

# Pirater och Vilda Buckanjärer!

Spelades på två konvent. Vid det andra sattes följande lapp upp för att locka spelare:

*I den nya storfilmen – "The return of the sons of the abonimable, very terrible and bloodthirsty pirates" är platsen detsamma, karaktärerna desamma och till och med manuset är detsamma!!! Minst ett halvdussin nya elaka sjörövare behövs för att återupprepa förra årets lyckade megafilm, där tyvärr alla de duktiga skådespelarna gick åt i slutet av filmen, i en fantomal, fantastisk slutscen där blodet skvätte och huvuden rullade i våra (fd) hjältars förtvivlade försök att erövra däckat på en spansk galeas och rädda den unga, vackra, blonda och framförallt yppiga Isabella från dom fula, elaka, grymma och framförallt smutsiga spanjorernas våld.*

*Skall årets uppsättning lyckas?*

*Djungelvana är en merit. Sökanden ska anmäla sig i rum: \_\_\_\_\_*

Improviserar med nedanstående ramar. Spelarna måste följa den snitslade banan, men stötta allt som ger känsla och stämning.

Om någon av de 7 hjältarna går åt, låt spelaren bli en sekundär hjälte. Dessa sekundära hjältar är inte hjältar som NPC, utan vanlig vanilla. Men så fort spelaren tar över, så \* ping \* blir man kompetent . Om sekundär hjälte går åt, låt dem bli en annan sekundär hjälte, tills dessa tar slut.

Systemet är byggt på ett som spelades i Göteborg på 80-talet. Jag blev inte jättenöjd med det, framförallt strider kan ta lite väl lång tid trots mina försök att göra Hollywood-stuk på det. Det roliga är att försöka skapa stämning. Marc Grieves teckningar av rollspelspirater gör mycket till. Han ledde ett mycket dödligt piratrollspel i Göteborg på 80-talet och överlevde man en kväll fick man en teckning till sin karaktär. Jag gjorde aldrig det, minns speciellt en god fäktare med pansar (som drunknade) och ett geni till läkare (som blev avrättad bakifrån). Marc har gett sitt tillstånd att jag lägger ut hans teckningar här.

Scen 1. Året är 1662 och månaden är maj. Solen lyser klar över den karibiska himlen. En svag sydostlig bris smeker mot era kinder.

Men ni märker intet av detta ty ni står vid de brinnande resterna av "Svarta örnen", ert skepp. Ett mörkt rökmoln bolmar upp från viken upp mot den blå himlen. Uppe på höjden ryker det fortfarande från er Hacienda.

Ni går långsamt uppåt mot de rykande resterna. På marken ligger era kamrater, alla dödade i det plötsliga anfallet.

Ni tittar förtvivlat på varandra, vad har hänt?!? Bara för ett dygn sedan gav ni er iväg på en jakttur och när ni återvänder...

Ni ser plötsligt att någon står vid den stora eken. Nej, han står inte, han är uppspikad mot trädet! Och det är er gamle kapten, Richard Buckingham! Ni springer fram emot honom och tycker märka svaga livstecken. Snabbt tar Blackhorn fram en plunta med rom och trycker den mot kaptenens läppar.

Några få droppar lyckas leta sig nerför den torra strupen och Buckingham lyfter sitt huvud och stönar fram med svag röst:

-Felipe de Montezoro, spanjoren... han och El Lobo, de överföll oss med sina soldater i gryningen... Men det var Crudd som ledde dom hit, han är en förrädare... Vi skulle aldrig tagit upp honom i vårt brödraskap. De betalade honom med guld och han hånskrattade när de spikade upp mig... jag spottade på honom och han gav mig en örfil.

Er kaptens röst blir svagare, men med en sista rossling stönar han fram:

-De tog Isabella, min dotter, svär vid vårt gamla skepp och vår vänskap att ni befriar henne från det odjuret Montezorro...

Och så flyr livsandarna från er gamle kapten Buckingham.

Ni drar era svärd och korsar klingorna och svär en helig ed att detta ej skall gå ohämnat och att ni skall befria den sköna Isabella.

Scen 2. Kvar i en vik inte långt därifrån ligger "Esmeralda", en liten båt, så att ni nödtorftigt kan ta er från ön. Ni äger inte mer än ni bär på er och några maravedis. Närmasta hamn är Barbados och det kan vara lämpligt att bege sig dit då ni inte har någon större mängd proviant och Esmeralda knappast är lämplig för längre färder.

(om piraterna är av det aktivare slaget, kan de försöka kapa ett större fartyg på vägen. Exempelvis en holländsk pinass med en mindre intelligent kapten).

Scen 3. Man siktar Barbados, och kommer fram till ön. I staden kan man värva att tjugotal man varav omkring ett dussin är pålitliga män i det avseendet att våra hjältar halvt omhalvt känner dem. Gamla besättningsmedlemmar på Svarta örnen o s v. Överhuvudtaget känner de sig hemma i de trånga gränderna, många hälsar, flickor viftar från fönstren, Bruce hälsas på väldigt entusiastiskt av Sophie.

När de besöker någon av krogarna i staden träffar de på Pierre Enöga och hans styrman Francois (kallad galne Frans) som hjärtligt hälsar på våra hjältar. När (om) de får reda på att kapten Buckingham är död, lägger de upp ett asgarv. Buckinghams död verkar roa dem kungligt, och skratten ekar över hela värdshuset. Om någon av karaktärerna blir alltför sura, exempelvis slänger öl i ansiktet på fransmännen, reagerar Galne Frans med att dra sin klinga. Om inte två går mot Frans så låter Enöga och de halvdussin av hans besättningsmän som finns i baren bli att ingripa. Eventuell en-mot-en duell får isåfall okämpas ostörd. Om våra hjältar sedan tar sig ut ifrån baren, kan de eventuellt räkna med att råka i bråk med andra medlemmar ur Enögas besättning under kvällen. Stempleton undviks dock om möjligt.

Scen 4. Våra hjältar kan nu, på ett eller annat sätt, få tag på ett mindre fartyg. Troligtvis går nu färden mot ön med den gömda skatten, då pengarna behövs för att utrusta ett större och bättre krigsskepp. Färden går dit utan större händelser. Möte sker med någon konvoj (välbevakad) samt med skeppet The White Stallion, förd av kapten Egger. Karaktärerna har svingat en bägare med denne några gånger. Om de frågar säger Egger att han såg Crudd i den närlägnade hamnen " .... " där han strödde pengar omkring sig och levde ett liv i sus och dus.

Scen 5. Skattkamarön. Ön ligger som en grön juvel i det blå havet. Om nu karaktärerna nu inte noggrant har sett upp har Pierre Enöga och hans fartyg "le Terrible" förföljt dom. En av de värvade på Barbados är Enögas spion har i varje hamn våra hjältar varit i lämnat information om hur färden skall gå. Enöga kommer att dyka upp vid lämpligt tillfälle. Han har ett fantastiskt välgjort teleskop och

dessutom med sig en indiansk spårare som kallas Manasse. Hans besättning är på cirka 50 man men ett antal behöver stanna på skeppet när de går i land.

(se kartan). Ön är täckt med tät djungel, med på många ställen sumpmarker och träsk. Vulkanen kommer det något disigt ifrån. Det är många papegojor och skrånande fåglar på ön. Harrisons grav är en besättningsmedlem som blev biten av en giftorm och begravdes av de andra. The Skulls är en infödingsgravplats. Indianerna är cariber, klart otrevliga och utrustade med kastspjut.

Färden in till The Stones där skatten är begravd tar ungefär en halv dag genom tät djungel, sumpmarker och träsk. Vissa sträckor kan de följa något som verkar vara djur- eller djungelstigar.

Det är varmt, och hett. Svetten rinner, har de tänkt på att ta med sig rejält med vatten?

Alldeles framme vid Harrisons grav finns en fälla, en djup grav med spetsade pålar på botten. Vem utsätts? För att undgå måste man klara en svår manöver. Om någon går efter måste han klara en lätt manöver. Om faller ned 3 attacker där 7 är träff.

Karaktärerna fortsätter och marken sumpas till. De blir tvungna att gå över ett mindre vattendrag. Här är givetvis några alligatorer som smyger sig fram. Mums. Dessa anfaller med 7 som träff. Skada på dessa är -2 då pansar.

Väl överkomna hinner man bara gå en kort sträcka innan en person (random) bits av en giftig orm. Överlever om slår 9 modifierat av Styrka. Hjältar +1.

Nu ser våra hjältar några carib-indianer. Om dessa 3 expedieras utan ljud, så inga problem. Annars...

Senare på kvällen kommer isåfall ett överraskande anfall med omkring tjugo indianer. Dessa har smygat omkring gruppen, så ger någon sig iväg från gruppen... (spaning).

Skatten med gruppens samlade reserver grävdes ner av Buckingham och några utvalda. Alla dessa gick givetvis åt i spanjoreernas attack senare. Det enda våra hjältar har är enstaka uppgifter de hört någon gång och så själva kartan. Själva skatten finns under en gravhäll. Under hällen finns ett djupt hål där någon måste firas ned. Väl därnere hittar man en skalle, och så är det givetvis en sista fälla om man rör den. En lång spik slås in från sidan.

Till morgonen har förhoppningsvis våra vänner fått upp skatten. Natten har varit orolig, med åtminstone ett falskt alarm. Nu kommer huvudproblemet (förutom ev Enöga då...), ett hundratal blodtörstiga infödingar. Vad göra? Ingredienser är snabb jakt, strid och flykt mot skeppet. Om domaren känner sig på humör kan han även låta vulkanen mullra. Det kommer inte bli något utbrott, men alltid roligt att stressa spelarna.

Scen 6. Väl seglandes från ön är det ju lämpligt att hitta Crudd och köpa/utrusta nytt skepp samtidigt. Letar man runt i staden, så hittar man Crudd med några "vänner" i ett större värdshus. Använd gärna mallen. Glöm inte ljuskronan, välta bord, skrikande kvinnor och vin/öl/rom att halka i. Ge Crudd en chans att fly, se till att det blir en jakt.

(här måste spelledaren anpassa sig efter tiden. Har man tid med en eller två slutscener?)

Scen 7. Med pengarna kan man utrusta ett gott skepp och segla mot "... " där man nu fått höra hur Montezorro bosatt sig. Väl där, kan man angöra hamnen vid samma ö, ex låtsas vara rika handelsmän och bli inbjudna till maskeraden på borgen (se kartan). Alternativt ta sig upp genom jobbig klättring och smita över murarna. Fantomonal fäktning i korridorerna, spanska svordomar, förvånad uppsyn,

dragna värjor och dödshot. Men Montezorro eller El Lobo ska komma undan med Isabella till skeppet och fly.

Scen 8. Efter jakt kommer man ikapp Montezorros skepp. Montezorro brassar på vilt med bredsidor, men våra hjältar vågar inte skjuta mer än specifikt (?) då man är rädd att skada Isabella. Bordning, svinga sig i rep, utbrista "ha-ha!" och fäktning på däck.

Om spelarna vinner:

Domaren ger sedan ett hjärta till varje spelare (om inte någon varit väldigt dålig, då inget) och sedan ytterligare ett till de som hjälpt till med stämningen bäst. Om någon varit speciellt bra, ge ett tredje hjärta till honom/henne. Därefter slår alla 2d6, lägger till sina hjärtan (om de som slår högst slår lika, slår bara dessa om, med hjärtplus) och mot den som slår högst rusar Isabella fram till och \* SMACK \*.

Happy end i fiskargränd. Förhoppningsvis.