

Mouse Guard: SPQM

Senator
Paulos

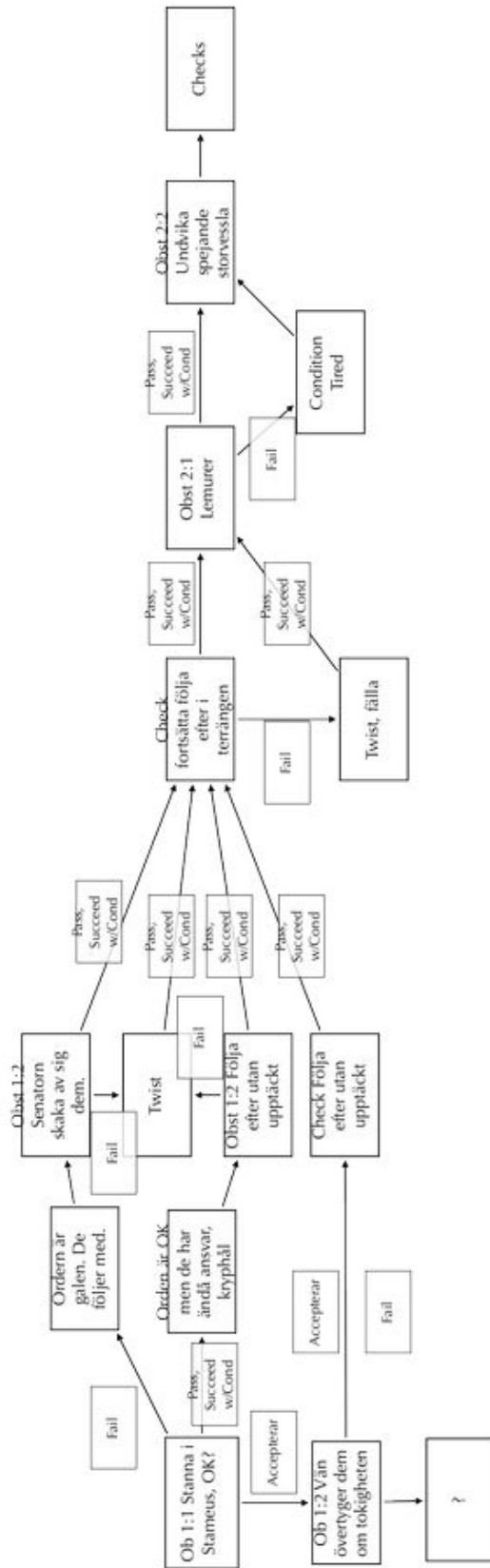


Titus the
Veteran



Clm: 09

GothCon 2012



Syfte med scenariot

Upptäcka att vesslorna inte är enda hotet i territorierna, att det jäser i städerna inte är det enda interna alliansproblem. Minst en senator samarbetar med jättevesslorna.

Se huvudmekanismerna i Mouse Guard RPG

Få inblick i spelvärlden, spela historisk miljö som inte är medeltid.

Delta i en pågående konventshistoria som började på SSK 2010.

Tillbehör

Rollformulärsframsidor

Rollforumlärsbaksidor

Vägkarta från Mouse Guard: SPQM

Bakgrund

Förra sommaren sändes patrullen på ett enkelt men viktigt uppdrag, postleverens med hemliga brev. De levererar posten till Stameus, en stor gruvstad, och får post att leverera till Asylum. På vägen tillbaka från Stameus försöker en korp sno posten av ren nyfikenhet och på pin tjuv eftersom postväskan uppenbarligen är viktig för mössen. Korpen försvinner iväg med posten men mössen förföljer den och så småningom kommer de till dess näste där de hittar posten. Olyckligtvis dröjer de för länge och när de är på väg ned kommer korpen tillbaka och är denna gång betydligt aggressivare och det blir en strid på liv och död som patrullen håller på att förlora.

Plötsligt får de hjälp från en mycket oväntat håll, vesslor attackerar korpen och dödar den och plötsligt står den utmattade patrullen öga mot öga med lika många vesslor och det är bara en fråga om hur många av vesslorna som överlever att äta upp dem och hurvida någon av patrullmössen kommer stekas levande. Nu händer något ännu mer oväntat, tre gigantiska vesslor, och vesslor i sig är stora från början, faller de vanliga vesslorna i ryggen. Patrullmössen flyr i en inte särskilt ordnad reträtt men med postväskan i behåll. På något vis lyckas de komma undan medan vesslorna slåss med varandra.

De återvänder till Asylum med posten och rapporterar om vessleaktivitet långt inne i territorierna.

När en ambitiös fälla den här sommaren dödar en patrullmus och kunde tagit en hel civil karavan med sig så skickas patrullen ut för att undersöka den och eventuellt hitta spår efter vesslorna som förmodas ligga bakom så patruller kan söka efter dem.

Undersökningen visar till deras oro att det är möss som byggt fällan, möss med kunskap i gångbygge, möss som gruvmöss. Arbetet är stort och har krävt arbetsledare med teoretiska kunskaper. Patrullen söker runt och finner att mössen kommit från Stameus, en gruvstad inte så långt från fällan. De hittar dock inga misstänkta men uppfattar en asylumskeptisk stämning i Stameus och rapporterar vad de funnit om fällan och om

stämningen i Stameus. De finner stämningen i Stameus så pass oroande att de finner det nödvändigt att poängtera att det rent av kan förberedas uppror eller utbrott ur Alliansen i Stameus. Faktiskt så pass att det måste poängteras med eftertryck.

Detta får till följd att en senator skickas till Stameus med ett ultimatum, ett ganska kort hållet sådant (optimaterna är i överläge för tillfället) och patrullen får i uppdrag att eskortera denne. Eskortuppdraget går bra ända till de på hemvägen blir inringade av vesslor. När de nästan börjat förbereda sig på att sälja sig så dyrt som möjligt och senatoren har talat med förfäderna och lånat en dolk för att kunna lämna jordelivet med den äran dyker plötsligt en jättevessla upp där de förskansat sig. Jättevesslan påstår sig vilja hjälpa dem komma undan de vanliga vesslorna. Det är förstås ingen som tänker lita på jättevessla som dessutom tittar lystet på dem hela tiden. De inser dock att de inte har något val och följer jättevesslan beredda på att få sälja sig dyrt till en jättevessla i stället. Jättevesslan leder dock mössen, vars doft försvinner i jättevesslans starka doft, bort från de andra vesslorna och försvinner. Patrullen och senatoren tar sig hem på helspänn.

Uppdrag

Patrullens ledare får ett meddelande från senator Mania Comes Licius. Meddelandet säger att de ska infinna sig vid södra porten den tredje gryningen för att eskortera honom på ett viktigt uppdrag i Stameus (antagligen någon uppföljning till de politiska förvecklingar som uppstått). Manius Comes Licius är senator och en av praetor peregrini (domare över utlänningar, viktig post i Asylum). Det innebär att han har imperium, rätt att leda trupp och dela ut kroppsstraff.

Om man är noga med reglerna vilket minst en av rollerna (Caeso) är så kan egentligen inte senatoren och pretorn kommendera ut dem på uppdrag, bara leda dem på ett uppdrag där de tilldelats honom av pretoriangardet (som kan ha fått en uppgift från senaten). Om de går till gardesledningen, tribunerna, så kommer det dröja till nästa dag innan de kan få en kort audiens hos en av tribunerna som kort förklarar att uppdraget är i sin ordning och att de har det fulla ansvaret för senatorns välfärd. Det är lite mysigt, varför fick de då inte ett offentligt uppdrag? Nu kommer de dessutom ha kommit lite på kant med senatoren (vilket patrulledaren (Fausta) troligen inser i förväg att de kommer bli) eftersom de ifrågasatt denne. Senatorerna har stor makt i Asylum.

När de kommer till Stameus kommer senatoren säga till dem att de ska stanna i Stameus medan denne besöker en vän utanför staden medan de väntar på svar från Stameus. Det kommer enligt senatoren dröja minst en vecka, kanske till och med två. Här kommer troligen patrulledaren (Fausta) och paragrafryttaren (Caeso) vara överens om att patrullens ansvar för senatorns säkerhet sträcker sig även över vänteperioden och att de inte kan lämna honom. Senatoren vägrar ta emot deras skydd och kommer ge sig av med sin bärslav och en lokal vägvisare utan att säga något, smita om man så vill. Skulle de propa på att följa med eller lyckas hänga på senatoren kommer denne beordra dem att inte följa med. Caeso kan se ett kryphål i ordern som gör att de skulle kunna följa efter senatoren om de vill. Att undvika sådana här situationer är en anledning till att man får skriftliga offentliga order.

Sändebudet från senatorns vän ser dessutom rätt sjabbig ut även om man antar att det är någon lägre slav som är resklädd. I själva verket är det en vildmarksvan vägvisare som ska visa senatoren vägen till mötesplatsen med storvesslan. Senatoren har även med sin bärslav och sina två liktorer.

Obstacles och Twists

I princip vilken Obstacle som helst kan bli något som spelarna övervinner i Player's Turn eftersom det är problem som väntar på dem eller har betydelse för berättelsen. De bör dock inte bli Twists eftersom berättelsen då kanske avancerar för snabbt. Scenariot är tänkt att ta två Session. Season är Early Summer, alla spelare börjar med varsin Fate Point och Persona Point. Ge dem bakgrunden och svara på frågor och sätt mål för rollerna innan själva spelrundan börjar.

Obst 1:1 Senatorn säger att de inte ska eskortera henne till mötet med hennes vän utanför staden. Är det en OK order? Rollerna kan acceptera ordern rakt av och stanna i Stameus men det rimmar lite illa med god planering att släppa senatorn ur sikte och det är nog inte enligt reglerna. Att avgöra om ordern är OK är en Administrator Ob2. Låt rollerna få Succeed with Condition Undisciplined (Angry) om de inte får Passed. Ordern är OK eftersom de är på uppdrag under senatorns ledning (imperium) men samtidigt går ordern på kors med deras ansvar för senatorns hälsa och pretoriangardet och senaten kommer knappast att acceptera om de lät senatorn råka illa ut. Det finns dock ett kryphål, de kan följa efter senatorn och försöka vara redo att ingripa vid behov. När senatorn är inne på sin väns gård är senatorn knappast i fara utan det är resan till och från gården som kan vara farlig.

Obst 1:2 Följa efter senatorn ut ur staden och upp på rätt landsväg utan att bli upptäckt eller bortkollrade.

Liktor: Nature 4, Will 3, Health 5, Resources 3, Circles 3.

Fighter 5, Scout 2, Asylum-wise 4, Mob-wise, Nobiles-wise 2

Tall 1, Big-paw 1, Bodyguard 2

Obst 2:1 Lemur(er). Kontaktförsök med den av dem som har Ceremony Master. Tar kontakt när de sover när anden är aningen frikopplad från kroppen och lite närmare andra andar. Har svårt att kommunicera med levande, mardrömslikt till en början. Vill rollerna lösa problemet får de försöka förstå vad lemuren vill. Väljer de att inte försöka får de dras med Condition Tired eftersom de inte kan sova på nätterna. Försöker de och tar hjälp av sina förfäder så får de en plustärning (Tool). Misslyckas de kommer lemuren fortsätta hemsöka dem och de får Condition Tired eftersom de inte kan sova ordentligt. Uppgiften är något lätt men viktigt, till exempel att framföra en hälsning till den dödes barn. Den dödes barn är medlem i gardet och lätt att hitta för andra gardesmedlemmar, de känner till och med igen namnet. Misslyckas de förföljer anden dem och de kan inte sova ordentligt på nätterna utan får dras med Condition Tired som de inte blir av med. De kan så klart senare använda en check för att bli av med lemurer.

Förstå lemur: Ob4

Obst 2:2 Undvika upptäckt av storvesslorna.

Storvessla, 2 st: Nature 5 (clever, stealing, hiding), Will 3, Health 5, Resources 2, Circles 3
Fighter 5, Deceiver 4, Hunter 4, Scout 3, Pathfinder 2, Brambles-wise 2, Forest-wise 1
Clever 1, Overwhelmingly big 2

Twist/Ny Obstacle: Faustas vän Manius lockar ur henne vad deras uppdrag är och övertygar henne att deras ansvar inte upphör även om ordern är OK (vilket hon inte kan tyda). De muntliga uppdragsorder de fått är otydliga men väldigt tydliga på deras ansvar för senatorns väl och ve. Om någon av patrullmedlemmarna vill kan de ställa sig på Manius sida lika väl som Faustas (så länge det inte är ett orderbrott eller liknande och det kan självklart få relationsmässiga effekter).

Centurio Manius: Nature 3, Will 4, Health 4, Resources 3, Circles 2

Hunter 3, Persuader 5, Fighter 4, Scout 3, Pathfinder 5, Administrator 2, Mission-wise 3
Natural bearings 1

Check/Twist/Ny Obstacle: Följa efter senatoren när denne lämnar landsvägen och ger sig ut på småvägar och så småningom småstigar.

Vägvisare: Nature 5, Will 3, Health 5, Resources 3, Circles 2

Pathfinder 5, Survivalist 3, Scout 4, Weather Watcher 3

Natural bearings 1

Check/Twist/Ny Obstacle: En bro har fortfarande inte reparerats och har nu rasat helt på mitten. De kan försöka ta en så effektiv omväg som möjligt (om lyckat bara en dag extra) eller försöka hoppa över skåran över bron men det är riskabelt eftersom de kan trampa på något som lossnar och de åker ned i ravinen och svepas med av vattnet.

Ta omväg snabbt: Pathfinder mot Late Summer 5, Succeed with Condition Tired eller Hungry & Thirsty.

Ta sig över bron: Ob 4, Succeed with Condition Injured.

Check/Twist/Ny Obstacle: I en mindre by har någon i byrådet dött och de har ingen som är duktig på ritualer (Ceremony Master).

Hålla likvakeavslutning och första vinoffer till den döde: Ob 3, Succeed with Condition Undisciplined (Angry), rollerna blir ledsna och deprimerade.

Check/Twist/Ny Obstacle: It's the Day of Bad Omens and they have to roll for something usually easy OR the next roll get -1D.

Check/Twist/Ny Obstacle: Ta sig till Asylum snabbt till fots. Pathfinder mot Early Summer 3.

Check/Twist/Ny Obstacle: De möter Secundas vän Mamercus som är ute på ett relativt oviktigt postärende. Hans patrull samlar upp post längs en rutt och lämnar av post längs samma rutt. En vecka eller två hit eller dit gör inte så stor skillnad så Secunda går att övertala att hjälpa till om det gäller något viktigt. Ob 2

Check/Twist/Ny Obstacle: Tjuvlyssna på senatoren och storvesslan (stark brytning och blandning av mus- och vesslespråk från båda men de kan få sammanhanget klart för sig).

Mötet med storvesslan

Senatorn, vägvisaren, bärslaven och senatorns två liktorer stannar på en öppen plats som stinker av en skum vessledoft. De hinner se sig om något och undra om någon mer är där när en storvessla plötsligt hoppar upp ur en sänka och över ett mindre fallet träd. En andra reser sig upp bakom trädet och spejar på dem. Vesslan som hoppar fram uttalar någon sorts hälsningsfras och hugger tag i vägvisaren och biter ihjäl honom och börjar äta upp honom med en njutningsfull min. Senatorn, liktorerna och bärslaven verkar chockade men senatorn och liktorerna håller god min. Alldeles för god min för att det ska vara naturligt. Förlusten av musen verkar inte bekomma senatorn alls.

Storvesslan och senatorn börjar sedan diskutera på en märklig blandning av vesslespråk och musspråk. Lyckas de tjuvlyssna inser de att senatorn är sändebud för en falang i Asylum som mottar information från storvesslorna om vad vesslorna håller på med och även samarbetar med dem för att undergräva vesslornas återuppbyggande av sitt folk. Storvesslorna hålls som lägre stående vesslor av vesslorna och får göra mycket av skitgörot i samhället men finns å andra sidan överallt och kan höra mycket på sabotera mycket. Musfalangen och storvesslorna ser ett gemensamt intresse i att vesslorna inte blir för starka. Vad storvesslornas egentliga mål är framgår dock inte men de tjänar på att det går bra för mössen för det mottarbetar vesslorna. Musfalangen vill ha information och att storvesslorna mottarbetar vesslorna.

Detta är förräderi. För förräderi finns ett straff: kastas utför förrädarklippan i Asylum.

Allmänt

De märker på en del ställen närmare Navalía (på återresan till fots) att flera landsortsstäder som förförre sommaren var i alla fall lite vänligt inställda till gardet nu har en neutral eller skeptisk inställning.

Resan till Asylum går längs kusten mot Navalía, fällan ligger utanför Navalía. De lägger märke till pretorianer i städerna men mycket navliaskypp i hamnarna. De är ofta lätta att känna igen för de ser lite bättre ut, krigsskeppen är smäckrare och har ibland tre rader roddare, lastskeppen är lite större och mer utsmyckade. Poängtera lite att Navalía och Navalías handelsmän har stor närvaro i hamnarna. Navalía är en utpräglad sjönation och kanske till och med infiltrerar hamnstäderna.

Ge hellre Conditions än Twist för att de ska komma framåt men låt i alla fall en Twist falla ut (om de inte lyckas jämnt) så den mekanismen visas.

Mer info om spelvärlden och regelhack: www.illertass.se

Fausta Livius Elerius

Fausta kommer från en familj med rötterna i Sapientia och har uppfostrats att tänka och planera. Hon har blivit en duktig patrulledare som ser till vad patrullen kan göra utan att ta för mycket hänsyn till individerna. Fausta är ganska beläst och tror på att det går att klura ut en lösning på i princip allt. Hon har i Asylum övertygats om vikten av kollektivet framför individen trots sin uppväxt med demokratin i Sapientia

Faustas tro på att en plan kan lösa allt gör att hon inte räds ens ugglor, vesslor eller vargar - så länge man kan göra upp en plan för att hantera situationen.

Faustas vän Manius är också centurio och de delade många och långa stunder i arkiven både under sin tid som tiro (rekryt) och senare för att studera.

Faustas fiende Nona Sennius Bambalio är ledare för en sekt som är tveksam.

Visserligen får alla möss, även i Asylum, hedra och vörda vem eller vad de vill men villkoret är att de även hedrar viktiga förfäder från Asylum. De lärda i Asylum och Sapientia vet att det inte finns några gudar eller liknande, det enda övernaturliga som finns är vägen till Efterlivet för de rättfärdiga, förfädernas själar - ibland hjälpsamma, ibland motarbetande - och en del mindre naturandar som penater. De vet också vikten av att ha sina förfäder på sin sida, därför finns en utbredd förfädersdyrkan i Sapientia och Asylum och i statlig regi hedrande av vissa hjältar. Dessa hjältar ska enligt Asylums lag hedras av de möss som önskar åtnjuta gardets beskydd. Gör de det är de fria att tro på vad som helst och hedra vad som helst. Möss som inte hedrar dessa hjältar ska inte skyddas av gardet och i Asylum är det brottsligt att inte hedra hjältarna.

För ett par år sedan möttes Fausta (med patrull) och Nona inte långt från Asylum. Nona begärde eskort av gardet men Fausta beslutade att Nona och hennes sektmedlemmar inte skulle få beskydd eftersom de inte gav några raka svar på om de hedrade hjältarna. Eftersom det inte var klart att de inte gjorde det valde Fausta att inte heller anmäla dem eller fångsla dem trots att de var på väg till Asylum. Nona blev dock förbannad för att hon nekades vad hon tyckte var en rättmätigt förtjänt tjänst.

Fausta försöker ofta att inte stöta sig med dem högre i samhället. Det ställer ofta till så det blir svårare att genomföra uppgifter och att planer måste läggas om. Hellre än att konfrontera senatorer eller gardets tribuner försöker hon förbereda sig på att hantera de eventuellt besvärliga situationer som kan uppkomma om något inte är solklart. En bra plan kan hantera det.

Traits

Gravitas

A sense of the importance of the matter at hand, responsibility and earnestness. This replaces Driven.

Leader

The Guard is always in need of strong leaders. Such mice have a rare quality that inspires groups of mice to listen to them, even when they speak softly or indirectly. But it is important that these leaders do not abuse their powers and remain capable of following orders themselves.

Pietas

"Dutifulness" More than religious piety; a respect for the natural order socially, politically, and religiously. Includes the ideas of patriotism and devotion to others

Favoritvapen

Stötspjut: +1D Maneuver, Attack är Versus mot Attack, Attack är Independant mot Maneuver.

Secunda Clovus Ignatus

Secunda är född och uppvuxen i Asylum, hennes släkt har bott där i alla tider. Secunda är lite av en hetsporre och ogillar starkt att ge upp. Ibland kan man dock behöva omgruppera för att sätta mer tryck bakom sin lösning, alla problem har dock en lösning - bara den har tillräcklig tyngd bakom sig.

Secunda bryter rätt mycket med sina stillsamma föräldrar och en del av hetsporren i henne kommer av detta. I ett försök att lära henne lugn och disciplin kontaktade hennes föräldrar arkivet i Asylum och fick dem att ta in Secunda under hennes två första säsonger i början av henne karriär i gardet. Detta hade inte avsedd inverkan, om något tvärtom.

Secundas vän Mamercus Camilius Erasinus träffade hon för första gången som tiro (rekryt). De fattade tycke för varandra och hjälptes åt genom hela tiden som tiro. I början av sin tid som fullvärdiga pretorianmedlemmar tyckte de det var jobbigt att vara i olika patruller men så småningom insåg de deras vänskap kunde stärka deras respektive patruller och på så vis utträtta mer genom samarbete och förståelse och på så vis bidra mer till Gardet.

Secundas fiende Caela Iulius Eborius blev mer ovän med Secunda än tvärtom. En pojke valde Secunda framför Caela vilket gjorde Caela väldigt bitter vilket dessutom spås på av att hon inbillar sig att de häftiga och tuffa gardesmössen får fördelar i Asylum och dessutom får många fler flickor och pojkar.

Traits

Virtus

Valor, excellence, courage, character, and worth. This replaces Bold and Brave.

Comititas

Ease of manner, courtesy, openness, and friendliness. This replaces Open-Minded.

Curious

As in Mouse Guard RPG

Favoritvapen

Gladius: +1D på envald handlingstyp i Conflict.

Gnaeus Oppius Dignus

Gnaeus kommer från en familj som i alla tider levit i Asylum. Han är övertygad om kollektivets storhet och Asylums högre grad av kultur även om Sapiencia får erkännas komma rätt nära. Gnaeus är dock väldigt skeptisk till de folkval som Sapiencia tillämpar. Det ger för mycket makt åt okunniga. Bättre då att, som i Asylum, nyttja en begränsad form där folket kan rösta in representanter i folkförsamlingarna som sedan bestämmer vissa saker i samarbete med senaten.

Gnaeus är en duktig jägare och blev han bara lite bättre på Scout skulle han kunna bli mycket duktig även på att jaga banditer. Han har varit med om en hel del strid och banditkontakt och lärt sig en hel både om banditer och skogen men inte riktigt tagit till sig letandet och spåret eftersom det ofta sköts av någon annan som redan varit duktig på det. Ofta är Gnaeus försiktig med att bestämma sig men har han bestämt sig så står han för det och är definitivt ingen push-over. Resonemang kan dock få honom på andra tankar men det går åt goda argument, logik och tydlighet.

Att Gnaeus alltid står på sig, tror på kollektivet före individen och är hyfsat gammal och inte har någon nära familj att förlora gör att Gnaeus är en ganska hård person med lite att förlora.

En gång i tiden var Gnaeus ganska deprimerad och övervägde på allvar att bara bege sig ut och försvinna i vintern och om inte vädret eller rovdjur dödade honom ordna det själv. Octavia som sedermera också blivit en duktig jägare, kanske till och med bättre gav honom dock en mening med livet när hon berättade om gardet (som hon redan var medlem i). De utvecklade en vänskap som dock bara är en vänskap även om de emellanåt kan ha lite vänsex (vilket en del misstänker och satt en del rykten i omlopp).

När Gnaeus var Tenderpaw tränade Gnaeus mycket med bland annat en mus vid namn Flavia Murrius Ulixes. Numesie klarade sig inte genom hela tiden som lärling och tiro och blev aldrig antagen. Gnaeus såg mycket av vad Flavia gick för och ansåg helt enkelt att gardet inte skulle gynnas av att anta Flavia, hon var helt enkelt inte tillräckligt engagerad och Gnaeus tycker tribunerna tog rätt beslut. Flavia ansåg dock att Gnaeus var nonchalant och inte stod upp för Flavia och stöttade henne och kanske till och med såg sin chans att komma före i urvalsprocessen.

Traits

Firmitas

Strength of mind, the ability to stick to one's purpose. Replaces Determined.

Quiet

Mice are quiet by nature, but these mice are even more so. They're quiet in everything they do— the way they speak, the way they work and the way they walk. Some sink so far into quietude, they have difficulty coming out of their shells.

Constantia

Military stamina, mental and physical endurance. This replaces Tough from MG RPG.

Favoritvapen

Stötspjut: +1D Maneuver, Attack är Versus mot Attack, Attack är Independant mot Maneuver.

Caeso Lusius Marsicus

Caeso är uppväxt i Asylum i en familj i en släkt som alltid bott i Asylum och ser framför sig hur han har framgång i gardet och bringar ära och penningstöd till sin familj och släkt och därmed även åt Gardet och i slutänden då Asylum. Caeso har klara egoistisk drag och är duktig på att se nytta för kollektivet i sådant som är bra för Caeso själv. Caeso ser medlemmar i senaten och gardet som förmer än andra möss i Asylum och möss i Asylum som förmer än andra möss. Caeso är duktig på att se moralvärden i olika beslut och handlingar men det är då moralen att det ska gynna Caeso, gardet och Asylum. Högre än alla möss är lagen och den ska ingen bryta, senator, gardesmus, nobiles, plebej eller annan. Det är lagen och ordningen som gör Asylum så framgångsrikt och att mössen utvecklats sin civilisation.

Caesos vän är en insektsherde som Caeso och dennes patrull hjälpte att klara nästan alla insekterna undan en storm som hade raserat herdens hela ekonomi och tillvaro. Caeso plockade fram sina insektskunskaper från sin ungdom och tidiga tid vid Gardet och tillsammans med hans skicklighet i att se väderförändringar kunde patrullen göra en insats och rädda herdens insekter och därmed dennes familjs tillvaro.

Caeso tog väldigt snabbt till sig reglementet för Gardet och en gång tidigt fick en gardesmus, Iona, reglementet noggrant läst för sig och omtalat att denne kände till och skulle känna till detta. Iona blev mycket förtörnad och har sedan dess sett det som en anledning till att hon inte blev befodrad till principales.

Traits

Iustitia

Sense of moral worth to an action.

Humanitas

Refinement, civilization, learning, and being cultured.

Jaded

As in Mouse Guard RPG.

Favoritvapen

Shield: +2D, -1D Recover from Fatigue.