

Sfinxens gåta

En gåa man dör av om man inte svarar rätt på

- När vi säger ordet sfinx uttalar vi en grekisk förvrängning av det egyptiska uttrycket eshep-anekh som betyder den levande avbilden. Sfinxen är jordisk manifestation av gudomen, eller den gudomliga farao, som kännetecknas och symboliserar mycket kraft. Därav lejonkroppen. Alltså ungefär som vår kvinna som får Hathor i sig. Gåtan är naturligtvis hur de skall ta sig ut. Om de inte löser den, så dör de.

Blurb

I det heta Egypten vilar aldrig mystiken kring mytologin om de mäktiga Gudarna och de majestätiska Faraonerna.

En gammal grav från de svunna tiderna har hittats och enbart få utvalda får tillträde att bevittna den för första gången på tusentals år. Kanske blir du en av de utvalda? Kanske vilar en förbannelse på graven och de som stiger ned i den, möter en hastig, våldsam och tragisk död, eller är sånt bara skrock?

Ta och besök detta hemlighetsfulla land och möt det öppna folket och bestig en kamel. Men var försiktig, det är inte bara förbannelser som hotar det är även de hemska terroristerna som lurpassar i de höga klipporna.

Synopsis

Det här är ett lajv i totalt mörker. Det bygger mycket på spelet mellan moderna Egypten och det forntida, magin kontra religionen osv. Det finns massor av kryptiska gåtor att lösa och trevliga ritualer att utföra.

Vi har lagt ner mycket tid och energi på researchen. Graven är så nära en Egyptisk grav man kan bygga med rimliga resurser. Alla karaktärer bygger på fakta vi har läst oss till, texterna i graven är till största delen hämtade ur egyptiernas Dödsbok, nyheterna är autentiska (utom det som hör till lajvet). Kort sagt, alla fakta skall vara rätt, så långt vi vet.

Av praktiska skäl måste man ha en, helst två, spelledare med hela tiden i lajvet. Dessa skall vara svartklädda och försöka att inte synas. Vår erfarenhet är att om spelarna bara är medvetna om det, ställer det inte på något sätt till några problem.

Det hela utspelar sig i Egypten. Närmare bestämt i närheten av oasen Bahariya och staden Al Bawiti

En nästan orörd kvinnograv är nyligen funnen där. Den är ännu inte helt utgrävd och för att förhindra att den plundras och förstörs innan egyptologerna hunnit kartlagt allt.

Graven är en typisk mastaba (gravhusen heter så) som senare har blivit helt täckt av sand och grus.

Den skall ha tillhört en viss Nefr, prästinna i Dendera, som är ett tempel tillägnat familjen Horus, Hathor och sonen Ihy.

En liten grupp turister har mutat sin in förbi turistpoliserna (en följer med). De har alla sina olika starka skäl att besöka just den här graven innan den blir allt för påverkad. De har naturligtvis starka skäl, eftersom det var ganska stora mutor som behövdes.

Vad de flesta inte vet är att som vargar i fårahamn bland turisterna gömmer sig en grupp terrorister. De tar turisterna som gisslan, spränger utgången och kräver sedan att sonen till Shafanai frigges, tre miljoner dollar i småpengar och fri lejd till Iran.

Terroristerna går ut med detta i en färdiginspelad kommuniké. Orsaken till att ta gisslan i graven är att de då inte kan hittas. Dessutom är de här turisterna relativt rika. Medhjälpare på utsidan skall hjälpa gräva ut dem senare.

Snart hör man dock på radion att medhjälparna dödas i en eldstrid med Egyptiska polisen.

Nu är alla instängda i en grav som få känner till och där luften kommer att ta slut inom några timmar, vattnet redan är slut och det inte finns någon mat.

Tanken är att de efter ett tag skall börja samarbeta och hjälpas åt att lösa den gåta som finns där, alltså hur Hathor skall frammanas och övertalas att hjälpa dem ut. Samtidigt finns en del naturliga konflikter inom gruppen, terrorister mot gisslan, inom muslimgrupperingen, magiker kontra skeptiker, förälskade som söker varandra osv.

Andra komplikationer är alla de som letar efter magiska föremål i graven, främst då Ra och Horus öga och Hathors mjölk. Gudarna spelar också sitt spel. Hathor vill göra Yasmine och Haqims son frisk, så att han kan återinföra deras religion. Andra gudar använder andra redskap för att stoppa det. Thomas Palm och Cat har ett mystiskt spiondrama och många har kärlekshistorier hit och dit.

Om graven

Den är från Mellersta riket/epoken. Den är en typisk mastaba som senare har blivit helt täckt av sand och grus. Graven grundades av drottning Mereret under farao Senuseret III:s regering (mellersta riket). Graven skall ha tillhört en viss Nefr, prästinna i Dendera, som är ett tempel tillägnat familjen Horus, Hathor och sonen Ihy.

Först skall det finnas en yttre kammare, eventuellt med en gång. Där skall livet som prästinna till Hathor beskrivas på väggarna (se gravtext-dokumentet). Det skall finnas offerbilder och vardagslivsbilder.

Helst skall det finnas flera rum för "smussel" och möjligheter för spelarna att skapa sig intriger.

Sedan skall det finnas en dold inre och nästan orörd kammare. Det är inte begravningsrummet som är nästan helt plundrat, utan ett rum vars funktion först inte är uppenbar, men efter lite undersökningar skall visa sig vara ett hemligt kammare som kan tjänstgöra som tempel till Hathor (innanför en grav till en prästinna).

Eventuellt behöver inte graven ha en kista heller, eftersom prästinnan inte behöver en kropp (ka) för att ta sig tillbaka. Hon skulle ju komma tillbaka i form av den förkroppsligade Hathor.

Det skall någonstans i graven (kammaren?) också finnas en profetia som berättar om gruppen. Där skall det i så fall stå att de är dömda att dö och återuppstå. Så blir det ju oavsett om de lyckas eller inte.

Graven måste ha en såkallad falsk dörr till den inre kammaren.

Inre kammaren

Den måste vara dold på något sätt. Det finns ingen kista här heller (om man inte orkar bygga en dvs). Däremot skall det finnas kanup-kärl med droger eller liknande som gör överföringen av Hathor möjlig. Kammaren skall ha bilder av Hathor och en staty centralt placerad av henne. Eventuellt kan där finnas en säng eller en bäddmatta. Där skall finnas en hög med papyrusrullar. Mest romantisk världslig poesi (iofs ovärderligt). Här skall också bilderna ur dokumentet "Ra och Horus öga" finnas. Ras öga är en orm. Det kan vara en stav med ormhuvud eller liknande. Horus öga är en sten med Horus öga målat på sig (☸). Dessa föremål skall placeras på var sin sida i rummet med förklarande hieroglyfiska texter över sig. Rätt fram i rummet skall ett altare finnas. Där skall kanupkärlen placeras med de olika örter som förvandla Isabella till Hathor. Där skall också finnas ett kärl, eller likande med torrmjölks som kan förvandlas till Hathors mjölk. Det är lämpligt att placera hathorstatyn här också. Sätt texten med Hathors mjölk över altaret.



Hathor ger liv (ankh)

Lösningen till lajvet

Den naturliga lösningen är naturligtvis att alla dör. Så alla skall det dock inte behöva gå, om alla hjälps åt och försöker lösa gåtan med graven och Hathor. Vad man behöver göra är i grova drag:

1. Översätt gravtexterna på väggarna.
2. Hitta Inre kammaren och få upp dörren till den. Det kan ske genom Fredriks magi, allas gemensamma krafter eller något annat som passar för stunden.
3. Hitta den utvalda genom numerologi (det är Isabella) som Nadja kan.
4. Skänk Isabella till Hathor (se nedan)
5. Gå igenom porten till Anduat. Jag hade tänkt mig ett par olika lösningar på det här, men den bästa är nog om alla har någon form av ögonbindel och sedan ställer sig på en platt, plank eller liknande som sedan bärs av spelledarna. Det ger en känsla av att man flyger och inte har kontroll över hur högt upp man är. Vi löste det hela genom att efter ritualens utförande, somnade alla med ryggarna mot varandra. Sedan gick en SL in och hämtade en spelare i taget och ledde dem till den andra SL. Denna frågade om de hade levt sitt liv väl och om de ville fortsätta med det. Svarade de då ja så leddes de ut genom ingången. Vid nekande fick de stanna kvar.
6. Använd Hathors mjölk för att återuppstå. Drick den och smörj in dig med den (kanske inte det senare).

Gör Den Utvalda till Hathor

Under hela ritualen bör någon sjunga eller på annat sätt prisa Hathor.

Ge Den Utvalda de fyra drogerna så att hon blir lugn och mottaglig (fnns i kanupkärlen).

Dansa tillsammans till Hathors ära.

Ta av ytterkläder (så mycket som möjligt är bra, men det är en symbolisk handling).

Tvätta fötter och händer.

Ikläd medhavd kjol.

Ställ henne framför porten till Anduat.

Bed till Hathor och överlämna/offra Den Utvalda.

Lägg henne i mumieställning (påsängen?)

Lämna henne helt ensam i minst en halv timma. Under den tiden ger du som SL henne texten ”Besatt av Hathor” att läsa och texten ”Om Hathor” om hon hinner läsa den. Tiden Isabella skall vara för sig själv är alltså till för att spelaren skall hinna läsa in sig om Hathor och byta om helt.

Sedan blir Hathor en del av henne.

Rent praktiskt

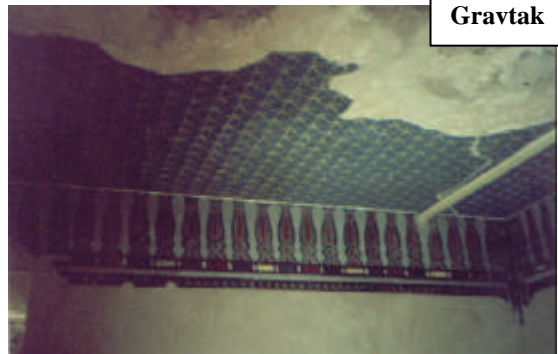
Lajvet skall utspela sig i totalt mörker. Enda ljuset skall komma från spelarnas medhavda ficklampor. Ja, påminn dem innan lajvet om att det kommer att utspela sig i en grav och att dessa är mörka!

En bra plats är en större källare med en del småutrymmen för konspiratoriskt smusslande. Se bara till att dölja allt modernt med lakan och de gravtexter som följer med lajvet. De är en otroligt viktig del av lajvet och du får inte låta bli att sätta upp dem. De är tillverkade för att vara i korrekt skala, men om du vill kan du krympa dem, för att slippa en del arbete.

Utrustning

Följande utrustning måste du skaffa eller bygga på något sätt

- 1 bandspelare med band eller möjlighet att spela brända CD.
- 1 band eller CD med ljud av sten som rasar igen och nyheter. Dessa ljud finns medföljande och beskrivna längre ner.
- 1 lönndörr till ett litet rum. Sista sidan i dokumentet "RA och Horus Öga" är en liten skylt med hieroglyf-texten "Anduats Port". Den passar utmärkt att sätta på dörren.
- Målade papper med hieroglyfer och utsmyckning – följer med scenariot, men behövs klippas och klistras.
- Vapen – Minst ett skjutvapen till varje terrorist. Turistpolisen Samir bör utrustas med ett ryskt automatvapen.
- Mapp till Thomas Palm om Cat Carlyle – Texten följer med i dokumentet "Thomas map om Cat".
- Walter PPK till Thomas Palm. Det går bra med annan pistol också men den är bäst.
- Droger och böcker till Sanna. Minst tre olika droger. Exempelvis av Pix-tabletter, pärlsocker och gurkan.
- Böcker till Fredrik Blå
- Böcker till Henrik
- Kjol till med Hathorutsyrsl och allt annat som gör en Hathor (se dokumentet "Besatt av Hathor"). Vi byggde en "krona" som såg ut som gyllene kohorn med en solskiva mellan sig. Oerhört imponerande.
- Andra övriga föremål kan förekomma i det dolda rummet, som kanupkärll med örter, Ra och Horus ögon, tormjolk, rökelse för atmosfär osv.
- Allt annat som gör lokalen till en grav. Främst bör taken göras blott och ha gultstjärnor (titta gärna i en bok om Egyptiska gravar, så förstår du). Det kan åstadkommas genom att klistra blått papper, som pappersduk, i taket och spraymåla dit stjärnor.
- Lite rökelse som skapar atmosfär är också bra och svarta eller beige lakan att täcka för moderna saker.
- Något som symboliserar att dörren ut är stängd med ett ras. Vi målade stora stenblock på papper vi snabbt hängde för dörren när explosionen täckte för den.
- Arabisk musik på kasset. Ger stämning från terroristerna och är billigt (25 kr/st).
- Tejp, papper, klister och så mycket praktiskt du kan komma på



Ljuden

Vi har skapat ett antal ljudfiler som skall användas. De ligger zippade i mappen arabmusik. Dessa är i den ordning de skal förekomma:

1. Mix Explosions och rasljud
2. Nyhet1-8 De nyhetssändningar som Haqim skall lyssna på en gång i halvtimmen för att höra vad som händer på utsidan. Det följer också med ett dokument med dessa texter utskrivna (ungefär), som du kan använda om inte du lyckas överföra nyheterna till band eller CD.
3. Drums Trummor som sätter igång och spelar när spelarna gör slutritualen. Allt för att ge lite mer stämning.

Vi köpte också modern arabisk/Egyptisk musik i en arabaffär. Terroristerna spelade den för att lätta upp stämningen hos gisslan och lätta på nervositeten och verka trevligare. Det fungerade jättebra och gav mycket stämning under lajvet. Vi har bifogat några Real-Audio-länkar du kan använda för att själv spela in sådan musik.

Alla dokumenten

Det är ju en hel del text till det här lajvet. För att underlätta all oreda för dig, har vi delat upp dem i ett antal mappar. Här är en förklaring om vad det är du förutsätts hitta:

Huvudmappen

Sfinxens gåta	Spelledarnas dokument. Det som försöker förklara allt. Det här dokumentet.
Besatt av Hathor	Det Isabella skall läsa på när hon skall spela Hathor istället. Alltså det du ger henne efter att hon lämnats ensam för att ges till gudinnan.
Henrik Isakssons Översättning	Översättningar som Henrik gör när han har studerat en gravtext ett tag. Dokumentet är skrivet i samma font som hans anteckningar och skall alltså se ut som om han har skrivit dem själv. Se till att du ger rätt översättningslapp till rätt text som han håller på att översätta. Ingen annan får dessa översättningar, utan vill någon annan göra en översättning, så får den personen göra det själv, med den nyckel till hieroglyfer som alla har fått.
Lappar	Texter som kan viskas eller delas ut till spelarna under lajvet för att ge mer fart i lajvet och skapa oro. Helt enkelt skoj för både spelledning och spelare.
Till spelarna av Sfinxens gåta	En liten grej att dela ut till spelarna innan lajvet, så att de vet vad de ger sig in i och du vet vilken karaktär de bör spela.

Arabmusik

Se stycket om ljuden ovan.

Dekor

Den här mappen innehåller de texter som skall skrivas ut och sättas upp på väggarna. Det är inte säkert att dokumenten fungerar på alla datorer i pdf-format, därför bifogar vi dem också i Word-format. Hur som helst kan ett antal konstiga fonter behövas. Ladda alltså ner font-biblioteken innan du försöker ta dig an de här filerna. Ingen Mac-compabilitet garanteras.

Sfinxens gravtexter	Texterna på svenska, så att man lätt kan se vilka som bör finnas.
Ra och Horus öga	Fyra småbilder att sätta upp på dörren till den hemliga kammaren, och på tre väggar i kammaren. Dessa får spelarna översätta själva.
Gravtext 1 – 6	De texter som professor Isaksson kan översätta, och få översättningar till. Först står texten i liten hieroglyfstil, sedan kommer översättningen, så att du som SL vet vad som finns i bunt. Efter det kommer den i två versioner. En i mindre storlek och en i naturlig storlek. Båda dessa två är skrivna i kolumner. Genom att pussla ihop dem, med utgångspunkt ifrån den lilla hieroglyf-text som står först, så förstår du nog hur de skall sitta ihop. Tricket är att varje kolumn är en rad, men varje kolumn kan gå över flera sidor. När alla kolumner som får plats på en pappersbredd är klara (två i den stora stilen), så börjar utskriften med nästa rad. För den stora stilen betyder det alltså att först kommer två rader, utskrivna i kolumner. När de kolumnerna är färdiga (i slutet på ett papper, eller där ett streck står), så fortsätter utskriften med rad tre och fyra osv. Klipp ur dem, klistra ihop dem och sätt upp det på väggen. Orsaken till att det är skrivet i kolumner är att egyptierna alltid skrev på det sättet på väggar. På papyrus skrev de från vänster till höger, eller tvärt om. Våra texter skall alltid läsas uppifrån och ner. OBS! Skriv aldrig ut hela de här dokumenten utan att du vet vad du gör. De är på <u>många</u> sidor.

Fonter

Ett zippat arkiv med de fonter du behöver för att skriva ut äventyret ordentligt på en PC. Tyvärr har vi inga Mac-fonter, men kanske du kan få tag i en PC ändå.

Karaktärerna

Ett dokument per karaktär. Inga konstigheter. Här ser du också vilka karaktärer som skall vara med i lajvet. Vi rekommenderar starkt att du verkligen läser dem och försöker förstå dem, eftersom det här är ett lajv och det mesta som pågår sker genom spelarna interagerande med varandra.

Spelarfakta

Här är en bunt dokument som spelarna också skall ha innan lajvet. De är till för att spelarna skall få den bakgrundsinformation de måste ha och kunna, för att kunna spela sina karaktärer ordentligt. Orsaken till att vi inte direkt klipper in dem i karaktärsbakgrunderna är för att många delar samma information och då är det ju helt onödigt att ha samma text i flera dokument.

Alla dokument som är i "skrivstil" eller liknande är tänkta att tas med av spelarna till lajvet. Det är exempelvis de arabiska texterna och formelsamlingen.

Dokument	Till vem	Vad är det
Bäste broder Mustafa	Mustafa	Ett brev från Mustafas riktige ledare Shafani där han beordrar Mustafa att ligga under Haqims kommando.
Egypten	Alla	En liten faktabakgrund om landet där lajvet utspelar sig.
Fredrik Blås magiska samling	Fredrik Blå	Hans magiska formelsamling
Henrik Isakssons minnesanteckningar	Henrik Isaksson	En liten Egyptologisk grundkurs och hans nyckel till hieroglyfer.
Kort om de mest kända egyptiska gudarna	Alla utom Thomas Palm	Ännu kortare egyptologikurs
Nadjas anteckningar	Nadja	Såatt hon kan vara guide och veta hur ritualen skall gåtill
Om Hathor	Nadja (och Isabella när hon blir Hathor, inte innan)	Om just Hathor
Bakgrundsfakta 1	Araberna, Nadja, Thomas, Cate, Henrik	Om det senaste stora terroristdådet i Egypten och vilka konsekvenser det fick för landet.
Fundamentalism	Araberna	Vad innebär fundamentalism och varför blir man terrorist
Haqims två brev	Araberna	Om uppdraget
Numerologi	Yasmine	Om den numerologi hon tror på och som används i lajvet
Thomas mapp om Cat	Thomas	Vad han vet om Cat och har med sig under lajvet. Bygg en riktig mapp av det.
Till dig som skall spela muslim	Araberna	Om Islam och att de skall be och hur.

Lite mer fakta som är bra att kunna:

Hathors väktare

Det här är en förklaring av den sekt eller orden som Nadja tillhör.

Hathors väktare, eller som de själva uttalar det Chetchrou Ahaseth, eller helt enkelt Ahaseth, är en hemlig religiös orden som grundades av Ptolemaios Xs drottning, fru och moder Cleopatra II (inte den berömda Cleopatra). De är alla kvinnor och medlemskapet är ärftligt från mor till dotter. Ibland får dock vissa andra kvinnor "gudomligt medgivande" att vara med. Deras uppgift var från början att vakta Chetchrou-templet i Dendera och utgöra dess kvinnliga prästerskap. De skulle alltså förutom templen vakta skönheten, kärleken, dansen och musiken som var Chetchrous domän. När templet stängdes efter kristet dekret lades dock inte orden ner, utan de gick under jorden. De svor att försvara allt som har med Chetchrou att göra, hennes tempel och hennes områden. Det har de fortsatt med till vår tid. Nu förtiden bor naturligtvis inte alla i Egypten, även om majoriteten gör det.

De är organiserade efter blodslinjer, eller sykamorgrenar som de kallar det. Från början var det sju kvinnor som var Ahaseth. Deras döttrar räknar sig sedan i rakt nedstigande led från dem. Kvinnor som tas in genom gudomligt ingripande sorteras in under den grenen som hittar dem. De sju grenarna är Cleopatra (dotter till drottningen som grundade dem, sedan själv drottning), Tea, Berenike, Arsinoe, Selene, Tiji och Tauseret.

Moderna egyptologer som tillhör Ahaseth har funderat på om inte de namnen är efterkonstruerade eftersom samtliga också är berömda drottningar och åtminstone Tauseret också var farao.

Varje sykamorgren har ett överhuvud som vanligen är den äldste nu levande i grenen. Hon kallas Den lysande. Dessa sju har ofta kontakt med varandra. Tidigare skedde det genom många och tröttande resor, men numera har telefon och internet förenklat sektens styre avsevärt. Under sig har varje ledare fyra medhjälpare, en för varje väderstreck. Varje moder vägleder och styr sina döttrar och är i direkt kontakt med någon av de fyra medhjälparna. Modern skall se till att döttrarna får en god uppfostran inom Chetchrous domän, gifter sig med en bra man och för Ahaseths traditioner vidare. I uppfostran ingår inte bara sång, dans och sådant, utan också en gedigen utbildning om det gamla Egypten och hur det egentligen var, och en bra träning i många ursprungliga stridstekniker. Före man får genomgåden skall dock varje ung kvinna visa sig värdig att upptas i Ahaseth. Det sker vanligen genom att man tilldelas en uppgift att lösa, som ofta innebär en lång och farlig resa.

Det är hur det skall vara i teorin. Naturligtvis har sekten genomgått flera förändringar under de 2000 år den existerat och den är inte alls samma sekt nu som när den grundades. I teorin skall enbart de som tillhör rätt släkten tas med, men det är numera långt ifrån en regel. Istället är det ofta de bäst lämpade som väljs ut. Hade inte man tillfört friskt blod och idéer utifrån, hade Ahaseth med största sannolikhet gått under för många generationer genom inavel och förtorkning. Inte heller är det längre den äldste som leder varje gren. Genom modern medicin lever folk så länge att det aldrig hade blivit någon förändring och något nytänkande. Istället utses en ny Lysande för varje gren vart 16e år. Det har istället lett till en del intern politik och en hel del intriger, men man har valt att föredra det.

När någon läser om Ba-själen

Någon försöker göra en ritual som skall föra deras Ba-själ genom Anduat. De vet antagligen inte hur den skall genomföras, men det vet Hathor. Om hon vill kan hon hjälpa dem, genom något ombud.

Ritualen går till så att först utses en ledare. Självklart måste det vara Hathor och ingen annan. Hathor kan leda en ritual, eftersom hon är gudinna, och det behöver inte betyda att hon talar till dem direkt.

Alla mässar tillsammans, så att deras själar blir mottagliga. De skall säga "An –du –at" i takt och mässande.

Samtidigt läser Hathor en text.

Efter det ska Hathor leda dem runt, så att de rör sig medan de mässar. Efter att de har mässat färdigt skall de sätta sig i en ring, med ryggarna mot varandra. Där kommer de att somna.

När de sover kommer det in en vägledare och en portväktare från solbåen. Portväktaren bär på Hathors mjölk och överlämnar kannan till Hathor och leder ut henne. Efter att portväktaren lämnat Hathor återvänder portväktaren och ställer sig vid porten ut. Vägledaren kommer att börja föra Ba-själarna genom Anduat till porten och överlämnar dem till portväktaren. På andra sidan kommer Hathor att ta emot dem och vänta tills alla är samlade för att sedan väcka upp dem med sin mjölk.

Då kommer de ut i solen!

När de portväktaren tar emot någon ställer han frågan: Är du värd att leva?

Om de svarar Ja så tar portväktaren och leder igenom personen till andra sidan ut i de fria.

Om de skulle svara Nej får de lägga sig ner igen och bli kvarlämnad och dö av svält.

Sannas droger

Hon skall utrustas med tre olika alkemiska droger.

Alla drogerna varar i en halvtimme och hon tar eller ger dem vid behov.

Den första är din intelligenshöjande drog. Den är i form av småpiller. Ta dem och du tycker dig tänka klarare.

Den andra är ett gult pulver. Det skänker lugn och frid. Har man skadat sig, så känner man heller inte så mycket smärta.

Den tredje drogen är ett vitt pulver. Om man tar den bli man uppiggad.

Piller i kombination med gula pulvret ger ett meditativt lugn.

Piller i kombination med vita pulvret ger ökad aktivitet, uthållighet och skärpta sinnen.

Pulvren i kombination, gör att man blir utflummad och blir misstänksam mot alla i kring sig.

Allt ihop, gör att man blir hög, börjar se syner och får paranoia.

Om du ger drogerna till någon annan, skall du berätta effekterna för dem. De behövs inte tas samtidigt för att få kombinerade effekter. Det räcker att ett ämne fortfarande är aktivt, när det andra tas.