

GoTHCoN 2010

# MORD, MYSTERIER *och* MIDSHIREBOR



## BAKGRUND

Pandoras ask är inte som i legenden. I grunden så kan dem med rätt ritual mana fram en rätt harmlös Fallen i form av en dimma som uppfyller frammanarens önskan för resten av dess liv. När det gäller den mäktiga kvinnan Pandora fyllde hon sitt rike med hopp under hela sitt liv, men efter hennes död försvann hoppet och i bitterhet fick hon och hela hennes släkt skulden. Där efter skapades den legend om asken som vi känner till idag och hennes släkt fick leva i skam och bytte med tiden namn till Arapond, ett anagram av den kvinna som gett dem hopp men samtidigt skulden för allt.

Tusentals år senare samlas fem personer i Midshire och gör om ritualen. Men denna gång får inte dimman en önskan att uppfylla utan fem. De sammansvurna går hem i tron att allt varit ett fiasko, men i sanning så har de lyckats, bara att dimman är förvirrad till att börja med över att uppfylla fem olika direktiv och över att det första, att döda alla tyskar känns knepigt då det är ont om tyskar i England.

Dimman driver nu omkring och försöker döda tyskar, återuppväcka döda, tillåta förbjuden kärlek, döda alla män och skapa rikedom. Den kommer försöka uppfylla målen så länge som de som gav den de är i livet, men om någon av dessa skulle dö slutar den genast med det och har den inga mål kvar återvänder dimma in i sig självt.

## KARAKTÄRERNA

Historien kretsar kring fem centrala släkten i byn Midshire. Spelarna börjar med att spela byns scouter, men det är ett riskfyllt scenario och det kommer säkert att gå åt karaktärer. Dölj det genom att först bara dela ut en varsin karaktär, när karaktärer har börjat dö så ge varje spelare sin sammanställning över släkten och om du känner för det också hela buntarna med karaktärer för varje spelare.

Så fort en karaktär har dött och det finns läge så får de (eller den) överlevande karaktären välja vem som de vill hämta här näst.

- Observera att de bara får välja från de karaktärer som de har relationer till som står med på deras nuvarande karaktär, men att det räcker med att en karaktär har med dem.

- De får aldrig välja en karaktär från den släkt som de själva spelar.
- Om dessa två regler inte skulle lämnas några alternativ så får de välja fritt
- Skulle hela gruppen gå åt, låt spelarna själva välja vilka som de tror kommer att söka efter dem.

Låt det gå snabbt och den karaktär de önskar hämta hittar de snabbt och den följer självklart med. I början kommer de säkert vilja spela ut väldigt mycket om hämtandet, förklarandet av vad som hänt och sörjandet av döda. Försök ha en fingerkänsla av vad som passar gruppen varje gång som karaktärer byts och försök hellre ha en stund som en spelare får läsa på och invänta ett läge att ta med nästa karaktär.

En hel del av tiden kommer säkert gå åt till att diskutera och intrigera mellan spelarna och försöka komma fram till vad som hänt. Man är rätt låst från resten av samhället och de karaktärer som inte är i spel för stunden kan man inte få tag i med mindre än att någon dör och man kan hämta den personen. Offensiva och kreativa handlingar mot de som genomförde ritualen kan dock få fungera även om de inte spelas.

Om karaktärerna splittras så försök i första hand hålla ihop dem. Enstaka utbrytare kan lätt gå åt mot nya faror eller få vara på vift och spelarna får välja in en ny karaktär. Känn dig inte låst till just en modell, men sträva mot att spelarna bara ska ha en karaktär i taget i spel.

Varje släkt har sin egen bunt med karaktärer. Antingen kan du som spelledare själv hålla i dessa, eller så kan du dela ut dem när scouter har gått åt och du delar ut släktbeskrivningarna. Om du delar ut dem så be spelarna att inte läsa mer än namnen på karaktärer som de inte har i spel. Vitsen med att dela ut dem är att spelarna kan få se att de har en varsin karaktär som inte tillhör deras släkten, dessa är bonusar som de kan hämta antingen om alla andra har tagit slut eller om de är uppmärksamma och lömska och snokar på vad som de tror kan vara bäst.

## SYSTEM

Det skulle bli överdrivet att spela med fulla värden på alla och hopplösa strider skulle ta mycket speltid. Därför använder vi här ett förenklat system. Grunden

är fortfarande en dzo. För enkla handlingar behöver det aldrig slås några slag (som att skjuta gisslan eller göra ens vardagssysslor). Annars gäller över slag på eller över 10 som lyckat, med några få modifikationer per roll. Vid slag på tjugo, be dem slå igen och ropa Jolly good och låt det vara extra lyckat. Slag på ett samma sak fast slår de sedan åter under tio ropa bummer och beskriv hur de fumlat (eller be dem beskriva sin fadäs).

Vid strider är alla skott dödande, men vet man om att man kommer bli attackerad så får man en chans att gömma sig eller skydda sig som ger minus fem för motståndaren.

Alla slps har dock plus fem på alla vapenskills.

Och självklart kan du som spelledare efter tycket och smak hos dig och spelarna väva in mer eller mindre tärningar. Kom bara ihåg att försöka hålla det dödligt.

## DITT OCH DATT

För en gångs skull tror jag inte att det behövs en enda sax till scenariot, men ta med tärningar, minst en dzo och en d6 är bra att ha.

Som alltid så har vi två former av samlingar innan passen, en oviktig typ en och en halv timme innan på café Tintin för gemensam frukost för de som vill och en viktig en halvtimme innan passet börjar för att snacka detaljer och om det dykt upp någonting i genomspelningar eller senaste passet.

Det här också en tornering och därför vill vi att ni efter passet smsar Gunnar eller söker upp honom hur många karaktärer som dog, hur många spelare det var och om de gjorde något ni tycker var värt ett stilpris

---

## HANDLINGEN

Scenariot sker i scener varvat med spelarnas egna uppslag. De flesta scener drabbar spelarna eller sker ur bild om de inte väldigt aktivt har gjort något för att förhindra det. Skulle scenerna inte passa in låt dem helst ske ur bild, men de flesta passar bättre i bild. Mellan scenerna så låt spelarna fritt försöka klura ut vad som händer och bekämpa det.

### Spelarsamling, 0:00

Hämta ditt lag, gå till salen, presentera dig och hälsa på spelarna. Fråga hur de vill ha karaktärerna utdelade. Dela ut scouterna, låt spelarna beskriva sina karaktärer och poängtera att de känner varandra väl och är typ traktens barn i den åldern. Det är sensommar 1941, kriget är i full fart och går rätt dåligt, men britterna har gott mod.

### En mystisk dimma observeras, 0:15

Scouterna ser på håll en dimma nere i dalen som långsamt kryper fram, men vädret i övrigt är en klar sensommardag och inte läge för någon dimma. Dimman betar sig dessutom märkligt, den kryper fram lite hit och dit och ignorerar den svaga sydliga bris som drar fram genom gräset.

### Scouterna hittar byns enda krigsfånge – Fritz död, 0:30

När scouterna ger sig ned för att undersöka dimman, eller på annat sätt hamnar i dalen där den var, ger den sig av. Men där den var hittar de Fritz, byns enda tyska krigsfånge, död. Han ligger i gräset med en skrämmd min över sitt ansikte. Inga tecken på våld finns, men undersöker man gräset noggrant så hittar man lite guldschimmer här och där.

### Tyska fallskärmsjägare landar och konfronterar scouterna, 0:45

Ett väldigt lågt flygande plan sveper in och kan inte undgå att märkas, speciellt inte som det dalar ner folk (arton stycken om man räknar noggrant) i fallskärm från det. Av en händelse så landar de precis vid karaktärerna och omringar dem snabbt.

Denna scen går antingen att spela väldigt cinemastiskt med fallskärmar som snabbt dalar ned och med precision landar precis framför scouterna. Om du har känslan att spelarna vill ha lite mer realism så låt soldaterna istället landa med ett glidflygplan. Det var en befintlig list som faktiskt skulle kunnat funka, dels så kunde det släppts längre från målet och siktat in sig (fallskärmar på den tiden var rätt mycket en slump om de landade där man hoppades). Plus att det skulle kunnat passera mycket mer obemärkt än ett större plan med motorer. Men det låter häftigare med tyska kommandosoldater som landar i fallskärmar från ett lågtflygande flygplan som

alla andra missar.

Sedan sker ett brutalt förhör där de skjuter åtminstone en person för att visa att de menar allvar. De frågor som de vill ha svar på är:

- Har de sett en dimma och vet var den är?
- Känner de till greken som bor i byn och vet var den finns?
- Har de sett honom eller henne använda en liten ask eller vet var den personen kan gömma en ask?

Om man tvekar, inte svarar eller verkar ljuga så skjuter de en av karaktärerna, inte nödvändigtvis den som de frågat.

Se till att de dödar minst en karaktär! Och när de dör plocka bara bort karaktärsbladet och spela vidare.

När de känner sig klara med förhöret så binder de ihop de som överlevt (men förmodligen är alla scouter och bättre på knopar än tyska fallskärmsjägare), eller bara släpper dem som ofarliga. Därefter skyndar de bort mot närmsta skogsbryn för kamouflage och en vidare jakt på dimman. De splittrar sedan upp sig i tre grupper om sex soldater per grupp.

## HÄMTA NYA KARAKTÄRER

När en karaktär har dött och det finns läge så får de (eller den) överlevande karaktären välja vem som de vill hämta här näst.

- Observera att de bara får välja från de karaktärer som de har relationer till som står med på deras nuvarande karaktär, men att det räcker med att en karaktär har med dem.
- De får aldrig välja en karaktär från den släkt som de själva spelar.
- Om dessa två regler inte skulle lämnas några alternativ så får de välja fritt
- Skulle hela gruppen gå åt, så fortsätter alla spelare på nästa karaktär i sin hög.
- Men försökt undvika att alla får dö i ett svep.

Låt det gå snabbt och den karaktär de önskar hämta hittar de snabbt och den följer självklart med. I början kommer de säkert vilja spela ut väldigt mycket om hämtandet, förklarandet av vad som hänt och sörjandet av döda. Försök ha en fingerkänsla av vad som passar gruppen varje gång som karaktärer byts och försök hellre ha en stund som en spelare får läsa på och invänta ett läge att ta med nästa karaktär.

## Ett skimmer av guld – dimman skapar guld där den drar fram, 1:15

Nu är det förmodligen någon karaktär som är utbytt och rätt mycket saker har skett och spelarna är förmodligt sugna på att antingen gotta sig i nya karaktärer, eller mer troligt att de undersöker lite mer vad som hänt. Oavsett vad de spårar så hittar de spår av guld. Dimman har guldats av sig lite här och där både på mark och på växter. Observanta karaktärer kan märka att den inte verkar ha rört ett enda djur.

## Konfrontation med dimman, 1:30

Dimman kan dyka upp var som helst, både ute i landsbygden eller inne i själva byn. Dimman är på jakt efter att uppfylla sina uppdrag. Det kommer vara tydligt att den stannar upp när spelarna får syn på den och vänder och går emot dem. Om de inte aktivt flyr så kommer den att passera över den.

Efteråt kommer den att sakta passera vidare, den prioriterar inte att omsluta folk en andra gång, men går man frivilligt in så får man nya slag. De som dör och återuppstår under tiden kommer inte längre finnas med som karaktärer utan kommer göra det som känns som det mest typiska för dem.

## Första patrullen tyskar konfronterar dimman, 1:45

Behöver absolut inte ske i bild. Resultatet blir:

- Två döda tyskar
- Två tyskar som förälskar sig i varandra och beslutar sig för att strunta i allt och besöka puben och finns där tills vidare
- En tysk blir täckt i guld
- Och en tysk som både dör och blir återuppväckt, den kommer följa efter dimman och i sin osäkra nya situation försvara den.

### **Sovjetiska spioner anlöper – utger sig för att vara O:FRagenter, 2:00**

En mörk bil glider in i byn och stannar vid spelarna. Ut kliver fyra personer och legitimerar sig som agenter för en hemlig gren av regeringen. De påstår sig vara här för att regeringen har fått nys om faran och är här för att undersöka den. De ställer frågor som:

Har det skett något konstigt mer vädret?

Vad för känsla sprider det ockulta fenomenet?

Finns det några grekiska innevånare i byn?

Har det syns några andar främmande element i byn?

Var sa det att grekerna fanns?

Och skulle det för fosterlandets skull kunna kontakta dem om något mer ovanligt händer?

De lämnar en visselpipa till karaktärerna som de lovar kommer att höras (och det gör den också)

### **Dimman passerar Midshires kyrkogård, 2:15**

Dimman lyckas med att uppväcka en hel del av de gamla byborna. Femton mer eller mindre slitna kroppar kommer att resa sig och en hel del av dem är väldigt snyggt stylade med både kläder och sminkning. De kommer att sprida sig över Midshire och mest intressant är en grupp av återuppståndna Suydens som rask konfronterar spelarna och kräver revolution nu, men en hel del vapenkraft.

De som återuppstår är förstärkta versioner av sig själva och inga traditionella zombies. Suydens tar gärna och tågar för att krossa överklassen, den gamle prästen ställer sig helst åter i predikstolen och Dingels återupptar en gammal cricketmatch (och så vidare). De kan dö igen, men de vägrar dö av det som hade ihjäl dem förra gången. Och man kan prata med dem, om man vill, men det är mest förvirrande.

### **Andra tyska patrullen möter dimman, 2:30**

Likartat med den första, det behöver på intet sätt vara i bild. Den återuppväckta tysken kommer inte försvara dimman mot dem då hans vaga återuppväckta medvetande känner igen dem som vänner.

Resultatet blir den här gången:

- En oberörd (men skräm)
- En som blir kär i en kollega
- En täckt i guld och död på grund av det

- Tre döda

Strax där efter så avlossas skott av den oberörda mot kamraten som försöker kyssa honom och den är också död. Efter detta kommer fyra odöda tyskar bevaka dimman (en uppenbart skjuten i pannan, en täckt i guld och två som ser rätt levande ut), de kommer att bevaka dimman men nedgörs de så kommer inte att återuppstå.

### **Tepaus för spelarna, 2:30**

Cirka en kvart, gå till cafeteria, ta en liten bensträckare, låt rökare röka. Kom ihåg att fråga om de har det trevligt, om de provat O:FR tidigare (annars finns framslagningen i cafeteria) och vad de spelat/ska spela mer på konventet.

### **O:FR agenter kommer till Midshire – utger sig för att vara konstnärer, 3:00**

Till skillnad från ryssarna så är britternas riktiga agenter inte alls lika smarta. De kommer i en extravagant bil och utger sig för att vara konstnärer. Om de får höra tals om sommarfestivalen kommer de blanda sig i det. De ställer inga frågor direkt om dimman och anstränger sig inte heller för att hålla kvar karaktärerna och fråga ut dem. Enda frågan som det ställer som egentligen är relevant är om det har skett något ut över det vanliga på sistone. Om de får svar om mystisk dimma, tyskar eller brittiska agenter så kommer de att reagera och fråga efter riktning och sedan ila iväg.

### **Förre detta Suydens anfaller, 3:15**

Om det inte har hänt något redan med alla från kyrkogården så låt karaktärerna anfallas av en grupp gamla släktingar (främst Suydens) som kastar stenar och de i bättre skick kan till och med höras skanderande slagord om revolution.

### **Tredje gruppen tyskar konfronteras av ryssarna, 3:30**

Ryssarna fortfarande under ursäkten att de är briter har lagt sig i har lagt upp ett bakhåll för den sista truppen tyskar. Om det finns en rimlig möjlighet så tar det gärna hjälp av karaktärerna också. Helst pekar de bara ut var man borde upprätta bakhållet och låter karaktärerna hålla det (mot löften om medaljer, ära och sånt). Sedan faller de tyskarna i ryggen, helst så de fortfarande kan rädda en eller två och framstå som hjältar.

Bakhållet om det är ryssarna som håller i det är smart

upplagt och om spelarna inte är delaktiga så kommer det snabbt vara över. Ryssarna mejar ned tyskarna och om folk tittar på så kan de också lägga märket till att de noggrant går igenom tyskarna och sedan lämnar dem där de är.

Om det finns läge så låt karaktärerna upptäcka bakhållet innan de fått syn på tyskarna och nämnd det först bara som att de anar ett bakhåll. Ryssarna kommer inte vara offensiva mot några andra än tyskarna, men om karaktärerna verkar hotfulla så kommer de öppna eld utan pardon.

#### **O:FR agenterna ger sig ut på dimman, 3:45**

Utan att veta mer så kommer agenterna sätta på sig gasmasker. Framgångsrikt spränga alla eventuella kvarvarande tyskar i luften och sedan gå in i dimman iförda gasmasker, kors och ett stort mystiskt mätinstrument.

Första händer det inget med, vilket får de andra att våga sig in. Den ena dör omedelbart medan den andra blir beklädd i guld, men han skyndar sig ut ur dimman och sliter av sig gasmasken och kan så andas igen och överlever.

När dimman drar vidare så undersöker de noggrant sina mätinstrument och sin fallna kollega.

#### **Ryssarna mot Arapond, 4:00**

Ryssarna kommer med tiden lista ut vem som är den som borde ha Pandoras ask och när de har gjort det så kommer de ge sig ut efter Philippe Arapond. Om han spelas så kommer de göra en snabb brysk konfrontation och beväpnat begära över asken, de kommer också att skjuta honom oavsett om karaktärerna inte lyckas hindra honom.

Är han inte i bild så kommer det märkas på att puben blir attackerad. Ingen skadas men det hörs skottlossning och alla som normalt är där. Om karaktärerna skyndar dit möter de ryssarna i dörren som förklarar vad de söker efter och ber om deras hjälp. Med eller utan hjälp så hittar ryssarna Philippe och tvingar av honom asken, men han lyckas mirakulöst fly.

Är han redan död så kommer de att hitta kroppen och asken, men låt dem gärna fråga spelarna om råd om var att hitta hans kropp.

#### **Ryssarna konfronterar dimman, 4:30**

Om allt har gått som de vill kommer ryssarna vid det här laget ha Pandoras ask och ge sig på dimma. De nedgör eventuellt nya personer i dimman och lägger asken på ett betryggande avstånd och börjar sedan mäsas entonigt. Efter en kort stund så drar sig dimman vad som verkar ovilligt ned i asken och locket stängs.

Ryssarna kommer om någon försöker lägga sig i att skydda en av dem som fortsätter att mäsas.

#### **Och ryssarna mot britterna, men vilka är britterna?, 4:45**

Vid det här laget har de verkliga O:FR agenterna insett vad som är viktigt och anfaller ryssarna. De försöker gärna först få med sig andra bybor (karaktärerna) och förklara att ryssarna måste vara fiender från annat land och att de själva är på Imperiet sida. Så det blir en fråga om vad som karaktärerna tror på.

#### **Eller annars?**

Det är självklart inte så troligt att vi lyckas få spelarna att gå just den bana som är tänkt. Det som kan förändra mest är om ryssarna av någon anledning går åt eller om alla karaktärer i spel har förnuftet att fly. Improvisera i så fall och försök hitta vad som passar spelarna. Ryssarna är de ända som vet hur att tämja Mnmnm, tyskarna är chanslösa rakt igenom, karaktärernas bästa chans är om alla konspiratörer går åt och britterna kommer låta Mnmnm sprida sig, i förläningen innebär det att tyskarna kommer att dö ut, men så kommer också de flesta män att göra och britterna kommer bli odrägligt rika. Vår framtid kommer aldrig inträffa men vi kan se framför oss ett starkt brittiskt imperium styrda av Margrethe Thatcher och en armé av odöda...

---

### **SPELLEDARENS GALLERI:**

#### **Mnmnm - En fallen dimma**

Till skillnad från de flesta fallna så blev aldrig Mnmnm utslängd utan valde själv att ge sig av. Av naturen är det en enstöring som inte tycker om andra av sin ras och den är enorm bra på att fördriva dem. Däremot så har den en förkärlek att i vår värld vara väldigt hjälpsam mot människor. Även om Mnmnm gärna hjälper människor

så har den mycket svårare för djur, de skrämmer den då den inte kan förstå dess önskemål eller påverka den. Man kan enkel bekämpa den med djur.

Andra fallna fördrivs nästa automatiskt när de stöter på Mnmnm, vilket gör att den skrämmer dem och de tvingas att bekämpa den med människor.

När Mnmnm träder in i vår dimension så gör den det som en väldigt kompakt rökpuff, men ju längre den är här desto större och glesare blir den. Så från en rökpuff blir den till en dimma, till dis och till sist så blir den tunn nog för att vara omärkbar.

Mnmnm har frammanats flera gånger och hjälpt människor med allt från Pandoras hopp till när den ryska tsaren lät den forma en vinter som hejdade Napoleon. Det sista är samma plan som Stalin har i baktanke med att skickat sina agenter.

När en människa går in i dimma slå id6:

1. Om personen är tysk dör den, annars händer inget (Albert)
2. Om personen är död återuppväx den, annars händer inget (Fader Godfrey)
3. Personen blir genast kär i första person den inte borde bli kär i (Robert)
4. Om personen är en man dör den, annars händer inget (June)
5. Personen blir täckt i guld, vilket tenderar att kväva den (Phillip)
6. Slå två gånger och räkna alla resultat

Om en eller flera av de som genomförde ritualen har gått åt så händer inget på dess siffra, men för varje som har gått åt lägg till en tärning att slå.

#### **6+6+6 tyska fallskärmsjägare**

Tyskarna har märkt att något hänt och skickat ett modigt kommando med flygplan till Midshire. De vet väldigt lite men har anat Mnmnm, därför har de inte skickat med några fallna. Det är också därför de har frågor efter greker och en dimma. Deras order är att lokalisera alla greker, en liten låda och en dimma och oskadliggöra allt det.

Tyskarna är ytterst hänsynslösa och vet att de med största sannolikhet är på ett självmordsuppdrag. Men

även om det inte tror att de kommer överleva så kommer de göra sitt bästa för att skydda sina liv.

De ser vid första anblick ut att nästan vara klonade av varandra, alla är långa, blonda och väldigt vältränade. De har kaxigt nog uniform och har med sig gasmasker som de sätter på sig när de möter dimman.

#### **Fyra sovjetiska spioner**

En rysk siare har sedan länge förutsagt den här händelsen och planen är väldigt klar. Agenterna ska fånga Mnmnm och dimman ska finnas till hands och förses med önskan att en kraftig vinter ska stoppa en tysk invasion. En kaxig strategi finns att under flagg av att vara brittiska agenter hitta både den grek som har asken som Mnmnm brukar frammanas igenom. De känner till namnet Pandora men misstänker att greken lever under pseudonym. Helst ska de också slå ut alla som kan ha haft önskningar till dimman. Sedan ska de insamla dimman. De utger sig för att vara brittiska agenter (MI-5 om någon frågar mer exakt, men med en hint om att de skulle vara från en hemlig falang av MI-5). För att lura hjälp av lokalbefolkningen så har de en visselpipa som de gärna lånat ut. Visselpipan hörs bra men den borde inte höras överallt, men den är direkt kopplad till en mystisk kraft som gör att en av ryssarna hör den oavsett avstånd.

Tre av agenterna är långa, välrakade och vältränade. De bär välstrukna kostymer och är uppenbart beväpnade också. Den fjärde är deras ockulta expert som är kortare och har ett långt svart skägg och lika långt hår. Han är klädd i en mörk skrynklig kostym och en långrock. Han obehärdad och talar till skillnad från de andra inte någon engelska så han pratar inte direkt till karaktärerna utan gör det via att viska med de andra, på samma sätt är oftast någon bredvid honom och viskar vad som sägs i hans öra. De andra agenterna kan lite ockultism, nog för att kunna fånga Mnmnm i alla fall.

Ryssarna är artiga, men kan också vara brutala. De tror sig ha en chans att ta sig hem till Moskva med ask och dimma. Kommer de ut från Midshire så väntar ett plan i grannbyn som kommer föra dem till ett fraktskepp som väntar i Liverpool och som tar dem till Leningrad.

Ryssarna heter Igor, Boris, Viktor och Grigorij, men kallar sig Charles, Philip, Arthur och George, i alla fall oftast, de kan få glömma bort sig någon gång.



**Tre agenter som utger sig för att vara konstkännare**

När saker börjar ske reagerar britten också och skramlar ihop ett team i all hast. Tre agenter ur O:FR falangen The Avant Gard ger sig av utan att veta något mer än att det kan vara något ockult. De utger sig för att vara konstnärer på drift och jakt efter motiv. Under stafflin och annat så har de ett förråd av vapen, vigvatten och ockulta mätinstrument.

När något händer så är det inte lika diskreta, men de kommer inte vara så inne på att berätta var de kommer ifrån. Snarare så kommer de spela på sitt konstnärskap även när de konfronteras över att de gör märkliga saker och sina vapen motiverar de med att det är oroliga tider. Det är bara om det kommer fram att det finns andra som utger sig för att vara brittiska agenter som de kommer avslöja sig som det själva. Men i det läget så säger de sig också komma från en helt hemlig säkerhetsfalang som sysslar med det ockulta.

Som alla av The Avant Garde så bär herrarna kubb och alla medför sig paraply. Dock utger de sig för att vara fransmän, men saknar helt fransk brytning och tänker inte på att använda alias utan anger sina brittiska namn.

**Agenterna är:**

**Sir Arthur Connery** – brittisk äventyrare och bergsbestigare, utger sig för att vara kubist, har förklätt sig med kubb, randig tröja och snusnäsduk, i vanliga fall expert på tibetansk mysticism och den som har de ockulta mätinstrumenten. Också den som vanligtvis är först in i faran

**Lady Arlington** – överklassdam från London och klädd som det, finansierar verksamheten, utger sig för att vara krokimodell, väl beväpnad och duktig skytt, speciellt med gevär

**Bruce Doley** – australisk cowboy, ser ut som det också, utger sig för att vara neodadaist, skicklig med alla former av vapen och även utan men kan inget om ockultism egentligen. Bruce är den som går åt i dimman.

**Midshirebor**

Även om man gärna kan ha känslan av att det knappt finns några andra än släkterna/rollerna i byn, så lever det några till i Midshire. Men låt dessa vara statister

i första hand. Det är inte meningen att spelarna ska uppleva det som en spökby så man kan se skrämde bybor jakta fram. Men ingen har sett något, ingen vill hjälpa till och pratar man med dem så är det tydligt att det är en själva som är byns enda hopp.

**Före detta Midshirebor**

De som återuppstår är förstärkta versioner av sig själva och inga traditionella zombies. Suydens tar gärna och tågar för att krossa överklassen, den gamle prästen ställer sig helst åter i predikstolen och Dingles återupptar en gammal cricketmatch (och så vidare). De kan dö igen, men de vägrar dö av det som hade ihjäl dem förra gången. Och man kan prata med dem, om man vill, men det är mest förvirrande.

**MIDSHIRE**

I korthet platserna från kartan

**Midshire County Cricket Ground**

Familjen Dingles stolthet, en extremt välskött cricketplan, där man oftast kan hitta de flesta av ungdomarna

**2. Brearly's Farm**

Helt ointressant plats och gamle Brearly är en uråldrig gubbe som ännu surar på att hans dotter gifte sig med en oduglig Suyden istället för den unge sportstjärna som uppvaktade henne

**3. Dingles Country Club**

En väldigt prålig och exklusiv klubb för de som har råd. Medlemmarna är inte bara från Midshire, utan många reser även dit från Staffordshire och andra närbelägna byar.

**4. Midshire Veterinary Surgeon**

Utan Lordens inflytande hade veterinären säkert flyttat till en större ort, men det finns en hundtokig Lord och gått om bondgårdar i trakten. Huset i sig är en enklare mottagning för djur, men det vanliga är hembesök.

**5. Midshire Old People's Home**

Ett väl underhållet hem för äldre, men många tekniska finesser

**6. Midshire Primary school**

Skolan där alla barnen och ungdomarna i byn går i två



stora klasser som tar alla i lämplig åldersgrupp

### 7. Midshire Manor

Skulle vara riktigt pampigt om det inte var för en färhage på gårdsplan och att parken oftast är fylld av betande eller vallade får. Huset tas fortfarande väl omhand av, men det är oftare tjänarna är hemma än lorden

### 8. Church of St Pancras

En stenkyrka från 1100-talet, snygga målade fönster och ett mäktigt högt klocktorn (som är byns bästa utsiktspunkt).

### 9. Church of St Pancras Burial Ground

Kyrkogård i samma ålder som kyrkan, men den är fortfarande i drift. Efter att Mnmnm har dragit fram där så kommer det vara fullt av välta gravstenar och en hel del öppna gravar

### 10. Midshire County Council

Stadshuset, har ett par mötessalar och byns skyddsrum. Just för stunden är det också överröst med flyers om byfestivalen

### 11. Post Office

Ett litet kontor med en skylt på dörren om att tjänstemannen är på puben om det skulle vara något

### 12. Barley Mow

Så klassisk som en engelsk pub kan bli, men det är väl värt att notera skylten som berättar att det inte ges något på krita och den lilla skålen på väggen bredvid dörren med helgonbild och vigvatten.

### 13. Suyden's Cooperative Store (Roy. Sup)

Tack vare Ian så har kungen en gång köpt fårkorv av Suydens butik, något som han gärna skryter om och varför han kallar butiken för hovleverantör. Här kan karaktärerna hitta det mesta som de kan tänkas söka efter från sprit och fotogen till gasmasker. Det finns ammunition, men inga vapen.

### 14. Midshire Rail Station

Tåget passerar här tisdag 15:15 och torsdag 10:20, vänthallen är fylld av damm.

### 15. Local History & Community Centre

Om någon vill söka efter information så finns här

kyrkböcker och lite lokalhistoria, på så sätt kan man komma fram till att Araponds är greker och inte fransmän.

### 16. Blackstock Undertaker

Väldigt prålig begravningsfirma, men lyxiga fåtöljer för gästerna och ett stort utbud av kistor.

### Police Station

Mest en disk och en liten cell för folk att sova av sig ruset i. Det finns ett låst vapenskåp (fast de flesta vet nog att nyckeln finns under sockerskålen) som innehåller en revolver, ett gevär och en sabel).

### Midshire Scout Association

Scoutstugan, här finns all information man kan vilja ha om vildmarken och all vildmarksutrustning som kan tänkas behövas.

### Midshire old airfield (Home guard HQ)

Flygfältet är inte mycket att ha, det är lite kort landningsbana för moderna plan och det plan som står kvar här är från 1920-talet och knappt i flygbart skick. Här finns hemvärnets förråd med vapen och sprängmedel, de har också tillgång till en jeep, en motorcykel med sidovagn och en kulspruta.

---

## SPELARNAS GALLERI

En snabb guide till alla karaktärer

### Blackstock-Arapond

Alla Blackstocks är frankofiler (Franska +10), inte för att kunskaper i franska hjälper något till...

### ROY

#### gammal militär, lommhörd

Fysik -1, Uppmärksamhet -5, Social förmåga -3, Närstrid +3  
Skjutvapen +5, Kamouflage +10, Spränga +5  
Reaktion -5, Försvar 7, Smärtgräns 10, Tuffhet 0  
Aura +5, Mod +5

Elie ragata som försöker styra upp byfesten

Fysik +3, Uppmärksamhet +3, Social förmåga +5, Närstrid +1

Övertala +10, Dressyr +5, Första hjälpen +3  
 Reaktion +1, Försvar 11, Smärtgräns 12, Tuffhet +3  
 Aura +10, Mod +3

Colin karriärst som begraver folk som serviceinrättning  
 Fysik +5, Uppmärksamhet +1, Social förmåga -5, Närstrid +3  
 Skjuta +3, Fältarbeten +5, Affärer +5, Medicin +5  
 Reaktion +3, Försvar 11, Smärtgräns 13, Tuffhet +5  
 Aura +1, Mod +5

Bridget Katolsk pubföreståndarinna  
 Fysik +3, Uppmärksamhet +5, Social förmåga +5, Närstrid +5  
 Drink mix +5, Exorcism +5, Första hjälpen +5  
 Reaktion +1, Försvar 15, Smärtgräns 12, Tuffhet +3  
 Aura +5, Mod +5

Phillipe Grekisk lögnhals  
 Fysik +3, Uppmärksamhet +3, Social förmåga +5, Närstrid -5  
 Grekiska +15, Ljuga +15,  
 Reaktion +3, Försvar 13, Smärtgräns 12, Tuffhet +3  
 Aura -5, Mod -5

Evi Modeskaperska  
 Fysik +1, Uppmärksamhet +10, Social förmåga +1, Närstrid +1  
 Mode +10, Etikett +10,  
 Reaktion +3, Försvar 10, Smärtgräns 11, Tuffhet +1  
 Aura +5, Mod 1

Wendy Ung usel kock som vill se världen  
 Fysik +3, Uppmärksamhet +1, Social förmåga +1, Närstrid +5  
 Matlagning -5, Kniv +10, Droger +5  
 Reaktion +3, Försvar 13, Smärtgräns 12, Tuffhet +3  
 Aura +1, Mod +3

Kelly Femme fatal bland ungdomarna  
 Fysik +1, Uppmärksamhet +1, Social förmåga +10, Närstrid -5  
 Förföra +10, Skådespel +3, Smidighet +10  
 Reaktion +5, Försvar 10, Smärtgräns 11, Tuffhet +2  
 Aura -5, Mod +3

Louis Väderfanatisk scout

Fysik +1, Uppmärksamhet +5, Social förmåga +1, Närstrid -5  
 Smidighet +10, Allt med vildmark +10  
 Reaktion +5, Försvar 10, Smärtgräns 11, Tuffhet +1  
 Aura +1, Mod +10

Cairn  
 Religiösa och alla har +10 i religion, inte för att det hjälper till något

Herbert Gniden gammal teolog  
 Fysik +1, Uppmärksamhet +2, Social förmåga +3, Närstrid -5  
 Religion +15, Ockultism +10, Häxritualer +3, Infosök +5  
 Reaktion -5, Försvar 8, Smärtgräns 15, Tuffhet +10  
 Aura +3, Mod +3

Edith Romantikförfattarinna  
 Fysik +1, Uppmärksamhet +5, Social förmåga +5, Närstrid +3  
 Skriva/Läsa +5, Infosök +5, Skjuta +3, Historia +5, Religion +10  
 Reaktion +1, Försvar 10, Smärtgräns 13, Tuffhet +6  
 Aura +3, Mod +3

Godfrey Apatisk pastor  
 Fysik +3, Uppmärksamhet -5, Social förmåga +1, Närstrid +1  
 Religion +10, Ockultism +10, Svarta ritualer +10, Kristna ritualer +5  
 Reaktion +1, Försvar 11, Smärtgräns 13, Tuffhet +6  
 Aura +3, Mod +10

Wanda Äventyrslysten kantor  
 Fysik +8, Uppmärksamhet +5, Social förmåga +1, Närstrid +5  
 Orgel +10, Courage +10, Skjuta +3, Aura +5, Religion +10  
 Reaktion +1, Försvar 12, Smärtgräns 16, Tuffhet +12  
 Aura +3, Mod +10

Leslie Synsk poliskonstapel  
 Fysik +5, Uppmärksamhet +1, Social förmåga +3, Närstrid +5  
 Aura +10, Synsk +10, Skjuta +3, Bil +5, Cykel +5, Religion

+10

Reaktion +2, Försvar 13, Smärtgräns 13, Tuffhet +6  
 Aura +3, Mod +5

Muriel Noggrann bokhållerska

Fysik +3, Uppmärksamhet +10, Social förmåga +1,  
 Närstrid +3  
 Ekonomi +5, Byråkrati +5, Räkna +10, Religion +10  
 Reaktion +1, Försvar 11, Smärtgräns 13, Tuffhet +5  
 Aura +3, Mod +1

John Hypokondrisk snyltare

Fysik +1, Uppmärksamhet +1, Social förmåga +5,  
 Närstrid +1  
 Irritera +10, Religion +10, Springa +5  
 Reaktion -5, Försvar 11, Smärtgräns 13, Tuffhet +5  
 Aura -5, Mod +10

Donna Pryd tonåring

Fysik +1, Uppmärksamhet +5, Social förmåga +5,  
 Närstrid +2  
 Etikett +10, Religion +10,  
 Reaktion +1, Försvar 12, Smärtgräns 13, Tuffhet +5  
 Aura +2, Mod +5

Dudley Impulsiv scout

Fysik +3, Uppmärksamhet +1, Social förmåga +1,  
 Närstrid -5  
 Speed +10, Reaktion +5, Fällor +5, Religion +5  
 Reaktion +5, Försvar 11, Smärtgräns 12, Tuffhet +3  
 Aura +1, Mod +5

Dingle

Alla Dingles har +5 i cricket

Harold Rullstolsbunden cricketcoach

Fysik -10, Uppmärksamhet -5, Social förmåga +1,  
 Närstrid -5  
 Taktik +10, Klubba +3  
 Reaktion +3, Försvar 5, Smärtgräns 10, Tuffhet +0  
 Aura +10, Mod +1

Horatio Klubbeförstandare med massa sidoprojekt

Fysik +10, Uppmärksamhet +1, Social förmåga +1,  
 Närstrid +5  
 Klubba +10, Kasta +5, All Textbaserade -5,

Reaktion +3, Försvar 15, Smärtgräns 10, Tuffhet +0  
 Aura +5, Mod +1

Adelina Tedrickande kärring

Fysik +1, Uppmärksamhet +3, Social förmåga +5,  
 Närstrid +1

Brygga te +10, Örtor +5, Första hjälpen +5,  
 Klubba +5, Kasta +3

Reaktion +1, Försvar 13, Smärtgräns 12, Tuffhet +3  
 Aura +3, Mod +1

Edmund Veterinär

Fysik +3, Uppmärksamhet +1, Social förmåga +1,  
 Närstrid +3  
 All Medicin +10, Klubba +5, Kasta +5  
 Reaktion +1, Försvar 13, Smärtgräns 10, Tuffhet +0  
 Aura +5, Mod +1

Small Dave Liten nyfiken sjuklig brevbärare

Fysik +10, Uppmärksamhet +5, Social förmåga +1,  
 Närstrid +5  
 Gömma sig +10, Cykla +10, Orientering +10, Byråkrati  
 +5  
 Reaktion +2, Försvar 13, Smärtgräns 10, Tuffhet +0  
 Aura +3, Mod +1

Thomas Oduglig hundskötare

Fysik +3, Uppmärksamhet +3, Social förmåga +3,  
 Närstrid +3  
 Dressyr +10, Gömma sig +5, Klubba +5, Kasta +10  
 Reaktion +1, Försvar 13, Smärtgräns 10, Tuffhet +0  
 Aura +3, Mod -5

Robert Crickettalang

Fysik +10, Uppmärksamhet -5, Social förmåga -5,  
 Närstrid +5  
 Kasta +15, Springa +10, Klubbor +10, Första  
 hjälpen +5  
 Reaktion +5, Försvar 13, Smärtgräns 11, Tuffhet +2  
 Aura +5, Mod +1

David Musikalisk tonåring

Fysik +3, Uppmärksamhet -5, Social förmåga -5,  
 Närstrid +3  
 Instrument +10, Sång +3, Klubba +5, Kasta +3  
 Reaktion +1, Försvar 13, Smärtgräns 10, Tuffhet +0  
 Aura +5, Mod +1

Peter Rugbyintresserad scout

Fysik +3, Uppmärksamhet -5, Social förmåga -5,  
Närstrid +3  
Tackla +10, Kasta saker bakåt +5,  
Reaktion +5, Försvar 13, Smärtgräns 12, Tuffhet +4  
Aura -5, Mod +10

Glover

Räkna med att så gott som alla Glovers är beväpnade,  
men det innebär inte att de alla kan hantera vapen

Condrad Krigshetsande byråkrat

Fysik +3, Uppmärksamhet +3, Social förmåga +3,  
Närstrid +3  
Skjuta +3, Byråkrati +10, Infosök +3  
Reaktion +1, Försvar 11, Smärtgräns 11, Tuffhet +2  
Aura +5, Mod +5

Albert Fanatisk tyskhatare

Fysik +3, Uppmärksamhet +3, Social förmåga -5,  
Närstrid +1  
Skjuta +5, Infosök +10, Ockultism +5, Historia +5, Politik  
+5  
Reaktion 1, Försvar 11, Smärtgräns 11, Tuffhet +1  
Aura -5, Mod +3

Alice Skvallrig tant

Fysik +1, Uppmärksamhet +10, Social förmåga +5,  
Närstrid +1  
Skjuta +1, Skvallra +10, Infosök +5  
Reaktion +1, Försvar 11, Smärtgräns 11, Tuffhet +1  
Aura +5, Mod +10

Hugh Velig hemvärnschef

Fysik +3, Uppmärksamhet +1, Social förmåga +5,  
Närstrid +5  
Skjuta +5, Taktik +5, Spränga +5, Fordon +5  
Reaktion -5, Försvar 11, Smärtgräns 13, Tuffhet +5  
Aura -5, Mod +15

Rosemary Historieintresserad forskare

Fysik +1, Uppmärksamhet +3, Social förmåga +3,  
Närstrid +1  
Skjuta +1, Historia +15, Myter +5, Religion +5, Infosök  
+10  
Reaktion 0, Försvar 11, Smärtgräns 11, Tuffhet +2  
Aura +3, Mod +5

Betsy Ordningssam kvinna

Fysik +3, Uppmärksamhet +5, Social förmåga +3,  
Närstrid +3  
Skjuta +3, Städa +10, Organisera +5, Kemi +5  
Reaktion +2, Försvar 11, Smärtgräns 12, Tuffhet +3  
Aura +10, Mod +5

Jim Pubens casanova

Fysik +5, Uppmärksamhet -5, Social förmåga +10,  
Närstrid -5  
Skjuta +1, Förföra +5, Gömma sig +5  
Reaktion +3, Försvar 11, Smärtgräns 10, Tuffhet 0  
Aura +5, Mod +5

Dylan Pacifistik ungdom

Fysik +3, Uppmärksamhet +5, Social förmåga +5,  
Närstrid +1  
Skjuta +3, Hålla tal +10, Politik +10  
Reaktion +3, Försvar 15, Smärtgräns 11, Tuffhet +1  
Aura +10, Mod +5

Mary Scoutledare, mitt mellan barn och ungdom

Fysik +3, Uppmärksamhet +3, Social förmåga +3,  
Närstrid +1  
Skjuta +5, Alla scoutpyssel grejer +10  
Reaktion +3, Försvar 12, Smärtgräns 10, Tuffhet 0  
Aura +10, Mod +5

Suyden

Alla Suydens tror att revolutionen är nära och det kan  
göra att de har nära till vapen och att de kan kasta stenar  
(Kasta +5)

Caroline Tekniskt geni

Fysik +1, Uppmärksamhet +5, Social förmåga +1,  
Närstrid +1  
Kasta +5, Skjuta -5, Politik +10, Teknik +10, Räkna +10  
Reaktion +1, Försvar 15, Smärtgräns 13, Tuffhet +5  
Aura +5, Mod +10

Ian Butiksägande rojalist

Fysik +3, Uppmärksamhet +1, Social förmåga +1,  
Närstrid +3  
Kasta +1, Skjuta +3, Smickra +5, Heraldik +10, Historia  
+5, Ekonomi +10  
Reaktion +3, Försvar 19, Smärtgräns 13, Tuffhet +5

Aura +3, Mod +10

Tanith Tidsfanatisk tant

Fysik +1, Uppmärksamhet +10, Social förmåga +1, Närstrid +1

Kasta +5, Skjuta +1, Politik +10, Byråkrati +10, Organisera +10, Räkna +10

Reaktion +1, Försvar 13, Smärtgräns 10, Tuffhet 0

Aura +5, Mod +10

Jeremy Oversocial butler

Fysik +3, Uppmärksamhet +10, Social förmåga +5, Närstrid +5

Kasta +5, Skjuta -5, Politik +10, Byråkrati +5, Etikett +10

Reaktion +1, Försvar 15, Smärtgräns 10, Tuffhet 0

Aura +3, Mod +10

Jane Förre detta skådis som vägrar ge upp

Fysik +3, Uppmärksamhet +1, Social förmåga +10, Närstrid +1

Kasta +10, Skjuta -5, Politik +10, Skådespel +10, Sjunga -5

Reaktion +2, Försvar 13, Smärtgräns 12, Tuffhet +3

Aura +3, Mod +10

Fanny Bystig pubflicka

Fysik +3, Uppmärksamhet +5, Social förmåga +15, Närstrid +1

Kasta +5, Skjuta +1, Politik +10, Förföra +10, Brottning +5

Reaktion +3, Försvar 16, Smärtgräns 10, Tuffhet 0

Aura +5, Mod +5

June Naiv ondska

Fysik +3, Uppmärksamhet +5, Social förmåga -5, Närstrid +3

Kasta +3, Skjuta +3, Politik +5, Ekonomi +5

Reaktion +5, Försvar 12, Smärtgräns 10, Tuffhet 0

Aura +3, Mod +10

Brandon Sportsligt geni

Fysik +12, Uppmärksamhet +1, Social förmåga +3, Närstrid +10

Kasta +10, Skjuta -5, Politik +5, Klubba +15, Springa +10

Reaktion +5, Försvar 13, Smärtgräns 13, Tuffhet +5

Aura +5, Mod +10

Seymor Feg scout

Fysik +1, Uppmärksamhet +10, Social förmåga +3, Närstrid -5

Kasta +3, Skjuta -5, Politik +5, Scoutpyssel +5, Gömma sig +10, Springa +5

Reaktion +3, Försvar 16, Smärtgräns 10, Tuffhet 0

Aura -5, Mod -5

Övriga

Zap Världens bästa border collie

Fysik +10, Uppmärksamhet +15, Social förmåga +1, Närstrid +5

Valla får +20, Spåra +5, Sprinta +15

Reaktion +10, Försvar 15, Smärtgräns 15, Tuffhet 10

Aura +5, Mod +20

Thomas lat kåt hankatt

Fysik -5, Uppmärksamhet +15, Social förmåga +5, Närstrid +8

Fånga möss +15, Smyga +10, Sprinta -5.

Reaktion +5, Försvar 17, Smärtgräns 10, Tuffhet 0

Aura +10, Mod -5

Lord Windsor disträ och en jävel på att uppfostra djur

Fysik +1, Uppmärksamhet -10, Social förmåga +1, Närstrid +1

Dressyr +15, Historia +5, Ockultism +3, Religion +3

Reaktion +1, Försvar 11, Smärtgräns 10, Tuffhet +1

Aura +10, Mod +1

Madamme Z franskt cafébiträde som har en zigenarförbannelse som gör att hon ser framtiden

Fysik +3, Uppmärksamhet +10, Social förmåga +3, Närstrid +3

Se framtiden +10, Historia +3, Ockultism +3

Reaktion -5, Försvar 13, Smärtgräns 12, Tuffhet +3

Aura +3, Mod Beror på hur framtiden ser ut.

Connor/Philippe Historieprofessor

Fysik +3, Uppmärksamhet +3, Social förmåga +1, Närstrid +1

Historia +15, Myter +10, Religion +5, Infosök +10

Reaktion 1, Försvar 13, Smärtgräns 12, Tuffhet +4

Aura +10, Mod +1

Snabba regler för att hämta nya karaktärer för spelarna

När en karaktär har dött (eller på annat sätt försvunnit helt ur bild) och det finns läge så får de (eller den)

överlevande karaktären välja vem som de vill hämta här näst.

Ni får bara välja från de karaktärer som de har relationer till som står med på någon av de nuvarande karaktärerna, men att det räcker med att en karaktär har med dem.

De får aldrig välja en karaktär från den släkt som de själva spelar, det måste alltid vara en karaktär som finns i högen av karaktärer framför spelaren som blivit av med en.

Om dessa två regler inte skulle lämnas några alternativ så får de välja fritt av karaktärerna på släkträdets för den som tappat sin karaktär

Skulle hela gruppen gå åt, så fortsätter alla spelare på nästa karaktär i sin hög.