

# Femten Mand



Idé, tekst, layout og grafik: Anders Troelsen, Niels Jensen og Simon Steen Hansen

Illustrationer: Johanne Sorgenfri Ottosen

Tak til spiltesterne: Ida Tjell, Jost L. Hansen, Kristian Tanghøj, Kristian Holm, Mads Dahl, Mads Jøns Frausig, Martin Kleszez Henriksen, Morten Hougaard, Nina Runa Essendrop, Peter Fallesen, Rasmus Troelsen, Søren Markert, Thomas Skuldbøl Jensen, Tue Rasmussen og Troels Overgaard.

Tak til Kristoffer Rudkjær og Nina Runa Essendrop for feedback og sparring

Tak til den gruppe af ukendte personer, som spillede 'Krydsild' med Niels på Fastaval 2006, og som efterfølgende var med til at undfange de første ideer til 'Femten Mand' en sen natte-time i Fastavalbaren.

***Femten mand på en død mands kiste***  
***Hey ho og en døds mands rom...***

15 pirater har efter mange strabadser omsider fundet den skat, som de altid har drømt om. Nu skal de bare dele den, men rejsen hjem er lang, og når guldets glimter og rommen flyder, kan ingen vide sig sikker...

Spillerne påtager sig rollen som hver sin pirat, og får løbende skiftet deres karakterer ud i takt med, at besætningen på blodig vis sætter hinanden ud af spillet. Scenariet kan vindes, og fortællingen drives frem af en spillemekanik, hvor det er op til spillerne gennem list, handlekraft og uventede alliancer at sørge for, at det lige præcis er en af de pirater, som spilleren har på sine hemmelige sejrskort, der står tilbage med skatten til sidst.

Stemningen er mørk og dystert, men mens fortællingen er dødens alvorlig for dens karakterer, er den samtidig morsom for spillere og spilleder, når den ene grumme situation efter den anden folder sig ud.

***Drik og djævlens ta'r den sidste...***

#### **Fakta**

Genre: Drabeligt intrigescenarie

Varighed: ca. 4 timer

Antal spillere: 5 + 1 spilleder

Spillertype: For spillere som har lyst til at skabe grumme, stemningsmættede scener med blod, rom og krudtrøg sammen med de andre spillere, men som også kan lide konkurrenceelementer, konflikter og knive i ryggen.

Spilledertype: For spilledere som kan lide at skubbe til karakterernes konflikter og samtidig bringe liv til dunkle drypstenshuler, mudrede jungler og tågefyldte nætter på havet. Via en simpel spillemekanik er spillederen med til at styre scenernes intensitet.

#### **Om forfatterne**

Efter mange år på Fastaval er dette Anders' og Niels' første scenarie, mens Simon tidligere har skrevet 'Monstre' og 'Salvation'.

De er alle tre enige om, at Long John Silver slår Jack Sparrow med flere længder.

”I tredive år har jeg sejlet på havene, og jeg har set både godt og ondt, bedre og værst, godt vejr og uvejr, forråd, der var ved at slippe op, knive, der fløj om ørene på én og meget andet. Men det vil jeg sige dig, jeg har endnu aldrig set noget godt komme af godhed. Jeg holder på den, som slår først; død mand bider ikke, det mener nu jeg - og dermed amen!”

Israel Hands, 'Skatteøen'

## **Femten Mand består af følgende materiale:**

### **Scenarietekst**

- den tekst du sidder og læser i netop nu.

### **Spillerbriefing**

- en vejledning til hvordan du som spilleleder kan introducere scenariet for spillerne.

### **Regeloversigt**

- oversigt over spillets regler til brug under spillet for både spillere og spilleleder.

### **Rollehæfte**

- med beskrivelser af de 15 karakterer.

### **Spilmateriale**

- 15 Rolleark
- 15 Sejrskort
- 15 Sorte Tegn
- 63 Kampkort
- Oversigt over besætningen

# Indholdsfortegnelse

## s.6      **Introduktion**

## s.8      **Spilmekanik**

- At vinde scenariet
- At trække karakterer
- Sorte tegn
- Kampregler

## s.18     **Spillederens rolle**

## s. 21    **Scener**

- 1.akt: Skatteøen
- 2.akt: Sørejsen
- 3.akt: Horehuset

# Introduktion

'Femten Mand' er et drabeligt intrigescenarie om femten pirater og en død mands kiste. Handlingen begynder kort efter, at piraterne efter utallige strabadser endelig har fundet den skat, som de altid har drømt om. Nu skal de så bare rejse hjem igen, men alle og én vil de have det hele, og én efter en må de lade livet på grusom vis.

Scenariet benytter sig af spilelementer, der er tænkt som et middel til at skabe konflikter og dermed drive handlingen fremad. 'Femten Mand' foregår på to niveauer: for karaktererne gælder det om at få fat i skatten – for spillerne om at vinde scenariet.

## Spilmekanik

Ved scenariets start trækker hver spiller tre hemmelige sejrskort med navne på tre pirater, som de skal forsøge at få til at overleve, så de ender med skatten. Spillerne starter hver især med at spille en tilfældig af scenariets femten roller, og trækker så nye karakterer efterhånden, som de gamle dør. De roller, som de spiller, er dermed ikke nødvendigvis de samme, som dem der er på deres sejrskort, og derfor vil en spiller ofte være udsat for at skulle holde en af de andre spilleres rolle i live, mens hun forsøger at få bragt sin egen af dage. Scenariet skal være grumt og dystert for karaktererne, men sjovt og underholdende for spillere og spilleder, når det ene makabre mord folder sig ud efter det andet.

Spilpersonernes dødsfald er scenariets helt centrale omdrejningspunkt. Gennem rollespil får hver karakter opbygget en pulje af kampkort, der bestemmer vedkommendes chance for at overleve konflikter, hvor en anden pirat forsøger at slå dem ihjel. Den spiller, hvis rolle vinder sådan en konflikt, får fortællerretten til at beskrive, hvordan den anden pirat kommer af dage. For at gøre dødsfaldene mindeværdige og tvinge spillerne til at tænke kreativt, er der tilføjet det benspænd, at ingen af sørøverne må dø på samme måde.

## Struktur og spillederopgaver

Scenariet er inddelt i tre akter, der udgør forskellige etaper af besætningens hjemrejse. Første akt foregår på skatteøen, anden akt under sørejsen og tredje akt i et horehus på Tortuga. Første og anden akt er opdelt i en række scener, hvor spilpersonerne får mulighed for at intrigere, optrappe konflikter og forsøge at myrde hinanden. Tredje akt består af én lang scene, der udgør scenariets slutspil, hvor de tilbageværende pirater kan dele skatten imellem sig i fred og fordragelighed, eller slå hinanden ihjel til sidste mand.

Som spilleder kan du skrue op og ned for scenariets intensitet og tempo ved hjælp af en simpel mekanik, hvor du med sorte tegn markerer, hvornår og hvor ofte det er muligt at slå en spilperson ihjel. Udover det er din opgave som spilleder, at få en dyster og grum verden til at komme til live ved at sætte scener og skabe stemning, at opmuntre og hjælpe spillerne til at fortælle samt at fungere som regelformidler og dommer. Da scenariet er forholdsvist regeltungt, er der vedlagt en vejledning til spillerbriefing, som du kan bruge som hjælp til at lære spillerne reglerne.

## Genre og stemning

Den helt store inspirationskilde for scenariet er Robert Louis Stevensons roman 'Skatteøen'. I modsætning til 'Pirates of the Caribbean'-triologiens farverige og lidt fjollede univers, er stilen i 'Skatteøen' mørk, rå og realistisk, og der er ingen overnaturlige elementer, kæmpeblæksprutter eller hæsblesende dueller på trillende møllehjul. Til gengæld er der masser af knugende stemning, skulende blikke og nederdrægtige, forræderiske handlinger:

*I 'Skatteøen' forsøger sørøvernes leder Long John Silver på tomandshånd at overtale den ærlige sømand Tom til at slutte sig til ham. Long John veksler mellem smiger og let skjulte trusler, men Tom vender ryggen til ham for at gå. Den etbenede Silver kaster med stor kraft sin krykke efter Tom, der styrter om. Selv uden ben og krykke kaster Silver sig behændigt over ham og begraver sin kniv to gange op til skaftet i hans forsvarsløse legeme.*

Det er denne slags scener vi gerne vil se til 'Femten Mand' - brutale og beskidte mord frem for actionfyldte skududvekslinger og fægtekampe med et glimt i øjet. Ud over 'Skatteøen' har vi også ladet os inspirere af virkelighedens pirater, men det er på ingen måde et historisk scenarie. Som tommelfingerregel kan du lade dig inspirere af historiske fakta, men ikke lade dig binde af dem. I løbet af scenarieteksten vil der være små bokse med information om sejlskibe, piratovertro og livet på søs, som du kan bruge til at formidle scenariets tone til spillerne.

*Filmen 'Master and Commander' handler ikke om sørøvere, men beskriver det hårde og barske sømandsliv fremragende, og her er masser af visuel inspiration at trække på i dine beskrivelser.*

# Spilmekanik

## At vinde scenariet

Hver spiller får før fortællingens begyndelse tre sejrskort. På hvert sejrskort står der et navn på en pirat. Målet for spillerne er, at mindst én og gerne flere af disse pirater skal overleve scenariet og få del i skatten. Den spiller der har flest sejrskort med overlevende pirater, når spillet slutter, vinder scenariet. Hvis flere spillere har lige mange overlevende pirater, deler de sejren.

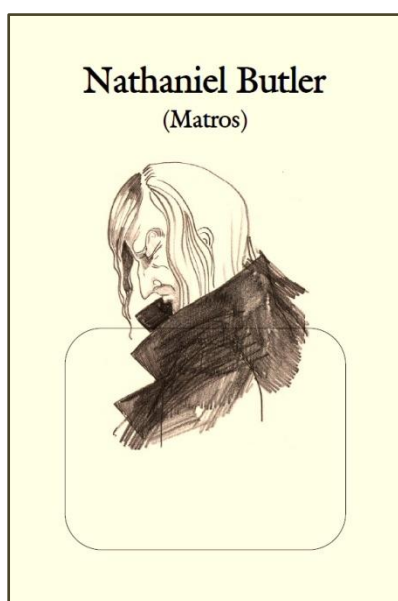


### Opsummering: Sejrskort

- Hver spiller trækker tre sejrskort
- Sejrskortene er hemmelige for alle andre end spilleren selv
- På hvert sejrskort står et af de femten piratnavne
- Vinderen er den spiller, som ved scenariets slutning har flest sejrskort med overlevende pirater

## Rollerne er spillernes redskaber

Spillerne kan med fordel overføre deres egne motivationer til de pirater, de spiller, så de kan bruge rollerne til at vinde. Hvis en spiller f.eks. gerne ser, at Mad Dog Murdoch overlever, så kan han give de karakterer, som han kommer til at spille, en tilsvarende motivation om, at Mad Dog skal overleve. Hvis en spiller omvendt gerne vil have Mad Dog Murdoch elimineret, kan han på samme måde bare rollespille sig til en motivation for, at hans nuværende rolle gerne vil slå Mad Dog ihjel. Rollerne kan altså formes og udvikles alt efter spillerens interesser.



Roleark

## At trække karakterer

Vi anbefaler, at du følger nedenstående set up for at sikre mod, at en spiller eksempelvis har alle sine tre sejrspirater i spil fra begyndelsen af scenariet:

Tag fem tilfældige **sejrskort**. Find de tilsvarende **rolleark** (dvs. de ark der bestemmer, hvilken pirat man skal spille), og læg dem til side. Dette er spillernes første fem karakterer. Fordel de fem sejrskort mellem spillerne, så de får ét hver. Giv dem herefter hver to tilfældige sejrskort fra den resterende bunke. Spillerne må gerne vide, at de alle sammen har en Sejrspirat i spil fra starten.

Fra begyndelsen af spillet trækker hver spiller et tilfældigt rolleark fra bunken med de første fem spilpersoner, som du netop har lagt til side. Rollearket lægges foran spilleren.

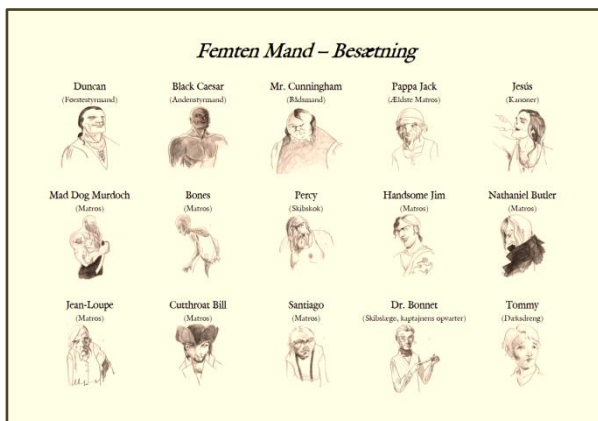


Når en karakter herefter dør, trækker spilleren en ny karakter tilfældigt fra den resterende pulje af ubrugte rolleark.

Når en karakter dør i tredje akt, og der ikke er flere ubrugte karakterer tilbage, så slutter spillet for den pågældende spiller, og han/hun må så kigge på, mens de andre afrunder fortællingen, hvilket typisk går ret hurtigt.

## Sorte tegn

Sorte tegn er et spilmekanisk redskab der giver spilleren mulighed for at påvirke tempoet og intensiteten i scenariet, idet der kun må slås pirater ihjel, så længe der ligger sorte tegn på spillebordet. De sorte tegn tilføjes løbende af spillederen (se 'Spillederens rolle' for vejledning i at bruge dem). Når du lægger et eller flere sorte tegn, skal du tydeligt gøre spillerne opmærksomme på det, og de spillede tegn skal ligge midt på bordet, hvor alle har god udsigt til dem.



Blandt spilaterialet finder du en oversigt over besætningen. Den skal du undervejs have liggende foran dig med front mod spillerne, så de kan have et overblik over, hvilke pirater der er tilbage. Hver gang en pirat dør, fjerner du et sort tegn fra bordet og lægger det på den pågældendes rolles tegning på oversigten.

Du har som spilleder en pulje på 15 sorte tegn, der alle skal sættes i spil i løbet af scenariet, dog skal præcis 10 pirater dø i første og anden akt tilsammen.

*I 'Skatteøen' er det sorte tegn et stykke papir med en sortsværtet cirkel på den ene side. Tegnet bliver i romanen givet til en pirat, som et forvarsel om handlinger imod ham grundet mistillid. Når man først har modtaget det sorte tegn kan man godt begynde at frygte for sit liv. Det siges, at det bringer ulykke at skære et sort tegn ud af en bibel...*

### Opsummering: Sorte tegn

- Placeres på bordet af spillederen.
- Når en pirat dør fjernes et sort tegn.
- Når der ligger et eller flere sorte tegn på bordet, må man gerne slå andre pirater ihjel.
- Ligger der ingen sorte tegn, må man ikke slå andre pirater ihjel.
- I første og anden akt skal der dø 10 pirater i alt. Der skal altså lægges og fjernes præcis 10 sorte tegn.

## Kampregler

**Overblik:** Hver karakter har en **hånd** af maksimum fem **kampkort**. Kampkortene bruges som et redskab til at dræbe og beskytte de enkelte pirater. Kampkortene fra **hånden** spilles på en aktiv pirats rolleark, hvor de efterhånden danner en **pulje** af kort tilhørende den respektive karakter. Kortene kan kun spilles, såfremt de ledsages af relevant rollespil fra den spiller, der lægger kortene. Når en karakter bliver angrebet, 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. En døende pirat kan dog stadig trække den anden part med i faldet, hvis han er heldig.



### Om kampkort

Der findes følgende typer af kampkort:



21 Røde kort (defensive kort)

26 Sorte kort uden huggerter (offensive kort)

16 Sorte kort med huggerter (offensive kort med payback mulighed)



Offensive paybackkort kan bruges ligesom almindelige offensive kort, blot giver de også spilleren ekstra muligheder.

Hver spiller starter med fem kampkort på hånden. Hver gang en pirat dør, trækker alle andre spillere et nyt kampkort. Vinderen af angrebet trækker to. Herefter reduceres der altid ned til fem kort.

Kortene følger altid piraten, så hvis han dør, afleveres hånden af kampkort til spillederen.

Der vil løbende blive lagt flere og flere kort i hver af de fem aktive piraters puljer. Sorte kort i puljen forringer piratens overlevelseschancer. Røde kort forbedrer hans overlevelseschancer.

Puljekortene ligger med bagsiden opad, men når et kort lægges i puljen, vises det til alle spillere, inden bagsiden vendes opad (på nær hvis kortet spilles skjult - mere om dette senere).

### Opsummering: Kampkort

Hver pirat som er i spil har:

1) **en hånd** på højst 5 kampkort

*Bruges til at dræbe og beskytte de pirater, der er i spil.*

2) **en pulje** på sit rolleark

*Heri vil der løbende blive lagt kampkort.*

#### Røde kort er defensive:

Kan lægges i en pulje for at forbedre en pirats overlevelseschance.

#### Sorte kort er offensive

Kan lægges i en pulje for at forringe en pirats overlevelseschance.

Sorte kort med huggerter kan desuden bruges til payback.

#### Når en karakter dør:

2 nye kampkort til morderen.

1 nyt kampkort til alle andre karakterer.

Taberen trækker en ny karakter - såfremt der er flere – og en ny hånd med 5 kampkort.

## Hvordan man lægger kampkort på andre karakterer

For at få ret til at lægge kampkort i andre piraters puljer, skal spillerens karakter deltage i en rollespilssekvens, der har betydning for den rolle, hvis pulje spilleren gerne vil lægge kampkort i. Sådan en sekvens kan være mange ting, f.eks. åbne trusler mod karakteren, gode råd til karakteren, hærværk mod karakterens ejendele eller en lyssky aftale med en tredje karakter om at slå den pågældende karakter ihjel. Det er op til spillelederen at vurdere, om sekvensen er relevant.

Når rollespilssekvensen er udspillet, må spilleren lægge 0-2 kort i den anden karakters pulje. Disse kort skal normalt spilles åbne og være i overensstemmelse med den tone, som gjorde sig gældende i rollespillet. Hvis karakteren talte fjendtligt til/om den anden karakter, må der kun lægges sorte kort. Taltes der positivt, må der omvendt kun lægges røde kort. Hvis det lykkes at spille en sekvens, som er tvetydig (hvis handlingen både kan tolkes negativt og positivt for karakteren), må kortene lægges skjult og behøves ikke at vises til de andre spillere.

### *Overtro*

*"Vi har en Jonas ombord!"*

*I det gamle testamente bliver profeten Jonas slugt af en stor fisk, og blandt sømænd blev navnet Jonas brugt om en person, der bragte ulykke over skibet. Hvis først der var en Jonas ombord på et skib, var der ikke andet at gøre end at smide ham overbord. Hvis ulykkerne fortsatte, var det den forkerte, man havde fået fat i, og man kunne så passende kaste ham, der havde anklaget den uskyldige mand, i havet...*

### **Eksempel: Kampkort spillet gennem en fysisk handling**

*Ulrik, der spiller Tommy, vil gerne slippe af med skibskokken Percy. Mens Percy sover sin heftige brandert ud, aflader Tommy derfor den pistol, som Percy går med i bæltet. Når Percy vågner, er han uvidende om, at hans våben ikke er ladet og dermed er ekstra sårbar i en kampsituation. Ulrik kan således lægge et eller to sorte kort i Percys pulje. Kortene skal spilles åbent, så Ulrik viser dem til de andre spillere, inden han lægger dem med bagsiden opad.*

### **Eksempel: Kampkort spillet gennem samtale**

*Søren, der spiller Cutthroat Bill, vil gerne have kanoneren Jesús sat ud af spillet. Søren lader derfor Cutthroat Bill, som er en forsigtig mand, gå rundt og søge alliancepartnere.*

*Bill finder bådsmanden Mr. Cunningham i lastrummet, hvor han forgæves leder efter mere rom. Cutthroat Bill hvisker til Mr. Cunningham, at det er Jesús der har taget den sidste flaske. Mr. Cunningham tror ikke på ham, men Bill smører tykt på og fortæller, at Jesús også er begyndt at tale om mytteri! Søren lægger nu to sorte kampkort i Jesús' pulje.*

*Mr. Cunninghams spiller, Trine, vil til gengæld gerne beholde Jesús i spillet, så Mr. Cunningham vælger overraskende at gribe Cutthroat Bill om struben og hviske en grum trussel i hans øre: "Bill, din køter, hvis du nogensinde spreder falske rygter om Jesús igen, så skal jeg give dig så mange pisk, at du ikke vil have en eneste trævl af sammenhængende kød tilbage på ryggen!"*

*Med sådan en trussel kan Mr. Cunninghams spiller Trine enten vælge at lægge sorte kort på Cutthroat Bill eller røde kort på Jesús. Hun vælger at lægge et rødt kort på Jesús. Alle disse kort bliver spillet åbent.*

### Eksempel: Kampkort spilles skjult gennem tvetydig tale

Ulrik, som spiller Pappa Jack, vil gerne have, at Jean-Loupe overlever turen hjem. Pappa Jack opsøger derfor Jean-Loupe oppe i forstævnen af skibet, lægger en hånd på hans skulder og fortæller ham, at han skal passe på med at brokke sig for meget. De andre er nemlig begyndt at blive irriterede. Jean-Loupe kigger undrende på Pappa Jack, som forsikrer, at der er fare på færde, hvis ikke Jean-Loupe holder lav profil. Ulrik lægger nu et rødt kort i Jean-Loupes pulje.

Jean-Loupe siger tak, og Pappa Jack vender sig for at gå. Jean-Loupe tilføjer med et stort smil, at han nok skal sørge for, at Pappa Jack får, hvad der tilkommer ham, når først de kommer i land. Jean-Loupes spiller, Louise, lægger herefter to kort i Pappa Jacks pulje, men hun behøver ikke vise kortenes farve, idet Jean-Loupes kommentar var tvetydig, og spiller dem derfor skjult.

#### Opsummering: Hvordan man lægger kampkort på andre karakterer

Hver gang din karakter deltager i en rollespilssekvens, der har betydning for en anden karakter, må du lægge 0-2 kort i den anden karakters pulje:

**Offensivt** rollespil = **sorte** kampkort spillet åbent

**Defensivt** rollespil = **røde** kampkort spillet åbent

**Tvetydigt** rollespil = **sorte eller røde** kampkort spillet skjult

#### Var det en relevant scene?

Det er op til dig som spilleder at vurdere, om den pågældende sekvens er et rimeligt påskud for at lægge kampkort. Hvis du er i tvivl, kan du bede den kortliggende spiller om at forklare, hvordan der er sammenhæng. Det er derfor også din ret at dømme, at en sekvens ikke var stærk nok til, at der må lægges kort. Det kunne f.eks. være sekvenser å la: "Jeg kigger ondt på ham, mens han ikke ser mig" eller "Jeg skænker i al hemmelighed tre kødboller mere i hans suppe, så han har mere energi end de andre".

#### Overtro

*"Jeg sender dig ned til Davy Jones!"*

Davy Jones var sømandsslang for djævlén, og Davy Jones' Locker var havets bund. At blive sendt til Davys Locker, betød derfor at man døde på havet, og hvis man truede med at sende nogen til Davy Jones, var det en klar dødstrussel. Det var alment kendt, at en person der kom til Davy Jones, ikke kom i Himlen.

Det er med andre ord kun i 'Pirates of the Caribbean' filmene, at Davy Jones er en lidt fjollet 'blækspruttepirat'...

*Eksempel: Sådan kunne det se ud mens scenariet spilles...*

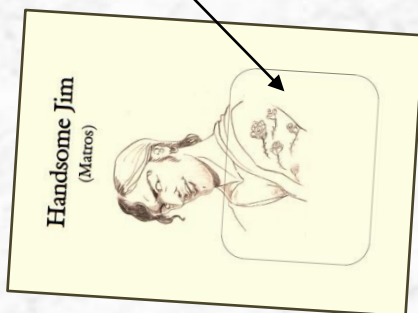
Spillederens pulje af sorte tegn som endnu ikke er blevet bragt i spil.

På oversigten over besætningen kan man se, at tre pirater allerede er døde.

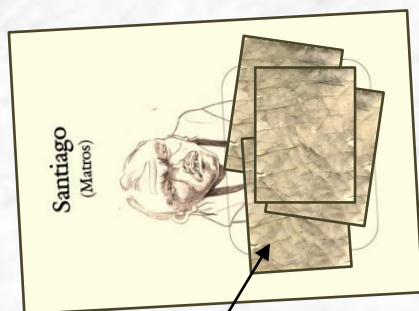
*Femten Mand – Besætning*

Duncan (Førstesyrmant)	Black Caesar (Andstesyrmant)	Mad Dog Murdoch (Matros)	Pappa Jack (Matros)	Jessie (Køkken)
Mad Dog Murdoch (Matros)	Bones (Matros)	Handsome Jim (Matros)	Nathaniel Butler (Matros)	
Jean-Loupe (Matros)	Canthron Bill (Matros)	Santiago (Matros)	Dr. Bonnet (Skibslæge, kaptejners opvarter)	Titanus (Matros)

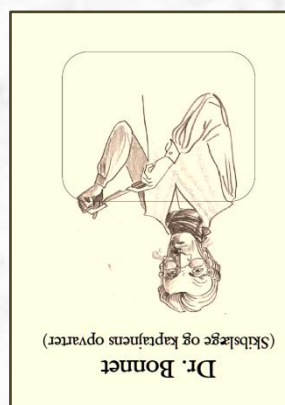
Handsome Jim har endnu ikke nogen kampkort i puljen på sit rolleark.



På bordet ligger to sorte tegn, så der er mulighed for to dødsfald.



I Santiagos pulje ligger der fire kampkort.



Skjult for de andre spillere, sidder hver spiller desuden med tre sejrskort, og en hånd på op til fem kampkort.



## Hvordan slår man folk ihjel?

En spiller kan beslutte, at han vil forsøge at tage livet af en anden spillers karakter. Han sætter hermed sin egen karakters liv på spil. Man kan dog kun forsøge at dræbe en karakter, hvis

- 1) man i sin hånd har mindst ét sort kampkort at spille.
- 2) der allerede ligger mindst ét kort i puljen på den, man vil angribe. (Alle karakterer skal lige have en chance for at gøre en ordentlig entré, inden de forsvinder igen, og der skal have været en form for opbygning til mordet).
- 3) der ligger mindst ét sort tegn på spillebordet.

Et angreb kan foregå på mange måder: Det kan f.eks. være et frontalt fysisk angreb eller et bagholdsangreb. Det kan også være en dødelig fælde, som karakteren narres i, eller et "verbalt" angreb, hvor offeret lokkes, trues eller tvinges til at gøre ting, der medfører døden. Dette er den eneste måde karakterer kan dø på i scenariet. En rolle kan altså ikke bare begå selvmord (medmindre det bliver fortalt som udfaldet af et angreb).

### ***Straf ombord***

#### ***"Du bliver kølhalet!"***

Overholdt en sømand ikke reglerne eller hierarkiet ombord på skibet kunne han blive idømt forskellige straffe, f.eks. piskeslag foran resten af besætningen.

Men var hans forbrydelse rigtig slem kunne han blive idømt kølhaling - dvs. at blive halet under skibets køl. Den dømte blev bundet på hænder og fødder og trukket under skibet fra den ene side til den anden.

Hvis der blev trukket for langsomt druknede man, og hvis der blev trukket for hurtigt fik man dybe sår og flånger af at blive trukket mod de knivskarpe muslinger der sad på undersiden af skibsskroget.

Den angribende spiller fortæller eller agerer, hvordan han sætter angrebet i gang. Han lægger nu straks 1-2 sorte kort i den anden pirats pulje. Den forsvarende pirat må lægge 0-2 røde kort i sin egen pulje. Hvis der er andre pirater til stede, som rimeligvis kan deltage i konflikten (spilleders vurdering), må de også lægge op til 2 sorte eller røde kort i den angrebne spillers pulje. Kortenes farve skal stadig være i overensstemmelse med det rollespil, der udspiller sig.

Herefter tager den forsvarende pirats spiller hele puljen af kort, som ligger på hans rolleark. Han blander kortene og lader den angribende pirats spiller trække et tilfældigt. Hvis kortet er sort, dør forsvareren. Hvis kortet er rødt, dør angriberen.

Vinderen har fortællerretten, dvs. at den vindende spiller får lov til at beskrive, hvordan sekvensen udspiller sig.

Et vigtigt benspænd for dødsfaldene er, at ingen roller må dø på den samme måde i løbet af scenariet. Når den første pirat er blevet skudt, må spillerne finde på andre kreative måder at tage livet af de resterende karakterer på.

Herefter trækker vinderen af konflikten to nye kampkort til sin hånd.

Hvis han var forsvarer, og der blev trukket et rødt kort under konflikten, blandes det ind i hans pulje igen. Alle andre karakterer trækker ét nyt kampkort. Taberen afleverer sin karakters pulje og hånd af kort, trækker et nyt karakterark og får fem nye kampkort til sin hånd.

#### **Eksempel: Et angreb**

*Henrik styrer Percy, og vil gerne gøre det af med Black Caesar, spillet af Louise. Percy antaster derfor Black Caesar i junglen, mens ingen andre ser det, og spørger, om de lige kan tale sammen. Black Caesar vender sig, og Henrik beskriver, hvordan Percy forsøger at stikke sin kniv i maven på Caesar, hvilket naturligvis er et angrebsforsøg. Henrik smider et sort kort i Black Caesars pulje. Louise, som gerne vil bilde de andre spillere ind, at Black Caesar er vigtig for hende, lægger et rødt kort i Caesars pulje.*

*Der er ikke andre involveret i sekvensen, så Louise tager nu Black Caesars pulje, blander den og lader Henrik trække... et rødt kort! Louises karakter vinder konflikten, så hun får fortællerretten. Hun beskriver, hvordan Percys arm gribes af Black Caesars faste hånd, hvordan Black Caesar med sin store næve derefter tager fat om Percys hoved og langsomt men støt presser hans ansigt ned i mudderet, mens kokken febrilsk forsøger at slippe fri. Black Caesar slipper først et godt stykke tid efter, at Percy er holdt op med at sprælle.*

*Louise blander sit defensive kort tilbage i sin pulje og trækker nu to kampkort til Black Caesar, mens alle andre (på nær Henrik) trækker et enkelt kampkort. Alle spillere reducerer herefter hænderne til fem kampkort. Henrik afleverer sin hånd, pulje og sit karakterark og trækker et nyt karakterark og en ny hånd på fem kampkort. Han får herefter lidt tid til at genopfriske karakterbeskrivelsen, mens de andre spiller videre.*

#### **Eksempel: Et angreb med støtte fra andre spillere**

*På vej gennem junglens utallige farer beslutter førstestyrmanden Duncans spiller, Trine, at det er på tide at skille sig af med Santiago. Duncan giver derfor ordre til, at Santiago skal blive tilbage og spejde efter fjender, mens de andre fortsætter mod skibet. Santiago bryder sig ikke om tanken, og prøver slesk at overbevise de andre om, at han er en dårlig spejder. Duncan træder frem i al sin vælde og fortæller Santiago, at han insisterer!*

*Trine erklærer, at dette er et angreb, og lægger herefter to sorte kort i Santiagos pulje. Santiagos spiller, Ulrik, ønsker ikke at lægge røde kort, men til gengæld blander Handsome Jim sig, og siger, at stakkels Santiago faktisk er en uduelig spejder, og at Duncan selv burde gøre sit beskidte arbejde! Handsome Jims spiller, Louise, lægger nu to røde kort i Santiagos pulje. Mad Dog Murdoch beder Jim om at holde sin kæft, når førstestyrmanden taler, klasker derefter Santiago på ryggen og siger i et grunt latterbrøl, at det lille krapyl ville være en glimrende spejder! Mad Dog Murdochs spiller, Søren, lægger nu to sorte kort i Santiagos pulje.*

*Den sidste karakter, Dr. Bonnet, ønsker ikke at blande sig, og Santiagos spiller, Ulrik, tager derfor puljen, blander kortene, og lader Duncans spiller, Trine, trække et... sort kort.*

*Trine fortæller nu, hvordan Santiago bævrende kigger rundt, mens Duncan og Murdoch nedstirrer Handsome Jim, der bøjer hovedet. Duncan smiler ondt og klapper Santiago let på kinden. Trine fortæller videre, hvordan de alle sammen vender ryggen til den rystende Santiago, der opløst i vrede står forsvundet ind i junglens mørke. Et kvarter senere hører de et rædselsfuldt og langtrukket dødsskrig, da de vilde får fat i ham.*

*Herefter uddeles kort, og Santiagos spiller får et nyt karakterark og en ny hånd af kampkort.*

### **Opsummering: Om at dræbe**

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

#### **Du må kun angribe, hvis:**

1. Der er lagt mindst ét kampkort 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 kampkort i forsvarers pulje.

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

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

Herefter blander forsvareren sin karakters pulje, og angriberen trækker et kampkort 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.*

Taberen trækker en ny karakter - såfremt der er flere - og en ny hånd på fem kampkort.



## **Payback: At tage sin morder med i faldet**

Umiddelbart efter, at angriberen har trukket det kort der afslører, hvem der dør, kan taberen af konflikten forsøge at trække den vindende karakter med i faldet. Hvis han kan fremvise to sorte kort med huggerter fra sin hånd, skal der trækkes et kort fra vinderens pulje. Hvis kortet er sort, dør denne karakter også. Hvis kortet er rødt, overlever vinderen, og der fortsættes som normalt.

Payback kan kun foretages, hvis:

- 1) Taberen kan fremvise minimum to sorte kort med huggerter fra sin hånd.
- 2) Der stadig er sorte tegn på spillebordet (der fjernes jo et tegn i forbindelse med det oprindelige dødsfald).
- 3) Målet for payback har mindst ét kort i sin pulje.

Hvis paybackforsøget lykkes, ligger fortælleretten hos ham, der trak den anden med i faldet.

### **Eksempel: Payback**

*Nathaniel Butler har fået nok af Bones, og kaster sig over ham midt på dækket, mens skibet gynger i en kraftig kuling. Butlers spiller, Søren, erklærer, at det er et angreb, og han ligger herefter to sorte kort. Henrik, der styrer Bones, lægger ingen røde kort. Der er ikke andre karakterer involveret, så Henrik tager herefter Bones' pulje, blander og lader Søren trække... et sort kort.*

*Bones taber således, men i samme nu fremviser Henrik to sorte kort med huggerter fra sin hånd. Altså skal der også trækkes et kort fra Butlers pulje, og det viser sig at være... sort.*

*Begge d'herrer dør altså, men Henrik har fortælleretten, og beskriver, hvordan Butler først tæsker Bones' hoved ind i masten så mange gange, at der til sidst kun er en blodpøl, hvor der før var et ansigt. Da Butler udmattet synker sammen på dækket lidt derfra, hører han en sær hul latter. Han vender sig, og ser hvordan Bones med sin kniv og sine sidste kræfter snitter et tov over, så en af kanonerne løsner sig og kvaser Butler imod rælingen.*

### **Payback: At tage sin morder med i faldet**

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.

# Spillelederens rolle

## At sætte scener, skabe stemning og inspirere til dødsfald

Det er i udgangspunktet spillederen som beskriver den enkelte scene og fører historien videre fra scene til scene. Det er vigtigt, at spillerne har en sikker fornemmelse af, hvilken ramme de kan agere indenfor, når de selv skal iscenesætte konflikter og dødsfald.

I beskrivelsen af scenerne er spillederen med til at sætte stemningen for scenariet, og du må gerne tone dine beskrivelser af karakterernes omgivelser, så de understreger den rå og grumme grundstemning i scenariet.

Det er vigtigt, at der er tilstrækkeligt med detaljer og substans i dine beskrivelser af karakterernes omgivelser, til at spillerne kan blive inspirerede til mulige dødsfald.

Det er også din opgave at sørge for, at de roller, som endnu ikke har været i spil, er til stede i spillernes bevidsthed. Alle pirater er altid ”i nærheden” eller ”lidt længere fremme”. Du skal ikke spille dem direkte, men kan passende flette dem ind i dine beskrivelser i ny og næ.

## At hjælpe og opmuntre spillerne i deres beskrivelser og spil

Det er et helt afgørende element i scenariet, at spillerne selv kommer på banen med beskrivelser af dødsfald, konflikter og lignende. Men da det ikke er alle spillere, som er lige vant til at skulle tage initiativet og fortælleretten på sig, er en vigtig del af din opgave som spilleleder derfor at gøre spillerne trygge ved selv at fortælle. Det kan du f.eks. gøre ved at stille dem åbne spørgsmål til at hjælpe dem på vej i deres beskrivelser (”Hvordan ser det ud, da Pappa Jack kravler op til Bones?”).

Lad spillerne vide det, når deres beskrivelser er fede. Giv dem blod på tanden.

Når en ny karakter kommer i spil, kan det også være en god idé at lade spilleren beskrive hans udseende og entré i fortællingen.

Du må dog ikke direkte foreslå idéer til f.eks. beskrivelser af dødsfald til spillerne eller hvordan de ville kunne spille et rødt kort på en rolle i en aktuel situation. Det er jo en del af spilmekanikken, at de skal kunne finde på selv.

## At bruge de sorte tegn til at påvirke scenariets intensitet og tempo

Der kan kun dræbes en rolle, når der ligger et sort tegn på bordet, og det er dig der styrer, hvor mange tegn der ligger på bordet. Du får her nogle retningslinjer for at bruge tegnene, men det er først og fremmest op til dig og din dramatiske sans, hvordan du vil administrere dem.

Hvis der har været en periode med mange dødsfald og højt tempo, og der lige er kommet mange nye karakterer i spil, kan det være fedt at vente et godt stykke tid med at lægge et nyt sort tegn. Det giver spillerne tid til at optrappe nye konflikter og spille stemningsfyldt rollespil som optakt til næste mord. Vi anbefaler f.eks. at du ikke ligger et sort tegn på bordet fra start af, men at du venter til spillerne har fået positioneret sig i forhold til hinanden og er begyndt at optrappe konflikter og smide kampkort i hinandens puljer. Hvis handlingen trænger til at skride fremad, kan du derimod ligge flere sorte tegn på bordet på én gang.

Som udgangspunkt skal der spilles ca. fem sorte tegn i første akt, således at der dør 4-6 pirater, inden I går over til anden akt.

Når anden akt slutter, skal der være spillet ti sorte tegn i alt, således at de sidste fem sorte tegn kan spilles på én gang i tredje akt og markere et intenst slutspil.

Du kan bruge de sorte tegn til at skabe fokus på et faremoment ved f.eks. at lægge et tegn, idet du beskriver, at hængebroen er gammel og faldefærdig og knirker under fødderne på dem. Omvendt kan du også lade dig inspirere af de situationer og scener, som spillerne selv skaber, ved at spørge dig selv ”Ville det være fedt, hvis der kunne dø flere nu?”.

### **Eksempel: Administration af sorte tegn**

*En dårlig stemning har rejst sig på skibet efter, at besætningen har fundet Duncans hovedløse lig på dækket. Pappa Jack anklager Black Caesar for at have bragt ulykke over dem og retter sin pistol mod andenstyrmanden. Det samme gør hans medsammensvorne, Jésus. Black Caesar retter sin egen pistol mod Jésus og sin huggert mod Pappa Jack. Handsome Jim kommer andenstyrmanden til undsætning, da hans spiller har ham på sit Sejrskort, og retter sit skydevåben mod Pappa Jack, kun for at mærke Bones' kniv mod sin strube et øjeblik efter. Der er altså tale om et godt gammeldags mexican standoff.*

*På dette tidspunkt ligger der kun ét sort tegn på bordet. Spillederen sidder med to sorte tegn tilbage til anden akt, som han har gemt til scenerne 'Storm og Kanontorden' og 'Vindstille'. Han beslutter sig for straks at spille et tegn mere, da det er oplagt, at situationen her kan ende i et blodbad. Mens karaktererne tavst stirrer på hinanden og holder vejret, beskriver spillederen, hvordan et lyn slår ned ude i horisonten og skyerne trækker sig sammen over dem, idet han lægger tegnet på bordet. Stormen bliver på den måde ikke en scene i sig selv, men danner i stedet en stemningsfuld baggrund for piraternes dramatiske opgør på dækket.*

Vær opmærksom på, at spillerne kun kan benytte sig af paybackreglen, hvis der ligger mindst to sorte tegn på bordet. Du skal sørge for, at denne situation opstår mindst to gange i løbet af scenariet udover tredje akt. Omvendt må der heller ikke dø for mange på denne måde. Det er bare fjollet, hvis piraterne bliver ved med at tage hinanden med i døden to og to, og du kan begrænse muligheden for yderligere paybackdødsfald ved simpelthen kun at have ét sort tegn liggende ad gangen indtil tredje akt.

## At holde styr på spilmekanikken – og være dommer

Du skal hjælpe spillerne med at holde styr på reglerne og få mekanikken til at glide, især i starten af scenariet. Du skal også sikre, at der er overensstemmelse imellem rollespil og mekanik. Er der f.eks. grundlag for at spille et rødt kort i en given situation? Det handler ofte om at få spilleren til at fortælle lidt mere eller uddybe hans tanker bag handlingen, så det bliver så fedt som muligt.

### Eksempel: Uddybning af en handling

*Mr. Cunningham er træt af Jean-Loupes brok og uduelighed, og hiver sin læderpisk frem for at prygle ham midt i den mudrede jungle. Ulrik, der spiller Mr. Cunningham, spiller to sorte kort åbent i Jean-Loupes pulje. Spillederen synes, at handlingen godt kunne være lidt skarpere for at berettige til at spille kampkort, og beder Ulrik uddybe, hvordan dette har betydning for Jean-Loupe. Ulrik fortæller, hvordan Mr. Cunningham svinger pisken igen og igen og river op i brokrøvens gamle ar. Han giver Jean-Loupe den værste gang prygl, han nogensinde har fået, og slår hans ryg til trevler, så sårene ikke vil hele i lang tid. Jean-Loupe ligger bleg, afkræftet og ydmyget tilbage i mudderet. Spillederen anerkender handlingens betydning for Jean-Loupe, og de to sorte kort bliver lagt i Jean-Loupes pulje. Hans stilling er tydeligt blevet forværret.*

# Scener

Scenariet er delt op i tre akter: Skatteøen, Sørejsen og Horehuset. Under beskrivelsen af hver akt præsenteres du for en række scener, du kan bruge undervejs. Du behøver ikke nødvendigvis at bruge dem alle sammen, og du kan bare springe en scene over, hvis den ikke lige passer ind i jeres fortællings flow og stemning, og finde på noget andet passende i stedet. Scene 1 og scene 11 skal dog spilles som scenariets indledning og afslutning.

Især i scenerne i første akt vil der være oplagte muligheder for at slå karaktererne ihjel. De er tænkt som inspiration til spillerne til at komme godt i gang med at finde på og fortælle, og det er ikke meningen, at der nødvendigvis *skal* dø en rolle på f.eks. hængebroen.

---

## 1. akt: Skatteøen

**Varighed: ca. 1 time**

Første akt foregår på den ø, hvor piraterne har fundet skatten. Ved at sætte scener på forskellige tidspunkter under deres vandring ud mod kysten, giver du spillerne forholdsvis faste rammer, som de kan interagere indenfor.

Mange af scenerne indeholder en konkret udfordring (fra en uvejsom jungle til en vakkelvorn hængebro), men giver samtidigt også rollerne rig mulighed for at intrigere og myrde hinanden.

Øen er et sandt helvede. Junglen er tæt bevokset og ufremkommelig, og man skal holde godt øje efter igler, giftslanger og andet kryb. Øen er beboet af vilde indfødte, hvis skikke er brutale og uforståelige for en hvid mand. Deres dyriske djævelskrig får det til at løbe koldt ned ad ryggen på den mest hærdede pirat, og de fungerer bedst, hvis de mest opleves på afstand, som en ukendt og skjult trussel i junglen.

### ***Grog***

*Grog er en sømandsdrik som serveredes i den engelske flåde som erstatning for det letfordævelige vand. Den bestod af rom blandet op med vand eller tyndt øl. Blandt Caribiens pirater var det almindeligt også at blande rørsukker og muskatnød i drikken*

## 1. Drypstenshulen - Blod og guld

Du fortæller scenariet i gang ved at beskrive piraternes hidtidige strabadser for spillerne: Erhvervelsen af skattekortet og de mange struber de måtte skære over for at få det. Sørejsen med det brutale stormvejr og de mange skibskammerater, de har mistet undervejs. De to dages opslidende vandring gennem den uvejsomme jungle efter ankomsten til øen. Nedstigningen i den mørke og fugtige drypstenshule og sliddet med at grave kisten op. Og nu har de omsider fundet den – den skat som de så længe har stræbt efter. Nu skal de bare rejse hjem...

Kaptajnen har netop åbnet den store jernbeslåede kiste, og gullet fra tusindvis af piastre, guineastykker og gulddubloner glimter i skæret fra piraternes fakler. De femten mand står i en tæt cirkel rundt om ham. Et skud runger rundt i drypstenshulens dybe mørke, og kaptajnens krop synker langsomt sammen over den åbne kiste, mens hans blod stille løber ud over guldmønterne. Black Caesar står foran ham med den rygende pistol. Han smiler ondt til Førstestyrmanden Duncan, der nikker indforstået. Her begynder selve scenariet.

Skatten skal bæres ud, og det bliver de fem spilpersoner, som skal bære den. Første udfordring er liget af kaptajnen, der jo ligger i vejen. Hvem fjerner det fra kisten, og hvad gør de med det bagefter? Skal der siges ord over ham og skal han begraves? Bakker alle op om mordet eller er der utilfredshed og murren i krogene? Når de flytter den døde mand, kan der passende blive raget nogle guldmønter ned på hulegulvet, der skal samles op igen. Kommer de alle sammen tilbage til kisten, eller havner de i nogens lommer? Der skal gerne være rig mulighed for at spillerne allerede i denne scene kan begynde at optrappe de første konflikter mellem spilpersonerne.

Spilpersonerne sakker agterud på grund af kistens vægt, og de taber snart resten af besætningen af syne foran sig. Faklernes lys glimter mod de glinsende, fedtede sten. Gulvet er ujævnt, glat og forræderisk, og luften er kold og fugtig. Det skråner stedse mere stejlt opad. Et par reb er gjort fast længere oppe, så der er noget at holde fast i – uden rebene kan man ikke komme op af den stejleste stigning. Skatten må trækkes det sidste stykke op af denne naturlige sliske. Mister man grebet her, kan man komme grueligt galt af sted...

Oven for slisken er der ikke langt til hulens munding, og her venter resten af mandskabet.

### *Skattekestens rolle i scenariet*

*Et greb du kan arbejde med som spilleder, er at få selve skattekisten til at være væsentlig og i fokus.*

*Beskriv de indtørrede skjolder af kaptajnens blod og kistens tyngde når de bærer den – vægten af alle rigdommene.*

*Hvis du eller spillerne kan få nævnt kisten eller få den fortalt ind i forbindelse med konflikter og dødsfald er det også rigtig godt, da det understreger, at det er skatten som i sidste ende er det, som piraterne kæmper om.*

## 2. Den mudrede jungle

Luften er stadig fugtig, men nu også varm og trykkende. Fra hulens munding kan man se ud over junglen og ud mod havet. Der er uvejr over øen, og det regner uden ophør. Når man begiver sig ud af hulens læ og ned i junglen, hvor det gråbrune mudder ligger ankelhøjt og tykt, bliver alt lynhurtigt gennemblødt og beskidt.

Længere inde i junglen høres de vildes dyriske hyl. Nogle mænd sendes lidt i forvejen – spilpersonerne er dem som lades tilbage for at bære skatten. Kisten er tung og uhåndterlig, og måske skal der laves en træramme til at bære den med. Turen gennem junglen er hård, beskidt og forræderisk i det plørede, slimede mudder mellem træernes rødder. Som dagen går, ser de forskellige tegn på, at junglen er beboet af vilde: giftpile i en træstamme, menneskeknogler arrangeret på en makaber måde osv.

## 3. Nattevagt i junglen

Efter en lang dags slid stilner regnen af, og de når frem til en lille forhøjning, som er relativt fri for det evindelige mudder. De fleste mænd falder omkuld af udmattelse. Det bliver nat, og der tændes fakler. Man skiftes til at holde vagt. Lige uden for faklernes lyskreds danser skyggerne og i deres dybe mørke kan man hurtigt bilde sig selv ind, at utallige øjne lurser. Junglens nattelyde af insekter og dyr bliver mere intense. De vildes hyl høres en enkelt gang – noget tættere på end tidligere. De lyder som djævl eller genfærd. Fornemmelsen af at ”der er noget derude” er intens.

Spilpersonerne er udmattede, men skal holde vagt. Måske nogen kan overtales til at sove – stille ind? Måske nogen kan sendes ud i mørket – for der at forsvinde? Giv spillerne god tid til at smede rænker her.

## 4. Hængebroen og de vilde

Næste dag fortsætter den opslidende tur gennem junglen. Nu regner det ikke mere, men det er i stedet blevet forfærdeligt varmt. Sveden driver af alle. Myggene er en evig pestilens. Lyden af de vildes sære skrig kommer stedse nærmere. Man sætter farten op, men stadig er det som om, hylene nu både kommer bagfra og fra junglens sider. Det lyder som om der er mange!

De kommer til en smal hængebro, som spænder over en stejl og dyb kløft. Kommer de først over på den anden side kan tovværket kappes, og man vil være i sikkerhed. Men den som går sidst over vil være et let mål for de vildes pusterør og giftpile, og broen er gammel og faldefærdig...

## 5. Stranden

Mandskabet når ud af junglen og ned til stranden og havet. Deres skib ligger for anker et stykke ude i lagunen, og to joller er trukket op på stranden. Når spilpersonerne, når ned til vandet med kisten, er de øvrige besætningsmedlemmer allerede på vej ud mod skibet. Kisten skal ombord, og én af dem bliver nødt til at skubbe jollen det sidste stykke ud i vandet, mens de andre sidder trygt og godt ombord... Roturen ud til skibet er møjsom, og solen bager over dem. Når de endelig kommer frem, bliver der sænket en rebstige ned til dem og rebværk til at hejse kisten op. Hvem er den sidste til at forlade jollen, og kommer han nogensinde ombord på skibet igen?

## **2. akt: Sørejsen**

**Varighed: ca. 1½ time**

Anden akt foregår ombord på skibet under piraternes rejse tilbage til Tortuga. Hvor scenerne i første akt var forholdsvis lukkede og bundet op på en bestemt situation, er scenerne i anden akt nu mere åbne og flydende. Rollerne kan frit bevæge sig rundt på skibet, og der overlades mere initiativ til spillerne.

Vi har med vilje ikke vedlagt en detaljeret dæksplan over skibet. Det er nemlig ikke vigtigt for scenariet om skibet har to eller tre master, eller om der ligger et forråds-kammer til højre eller til venstre for skibets kabys. Skibets funktion er at tjene som en spændende ramme for kreative dødsfald, og i stedet for at beskrive hele skibet på én gang, kan du med fordel beskrive det lidt ad gangen, og dermed løbende inspirere spillerne til fede scener og nye muligheder for at slå karakterer ihjel.

Du kan bruge billedet og informationerne i boksene på næste side som inspiration til dine beskrivelser af piraternes skib.

### **6. Død mands rom**

Oven på den succesfulde flugt fra øen er der en lettet og glad stemning. Nogen bryder ind i den døde kaptajns kahyt og tilraner sig hans rom. Der drikkes rigeligt, og måske synges der sømandsviser. En berusende stemning over at have klaret skærene og være kommet levende væk fra den forbandede ø præger mandskabet. Skibets dæk samt kaptajnens overdådige kahyt beskrives for spillerne. Scenen tjener som kontrast til tidligere scener og som et lille pusterum. Men måske der allerede nu er nogen, som benytter den glade stemning til at støbe nogle kugler...

### **7. Tågenatten**

Skibets mast, sejl, tovværk og rigning beskrives for spilpersonerne, efterhånden som tågen langsomt opsluger det og alt bliver mørkt, klat og stille. Vil nogen benytte sig af muligheden for et tyst dødsfald?

### **8. Rådne æbler**

Store dele af forsyningerne i lasten er gået i fordærv, og fra forrådstønden står der en kvalm stank af rådne æbler. Store, fede rotter kryber rundt i lastrummet og kabyssen og piber langs væggene. Meget kan ske, når madvarerne skal sikres i det fugtige, klamme mørke under dæk, og hvem ved, hvad der ender med at komme i mandskabets aftensmad?

### **9. Storm og kanontorden**

Det blæser op til storm, lyn slår ned ude i horisonten, og bølgerne begynder at kaste rundt med skibet. Nogen må kravle op i rigningen for at stryge sejlene i den kraftige vind. Et brag fra kanondækket fortæller, at nogle kanoner har revet sig løs og straks må surres fast igen. De tonstunge støbejernskanoner ruller voldsomt frem og tilbage på kanondækket. At gøre dem fast igen er en tjans som naturligvis ikke er ufarlig.



## 10. Vindstille

Oven på stormen lægger vinden sig fuldstændigt i flere dage. Drikkevandet bliver dårligt, og groggen slipper op. Desperationen spreder sig. Er det havet som kræver et offer? Eller skal man bare skille sig af med en af de andre for at spare på rationerne? Først når antallet af pirater er nede på fem, kommer vinden igen, og de tilbageligger den sidste del af rejsen til Tortuga godt hjulpet af skæbnen og en god vind.

### Fordækket og bovspryd

Fordækket er den forreste del af skibets åbne dæk, og på nogle skibe er fordækket desuden hævet så det ligger højere end det almindelige dæk. Herfra er der god udsigt og måske også et par små drejelige kobberkanoner monteret på rælingen.

Under fordækket vil der typisk være rum til at opbevare sejl, tovværk, tjære og andre arbejdsredskaber.

Forrest på skibet sidder bovsprydet – en slags fremadrettet mast, som også bruges til at sætte sejl fra. Under bovsprydet vil der ofte være spændt et rebnet ud, sådan at de sømænd der arbejder med sejlene har noget at få fodfæste på.

### Master og rigning

Rigningen er en betegnelse for hele det store system af tovværk, taljer og træbomme som holder sejlene på skibet. Fra siderne af skibets dæk fører rebstiger op til platforme i masten, således at sømændene hurtigt kan kravle op og ned og derfra videre ud på træbommene som holder sejlene. Platformene i masterne kan også tjene som udkigspostition.

Skibets mange sejl kan dels justeres ved at stramme og slække det tovværk, som holder bommene – dette kan gøres nede fra skibets dæk. Men når sejlene skal sættes eller *rebes* (foldes sammen) kræver det at sømændene klatrer ud på de smalle bomme og med håndkraft arbejder med sejlene.

### Agterdækket

Agterdækket er et hævet, åbent dæk bagerst på skibet. Herfra styres skibets ror, og det er også herfra at styrmænd og bådsmand udsteder ordrer og holder overblik med arbejdet på dækket under dem.

### Dækket

Skibets åbne dæk er et arbejdsområde, hvorfra mandskabet kan arbejde med det tovværk, som holder og justerer skibets sejl.

På dækket vil der typisk være et ankerspil og en stor luge som fører ned til skibets indre. Lugen bruges når man skal hejse kanoner eller last ned i skibet, men også som almindelig adgangsvej op og ned for mandskabet. Lugen er bygget så den er hævet lidt over det almindelige dæk, således at der ikke løber alt for meget vand ned i skibets indre, hvis der kommer havvand på dækket.

Fra dækket fører stejle trapper op til fordækket og agterdækket, og der er døre ind til områderne under fordækket og agterdækket.



### Kaptajnens kahyt

Under det hævede agterdæk ligger kaptajnens kahyt. Her er plads til luksus som glasvinduer, et bord til søkort, stole, en rigtig seng (boltet fast) og et lager af rom.

### Kanondæk, kabys og mandskabsdæk

Lige under skibets åbne dæk udgør kanon- og mandskabsdækket skibets øverste "indendørs" dæk. Langs skibets sider udgør kanonportene de eneste åbninger, og et lille sejlskib vil ikke have mere end 12-16 kanoner.

På dette dæk sover og opholder mandskabet sig også. Hængekøjer er spændt ud mellem stolper og ned fra loftet – så er man fri fra rotterne, mens man sover. Dækket kan være et stort åbent rum eller inddelt i mindre aflukker. F.eks. kunne kabyssen være placeret i et aflukke for sig selv. En del proviant, grog og vand vil også være opbevaret her.

### Lasten

Nederst i skibet, under vandlinjen, finder man lasten. Her vil der være forskellige aflukker til proviant, krudt, ferskvand og ballast. Og så er der rotter...

### 3. akt: Horehuset

Varighed: ca. 15-30 minutter

3.akt består af én lang scene, som foregår i et horehus på Tortuga, efter at de tilbageværende pirater er kommet sikkert i havn. De er vendt triumferende hjem, og kan nu i ro og mag dele guldet imellem sig – medmindre der stadig er nogen, der vil mindske antallet af parter i skatten.

#### 11. Drik og djævlén ta'r den sidste...

Beskriv for spillerne, hvordan de resterende pirater tager skatten hen til et af øens mange horehuse. Der er kun et par fortrukne liderbukse til stede, og piraterne betaler bordelmutter for at smide dem på porten og holde døren lukket for andre gæster.

Spilpersonerne befinder sig nu i stort åbent rum, indrammet af violet stof der omkranser udskårne træsjøler. I hjørnerne står store vaser med planter, og inde bagved er der små båse, hvor man kan sætte sig. På midtergulvet er der placeret divaner, og derudover er der fyldt med puder. På et lavt bord står en frugtskål, fade med flæsk, en opiumspibe og selvfølgelig masser af rom. En lysekroné hængér ned fra loftet. En bred trætrappe går op til første sal, hvor en svalegang går hele vejen rundt om det kvadratiske rum. Der er adskillige døre på første sal. Til stede er et antal ludere af enhver art og en lille mandsling af en tjener, der lige nu pudser glas.

#### *Tortuga*

*Tortuga er en lille ø nord for Haiti, som i første omgang blev koloniseret af spanierne, men som sidenhen blev erobret af Frankrig og England. Fra 1630 blev øen delt op i franske og engelske kolonier, som tillod pirater at bruge øen som base for deres plyndringstogter mod især spanske skibe. I 1645 forsøgte den franske guvernør at skabe fred og kontrol på øen ved at importere ca. 1650 prostituerede i et håb om at sætte skik på de uregerlige pirater...*

Giv spillerne lidt tid til at få nye karakterer i spil og intrigere med hinanden i disse nye omgivelser (og måske lade dem få en forsmag på sejrén sødme), og smid så de resterende fem sorte tegn på bordet på én gang.

Piraterne kan fra nu af blive enige om at dele skatten mellem resten af sig, og scenariet slutter, når der ikke er flere, der vil slå nogen ihjel. Herefter afsløres det, hvem der har de overlevende pirater på deres Sejskort. Den med flest vinder, og hvis der står lige, deles sejren.

#### *Epilog?*

*Hvis fortællingen ikke er blevet helt tilfredsstillende afrundet i horehuset, kan du give de overlevende piraters spillere mulighed for at berette om rollernes videre skæbne som et afsluttende fortælleelement. Det vil typisk være, hvis en stor del af piraterne vælger at dele skatten uden de store dramatiske opgør til sidst. Hvis scenen i horehuset derimod afsluttes med et fedt mord eller en lækker slutreplik, så afslut endelig scenariet her.*