

# Femten Mand - Spillerbriefing

---

Denne vejledning er tænkt som en hjælp til din briefing af spillerne, og vi foreslår, at du gennemgår følgende punkter med dem.

- **Præsentationsrunde og forventningsafstemning**

Det er en god idé at lade spillerne fortælle om deres forventninger til scenariet. Så ved du, om der er noget, du særligt skal lægge vægt på i din briefing, for at deres forventninger kommer til at stemme bedst muligt overens med det scenarie, I skal spille.

**Fortæl spillerne, at der kommer en del informationer, inden I kommer i gang med at spille, og at det er vigtigt for, at scenariet bliver godt.**

- **Genre, setting og tematik**

**Fortællingen:** De 15 pirater har endelig fundet skatten, nu skal de bare hjem og have den delt. Men vejen hjem er lang og døden kommer hurtigt til den, der ikke passer på.

**Genren:** Drabeligt intrigescenarie sat i et mørkt og beskidt piratunivers.

**Grundpræmis:** Der skal dø mindst ti pirater og måske flere. Scenariets kerne ligger i dødsfaldene og spillet omkring disse.

Det her er dødsens alvorligt for piraterne, og stemningen i scenariet er derfor grum og dystert, dvs. mere á la 'Skatteøen' end 'Pirates of the Caribbean'. Uddyb eventuelt denne pointe med eksempler på straffe og overtro til søs (se stemningsboksene i scenarieteksten), og find inspiration i afsnittet om Genre og Stemning (side 7 i scenarieteksten). For spillerne skulle piraternes krumspring og den lunde strøm af dødsfald dog også gerne blive til at more sig over.

- **Karakterer**

Hver spiller starter med at spille en tilfældig pirat. Hvis denne pirat dør, trækkes en ny, så højst sandsynligt kommer man til at spille mere end én pirat i løbet af spillet.

- **Hvordan man vinder**

1. Spillet kan vindes. Så samtidig med at fortællingen udspilles, vil der være en konkurrence spillerne imellem, hvor vinderen vil blive afsløret til sidst.
2. Hver spiller får om lidt tre Sejrskort, som de må se, men som er hemmelige for alle andre.
3. På hvert Sejrskort står et af de femten piratnavne.
4. Vinderen er den spiller, som sidder med Sejrskortet på den pirat, der har overlevet - og dermed ejer skatten, når fortællingen er slut.
5. Hvis flere af piraterne overlever, vinder den spiller, der har flest overlevende. Flere spillere kan vinde på samme tid, hvis de har lige mange overlevende pirater, der deler skatten. De tilbageværende pirater kan dog først beslutte sig for dele skatten, når fortællingen når til 3. akt.
6. Den karakter man spiller, er sandsynligvis ikke en af de pirater, som man gerne vil have til at overleve. Til gengæld kan denne karakter bruges til at sikre, at de helt rigtige pirater overlever (mere om dette senere).

- **Hvis alle mine sejrskortspirater dør, hvad så?**

Hvis en spiller ikke længere selv kan vinde, er der stadig masser af grund til at spille. Man kan forsøge at få de andre spilleres pirater ned med nakken, så færrest muligt af de andre vinder. Man kan også give den gas med at skabe fede stemninger ved hjælp af ens nuværende pirat og gøre hans fortælling så interessant som muligt.

Opfordr spillerne til at spille for at vinde, men fortæl dem samtidig, at de gerne skulle hygge sig, også selv om de ikke vinder. Der er ingen præmie til vinderen. :)

- **Hvordan foregår dødsfald?**

Udlever **regelloversigten** til spillerne, og skitser kortfattet den overordnede mekanik:

1. Hver karakter har en **hånd** af maksimum fem kampkort. Kampkortene bruges som et redskab til at dræbe og beskytte de enkelte pirater. (Præsenter de forskellige typer kampkort).
2. Kampkortene lægges efterhånden på de respektive karakterers rolleark, således at der løbende skabes en **pulje** af kort tilhørende hver aktiv pirat.
3. På et tidspunkt bliver en karakter angrebet. Der trækkes et tilfældigt kort fra hans pulje. Hvis der trækkes et sort (offensivt) kort, dør forsvareren. Hvis der trækkes et rødt (defensivt) kort, dør angriberen.
4. En døende pirat kan dog stadig trække den anden part med i faldet, hvis han er heldig, og har to sorte kampkort med huggerter (offensivt med mulighed for payback).
5. Vinderen af konflikten har fortælleretten, således at det er op til ham at beskrive, hvordan den andens pirat dør.
6. Der er det **Benspænd**, at dødsårsagen aldrig må være den samme på to forskellige dødsfald. Dvs. at kun én må blive skudt, og kun én må blive dolket med en kniv.

- **Lad os prøve hvordan det virker!**

Vi foreslår, at du i stedet for at give en detaljeret regelgennemgang, så lader spillerne prøve systemet med følgende lille øvelsesscene, mens du supplerer med de nødvendige regler:

**Scene: De er fem pirater, som har været på druk i Havana hele aftenen.**

#### At lægge kampkort

Hver gang din karakter deltager i en rollespilssekvens, der har betydning for en anden karakter:  
Læg 0-2 kampkort i den anden karacters pulje.

*Der skal være overensstemmelse mellem rollespil og de lagte kort:*

Offensivt rollespil = sorte kampkort spilles åbent

Defensivt rollespil = røde kampkort spilles åbent

Tvetydigt rollespil = sorte eller røde kampkort spilles skjult

Uddel fem kampkort til hver, og bed dem i denne omgang ligge kortene åbent på bordet.

Bed hver spiller om *i hemmelighed* at beslutte sig for to pirater, som de virkelig ønsker døde, og en pirat, som de virkelig ønsker skal overleve.

Opgaven er nu at ligge kampkort i hinandens puljer. Der må ikke angribes endnu.

Gennemgå reglerne for **at lægge kampkort** som de fremgår i boksen og på regelloversigten.

Pointér, at kampkort kan lægges på mange måder: I forbindelse med trusler, rænkesmederi, hærværk, fristelser, gode råd, rygdækninger mv.

Beskriv settingen: *Det er overskyet nat, og de fem pirater stavrer møgfulde rundt nede ved havnen, på vej tilbage til skibet. En enkelt lanterne her og der oplyser havnekajen. Skibene vugger blidt, og vandet er mørkt.*

Aktiver spillerne: Hvem går forrest? Hvem går bagerst? Går nogle lidt alene? Har de noget i hænderne? Hvad laver de? Taler de om noget?

Få herefter spillerne til at lægge kort på hinanden igennem rollespil.

### Sorte Tegn

*Der må kun dræbes pirater, så længe der ligger et eller flere sorte tegn på bordet.*

Sorte tegn lægges løbende af spillederen. Når en pirat dør fjernes et sort tegn.

I første og anden akt skal der dø 10 pirater i alt.

Når der er blevet lagt adskillige kampkort på forskellig vis, pauser du sekvensen ved at lægge et **Sort Tegn** (Forklar hvordan sorte tegn fungerer).

Herefter må spillerne angribe hinanden. Det gøres igen via rollespil. Forklar hvordan angreb foregår med udgangspunkt i boksen: **At Dræbe**. Prøv at inddrage flere pirater i hvert angreb, således at de hjælper enten forsvareren eller angriberen.

Spil to eller flere dødsfald igennem, og opfordr spillerne til at afprøve angreb, som ikke kun er fysiske, men f.eks. også er verbale (*"Du er et skvat, Rodrigo! Tøm flasken, jeg udfordrer dig! Hvad... Kan du ikke tåle mere? Pjat, drik så. Drik så, dit pjok! DRIK! Godt, godt... og så... lad os se om du kan svømme!"*).

Det er en væsentlig pointe, at angreb kan foregå på mange måder.

### Payback

Når din karakter dør, har du en sidste mulighed for at slå morderen ihjel.

**Du må kun lave payback, hvis:**

- 1) Du kan fremvise 2 sorte kort *med huggerter* fra din hånd
- 2) Der ligger mindst et kort i den anden karakters pulje
- 3) Der stadig er mindst et sort tegn på spillebordet (fratrullet det tegn, som fjernes i forbindelse med din egen karakters død).

Herefter trækker du et kort fra din modstanders pulje. Hvis kortet er sort, dør hans pirat også. Retten til at fortælle dødsscenen ligger i så fald hos dig.

### At dræbe

Hvis du mener stemningen er til det, kan du forsøge at tage livet af en andens karakter. Du sætter hermed din egen karakters liv på spil.

**Du må kun angribe, hvis:**

- 1) Der er lagt mindst ét kort i den forsvarende karakters pulje.
- 2) Du selv har mindst et sort kampkort at angribe med.
- 3) Der ligger mindst et *sort tegn* på spillebordet.

**Angriber:** Erklær at du angriber og læg 1-2 sorte kort i forsvarers pulje.

**Forsvarer:** læg 0-2 røde kort i egen pulje.

**Andre involverede:** Læg 0-2 røde eller sorte kort i forsvarers pulje.

Herefter blander forsvareren sin karakters pulje, og angriberen trækker et kort herfra.

**Hvis sort:** forsvarende karakter dør.

**Hvis rødt:** angribende karakter dør.

*Vinderen af konflikten får fortælleretten over den andens dødsscene. Husk at hvert dødsfald skal foregå på en ny måde.*

Det er også en god idé at afprøve **Payback**-mekanikken, så spillerne også forstår den.

Tjek med spillerne, om de er med på reglerne, inden I fortsætter.

- **Uddel rollehæfter**

Bed spillerne læse *alle* karakterer igennem, så de kender persongalleriet inden start.

- **Uddel tre sejrskort til hver spiller**

Husk forinden at isolere de fem rolleark, som spillerne starter med at spille (hver spiller skal have én af disse karakterer som Sejrskort).

Spillerne må kigge på deres egne Sejrskort.

- **Hvordan skal man som spiller håndtere spændet mellem egne interesser og sin karakters interesser?**

Det kan være en god idé at lade karakteren overtage éns egne interesser: Dvs. at hvis en spiller ønsker at Tommy overlever, så kan hans karakter også arbejde for, at Tommy overlever. Det er her spillerens opgave at finde ud af, hvorfor hans karakter har denne motivation, f.eks.:

- Er Tommy nem at løbe om hjørner med og dermed ufarlig?
- Er Tommys fjender nogle skiderikker?
- Kan karakteren bare godt lide Tommy?

- **Uddel rolleark**

Giv et af de fem frasorterede rolleark til hver spiller.

- **Uddel fem nye kampkort til hver spiller**

- **Slutteligt:**

Sig til spillerne, at de endelig må spørge løbende, hvis der er noget, de er i tvivl om, eftersom der er mange bolde i luften undervejs.

Og herefter kan I begynde fortællingen om de Femten Mand...