

Mouse Guard: SPQM

Senator Paulos



Titus the Veteran



Clm 09
..:

GothCon 2011

Syfte med scenariot

Upptäcka att vesslorna inte är enda hotet i territorierna, det jäser i städerna.

Se huvudmekanismerna i Mouse Guard RPG

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

Delta i en pågående historia (SSK 2010, GothCon 2001, LinCon 2011 och vidare)

Tillbehör

Rollformulärsframsidor

Rollformulärsbaksidor

Vägkarta från Mouse Guard: SPQM

Bakgrund

Patrullen sänds på ett enkelt men viktigt uppdrag, postleverens. Det är uppenbart att en del av breven är mycket viktiga och innehållet hemligt. De levererar posten till Stameus, en stor gruvstad, och får post att leverera till Asylum. Även en del av denna post är viktig och hemlig. På vägen tillbaka från Stameus försöker en korp sno posten av ren nyfikenhet och tjuvaktighet eftersom väskan som innehåller posten uppenbarligen är viktig för mössen. Korpen försvinner iväg med posten men mössen förföljer den och även om den färdas snabbare så kommer de så småningom till dess näste där de hoppas på att hitta posten.

Till deras lycka är nästet för tillfället tomt och de tar tillfället i akt att klättra upp för att hämta posten och finner en hel del saker, många en gång glittriga sådana som vapen, bland dessa postväskan som är hel nog för att innehålla alla brev. 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 utmatade 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 men de hör jättevesslorna sätta efter dem.

De återvänder till Asylum med posten och rapporterar om vessleaktivitet långt inne i territorierna. När en ambitiös fälla 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.

Uppdrag

På väg tillbaka mot Asylum under ett vanligt patrull- och postuppdrag möter patrullen, inte långt från Navalía, en harpatrull med gardesvimplar och två musryttare. Dessa bär bud till dem från Asylums tribuner. De ska genast lämna eventuell post till harryttarna och avbryta sitt patrulluppdrag för att undersöka en fälla som misstänks vara vesslearbete obehagligt långt in i The League of Mice Cities i närheten av Navalía. De är en duglig patrull men även den patrull som personligen mötte både en vanlig vesslepatrull och jättevesslorna långt inne i territorierna förra sommaren. Därför kan de kanske till och med känna igen doftspår vid fällan och avgöra om det är samma vesslor eller om det är en annan grupp. Ordern är skriftlig men budbäraren berättar om fällan och situationen och att bud gått med skepp från Navalía till Asylum och att det redan gått lång tid och är bråttom.

I Navalía ska de uppsöka centurio Mamercus (Rusonius Clemens) vilken kan berätta om fällan och visa dem dit. Hans patrullmedlemmar var miles Caelus och principales Quintia. miles Caelus dog i fällan.

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 Late 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 spelledarrundan börjar.

Obst 1:1 Demagog i Navalía talar nedlåtande om Pretoriangardet och drar upp deras inkompetens. Uppviglar i befrielsesyfte, talar mycket om Pretoriangardets förtryck och de hemliga klausulerna i avtalen mellan Asylum och de andra städerna, om hur de andra städerna måste skicka pengar, varor och rekryter till Gardet. Hon talar också om hur Sapientia lagt sig på rygg för Asylum (till skillnad från Navalía). Spelarpatrullen borde nog ta honom i förvar men de har ingen jurisdiktion inne i andra städer. Ska de skynda vidare mot fällan och sitt egentliga uppdrag eller ska de stanna och hålla mottal (kommer ta flera dagar av replikskiften på forum) för att neutralisera henne?

Demagog: Nature 3, Will 5, Health 3, Resources 4, Circles 6
Orator 4, Deceiver 4, Administrator 2, Half-truth-wise 4
Quick-witted (1), Extrovert (1)

Demogogen har även en medhjälpare i publiken som lockar med publiken på de rätta ställena, +1D.

Obst 1:2 Fullt med småfåglar som är i vägen och eventuellt riskerar att förstöra bevis och liknande vid fällan. En ensam mus kan nog inte hålla undan allihop. Tar de risken att bege sig till fällan först så kan de få hjälp av den väntande patrullmusen (som oroar sig för fåglarna). Då kan dock fåglarna eventuellt hinna före så det är idé att ge sig på dem på en gång. Om de bestämmer sig för att försöka ta sig till den ensamme musen och ta hjälp av denne blir Obstacle en Complex Obstacle där första slaget är Pathfinder mot Late summer 5 för att nå fram i tid och andra slaget är mot fåglarna tillsammans med en extra mus.

Småfågelflock: Småfågel, Nature 5 (flying, chirping, eating stuff) plus två fåglar till +2D. Om patrullen får dessa fåglar att bege sig iväg följer de andra efter.

Obst 2:1 Banditöverfall, helst i närheten av fällan men annars tidigt på återresan. Banditerna är som banditer mest, ruffigt klädda och beväpnade med spjut och dolkar/knivar. Ledaren har dock ett svärd vilket är dyrt och ovanligt. Ledaren är milis från konspirerande stad som vill smutskasta gardet för att försvaga dem. Därför gör de överfall för att det ska verka som om gardet inte klarar att hålla rövorna kort. Nu har han tänkt sig att de ska överfalla en patrull och därmed mer direkt visa att patrullerna är inkompetenta. Denna bör genomföras som en Conflict eftersom rollernas liv står på spel. Spelarna kan dock ha ett annat mål än att döda banditerna.

Bandit, 4 st: Nature 4, Will 2, Health 5, Resources 2, Circles 3
Scout 5, Fighter 4, Deceiver 3
Young (1), Driven (1)

Obst 2:2 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.

Förstå lemur: Ob4

Check/Twist/Ny Obstacle: Medelst muntlig och korrekt informativ skriftlig rapport övertyga gardets ledning om att det jäser i provinserna, att det inte bara är en övertolkning av patrullen.

Skeptisk tribun: Nature 5, Will 6, Health 3, Resources 6, Circles 5
Militarist 5, Orator 5, Deceiver 2, Instructor 4, Fighter 4, Pathfinder 3, Scout 3, Armorer 2, Administrator2
Independant (1), Stubborn (1), Brave (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 Late Summer 5.

Check/Twist/Ny Obstacle: Ta sig till Asylum snabbt med båt, köpa biljett för tre Ob 6, Fail ger Resources Depletion (-1 i Resources).

Fällan

På östra sidan av Navalia har den ensamma patrullmusens begäran om att låta bli raset respåkerats av såväl Navalia, lokala möss som handelsmän. Navalia är dock i full färd med att medelst båtar och flottor hjälpa handelsmän förbi raset vis sjövägen och plockar på så vis pluspoäng gentemot Pretoriangardet och Asylum.

Fällan har ingen vessledoft men musdoft vilket är bra för då har trots allt inte vesslorna aktivitet långt in i Alliansen men å andra sidan har möss gjort sig stort omak för att skada resenärer, rent av döda dem. Detta kräver inget Test för att upptäcka.

När den andra patrullen råkade ut för fällan gick en av dem åt men de andra undvek den och en väntar vid fällan och en väntar på order i Navalia och kommer ge dem väganvisning för att sedan invänta sin patrullkollega och med denne återvända på skeppet patrullen kom med.

En undersökning som lyckas ger vid handen att någon som är duktig i att gräva gångar har lett arbetet och att ett flertal möss måste varit involverade för att underminera vägen och sedan under en natts arbete försvaga tunnarna så mycket att de rasar nästa gång någon passerar. Tunnarna måste även ha byggts på natten. Duktiga på att bygga gångar är gruvarbetare och sappörer.

Undersöka fälla: Ob 4, Succeed with Condition Injured, de tramper genom taket till en gång.

Allmänt

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

Resan till Asylum går längs kusten mot Navalia, fällan ligger utanför Navalia. De lägger märke till pretorianer i städerna men mycket navliaskepp 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 Navalia och Navalias handelsmän har stor närvaro i hamnarna. Navalia 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 Sapiencia och har uppfostrats att tänka och planera. Hon har blivit en duktig patrolledare 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 men samtidigt har en viss tro på det starkare individstyret i Sapiencia och kan ibland tycka att det är bättre om individerna röstar fram ett val åt kollektivet än att en delmängd av kollektivet styr kollektivet.

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 vissa viktiga förfäder från Asylum. De lärda i Asylum och Sapiencia vet att det inte finns några gudar eller andra konstiga väsen, 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 Sapiencia och Asylum och i statlig regi ett särskilt 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 anses det även 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, en vanlig uppgift för gardet, men Fausta beslutade att Nona och hennes följeslagare /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 fängsla 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.

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.

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 frösök 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.

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.

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 slutändan 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.

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 reglementet noggrant läst för sig och omtalat att denne kände till och skulle känna till detta. Gardesmusen 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.

Clementia

Mildness and gentleness. This replaces Compassionate.

Favoritvapen

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