

Walk the Plank

Året 1625

Tortuga er blevet et piratparadis som har været eftertragtet af mange udefrakommende og der har været mange stridigheder om denne ø, men det har altid lykkedes piraterne at beholde øen.

Det er en god base for pirater at koordinere deres angreb og det bedste sted at sælge deres varer fra diverse plyndringer. Det kunne være alt fra råvarer til slavehandel.

Der er alt hvad hjertet begærer på denne ø og det største samlingssted er stranden eller krostuen. Efter uger på havet er bordellet også velbesøgt af piraterne.

Men der er også almindelige øboer med "ærligt" arbejde. Lige fra tømrer til bagere.

Året siger 1639.

Frankrig har de sidste 3 år ledt en længere offensiv kampagne, og har vundet kontrollen over flere caribiske havne. Hollænderne holder stædigt fast i de nordlige havne af Brasilien, mens Spanien sidder solidt plantet i Havanna.

Men den franske flåde er slidt, og England er begyndt at opruste til at genvinde de tabte kolonier. De har forstærket deres fæstninger på Jamaica, og er begyndt at samle en stor flåde, ved hjælp af den lokale befolkning, som bliver holdt som slaver, og de krigsfanger som de har taget gennem de sidste års stridigheder. Holland og Frankrig har indgået en alliance. Og Portugal er stadig en vasalstat af Spanien. England er den eneste nation der ikke søger alliancer, da de har skaffet mange rigdomme i de sidste mange års handel i Indien.

Alt imens dette politiske storspil har udspillet sig, har piraterne haft rimeligt frit spil. De har plyndret alle sider, og beskytter nu deres skibe bag de stærke fæstninger på Tortuga. Men rådet af Kaptajner kan fornemme vindende vender, og den øgede trafik af Engelske krigsskibe tegner et tydeligt billede af, at Tortuga vil blive en indledende brik i deres kommende kampagne.

Og så er der Los Satiga. Et skib som forsvandt for 13 år siden. En spansk skattetransport med guld, sølv og ædelsten fra Mexico. Det blev kapret af den hollandske kaptajn, Von De Gaule. Efter skibet blev taget forsvandt det. Men der er nu rygter om at et kort der viser hvor skatten blev skjult er dukket op. Det kan blot være rygter og ønsketænkning.

Noget mere håndgribeligt er HMS Annabelle. En engelsk brig, som skulle komme med lønninger til de mange soldater på Jamaica. Hvor og hvornår er stadig en gåde, men den vil være værd at vente på. Hvis kaptajnerne fik fat i den ene eller anden skat, kunne ingen af de store nationer få dem fra Tortuga. Medmindre en af kaptajnerne tog det hele selv... Som Von De Gaule gjorde 13 år siden. Han bærer stadig det sorte tegn, hvor end han er.

“Kaptajnens log. 12. maj 1639

Trou Basseux

Tortuga.

Tortuga er den sikreste tilflugts ø for de frie sømænd. Eller Buccaneer som englænderne og franskmændene kalder os. Vi har forstærket fortet her i Trou Basseux. I selve indsejlingen har de forskellige kaptajner sænket de sidste par skibe de har bragt til prise. Det skal ikke blive nemt for dem når de kommer...”

Kaptajn James Mallet, kiggede op fra sin logbog. Sejlet var blevet større. Han kunne se det sorte flag i toppen. Hannibal Cornet, en dygtig kaptajn. Men frygtelig naiv. Mallet havde hele tiden vidst at han ville blive brugbar. Nu havde han fået Cornet til at kapre et mindre handelsfartøj. Dette skib bar posten til Guvernøren på Jamaica, og det var af stor interesse. Han skønnede at skibet ville anløbe havnen om en halv time. Han ville selv tage imod det. Selvom han vidste hvad det bragte.

De kommer... Englænderne kommer. Han vidste at det var budskabet han først ville høre. Men det var ikke det budskab han var mest interesseret i.

HMS Annabelle var i farvandet. En engelsk brig, som bar alle lønninger til soldaterne på Jamaica. Og der var mange soldater på Jamaica. Kampen om de mange havne og plantager ulmede, og piraterne levede godt af den øgede trafik. Men nu havde englænderne fået nok. De ville forstærke garnisonerne på Jamaica og derfra forsøge at tvinge Spaniolerne ud af Caribien. Men det krævede mænd. Mænd, guld og land. Mænd og guld havde de. Nu kom de for at tage Tortuga. Men Mallet ville tage deres guld, og forsvinde fra Tortuga. Lad de andre Kaptajner dø for idealet om et frit Tortuga. Mallet vil være rig.

Rig, fri og levende

Regelsæt

Død:

Du er død når du rammer 0 HP. Du må blive liggende, hvor du er, indtil nogen helbreder dig, uanset hvor lang tid der går, for i det du rejser dig fra din død, uden at være blevet helbredt, er din karakter død.

Så når du har besluttet dig for at dø ved at rejse dig op, begge hænder på hovedet, og op til en GM.

Dødsdomme:

Dødsdomme er direkte død, uden mulighed for genoplivning. Der kan forventes en flugt eller distrahering. Dødsdomme skal godkendes af to gm'er eller af spilleren der skal karakterdrabes.

Førstehjælp:

TIL GENGÆLD har alle også evnen førstehjælp. Det betyder at alle kan få dig op på 1 HP, også må du halte over til en læge og erklære dit fald. Lægen kan så få dig højere op i HP.

Principielt virker førstehjælp i alle situationer, hvis du virkelig ikke vil have at din karakter dør.

Du kan ikke bruge førstehjælp på dig selv.

Der forventes dog at du tænker logisk, så hvis dit hoved er skåret af og skubbet langt væk, skal du overveje om ikke du er død.

Krav – forbindelse.

Våben:

Alle "håndvåben" giver 1 i skade.

Alle våbnene skal godkendes også hjemmelavede våben, inden man kan få lov at

spille.

Trommeslag tæller kun som et slag, så husk våbenet skal ud forbi skulderen.

Nærkampsvåben (dem med kerne) skal være af latex. Calimacil våben er også tilladt.

Kaste våben (uden kerne) skal være i latex eller i Calimacil.

Stagevåben (fx Spyd og Hellebarder) skal være polstret minimum 40 cm fra hovedet og stiksikker.

Små krudtvåben, giver 2 i skade (pistoler, geværer, bomber o.s.v)

Store krudtvåben, giver 5 i skade (kanoner, store krudttønder)

Nævekamp:

Der bruger man sine hænder, klo, knojern eller latexkrus. Her forventes rimelig og fair showfight.

Når den første er slået til jorden, skal personerne til læge for at få plejet deres sår. Man kan ikke dø i nævekamp.

Tyveri:

Her er det reglen "kan du så kan du". Alle kan opdage et tyveri.

Her gælder ikke at stjæle andres privat ting eller andet, da det ville medføre politianmeldelse.

Snigmord:

Bruger man evnen snigmord, får man personen ned på 0 HP.

Man tager sin daggert og føre den over halsen, personen er nu død.

Andre våben er også muligt, hvis personen ikke opdager det.

Bonk:

Man bruger et godkendt kerneløst våben til bonk, for at kunne slå en person ud i 5 min. Personen kan vækkes ved at blive rusket eller få vand i hovedet.

Reglen "kan du så kan du":

Altså f.eks. hvis du kan dræbe 4 rødfrakker inden du selv dør, så kan du det, så længe dine Hp tillader det.

OFF game:

Begge hænder på hovedet, våbnene i bæltet, og gå ude i kanten, så du ikke forstyrre de andre spillere, men forsøg at gøre alt ingame, da det er lidt sjovere.

Realer (penge):

20 sølv for 1 guld.

Diamant er 25 guld i værdi

Guldbar er 50 guld i værdi

Fordelingen af indtjening kan gøres på to måder, den ene er at kaptajnen deler lige, den anden er at det hedder 50% til kaptajnen, 30% til dem med rang, resten til besætningen, men det er helt valgfrit hvordan det gøres.

Kroen:

Hvis der bliver skudt inden for i kroen, så bliver man bortvist fra kroen, man kan komme tilbage efter noget tid. Hvor lang tid bestemmer kroen eller i gabestokken i 5 min.

Straffe:

Man kan blive smidt i gabestokken for at gøre noget dumt.

Forbandelser:

Der fandtes mange forbandelser, den mest kendte er "det sorte mærke", der kan komme forbandelser i spillet i de mærkeligste former, en seer kan måske hjælpe, men er personen nu til at stole på...

Druk:

Der er tre grader af ROM, vand er 0 "x", den stærkeste ROM har altså 3 "x". Man kan klare det antal af "x" svarende til ens HP.

Drikker man over det dobbelte af ens HP, falder man om og kan ikke vågne indtil der er gået 2 min pr. hp tid.

Er man såret kan man klare mindre, da ens HP er lavere.

Drikker man mere end ens HP, er man fuld og skal spille på det.

Ingame:

Ingame er ingame også om natten. Altså kan man risikere at blive dræbt om natten hvis nogen ser sig surt på en.

Kostume

Der forventes at man selvfølgelig tilpasse sit kostume efter den rolle man laver.

Tag gerne ekstra kostumer med eller nogle ekstra dele så du kan skifte til en anden karakter, i tilfælde af at du dør, og det ville være ekstra fedt, hvis du har en bg klar også til den karakter.

Ild:

INGEN åbent ild uden godkendelse, lysestager skal slukkes når den sidste forlader stedet.

Skoven:

Der er INGEN der knækker grene eller ødelægger på nogen måde naturen mens vi er der.

Alkohol:

NUL alkohol, finder GM'erne noget er det bortvisning med det samme.

Slik, Chips og sodavand:

Vil blive frataget, hvis GM'erne finder det.

Mobiler:

Ikke tilladt, lad dem blive hjemme, finder man det nødvendigt at have dem med, så aflevere dem til GM'erne.

Udvisningen fra spillet:

Følgere man ikke reglerne eller gentagne gange gør farlige ting.

Bg:

Der er en formel man kan hente på hjemmesiden, som så skal indsendes til Gm-gruppen for flerdagsscenariet.

Der skal laves en bg på minimum 10 linjer. Der er derudover et krav om at folk skal vælge en mørk og lys side. Dette er for at skabe lidt sjovt spil og udfordre folks evner.

Mørk og lys side skal forstås sådan at man f.eks. på sin mørke side er pyroman, men den lyse side modarbejder det ved at du er helt vild med træer.

HP:

Alle starter med 4 hp og kan få plusser ved kostume.

Karakter:

Pirater:

Man kan tilmelde sig som pirat. Både alene, hvor man bliver sat på et tilhørsskib af gm-gruppen, man kan også spille pirat hvor man først skal ud og finde sit tilhørsskib. Den tredje mulighed er at danne en gruppe ved lave sit eget skib. Dette gøres ved at skrive det samme skibsnavn i kommentarfeltet under tilmeldingen. Der er dog visse krav der skal overholdes.

Kaptajnen skal være 18+, da vedkommende skal være ansvarsfuld og kunne håndtere sin besætning.

Førstestyrmand skal også være 18+

Almindelige besætningsmedlem har ingen alderskrav.

En besætning skal bestå af mindst 6 mand og max 15, dette er inkl. kaptajnen

Vil du gerne være almindelig øboer er der mange andre erhverv man kan være, det er helt op til en selv. Der er ikke beskrevet meget ud for dem der allerede er givet som forslag, så hvis der er spørgsmål så skriv dem endelig til os. Grunden til dette er at vi faktisk gerne ser mere spil end spilteknisk. Altså vi kræver at der virkelig kommer gang i fantasien. Selvfølgelig skal tingene ikke tage lige så lang tid som det gør i virkeligheden, men der skal dog lægges tid af til de opgaver erhvervet nu får.

Det nytter ikke at du som smed tænker du lige mangler noget at foretage dig og du så lige har lavet 5 sværd på en halv time. Det tager måske en halv-hel time bare at lave et, så prøv at være realistiske, men sørg for at have det sjovt samtidig.

Tømreren eller mureren laver heller ikke deres arbejde på 5 min.

Dog skal det huskes at der skal være rekvisitter til den pågældende karakter, så man har noget at knytte sig til.

Man kan max have to erhverv.

Tømmer:

Disse mænd kan bruge deres evner som tømmer, de laver skibets skader så den ikke tager vand ind, eller helt nye skibe, men det tager noget tid

Krav: rekvisitter til tømmer.

Smede:

De er hårde folk som man ikke spørger med, de har nemlig sværd og pistoler hængende på væggene, de laver søm til tømmerne, reparerer ødelagte sværd samt

pistoler og geværer når deres løb er sprunget i luften.

Krav: rekvisitter til smed.

Guldgraver:

Hakker efter guld for at blive rig. Her vil der være miner at finde rundt omkring i området, så guldgraverne har steder de kan søge.

Krav: en hakke

Læge:

Når man bliver såret, kommer hjælpen løbende, ROM flasken er en perfekt bedøvelse til patienterne.

Når en læge arbejder på en patient, sker der ting og sager.

Lægen bruger 2 min pr 1 HP, men kun mens han arbejder på/ved den sårede.

Krav: lægeudstyr, forbindinger

Spåkone/seer:

Ser ind i fremtiden, kan advare folk om hvordan deres død bliver eller finde den eneste ene, de kan måske også hjælpe med at fjerne forbandelser. Seeren kan også lege med urter, hvis man lyster. Ønsker man en effekt på dem, så skriv ind til gm-gruppen eller tag fat i en gm ude til spillet.

Krav: nogle underlige genstande og mange dele af det

Smuglere:

Smuglere er piraternes handlende, de har næsten alt, og hvis ikke kan de skaffe det, om det så er den lovlige eller mere den mørke måde er hvor meget genstanden er værd. Hvis man ønsker at være smugler, vil det være smart at have noget ved siden af. Det er smart at have ting med hjemmefra som man kan bruge som smuglervarer, men ellers har GM-gruppen også en del genstande med. Som smugler vil der blive et samarbejde med gm-gruppen, så man kan gå til dem, hvis man ikke ved hvordan man lige skal skaffe visse genstande.