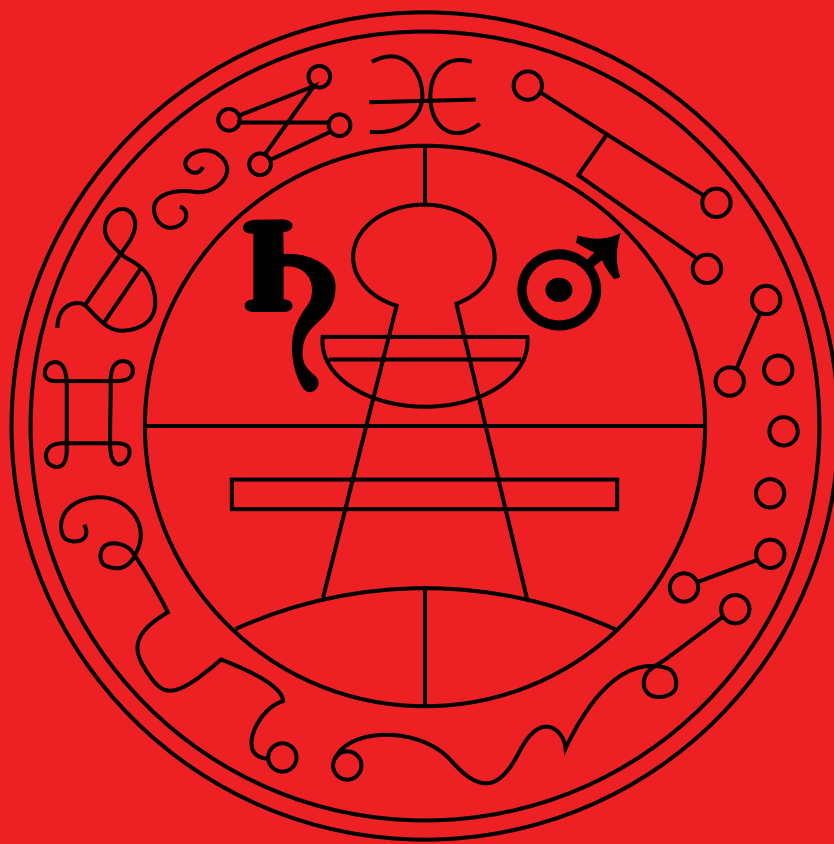


Lavalampan



av Åsa Roos
Ett äventyr till Demon Hunters
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Lavalampan

Demon Hunters

En väldig krasch från övervåningen fick John att springa upp för trappan, två steg i taget.

Syren som mötte honom när han rundade hörnet till sovrummet fick blodet att frysa till is i ådrorna på honom. Tim, hans och Margots femtonåriga son stod med en kniv höjd över sin mor och blodet droppande ifrån spetsen. Margot var fortfarande vid liv, men det var tydligt hur illa skadad hon var.

John tacklade sin son till marken, knockade honom medvetslös och såg chockad på när Margot med viss möda ringde till polis och ambulans. Inget stämde. Den unge man som nyligen fyllt femton var inte alls våldsam. John kunde för sitt liv inte förstå vad som hänt.

Medan polis och ambulans tog hand om den chockade familjen, stod den nyinköpta, röda lavalampan och bubblade förnöjt i Tims sovrum. Det här var bara början.

Caveat lector!

Lavalampan är ett äventyr i 20.000-teckenserien och som sådant är det inte korrekturläst eller testspelat. Det är vad det är, helt enkelt. Du som spelleder bör dock vara medveten om detta och dessutom beredd på att kanske behöva fylla på med mer information där det saknas i äventyret.

Stämningen i äventyret

Jag skall vara helt ärlig. Humoräventyr är inte min starka sida, men är det Demon Hunters så är det och jag har gjort mitt bästa för att få fram känslan av absurditet som borde dyka upp när rollpersonerna inser att de bekämpar besatta lavalampor. Jag själv älskar Mathmos-lampan och har en röd sådan som står på golvet i sovrummet. Det är en jättelampa, som dessutom är jättevacker och en kattleksak i ett. Att stoppa en demon i en sådan utsökt kitschig 60-tal-spryl vore helgerån, så det är precis det jag gjorde.

Salami-incidenten som löper parallellt med lavalamporna är ett frivilligt tillskott till äventyret som kan användas som en distraktion, eller varför inte, som en introduktion? Ordern har hittat på något skumt med salamin och det sker en rad våldsdåd i grannskapet men brödrskapet kan inte koppla det till salamin.

Inspirationen till äventyret fick jag ifrån ett par rader i Demon Hunters regelbok där de pratar om lavalampor med imps.

Varför stanna vid imps, tänkte jag. Vem vill inte se besatta lavalampor?

Synopsis

Ett flertal personer runtom i staden som inte tidigare visat tecken på våldsamheter bryter plötsligt ut i våldsamma utfall mot nära och kära.

Brödrskapet kan ganska snart konstatera att det handlar om en epidemi av besatta människor, och deras exorcister får jobba övertid.

Det som ligger bakom är inget mindre än demonbesatta lavalampor som så fort de kommer ut i hemmen börjar påverka och försöka nästla sig in i människors huvuden istället. Av någon ockult anledning är det bara röda lavalampor som verkar mottagliga för demoner.

Illustrationen på omslaget kommer ifrån http://en.wikipedia.org/wiki/Seal_of_Solomon#/media/File:Goetia_seal_of_solomon.svg och är gjord av Fuzzypeg.



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

Lavalampan

Lavalamporna kommer alla ifrån en liten butik som specialiserar sig på 60-talskitsch.

Det finns vintagekläder, möbler och ett helt rum fyllt med lavalampor och projektörer från Mathmos.

Butiksägaren själv är helt omedveten om lampornas beskaffenhet. Det är hans son som om nätterna smugit sig ner i Mathmos-grottan för att sitta i sac-cosäcken och läsa sina böcker om ockultism. Under sessionerna i säcken har han lyckats nedkalla ett antal demoner i lamporna, och dessa har sedan sålts till ovetande kunder.

Epidemins epicentrum upptäcks när sonen själv blir besatt och går bärsärk-agång i butiken. När rollpersonerna anländer bör det gå upp ett ljus för dem. I alla hem där de varit har det funnits röda lavalampor.

Lyckligtvis har butiksägaren en förteckning över vilka som varit hos honom och köpt lavalampor, han vet till och med vilken färg de har haft.

Med listan i högsta hugg och med en professionell exorcist i gruppen kan de fördriva de flesta demonerna.

Spara gärna demonprinsen till sist. Det är en demon som besatt en av de golvstående raketerna.

Parallellt med lavalampsdemonerna hittar så klart orden på en massa dumheter, som till exempel att skicka ut skolklasser med förgiftade salamikorvar att sälja i grannskapet för att skapa ett gigantiskt människooffer som skall äga rum inom ett par veckor. Salamikorvarna kommer med posthypnotiska suggestioner, som gör det möjligt att tidsbestämma när offren intar korven.

Det är med andra ord bråda dagar för brödrskapet.

Introduktionen till äventyret

För att det här äventyret skall fungera krävs det att någon rollperson är bekant med exorcism. Jag har även med en överarbetad padre ibland spelledarpersonerna, men det är roligare om rollpersonerna själva kan ingripa i skeendena och hantera de besatta människorna, i synnerhet slutbossen.

Men äventyret börjar med att brödrskapet får höra talas om familjen Anderson, där sonen Tim helt plötsligt blivit oerhört våldsam och nästan dödat modern Margot i ett oförklarligt våldsbrott. Brödrskapet fick reda på det hela genom ett tips från polisen. En av källorna de har där tyckte att hela historien lät misstänkt, och det fanns en stark stank av svavel på brottsplatsen, något Drutt tyckte var högst misstänksamt. Brödrskapets ledning vill därför att rollpersonerna undersöker brottsplatsen och intervjuar familjen Anderson.

Händelseförlopp på en ungefärlig tidslinje

Medan rollpersonerna tar sig an familjen Anderson fortsätter lavalamporna och salamikornarna att infiltrera oskyldiga familjer runtom i staden. Det här är ett ungefärligt händelseförlopp som du som spelledare kan använda för att snabba på äventyret eller ge rollpersonerna fler ledtrådar att undersöka.

Demon Hunters

Lavalampan

Demon Hunters

Händelse 1 Tim går bärsärkagång. Det här är den inledande händelsen.
Händelse 2 Brödrskapet får in rapporter om salami med post-hypnotiska suggestioner inbyggda.

Händelse 3 Familjen Okra råkar ut för att fadern blir besatt av lavalampa. Okra har även köpt salami.

Händelse 4 Familjen Henderson råkar ut för att dottern i familjen blir besatt av lavalampa.

Händelse 5 Butiksägarens son får ett utbrott i butiken och går bärsärk-agång. Han förstör allt utom de röda lavalamporna (nu bör poletten trilla ner för spelarna, annars får du diskret coacha fram sambandet).

Händelse 6 Demonprinsen besätter en bibliotekarie som vistats i barnhörnan där en stor raketlavalampa stått ett bra tag.

Händelse 7 Salamikorvsdagen infaller.

Intervju med Margot och John Anderson

Intervjun med familjens föräldrar sker på sjukhuset. Margot blev illa skadad av sin son som lyckades punktera lungan på henne. Det var ren tur att hon överlevde.

Båda föräldrarna är djupt chockade över Tims beteende och förstår inte alls hur detta har kunnat ske. Tim har alltid varit en snäll, glad och positiv ung man.

Han började bli lynnig några dagar efter sin femtonde födelsedag. Makarna Anderson skojade om att det var tonårstiden som infallit, men nu tror de att det är något annat. Tim är så annorlunda.

Ledtrådar:

- Margot tyckte Tims ögon glödde röda.
- Tim tillbringade mycket tid med att stirra in i lavalampan.
- Han brukade åka mycket skateboard men har knappt varit ute sedan sin födelsedag.

Både Margot och John är förtvivlade och vill bara ha sin son tillbaka. Om rollpersonerna ber att få besöka huset ger John dem nyckeln och säger "vad som helst för att få reda på vad som hänt. Vad som helst."

När rollpersonerna lämnar sjukhussalen sitter John bredvid Margot och håller henne i handen. Tårar rinner ner för hans kinder.

Brottsplatsen: Familjen Andersons hus

Huset är avspärrat med polistejp, men rollpersonerna har kontakter på polistationen och kan kringgå den administration som annars krävs. Huset och trädgården är välskötta, typiskt förstadsbostadsområdesprydliga, och det är även huset på insidan, men det är tydligt att ambulans och polis har varit här, och att John förmodligen inte lämnat sjukhuset sedan Margot blev överfallen.

Brottsplatsen är föräldrarnas sovrum. Blodet, som nu torkat in, visar att Margot blev överfallen när hon låg i sängen. Kniven som användes finns på polisstationen, men enligt rollpersonernas källor är det en helt vanlig kökskniv.

Lavalampan

Tims rum

Tims rum ser ut som vilken ung pojkes rum som helst. Fotbollshjältar stirrar ner från planscher på väggarna och hela väggen vid sängens huvudände är dedikerad till skateboardåkare.

På sängbordet står lavalampan och bubblar. Det luktar starkt av svavel i rummet.

Det är så klart fullt möjligt att spelarna klurar ut att lavalampan är boven i dramat redan nu, men det är mer underhållande om du som spelledare drar ut på det hela lite. Ta med lavalampan i beskrivningarna, men det är ett objekt bland många andra.

Ledtrådar:

- Det luktar svavel i rummet
- På skrivbordet står en dator med en wikipediasida om anden i lampan öppen.
- Sökhistorik visar att Tim sökt på besatta föremål med inriktning på lampor och flaskor.
- Det står en gammal sekelskiftesflaska med porslinskork i Tims bokhylla. Den har filigran och annat ockult på sig (Harmlös flaska).
- Det står en lavalampa och bubblar på sängbordet. På undersidan av flaskan finns det ett demonsigill. Det är namnet på demonen Tim är besatt av. Krossar man flaskan blir Tim fri från besättelsen, men det funkar även med gammal hederlig exorcism.

Intervju med Tim

Rollpersonerna kan få möjlighet att prata med Tim. När de träffar honom sitter han i en madrasserad cell iförd tvångströja och ett brett. Det är uppenbart varför. Han har klösmärken i ansiktet och bitmärken i över och underläppen. Han har lyckats bita av sig vänsterhandens lillfinger. För ett tränat öga är det uppenbart att Tim är besatt.

Rollpersonerna kan prata med honom, men bara då han är tungt drogad. Annars försöker han skada dem eller sig själv. Det är möjligt att en duktig exorcist kan få demonen att tala, men den kommer i sådana fall att leda rollpersonerna på villovägar.

Salamiincidenten

Medan rollpersonerna undersöker familjen Andersons hus kommer det in en rapport via rollpersonernas gruppleddare om att Ordern har setts i sällskap med skolklasser som säljer salami till intet ont anande familjer i området.

Deras chef vill att de tar en titt i familjen Andersons kyl för att se om de har en salami liggandes där.

Mycket riktigt. I kylan ligger en salami med en mycket underlig etikett.

En undersökning av korens innehållsförteckning visar att den har en post-hypnotisk suggestion om att äta den ett visst datum.

En analys av innehållet visar att det är dödligt.

Demon Hunters

Lavalampan

Demon Hunters

Det som är förbryllande (ellerkan vara förbryllande) är så klart att familjen inte ätit av korven. Det är alltså osannolikt att det är Orden som ligger bakom besättningarna.

Familjen Okra

Medan rollpersonerna har lite researchtid och funderar över Tim och vad som hänt i familjen Andersons hem, ringer en kontakt på polisen in ett nytt fall. Det är familjen Okras överhuvud (nåja) som går bärsärkagång i huset. Modern, sonen och dottern har låst in sig i garaget och polisen är där för att försöka hantera fadern utan att någon blir skadad. För rollpersonerna är det uppenbart att det handlar om en människa besatt av en demon.

Rollpersonerna får gärna försöka sig på, och om det faller sig så, lyckas med en exorcism, även om de i sådana fall måste locka bort eller lura polisen som är där för att lyckas.

James Okra, fadern, har en yxa och betar sig snarlikt Jack Torrance i The Shining.

Rollpersonerna kan så klart även låta polisen hantera situationen, men då lär någon bli skadad.

Ledtrådar i huset:

- Det luktar svavel
- Det finns åtskilliga post-it lappar i James Okras arbestråm där han skrivit upp “att göra research på”. Bland lapparna finns anden i lampan, rösthallucinationer och demoner.
- En röd lavalampa står på skrivbordet.
- Det ligger en förtrollad salami i kylan.

Att prata med familjen Okra

Velma Okra är en ung mor till barnen Bruce och Kim, 3 respektive 5 år gamla.

Det hon kan berätta är att när hon kom hem från att ha hämtat barnen så betedde sig James underligare och underligare. Till slut blev Velma rädd och var precis på väg till garaget och bilen när James dök upp med en yxa och jagade ut dem.

Familjen Henderson

När polisen rapporterar att dottern till Duncan och Alvin Henderson går bärsärkagång bör det stå klart för rollpersonerna att det handlar om en epidemi av besättelser. Så här ofta och med den här frekvensen brukar inte demoner från helvetet ta sig igenom. Något är fel.

Synen som möter rollpersonerna hos familjen Henderson är snarlik det som hände hos familjen Okra, men här har polisen skjutit Myra Henderson i axeln medan hon försökt tända eld på sitt hus med sina föräldrar fortfarande kvar därinne.

Hon ligger på en bår, fastspänd och tuggar fradga samt hojtar svordomar på arameiska till alla som vågar sig i närheten. Hon har bitit en av ambulanspersonalen och ingen vågar sig i närheten av henne. Brandkåren är på plats och

Lavalampan

hjälper de båda förtvivlade fäderna att städa upp bensinen Myra har hållt ut som bränsle att starta elden med.

Samtal med Alvin och Duncan

Både Alvin och Duncan är helt chockade av deras dotters tilltag och poängterar gång på gång att det här är helt olikt henne och att hon aldrig skulle kunna göra något sådant. Båda är övertygade om att hon antingen tagit dåliga droger eller att hon blivit drogad av någon.

Myra har alltid - enligt Alvin och Duncan - varit en positiv och glad tjej. Kommer det upp att hon har två pappor säger de båda att det aldrig påverkat tidigare och att hon har varit stolt över sin familj.

Ledtrådar i huset:

- Det luktar svavel
- I Myras rum, som är inrett helt i 60-talsstil, står en röd lavalampa
- Det finns ingen salami i familjens kylskåp
- That 60's Shop

Ytterligare något senare i äventyret kommer Urban Jones, son till Fletcher Jones att gå bärsärkagång i butiken "That 60's Shop" vilket så klart är den plats där samtliga familjer köpt sina lavalampor.

Urban håller på att trasha hela stället förutom de röda lavalamporna. De har han överhuvudtaget inte rört.

Polisen är på plats, liksom Fletcher som med öppen mun står utanför butiken och ser på när sonen slår sönder inventariet.

Här finns det inga som helst tvivel om att Urban är besatt. Hans ögon lyser röda och hans andedräkt ryker. Det står en stank av svavel runt butiken och det regnar väldigt lokalt just över kvarteret där butiken ligger.

Rollpersonerna kan försöka sig på en exorcism om de så önskar, annars kommer en av poliserna lyckas skjuta Urban med sin taser och på så vis få stopp på honom.

Ledtrådar:

- Alla röda lavalampor är hela
- Varje lampa har ett demonsigill i botten.
- I Urbans rum finns farlig litteratur som handlar om hur man frammanar demoner.
- Alla offer hade lavalampor i hemmet.

Fletcher kan dessutom berätta att sonen Urban gärna satt i en saccosäck i Mathmos-rummet och läste på kvällarna. Deras lägenhet ligger en trappa upp i anslutning till butiken.

Nu bör det stå klart att det är lavalamporna som ligger bakom epidemin av besatta människor. Pratar rollpersonerna med Fletcher om lavalamporna får de reda på att ytterligare lampor har sålts, bland annat en golvlampa som sålts till ett bibliotek. Den var röd...

Demon Hunters

Lavalampan

Demon Hunters

Biblioteksbesöket

När rollpersonerna anländer till biblioteket har barnbibliotekarien Carin Durst precis blivit besatt av den demonprins som huserat i den golvstående raketlampan.

Carin Durst kommer inte att vara lika lätt att hantera som föregående demoner. Kom ihåg att det här är slutbossen i äventyret.

Å andra sidan har Durst inte hunnit orsaka så mycket förstörelse än. Hon har precis blivit besatt.

Carin Durst kommer så klart att i sin besatta personlighet att kanalisera ungefär varenda psykotisk individ du som spelledare kan komma på. Det här är en demoprins vi pratar om. Demonprinsar bryr sig inte så mycket om vare sig böcker eller barn.

Låt rollpersonerna gå lös ordentligt, och utnyttja omgivningarna för att göra slutstriden episk.

Saker som kan hända:

- Durst välter hyllorna a la mumien och skapar en kedjereaktion med fallande bokhyllor
- Durst får böckerna att flyga runt i rummet och försöker använda dem som ammunition mot rollpersonerna
- Durst får alla fönster i biblioteket att explodera inåt

Salamikorvsdagen infaller

När allt lugnat ner sig (eller inte) är det dags för den sista spiken i kistan, etc. Salamikorvsdagen infaller och är Brödraskapet inte med på bollen kommer hundratals människor att dö. Orden är ute efter att skapa ett helvete på jorden.

Det är lite upp till dig som spelledare vad du vill göra med salamiplotten. Vill du bygga vidare är du självklart fri att göra det. Vill du helt strunta i salamin kan du göra det också.

Avslutning

Beroende på hur du som spelledare bestämt dig för att hantera äventyret kan det så klart sluta på mängder av olika sätt.

Det viktigaste är dock att rollpersonerna och spelarna får tillfälle att visa framfötterna.

Det kan ju till och med vara så att de avstyr lavalampsplotten och istället jagar salami över hela staden. Det är upp till dig som spelledare.

Lavalampan

Spelldarpersoner

Tim Anderson

Tim Anderson är en femtonårig pojke som i normala fall är både välmående och glad. När rollpersonerna träffar honom är han besatt av en demon och betar sig därefter. Han har ägnat sig åt självskadebeteende, så för tillfället är han satt i tvångströja i en madrasserad cell.

Han har skador i ansiktet och på kroppen efter att ha försökt klösa ut sina ögon och bita av sig läpparna.

Om rollpersonerna lyckas med sin exorcism är han enbart en mycket ung och mycket rädd pojke.

John Anderson

John Anderson är svårt traumatiserad av att ha sett sin annars fredliga son gå till angrepp och försöka döda sin mor, Johns fru. Om något är han väldigt angelägen om att hjälpa rollpersonerna eftersom han vill ha sin son tillbaka, men det finns inte så mycket han kan berätta. Han vägrar att lämna sin frus sida, men kan tänka sig att ge rollpersonerna nycklarna till hans hus om de ber om det.

Margot Anderson

Margot Anderson vaknade bokstavligt talat av att Tim hade kört en kniv i lungan på henne. Lyckligtvis hade Tim missat de stora artärerna, och Margot hade sinnesnärvaro nog att ringa till polisen när John kom inrusande i rummet och hindrade sin son från att avsluta jobbet han hade påbörjat.

Margot är liksom sin make helt förbryllad över sonens helomvändning och vet inte alls hur hon skall hantera att han orsakat sådan förödelse i familjen.

När rollpersonerna besöker sjukhuset är Margot mycket trött efter operationen och har väldigt ont.

William Druitt

William Druitt är rollpersonernas kontakt hos polisen när det gäller det här fallet. Druitt är så hjälpsam han kan vara - han vet att det kommer att vara svårt att hålla rollpersonerna helt uppdaterade, men han vet också att de är de enda som egentligen kan lösa problemet.

Druitt är en hederlig och principfast man. Hans önskan är att se skurkarna i den här världen bakom galler.

Classification: Human

Alliance: Brotherhood

AGI D6 STR D6 VIT D6

ALE D6 INT D6 WIL D6

LP 12

INIT: D6+D6

Demon Hunters

Lavalampan

Demon Hunters

Traits

Addiction (Caffeine) D2, Reputation D2

Skills

Athletics D4, Drive D4, Guns D4, Influence D4, Knowledge D4, Perception D4, Unarmed Combat D4

Myra Henderson

Myra är dotter till Alvin och Duncan, och när hon inte är besatt är hon en mycket lycklig sådan. Hon är precis som alla andra helt omedveten om vad hon gjort när hon varit besatt.

När rollpersonerna träffar henne går hon bärsärkagång i sitt hem med avsikt att döda allt i sin väg.

Classification: Demon

Alliance: None

AGI D8 STR D10 VIT D8

ALE D6 INT D6 WIL D10

LP 18

INIT: D8+D6

Traits

Second Sight D4, Shorty D2, Stubborn S.O.B. D4, Shades D6, Too Mean for Hell D12

Duncan & Alvin Henderson

Det största som hänt sedan Duncan träffade Alvin var när deras dotter Myra föddes. Aldrig har ett par pappor varit mer stolta.

Därför är det nu oerhört svårt både för Alvin och Duncan att erkänna att Myra flippat ur. De vill helst gömma sig i ett glas vodka och aldrig någonsin komma ut förrän Myra mår bra igen. Duncan och Alvin är helt mentalt slutkörda och kommer inte att kunna ge rollpersonerna någon vettig information.

Claire Durst

Claire Durst är en oansenlig bibliotekarie på bibliotekets barnavdelning. Hon tillbringar mycket av sin tid med att läsa böcker för barnen i bokhörnan. Nu på senare tid har hon dock varit orolig. Hon har sagt till en kollega att hon tycker sig höra röster. Som människa är hon blyg, omtänksam och gillar barn. Som demon är hennes mål att skapa oreda, och hon har onekligen verktygen för det.

Classification: Demon

Alliance: None

AGI D8 STR D10+D8 VIT D10+D8

ALE D6 INT D4 WIL D8

LP 26

INIT: D8+D6

Traits

Branded by the Infernal D10, So Damn Macho D10

Skills

Athletics D6/ Dodge D10, Influence D6/ Search D10, Survival D6/ Outdoor Life D8, Unarmed Combat D6/ Brawling D10/ Clawing D10/ Grappling D10

Lavalampan

James Okra

James Okra har gått bärsärkagång, blivit spritt språngande galen, något som demonen som besätter honom uppskattar. Okra hade förmodligen blivit knäpp förr eller senare ändå, men demonbesättelsen hjälpte dem alla på vägen.

Gräver rollpersonerna i Okras bakgrund hittar de en obehaglig typ som gjort livet svårt för frun och barnen sedan tidigare, nu dolt under en demonbesättelse.

Classification: Demon

Alliance: None

AGI D8 STR D10 VIT D8
ALE D6 INT D6 WIL D10

LP 18

INIT: D8+D6

Traits

Second Sight D4, Shorty D2, Stubborn S.O.B. D4, Shades D6, Too Mean for Hell D12

Demon Hunters

Lavalampan

Demon Hunters

Lavalampan

En väldig krasch från övervåningen fick John att springa upp för trappan, två steg i taget. Synen som mötte honom när han rundade hörnet till sovrummet fick blodet att frysa till is i ådrorna på honom. Tim, hans och Margots femtonåriga son stod med en kniv höjd över sin mor och blodet droppande ifrån spetsen. Margot var fortfarande vid liv, men det var tydligt hur illa skadad hon var.

John tacklade sin son till marken, knockade honom medvetslös och såg chockad på när Margot med viss möda ringde till polis och ambulans. Inget stämde. Den unge man som nyligen fyllt femton var inte alls våldsam. John kunde för sitt liv inte förstå vad som hänt.

Medan polis och ambulans tog hand om den chockade familjen, stod den nyinköpta, röda lavalampan och bubblade förnöjt i Tims sovrum. Det här var bara början.



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