

# SOMMARNATTENS LEENDE

ETT SKRÄCKÄVENTYR FÖR VALFRITT SYSTEM, SOM UTSPELAR SIG I NUTID, I SOMMAR, I STOCKHOLM



Det är långt efter stängningsdags på Medelhavsmuséet i Stockholm. I lagerutrymmets halvmörker står en rad trälårar, några helt urpackade, andra enbart öppnade. Träullen har långsamt expanderat och väller över lådornas kanter, ligger tjock på stengolvet tillsammans med lårarnas lock. En tunn solstrimma skiner fortfarande på stenansiktet av den brett flinande gudomen från Egypten. Ögonen är små och insjunkna, och i lokalens svaga ljus ger de nästan intrycket av att röra på sig. Imorgon skall den få ta sin plats i den kommande sommarutställningen, men det är imorgon. Ikväll står den fortfarande här i museets lagerlokal. Tyst, stilla och tillfreds.

På bordet intill ligger en rosa rekvisitionslapp och ett äkthetscertifikat utfärdat på både arabiska och engelska. På äkthetscertifikatet sitter en post-it lapp. "Please, do not touch the metal ankh. VERY IMPORTANT!"

## CAVEAT LECTOR!

Mycket av äventyret behöver du som spelledare själv fylla ut. Det här är mer ett uppslag än ett färdigt äventyr, så läs igenom och komplettera texten där du tycker att det behövs. Koptiskan är misshandlad och förmodligen helt grammatiskt inkorrekt, men det är internets fel.

Jag vill också påpeka att inga egyptiska statyer skadades under tillverkningen av detta äventyr, jag känner heller inte till personalen på Medelhavsmuséet i Stockholm och tror inte att de är så dumdristiga som äventyret låter påskina.

## STÄMMNINGEN I ÄVENTYRET

Det är sommar, och ljuset varar nästan dygnet runt. Trots det är tanken att spelarna i takt med att de blir utsatta för Ammut-statyns underliga påverkan skall känna sig kallare, ha svårt att bli varma, en tröghet som smyger sig över dem, som döden smyger sig över den döende.

## SYNOPSIS

Sommarnattens leende är ett uppslag till ett valfritt skräckrollspel, även om det är skrivet med *Call of Cthulhu* i bakhuvudet. Äventyret cirkulerar runt en utställning på Medelhavsmuséet i Stockholm där man just fått in en sändning egyptiska statyer från det gamla kungarikets tidsperiod, mellan 2650 - 2134 f.kr.. En av statyerna antas vara en tidig inkarnation av gudomen Ammut. Ammut är monstret som äter hjärtana från de som inte klarar sig genom Anubis vågritual. Hjärtat läggs i ena vågskålen och Maat, sanningens fjäder, i den andra. Om hjärtat är lättare än Maat får den döda gå vidare in i evigheten, men om hjärtat är tyngre kastar Anubis det till Ammut, som genom att äta upp det förintar personen det tillhört för evigt.

Statyn är dock något mer olycksbådande än så. Stenbilden är en avatar av den varelse som först gav egyptierna idén om Ammut. Statyn är omgiven av skyddsbesvärjelser och magiska kedjor, men en oförsiktig konservator plockar i all välmening bort den viktigaste amuletten av dem alla, en ankh gjord i en metallegering, och i och med det kan varelsen återigen ge sig ut på jakt, långsamt till att börja med, men med ökande hunger och intensitet. Rollpersonerna kan antingen vara oanande museibesökare som genom att komma i kontakt med Ammut långsamt börjar dö inifrån, eller så kan de vara poliser eller närstående som börjar undersöka den rad dödsfall som plötsligt drabbar muséets besökare. För att stoppa statyn krävs att ankhen kommer tillbaka på sin plats, och spelarna får under äventyrets gång hjälp av drömmar som kan ge dem en förståelse för vad som händer och vad de måste göra. Det är också viktigt att efter att rollpersonerna förstått att det är ankhen som är nyckeln, snappar att Erik har ankhen.

Som om förbannelsen inte vore nog kommer statyn under äventyrets gång att skapa två väktare som ser till att "hjälpa" de personer som drabbats av förbannelsen vidare in i döden.

Jag rekommenderar att rollpersonerna själva drabbas av Ammut's hunger, eftersom det skapar en särdeles effektiv motivation till spelarna att hitta lösningen på problemet.

## VAD HAR HÄNT?

Efter att ha bönat, bett och utövat byteshandel har Medelhavsmuséet fått in ett par mycket åldersstigna statyer till en utställning med egyptiskt tema. Statyerna kommer dock villkorade – de får inte stå inom räckhåll för publiken, inga lösa objekt får plockas bort, ens för ytlig konservering, och utställningen får pågå i max två månader.

En nyanställd konservator på muséet, Erik Bengtsson, vill dock visa framfötterna och ser en liten fläck på den metallankh som sitter på Ammut-statyn. Han plockar bort den för att hindra ytterligare oxidering och blir alltså Ammut's första offer. Som i en dimma rör han sig från muséet den kvällen, och glömmer att sätta tillbaka metallamuletten på statyn. För att göra saken än värre har han med sig metallamuletten hem till sin lägenhet.

När äventyret börjar är Erik halvdöd och har sjukskrivit sig från sitt jobb. Ammut's väktare har också börjat förfölja honom, vilket tillsammans med drömmarna har gjort honom paranoid och skräckslagen för att gå ut. Eriks överlevnad – åtminstone tills dess att rollpersonerna hunnit prata med honom – är viktig. Däremot får väktarna gärna ha tagit ankhen ifrån honom om rollpersonerna rör sig för fort fram genom berättelsen.

## INTRODUKTIONEN TILL ÄVENTYRET

Det finns ett antal olika sätt spelarna kan introduceras till äventyret.

- Spelarna kan vara besökare som varit och sett statyn och blivit utvalda som några av statyns offer.
- Spelarna kan ha bekanta som utsatts för statyns verkningar.
- Spelarna kan tillhöra sjukvårds-, ordnings- eller polisväsendet och upptäcka ett samband mellan de vittnesutsagor som de döende och de dödas närstående berättar för dem.

Samtliga introduktioner kräver dock lite hands-on aktioner från spelledaren. För att spelarna alls skall förstå att koppla mysteriet till Ammut-statyn är det viktigt att samtliga börjar drömma om den mystiska statyn, samt blir förföljda av de två väktare Ammut frammanat.

## FÖRBANNADE

Om rollpersonerna råkar ut för Ammut's förbannelse direkt så finns det ett par olika sätt att låta dem få reda på det. Etablera först att de är på museirunda i Stockholm. Rollpersonerna kan vara på besök eller kanske bo i staden. Oavsett vilket är det bra för äventyret, och bra för rollpersonerna om de har någon form av lista – de här museerna besökte vi. Detta för att få någon slags möjlighet att hitta bland alla muséer i Stockholm och en möjlighet att återvända till rätt ställe.

- Smyg på spelarna informationen – säg att de efter ett tag på stan känner sig kalla och trötta, trots värmen. Det lägger sig en kylig letargi över dem och de kan trots solens strålar inte få upp värmen. Gör det tydligt att något har hänt, något onormalt, något lätt skrämmande. Ännu tydligare blir det om det i sällskapet finns med några som INTE drabbats av förbannelsen.

- Läs igenom stycket "Offerlamm" och låt spelarna uppleva ögonblicket när förbannelsen faller. Det är en ganska tydlig hint, men kan ge spelarna en utsökt känsla av undergång.

### OFFERLÄMM

I den sena eftermiddagens sommarljus ser de flesta gamla statyerna som står uppställda i långa rader i montrar och utmed väggar ut att tillhöra en annan värld, inte enbart en annan tid. De flesta statyerna är tämligen likgiltiga, Isis, Osiris, Horus och Anubis blandas med porträtt, flodhästar och katter, allt med samma uråldriga patina. I ett hörn står dock en staty av ett par långa egyptier. Statyn är målad och mycket av färgen sitter fortfarande kvar. Det är en man och en kvinna som håller varandra i handen, båda på språng med ett ben framskjutet. På deras huvuden sitter rester av lammullspäruker kvar. Ett varmt ljus omger dem. Mittemot sitter en grotesk, grodlik varelse med ett stort hänflin smetat över ansiktet.

Just som rollpersonerna passerar den groteska varelsen, delvis krokodil, delvis flodhäst och delvis... något helt annat, drar en vind genom museet. Sällskapet huttrar till, en kyla kall som döden lägger sig över huden. De är utvalda av Ammut, att slukas i dess käftar, att sluta existera.

### FÖRBANNELSENS VERKNINGAR

Oavsett vem det är som drabbats av förbannelsen så är den process de drabbade går igenom densamma. De som är bland de första att drabbas dör mycket långsammare än de som drabbas under äventyrets gång. Det förklaras delvis med att Ammut-varelsen måste få sin styrka tillbaka innan den kan sluka ohejdad och delvis av helt speltekniska skäl. Erik måste överleva tills dess att spelarna pratat med honom, likaså måste spelarna ha en chans mot Ammut för att äventyret skall bli roligt att spela.

### FÖRBANNELSENS OLIKA STEG

1. En kyla lägger sig över huden på den utsatta – det är svårt att bli varm och den som drabbas känns kall och får sänkt kroppstemperatur. För spelarna och Erik kan det här tillståndet pågå så länge som spelledaren tycker är lämpligt. De som dör av förbannelsen upplever tillståndet i en eller två dagar och den tiden minskas allt eftersom Ammut slukar fler själar.
2. En tröghet infinner sig hos den drabbade – det tar sig uttryck i att rörelser blir långsammare, talet börjar sluddra och huden blir allt vitare och mer blodlös. En läkare eller sjukhuspersonal kan identifiera tillståndet som hypotermi eller anemi, men det stämmer riktigt. Den drabbade har fortfarande normala blodvärden, normal temperatur och inga tecken på sjukdom. Nu fryser den drabbade konstant, och har känslan av att vara kall intill benet. Många drabbade kan ha fått brännskador både invärtes och utvärtes eftersom de inte kan känna värme och helt enkelt tar i för mycket när de försöker värma sig. Den drabbade förstår och kan läsa brottstycken av gammalegyptiska.
3. Kylan har nått hjärtat och ett näst intill orörligt tillstånd infinner sig. Trögheten är uppenbar. Rörelser

tar flera minuter, talet är i det närmaste otydligt och personen har antagit dödens blekhet. Nu börjar personens kroppstemperatur att sjunka, blodtrycket faller och döden närmar sig med stormsteg. Den drabbade kan läsa och förstå gammalegyptiska.

4. Personen dör. Vid obduktion visar det sig att hjärtat är söndertrasat. Om bröstkorget inte vore intakt, skulle obducenten förmodligen tillskriva skadorna en djurattack.

För spelarna tar sig steg 2 och 3 uttryck i en sänkning eller modifiering av grundegenskaper och färdighetsslag. Som spelledare är det helt upp till dig hur du vill hantera deras handikapp och deras nyfunna språkförmågor, men tänk på att det skall vara skrämmande att helt plötsligt inte kunna röra sig som de är vana, att känna den ständiga kylan närvarande.

### DRÖMMARNA – DRÖMVÄKTARNA

Drömmarna är inte så mycket drömmar som visioner eller apparitioner. Det är en man och en kvinna i gammalegyptiska linnekläder med den klassiskt egyptiska skarpa sminkningen och de voluminösa perukerna i lammull som uppträder för rollpersoner och Ammuts offer. Om spelarna har varit på museet så känner de igen paret som den egyptiska statyn som stod mitt emot Ammutstatyn. De varnar rollpersonerna på gammalegyptiska till att börja med, men ju närmare slutet äventyret kommer desto mer förstår rollpersonerna av varningarna, dels därför att Ammuts förbannelse har en "positiv" sida – rollpersonerna kan läsa och förstå gammalegyptiska – och dels för att de visar tydligare i bilder vad rollpersonerna måste göra för att förstöra Ammutstatyn.

Visionerna sker alltid när rollpersonen är ensam och känner sig lite utsatt. Till och med ljusets väktare kan vara skräckinjagande.

### DET FÖRSTA BESÖKET – DE SKINANDE VÄKTARNA

Det första besöket av de skinande drömväktarna skall kännas surrealistiskt och lite skrämmande. Drömväktarna utstrålar dock en värme och ett lugn som gör rollpersonen som har visionen eller drömmen mindre frusen och orolig än hon eller han varit på flera dagar.

En man och en kvinna kommer skridande mot rollpersonen. De är klädda i egyptiska kläder och har enorma peruker på sina huvuden. Deras hud glänser av olja och linnekläderna är tätt virade runt deras kroppar. Mannen tar till orda och säger något helt oförståeligt på ett hackigt språk som du aldrig har hört talas om förut.

Kvinnan böjer sig över dig och lägger en hand mot din kind. En värme stark som solen genomströmmar din kropp, du är varm för första gången på mycket länge.

Mannen tar till orda igen, försöker visa med gester och korta ord. Han pekar på sin bröstkorg, pekar på din bröstkorg (när han rör dig strömmar återigen den himmelska värmen genom din kropp) och gör helt plötsligt ett utfall med handen som en klo mot din överkropp.

När vare sig tal eller charader verkar fungera som kommunikationsmedel försvinner paret igen, i en sky av gyllene skärvor.



## DET ANDRA BESÖKET – ANKHEN

Samma man och kvinna som tidigare varit på besök hos rollpersonerna dyker upp igen. Denna gång väcker de försiktigt rollpersonen ur sin sömn (vilket spelledaren kan välja att låta spelaren tolka som en dröm) och berättar återigen vad rollpersonerna måste göra.

“Ammut!” säger kvinnan. “Antotan sotm. Antotan Ammut ti pef-an kh. Ammut mo’she mih.” (Ammut! Ni hör/lyssnar/lyder. Ni ger Ammut hans ankh. Ammut färdas med demoner.) Lite utav det här förstår rollpersonerna om de lyckas med en lämplig färdighet.

Samma värme som tidigare utstrålar från väktarna och den här gången får rollpersonen en faktisk fördel av att ha blivit besökt av dem, eftersom väktarna återställer rollpersonen i ca en timme.

## DET TREDJE BESÖKET – KOMMUNIKATION

Det tredje och sista besöket från drömväktarna kommer strax innan rollpersonerna konfronterar Ammut och Ammutts väktare. Då är kommunikationen glasklar.

“Ammut”, säger kvinnan. “Ni måste lyssna! Ge Ammut tillbaka hans ankh. Ammut är en demon, han har sina väktare och vi kan inte hindra honom. Placera ankhen i Ammutts händer innan det är försent.”

Väktarna kan också berätta att de är utsedda att skydda världen från Ammutts härjningar, men att de som all annan magi som omger Ammut, blivit försvagade av att den viktigaste amuletten har blivit bortplockad från Ammutts kropp. Väktarna skänker också rollpersonen ett vapen att använda i konfrontationen. Det är en liten flaska med vätska som under en timme helt betvingar effekten av förbannelsen.

## DRÖMMARNA – AMMUT

Drömmarna Ammut skickar ut är inget Ammut själv kan styra över. Det är varelsens enorma hunger som suger musten ur rollpersonerna och gör dem sårbara för ytterligare attacker.

- Rollpersonen drömmer om att falla. Det är ett oändligt fall, ett trögt tumlande genom mörkret och allt eftersom rollpersonen faller blir det kallare och kallare. Längst ner i botten på rummet vet rollpersonen att något väntar, något med ett glupskt gap och ett föraktfullt hänflin.
- Det är torrt och kallt som ett bårhus runt rollpersonen. Väggarna av sten som omger rollpersonen blir trängre och trängre, och ju närmare de kommer, desto kallare och mer hjälplös blir rollpersonen. Väggarna är fullklottrade med egyptiska hieroglyfer. De stavar död och förintelse för den som är fångad i rummet. Ett ansikte av sten svävar ovanför rollpersonen. Utsmetat över dess anlete sitter ett brett, hänfullt och hungrigt leende, och ansiktet rör sig närmare och närmare.
- Tröghet och kyla. En ankh svävar framför rollpersonen och hon/han vet att det är räddningen från mörkret, räddningen från kylan. Men just som fingrarna sluts runt metallamuletten sluts också hänleende käftar runt rollpersonens hand, och hon/han genomsköljs av en kyla så intensiv att andendräkten ångar.

## DE SLUKADE

De personer som dött under utställningens tid har alla uppvisat samma symptom. De har klagat på att de varit frusna, blivit trötta och sedan helt oförklarligt dött efter ett temperatur- och blodtrycksfall (se förbannelsens olika steg för mer information). Det samtliga har gemensamt är så klart att de varit på Medelhavsmuséet under den egyptiska utställningen. När äventyret börjar har ungefär tio dödsfall skett.

De slukade kan ses av andra drabbade runt Ammutstatyn på Medelhavsmuséet. De står samlade runt Ammut, nakna och med huvudet hängande, som skuggor. Deras bröstkorger är uppfläta, deras hjärtan saknas.

## SAMTAL MED MUSEILEDNINGEN

Annika Hellman kan berätta följande om utställningen och Medelhavsmuséet:

- Utställningen har pågått i snart två veckor, ca 5000 besökare har sett utställningen.
- Statyer och objekt är inlånade från Kairos egyptiska museum, egyptiska muséet i Berlin och även några objekt från British Museum.
- Ammutstatyn är ett av de äldsta objekt de visat.
- Paret mitt emot tros vara Panhsj och Beset, ett par egyptiska magiker som verkade under Gamla Kungariket. Statyerna är dock nyare än så.
- Erik Bengtsson, en av de konservatorer som arbetat med Ammut, Panhsj och Beset är sjukskriven.

Om rollpersonerna är duktiga på övertalning, eller tillhör någon statlig myndighet kan Hellman också avslöja att:

- Någon har tagit en metallamulett från Ammutstatyn, men det finns inga papper på vem som rekviderat den.
- Den sista som arbetade med Ammutstatyn var Erik Bengtsson.
- Erik Bengtsson svarar inte i telefon, på mail eller SMS.

## HOS ERIK

Erik Bengtssons lägenhet ligger i Rinkeby, högst upp i ett femvåningshus. Området är fräscht och nyrenoverat, men porten är i metall och har ett kodlås. Om rollpersonerna ringer till Eriks lägenhetsnummer är det ingen som svarar, men de behöver inte vänta länge på att någon skall komma inifrån huset och låsa upp åt dem.

Hissen luktar instängt, rengöringsmedel och maskinolja, en illamående framkallande blandning. Den stannar med tveksamhet på femte våningen och när rollpersonerna stiger ur möts de av en doft av rökelse och exotiskt matos.

Erik öppnar dörren efter tre påringningar, och det är en blek och glåmig person som står framför rollpersonerna. Han är klädd i ett täcke, tjocka tröjor och två par byxor. Hela lägenheten utstrålar kyla, som en AC som stått på för låg temperatur alldeles för länge.

Lägenheten är ren och prydlig, och det enda som indikerar någon ordning är den hög med bandage som ligger på ett soffbord, samt de många kaffemuggar som står uppställda på rad i köket.

Erik kan efter lite pushande och proddande berätta:

- Han har kvar ankhen i lägenheten.
- Han känner sig förföljd och är paranoid
- Han har haft både drömmar och visioner av det egyptiska paret, men även av Ammut
- Han kan inte bli varm hur mycket han än försöker. Han kan även visa underarmarna som är brännskadade efter kontakten med spisplattorna. "Men" säger han uppgivet, "jag kände ingenting när jag brände mig. Ingenting."
- Han kan ge rollpersonerna ankhen bara de skyddar honom från de två männen som förföljer honom.
- Erik kan ge rollpersonerna både larmkombination och nyckelkort till muséet.

Om du vill skapa lite action hemma hos Erik kan du låta Ammut's väktare bryta sig in när rollpersonerna och Erik sitter och pratar i förhoppningen om att kunna ta ankhen. Ammut's väktare besegras enklast genom att bryta deras nacke eller som golem i sagan, genom att sudda ut de ord som ger dem liv. Det sitter en namnkartusch i nacken på dem båda två. Att sudda ut den reducerar dem till stendamm och sågsån.

## FÖRFÖLJDA

Under hela äventyret kommer rollpersonerna att vara förföljda av två vita män av medellängd. Det är svårt att beskriva dem för rollpersonerna, eftersom de ser ut som alla och ingen på samma gång. De som kommer i kontakt med dem kan inte säga mycket om hur de ser ut. Det är Ammut's väktare, utsända för att hjälpa Ammut's offer "på traven".

Låt rollpersonerna få glimtar av männen i ögonvråna, se dem bakom sig med jämna mellanrum och upptäcka dem på gatan nedanför på kvällen.

Om du vill kan du låta väktarna ha tagit ankhen från Erik. Trots det kommer de att fortsätta förfölja rollpersonerna, eftersom Ammut behöver minst trettio själar innan varelsen kan slå sig fri från sitt stenfängelse.

Om väktarna har tagit ankhen bör Erik vara död, och hans lägenhet helt sönderslagen.

## UPPLÖSNINGEN

Konfrontationen bör ske på Medelhavsmuséet, och att föredra när det är folktomt. Muséet har ett larmsystem som går igång när den sista museipersonalen lämnar byggnaden, men ett besök hos Erik kan också ge dem nycklar in till samlingarna.

För att besegra Ammut måste rollpersonerna placera ankhen i händerna på Ammut, vilket han försöker förhindra både med sina väktare och genom att skicka på dem visioner och syner som gör rollpersonerna skräckslagna vilket ger förlust av viljestyrka och mental styrka.

- Ammut orsakar hallucinationer som kan få rollpersonerna att fly eller att falla på olyckliga sätt i muséets trappor.
- Ammut kan kyla ner rollpersonerna mer, och göra dem näst intill orörliga, lätta offer för Ammut's väktare.

- Om Ammut inte har några väktare kvar, eller om rollpersonerna inte verkar ta skada av de redan existerande väktarna kan varelsen göra nya väktare. Ammut kan göra en väktare per fem minuter, med en övre gräns på rollpersonernas antal +2.

Panhj och Beset kan hjälpa rollpersonerna genom att skicka dem värme och rörlighet, samt genom den vätska som rollpersonerna fick vid sista drömmen/ visionen.

Ammut kan inte röra sig själv förrän varelsen fått trettio själar att äta, men ju fler själar den får, desto starkare blir den förstas.

## AVSLUT

Det finns två sätt äventyret kan sluta på. Antingen lyckas rollpersonerna, Panhsj och Beset att betvinga hungervarelsen Ammut, eller så är Ammut återigen lös i världen, och den här gången på Stockholms gator.

Vad som händer om Ammut slipper lös i Stockholm – det är upp till spelledaren. Om Ammut däremot betvingas får rollpersonerna efter en eller två veckor efter att utställningen packat ihop varsitt anonymt tackbrev, skrivet på engelska och avsänt från Egypten. I varje brev ligger en liten guldskarabé. Skulle rollpersonerna få för sig att värdera den (kanske genom Eriks kontakter) så visar det sig att det är äkta guld, men mer än så – skarabéerna är från samma halsband, fömodligen ett begravningssmycke från ca 1800 f.kr. Deras värde går inte att uppskatta i pengar.

## SPELLEDARPERSONER

### Annika Hellman

Annika är en lång och graciös kvinna med tätt sittande ögon och en generös mun. Hon är professionell ut i fingerspetsarna, men ankens försvinnande och Eriks sjukskrivning har gjort henne misstänksam och orolig. Annika är övertygad om att Erik har ankhen.

Annika är också oroad över utställningen. Hon tycker inte om att vistas i utställningslokalen längre. Hon tycker det är en otäck stämning och hon är rädd för Ammut's statyn.

### Erik Bengtsson

Erik är då rollpersonerna träffar honom en likblek ung man som rör sig trött och ihopsjunket. Han är normalbyggd, har blondt hår och ett par dagars skäggstubb på kinder och haka. Erik är konservator på Medelhavsmuséet och nyutexaminerad. Han ville visa sin skicklighet med metaller och när han såg den anlöpta ankhen tog han chansen att ställa den iordning. Vid dagens slut kände han sig trött, kall och hängig, och var inte klar med ankhen, så han tog den med hem.

Väl hemma har han drabbats av mardrömmar, både om ett skinande par egyptier och om ett stort leende som vill svälja honom hel. Han fryser jämt och har ett par brännsår på underarmarna efter att ha försökt värma upp sig över spisen. Ankhen ligger i en liten klimatkontrollerad låda på hans skrivbord.

TEXT: ÅSA ROOS  
BILD: LUKAS THELIN