

Synopsis over scenariet 3

Stil og stemning i Concierto de Aranjuez 3

Spilperson-oversig 5t

Bipersoner 6

Kapitlerne

Mandag 9

Tirsdag 11

Onsdag 13

Torsdag 16

Fredag 18

Lokaliteter & Geografi 20

Spilpersoner:

Egberto 1

Joni 1

Keith 1

Jermina 1

Joaquin 1

Pepe 1

Erindringer 1

Erindringer 2

Spilpersoner, kap. 3

Synopsis over scenariet

6 personer leder efter en guldskat i Caribien, alle med en skjult fortid. Tre er amerikanere og kender hverandre, de sidste tre er indfødte turist-guider. De er hver især ude på at sløre hvem de i virkeligheden er, eller hvad de kan. Eventyret begynder ombord på en lejet luksus-yacht i det område hvor skatten menes at ligge. Dagen forløber uden held, og regnen sætter ind over middag. Tilbage på øen Aranjuez dukker de første spor fra fortiden op.

Næste dag findes en sunken galeon. Det er dog ikke muligt at komme ind i vraget endnu. Senere på dagen dukker flere personer og erindringer op fra hver deres fortid, og de må gradvist gå til bekendelse overfor hinanden. De er alle i en eller anden forstand truet på livet i kraft af deres tidligere gerninger og oplevelser. Vejret bliver dårligere, og en orkan nærmer sig området.

Da gruppen endelig når frem til skatten, viser den sig at være uventet stor! Galeonen er nærmest proppet med gulddukater og ædelstene. Nu er det et spørgsmål om at dele rovet, og prøve at skjule formuen for både de lokale myndigheder og forfølgerne. Vejret er stille før storm, og spillerne erfarer den fulde sandhed om deres spilpersoner.

Vejret går amok i regn og orkan, og visse af bipersonerne har gjort ting og sager i løbet af natten. Spilpersonerne er mere velhavende end nogensinde, men kan man overhovedet stole på hverandre? Hvem har rent mel i posen? Mistillid og uoverlagte handlinger medfører måske de første dødsfald blandt spilpersonerne såvel som bipersonerne.

Gruppen er i opløsning. Færgen tilbage til civilisationen går kl.12. Oveni eksploderer øens gamle vulkan i en regn af aske og lava. Hvem slipper levende væk med deres andel i behold? Det kan kun gennemspilningen vise. Havbunden flækker i en lang revne, og galeonen forsvinder for evigt i dybet.

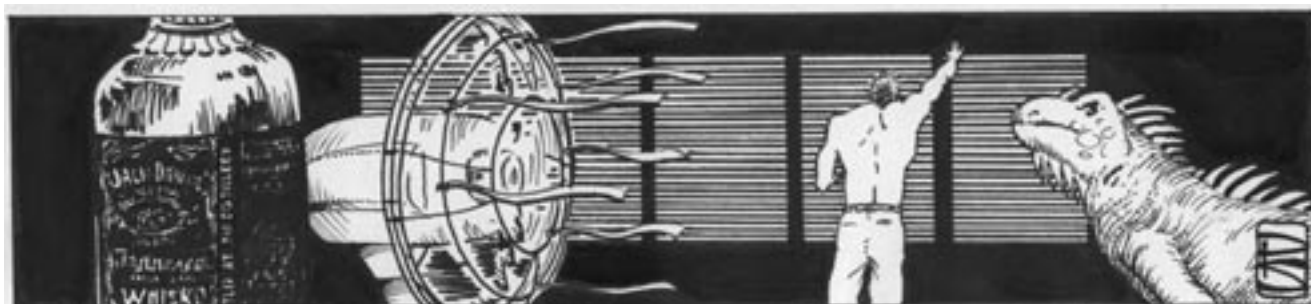
Stil og stemning i

Concierto de Aranjuez

Scenariet bør spilles i en såkaldt film noir stemning. Film noir forbinder mange først og fremmest med sort-hvide franske kriminalfilm, men det er også moderne amerikanske mesterværker som Chinatown eller Blood Simple. Genren er kendetegnet ved den mørke stemning, menneskets bagside og forbrydelsen. Der er ingen helte og skurke i traditionel forstand, skurken kan sagtens vise medmenneskelighed, og helten være en rigtig led satan. Film noir genren har fået sine moderne fortolkere i instruktørerne Joel Coen og Quentin Tarantino. Reservoir Dogs er således en rendyrket film noir fortælling. Sågar Blade Runner lever af en klar noir stemning.

Hvis du vil ruste dig selv som Fortæller til dette scenarie, så vil jeg stærkt anbefale, at du ser så mange af de film jeg henviser til hos de forskellige bi- og spilpersoner. Langt de fleste af filmene er film noir, eller bruger elementer fra genren. Herudover kan jeg nævne film som Taxi Driver, Wild at Heart og von Triers Europa.

Folk er generelt seje og sammenbidte. Alle sveder, og der hersker en trykkende stemning. Vejret afspejler som regel stemningen, så beskriv altid hvordan vejret arter sig, og hvergang det skifter. Når folk endelig bryder sammen, hvis de er sårede eller under stærkt psykisk pres, så bryder de hulkende og ynkelige sammen. Beskriv lokaliteterne, varmen, sløvheden, det fugtige klima, insekterne, som om det hele indgik i en stor konspiration mod personerne i eventyret.



Egberto »Bert« Gajun, 23.

Keith Moran, 34.



Bert er uægte søn af en columbiansk luder og en tilfældig kunde. Hans mor, Anita, gik i seng med ham på hans 16 års fødselsdag, uden at han dog vidste det var hans mor.

En dag slog Bert en af Anitas kunder ihjel, troede han da, efter denne havde afsløret kendskabet til en sunken galeon med en kæmpeskat ombord. Derefter stak Bert af til USA, og sparede penge sammen og lærte Joni og Keith at kende. Kunden, Erneste Del Monte giftede sig med Anita og slog sig ned i Caribien for at vente på Bert.

Bert er ikke helt bevidst om sin usikre herkomst. Indtil er han en fanatisk type med kun et mål i livet: rigdom! Udtil er han en overlever der kæmper og klarer sig igennem stort set alle problemer.

Indlogeret på Hotel Guitarro i Aranjuez.

Keith er en afdanket playboy med en kæmpe gæld til en mindre forbryderboss. Han er afhængig af kokain og er stort set stukket af fra det hele. Han har også begået underslæb i en lokal partiforening, og har misbrugt alt og alle han er kommet i nærheden af. Han har prøvet det hele været gift, skilt, elskerinder, sprut, narko, været populær og velhavende, et røvhul og ludfattig.

Indtil er Keith en konformist og en medløber. Han sætter sin lid til den stærkeste og håber at få gavn af andres fremskridt. Udtil er han en livsnyder med hang til fest og damer.

Indlogeret på Hotel Guitarro i Aranjuez.

Personligt udstyr:

50 gram god kokain, en Beretta M92 med 1 magasin indeholdende 4 kugler, 8 pakker Camel uden filter, 1 flaske Jack Daniels, 1 flaske Smirnoff, 2 sandfarvede jakkesæt med det hele. Tandbørste. En hel flaske Karl Lagerfeld barbersprit. Et par slidte RayBan solbriller med stålstel og spejlglas.

Udstyr:

Falmet lommebog med indskriften »E. del Monte« på første side. Colt Detective og 25 skud. Sammenfoldelig fiskekniv. En kuffert med tøj og toiletgrej.



Joni Lee, 22.

Joni er datter af en rig mand fra Washington. Moderen flyttede tidligt til Minneapolis sammen med Jonis tvillingesøster, som Joni ikke kan huske eksisterer. Søsteren, Paula, ligner Joni på en prik. Joni har en længere karriere som bortløben teenager, og under en af hendes udflugter mødte hun Bert, som hjalp hende og blev hendes bedste ven.

Jonis far er lige død når eventyret begynder, og Joni har arvet hans formue, men det ved Joni ikke noget om.

Indtil er hun en forkælet pige, der kun kender til at få sin vilje. Udtil er hun oprørsk og frisindet, men dog ikke særlig god til at gøre ting på egen hånd.

Indlogeret på Hotel Guitarro i Aranjuez.



Personligt udstyr:

To kufferter og en taske, alle med tøj, make up og toiletgrej. En spraydåse med tåregas. En attrappistol, Colt A1911, udført til mindste detalje i blankt metal. To kartoner Marlboro. Et American Express(udløbet) og et Diners kreditkort.

Jermina Daza

Klog pige fra Ladago, gift som 17-årig med byen avisredaktør som følge af en aftale indgået af hendes forældre. Manden var et røvhul, så hun arrangerede hans selvmord, så det næsten var perfekt. Kun øens lede politichef, Leo Jimenéz, troede ikke et øjeblik på selvmord, og svor at fælde Jermina før eller senere. Nu er Jermina selvstændig som chef for et lille turistfirma i Aranjuez.

Indadtil er Jermina en rationel type, der tror på sandhed og retfærdighed. Hun er altid villig til at mægle og skabe fred, men også til at løse problemerne på andre måder. Udadtil er hun ambitiøs, hun vil gerne huskes for noget hun har skabt.

Bor i en lille lejlighed i udkanten af Aranjuez.

Personligt udstyr:

Lejlighedens minimale toilet flyder med alle mulige make-up-dingenoter, en prisbillig mascara, en umoderne eyeliner, iblandt læbestifter, pudder, deo, eau-de-cologne osv. Desuden har firmaet lejet et lille kontorlokale ved havnen med en Macintosh computer, hvor Pepe sover i baglokalet indtil han har fundet en lejlighed.

Pepe Romero

Søn af en fisker, født i en lille fiskerby på Ladago, opdraget til at være fisker. Pepe kom i klammeri med sin far under en fisketur, og dræbte ham i nødværge. Herefter sænkede han båden og svømmede i land, ødelagt af sorg og forbitrelse. Til sidst troede han selv på, at ulykken var et forlis, hvilket han tror den dag idag. Nu er han under behandling af en lokal drømmeterapeut, Chakasha, hvilket har ribbet op i de bitre minder.

Indadtil er Pepe en umoden ung mand, der higer efter beskyttelse og omsorg fra en voksen. Udadtil er han ret underlig og lidt afvigende. Han både skræmmes og tiltrækkes af kvinder.

Bor på »Carribean Adventure«s kontor.

Personligt udstyr:

Et sæt tøj, en gammel dolk, en masse småmønter og en halv pakke lokale cigaretter.

Joaquin Rodrigo

Uddannet og skolet i byens katolske kirke, men kirkens pater, Fader Rico, var lidt for glad for at røre ved små og store drenge. Joaquin gennemførte sit eget oprør ved at hyre en luder og synde midt på alteret. Selvfølgelig blev han smidt ud af kirken, men også udstødt af sin familie.

Indadtil er Joaquin en kritisk sjæl der ser fejl og mangler alle vegne, og påpege dem. Udadtil er han en spøgefugl og en sjov mand, der som narren holder modet oppe og latteren vedlige.

Bor på firmaets lejede luksus-yacht, som han også efterser og renligholder.

Personligt udstyr:

Et sæt tøj, en bibel, 8 kondomer, et billede af sin familie. En pung med et slidt og falmet kørekort.



Bipersonerne

Henvisningerne til skuespillerne i dette afsnit er et forsøg på, at give et visuelt billede af personen, først gennem skuespillerne, som de fleste bør kende, dernæst hvordan skuespilleren så ud i en bestemt film. Jeg siger udtrykkeligt: så ud. Ikke hvordan han eller hun var. Det står beskrevet under de enkelte personer. Hvis du som Fortæller har for svært ved at forene de to ting, så tænk blot på skuespilleren som du selv husker ham, og spil rollen ud fra de givne oplysninger. Hvis du selv mener, at den rolle i den film der er henvist til, passer til bipersonen i eventyret, så brug det! M. Emmett Walsh var en led svedende karl i *Blood Simple*, det er han fandeme også her! Modsat Sophia Loren som åndemaner. Her er det kun udseendet der er tænkt på.

Hvis du absolut ikke kan forlige dig med den eller hin rollebesætning, så forkast den, opfind din eget billede af bipersonen, men hold dig til psykologien! Nok er bipersonerne papfigurer, men de er papfigurer men en motivation! De handler fordi de har en grund til det.

Ernesto del Monte, 43.

(Orson Welles i *Touch of Evil*)

Ernesto er en meget stor, meget fed og meget svendende mandsperson. Han er som regel iført et snusket sæt lærredstøj og en hvid hat. Ernesto stjal engang en lommebog fra en af sine bedste venner. Lommebogen indeholdt nærmere oplysninger om hvor en glemt skat befandt sig et sted i Caribien. Ernestes ven opsporede ham og tilbød (det skal lige siges, at venen var ualmindelig naiv og blåøjet!) en deling af skatten. Ernesto svarede venen ved at skyde ham midt i ansigtet og smide ham ud fra sin yacht på åbent hav.

Kort efter mistede Ernesto dog lommebogen igen til en af spilpersonerne, Egberto Gajun, der dengang kun var en knægt. Det gik således for sig: På sin vej mod stedt hvor skatten var, besøgte Ernesto et bordel i Bolivia, og afslørede sin hemmelighed til luderer Anita i en brandert. Drengen Egberto lå i rummet ved siden af og lyttede interesseret. Senere blev den fordrunkne Ernesto passet op af Egberto, og da Ernesto nægtede at udlevere lommebogen snittede Egberto ham først i næsen med en kniv, skubbede Ernesto ned af en trappe og huggede lommebogen, hvorefter knægten stak af i den tro, at Ernesto var død. Det var han ikke. Anita, luderer, passede og plejede Ernesto

til han var kommet til hægterne igen. Herpå »løskøbte« Ernesto Anita, måske i et øjebliks medmenneskelighed, måske fordi Anita ville kunne hjælpe ham med at genkende drengen. Siden har Ernesto og Anita levet sammen som mand og kone på den lille ø Ladago i Caribien, som Ernesto vidste var i nærheden af skatten, ventende på det øjeblik hvor Egberto ville dukke op for at finde skatten. Ernesto kører i en beige Range Rover og er bevæbnet med en Colt .38 tromlerevolver.

Anita Comanceros, 39.

(Faye Dunaway i *Chinatown*)

Forhenværene luder på et snusket bordel i Bolivia, nu gift med Ernesto del Monte. Anita blev 15 år gammel gravid med en kunde, hun husker ikke hvem, og fødte senere drengen Egberto. Hun gav ham efternavnet Gajun fordi »...det lød godt!« Hun mistede hurtigt interessen for drengen, der efterhånden bare blev én der boede på bordellet. Således lærte Egberto aldrig sandheden om sin herkomst at kende. Da Egberto fyldte 16, følte Anita, at drengen måtte indvies i de voksnes verden, og gik derfor i seng med ham. Hun har aldrig fortalt nogen, at hun overhovedet har en søn. Anita er altid lidt for sminket, men er stadig smuk og tiltrækkende på trods af sin fortid.

Leo Jimenéz, 40.

(M. Emmett Walsh i *Blood Simple*)

Politichef på øen Ladago. Leo er lov og orden på øen, intet går hans næse forbi, men han har aldrig været bleg for at se igennem fingre med smuglerier og deslige, så længe han selv fik del i kagen. Leo kører rundt på Ladago i sin ældgamle lyseblå Dodge '74. Han er altid iført sin støvede blå uniformsjakke, bar mave indenunder, krøllede sandfarvede bukser, sandaler og en amerikansk militærkasket. I læderbæltet dingle en knippel, et par ridsede håndjern og Leos stolthed: et læderhylster med en Colt 1911, som han elsker endnu højere en sin Dodge. Leo er ungkarl, og kan bedst lide det sådan. Sine kødelige lyster tilfredsstiller han hos lokale prostituerede, og en sjælden gang holde han ferie i Trinidad hvor den heller ikke får for lidt.



Paula Lee, 22.

(Jodie Foster i Silence of the Lambs)

Joni Lees tvillingsøster. Paula levede sammen med moderen i Minneapolis, under meget ringe forhold. Moderen bukkede under for presset, og døde udslidt og nedbrudt da Paula var 16 år gammel. Resten af ungdomsårene tilbragte Paula hos et par af moderens gode venner ude vestpå. Paula har kastet al sit had mod faderen på Joni, og hun ønsker en så raffineret hævn som muligt, helst gennem at overtage alt hvad Joni har. Paula har i længere tid holdt Joni under observation for at kunne købe det samme tøj, lære sig de samme vaner og mennesker at kende som Joni omgås. Paula har en sindssyg drøm om at overtage Jonis plads. For nylig døde deres far og efterlod formuen til Joni, hvilket har tilskyndet Paula til at gå i aktion. Når det engang kommer så vidt, vil hun måske prøve at slå Joni ihjel, f.eks. ved at køre hende ned eller skubbe hende ud fra en klippe, eller måske spærre hende inde. Paula kører omkring i en hvid, mudret firhjulstrækker, altid iført lang cottoncoat, stor hat og solbriller.

Mauro Guicci, 43.

(Al Pacino i Godfather III)

Leder af et lille forbryderimperium i Texas. Organisationen er primært finansieret gennem prostitution, fusk med spil og narko-handel. Gennem spilpersonen Kieth Moran fik Guiccis organisation viden og indflydelse de rigtige steder, selvom Morans gæld voksede tilsvarende pga. hans store forbrug af kvinder og kokain. Da »investeringen« i Moran ikke længere var rentabel, sendte Guicci en inkassator efter Moran, men Moran var over alle bjerge. Nu er Guiccos ordrer: skaf pengene fra Moran eller gør ham kold. Hvis han har pengene, så gør ham kold alligevel. Guicci selv er taget med sine tre håndlangere til Ladago for at nyde jagten. Ironisk nok er Guicci den person der vil kunne omsætte skatten, eller dele af den, til hurtige kontanter. Han vil selvfølgelig kun betale en brøkdel af dens værdi. Guicci har lejet en sort Mercedes 500 sel til at blive transporteret omkring i. Bilen er lejet under navnet Gabriel Angel fordi Guicci er en meget sjov mand.

Håndlangerne, Abe, 35,

Bernie, 46 og Carl, 29.

(Martin Sheen i Apocalypse Now, Sean Connery i The Untouchables, og Steve Buscemi i Reservoir Dogs)

Hvad kan man sige? Mørke jakkesæt, hvide skjorter, sorte smalle slips, sorte sko og store blanke automatvåben. Abe er glatbarberet, Bernie har et tyndt overskæg og Carl har skæg hele vejen rundt om munden. De bærer sorte Ray Bans og er hver især bevæbnet med en rød foldekniv og en blank Smith & Wesson.

Abe: Elsker pasta med kødboller, hans ynglingsfilm er »Lady og Vagabonden«. Han er overbevist om, at hunde kan tænke tanker, men tænker hunden, at den er en hund, eller har den en egen begrebsverden hvori den selv er overlegen? Abe er venstre-håndet.

Bernie: Drikker helst kaffe istedet for at spise, hans ynglingsfilm er » Dirty Harry«. Bernie står for medlemskartoteket i en lille Clint Eastwood-fanklub i Texas. Han afskyr hunde.

Carl: Er til cheeseburgers uden rå løg, da løg giver dårlig ånde og grimt smagende bøv. Drømmer om at trække sig tilbage og åbne en lille burgerjoint i sin fødeby Jackson. Carl hader Fried Chicken og biografilm.

Fader Roberto Rico, 38.

(Marlon Brando i Last Tango in Paris)

Præst ved Aranjuez« katolske kirke, med en uheldig trang til små drenge kroppe. Rico kommer fra en italiensk familie hvor undertrykkelse og vold hørte til dagens orden. Han havde en amme og en barnepige istedet for en mor, og hans far så han kun når han skulle afstraffes. Rigtig, rigtig møgbarndom. Fader Rico går omkring i sin præstekjole, og hans hår er altid vildt uglet og uvasket.

Når Judas Xavier på et tidspunkt i eventyret henvender sig til Rico for at få penge mod at holde tæt om Ricos tilbøjeligheder får præsten lokket ud af ham, at han har besøgt Joaquin Rodrigo de sidste dage, hvorefter han lokker Xavier ned til havnen den tredje dags nat og myrder ham. Meningen er, at kaste mistanken over på Joaquin. Hvis dette skulle glippe, så vil Rico egenhændigt tage livet af sin tidligere messedreng - eller kan han lokkes af guld? Rico har en meget per-



ifær rolle i eventyret, men får han en aktiv rolle, så spil ham som det store røvhul han er: en skændsel for sin gerning, en skamplet på katolicismen.

Judas Xavier, 39.

(John Lee Hooker i Blues Brothers)

Forhenværende kirketjener ved Aranjuez« katolske kirke. Fader Rico opdagede, at han stak lidt af kirkens indtægter tilside til sig selv, og fyrede ham. Pengene skulle bruges til en flybillet til Florida, så hans kræftsye datter kunne komme i behandling. Xavier havde én gang set fader Rico famle ved en messedreng inde på sit kontor. Drengen var senere blevet smidt ud pga. utugtig optræden i kirken, det var Xavier selv der fandt drengen og en skøge i fuld gang på alteret. Xavier fik idéen at afpresse præsten og måske også drengen for at skaffe penge til behandlingen. Drengen er spilpersonen Joaquin Rodrigo. Xavier er halvskaldet og gennemrynket, han vandrer omkring i lidt for korte bukser og jakke og bærer en krøllet safari-hat med bred skygge. Han mangler de fleste tænder i munden, og fra samme sted udgår en mørk stank fra et liv uden tandpleje og dårlig kost.

Quentin, 26, bartender, picolo, portier og skopudser på Hotel Guitarro.

(Quentin Tarantino i Pulp Fiction)

Quentin har en svaghed for guitarmusik, specielt den berømte spanske »Concierto de Aranjuez« for tre guitarer og orkester. Koncerten drøner ud af højttalerne dag og nat i hotellets lobby og bar. Quentin er jovial og venlig, og uanset hvem eller hvad man kalder på, roomservice, rengøring, snacks, pizza, er det ham der dukker op i det respektive kostume. Quentin er god nok, han skal bare tilføre eventyret et lidt mystisk præg. Hvis du som fortæller har trang til det underlige, så spil Quentin som piccoloen Chet fra Barton Fink, f.eks. ved at lade ham indsamle sko fra hotelgæsterne og aflevere dem efter endt pudsning således, at Keith fra Egbertos sko el. lign. Selvom der ikke er andre gæster på hotellet, så er der sko uden for hver dør!!

Chakasha, 42, åndemaner.

(Sophia Loren i The Cassandra Crossing)

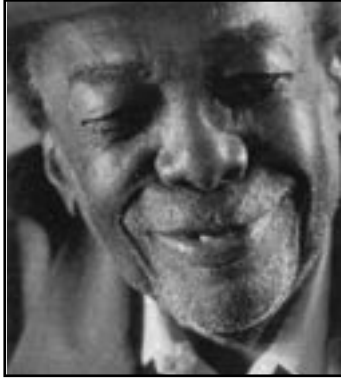
Bosiddende i byen Congas, men slår sig som regel ned i Aranjuez i turistsæsonen med sin lille bod. Her tilbyder hun åndelig vejledning, holistisk drømmetydning og voodoooterapi. Drengen Pepe Romero fra Congas kom for nylig for at blive behandlet for ubehagelige mareridt. Chakasha havde ham i trance, og han fortalte hende om et job der kunne gøre ham rig. Derfor besluttede hun at afvente situationen, og i mellemtiden gav hun ham nogle grønne dråber han skulle indtage dagligt. Dråberne er lettere giftige, og vil forstærke Pepes tro på, at hans far er kommet for at hente ham. Chakasha vil påvirke Pepe gennem »genfærdet« til at aflevere guldets på et bestemt sted mod at genfærdet trækker sig tilbage. Chakasha er iført mørkerød, stram nederdel, højhælede sko og en lys silkebluse. Inden under blusen fastholder en sort blondebh hendes fyldige bryster. Hun har kulsorte øjenvipper, øjenbryn og hår, læberne er store og røde, tænderne kridhvide. I ørerne bærer hun kraftige guldringe og om halsen perlekæder med dyretænder og småsten.

Fredo, 43, leverandør af oxygen, brændstof og pot

(Tom Waits i Bram Stokers Dracula)

Fredo kender ét fremmedord: oxygen, og det ynder han at bruge i stedet for ilt. Fredo har en lille havnebiks, hvor dykkere kan få iltflasker fyldt op, købe udstyr, og hvor interesserede kan høre nyt fra øen og købe god pot. Biksen har en benzin- og en dieselstander. Her uden for turistsæsonen er Fredo ligeså meget på havnen som i sin biks, og han fungerer som en slags havnefoged. Fredo har små, tætsiddende øjne, bærer små, runde stålbriller og har tjavset hår og daggamle skægstubbe. Der udgår en sær sødlig stank fra hans krop og tøj.

Fredo er scenariets »dark horse«, han kan bruges til hvad det skal være. Hvis du som fortæller ønsker det, kan han drages ind i handlingen efter forgodtbefindende, enten med eller imod spilpersonerne. Ellers er han bare leverandør af varer og informationer.





Situationen inden eventyret begynder

Følgende skal forklares til spillerne: Egberto har fundet nogle gamle oplysninger om en skat i Caribien, så nu har han og to af hans venner, Keith og Joni, begivet sig til den caribiske ø Ladago. Keith har fået et lille turistfirma, »Caribbean Adventure«, til at deltage som partnere i skattejagten. »Caribbean Adventure« ledes af spilpersonen Jermina, og har spilpersonerne Joaquin og Pepe ansat. Skattejagten skal foregå under dække af at være »turister på fisketur«, så der er indkøbt masser af fiskeudstyr, samtidig med, at Joaquin har lejet et komplet dykkerudstyr til fire personer, dragter, flasker osv. Det er aftalen, at evt. fund skal deles ligeligt mellem spilpersonerne.

Første dykning

Alle spilpersonerne er ombord på en stor luksus-yacht i farvandet ud for den Caribiske ø Ladago. Egberto er i besiddelse af oplysningerne om skattens position, og der gøres klar til den første dykketur. Påstået dykkerekspert er Joaquin, der i den sidste tid som en gal har studeret manualerne til brug ved iltflaskedykning, og han prøver at opretholde facaden som trænet dykker. Jermina har påstået overfor Keith, at hun kan dykke. Der dykkes uden de store uheld, men det sunkne skib lokaliseres ikke. Vulkanen på Ladagos nordlige spids, der ligesom byen hedder Aranjuez, rumler og sender lidt røg op. Regnen sætter ind over middag som efter en køreplan. Spilpersonerne sejler formodentlig tilbage til Aranjuez. Egberto, Joni og Keith har indlogeret sig på Hotel Guitarro, Pepe bor på »Caribbean Adventure«s kontor, Joaquin sover på yachten og Jermina har sin lille lejlighed i Aranjuez.

Havnen i Aranjuez

Tilbage på den mennesketomme kaj i Aranjuez står politichef Jimenéz« Dodge. Når yachten er lagt til kaj åbnes døren i førsiden, og politichefens store korpus vælter

ud. Han holder lidt akavet en falmet turistbrochure over hovedet mod den silende regn. Jimenéz udspejler spilpersonerne lidt om hvad de laver, hvor de bor osv. Især er han ret nærgående overfor Jermina og lader til at kende hende godt.

Hotel Guitarro

Hotel Guitarro er et stort, støvet hotel, hvor dovne ventilatorer vifter den lumre luft rundt i de højloftede rum. Hotel-foyéen og baren vil for det meste være mennesketom, og når man er inde i hotellet, er det som om tiden har været sat i stå siden tyverne. Bag den lange hoteldisk med tørrede blomsterdekorationer fulde af støv sidder portiéén Quentin og sover. Når han vækkes, tiltaler han Joni som om hun har været der n gang før: »Nåh, De fandt Deres venner? Og der er ikke mere post til Dem, hehe!« (Quentin har set Jonis søster Paula Lee udgive sig for Joni og givet hende brevet om faderens død. Paula var på Jonis værelse for at se hendes ting igennem). Keith får at vide af hotelportieén, at der har været to nydeligt klædte amerikanske herrer for at tale med ham. De ville komme igen, da Keith jo var på fisketur.

Hotellets gange er uendeligt lange, med tykke tæpper på gulvene, og brunligt, afskallende tapet. Der er meget stille, og eventuelle lyde går tydeligt igennem de paltynde vægge. Der er elevator mellem etagerne. På et passende tidspunkt får Egberto øje på en silhuet af et menneske i en bil udenfor. Han ved ikke rigtig hvorfor (det er selvfølgelig Anita og Ernesto).

Carribean Adventures kontor

Kontoret er et lille lokale i udkanten af Aranjuez med et stort forretningsvindue ud mod gaden. Bag kontoret er et lille lokale hvor der står en sofa, og et intermistiske køkken er stillet op på et bord. Pepe tilbereder lidt mad el.lign, da det banker på døren. Selvom Pepe råber »Kom ind!«, banker det bare igen. bnes døren er der ingen, kun regnen og den øde gade. Et lokalt ord siger, at de døde altid banker på før de kommer ind...

Starten

Eventyret begynder mandag, og næste båd afgår til Trinidad fredag. Hver dag sætter regntiden ind med store mængder nedbør over middag, og gør det besværligt at bevæge sig udendørs.

Ladago er en lille overskuelig ø med ganske få byer. Nordsiden af øen er dækket af ufremkommelig regnskov.

Hotel Guitarro

Hotel Guitarro er et smukt gammelt hotel fra forrige århundrede med højt til loftet, kæmpe vinduer, ventilatorer i loftet og blomsterdekorationer. Hotellet har en større bar i stueetagen. Hver etage ligner de andre, tykke tæpper på gangene, gange så langt øjet rækker og elevator for enden af hver etage. Elevatoren stopper med et højlødt "ping". Sollyset falder skråt ind gennem de høje vinduer, og afslører støvpartikler i sløv flugt.

At dykke

Dykning kan være en risikabel affære hvis man ikke ved hvordan man gør. Med frømandsudstyr er det rimelig sandsynligt at kunne dykke indtil 30 meters dybde. Så det er omtrent den dybde vraket ligger på. Iltflaskerne der bruges, vil kunne holde i 30 minutter, men hvis nogen går ned flere gange efter hinanden, så bliver dykkertiden gradvist afkortet. Det tager tid både at komme ned, finde stedet, og at komme op igen. Brug spillernes manglende viden om dykning imod dem, især hvis de ikke er opmærksomme. Har de husket dybemåler? Ur? Ser de på instrumenterne undervejs?

Under vand benytter dykkere sig af et simpelt tegnsprog, men ingen af spilpersonerne er dykkere, så du må lade dem lave deres eget tegnsprog med mulige misforståelser til følge. Forlang, at spillerne laver tegn til hinanden når de dykker, og lad dem eksempelvis sende dig små sedler om hvad de gør på egen hånd.

Yachten

Yachten er døbt "Navigator", og er en danskbygget X-612, 61 fod lang.

Et skib er en uoverskuelig størrelse når man er ombord. Der er dårligt overblik, trange forhold trods alt. Et skib er i evig bevægelse, selv i stille vejr, og der er lyde fra havet og vejrliget. Under dæk er alt moderne luksus, trædøre, navigationscomputere, TV, bar osv.

Yachten

Joaquin ligger på yachten og lytter til regnen, da båden vippes af en ombordklatrende person. Det er den forhenværende kirketjener Xavier, som Joaquin kun kender flygtigt fra sin tid som messedreng. Han fortæller, at han for noget siden også blev fyret fra kirken fordi han forsøgte at forsvare Joaquins syndige optrin. Han tigger også lidt penge, og er i det hele taget påtrængende og irriterende.

Bipersonernes handlinger

Som nævnt ovenfor, så besøger Paula Lee hotellet i Joni-forklædning mens spilpersonerne er på havet, og hun gennemsøger Jonis værelse. Hvis det er relevant, så lad Joni opdage, at der er rodet ved hendes ting. Derefter tager Paula på indkøb for at købe tøj og makeup i stil med Jonis. Husk på, at nok er Paula lidt småskør, men hun er velovervejet og snu.

Erneste og Anita holder øje med hotellet fra deres bil, en hvid Range Rover.

Jiménez foretager sig ikke mere idag, bort set fra at drikke en halv flaske lokal palmesprit og se amatørstrip i TV. Hvis han opsøges, er han lettere snalret.

Xavier besøger Joaquin, og ellers tager han hjem og plejer sin syge datter.

Chakasha afventer de grønne dråbers indvirkning (det er derfor Pepe »drømmer«, og hører det banke på døren).

Andre muligheder

Hvis nu spilpersonerne vælger at foretage sig andre ting end de beskrevne, så lad dem gøre det, men spil det overfladisk og ubetydeligt. Vent til de engang går hjem til sig selv for at sove og mind dem om, at de har en hård dag næste dag. De må selvfølgelig gerne afslutte dagen med en middag og en drink i baren.

Hvis de, endnu værre, vælger at blive på havet efter regnen er begyndt, så lad dem løbe tør for ilt lynhurtigt. Husk på, at de er Joaquin der har lejet udstyret, og han ved jo ikke en skid om dykning! Lad dem derpå have alvorlige problemer med at finde ind til byen igen, Pepe navigerer jo som en brækket arm.

Altså: Første kapitel handler om, at de kommer igang, og begynder at opdage, at deres fortid spøger, og alt generelt er underligt. Når kapitlet er spillet, udleveres erindring nr. 1 til spillerne.





Det Gamle Vrag

Næste dag stævner gruppen atter ud, kurs stik øst for Aranjuez, indtil kirketårnet i Maracas står midt i vulkanen i det fjerne. Det er varmt og lummert, og blæsten er kraftigere idag. De fire dykkere tager udstyr på og svømmer ned i dybet. De tilbageblevne sidder og snakker sammen (sandsynligvis Keith og Egberto?) Nede i det blå dyb finder dykkerne efter nogen tid en tilgroet forhøjning på kanten af en sort afgrund. Hvis den undersøges nøjere, afsløres ituslående vinduer, og de opløste rester af galeonens navnetræk: »leans«, hvilket ikke giver nogen mening, men det er ihvertfald et flere hundrede år gammelt skibsvrag. Vraget er nærmest forsvundet under en skal af koraller, men det er muligt at skrabe korallerne af ved vinduerne, og lave et hul i skibet man kan svømme ind af. Indeni vraget svømmer fisk rundt mellem skeletter og ældgamle ting og sager. Det er muligt at finde en hel del gulddukater og nedgangen til et lastrum, der bare ikke lader sig åbne.

Hajer!

Hvis stemningen er til det, og spillerne føler sig tilpas med deres roller, så kan du her som Fortæller putte den obligatoriske hajscene ind. Scenen virker bedst hvis du lader en eller anden skære sig på korallerne og det røde blod svæver ud i vandet som røg i stille vejr. Lidt efter kommer de første hajer til syne, og uanset hvad det ellers er for hajer vil der gå panik i spilpersonerne. Hajscenen er også god at have i baghånden hvis spillerne nisser for meget rundt i vandet og tror de skal finde en undersøisk dungeon. Gruppen skal ikke skræmmes så meget, at de nægter at vende tilbage til vraget. Husk på, der ligger en enorm guldschat derinde!

Ombord på yachten

Oppe på overfladen blæser det efterhånden op, og bølgerne ruller den lille båd frem og tilbage. Det er kun med besvær at dykkerne kan komme tilbage i båden. Vejrudsigten melder, at en orkan er på vej mod området. Oppe i båden kan eventuelle fund studeres

mens de sejler tilbage mod Aranjuez igen. Om eftermiddagen sætter regnen ind igen, og vejret er ret ringe.

Hotel Guitarro

Håndlangeren Abe vil vente på Keiths værelse og spørge pænt om de penge Keith skylder Mauro Guicci. Scenen spilles med alle spillerne tilstede! (Bernie og Carl venter i en bil nede på gaden). Brug lejligheden til at lade Abes personlighed komme til syne, og lad ham endelig konversere om fuldstændigt ligegyldige ting. Abe vil stille sig tilfreds med hvad Keith finder på af undvigelser, og komme igen efter pengene næste dag. Når Abe er gået får Keith umådelig trang til et snif hvidt pulver!

Anita vil ganske enkelt sidde i hotellets bar med en drink og spille yderst overrasket over at møde Egberto her, samt fylde ham med løgnehistorier om hvor glad hun er for at se ham, om han har fundet skatten osv. Ernesto vil holde sig i baggrunden indtil videre. Hun er også villig til at gå med op på Egbertos værelse, men hun vil ikke i seksuel nærkontakt.

Paula ringer til Jonis værelse og fortæller, at de er i familie. Hun vil (naturligvis) kunne levere beviser for sin påstand, og fortælle om deres rigtige mor der flyttede vestpå, og hvordan faderen behandlede hende osv. Paula vil gerne mødes med sin »glemte« søster, og hvis Joni vil vide hvordan hun har fundet hende, snakker hun om detektiver mv. Paula vil gerne mødes alene med Joni, en genforening, og hun foreslår det gamle Fort William nord for Aranjuez. Afslår Joni, opsøger Paula hende personligt næste dag. Hvis Joni vil troppe op, så se næste kapitel.

Jerminas lejlighed

Jiménez« Dodge vil følge Jermina på afstand, for til sidst at besøge hende hjemme. Han vil snakke om, at hendes afdøde mand ikke var typen der begik selvmord, samt en masse smalltalk om, at det er et lortevejr at fiske i osv. Jermina skal allerede nu begynde at hade svinet, så spil ham så led som muligt, uden at overdrive.

Yachten

Judas Xavier venter i nærheden af yachten, og han opsøger Joaquin så snart denne er alene på skibet. Han vil hælde vand ud af ørerne om sin syge datter og sin arbejdsløshed. Undervejs vil han prøve at få at vide hvad Joaquin laver med de amerikanske turister. han er kort sagt en pestilens, nysgerrig og påtrængende.

Carribean Adventures kontor

Når Pepe er på kontoret igen, vil det atter banke på døren, og atter er der ingen. Men lidt efter banker det igen, og denne gang er det åndemaneren Chakasha der vil tilse sin patient. Hun er helt tør på trods af det styrtende regnvejr. Scenen må gerne have et mystisk skær, med blæst, regn og tordenvejr. Chakasha har flere grønne dråber med til ham, og hun beder ham fortælle hvordan det går med hans mareridt. Husk på: indtil nu stoler Pepe blindt på hende, så hun må virke overbevisende, hjælpsom og fortrolig.

Uventede situationer

Hvis spilpersonerne gerne vil være sammen det meste af aftenen, så vent til de går til ro, deres forfølgere vil ikke forhaste sig før de er sikre i deres sag.

Hvis nogen af dem spørger lokale om vejret, kan de få at vide, at det nok enten vil storme eller være vindstille imorgen. Sørg for, at det er en pestilens hver gang nogen bevæger sig udenfor, regnen pisker ned og den kraftige vind river og flår i mennesker og palmer.

Når kapitel 2 er færdigspillet, dvs. når spilpersonerne er gået til ro, udleveres erindring nr. 2 til spillerne.

Bemærk

På dette tidspunkt i eventyret bør de fleste spillere have spillet sig til rette med deres spilpersoner. Stemning og miljø er fastlagt. Hvis der er gået meget mere end tre timer indtil nu, så bør du som Fortæller nok overveje om tempoet ikke skal sættes lidt i vejret. Inden længe får spillerne den endelig sandhed om spilpersonerne, og så er dramaet på sit højeste.



Stille før storm

Denne dag er nærmest uhyggelig vindstille. Røgen fra vulkanen er tiltaget, og befolkningen afventer orkanens komme indenfor de nærmeste døgn. Overalt er de lokale igang med at fjerne løsedele fra haver og veje, og fastgøre tage og skodder. Spilpersonerne må tilbage til vraget for at få adgang til lastrummet. Turen derud går problemfrit, bortset fra eventuelle diskussioner spilpersonerne imellem. Hvem skal dykke? Ingen af dem kan rent faktisk!

Guldskatten

Hvis spilpersonerne har udtænkt en måde at komme ind i lastrummet på, så lykkes det rimeligt nemt. Hvis ikke, så kan du som Fortæller lade en række problemer opstå i form af problemer med iltblasker eller andet udstyr. Hvis du ikke benyttede dig af hajscenen, kan den også meget passende puttes ind her. Når spilpersonerne endelig kommer ind i vraget, indeholder lastrummet en stor mængde kister og tønder. Der hvor tønderne er bristet, flyder mængder af ædelstene og gulddukater ud, og ligemeget hvilken kiste der åbnes er synet det samme: massevis af guld og ædelstene! Skatten er ganske enkelt enorm.

Besøg fra land

Oven vande får båden besøg af en hurtig-gående motorbåd med Bernie og Carl i hvide skjorter og slips ombord. De stopper op ved båden og spørger om der er noget galt. Båden kan naturligvis observeres af dykkere på vej op. Håndlangerne er ikke opsat på volde-ligheder, men vil bare tjekke ud. Hvis Keith ikke er ombord, så spiller de bare dumme, og spørger om hvordan det går mv. Kort efter forsvinder de igen.

Pepe ser et spøgelse

Chakashas grønne dråber gør, at Pepe på et passende tidspunkt møder sin fars genfærd, der forlanger at få at vide hvor guldet er!

Situationen kan for eksempel opstå hvis Pepe er alene under dæk eller alene på yachten. Pepe hører det banke på døren inde fra et rum på skibet! Hvis han åbner, ser han sin far stå med gennemblødt tøj og dryppe på gulvet. Faderen forlanger at få at vide hvor guldet er, eller hvor Pepe vil gøre af sin egen andel. Det hele er en hallucination skabt af Chakashas »magi«. Oplysningerne går direkte til Chakasha, bed mig ikke forklare hvordan, jeg aner ikke noget om sort magi og hypnose! Når hændelsen er overstået, så er der naturligvis ikke noget vand på gulvet, eller andre tegn på faderens tilstedeværelse.

Fordeling og Opbevaring af Skatten

Lad bare spilpersonerne tage alt det de overhovedet kan overkomme fra skatten, idet de ikke senere i eventyret får mulighed for det. Lad dem bare slæb urealistisk meget guld op fra dybet. Tungt lastet med guld og ædelstene stævner den lille båd mod Aranjuez. Regnen sætter ind over middag med vanlig præcision. Nu må spilpersonerne afgøre hvordan de fordeler og opbevarer guldet: skal de lade det ligge i båden, eller tage hver deres ration? Fakta er, at når de kommer i land med deres værdier, så går de forskellige bipersoner mere eller mindre i aktion, enten ved at prøve at overtale penge fra spilpersonerne, eller ved god gammeldags (æstetisk) vold.

Henimod aften tager regnen til, og vindstyrken stiger mærkbart. Et voldsomt uvejr, der vil kulminere næste dags middag, er på vej. Her skal de endelige spilpersoner, Spilpersoner 2, deles ud til spillerne. Lad dem få lidt tid, ca. 10 minutter, til at studere dem.

Hotel Guitarro

De tre håndlangere skygger nu Keith konstant. På et tidspunkt venter Abe igen på Keith's værelse, og denne gang vil han se penge. Hvis ikke Keith punger ud, begynder han at true med at gøre en af de andre spilpersoner ondt, sandsynligvis Joni. Keith kan kæmpe eller bruge sine talemåter som udvej. Det bør ikke være for svært at holde Abe hen

Håndlangerne

Håndlangerne Abe, Bernie og Carl bør spilles med omhu. Selvom de er ved at likvidere eller true folk, så snakker de indbyrdes om de ting der nu engang interesserer dem. Abe snakker om hundens personlighed, Bernie om Clint Eastwood-film og Carl vil bare have lortet overstået. Hvis du har set Reservoir Dogs eller Pulp Fiction, så ved du hvad jeg mener. Hvis ikke, så lad dem pludselige helt umotiveret stille et spørgsmål der virker totalt malplaceret i sammenhængen.

Genfærdet

Scenen hvor Pepe møder sin fars genfærd, eller i hvertfald tror han gør, kan placeres når som helst i dette kapitel. Hvis ikke Pepe er alene på yachten, så må scenen flyttes til han er alene. Det er også muligt at spille den under dæk mens resten af de ombord-værende er ude i det fri.

Sandhedens time!

Så er det tid til at udlevere sandheden om spilpersonerne! Hvornår præcis det skal ske, er lidt op til din fornemmelse.

Fort William

De eneste scener der absolut kræver, at Fortælleren er alene med spilleren, er de scener hvor Joni møder sin tvillingsøster Paula. Derudover kan hele eventyret faktisk spilles fælles omkring bordet. Hvis du insisterer kan du som Fortæller godt spille mange af de individuelle scener hver for sig, men det kræver vilje fra spillerne! Hvis der ikke er stemning for det, så la' vær!

Angående Jimenéz

I første spilstest blev Jermina så bange for det fede svin til Jimenéz, at hun lejede et værelse på hotellet. Det er helt i orden, han finder frem til hende alligevel, der går bare lidt længere tid inden han bruger sin indflydelse til at spore hende. Hvis Jermina er flyttet kan Jimenéz jo blive endnu mere nærgående: har hun noget at skjule?

en dags tid mere. Denne scene kan om nødvendigt spilles med Keith og Fortæller alene. Hvis Paula ikke kunne få en aftale i stand med Joni ved Fort William opsøger hun på et passende dramatisk tidspunkt Joni på hotellet. Hun vil være klædt i lang frakke, støvler, sort paryk, bredskygget hat og Master Fatman solbriller. Hun banker på Jonis dør, og hvis denne ikke er alene, så skrider hun så hurtigt som muligt. Kommer hun ind, vil hun skjule sit udseende så længe som muligt og prøve at overrumble Joni ved at foreslå hende et slags »erstatning« for sin mistede barndom. Det hele skulle helst ende i håndgemæng imellem de to søstre, hvor Joni slår hovedet hårdt mod en bordkant eller lignende. Lad Jonis spiller tro hun er død, og bed hende spille videre som Paula forklædt som Joni. Scenen bør absolut spilles alene med Joni!

Fort William

Kommer Joni til Fort William alene, mødes hun også af den forklædte Paula, der snakker om sin »tabte« barndom. Hun vil tilbyde Joni at køre med ned til byen, og virke rolig og fattet. På et passende tidspunkt får Paula hat og paryk af, og Joni ser sin dobbeltgænger i øjnene, hvilket skulle give Paula tid til at skubbe Joni ud af bilen. Lad Jonis spiller tro, at Joni er død og bed ham/hende spille videre som Paula!! Ankommer Joni ledsaget, stikker Paula af i sin hvide firhjulstrækker, og når måske at ramme Joni så hun dratter ud over en skråning, og hendes ledsager slås bevidstløs. Det er meget vigtigt, Paula for en stund overtager Jonis identitet, da hun sandsynligvis bliver aflivet af håndlangerne.

Baren, Hotel Guitarro

Anita har fået besked af Ernesto på, at hun skal modtage Egberto i hotellets bar, og vise ham lidt kvindelig venlighed. Anita skal få ud af Egberto hvad de har fundet i vraket, og hvor de har gjort af det. Hun vil prøve at »ledsage« Egberto, men ikke så hun vækker for kraftig mistanke.

Jerminaz' lejlighed

Jerminas onde ånd, Jimenéz, går så vidt som at vente på hende i hendes lejlighed, og han lader skinne igennem, at han ved noget om mordet på hendes mand, oplysninger der kan fælde hende. Hvis han skal holde tæt, så koster det en hel del. Han bluffer, men det

skal spilles overbevisende!!

Yachten

Fader Rico har planlagt at slå Xavier ihjel nær yachten, for at kaste skylden på Joaquin. Det gør han ved at slå Xavier med et guld-kors fra kirken, og derpå smide ham i vandet ned ved havnen. Joaquin kan høre plasket og se en skikkelse bevæge sig væk. I havnen flyder Xaviers lig rundt. Hvis Joaquin følger efter skikkelsen, vil Rico stå på lur og pande ham ned også. Såfremt Joaquin finder Xavier flydende i vandet og tilkalder politiet, så se »Hos politiet« i næste kapitel.

Bipersonernes handlinger

Eventyret afhænger meget af bipersonernes handlinger, de er hver især stærkt motiverede og vil som oftest forfølge en plan. Det er Fortællerens, din, opgave at koordinere alle personernes handlinger, så en spændstig, men uoverskuelig, dramatisk udvikling bygges op. Den eneste der indtil nu har været i nærkontakt med sin forfølger er Joni.

Erneste og Anita er først og fremmest afventende, de vil have så meget af skatten med sig som muligt når de smutter. Erneste viser sig ikke indtil nu, det er Anita der der kører klatten.

Leo Jimenéz forsøger at chikanere og genere Jermina mest muligt i håbet om, at hun bryder sammen for presset. Samtidig vokser hans seksuelle interesse for hende.

Paula forsøger i dette kapitel at »overtage« Jonis person. Herefter vil hun skrabe så meget af skatten til sig og stikke af med båden fredag kl. 12.

Mauro Guicci og hans håndlangere har indtil nu været afventende og observerende, ikke mindst for at psyke Keith lidt, de kender hans svagheder. Efter dag 3, onsdag, går Abe over til lidt mere håndfaste metoder, altid bakket op af Bernie og Carl.

Roberto Rico, den svinske præst, håber med mordet på Xavier én gang for alle at være sine problemer kvit. Går tingene ikke efter hans hoved, er han efterhånden så langt ude i snavset, at han begynder at begå desperate handlinger. Sidst i eventyret vil Rico være en utilregnelig psykopat.

Chakasha har Pepe i sin hule hånd med sit magi-pjat, og hun venter bare på, at Pepe skal fortælle hende gennem hypnosen hvor skatten er skjult, hvis han da ikke allerede har gjort det.

Hold sammen på trådene!

På dette tidspunkt i eventyret kender spillerne spilpersonernes sande fortid og hensigter, og hvordan deres forskellige handlinger indtil nu har påvirket de forskellige bipersoner. Alle som én er ude på mindst ét: at slippe væk fra Ladago med så meget af skatten som muligt fredag kl. 12. Jonis tvillingsøster skulle gerne have overtaget Jonis identitet uden at nogen af de andre spillere ved det, og alle spillerne må gerne sidde med en fornemmelse af at være blevet holdt for nar. Resten af eventyret bliver nok mere voldeligt end hidtil og graden af splittelse spilpersonerne imellem, større. Det er hensigten. Fra nu af må du gerne efterkomme en spillers ønske om at være på tomandshånd med dig, men overdriv det endelig ikke. Så meget af even-

tyret som overhovedet muligt skal spilles fælles så spillerne kan sidde og undre sig over hvad fanden der foregår. Paranoia! Usikkerhed! Uoverlagte handlinger! Det blæser voldsomt op i nattens løb.

Dobbeltgængeren

Jonis dobbeltgænger, søsteren Paula, er en fremragende mulighed for at manipulere med spillergruppen! Allier dig med Jonis spiller og sæt ham/hende ind i sagen på det rigtige tidspunkt, så er der virkelig mulighed for at chokere. Hvis Jonis spiller vil bruge lejligheden til at røvre de andre fuldstændig, så lad dog barnet!





Et Caraibisk stormvejr

Tredie dag er himmel og jord i t. Det stormer så palmerne lægger sig ned, ting flyver gennem gaderne som avisPapir, og mandshøje bølger tæsker ind på de snehvide strande. Luften en fyldt med piskende regn. Det er et helvede at bevæge sig udenfor. Gør det svært for personerne at orientere sig, og opfatte hvad der foregår.

Hos politiet

Hvis Joaquin om natten opdager, at Xaviers lig flyder rundt i havnen, vil han sandsynligvis tilkalde politiet. Husk på det blæser og regner kraftigt, så det er ikke så let som det lyder (at opdage liget, ikke at tilkalde politiet).

Strisserne sender et par vogne og en ambulance, afhører Joaquin på stationen og løslader ham et par timer senere hvis ikke hans forklaring er helt sindssyg.

Yachten

Denne scene forudsætter, at Joaquin ikke har været for aktiv efter fader Ricos mord på Xavier, og at han ikke har fundet liget eller tilkaldt politiet og istedet er gået til ro.

Hen på morgene kastes Joaquin ud af sin køje efter en urolig nat. Båden banker mod kajen i stormen, det regner i stænger selvom det er morgen. Pludselig er vipper yachten faretruende og overalt høres lyde fra støvler der tramper rundt på dækket. Det er politiet der vil anholde Joaquin for mordet på Xavier. Xaviers lig er blevet fundet tidligt på morgene af en ligegyldig person. Joaquin kan prøve at gemme sig ombord på yachten eller følge med. Følger han med sker der det samme som »Hos politiet«, blot er strisserne lidt mere pågående i deres forhørsteknik. I dette tilfælde er Jimenéz tilstede, og han er meget interesseret i at knække den unge mands psyke. Gennem Joaquin kan han måske få fat på Jermina.

Den falske Joni?

Hvis Paula har været heldig, så har hun skaffet Joni af vejen(?) og overtaget hendes identitet, dvs. at Jonis spiller nu spiller den falske Joni, der også bare tænker på at komme væk fra øen med en masse guld. Næste båd til Trinidad afgår næste dag ved middagstid. Hvis hun ellers er på sit værelse, så bryder Bernie og Carl stille og roligt ind til Joni/Paula, og holder hende op med deres gøbs. Imens besøger Abe Keith, og fortæller ham, at enten så betaler han sin gæld, eller også afgår hans »lille veninde« ved døden. Keith bliver truet til at følge med til Jonis værelse. Hvis Egberto er på hotellet, kan han høre det.

Likvidering

Keith får besøg af håndlangeren Abe for tredie gang, og denne gang er det alvor. Hvis ikke Keith hoster op med værdier, så bliver Abe ubehagelig. Hvis Joni i virkeligheden er Paula, så er det oplagt at lade det gå ud over hende! Abe truer med at gøre Joni ondt hvis ikke Keith betaler, og derefter tvinger Abe Keith til at følge med hen på Jonis værelse. Her venter Bernie, Carl og den falske Joni. Hvis Keith, eller Joni/Paula kan vise nogen værdier på stedet, vil det være muligt at holde håndlangerne hen lidt endnu. Hvis ikke, så myrder Abe koldt og kynisk Joni/Paula for øjnene af Keith. Hvis du vil være rigtig ond, så lad dem bruge Keiths egen revolver! De tre gorillaer lover at vende tilbage hen på aftenen for at inkassere det skyldige beløb plus renter. Hvis Keith er kvik, eller får hjælp fra Joaquin, så kan der ske helt andre ting i denne scene. Lad spillerne spille, og se hvad der sker!

Jiménez bliver kropslig

Jiménez besøger Jermina, og nu er hans tålmodighed opbrugt, samtidig med, at hans begær efter hende er overvældende. Han prøver med trusler, bønner osv. Til sidst tilbyder han at holde tæt, mod at få hendes krop bare n gang. Prøv at presse Jerminas spiller så meget som muligt, det må gerne ende i en voldelig konflikt, dog må hun ikke omkom-

me. Skulle Jermina gå hen og slå Jimenéz ihjel, så lad det være en hårdt tiltrængt sejr for spillerne. Endelig fik vi ram på det svin!

Ansigt til ansigt med fortiden

Nu føler Anita, at hun må gøre noget. Først prøver hun at lokke Egberto med hen i sin lejlighed ved stranden. Lykkedes det vil hun lade som om hun ringer efter noget take away mad. I virkeligheden ringer hun til Ernesto del Monte, der lidt efter dukker op med en ladt pistol og stor trang til at skære Egberto i næsen!

Det samme mønster gentager sig hvis Anita får Egberto lokket med op på et hotelværelse, hans eller hendes, hun ringer efter mad eller room service og Ernesto del Monte dukker op. Hverken Anita eller del Monte giver op før de får en god del af skatten. Hvis Egberto har været et rigtigt røvhul, så ydmyg ham. Lad Anita og Ernesto stjæle hele hans andel og stikke af.

Caribbean Adventures kontor

Udviklingen mellem Chakasha og Pepe er meget afhængig af Pepes spiller, og hvor hårdt du som Fortæller ønsker at gå til ham/hende. Hvis Pepe har røbet sin del af skattens skjulested for Chakasha, vil hun glemme alt om drømmeterapi og drøne derhen for at score guldet. Her kan hun evt. mødes af Pepe i en afgørende scene hvor det går op for ham, at han er blevet fuppet.

Hvis Pepe har holdt tand for tunge, laver Chakasha sit afgørende anslag denne aften. Hvornår scenen passer ind, bedømmer du som Fortæller. Chakasha dukker op om så Pepe ikke er alene!

Det banker på døren til kontoret, højlydt og vedvarende. Udenfor raser stormen. Når Pepe lukker op, står hans far i sit dryppende tøj og forlanger, at Pepe angrer sine synder.

Hvis Pepe bliver korporlig, så kæmper han med en person der skiftevis ligner hans far og Chakasha, det burde få ham til at lægge to og to sammen. Det er tilladt at lade Chakasha undslippe, hvis du vil lade hende vende tilbage i et sidste angreb den følgende dag.

Bipersonernes handlinger

I ovenstående kapitel stifter alle, eller i hvertfald hovedparten af spilpersonerne, bekendtskab med deres sande modstandere. De har alle adskillige lig i lasten, hvilket har medført, at skattejagten er blevet mere dramatisk end det kunne ønskes. Splittelsen imellem spilpersonerne er nu total, måske grupperer man sig med dem man tror kan redde én fra øen med livet og skatten i behold. Når kapitel 4 er færdig skal alle spillerne helst føle, at himlen er ved at falde ned om ørerne på dem. Vejret er fuldsændig sindssygt, politiet er lige i hælene på visse af spilpersonerne og andre har mere skumle forfølgere i nakken. Sandsynligvis er Jonis tvillingesøster blevet myrdet, de andre spillere tror selvfølgelig, at det virkelig var Joni. Alle bipersoner har nu åbent vist hvad de vil – og kan.

Hvis det er lykket for Keith at aftale med håndlangerne, at Mauro Guicci kan aftage en del af guldskatten, så tropper Guicci op sammen med sine goons næste dag. Det ændrer dog ikke ved, at Keith skal gøres kold.

Mulige handlingsmønstre

Det er fra og med nu, at du skal belønne kreative indfald. Hvis en spiller får en genial idé til at gemme sig, snyde de andre eller slippe afsted med sin andel, så lad det lykkes! Hvis alle spilpersonerne holder sammen i social samdrægtighed, så lad dem dog for helvede komme godt afsted med det – i sidste ende. Først skal de lige overleve sidste kapitel...

Lejligheden

Erneste og Anita bor i en lækker lejlighed lige ned til standen. Der er store panoramavinduer, hvor det dybblå og uendelig hav kan betragtes fra. Lejligheden er smagfuldt møbleret og indeholder alt hvad hjertet kan begære af moderne komfort.





Naturen går amok - færgen

Hvem slipper væk?

sejler kl. 12.

Dette sidste kapitel er det store klimax. Som om det ikke var nok med blæsevejr og piskende regn, så går vulkanen Aranjuez i udbrud om formiddagen. Morgenen begynder med kraftige drøn fra øens nordlige del, jordrystelser og voldsom røgudvikling fra vulkanen. De lokale er meget opskræmte og fabler om gudernes vrede og dommedag. Lad bare spillerne tro, at øen er ved at falde i havet. Udbruddet sender mængder af aske og ild op i luften og lysende lava flyder ned af bjergets sider. Det efterfølgende jordskælv gør, at vraget med resten af skatten på bunden af havet sendes ned i det uendelige sorte dyb, til evig glemsel. På land springer ruder og vandrør, billeder og skilte vælter. Kl. 12 sejler færgen til Trinidad, hvilket er eventyrenes sidste chance for at slippe væk med evt. værdier i behold. Turen til Trinidad vil være et helvede pga. vejret, men vinden er dog ikke så stærk som torsdagens orkan. Det er muligt for færgen at sejle nogenlunde sikkert til Trinidad.

Tilbage fra de døde

Hvis du har fulgt eventyrets anvisninger, så har bipersonen Paula på et tidspunkt overtaget Jonis identitet og er selv senere afgang ved døden. Derfor er det på tide, at give spillerne det sidste chok: Joni dukker op igen! Fortæl Jonis spiller, at Joni overlevede hvad end hun nu blev udsat for, og at hun kommer tilbage til Aranjuez. Lad spilleren finde på hvad Joni har lavet i mellemtiden, så længe det ikke går imod hvad der ellers er sket. Lad det være op til spilleren om hun vil holde lav profil overfor de andre spillere, eller om hun vil buse ud med det hele. I jomfru-spiltesten lå Joni simpelthen på lur indtil hun vidste hvor det meste af skatten var skjult, scorede så meget af skatten hun kunne, stak af til den lille landsby i bjergene og tog båden væk næste dag.

Nu skal den store slutkamp orkestreres. Spilpersonerne har hver især deres fjender, undtagen Joni, som de må slippe af med. Som før nævnt er det helt op til dig som Fortæller og spillerne hvorledes det sker. En smuk død er heller ikke at foragte. Hvis du ikke bryder dig om en eventuel slutkamp på færgen væk, så sørg for, at alle konflikter er nogenlunde løst inden færgen sejler. Hvis du gerne vil trække det hele til færgeturen, så er det helt okay.

Bipersonernes handlinger

Mauro Guiccis tre håndlangere (og evt. Guicci selv) opsøger Keith for at likvidere ham. Carl står vagt, mens Abe og Bernie ordner sagen på Keiths værelse, eller et andet sted hvis Keith har gemt sig. En pude til hovedet, og bang! Mordet kan medføre et større shootout hvis Keith ikke er alene, eller hvis håndlangerne overraskes. Det kan jo også være, at Keith er hurtig og gør modstand. Hvis politiet på en eller anden måde tilkaldes, så prøver håndlangerne at skyde sig ud, hvorved de til sidst omkommer i en sø af blod. Guicci selv undslipper naturligvis som enhver ærkeskurk med respekt for sig selv, og vil være med båden til Trinidad kl. 12.

Erneste og Anita

Erneste og Anita er, alt afhængigt af hvad der skete i forrige kapitel, på vej væk med en del af skatten. De tager også med båden kl. 12, og hvis Egberto når den samme båd, kan det udvikle sig til et endeligt opgør. Det er i høj grad muligt, at Egberto slet ikke når båden, og derfor lader de to andre slippe godt afsted med deres forehavende. Hvis Egberto ikke er med, så beskriv hvorledes de andre spilpersoner ser et umage par med tunge tasker, der bestiller drinks og store middage på færgen. De er i begge i et fantastisk godt humør.

Det endelige opgør

Måske får du som Fortæller brug for at spille det endelige opgør ombord på færgen til Trinidad, især hvis flere spilpersoner er sluppet væk uafhængigt af hinanden. Hvis Keith er ombord, og han stadig har Guicci og håndlangerne i hælene, vil de overfalde ham her. Færgens inretning er helt op til din fantasi, brug om nødvendigt din erfaring fra en tur over Storebælt eller Århus-Kalundborg. Færgen er et middel til at afslutte eventyret, til episke skudscenen i de trange korridorer, eller til at sende folk ombord i de frådende caribiske bølger.

Jiménez

Jiménez, den lede svedende politichef, er måske død, måske har han forgrebet sig på Jermina. Er han i live, vil han vente i sin Dodge nede ved båden til Trinidad. Hvis Jermina går ombord, følger han efter for at overfalde hende igen. Lad ikke Jerminas spillere vide noget om det, men lad i stedet Jiménez dukke op på et passende tidspunkt. Måske sidder Jermina et sted på færgen, og pludselig lægger hun mærke til en velkendt lugt, før Jiménez fede politifingre griber fat om hendes hals, eller de mødes på en af færrens lange trapper. Manden er gået amok og handler ikke længere rationelt.

Roberto Rico

Roberto Rico har lagt to og to sammen, og forventer, at Joaquín vil tage båden til Trinidad. Rico vil være ombord med sit guldkors indenfor præstekjolen, med det ene formål: at slå Joaquín ihjel. Skatten er ham flintrende ligegyldig. Hvis Joaquín tidligere i

eventyret har uskadeliggjort Rico, eller omvendt, bortfalder denne hændelse naturligvis.

Pepe og Chakasha

Hvis Pepe er nået ombord med eller uden skatten, er han i sikkerhed for sine fysiske forfølgere, men det er muligt han lider af roterende paranoia og ser spøgelse overalt. Lad ham endelig tro det værste, men Pepe må gerne slippe væk med en masse penge. Chakasha har allerede haft sit endelige opgør med ham, så hun vil ikke forsøge mere - eller vil hun? Hvis du insisterer som Fortæller, så er det okay for mig!

The End

Efter røgen har lagt sig efter alle de mulige opgør ombord på båden til Trinidad, stilner vejret symbolsk af. I det fjerne ses røgen fra Ladagos vulkan. Mareriddet er forbi for denne gang.

Lokaliteter

Yachten

Navnet er »Navigator«, modellen er en danskbygget X-612, 61 fods luksus. Skibet fremstillet af hvid glasfiber. Fire kahytter og fire toiletter, og akt i alt rigelig plads til seks personer. Midtskibs er en kabys med spiseplads til otte. Yachten er motordreven, men har en mast der om nødvendigt kan rigges til med sejl. Ombord er alle moderne faciliteter såsom satellitnavigation, ekkolod og varmt vand.

Hotel Guitarro

Ældre hotel i viktoriansk byggestil med højt til loftet, kæmpe vinduer, ventilatorer i loftet og knastørre blomsterdekorationer. Hotellet har en større bar i stueetagen. Hver etage ligner de andre, tykke tæpper på gangene, gange så langt øjet rækker og elevator for enden af hver etage. Elevatoren stopper med et højlydt »ping«. Der er stort set ingen gæster udenfor sæsonen, men Quentin, altmuligmanden, stiller sko uden for hver eneste værelse for at holde arbejdet vedlige.

Caribbean Adventures kontor

Kontoret ligger i et afsides liggende kvarter i Aranjuez, og er et lille hus med et lille kontor ud til gaden, et kombineret køkken og soverum bagerst. Køkkenet er intermistisk indrettet med en kogeplade, en elkedel og mikrobølgeovn.

Jerminas lejlighed

En lille lejlighed i Den mere skumle del af Aranjuez, et værelse med køkken, that's all. Det minimale toilet flyder med alle mulige make-up-dingenoter, her en prisbillig mascara, der en umoderne eyeliner, i blandt læbestifter, pudder, deo, eau-de-cologne osv.

Ladagos geografi og historie

Aranjuez

Aranjuez er både navnet på den største by, 15.000 indb., på øen Ladago og på vulkanen i øens nordlige ende. Ladago er beliggende i det gigantiske hav af øer der danner de Vestindiske øer, fra Trinidad i syd, til Puerto Rico i nord. Ladago ligger nærmest midtvejs mellem de store øer Tobago og Trinidad, forbindelse herfra foregår med båd. Både Tobago og Trinidad har hver deres lufthavn.

Fort William

Ruinerne af et engelsk fort med kirke, barakker, boliger osv. beliggende ca. 5 km oppe ad en stejl stigning fra Aranjuez. De lokale hævder, at det spøger her. Well, well.

Congas

Lille fiskerby på vestkysten af Ladago, under 2000 indb.

Palo og Seco

Bjerglandsbyer med henholdsvis 500 og 800 indb.

Maracas

Lille by på østkysten med 1300 indb.

Resten af Ladago

Den nordligste del af øen er dækket af ufremkommelig, fredet skov. Her er ingen veje, og kun en lokal guide ville kunne finde vej her. Vejene i bjergområderne er generelt smalle, dårlige og, ligesom alle andre veje på øen, med venstrekørsel.

Strækningen mellem byerne Aranjuez og Maracas er hvide sandstrande som vi kender det fra Bounty- og Barcardi-reklamerne.

Ladagos historie

Øens historie hænger nøje sammen med Trinidads og Tobagos historie, idet alle øerne sammen danner en republik, dog hver især med lokalt selvstyre. Befolkningen er 40% sorte og 40% indisk afstamning.

1498: Columbus opdager øerne. 1797: Briterne ankommer. 1802: Ladago bliver britisk kronkoloni. 1834: Slaveriet ophæves. 1888: Trinidad, Tobago og Ladago bliver til én koloni. 1946: Indførelse af alm. stemmeret. 1956: Peoples National Movement (PNM) dannes. 1956: Kolonien får indre selvstyre under PNM. 1962: Selvstændig stat i Commonwealth. 1976: Selvstændig republik i Commonwealth. 1981: Ladago får lokalt selvstyre. 1986: National Alliance for Reconstruction (NAR) vinder valget over PNM. 1991: PNM tilbage til magten efter decembervalg.

Hvor galeonen med guldet kommer fra vides ikke.

Du skal spille følgende person:



Egberto »Bert« Gajun, 23 år, columbiansk herkomst.

Udseende: Som John Turturro i Barton Fink. Kruset hår, sorte hornbriller, overbid og altid lettere krumbøjet og lidet opsigtsvækkende.

Bert er søn af indvandrere fra Columbia. I forbindelse med sit arbejde fandt han en række gamle dokumenter der afslørede beliggenheden af en sunken galeon, der efter sigende skulle have en guldskat ombord. Det har han ihvertfald fortalt sine venner, Joni og Keith. Hovedsagen er, at han har lommebogen, ikke hvordan han fik fat i den. Bert ønsker heller ikke at tænke tilbage på sin barndom overhovedet, om den så var i USA eller i Columbia, eller noget som helst andet sted i verden. Man skal kun skue fremad, aldrig tilbage. Fortiden gør ondt, fremtiden bringer muligheder! Han husker dog gerne tilbage på pigen Anita, Anita som gjorde ham til mand, Anita som han elskede højt.

Bert fik vennerne Joni og Keith med på ideen om at drage sydpå for at finde skatten. I lommebogen står der, at skatten kan findes når man sejler stik øst fra Aranjuez, indtil kirketårnet i Maracas står lige midt i vulkanens krater.

Personlighed

Indadtil: Fanatiker. Har kun ét for øje: at komme til penge, mange penge! Målet hel- liger midlet, og intet kan komme dig i vejen, hvis du selv kan bestemme.

Udadtil: Overlever. Du synes at overleve uanset hvad. Du udholder, fastholder og udlever hvad som helst. Du kender intet værre end en person der ikke kæmper for sin sag.

Relationer til andre spilpersoner

Joni er en forkælet pige fra Washington, som du har hjulpet gennem hendes møde med storbyen New York. I er ret gode venner, men kun til en vis grad: det er dig eller de andre. Du vil støtte Joni så længe det ikke går ud over dig selv. Seksuelt interesserer hun dig ikke særligt.

Keith kender du som en smart forretnings- mand, måske lidt for smart, men han har gjort meget for dig, og han har gode forbind- elser op i systemet. De andre kender du ikke noget til.

Bert er ekstremt behændig og smidig, og hans reflekser er nærmest kattelignende.

Han er normalt begavet, hverken dum eller oversmart. Af og til kan Bert handle uden at tænke sig om, men det har kun hjulpet ham i tilværelsen indtil nu. Han ved hvordan man klarer sig uden et fast arbejde, hvordan man tjener til dagen og vejen. Bert har ingen formel uddannelse, men taler dog både amerikansk og spansk ganske godt. Han er ingen ørn med et skydevåben, men han ved da hvor kuglerne skal ind og hvor man trykker af.

Bert er inlogeret på Hotel Guitarro, hvis portier hedder Quentin, og hører klassisk gui- tarmusik dagen lang.

Personligt udstyr: Falmet lommebog med indskriften »E. del Monte« på første side. Colt Detective og 25 skud. Sammenfoldelig fiskekniv. En kuffert med tøj og toiletgrejer.

Du skal spille følgende person:

Joni Lee, 22 år,

amerikaner.

Udseende: Jodie Foster i *Silence of the Lambs*. Ung, smuk og velplejet; lyst hår, blå øjne og blød, glat hud. Ser lillepigeagtig ud uden sminke, men kan se ud som en moden kvinde med den rigtige make up.

Joni har fortalt sin eneste ven Bert, at hun bor i New York, men ofte besøger familien i Washington. Det er næsten hele sandheden. Hun ville gerne bo i New York, men alting er så svært. Hendes rigtige mor kender hun ikke, og hendes far er hun aldrig rigtig kommet godt ud af det med. Joni mødte Bert da hun var arbejdsløs og i pengemangel, han hjalp hende og de har været venner siden. Det er ikke nemt at klare sig på egen hånd, og uden Bert var det nok aldrig gået. Nu er Joni og en anden af Berts venner blevet inviteret til at finde en sunken skat i Caraïbien. Hvor spændende. Og strandene, solen, fyrene!

Indadtil: Forkælet. Du er vant til at få hvad du peger på uanset pris og omkostninger. Og du forventer, at folk omkring dig ikke stiller spørgsmål ved dine krav. Ellers kan du sagtens være sur og umedgørlig i lang tid. Lige så længe det skal være.

Udadtil: Oprører. Du er uafhængig, frisindet, og uvillig til at slutte dig til en sag eller politisk retning. Du vil ikke finde dig i noget eller at nogen udnytter dig. Dog vil du helst have hjælp fra andre når det virkelig gælder.

Relationer til andre spilpersoner: Egberto er vel din eneste rigtige ven. Han har gjort så meget for dig, uden at vide din far var velhavende. Og så har han stort set ikke gjort tilnærmelser til dig. Gad vide om han er bøsse? Egbertos ven, Keith, er en rigtig skummel type, der helt klart skjuler noget. Han har til gengæld gjort rigelige tilnærmelser, men hvis han kommer for tæt på, så...så er han selv ude om det! Hvis han vil udnytte Egberto, skal han ikke regne med at slippe let om ved det. De andre i gruppen ved du ikke meget om.

Joni er god til at gennemskue andre mennesker, og hun opfatter hurtigt om hun kan stole på dem eller ej. Hun har været på et collegehold i gymnastik, så hun er smidig og stærk. Hendes charme og overtalelsesevne har reddet hende fra mange problemer i hendes skoletid. Joni taler rimelig godt fransk, og

hun har gået til selvforsvar i flere år.

Joni er inlogeret på Hotel Guitarro. Portiéen hedder Quentin, og han er en underlig fisk. Dagen lang lytter han til noget forældet kattejammermusik, der drøner ud af højttalerne i hotellets foyer.

Personligt udstyr: To kufferter og en taske, alle med tøj, make up og toiletgrej. En spraydåse med tåregas. En attrappistol, Colt A1911, udført til mindste detalje i blankt metal. To kartoner Marlboro. Et American Express(udløbet) og et Diners kreditkort.



Du skal spille følgende person:



Keith Moran, 34 år, amerikaner.

Udseende: Harry Dean Stanton i Wild at Heart. Tyndhåret, slidt udseende, poser under øjnene. Går altid i sandfarvede jakkesæt, der trænger til rensning, men ellers er han rimelig sober at se på. Keith går aldrig uden slips eller godt med barbersprit på.

Keith er veluddannet, og har en længere erhvervskarriere bag sig først og fremmest i fagbevægelse med tilknytning til det Demokratiske Parti. Keith har ikke altid været lige heldig i sine forretninger, så han har skaffet sig både venner og fjender. Og lidt gæld her og der.

Nu er det tid for lidt adspredelse, synes Keith, så han har støttet sin ven Berts ønske om at tage til Caribien og lege skattejægere. Keith har fundet et lille selskab, »Carribean Adventure«, hvis leder og medarbejdere var villige til at indgå som partnere i projektet. Keith har ingen nærmeste familie.

Personlighed

Indadtil: Konformist. Du er en medløber. At tage téten sådan åbenlyst er ikke din kop the. Du følger den stærkeste eller den smarteste. Det giver de bedste resultater i den sidste ende.

Udadtil: Livsnyder. Livet er tomt og meningsløst, så hvorfor ikke have det så sjovt som muligt? Fest, gang i den, masser af sprut og damer!

Relationer til andre spilpersoner: Egberto er din ven, du har hjulpet ham med at tackle bureaukratiet i New York, han har til gengæld været en tro støtte. Egbertos veninde er en lille lækker sag, og det er længe siden du sidst havde en kvinde uden at betale for det. Jermina Daza kender du kun gennem telefonsamtaler, hun er åbenbart dykkerekspert og virker seriøs. Måske ser hun endda godt ud, hvem ved? Hendes to medarbejdere kender du ikke.

Keith er en mand med en ganske betydelig udstråling. Han kunne sælge brugte biler i Jylland eller måske endda sandkage i Sahara. Han er glat og taler folk efter munden samtidigt med, at han overtaler dem til at føje ham. Keith er velbevandret i lovgivningsjunglen og det politiske liv i USA. Han er heller ikke dårlig til at true eller snyde hvis det kommer dertil. Alt hvad der er fysisk eller kropsligt

krævende holder Keith sig langt væk fra, idet et langt liv med cigaretter, sprut og kokain har ødelagt hans fysik.

Keith er inlogeret på Hotel Guitarro i Aranjuez. Portiéen hedder Quentin.

Personligt udstyr: 50 gram god kokain, en Beretta M92 med 1 magasin indeholdende 4 kugler, 8 pakker Camel uden filter, 1 flaske Jack Daniels, 1 flaske Smirnoff, 2 sandfarvede jakkesæt med det hele. Tandbørste. En hel flaske Karl Lagerfeld barbersprit. Et par slidte RayBan solbriller med stålstel og spejlglas.

Du skal spille følgende person:

Jermina Daza, 28 år, indfødt

Caraibier.

Udseende: Isabella Rossellini i Blue Velvet. Sort hår, markerede kindben og et sorgfuldt udtryk i ansigtet. Jermina er som regel smart klædt i silkeskjorter og nederdel, eller moderigtigt fritidstøj.

Baggrund

Jermina kommer fra øen Ladago i det Caribiske Hav, nærmere bestemt byen Congas, og nu leder hun det lille turistbureau »Caribbean Adventure«. Hun blev gift i en ung alder, men blev desværre også tidligt enke da manden, nedbrudt og udbrændt, begik selvmord. Eller i hvertfald afgik ved døden. Den lokale politichef kendte hendes mand, og var ikke ligefrem begejstret over hans død. Hun synes dog at være ovenpå sorgen efter det frygtelige tab. Jermina har masser af mod på både at sejle og dykke, og i det hele taget være en fri kvinde.

Personlighed

Indadtil: Retfærdiggører. Du tror på din rationelle dømmekraft, din evne som fredsskaber og du forsøger altid at gøre tingene bedre i sandhedens navn. Det er derfor det er dig der er chef, og ikke de andre.

Udadtil: Skaber. Du vil gerne skabe noget af vedvarende værdi, du er en pioner-type der vil huskes for noget godt. Du vil være betydningsfuld, og gerne forbillede for andre.

Relationer til andre spilpersoner

Pepe og Joaquin ved du egentlig ikke særligt meget om, på trods af, at de arbejder for dig i firmaet. De er begge unge og pålidelige, og udfører deres arbejde uden at brokke. Joaquin er åbenbart dykkerekspert, og Pepe påstår, at han er ret sej til at navigere et skib. Amerikaneren Keith kender du kun gennem de telefonsamtaler du og han havde i om skattejagten. I den forbindelse måtte du fortælle ham, at du kunne dykke, hvilket er langt fra sandheden. Heldigvis kan Joaquin dykke, så han må hjælpe dig til at »snyde« amerikanerne lidt. Keiths to venner kender du intet til.

Jermina er i besiddelse af en fantastisk målbevidsthed. Sætter hun sig et mål, så gør hun hvad der er menneskeligt muligt for at opnå det. Samtidig er hun meget velovervejet og besindig, så impulsive, uoverlagte handlinger er ikke lige Jerminas stil. Hun er af middel

begavelse, rimelig årvågen og med brugbare evner i at køre bil, reparere diverse mekaniske dimser, samt selvforsvar. Jermina taler spansk og engelsk.

Personligt udstyr: Lille snusket lejlighed i Aranjuez hvor alle hendes tøj/ting er. Lejlighedens minimale toilet flyder med alle mulige make-up-dingenoter, en prisbillig mascara, en umoderne eyeliner, iblandt læbestifter, pudder, deo, eau-de-cologne osv. Desuden har firmaet lejet et lille kontorlokale ved havnen med en Macintosh computer, hvor Pepe sover i baglokalet indtil han har fundet en lejlighed.



Du skal spille følgende person:



Joaquin Rodrigo, 25 år, indfødt Caribier.

Udseende: Paul Mercurio i *Strictly Ballroom*. Sort hår, muskuløs, dybe, mørke øjne der på én gang er hårde og imødekommende. Joaquin har et udpræget sydlandsk udseende.

Joaquin er en ung mand fra Aranjuez, Ladagos største by med omkring 15000 indbyggere. Joaquin har en drøm om at være selvlært dykker med erfaring indenfor både fri, snorkel og iltflaskedykning. Faktisk så meget, at han allerede har påstået at kunne dykke for at få et jobbet i Jermina Dazas firma, »Caribbean Adventure«. Her arbejder han sammen med Pepe, der nærmest er en stor dreng. Joaquin er ansvarlig for den luksus-yacht som firmaet har lejet for at deltage i jagten på en sunken skat ud for Ladago, så han sover på båden om natten og holder den ren mv. Sin familie ser han ikke meget til, de kan ikke lide ham, hvilket gør ham bedrøvet af og til.

Personlighed

Indadtil: Kritiker. Intet bør accepteres uden, at det er blevet nøje undersøgt og gransket. Intet er perfekt, og du sætter høje standarder for alt du støder på. Du søger ligefrem at udstille de fejl og mangler andre har eller gør.

Udadtil: Spøgefugl. Du er klovn, narren, den sjove mand. Du hader sorg og smerte, og prøver at hjælpe andre af det der tynger dem, men det er ikke altid din humor falder i god

jord. Alligevel fremturer du, for lystigheden skal vinde over sorgen.

Relationer til andre spilpersoner:

Pepe virker som en flink fyr, men du kan ikke påstå du kender ham godt. Pepe skjuler noget, han virker så bedrøvet. Jermina, lederen af »Caribbean Adventures«, er en tiltrækkende og interessant person. Hun virker ærlig og ligetil. Hvis du spiller dine kort rigtigt, så var der måske muligheder. De tre amerikanere kender du ikke noget til.

Joaquin er muskuløs, veltrænet og smidig. Nogen vil hævde, at han er smuk, men udstråling har han under alle omstændigheder. Joaquin er ganske godt begavet, og han taler både spansk og engelsk samt læser latin nogenlunde. Han er katolik og særdeles godt inde i kirkens ritualer. På trods af Joaquins unge alder er han yderst tålmodig, men samtidig ærgerrig og målrettet. Han kan køre både bil og motorcykel. Joaquin har studeret adskillige bøger og brochurer om dykning, og mener sig i stand til at iføre sig og andre dykkerudstyr uden problemer.

Personligt udstyr: Et sæt tøj, en bibel, 8 kondomer, et billede af sin familie. En pung med et slidt og falmet kørekort.

Du skal spille følgende person:

Pepe Romero, 23 år, indfødt

Caribier.

Udseende: Miles Davis fra pladen *Sketches of Spain*. Sort i huden, slank og elegant, ikke et gram fedt for meget. Pepes øjne er store og dybe, med et skær af sorg. Han er alt i alt meget smuk og tiltrækkende.

Pepe er en smuk og tiltrækkende ung mand, der dog virker lidt tilbageholdende. Han arbejder i Jerminas firma »Carribean Adventures« fordi han fortalte Jermina om sin store erfaring som skibsfører og navigatør. Måske smurte han lidt for tykt på, men jobbet er hans. Pepe kommer oprindeligt fra fiskerbyen Congas på Ladagos vestkyst, og det var arbejdet som fisker der rev hans far bort alt for tidligt. Pepe bor for tiden på firmaet »Caribbean Adventures« lille kontor. Pepe spiser dagligt tre grønne dråber mod onde drømme, som han er blevet ordineret af en lokal åndemanager, Chakasha.

Personlighed

Indadtil: Barn. Din personlighed og dit temperament er stadig umodent, du er aldrig blevet rigtig voksen. Du ser helst, at der er nogen der passer på dig og beskytter dig. Kvinder tiltrækker dig meget.

Udadtil: Afviger. Du passer bare ikke ind nogen steder. Du er simpelthen for underlig, dine holdninger og tanker virker skræmmende på folk i almindelighed. Kvinder afskrækker dig meget.

Relationer til andre spilpersoner

Firmaet er blevet dit hjem, og din kollega

Joaquin kunne gå hen og blive en nær ven. Indtil nu kender du ham ikke særlig godt, men det skal nok komme. Det er som om han skjuler på en hemmelighed. Jermina, din chef, har tjek på tingene og styrer firmaet i fornem stil. Og så er hun en meget smuk kvinde. Hende kan du lære meget af. De tre amerikanere kender du ikke noget til.

Pepe er temmelig stærk af sin alder, og han besidder en nærmest overmenneskelig udholdenhed. Han har ingen formel uddannelse, men taler lidt turistengelsk ved siden af spansk. Han kender den beboede del af Ladago ret indgående, men de lokale kender nok ikke meget til Pepe. Han er ret overtroisk, og tror på lokale legender og sagn. Hvis Pepe skulle ryge ind i et slagsmål, hvilket er sket flere gange, så har han en hurtig opfattelsesevne, og kan både slå fra sig og trække sig tilbage på det rigtige tidspunkt. Han ryger meget.

Pepe bor i baglokalet til »Carribean Adventures'« lille kontor, hvor han har en madras, et lille køleskab og en kogeplade. Computeren ved han ikke hvordan man betjener.

Personligt udstyr: Et sæt tøj, en gammel dolk, en masse småmønter og en halv pakke lokale cigaretter.



Erindringer 1

uddeles til spillerne omkring afslutningen af kapitlet: Mandag - Vindstille.



Jermina

Leo Jimenez, det lede svin, han troede aldrig på dig. Det var det perfekte mord, ingen havde fattet mistanke, ingen undtagen den svedige hund til Jimenez. Han var en tand for smart, men han kunne ikke bevise noget. Lige siden har han våget som en høg over dig – parat til at slå ned. Idiotten kunne ikke have valgt et værre tidspunkt at være snagende på. Du ved han har stor magt her på øen, men han kan ikke bevise noget, ikke bevise...noget.



Pepe

Vandet, det blå vand. I øjne, ører, næse, mund. Du kæmper gennem endeløse blå bølger mod en kyst der aldrig kommer nærmere. Ingen følelse i arme og ben. Skal du også dø? Ligesom ham? De vil ikke kunne opdage noget, du skal bare nå ind til kysten, så er dine bekymringer ovre. Vandet, det blå vand. Svømme, bare svømme, ikke tænke på hans øjne, øjnene der stirrede på dig, dine arme der hævede sig igen og igen...



Joaquin

Hans hænder på din krop under skjorten, det store rungende rum, de tomme bænke. Ingen må nogensinde få det at vide. Den varme ånde i dit øre, de anstrengte støn – smerten. Pigen på alteret, hendes tarvelige tøj og købte latter. Hævnen er sød. Fader Ricos hysteriske råben, om synd, helvede og evig fordømmelse. Ja, ja, han skulle snakke! Den gamle mand opdagede jer. Er du sindssyg en ballade!



Egberto

Lugten af svedende kroppe gennem sivmåtterne. Lyden af stønnende mandfolk og obligatorisk klagende kvinder. I rummet ved siden af får en kæmpefed mand valuta for pengene af Anita - din Anita. Manden plaprer op om alle sine oplevelser og Anita ler sin bedste betalte latter. Anita har altid været noget specielt for dig, hun var den sødeste på hele stedet, og lige nu gør hun sig klar til næste kunde.



Keith

Du lægger pulveret på spejlet og arrangerer det i en tynd hvid streg. Omhyggeligt fører du det skinnende metalrør hen til næseboret og bøjer dig fremover. Kvinden overfor har kun en sort blonde-BH på, og hun ligger henslængt i stolen som en jakke efter en fest. Dit eget tøj flyder omkring i rummet, sjovt nok har du stadig strømper og sko på. Du snøfter strengen op i hjernen og flyver væk...det sidste du husker er...duften af kvinde og lyden af penge.



Joni

For Gud ved hvilken gang sidder du på bagsædet af en politibil. Fæhovederne på forsædet har allerede ringet til farmand og fortalt, at du er fundet i god behold. Så er det hjem til Løgneren igen, men det er kun et spørgsmål om tid før du stikker af igen. Tilbage til Egberto, den eneste rigtige ven du endnu har haft. Løgneren er et røvhul, I kunne have levet sammen som en rigtig familie, mor, far og børn. Mor, far og børn: rend mig i røven!

Erindringer 2

- Uddeles til spillerne omkring afslutningen af kapitlet: Tirsdag - Frist blæst

Keith

Det hvide pulver og typer som hende i stolen overfor koster penge. Mange penge. Heldigvis kan du få kredit hos den lille svindler til Guicci, problemet er bare at du ikke kan hugge mere i fagforeningens kasse, og gælden til Guicci vokser. Er den \$50.000, \$100.000 eller \$200.000 ? Du må væk før den bliver opkrævet. Du har skaffet et firma i Caribien der vil gå ind på skattejagten, men først lige et snøft...kvinden rejser sig og glider over mod dig. Efter sex og kokain er det bedste iskold champagne og kaviar, men ingen af tingene er mulige uden...penge.



Egberto

Dejlige Anita. Godt nok var hendes krop til salg for penge, men du havde altid holdt af hende. Betragtet hendes nøgne svedige krop gennem væggen sammen med forskellige mænd. Du vidste besked om hendes krop og følte du kendte hende bedre end nogen anden. Da du fyldte 16 blev hun endelig din. Hun trak dig med ind til sin seng og gav dig lov. ret efter lå den fede i hendes seng og plaprede om en guldskat i Caribien, og at det hele stod i hans lommebog. Du standsede ham ude på den mørke gang med en kniv i hånden og forlangte lommebogen. Du snittede ham godt og grundigt i næsen men han nægtede. Det var bare at skubbe ham ned af trappen...han må have knækket nakken...og snupe bogen. Anita skabte sig, men ville ikke stikke af sammen med dig. Too bad. Heldigvis har hun skiftet mening.



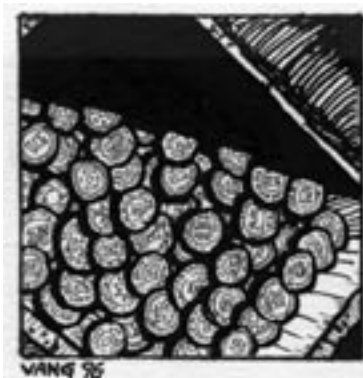
Jermina

Det var for nemt. Ikke blot var Ferdinand et svin, han var også dum som en dør. Han havde indtaget cyaniden som var det slik. Det hele var perfekt arrangeret, alt tydede på selvmord, du havde været hjemme ved din mor og dine venner og græde over, at din mand var træt af livet. Ikke for åbentlyst, men alligevel. På selve dagen var du taget på indkøbstur til Aranjuez, og politiet var der da du kom hjem. Jimenéz havde under forhørene mere end antydnet, at du var indblandet. Heldigvis kunne han ikke overbevise andre, men hvad nu? Han han gravet et eller andet frem? Indicier? Beviser? Rolig nu, ikke ryste på hænderne...



Erindringer 2

- Uddeles til spillerne omkring afslutningen af kapitlet: Tirsdag - Frist blæst



Joni

Den dag du opdagede, at din mor hele din barndom havde levet i Minneapolis og nu var død, vidste du, at du aldrig ville kunne tilgive Løgneren, din far. Da han fortalte, at du ovenikøbet havde en søster, Paula, måtte du handle. Grib dit gode tøj og stikke af. Skide på alle hans forgyldte vandhaner, store biler og dyre skoler. Og hver gang politiet fandt dig og bragte dig tilbage var du kold i røven. Indtil du stak af igen. Til New York - og Egberto. Nu er muligheden tilstede for, at du selv kommer til penge, og så er det endeligt farvel til Løgneren og det tomme hykleriske liv.



Joaquin

Du husker den lille kirketjener Xavier svagt. Til gengæld husker du fader Rico bedre end du ønsker. Du husker de små lege på hans kontor, de ting han gjorde ved dig, og de ting han fik dig til. NEJ! Du ville aldrig kunne få din mor til at forstå det. Hun forguder det svin til fader Rico. Derfor var det nødvendigt, at give ham en lærestreg. Derfor drak du dig fuld og elskede med hende luderen på alteret. Tænk engang: på alteret! Havde du bare kunne se fader Ricos lede fjæs, det ville have været det hele værd. Men det var Xavier der fandt jer, du blev smidt ud, og nu vil din familie ikke kendes ved dig. Ironi? Katolsk logik.



Pepe

Dig og din far. Alene i båden. Før eller siden skulle han have at vide, at du ikke havde tænkt dig at være fisker resten af livet. Han tog det ikke pænt. Råbte og skreg og spyttede dig i ansigtet. Han rejste sig op i båden og greb fat om din hals, du slog igen og I tumlede omkuld i båden. På en eller anden måde fik du fat i ankeret og hamrede det mod hans hovede igen og igen. Han blev helt stille. Lyden af hans hovedskal der kvastes lyder stadig for dine ører. Du slog hul i bunden af båden med ankeret, snurrede ankerlinen om hans krop og ventede på, at båden gik ned. Så begyndte du at svømme, svømme for dit liv, hvordan du klarede det fatter du ikke.

Spilpersoner til uddeling i kapitel 3

Egberto Gajun

Egberto tilbragte det meste af sin barndom på et bordel i Colombia. Her lærte han, ved siden af engelsk sprog og skopudsning, luderen Anita at kende - hun tog hans uskyld da han fyldte 16. Egberto forgudede Anita og så op til hende, hun var ret ligeglad med ham.

En skønne dag fik Anita besøg af en meget fed mand. Manden lovede at fortælle Anita en hemmelighed hvis hun gjorde ting og sager. Det gjorde hun så mens Egberto som altid lurede gennem tremmewæggene. Efter samlejet fortalte den fede om en sunken galeon et sted i Caribien - med en guldsandt ombord. Alle detaljerne havde manden i en lille lommebog. Egberto, dengang 17 år, øjnede en chance og styrtede frem og trueede manden med en kniv (snittede ham i næsen), men da den fede ikke ville aflevere lommebogen, skubbede Egberto ham ned af en trappe og huggede lommebogen. Egberto prøvede at overtale den chokerede Anita til at stikke af sammen med sig, men forgæves. I den tro at den fede mand var død, flygtede Egberto ud af landet og endte i USA, hvor han gennem diverse småjobs skabte sig en tilværelse og sparede op til en kommende skattejagt.

I USA lærte han de to amerikanere Joni Lee og Keith Moran at kende, han fortiede dog sin skumle fortid, og påstod han var sydamerikansk indvandrer. Da han mente tiden var passende, præsenterede han sin plan om at hæve den glemte guldsandt for dem. De var begge begejstrede, og forberedelser gik igang.



Joni Lee

Født og opvokset i Washington D.C. Mens hun var spæd, lod hendes forældre sig skille. Joni blev med faderen i Washington, og tvillingsøsteren Paula flyttede med moderen til Minneapolis. Siden jordede faderens advokat moderen, der måtte nøjes med et luset børnebidrag på trods af, at farmand var temmelig velhavende. Joni levede i mange år som det forkælede enebarn der kunne få alt hvad hun pegede på - undtagen kærlighed. Hele sin barndom og ungdom vidste Joni intet om moderen eller søsterens tilstedeværelse. Da hun endelig ved et tilfælde fik det at vide, viste det sig at moderen var død og søsteren forsvundet. Derpå stak hun som 18-årig af til New York og prøvede at leve på gaden. Her mødte hun sydamerikaneren Egberto Gajun, som hjalp hende med lidt penge og mad uden nogensinde at gøre tilnærmelser til hende. Gennem Egberto lærte hun også amerikaneren Keith Moran at kende, en fyr hun holder meget lidt af, især efter han begyndte at overfalle hende i Egbertos lejlighed en aften hvor Egberto var kørt efter øl. Flere gange fandt politiet hende og afleverede hende tilbage til faderen, men Joni stak af igen. For nylig døde faderen og efterlod sin formue til Joni, hvilket hun ikke ved på nuværende tidspunkt.



Keith Moran

Lettere afdanket playboy-type med en turbulent fortid. Det hele begyndte så godt. Keith kommer fra et godt republikansk miljø i Texas, gennemlever den klassiske (i.e. den vi kender fra amerikanske film og serier) USA-pubertet, kommer på college og studerer blandt meget andet økonomi og politik. Keith bliver hurtigt de studerendes talsmand og formand for studenterrådet. Senere, på universitetet, bruger Keith det meste af sin tid på fagligt arbejde og får masser af gode kontakter indenfor fagforeningerne. Studierne afbrydes i utide, og Keith bliver ansat som sekretær i en lokal fagforening, avancerer hurtigt til sagsbehandler og siden til politisk rådgiver. I mellemtiden bliver han både gift med og skilt fra Gwen Pulaski, datter af formanden for chaufførernes fagforening. Kvinder og fester er der mange af, Keith begynder at bruge kokain. I sin eufori engagerer han sig i adskillige bestyrelser, menighedsråd og i det Demokratiske Parti. Keith er en populær mand, men bag det hele skylder han en helvedes masse penge væk til en lokal forbryderorganisation, ledet med fast hånd af Mauro Guicci. Derfor prøver han at læse partikassen for et par hundrede tusind Dollars, hvilket indbefatter, at han må forføre den lokale kampagneleders afskyelige kone. Underslæbet opdages, og Keith flygter sammen med et par venner, Egberto og Joni, til Caribien. Guiccis folk og myndighederne er i hælene på ham, men Egberto har fablet om en glemte guldsandt på bunden af havet...





Jermina Daza

Begavet pige fra Ladago. Jermina blev tidligt af sine forældre lovet væk til byens avisredaktør Ferdinand Sanchez, og blev tvunget til at gifte sig med ham 17 år gammel. Sanchez var alt andet end Jerminas kop te, han var en bulderbasse, drukkenbolt og skørtejæger. Ikke så snart var han blevet Jerminas ægtemand, før han var hende utro med adskillige andre kvinder. Jermina lagde en plan: svinet skulle dø uden hun nogensinde fik skylden for det. Omhyggelig tilrettelagde hun Sanchez« påståede selvmord, og forgav ham en dag med cyanid. Alt lykkedes bortset fra, at Labagos politichef, den snu og intelligente Leo Jimenéz, simpelthen ikke troede på selvmordsteorien. Han svor, at Jermina ikke ville slippe godt fra sine gerninger.

Jermina flyttede til byen Aranjuez, også under Jimenéz juristktion, og startede et lille turistfirma, »Caribbean Adventure«. Hun har to ansatte, Pepe Romero og Joaquin Rodrigo, der mest lever af plyndre godtroende og naive turister for deres penge.

For kort tid siden accepterede firmaet at hjælpe tre amerikanerne med at lokalisere et sunkent vrak i farvandet nær Aranjuez. I den forbindelse måtte Jermina påstå at hun kunne dykke.



Pepe Romero

Pepe er født i byen Congas, en lille fiskerby på Ladagos vestside. Hele sin opvækst blev han forberedt på at være fisker som voksen, men Pepe havde lyst til noget andet, han vidste bare ikke hvad. Måske spare penge sammen til at rejse til Puerto Rico, Bahama eller måske Florida! En dag med roligt vejr tog han og faderen alene ud på havet. Pepe følte, at det var nu eller aldrig, så han fortalte roligt sin far om planerne, men faderen gik amok og overfaldt ham korporligt da han fortalte, at han ikke ville være fisker. Pepe dræbte faderen i nødværge, hvorefter der gik panik i ham. Pepe slog hul i bunden af båden og forsøgte at svømme i land, hvilket nær kostede ham livet. Stærkt forkommen skyldede han i land, så ødelagt af sorg og forbitrelse, at han troede på sin egen historie om et forlis. Siden forlod han moderen i Congas, og drog til Aranjuez for at søge arbejde. Her fik han kontakt med Jermina Daza, der havde startet et lille turistfirma efter sin mands selvmord. Pepe påstod, at han var genial som skipper, og blev ansat i »Caribbean Adventure«. Pepe plages af mareridt, hvor han drømmer det banker hårdt og vedvarende på døren. Når han åbner er der ingen, men når døren bliver lukket igen, fortsætter det med at banke. Er det hans fars genfærd, der vil trække sønnen med sig ind i dødsriget? Pepe har efter mødet med »genfærdet« kontaktet den lokale åndemaner Chakasha for at få hjælp. Hun har givet ham nogen grønne dråber som medicin.

Pepe lever, spiser og sover på »Caribbean Adventures« kontor i Aranjuez« havnekvartier.



Joaquin Rodrigo

Joaquin begyndte tidligt som messedreng i Aranjuez« katolske kirke. Udover pligterne i kirken, gav det han en skoleuddannelse. Den lokale pater, Fader Rico, viste sig at være interesseret i højst ukatolske aktiviteter, heriblandt seksuel befamling af små søde drenge. Joaquin troede i lang tid, at det hørte med til messedrengens pligter, men da han blev lidt klogere ville han bare væk. Den nemmeste måde at komme ud af kirkens greb på, var ved at begå en nærmest utilgivelig synd og blive smidt ud. Så sagt, så gjort, en skønne dag drak han sig fuld, opsøgte en luder, og betalte hende for at elske med sig på alteret i kirken på et tidspunkt hvor Joaquin vidste det ville blive opdaget. Joaquins familie fik herefter besked på, at han var uønsket som tjener ved den katolske menighed. Beskeden knuste naturligt nok hans forældres hjerter og Joaquin blev smidt ud hjemmefra med besked på ikke at vise sig igen for han havde sonet sin synd. Samme dag søgte han arbejde nede på havnen, og fik en tjans ved et lille turistfirma, »Caribbean Adventure«, da han påstod, at han både dyrkede fridykning, snorkeldykning og dykning med iltflasker. Sandheden er, at han aldrig har dykket før.

Theatrix

Navn: Egberto “Bert” Gajun

Alder: 23

Højde: 1.82

Øjne: Brune

Udseende: Som John Turturro i Barton Fink. Kruset hår, sorte hornbriller, overbid og altid let-tere krumbøjlet og lidet opsigtsvækkende.

Attribute Profile:

Strength (3.5) Stærk nok til at slå fra mig, men ikke Tarzan; og slet ikke en vægtløfter.

Stamina (4.0) Jeg dør ikke af en influenza, men jeg er ikke vild med udmarvende eventyr. Jeg går nemmere ned fysisk end psykisk.

Coordination (6.5) Her er det jeg er god til. Mine reflekser er ovenud gode, og jeg tænker hurtigt. Bagside? Jeg handler ofte hurtigere end tanken.

Intellect (3.0) Okay, men er vel ikke dum bare fordi man ikke har gået i skole, eller hvad?

Intuition (2.5) Jeg kan mærke på dig, at du vil blive vild med mit selskab. Går du allerede? Hvad sagde jeg?

Presence (1.0) Der er ingen der lægger mærke til mig når jeg kommer ind på en café. Der er ingen der kan huske mig når jeg har været der. Det kan være en fordel.

Skill Profile:

[2.0] Skuespil

[2.5] Idræt

[2.5] Slagsmål

[5.0] Undvige

[3.0] Lokalkendskab (New York)

[2.0] Køre bil

[1.0] Skydevåben

[3.5] Nærkampsvåben

[1.0] Reparere

[1.0] Bureaucrati (Finans)

[1.5] Efterforskning

[6.0] Spansk

[5.5] Engelsk(Amerikansk)

[1.5] Medicin

Personality Profile:

Pengegrisk (Extreme)

Selvært (Moderate)

Manipulator (Moderate)

Descriptors:

Overlever

Årvågen

Delvist glemt barndom

Fanatisk

Theatrix

Navn: Jermina Daza

Alder: 28

Højde: 1.76

Øjne: Grønne

Udseende: Isabella Rossellini i Blue Velvet. Sort hår, markerede kindben og et sorgfuldt udtryk i ansigtet. Jermina er som regel smart klædt i silkeskjorter og nederdel, eller moderigtigt fritidstøj.

Attribute Profile:

Strength (5.0) Jeg har langt flere kræfter end det umiddelbart ser ud til. Jeg kan løbe stærkt og springe højt, men ikke løfte særlig meget.

Stamina (5.5) Jeg har trænet min krop til at udholde fysisk udmattelse, faktisk har jeg aldrig prøvet at “gå ned”, så jeg ved ikke hvor meget jeg egentlig kan klare.

Coordination (4.0) Min selvforsvarstræning har gjort sit. Så længe jeg kan se noget, reagerer jeg perfekt; i mørke er det mere problematisk.

Intellect (3.0) OK, jeg har ikke gået på universitetet, og det tog mig to år at lære at bruge Microsoft Word, men hvad så? Jeg er nøjagtig så intelligent som jeg har brug for at være.

Intuition (3.5) Det var ikke mig der valgte hvem jeg skulle giftes med, men jeg hadede ham ikke fra begyndelsen. Han sagde aldrig, at han elskede mig; det gjorde han heller ikke.

Presence (4.0) Mit udseende er mit bedste kort. Jeg er veltrænet, sund at se på. Mænd lægger mærke til den slags; kvinder er bare misundelige.

Skill Profile:

[3.0] Idræt

[4.0] Slagsmål(Selvforsvar)

[4.5] Undvige

[3.0] Lederevne

[3.0] Lokalkendskab (Aranjuez)

[3.0] Køre bil

[2.0] Skydevåben

[4.5] Nærkampsvåben

[3.5] Reparere (Mekanik)

[2.0] Sikkerhed(Computere)

[2.5] Snige

[2.0] Overlevelse

[2.5] Computer

[1.5] Finans

[2.0] Lovkendskab

[6.0] Spansk

[3.0] Turistengelsk

[2.5] Medicin

Personality profile:

Selvtilid(Strong)

Forbillede for andre(Moderate)

Leder(Moderate)

Fredsskaber(Moderate)

Uafhængig(Strong)

Besindig(Extreme)

Descriptors:

Skaber

Retfærdiggører

Målbevidst

Dunkel fortid

Theatrix

Skill Profile:

[2.0] Idræt
[2.5] Slagsmål
[2.0] Undvige
[3.5] Lokalkendskab (Ladago)
[3.0] Køre bil og motorcykel
[3.0] Etikette (Katolsk kirke)
[3.0] Synge tenor
[1.5] Reparere
[2.0] Sikkerhed (låse)
[2.5] Snige
[2.0] Bureaukrati
[2.5] Computer
[1.5] Efterforskning
[1.0] Lovkendskab
[5.5] Spansk
[4.5] Engelsk
[3.5] Latin
[2.0] Okkult
[2.5] Politik (Kirke)
[4.0] Teologi (Katolsk)
Personality Profile:
Pedant (Strong)
Hader smerte (Strong)
Hader sorg (Moderate)
Tålmodig (Moderate)
Ærgerrig (Strong)
Descriptors:
Kritiker
Spøgefugl
Udstødt af familie

Navn: Joaquin Rodrigo

Alder: 25.

Højde: 1.89

Øjne: Brune

Udseende: Paul Mercurio i Strictly Ballroom. Sort hår, muskuløs, dybe, mørke øjne der på én gang er hårde og imødekommende. Joaquin har et udpræget sydlandsk udseende.

Attribute Profile:

Strength (4.0) Jeg ved, at jeg ser godt ud i undertrøje. Daglige armbøjninger og vægttræning er ikke gået upåagtet hen, og jeg vil kunne tæve de fleste i armlægning. Slås? Naah...

Stamina (3.0) Jeg går i seng når jeg er forkølet, og føler mig elendig i dagevis. Heldigvis er det sjældent jeg er forkølet.

Coordination (4.0) Jeg er ret graciøs hvis jeg selv skal sige det. Min mor har altid sagt, at jeg danser som en gud. Pigerne er ikke uenige.

Intellect (4.0) Jeg er mere veluddannet end nogen jeg kender. Kirken har gjort det godt på det punkt. Jeg har aldrig haft svært ved at lære nye ting, bare jeg får tid til at studere dem.

Intuition (4.5) Jeg ved hvad folk tænker, og kan let sætte ord på deres følelser. Desværre gælder det ikke i så høj grad mig selv.

Presence (4.5) Kvinder synes generelt, at jeg er tiltrækkende og sexet; deres fyre synes jeg er en vatpik med storhedsvanvid.

Theatrix

Navn: Joni Lee

Skill Profile:

[3.5] Skuespil
[4.0] Idræt
[3.5] Undvige
[3.0] Køre bil
[2.5] Etikette
[3.5] Nærkamp
[2.0] Musik
[4.0] Overlevelse
[1.5] Bureaukrati
[3.0] Computer
[2.0] Finans
[2.5] Lovkendskab
[5.0] Engelsk
[2.5] Fransk
[3.0] Naturvidenskab
Personality Profile:
Vil have sin vilje (Strong)
Negativ (Moderate)
Uafhængig (Moderate)
Frisindet (Moderate)
Descriptors:
Klartseende
Snu
Forkælet
Oprørsk

Alder: 22

Øjne: Blå

Højde: 1.71

Udseende: Jodie Foster i Silence of the Lambs. Ung, smuk og velplejet; lyst hår, blå øjne og blød, glat hud. Ser lillepigeagtig ud uden sminke, men kan se ud som en moden kvinde med den rigtige make up.

Attribute Profile:

Strength (3.0) Indrømmet, jeg er ikke Linda Hamilton, men jeg er heller ikke slappere end gennemsnittet.

Stamina (2.5) Hm, jeg holder ikke til så meget, hverken sygdom eller stress. Når jeg først er hylet ud af den, så er der problemer.

Coordination (5.0) Edderkoppekvinde, det er mig. Jeg elsker at bevæge mig og kaste og gribe ting – når jeg ikke er for træt...

Intellect (6.0) Ha! Jeg er den smarteste. Jeg kan regne den ud hurtigere end du kan sige Heureka! Jeg vil selv, kan selv, bland dig uden om!

Intuition (4.0) Jeg bedømmer personer godt nok til at kunne påvirke dem med mine egne ideer.

Presence (4.5) Jeg har aldrig mødt nogen der ikke er blevet påvirkede af min charme og udstråling. Lærere, censorer, eller folk på gaden.

Theatrix

Navn: Keith Moran

Alder: 34

Højde: 1.85

Øjne: Grønne

Udseende: Harry Dean Stanton i Wild at Heart. Tyndhåret, slidt udseende, poser under øjnene. Går altid i sandfarvede jakkesæt, der trænger til rensning, men ellers er han rimelig sober at se på. Keith går aldrig uden slips eller godt med barbersprit på.

Attribute Profile:

Strength (2.5) Ok, Ok, min krop har set bedre dage. Jeg ejer ikke en bodybuilders krop, men jeg kan være ganske stærk i en presset situation hvor mit liv er i fare – er jeg sikker på.

Stamina (2.5) Jeg går sent i seng og står sent op, drikker, ryger, sniffer lidt coke og alligevel...host, host, hark, sprut...går det meget godt.

Coordination (2.5) Jeg husker da jeg begyndte med coke og kunne lægge en snorlige streg på spejlet. Nu ryster jeg lidt mere på hænderne, og taber ofte ting på gulvet.

Intellect (6.0) Ha! Den mand er ikke født der kan snyde far her. Min karriere en brolagt med åndsamøber der troede de var smarte. Jeg tænker bare lidt hurtigere end de fleste andre.

Intuition (4.0) Jeg kan fornemme når noget er i gære; svært at forklare, men sådan er det bare.

Hvis jeg ikke kan snyde folk, kan jeg i det mindste overtale dem.

Presence (5.0) Jeg gør mig umage for at udstråle succes og selvtillid. Når jeg er fuld eller skæv, rager det mig en høstblomst.

Skill Profile:

[2.0] Skuespil

[2.0] Slagsmål

[3.0] Undvige

[4.5] Intimidere

[5.0] Snyde

[1.0] Køre bil

[1.5] Etikette

[3.0] Skydevåben

[3.5] Sikkerhed (Erhvervslivet)

[2.0] Snige

[4.5] Bureaucrati (Organisationer)

[2.5] Computer

[4.0] Lovkendskab (Smuthuller)

[5.5] Engelsk

[5.0] Politik (Opportunisme)

Personality Profile:

Medløber (Extreme)

Kalkulerende (Strong)

Partyløve (Moderate)

Descriptors:

Konformist

Livsnyder

Glat

Alkohol- og kokainmisbruger

Theatrix

Navn: Pepe Romero

Alder: 23

Højde: 1.79

Øjne: Brune

Udseende: Miles Davis fra pladen Sketches of Spain. Sort i huden, slank og elegant, ikke et gram fedt for meget. Pepes øjne er store og dybe, med et skær af sorg. Han er alt i alt meget smuk og tiltrækkende.

Attribute Profile:

Strength (4.0) Jeg er ung. I min bedste alder. Jeg føler mig i stand til hvad som helst. Jeg er stærk.

Stamina (5.0) Jeg bliver aldrig træt; ikke engang efter fiskeriet, når fisk og garner var gjort i stand og endelig satte mig til rette ved middagsbordet var jeg træt, og jeg har aldrig været syg.

Coordination (3.0) Jeg er opdraget til at bruge med mine hænder: knytte garn, bage, kaste med sten og slås. Jeg kan bare ikke lide at gøre nogen af tingene.

Intellect (2.0) Min uddannelse foregik på gaden, på havet, hjemme hos mor, og den fejler ikke noget. Jeg har ikke lært noget jeg ikke har brug for.

Intuition (3.0) Andre mennesker gør mig utryg, jeg kan ikke finde ud af hvad de vil. Først når jeg lærer dem godt at kende tør jeg stole på mine indtryk. De plejer at holde.

Presence (1.0) Jeg ved godt, at jeg aldrig bliver general i hæren eller formand for et arbejdsråd. Det gør mig ikke så meget.

Skill Profile:

[1.5] Skuespil

[2.5] Årvågenhed

[3.5] Idræt

[1.5] Slagsmål

[3.0] Undvige

[2.0] Empati

[3.5] Lokalkendskab

[2.0] Køre Bil

[2.5] Nærkamp

[1.5] Snige

[4.5] Sejle

[2.0] Reparere

[6.0] Spansk

[2.0] Engelsk

Personality Profile:

Umoden (Moderate)

Temperamentsfuld (Moderate)

Autoritetstro (Moderate)

Descriptors:

Barn

Afviger

Afhængig af "grøn medicin"