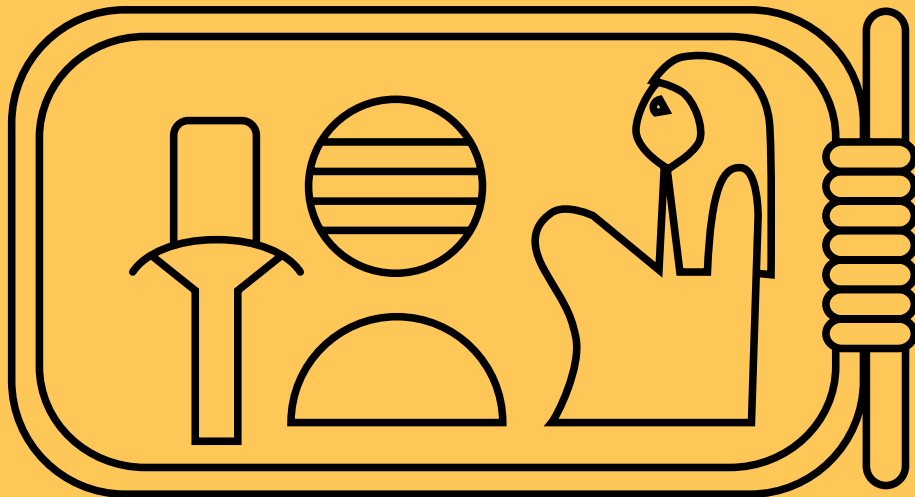


Senenmuts medaljong



av Åsa Roos

Ett andligt äventyr till Buffy the Vampire Slayer
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Senenmuts medaljong

Buffy the Vampire Slayer

En rad gravar och mausoleum hade i dagarna gått utstå skändningar. Sunnydales lokaltidning skrev om det, men bara i förbipasserade. Det var inte direkt en nyhet att gravar i Sunnydale blev skändade.

Polisen avskrev vandalismen som ungdomsgäng på PCP. För att vara en så liten stad med så skötsamma ungdomar var PCP-gängen överväldigande många.

Det var först när nära och kära som sedan länge gått bort kom tillbaka och började spöka som det blev konstigt på allvar.

Caveat lector!

Senenmuts medaljong är ett äventyr i 20.000-teckenserien. Som sådant är det vare sig korrekturläst eller testspelat och det kan hända att du som spelare därför måste fylla på med egen information och komplettera där det behövs.

Utgångspunkten för äventyret är Sunnydale, men platser och personer går lätt att anpassa till andra sammanhang.

Den egyptiska mytologi som finns med i äventyret stämmer delvis, men ni som är inlästa på Egypten lär hitta en rad felaktigheter. Jag har tagit mig lite artistiska friheter som det brukar kallas.

Stämningen i äventyret

Sunnydale är helt oförklarligt nog fyllt av spöken! Hur de kommit dit, varför de valt att dyka upp nu och varför just i Sunnydale är alla giltiga frågor som kräver svar.

Folk är mer lättskrämde och argare än vanligt vilket har lett till en rad olyckshändelser och åtminstone ett fall av misshandel i någon slags adrenalinpåhejad skrämselfchock. Inte ens borgmästaren och polisen har några bra och rationella förklaringar. Det om något är oroväckande i en stad som är placerad ovanför en helvetesmun.

Synopsis

Clara Wurzel har kommit till Sunnydale. Clara Wurzel är spiritualist och medium med en specialisering på andeutdrivning. Hon kom till Sunnydale för att hon hade hört att den lilla staden var full av övernaturlig aktivitet. När Wurzel anlände var hon full av hopp och ljusa framtidsutsikter, men det stod snart klart att de som behövde hjälp fick den på annat håll. Från vampyrdräparen.

Wurzels verksamhet höll på att gå under på grund av brist på arbete. Lite runtringning till släkt och vänner och efterforskningar i Sunnydales välfyllda bibliotek gav Wurzel den briljanta (!) idén att sammanfoga Senenmuts medaljong, en egyptisk artefakt från nya kungariket ca 1800 f.kr. Medaljongen återkallar människors ande, deras Akh, till detta jordelivet genom en kort ritual. Wurzels lilla butik blev helt plötsligt mycket populär och Wurzel själv blev eftersökt som föreläsare och på privata seanser.

Illustrationen på omslaget är författarens



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Senenmuts medaljong

Men allt är inte väl. För varje ande som återkallas försvagas väggen mellan den här verkligheten och en demondimension, och den reparerade medaljongen gör det möjligt för en demon att ta sig igenom.

I demondimensionen håller den lejonhövdade krigsgudinnan Sehkmet till. Sehkmet är en demon helt inriktad på strid. Om hon tar sig ut är tredje världskriget inte långt borta.

Sehkmet har fem härolder som tar sig igenom till vår dimension efter hand. Det är här rollpersonerna kommer in. Den första härolden anländer och helt plötsligt ökar våldet något enormt. Folk börjar slåss på gatorna där härolden drar fram.

Väldet blir värre och värre, och kan inte förklaras med annat än övernaturliga orsaker.

Häroldarna har Sehkmets markörer på sig, och de leder i sin tur till Senenmuts medaljong och Clara Wurzel.

För att förhindra att Sehkmet tar sig in i vår verklighet måste medaljongen slås sönder och begravas i salt.

Hur det hela går är upp till rollpersonerna. Om Sehkmet lyckas ta sig igenom portalen till vår verklighet måste hon fördrivas eller dödas innan tredje världskriget bryter ut.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna blandas in i äventyret när den första härolden anländer till Sunnydale. Helt plötsligt verkar det som om alla konflikter som uppstår tar sin ände i våld, åtminstone de konflikter som uppstår i ett specifikt område. Epicentrum verkar vara The Bronze.

Något är definitivt på gång, något som får normala människor att bete sig våldsamt.

Det skall inte vara svårt för Scooby-gänget eller motsvarande att hitta ursprunget till våldet, det är ganska tydligt varifrån det kommer.

Oavsett om rollpersonerna kommer till The Bronze för att ha kul eller för att göra upp med härolden är det där de första gången springer in i problemen med ilskna människor.

Mötet med härolden

På vägen mot The Bronze springer gänget in i ett antal personer som är grovt våldsamma. Om rollpersonerna går emellan blir de först attackerade, sedan verkar de som attackerade bli helt uppgivna. När de anfäller lyser en kartusch på deras panna. En ledtråd till härolden, Senenmuts medaljong och det som håller på att hända på The Bronze.

Om rollpersonerna är uppmärksamma märker de ett samband mellan kartuschen och häroldens kartusch.

Härolden själv uppenbarar sig som en mörkhyad kvinna klädd i tunn lin-

Buffy the Vampire Slayer

Senenmuts medaljong

neklänning. Runt halsen har hon en krage i turkos och lapis lazuli. På huvudet har hon en krona i form av en and i guld, turkos och agat. På fötterna har hon sandaletter med karneolpärlor och i pannan är kartuschen inbränd med gyllene bläck.

Alla runt henne drabbas av outhärlig ilska. Vrede som är nästan ostoppbar. Minsta förseelse blir orsak till krig. Härolden står mitt på dansgolvet inne på The Bronze och från henne vibrerar nästan synliga vågor av ren ilska.

Härolden kan inte bekämpas med några vapen rollpersonerna besitter, men å andra sifan är hon heller inte hotfull. Det enda som kan förinta henne är att göra sönder Senenmuts medaljong, men hon kan fördrivas tillfälligt av att sudda ut kartuschen.

Research

Om rollpersonerna vill ha reda på vad som håller på att handla måste de så klart göra research.

Kartuschen (och härolderna) är lite knepiga att hitta, men det får inte vara omöjligt på något sätt. Det här är vad de så småningom hittar om Senenmuts medaljong.

Senenmut var drottningen och den kvinnliga faraonen Hatshepsuts arkitekt. Senenmut var en magiker med stor makt. Han ville se till så att Hatshepsuts styre blev långt och fredligt, så han lurade den då härjande demonen Sehkmet att bosätta sig i Senemuts medaljong. Han gjorde det genom att öka och förstärka medaljongen, men när hon var förskansad i den slog han sönder den och stängde därmed in Sehkmet i sin helvetesdimension.

Senenmut skapade även ett larmsystem som skulle fungera som en varning om att medaljongen var hel igen. Dels kallar medaljongen på andeväsen - akh - när den precis fogats samman och dels tillåter den inte att Sehkmet tar sig igenom utan att först skicka sina härolder som förvarning.

Andeväsendena samlas runt medaljongen, så för att hitta den behöver man hitta spökerna.

För att förhindra att Sehkmet tar sig igenom vår verklighet måste medaljongen delas och begravas i salt, helst från Döda Havet.

Andarna - Ahk

Enligt de gamla egyptierna var människors själar indelade i flera olika komponenter. Ren, Ba, Ka, Sheut och Ib. Kroppen kallades Ha.

Ib var hjärtat, sätet för känslor, tankar, vilja och motivation. Ib var också det som var nyckeln till ett liv efter döden. Hjärtat vägdes på en våg. I den ena vågskålen låg hjärtat och iden andra låg Maat - sanningens fjäder. Var hjärtat tyngre än Maat åts hjärtat upp av Ammut. Var det lättare gick personen vidare till paradiset.

Sheut var en persons skugga.

Ren var en persons namn. En kartusch (ett magiskt rep) omgav ofta namnet

Senenmuts medaljong

för att skydda det. Så länge namnet fanns, så existerade även personen bakom det.

Ba var allt det som gjorde en person unik. Personligheten Ka var den vitala delen av en person, personens livskraft. Ba och Ka utgjorde en persons Akh, hans eller hennes ande, och det är de komponenterna som medaljongen kallar på.

Clara Wurzel kallar på och fördriver andarna genom att först skriva deras namn inom en kartusch på en bit papper. För att fördriva dem river hon sönder pappret. Det är inte mer komplicerat än så.

För rollpersonernas del kan de tillfälligt fördriva andarna och härolderna genom att sudda ut kartuschen på häroldens panna. Det gäller bara att komma nära nog för att komma åt att sudda.

Det tar så klart inte död på härolderna, men det sätter dem ur spel ett par timmar och låter våra hjältar hämta andan.

Jakten på Wurzel

För att hitta medaljongen måste man först hitta Clara Wurzel. Den första ledtråden är de inbrott i gravar som skett nyligen. Som “vanligt” i Sunnydale så har den fyratusen år gamla medaljongen hittat till diverse gravar på ett par av Sunnydales sexton kyrkogårdar.

Medaljongen har varit i familjen Dumornes ägo och har också begravts hos familjemedlemmarna.

Det är mycket riktigt i just de gravarna som inbrotten skett.

Willy's

För att få reda på vad som händer i den undre världen går man oftast till Willy's bar. Där finns rykten och händelser lätt tillgängliga för den som vill veta vad som är på gång.

Willy kan berätta att “något medium eller något” var inne och förhörde sig om Dumornes gravplatser.

Om rollpersonerna hotar eller mutar Willy med framgång ger Willy dem Clara Wurzels kort.

Spike, Angel eller övrig informatör

Om rollpersonerna har en villig demon som kan tänka sig att hjälpa dem, så vet den personen att andeaktiviteten i Sunnydale har ökat dramatiskt, och att den del av den aktiviteten lett till mer business för en relativt nyinflyttad andefördrivare som heter Clara Wurzel.

Clara Wurzel har dessutom innan dess varit runt och förhört sig om dels familjen Dumorne och dels Senenmuts medaljong.

Buffy the Vampire Slayer

Senenmuts medaljong

Buffy the Vampire Slayer

Clara Wurzel

Clara Wurzel lever på stereotyperna runt andeutdrivare. Hon har sin “butik” och sin ateljé i en liten lokal utanför Sunnydales centrum, men tillräckligt nära för att vara inom gångavstånd till affärsstråket.

“Wurzels andeutdrivning & paranormala butik” står det på det stora fönstret, en liten bjällra sitter i dörren och pinglar glatt när dörren öppnas.

Butiken är full med en New Age-böcker, kristaller, spåkulor och tarotkortlekar. Bakom en gammal disk med glas som visar upp en rad olika smycken och pryglar står en smal, lång kvinna med håret uppsatt i knut.

I ett rum bakom butiken finns ett bord med stolar runt, och gobelänger på väggarna. Rummet är mörkt, men har en rad levande ljus i ljusstakar placerade på väggar och bord.

Clara Wurzel är så klart inte särskilt medgörlig. För att vara en person som tror på spöken har hon väldigt svårt att tro på demoner.

Det krävs en del övertalning för att få Clara Wurzel att ens erkänna att hon vet vad medaljongen är för något.

Medaljongen

Medaljongen är en rund skiva av elektrum med lapis lazuli och jaspis inlagda i en kartusch som stavar Sehkmet's namn.

Härolderna försöker att få tag på medaljonger och kommer att använda människor för att få tag på den blir det genast mycket svårare att hindra Sehkmet från att manifestera sig i vår verklighet.

Wurzel kallar på andar

Om rollpersonerna följer efter Clara Wurzel så kommer de att se henne gå ut på någon av Sunnydales 16 kyrkogårdar. Där ställer hon sig vid en grav och plockar fram ett bläckhorn, en penna och en bit papper. Hon tar också fram en rund medaljong i en okänd metall som verkar vara någon blandning mellan silver och guld. Hon använder medaljongen för att dra en cirkel runt graven och skriver sedan något på pappret.

Ur graven reser sig en ande som sedan flyter in i pappret. När det är färdigt packar Wurzel ihop sina grejer och går därifrån.

Om Wurzel blir avbruten så är hon inte särskilt motståndskraftig. Hon berättar att ritualen hon genomfört är för att kalla upp en ande. Hon berättar också att hon använder andarna för att försöka tjäna pengar av andarnas familjer.

Upplopp och våldsamheter

Häroldernas ankomster sker gradvis och med stegrande intensitet. Första tecknet på att något är fel i Sunnydale är alla spöken som plötsligt dyker upp i staden.

Senenmuts medaljong

Många har sett spöken runtomkring staden och rollpersonerna har med största säkerhet även de träffat på en eller annan ande när de varit på upptäcktsfärd runt staden.

Det som sägs om andarna är att Clara Wurzel hjälper de som ansätts av spöken och att hon gör det snabbt och effektivt.

Rollpersonerna har aldrig hört talas om Clara Wurzel, men många nämner henne.

När den första härolden visar sig i staden är det som sagt The Bronze som råkar illa ut. Härolden manifesterar sig på dansgolvet och plötsligt urartar dansen i våldsamheter. Det är nästan som om någon tryckt på en knapp. Spillda drinkar och armbågar som råkar stöta emot varandra blir plötsligt en orsak till fullskaligt krig. Små upplevda oförrätter är viktiga nog att börja slåss om. Det är total galenskap.

Runt härolden vibrerar raseriet i luften. Det är nästan påtagligt.

Rollpersonerna måste också slå ett viljeslag (Will) för att undvika att påverkas av häroldens makt.

Härolden försvinner inte, men kommer efter hand att börja röra sig mot medaljongen. I slutändan kommer alla fem härolderna att samlas runt den. Då anländer Sehkmets, och med henne kommer andra världskriget strax efter.

Andra härolden dyker upp på en av Sunnydales kyrkogårdar och helt plötsligt är våldsradien ännu större. Samma sak som hänt på The Bronze händer nu med folket som bor runt kyrkogården och dessutom med de vampyrer som finns här.

Ju fler av härolderna som kommer till Sunnydale, desto våldsammare blir staden. Härolderna kan fördrivas temporärt genom att sudda ut kartuschen de bär i pannan, men de återkommer efter någon dag.

Femte härolden gör så att hela staden med omnejd blir extra aggressiva och det är mycket svårt att stå emot ilskan som bubblar precis under huden.

Ju fler härolder som tar sig igenom, desto svårare blir det också att slå sönder medaljongen.

Sehkmets ankomst

Om det går så långt att Sehkmets dyker upp är tredje världskriget inte långt borta.

Nu når ilskan nästan hela landet, och rollpersonerna har bara timmar på sig innan någon inom regeringen gör något dumt.

Sehkmets kliver ut ur en öppning mellan dimensionerna, en vacker sandalprydd fot kommer först, sedan resten av kroppen. Hon är klädd i en tunn, plisserad linneklänning som lämnar mycket lite till fantasin. Hon har en krage

Buffy the Vampire Slayer

Senenmuts medaljong

i guld och lapis lazuli och turkos runt halsen. I ena handen håller hon en piska i guld och lapis lazuli och i den andra en stav i guld och turkos. Hennes huvud är det av ett lejons.

Att stoppa apokalypsen

Att stoppa hela händelseförloppet är enklast genom att dela på amuletten och lägga de enskilda bitarna i salt.

Varje bit kommer från ett kanopikärl, en burk som innehåller den mumifierade kroppens inälvor i vanliga fall.

Clara Wurzel har tagit med sig de fem kärnen från de gravar hon funnit dem i och har även kvar saltet de legat i, så så länge rollpersonerna har Wurzel med sig är allt lugnt.

Efterverkningar

När en härold försvinner från ett område, eller för den delen fördrivs är personerna som tidigare varit ilska mycket förvirrade. Det är som att dra ur kontakten till en lampa. Allt är ilska och sedan är det bara tomhet.

Effekten sitter i ett par minuter och minnet är luddigt med tanke på vad som nyss hänt.

Samma sak gäller när Sehkmets manifesterar. Hon gör alla i sin omedelbara närhet vansinniga och när hon försvinner finns bara bristfälliga minnen av vad som egentligen hänt kvar.

Avslutningen

Som vanligt hänger allt på detaljer. Scoobygänget måste för att kunna avbryta Sehkmets ankomst till Sunnydale förstöra en medaljong. Om rollpersonerna inte lyckas träffar så att säga skiten flakten.

Ju fler härolder som bryter sig igenom desto svårare blir det. Medaljongen skyddas också av härolderna som samlas runt den när de bryter igenom till vår verklighet.

Antingen vinner rollpersonerna och medaljongen förstörs, eller så går allt bokstavligt talat åt helvete.

Det går också med lite tur och mycket envishet, att döda Sehkmets, men då krävs fokus och förberedelser, och det tillkommer mer eller mindre en timer som avgör när tredje världskriget bryter ut.

Senenmuts medaljong

Platser

The Bronze

The Bronze ligger i en gammal lagerlokal som har fixats till för att husera Sunnydales enda dansklubb. Här spelar ofta lite mindre kända band och ibland riktigt stora dragplåster. Ingen vet egentligen hur ägaren lyckas med det, men å andra sidan är det Sunnydale - ibland är det bäst att låta bli att ställa frågor.

Det finns en bardisk, ett dansgolv, en scen och några mer avskilda hörn med soffor och bord.

Eftersom Sunnydale har väldigt lite i form av klubbar har The Bronze inte så stor konkurrens. Det är här det mesta händer.

Wurzels andeutdrivning & paranormala butik

Ett stort skyltfönster med butikens namn är det första som möter besökaren. I skyltfönstret finns kristaller, böcker och tarotkort, alla har någon slags koppling till butikens namn.

Innanför dörren är butiken ganska liten, Bokhyllor trängs om utrymmet med en gammaldags trädisk. Under en glasskiva i disken ligger smycken, många av dem med Egyptiskt tema.

I ett litet rum bakom disken har Wurzel sitt "anderum" där hon "kontaktar" de avlidna. Rummet är mörkt och inrett i rött. En kopia av många de spiritalistrum som fanns under 1800-talet. Det är här Wurzel förvarar alla de pappersremsor med kartuscher som hon använt för att kalla på spökena.

Buffy the Vampire Slayer

Senenmuts medaljong

Spelldarpersoner

Clara Wurzel

Clara Wurzel är andemedium och har alltid kunnat se och prata med de döda. Som ett resultat av det har hon blivit tillbakadragen och rent ut sagt lite knäpp.

Hennes största dröm är att spara ihop nog med pengar för att köpa en liten stuga i vildmarken där hon får vara ifred. För att nå det målet behöver Wurzel pengar något hon hoppades på att kunna skrapa ihop i Sunnydale. Det visade sig att hon hade konkurrens.

För att skapa ett behov letade Wurzel reda på artefakter som kanske skulle kunna hjälpa till. Då hittade hon delar av ett papyrus som beskrev Senenmuts medaljong. Tyvärr hittade hon inte hela. Hon tyckte att medaljongen förmodligen skulle kunna skapa de förutsättningar hon behövde och satte helt sonika igång.

Wurzel är inte en ondskefull person, snarare världsfrånvärd och oinformerad, samt lite småtokig av sin kontinuerliga kommunikation med saker bara hon kan se.

Trots det är Wurzel ovillig att inse att den amulett hon använder för att bättra på sin inkomst är livsfarlig.

Namn: Clara Wurzel **Motivation:** Pengar **Drama Points:** 5
Critter Type: Människa **Life Points:** 30
Attributes: Str 2 Dex 3 Con 3 Int 3 Per 2 Will 4
Ability Scores: Muscle 10, Combat 14, Brains 3
Special Abilities: Inga

Maneuvers

Name	Score	Damage	Notes
Dodge	6	-	Defense action
Punch	5	4	Bash

Andarna

Andarna är bleka kopior av sina föregångare, alla är kallade av Wurzel och knutna till sina kartuscher. Wurzel använder dem för att locka kunder till sin butik.

Namn: Andar **Motivation:** Lyda Wurzel **Drama Points:** 5
Critter Type: Spöken **Life Points:** -
Attributes: Str -, Dex -, Con -, Int 2, Per 3, Will 5
Ability Scores: Muscle -, Combat -, Brains 27
Special Abilities: Poltergeist

Maneuvers

Name	Score	Damage	Notes
Possession	19	-	Offret betar sig som den avlidne
Telekinesis	17	10	Bash or stab/slash

Senenmuts medaljong

Buffy the Vampire Slayer

Senenmuts medaljong

Buffy the Vampire Slayer

Härolderna

Härolderna är uråldriga väsen, skapade för att agera som ett slags larm till omvärlden om medaljongen någonsin sammanfogas igen. Härolderna består av ren energi och de strålar ilska och vrede omkring sig. En härold kan sättas ur spel temporärt genom att sudda ut Sehkmet's kartusch från dess panna. Härolden måste då tillbringa ett par timmar med att återskapa sig själv och sin kartusch.

Utan alla fem härolderna kan Sehkmet inte manifesteras i vår verklighet.

Namn: Härold **Motivation:** Sprida ilska **Drama Points:** 5

Critter Type: Demonaspekt

Life Points: Odödlig, men kan temporärt fördrivas genom att sudda ut kartuschen på dess panna

Attributes: Str -, Dex -, Con -, Int 8, Per 6, Will 5

Ability Scores: Muscle -, Combat -, Brains 14

Special Abilities: Andeväsen

Maneuvers

Name	Score	Damage	Notes
-	-	-	-

Sehkmet

Sehkmet är en lejonhövdad demon som i det gamla egypten dyrkades som en gudinna. Hon var krigets gudinna. Med henne följde hänsynslös strid.

Sehkmet's syfte är krig. Det är det enda hon vill, men världen har ändrats sedan 1800 f.kr. Vår förmåga att döda varandra är större, och ett krig skulle vara ödesdigert med det i åtanke.

Namn: Sehkmet **Motivation:** Orsaka krig **Drama Points:** 10

Critter Type: Demon **Life Points:** 74

Attributes: Str 8, Dex 8, Con 8, Int 6, Per 5, Will 6

Ability Scores: Muscle 22, Combat 33, Brains 12

Special Abilities: Immortal, Dimensional Travel

Maneuvers

Name	Score	Damage	Notes
Bite	20	24	Must grapple first, no defense action
Claw	18	16	Slash/ Stab
Dodge	18	-	Defense action
Grapple	20	-	Resisted by Dodge

Senenmuts medaljong

En rad gravar och mausoleum hade i dagarna gått utstå skändningar. Sunnysdales lokaltidning skrev om det, men bara i förbipasserade. Det var inte direkt en nyhet att gravar i Sunnysdale blev skändade.

Polisen avskrev vandalismen som ungdomsgäng på PCP. För att vara en så liten stad med så skötsamma ungdomar var PCP-gängen överväldigande många.

Det var först när nära och kära som sedan länge gått bort kom tillbaka och började spöka som det blev konstigt på allvar.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>