

Cricket Scenario

Gustav Ruthgård

30 juni 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

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 veras 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 potentialen. 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.

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 Silo-

mitriksa 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.

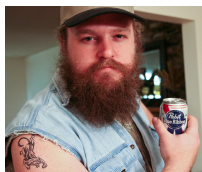
2:a växeln Rebellerna har nu fått med ytterligare 3-4 stycken och de börjar sprida rykten om Tony.

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

Overdrive Rebellerna 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 Ians Mobile home

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 skolsystemets rum	
PLATS: I väntrummet utanför skolsystemets rum		
BIROLL: B's Mamma	BIROLL: Skolsyster	BIROLL: B's bästa kompis SLP!!!

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: Ians fru Carol

Del III

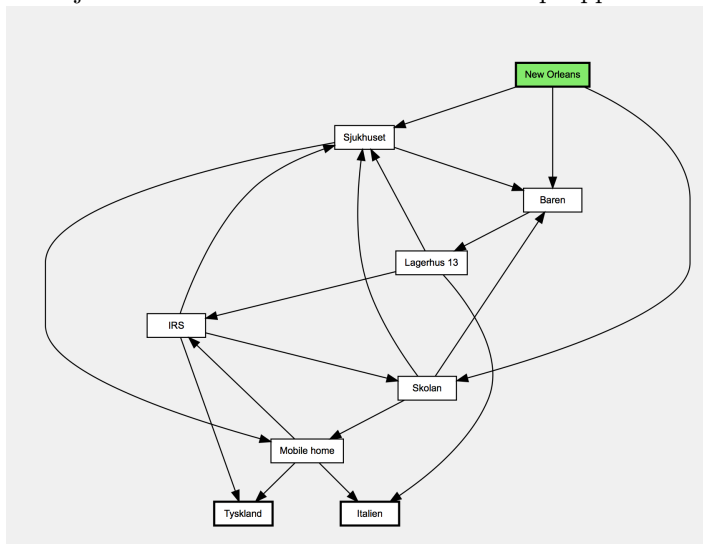
2018 året då tidslåset låses upp

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 Ledtrådscharta

På följande sätt är ledtrådarna i scenariot ihopkopplade.



8.1 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 20 år så är detta ett utmärkt tillfälle att presentera sig för varandra om vad man nu för tiden gör i livet mm. Ledtråd till Sjukhuset Ledtråd till Baren Ledtråd till Skolan

8.2 Sjukhuset

Ledtråd till Baren Ledtråd till Mobile home Ledtråd till Lagerhus
13

8.3 Baren

Ledtråd till Skolan Ledtråd till IRS

8.4 Skolan

Ledtråd till Baren Ledtråd till Sjukhuset Ledtråd till Lagerhus 13

8.5 Lagerhus 13

Ledtråd till Italien Ledtråd till IRS

8.6 IRS

8.7 Mobile home

8.8 Italien

8.9 Tyskland

8.10 Den mystiska dagboken

8.11 Agenda

agendan

8.12 Hotet

hotet

8.13 Roller

roll

8.14 Platser

plats

8.15 Växlar

Normal normala

Låg låg

1:a växeln 1

2:a växeln 2

3:e växeln 3

Overdrive extremt

9 Rebeller 1986

vilka

9.1 Agenda

agendan

9.2 Hotet

hotet

9.3 Roller

roll

9.4 Platser

plats

9.5 Växlar

Normal normala

Låg låg

1:a växeln 1

2:a växeln 2

3:e växeln 3

Overdrive extremt

10 Ginnies 2018

vilka

10.1 Agenda

agendan

10.2 Hotet

hotet

10.3 Roller

roll

10.4 Platser

plats

10.5 Växlar

Normal normala

Låg låg

1:a växeln 1

2:a växeln 2

3:e växeln 3

Overdrive extremt

11 Rebeller 2018

vilka

11.1 Agenda

agendan

11.2 Hotet

hotet

11.3 Roller

roll

11.4 Platser

plats

11.5 Växlar

Normal normala

Låg låg

1:a växeln 1

2:a växeln 2

3:e växeln 3

Overdrive extremt

12 Gamla noteringar

Ett karaktärs spel där karaktärernas bakgrunder knyts in i scenariot. Spelstilen kommer vara starkt narativt 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 flooder. Plötsligt försvinner hon mitt i en mening. Vad gör klassen.