

Cricket Scenario

Gustav Ruthgård

26 juli 2018



Del I

Bakgrund

1 Timelocks

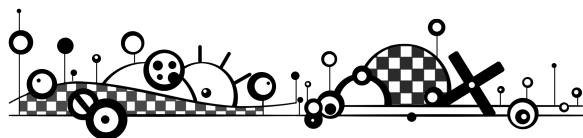
Tidslås skapas genom att sätta upp enormt kraftfulla Timeflux enheter. Dessa enheter existerar i alla fyra dimensioner och är så kraftfulla att de inte går att förgöra förens deras kraftkällor börjar sina. Tidslåsen gör det näst intill omöjligt att resa tillbaka till den perioden. Ända sättet att manipulera tiden under ett tidslås är att helt enkelt bara ha en fungerande organisation som lever vanliga liv utan tidsresande.

2 Agentaktiviteter under tidslåsen

Det första stora tidskriget som pågått i 192 år avslutades 1502 när Leonardo Da Vinci offrade sitt liv för att etablera en enormt kraftfull Timefluxenhet. Tidsresor in i tidskrigets slut blev väldigt frekventa och många justeringar genomfördes för att få in så många agenter som möjligt i olika hemliga sällskap. Illuminati, tempelherreorden och många andra slutna sällskap blev grogrunden för dessa agenter. De skapade skrifter om vad deras efterkommande skulle leta efter för tecken och hur de skulle bygga upp organisationen för att hålla människorna i skack.

2.1 Rebellerna - Människorna

Efter att Leonardo avslutat tidsresorna fanns inte många upplysta kvar vilket ledde till att enbart några få som avslöjat någon av agenternas riktiga agendor eller avhoppare från dessa känner till vad som egentligen finns där ute". Förberedelserna inför tidslåsets upphörande blev därför få. Under 1980-talet är de mest tin foil hats. Och liknande nördar som ingen tror på.





2.2 Cyprox incorporate - Förgörarna

I det stora kriget föll Cyprox som de stora förlorarna då de förintats och deras sändpunkter i framtiden avslöjats för Ginnies. Några enstaka celler överlevde och enbart en mindre organisation lyckades hålla fast greppet genom tidens tand. Under 1980 talet finns de enbart kvar i nordkorea förklädda till den statens ledare.

2.3 Ginnies - Avledarna

Ginnies blev de stora vinnarna dels på grund av deras kamp mot Cyprox från den sändande epok där kriget mellan parterna också pågår. Ginnies slår sig i allians med Rebellerna och deras ledare Leonardo under slutet av 1480-talet och lyckas på så sätt till slut ta över. Efter att låset kommer på plats har deras tidsarkitekter kommit dit och dirigerar hårt vad som skall hända framåt. De sår sina frön utifrån den kunskap de besitter och lyckas väl med att etablera sig. De har fortfarande stor eller mycket stor maktposition under 1980 talet i form av olika celler runt om i världen. Deras största fästen är i Indien och i USA.

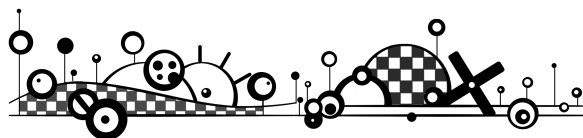
Del II

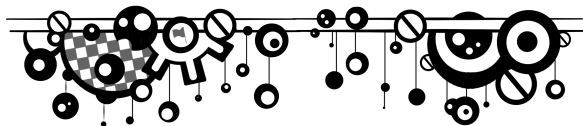
1986 året för återkomsten

Scener från denna tid läggs in i det gemensamma bakgrundsskapan-det.

3 Marylain

I framtiden sätts nya baser upp för tidsresor och probes skickas tillbaka med hundra års mellanrum, sedan 10 år och slutligen hittar man att vissa probes kommer igenom under början på 1986. Den





första agenten kommer fram den 7^e februari. En liten ort i södra USA, Marylain kommer att bli dessa trevande försöks viktigaste plats. Då tidslåset fortfarande gör det mycket svårt att komma fram innan det är avstängt gör att enbart en handfull av resande kommer fram. Alla som når fram har olika uppdrag.

4 Cyprox

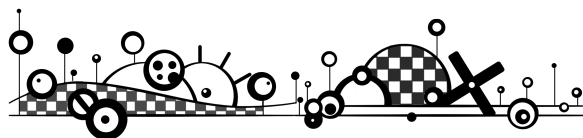
Cyprox är helt fel ute och tror att Ginnies sin vana trogen etablerar sig i Indien. De hamnar där och bygger sin cell i New Deli. Det tar dem ett antal år att hitta Ginnies agenter vilket gör att deras närvaro i USA är okänd under lång tid.

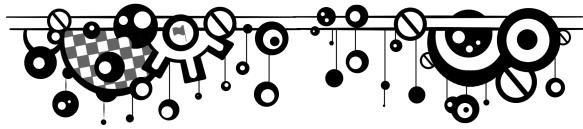
5 Ginnies 1986

Ginnies anländer i byn med två arkitekt en man, Tony Diego och en kvinna Ilena Garsia, och en hacker Jonathan Mercy. De två arkitekterna börjar genast genomföra de förändringar som skall leda fram till att tidslåset faller vid rätt tid. Tony tar anställning i skolan och påbörjar där att värva barn för att få bäst spridning på deras uppdrag. Utvalda elever *vaccineras* och får the cricket gene inplaneterad i sig. De kommer att plockas ca 30 år senare för att verivas in som agenter. Ilena börjar istället på IRS kontoret och gifter sig snart för att få barn.

5.1 Agenda

Att börja tippa händelserna mot att tidslåset bryts 2018 så som de vet att det kan göra. För att nå dit behöver de se till att många nog från den lilla orten får möjligheten att utveckla en potent gen. Rätt personer skall sedan identifieras och rekryteras som agenter.





5.2 Hotet

Låg Arkitekterna börjar bygga upp sina epoker. De etablerar generna och planerar för vilka aktiviteter som behöver komma på plats.

- 1:a växeln Mass spridning av generna genomförs. Utvalda klasser i skolan *vaccineras* för att få genen. Epokerna börjar rullas ut.
- 2:a växeln De vaccinerade börjar följas upp för att identifiera vilka det är. Tidiga tecken på vad som händer de påverkade boxas in.
- 3:e växeln De identifierade familjerna infiltreras och barnen veras som agenter i tidig ålder.
- Overdrive Blir de påkomna med allt för hårda bevis undanröjs bevismaterial och vitnen utan pardon.

5.3 Roller

5.3.1 Tony Diego

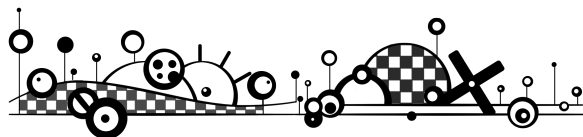
Roll: Arkitekt

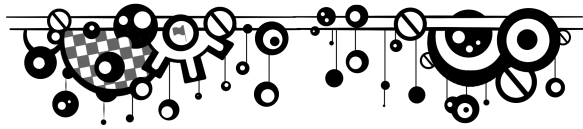
Drifkraft: Att sätta upp förutsättningar för att tidslåset skall falla 2018. Tar anställning vid skolan och börjar påverka barnen för att de skall genomdriva hans agenda i framtiden.

5.3.2 Ilena Garsia

Roll: Arkitekt

Drifkraft: Att sätta upp förutsättningar för att tidslåset skall falla 2018. Tar anställning vid sjukhuset och börjar påverka patienter och organisationen för att genomdriva agenda i framtiden.





5.3.3 Jonathan Mercy

Roll: Hacker

Drivkraft: Skaffa många barn som möjligt för att sprida en genen via blodet vilket ger bästa potensen. Tar anställning på IRS kontoret och börjar där bygga upp och koda om system för att förbereda för återkomsten.

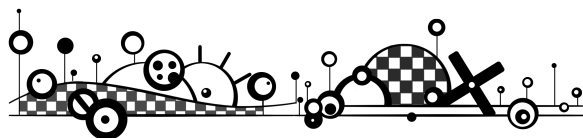
5.4 Platser

5.4.1 Marylain elementary high

En traditionell highschool där de flesta av stadens ungdomar går. Skolan är byggd i två våningar med en stor ljusgård i mitten. Klassrummen ligger ut efter fasadens kanter och ljusgården är byggd i grå granit med balkonger runt om på andra våningen. Utanför huvudbyggnaden finns en asfalterad plan med basketplan och två större flyglar. Den ena flygeln inrymmer sjukstugan där *Tony Diego* jobbar som Skolsyster.

5.4.2 Saint Lucys hospital

Saint Lucys hospital är ett litet sjukhus som ligger i hjärtat av Marylain. Sjukhuset har hög standard och kombinerar privat vård med den basala som finns för de som inte har råd med sjukförsäkringen. I sina mingröna och mintblå uniformer går personalen runt här. Ordningen är mycket god och patienterna är över lag väldigt nöjda med den vård som bedrivs. Sjukhusets ledning styrs av Ginnies och deras vänner. Här administreras och tas gene-sprutorna fram. Det hela görs som ett forskningsprojekt för ny diabetesmedicin, något som får stora medel varje år från privata givare. Genom att gå igenom bokföringen och kanske även genom att ha koll på hur forskningsområdet kring diabetes bedrivs finns en liten chans att man hittar att något fuffens är på gång.





Malinda Bell Receptionist som hjälper besökare till sjukhuset att hitta de patienter de skall besöka. Permanentat hår, bruna plastglasögon på halsrem. 50 årsåldern.

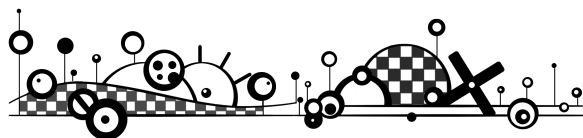
Paul Hampden Ung läkare med mörkt hår, är påväg till lunchrast, hjälper till med forskningen på övertid men är inte fullt insatt i läget. Känner väl till de olika faciliterna på sjukhuset.

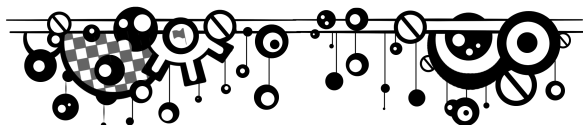
5.4.3 Lagerhus 13

Ett av lagerhusen nere i hamnen har byggts om till kontor och hideout för Ginnie agenterna. Lagerhuset ligger i en del av hamnen som tidigare användes som fiskehamn men nu är övergiven. Denna plats används enbart i nödfall och har ett kassaskåp där hemliga dokument och planer finns lagrade. Dokumenten är skrivna på Silomitriksa och bör vara mycket svåra för spelarna att förstå ifall de skulle komma över dem då det språket börjar talas om 3000 år. Vissa ord kan kännas igen om någon är språkforskare på morden indiska språk.

5.4.4 IRS kontoret

IRS sysslar med skattekontroller på både privatpersoner och företag. Här finns naturligt en massa register över befolkningen, hur de flyttar, vart de jobbar och så vidare. Det här är den perfekta platsen för våra arkitekter att övervaka och även planera och genomdriva sina sociala akrikteturer. På kontoret i Marylain jobbar Jonathan Mercy så snart han får chansen att ordna papper osv. Han kommer också att hjälpa andra som kommer resande med att etablera en trovärdig pappersexistens i den här tiden. Kontoret i Marylain är inte så stort, här arbetar ett 20 tal personer och det är ett litet kontor som är utlokaliserat och täcker in en större region än själva Marylain. Lokalen har traditionella kontor och är över lag ganska sunkigt med renovering senast på 60-talet.





6 Rebeller 1986

6.1 Agenda

I den lilla orten finns ett antal rednecks, en av dem, Ian Parker såg när Tony kom fram genom tidshoppet och är mycket mistänksam, han har också kontaktats av en avhoppare från Ginnie cellen på orten, en annan kille med alkoholproblem som heter Ben Mathews.

6.2 Hotet

Normal Rednecks do what rednecks does.

Låg Då Ian berättar för Ben vad han sett så inser Ben vad som är på gång. Han börjar berätta om de uråldriga sägnerna om tidsresenärerna.

1:a växeln Ian och Ben börjar försöka värva andra till sitt cause.

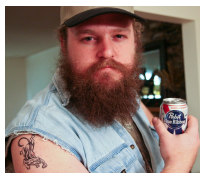
2:a växeln Rebellererna har nu fått med ytterligare 3-4 stycken och de börjar sprida rykten om Tony.

3:e växeln Rebellererna börjar hota Tony och söker även efter fler tidresenärer. Alla som betar sig konstigt är skyldiga.

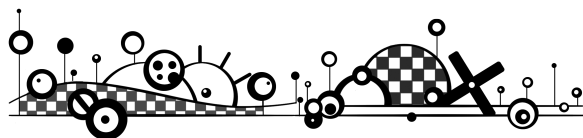
Overdrive Rebellererna har fått nog och nu skall Tony och de andra dö!

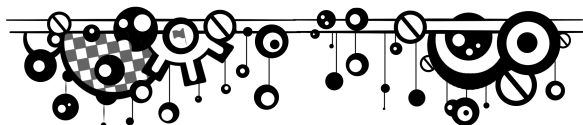
6.3 Roller

6.3.1 Ian Parker



Ian Parker såg när Tony kom fram genom tidshoppet och är mycket mistänksam, han har också kontaktats av en avhoppare från Ginnie cellen på orten, en annan kille med alkoholproblem som heter Ben Mathews.





6.3.2 Ben Mathews

Avhoppare från Ginnies cell i Marylain. Alkoholproblem och desperat. Blir kompis med Ian Parker och inser att det är allvar när Ian berättar att han sett Francis tidshoppa in i nutiden.

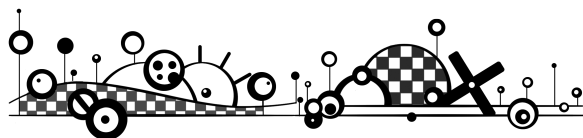
6.4 Platser

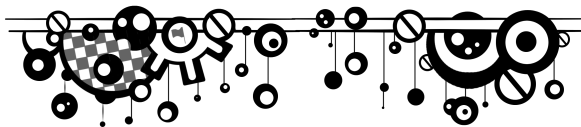
6.4.1 Stanlies bar and grill

En klassisk amerikansk bar. Drivs av Tony Tomahawk, en indian som är väldigt råbarkad. Han är vän med Ian trots att Ian kanske inte alltid har det mest högräddande språket när det kommer till Tony. Stället är kanske inte det mest välbesökta av hela byn, men det har en hel rad stammissar som kommer dit både då och då. Stället har ett gömt rum under ett av förrådsrummen där Tony samlat på sig vapen för en hel pluton rednecks. Tonyt ställer upp och delar ut vapen till behövande rednecks om så krävs för att försvara sig mot skumma tillresta.

6.4.2 Marylain outback camping

Maryland outback camping park är ett ställe som var tänkt att locka tursiter till träskområdet där de skulle kunna ställa upp sina fina trailers och ha barbeque partyn på kvällarna. Det slog aldrig igenom och är efter år utan underhåll väldigt slitet och sunkigt. Här står några gamla trailers uppställda som inte tar sig iväg från parken då de inte längre går att köra. Ian bor i en av dessa trailers. Dessutom finns här ett 10 tal andra boenden. Att bo här är högst osäkert då ingen riktigt bryr sig om folk som bor här ute. De kvinnor som sökt





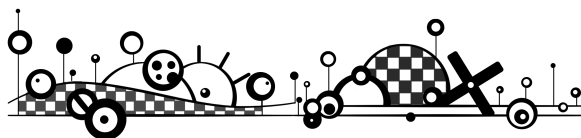
sig hit i desperation att få tak över huvudet har ofta fått påhälsning av sina ex-män och blivit både slagna och våldtagna.

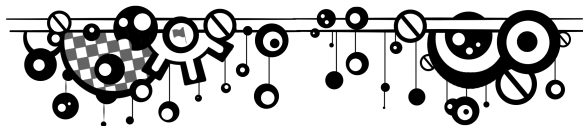
6.5 Bakgrundsscener 1986

6.5.1 Ginnies

SPELLEDARSCEN		
RUBRIK: När A's fick sitt agentuppdrag av sin faster innan hon försvann.		
HUVUDROLL: A:	PLATS: Hemma hos A's fasters coola funkisvillan.	
PLATS: Hemma hos A's fasters coola funkisvillan.		
BIROLL: A's Mamma	BIROLL: A's Pappa	BIROLL: A's Farbror

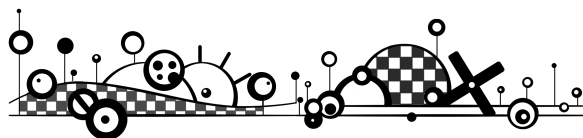
SPELLEDARSCEN		
RUBRIK: När vi gjorde oss redo för skolresan till Frankrike		
HUVUDROLL: B:	PLATS: I väntrummet utanför skolsystemens rum	
PLATS: I väntrummet utanför skolsystemens rum		
BIROLL: B's Mamma	BIROLL: Skolsyster	BIROLL: B's bästa kompis Sara Jones!!!

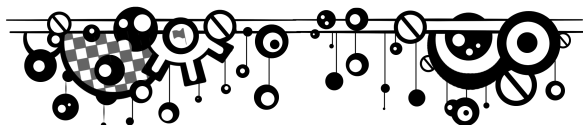




6.5.2 Rebellerna

SPELLEDARSCEN		
RUBRIK: När farsan sköt Old Tom		
HUVUDROLL: C:	PLATS: I pappas trailer en regnig höstdag	
PLATS: I pappas trailer en regnig höstdag		
BIROLL: Old Tom	BIROLL: Cs pappa Ian Parker	BIROLL: William Tombs Old Toms son



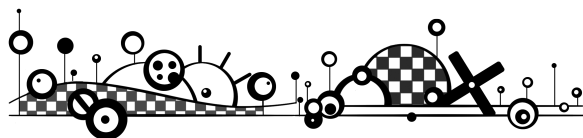


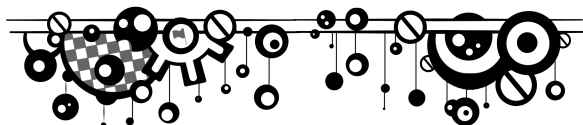
Del III

2018 året då tidslåset låses upp

7 Scenariots startpunkt

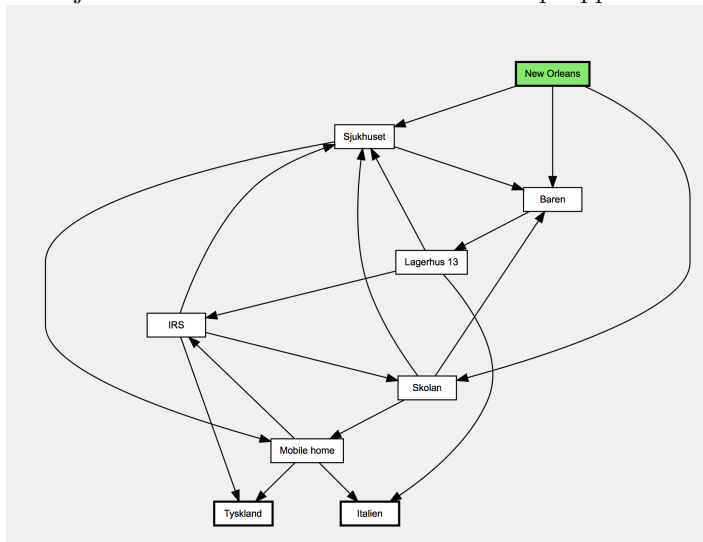
Arkitekterna har nu förberett allt, det som behövs nu är några tillräckligt mäktiga människor som kan klara av att stänga ned tidslåset. Att göra det kräver en stark gennärvaro och resursfulla personer. Våra arkitekter har sett till att de utvalda är motiverade att komma tillbaka till Marylain för att starta igång med arbetet. De är inte initierade i varför men var och en kommer få ett frö i sin bakgrund som gör att triggern arkitekterna använder sig av görs extra verksam för dem.





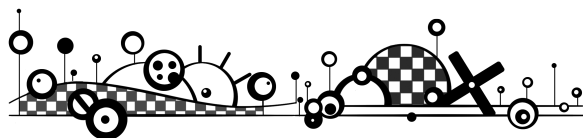
8 Scener

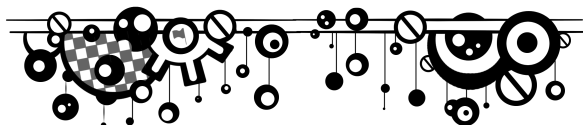
På följande sätt är ledtrådarna i scenariot ihopkopplade.



9 New Orleans, klassfesten

Alla rollpersoner befinner sig förmodligen i New Orleans dit de flyttat efter att de blivit vuxna. Rollpersonerna kommer alla att delta i en reunionfest för de som bor i New Orleans eller de som har haft möjligheten att resa dit. En av rollpersonerna får vara den som har bjudit in till träffen och får beskriva vart festen hålls, hur den är planerad osv. Alla rollpersoner får beskriva varför de är där och hur de känner inför att återförenas med sina gamla klasskamrater från Marylain high. Då rollersonerna inte har träffats på typ 30 år så är detta ett utmärkt tillfälle att presentera sig för varandra om vad man nu för tiden gör i livet mm.



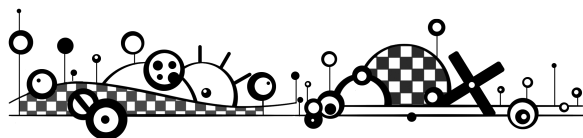


9.1 NPCer med leads.

Sara Jones Sara var klassens innetjej under mellanstadiet. Idag är hon hemmafru och bor fortfarande kvar i Marylain i villakvarteret där. Hon har fyra barn och är gravid igen så hon dricker inget under festen och poängterar hela tiden hur duktig hennes man är och talar om sina barn och visar gärna bilder av dem. Hon är överviktig och även om hon är garvid så är det bara i andra månden. Hennes man Tony Tommahawk driver Stanlies bar and grill. Hon kommer dock att senare på kvällen visa sina misstankar mot både det ena och det andra. Hon kommer rikta misstankar som känns lite ogrundade mot skolan och mot sjukhuset.

Sandra Jefferson - filmen Sandra har plockat med sig en vhs spelare och har med sig en inspelning från klassresan i trean. På filmen spelar klassen baseball och några av föräldrarna är throwers och pitchers. Sandra är glad att få visa filmen som hennes pappa spelat in och den väcker kanske en del minnen från rollpersonerna som får beskriva själva vad de gör i filmen. I slutet av filmen så visas pappan som kastar, det är samma man som någon av rollpersonerna sett på vägen in till Marylain. Mannen har samma ålder som om inte något äldre än den man de såg. Ingen verkar veta vem det var som kastade, kanske kan de hitta vem det är i skolan?

William Tombs - dödssjuk Självmoordsförsöket av William Tombs. Han har blivit mördad av Ginnies som vet att han kommer att försöka hindra rollpersonerna från att stänga tidslåset. Han är uppvuxen i Marylain camping park. Han har blivit förgiftad vid en vaccinering på sjukhuset och är i väldigt dåligt skick. Han kommer att skicka sms till någon av rollpersonerna om att han är sjuk och att han har blivit inlagd på sjukhuset och därför inte kan komma. Meddelandet kommer från Ginnie agenterna för att inte skapa någon form av misstanke.





9.2 Namn

Ella Martin
Tanner Billing
Marcella Fulmer
Richie Skern
Cathleen Palmer
Truman Freen
Alana Deacons
Jay Fane
Juliana Moland
Amado Fayneman
Tessa Fisher
Odis Evans
Rebekah Salford
Donn Steven
Sophia Fane
Tyler Papley

10 Saint Lucys hospital

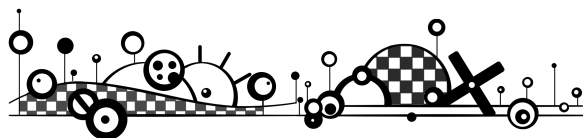
För miljöbeskrivning se sjukhuset i Ginnies platslista.

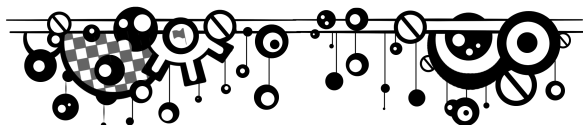


Sjukhuset har stora anslag om att de vill få forskningsresurer till sitt diabetesteam som jobbar med genombrytande forskning på just diabetesområdet. En doktor Ilena Garsia står som huvudforskare för prjektet på anslaget. Hon ler på bilden och ser inbjudande ut. Här finns en logotyp för ADA American Diabetes Association.

10.1 William Tombs på sal 5

William ligger på sal 5 på intensivvårdsavdelningen och är sovande. Han har krafter kvar för att bli väckt om narkosen stängs av. Han har information om att det sista han mins är att han brutit sig in





på Lagerhus 13. Där skall det finnas information som pekar på en konspiration i Marylain. Han orkar inte tala så mycket mera innan han till slut somnar in för gott. Om rollpersonerna kollar på Williams tillhörigheter så kommer de att hitta hans hemadress, det är ute i *Marylain outback camping*. De kan också hitta tändstickor från *Stanlies bar and grill*

11 Stanlies bar and grill

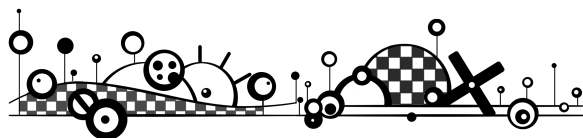
11.1 Larry Wade, mannen från filmen

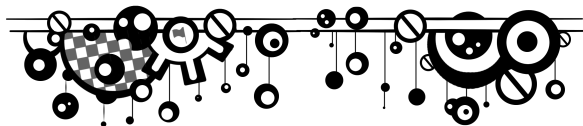
Här inne finns Larry Wade som kändes igen från filmen Sandra visade. Han kommer inte känna igen rollpersonerna. Om de visar honom filmen så kommer han att bli skakad men försöka bortförklara det med att det måste vara någon annan. Larry jobbar på sjukhuset som sjuksköterska. Han kan om rollpersonerna blir väldigt goda vänner med honom hjälpa dem in på sjukhuset för att undersöka ADA.¹

11.2 Tony Tommahawk

Tony kan bekräfta de misstankar som hans fru talat om på klassfesten. Han tror att både Skolan och IRS kontoret är korrupta och har varit under lång tid. Han och flera av hans stammissar har sett märkliga grejjer. Jacob har sett Jonathan Mercy på IRS stå och tittar ut över havet och mäta soluppgången med märkliga instrument. Tonys bar blir extra hårt beskattad, något den blivit sedan han och hans kompisar höjt sina röster och protesterat utanför IRS om att de är korrupta och skumma. Vaccinationsprogrammet på skolan är väldigt märkligt, det är inte det samma som på andra orter.

¹Lägg till Larry som en NPC med beskrivning i Ginnies





12 Skolan

Ledtråd till Baren Ledtråd till Sjukhuset Ledtråd till Lagerhus 13

13 Lagerhus 13

Information om att det finns en aparat som skyddas, den finns i
italien i Ledtråd till Italien Ledtråd till IRS

14 IRS

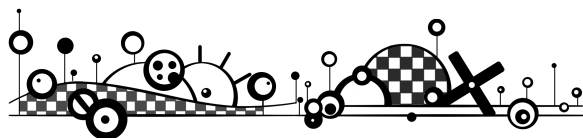
Ledtråd till Lagerhus 13 Ledtråd till Italien

15 Mobile home

Williams hem, här finns ett visitkort till ADA med en tid inskriven
på baksidan.

16 Italien

asd





17 Gamla noteringar

Ett karaktärspel där karaktärernas bakgrunder knyts in i scenariot. Spelstilen kommer vara starkt narrativt driven och reglerna kommer baseras på Kult: Divinity lost men inte världen.

Det första scenariot kommer vara lite deckaraktigt där karaktärerna blir personligt indragna i mystiska försvinnanden.

Karaktärerna har i sin bakgrund varit med om försvinnanden i sin närhet men de har inte varit personliga utan de har helt enkelt bevittnat dessa, men när de var så pass unga att de inte blev trodda.

Ta fram en scen per karaktär där någon i deras omgivning försvinner spårlöst.

I början av scenariot så spelas en scen där någon närstående till karaktären försvinner spårlöst.

Agentscen där en agent rekryterar dem?

Kan agenten vara en av spelarna?

Uppdraget är att hjälpa dem reda ut vem som får folk att försvinna.

Hemliga uppdraget är att skydda dem från att bli tagna.

Hemresan till hemorten?

Platser att hitta med ledtrådar

Biblioteket/Skolbibblan Vad har hänt här egentligen? Vad hände när försvinnanden genomfördes? Vilken information skall leda till Ginnies?

Ginnie safe house Hur är det skyddat? Vilken verksamhet är dess front?

Timeflux maskinen Tungt bevakad Utan avstängningsfunktion

Turn off in all dimensions? Sight of the aliens?

Liten ort från början, alla har någon som försvinner. Flyttar därifrån på 90 talet, nu när det händer igen så ger ni er tillbaka.

Scen: Lektion i skolan, lärarinnan Asta berättar om Sveriges floder. Plötsligt försvinner hon mitt i en mening. Vad gör klassen.

