Templet

Titta på den här arkitekturen. Det liknar inget annat precolumbianskt. Det är unikt. Jag tycker det verkar vara riktigt gammalt. Vad tror ni? Kan det vara pre-Maya?

Min inspiration till det här scenariot är några de rätt usla filmer jag sett på senare tid som är gjorda av och för SyFy-channel. Den av de filmerna som jag sett som ligger närmast det här scenariot är Stonehenge Apocalypse.

Jag har även slängt in lite Lovecraft, men bara som lite krydda. Man behöver inte ha sett några sådana filmer eller läst någon Lovecraft. Däremot har jag tänkt mig att storyn ska flöda på lite som en dålig (och även vissa bra) filmer.

Med det så menar jag att man kan låta även rätt kassa idéer fungera om det är dramatiskt rätt och bra idéer misslyckas för att man har otur för att skapa en bra dramatisk situation.

Om ni tycker det är för långt från hur rollspel ska spelas så kör på som vanligt. På karaktärsbladen står det om vad karaktärerna är bra och dåligt på. Allt som inte står där kan antas vara normalbra, det vill säga de är så bra som man kan förväntar sig en vanlig människa vara på det. (Undantag för utomjordingen naturligtvis).

Det som står här ska räcka för att spelleda, men jag tycker man bör ha läst igenom karaktärsbladen. Faktan som jag bifogar om Maya, djungeln och vilket mer jag får tid att lägga till står det er helt fritt att strunta i. På många sätt kan det vara bra att strunta i dem för filmerna som jag inspirerats av har inte gjort mycket faktasökning.

Kort sammanfattning:

De är en liten grupp av studenter som har med sig en tolk och lite lokalbefolkning som grävare.

De letar efter ett specifikt tempel/ruin som ledaren har räknat ut ska befinna sig på en specifik plats. Scenariot startar med att de har funnit det.

Spelarna kommer vara:

- Jonathan McFarley, doktorand och projektledare och den som har den inspirerade idén som leder till platsen.
- April Rose, toppstudent och lite socialt otränad.
- Charlie Leah, slappt geni och medioker student.
- José Felipe, tolk och professionell bedragare.
- Utomjordingen.

Templet är format som den översta fjärdedelen av en sfär. De tränger igenom från taket (templet är helt begravt). Direkt när de kommer ned så börjar Jonathan trycka på de färgade stenarna i ett visst mönster.

Ett hummande som från en stor generator hörs då i hela templet. En vägg rasar och bakom den ligger en kvinna klädd i vitt. Templet verkar vara flera hundra, kanske tusentals år gammalt, men kvinnan ser levande ut förutom att hon inte andas.

När någon rör vid henne så faller denna någon ihop och utomjordingen vaknar. Utomjordingen ser helt ut som en människa (har tagit över kroppen från en död människa).

Utomjordingen berättar att de startat en maskin som kommer leda till jordens undergång om max ett par dagar om de inte stänger av den.

Enda sättet att stänga av maskinen är en artefakt som borde varit i templet. När

utomjordingen beskriver den så inser både Jonathan och April att den finns i British Museum i London. Enda sättet att få tag i den i tid är att antingen stjäla den eller övertala någon att de måste få låna den. Det troligaste är att de måste stjäla den.

När de kommer ut från templet eller ner till lägret så kommer de möta en löjligt stor svart panter. Som de förhoppningsvis besegrar. De inser också att en dimma lagt sig över hela området.

Enda tillräckligt snabba sättet att komma till England är att flyga från den lokala flygplatsen som dock är en knarkkungs privata flygfält. Så där måste de stjäla ett plan eller på annat sätt komma över ett.

De flyger till England/London och där så stjäl de ett unikt och gammalt föremål men i övrigt värdelöst föremål från British Museum.

De flyger tillbaka. På resan tillbaka så ser de två enorma örnar (som inte är aggressiva).

När de kommer tillbaka så finner de två Tyrannosaurus Rex. Så länge någon kommer förbi med prylen/artefakten/nyckeln så kommer den stänga av maskinen om den placeras mitt i templet.

Världen hoppar inte tillbaka till vanligt men slutar att förvandlas. Latinamerika (som i södra Nordamerika och norra Sydamerika) kommer befinna sig i ett ständigt dimmoln och ha onaturligt stora växter och rovdjur.

Gruppen har inbyggda konflikter och hemligheter som kan skapa intressanta och underhållande förvecklingar på vägen.

Karaktärerna

Jonathan McFarley (en av de nödvändiga). Jonathan är den äldsta av studenterna och på många sätt den mest normale. Han är gruppens ledare (när scenariot startar iaf) och den som sett till att de är där.

Han har sett ett mönster i de städer/ruiner som finns från Maya-kulturen och dragit slutsatsen att det borde finnas en stor stad eller i alla fall en viktig religiös plats på en specifik plats.

Han har i det rätt, fast det är snarare en plats de fruktar. Ett tempel som var gammal långt innan Maya blev en högkultur. Ett tempel byggt av andra händer av mänskligheten eller ens de utomjordingar som besökte Maya.

Dessa insikter är dock inte Jonathans egna. Han har i sitt huvud en liten varelse som tagit sig genom tid och rymd med hjälp av drömriket. Jonathan som gått i drömterapi har blivit invaderad av G’fel.

G’fel har fått i uppgift från sina herrar. Den gamla ras som en gång härskade över bland annat jorden. Hans uppgift är att starta maskinen som kommer ge dem tillträde till jorden igen.

G’fel är en elak liten varelse som skapat vissa reaktioner hos Jonathan genom långsam drömstyrning. Primärt har han skapat behovet av att gräva fram templet och sedan behovet av att starta maskinen och hur man gör det.

G’fel kommer göra allt han kan för att förhindra gruppen från att lyckas stänga av maskinen. Han värderar sitt liv högre än sina herrar dock så han kommer inte göra något självmordsaktigt. G’fel kan ta över Jonathan under korta stunder och utnyttja detta.

Spelaren styr både Jonathan och G’fel. Om han inte gör något kan man påminna honom på ett diskret vis. Om de tar sig till templet på slutet så tar G’fel nästan garanterat över Jonathan.

April Rose (en av de nödvändiga). Hon är löjligt kompetent. Trots sina unga år så är hon fruktansvärt bra inom många områden, men hon saknar kunskap inom allt utanför dessa områden vilket gör henne lite socialt inkompetent.

Det är svårt att kallprata när man inte vet något om rådande politik, aldrig egentligen sett på TV, film eller lyssnat på musik och så vidare.

Då hon har två saker som är djupt inkodade i henne så är det ingen i gruppen som vet vad hon kan innan scenariot startar. De två sakerna är att aldrig skryta och att ifall man ska göra något så ska man vara bäst på det.

Hon är löjligt bra på Parkour (konsten att så effektivt som möjligt ta sig mellan två platser), bergsklättring (utan redskap) och basejumping. Hon försöker bli lika bra på en massa andra färdigheter som bland annat konstflyg, arkeologi, antropologi, skytte, närstrid.

Då hon inte berättar om sådant så ser de andra henne som en plugghäst när det är hon som är bäst på att lösa många av de problem de kommer att ställas inför.

Förhoppningsvis ställs hon inte för mycket i centrum eftersom den karaktären inte är sådan. Hon är inte riktigt ledaren eller planskaparen, men sådant sker ju ofta oavsett karaktärsbeskrivningarna.

Utomjordingen (en av de nödvändiga). Hon/han har ett namn: Cirkel – Pyramid – Mycket större än – Stjärnhop. Eftersom utomjordingens ras inte kan prata utan är helt telepatisk så är deras namn bilder/begrepp snarare än ord.

Utomjordingen är egentligen könlös, men kroppen hon besitter är kvinnlig. En kropp som inte uppfattades som vacker på sin tid, men nu nära gällande ideal.

Hennes förmåga att uppfatta saker utanför sin kropp är något som bör göra diverse stölder så mycket enklare.

Hon har flera egenskaper som kan vara lätt att glömma. Hon ser bara ytligt ut som en människa. Hon har inga ”hål” i sin kropp. Hennes mun är ett hål men har inget svalg.

Hon kan inte prata utan pratar antingen genom att placera bilder eller tankar i huvudet på andra personer alternativt så tar hon över någons talcentrum och låter de tala för henne.

Hon kan inte tvinga någon att göra något så gör någon motstånd så händer inget.

Allt hon rör som lever (djur och växter) stjäl hon livsenergi från. Förutom när hon var utsvulten (varit ensam i ett rum i två och ett halvt årtusende) så gör det djuren svagare och gör växterna hängigare, men annars ingen påverkan.

Charlie Leah (en av reserverna). Charlie är en oerhört intelligent man. Han är dock en man som inte varit direkt intresserad av något förutom fantasier genom böcker, filmer och dataspel och långdistanslöpning.

Om man inte räddar världen så är det inte värt att göra, är en attityd han har hållit. Nu kommer en chans för honom att faktiskt rädda världen.

José Felipe (en av reserverna). José har en brokig backgrund. Han är den enda i gruppen som har en bakgrund som tjuv och lögnare och är samtidigt en moralisk man.

På grund av sin starka religiösa bakgrund kan han dock vara den som reagerar mest negativt på utomjordingen. Under testspelningen så blev José övertygad om att utomjordingen var en demon/djävul.

Scenerna

Templet del 1.

Det startar med att de hittar taket på templet. Att hacka sig igenom är inte så svårt. Det går även att lyfta stenarna som utgör taket och komma in på så sätt.

Det är cirka femton meter ned till golvet. Golvet består av ett hav att små färgade stenar med unika (okända) skrivtecken på. Jonathan ska nu (om han följer sitt karaktärsblads instruktioner) trycka in många stenar enligt något han lärt sig i en dröm.

Det första som sker när han är klar är att stenarna lyser upp i bakvänd ordning som han tryckt på dem. Det andra som sker är att en lätt vibration och ljudet som från stora generatorer börjar. Det tredje är att en vägg rasar fram och avslöjar ett rum.

Det lilla rummet består enbart av ett stenbord på vilket det ligger en lång vacker kvinna insvept i en enkel vit svepning/klänning (tänkt gärna klassisk offerklänning i många filmer). Hon andas inte, men skulle annars kunna varit vid liv.

När någon rör vid henne så kommer hon oavsiktligt stjäla livsenergi från dem. Tillräckligt för att hon ska vakna och tillräckligt för att personen ska svimma.

Utomjordingen inser genast att maskinen är startad och att den måste stängas av. Förhoppningsvis leder detta till en diskussion som ger till handa att de måste till London, England. Nyckeln som behövs för att rädda jorden finns i British Museum.

Lägret är övergivet, med något offer, där en för stor panter är skyldig. Den har för stora tänder (lite sabeltandad tiger). Ifall man har färre spelare än fem kan man låta de som är över dö här.

Kommer inte spelarna på något låt pantern dö genom en tursam slump. Allt är möjligt.

Flygplatsen

En liten flygplats som de flesta karaktärerna redan vet om. Det är en flygplats som ägs och beskyddas av en lokal knarkbaron.

Den är dock inte tungt beskyddad. Tänk ett vanligt stängsel och ett par beväpnade vakter som inte är alltför smarta.

Där finns flera små plan men också en klassisk affärsjet som är det enda planet som klarar resan till England utan mellanlandning.

Pilot kommer på sätt och vis vara det stora problemet eller inget problem. April Rose har aldrig flugit ett så stort plan men har inga problem med det. De piloter som finns på flygplatsen kommer inte vara villiga att vilja flyga i dimman som sprider sig snabbt.

Under vapenhot kommer de naturligtvis ge sig.

Flygturen är en chans för dem att diskutera. Om de inte gör något så låt det bara glida på.

British Museum

Här har jag låtit spelarna få mycket utrymme för sina egna uppfattningar om hur saker ser ut och hur larmsystemen ser ut.

Jag har skapat problem och svårigheter baserat mer på vad de hittar på än på hur verkligheten ser ut. Jag misstänker att det skulle vara för svårt i verkligheten även om man skulle ha tillgång till de enastående förmågor som åtminstone ett par av karaktärerna uppvisar (de kvinnliga).

Här är också där G'fel har mest möjlighet att skapa problem utan att riskera sitt eget liv. Eftersom det är upp till spelaren att använda G'fel som han vill så är det öppet för honom att inte göra något.

Jag skulle nog påminna honom om G'fel om han inte gör något eftersom det blir roligare med en aktiv G'fel. Kan ju också vara så att gruppen spelar så tätt ihop att det inte finns någon möjlighet för G'fel att vålla några problem.

Flygturen hem

Det här är knappt en scen egentligen utan mest en förstärkning av vad som sker. Bredvid planet kommer två enorma örnar (eller annan fågel om ni föredrar) flyga. De gör inget aggressivt men de är så pass enorma att folk ska kunna bli oroliga för vad som händer.

Redan innan de kommer nära Sydamerika så kommer de se det stora dimtäcket som sträcker sig en bra bit ut i mexikanska golfen.

Templet del 2

På vägen till templet kommer de förutom dimman se hur vegetationen blivit mer storvuxen och mer vild.

När de kommer till templet så ser de att templet nu är friställt från all jord som täckt det. Framför ingången (som bekvämt är riktad mot dem) så står två Tyrannosaurus Rex.

Egentligen behöver de inte besegra dem utan bara se till att någon tar sig in i templet med nyckeln och sätter den i mitten av golvet vilket stänger av maskinen.

Att stänga av maskinen återställer inget dock utan stoppar bara förändringen av jorden. Långsamt, som i åratal, så kommer Sydamerika återgå till mestadels så som det varit.

Kommentarer

Det här är ett oerhört öppet scenario. Jag hade tänkt infoga mer struktur och mer fakta för de spelledare som inte trivs med att flyta på reaktioner av vad spelarnas handlingar, men tiden ser ut som den inte kommer tillåta mig att hinna med det.

Jag har tänkt att man låter saker lyckas och misslyckas beroende på hur bra idéer de har men också vad som blir dramatiskt korrekt. Vilket gör att ibland så lönar sig usla idéer över fantastiska.

Däremot vill man låta tärningarna styra så innehåller karaktärsbladet olika nivåer på skicklighet. Till och med ett procenttal. Sedan så halverar man det för något som är svårt, halverar det två gånger för något riktigt svårt och halverar det tre gånger för något omöjligt.

Nu är det ju så att man ska ställa svårighetsgraden mot färdigheten. Till exempel är det som är mycket svårt för någon som aldrig flugit tidigare rutin för någon som är trickflygare o s v…

Lycka till!

Litet tillägg som verkar ha försvunnit:

Charlie och April är väldigt medvetna och lite irriterade på det lilla militära flygfältet, med mestadels civila flygplan som skriker knarksmuggling och korruption. Det skulle vara i deras karaktärsblad.

Även Jonathan och José såg flygfältet när de åkte till utgrävningen och kan ha hört plan, men det är de andra två som regelbundet ser det när de är ute och springer.