Närmare Gud till dig

Call of Cthulhu-scenario till Uppcon 1997.

”Närmare gud till dig” är på sätt och vis ett nytt grepp när det gäller konventsscenarion, det ställer ganska stora krav på spelledaren både i inprovisationsförmåga och faktakunskaper, men vi hoppas att dessa krav skall löna sig vid genomförandet av scenariot. Nedan följer lite om stämnigen i scenariot och om idén med det. Lycka till!

Scenariot är skrivet av:

Mats Bergström
Johan Jonsson
Daniel Larsson
Illustrationerna är gjorda av David Bothén

Bedömning

I det här scenariot tänker vi som vanligt bedömma rollspel, spelglädje och till viss del scenariolösning - i vårt fall kanske snarare scenarioförståelse och hur mycket man verkligen undersöker alla ledtrådar.

För att rollspelet skall vara bra krävs det inte bara att det skall vara inlevelsefull och engagerat. Eftersom spelarna spelar ett gäng katolska munkar, är det mycket viktigt att de visar en förståelse för vad det innebär. De måste spela utan att svära, de måste hela tiden vara snälla, goda och bry sig om sin omgivning med medmänsklig kärlek. De skall aktivt visa sin tro helt enkelt.

Scenariots handling - i korthet

För länge, länge sedan i det antika Kartago dyrkade man någon cthulhuid företeelse. När Kartago pressades av romarna i de puniska krigen bad de sina gudar om hjälp och fick det i form av en ritual. Enligt Kartagerna skulle ritualen ställa stjärnorna rätt så att deras gudar kunde manifestera sig permanent på vår jord. Tråkigt nog för kartagerna hann man bara sätta igång ritualen innan staden föll. Ritualen glömdes bort av människan, men var i sig själv aktiv och strävade mot fullbordan. Genom historien har ritualen strävat mot att bli fullbordad men aldrig lyckats.

Karaktärerna, som tillhör den katolska kyrkans interna undresökningskommision, får i uppdrag att undersöka ett förmodat självmord. Det är prästen / tillika arkeologen Arthur Bliss som avlidit. Självmordet har slagits upp ganska stort i Israelisk media och katolska kyrkan vill själva fastsälla om det var självmord eller inte.

Arthur Bliss har drabbats av ritualen. I sina arkeologiska undersökningar fann han en pergamentsrulle som berättade om ritualen, dock hade berättelsen förändrats under historiens gång, så han förstod inte att det var en undergångsritual ursprungligen från Kartago, utan tror (vilket det oxå är) att det är en del av dödahavsrullana och arvet från quamran sekten. Ritualen driver Arthur till vansinne och han förolyckas.

Karaktärerna utreder Bliss fallet och kommer ritualen på spåren, eller snarare den på dem. Genom återskapandet av Bliss sista levnadstid, upprepar spelarna de handlingar som gjorde att ritualen drabbade Bliss. När sedan karaktärerna är indragna i ritualens nät, väntar dem en otrevlig mardröm. Ritualen driver karaktärerna mot dess fullbordan och det är karaktärerna som avgör om ritualen innebär jordens undergång eller ej. Allt beror på vilket perspektiv på ritualen de har mot slutet av scenariot.

Scenario idé

Det här scenariot har ingen fast plan utan är flytande. det innehåller inte bara ett flertal olika slut utan också ett flertal olika intriger som kan ha lett fram till de olika sluten. Det är till och med möjligt att karaktärerna inte gör något annat än att sitta och diskutera genom speltiden och de kan ändå klara scenariot, därför måste du som SL var lyhörd för vad som pågår under spelsessionen. Det är du som kastar in lämpliga trådar åt spelarna beroende på vad de gör. Vissa drag är dock generella genom hela scenariot annars vore det ju inget scenario och omöjligt att bedömma, det har i alla fall vi kommit fram till.

Det finns en ritual som är väldigt central för berättelsen. Denna ritual är obestämd och dess verkningar bestäms utifrån vad ritualdeltagarna tror skall hända. Du måste därför vara uppmärksam under spelets gång för att bestämma ritualens utgång vid slutet av scenariot. Ritualen kan jämföras med en magisk stig. Så länge man går

mot stigens slut vandrar man mot ett bestämt mål, man vet vart man är på väg. Från denna stig går det andra småstigar som leder till andra bestämda mål, kanske samma. Det viktiga är tron om att man är på väg mot ett mål och hur man än går kommer man att komma fram till detta mål, även om man går åt motsatt håll. Det är inte vägen som är viktig det är målet. Detta får inte bli tydligt för spelarna, de skulle kanske uppleva det som rälsbuss, men det är det ju inte, för det är ju spelet som bestämmer målet.

Ritualen sätts igång i och med spelarnas undersökning av ett förmodat självmord, de tar upp ritualen där han stannade. Kanske har ritualen ett eget liv, mål och vilja!

Om Handoutsen

Det är viktigt att spelarna går i Bliss fotspår. Anledningen till det är att annars skulle de inte dras in i ritualen. Meningen är att spelarna i efterhand skall upptäcka att de gjort / upplevt samma händelser som den avlidne Bliss. Därför måste du som Keeper dela ut handoutsen vid rätt tillfällen. Arthur Bliss dagbok är ganska mycket spridd på olika platser och den innehåller många ledtrådar. Det är du som styr vilka ledtrådar de hittar och då bör du ju lämpligtvis ta handouts som visar att de gjort samma sak som Bliss.

Om dagboken

Dagboken består av 5 sidor vilka du hittar bland handoutsen. I scenariot förutsätts den vara en liten brun dagbok, vilken har rivits sönder i 5 delar. Bliss har gömt de 5 delarna på olika ställen, driven av sina egna, paranoida skäl. Du skall ge dem de olika bitarna i ordningsföljd, oavsett vilken väg de går. Dvs först får de den första biten, sedan den andra osv..Att de kommer i den här ordningen beror på att de förutsetts följa samma väg som Bliss tog. Bitarna följer alltså en slags utomjordisk symmetri och ska komma till dem i rätt ordning.

Vad som har hänt innan historien tar sin början

En ritual uppstår i och med Kartagernas hedniska religion med dess offerdyrkan. De var ett sjöfararfolk och de dyrkade något som fanns i vattnet. De tillämpade barnoffer och sådant, se bakgrundmatrielet. Ritualen kom till Kartagernas överstepräst i en dröm under romarnas belägring av Kartago under det tredje Puniska kriget. Situationen för Kartagerna var hopplös. Det var romare överallt. Deras enda hopp stod till Ritualen som skulle förinta den romerska hären.

Romarna fick dock nys om deras planer och stormade staden i förtid. Slut på den episoden. Läs mer i bakgrunsmatrielet.

Romarna fraktade med sig fragment av ritualen tillbaka till Rom. Där föll den i Cato den äldres händer. Där den sedan låg den och ruttnade. Möjligtvis har den har hjälpt till att expandera den romerska republiken. Ända tills en av Catos ättlingar (Septimus Cato) flyttade till provinsen Palestina och tog med sig sitt gods med tillbehör. När han inventerade godsetet fann han ritualen och insåg lite av dess potential. ”Åhh, ett gammalt dokument. Så charmigt!”

Vid en dionysisk orgie i januari 31 f.k. läste han upp ritualen. Detta innebar att den blev mer aktiv. Strax efteråt kom den jordbävning som förstörde stora delar av Palestina, dock självdog ritualen ungefär samtidigt som en profet vid namn Jesus korsfästs. Ryktet om ritualen kom dock ut bland judiska separatister (seloterna) som började ”plotta” för att komma över ritualen och göra revolt mot den romerska övermakten. På 60 talet e.k. gör judarna uppror i Jerusalem och under detta genomförs en räd mot Katos ättlings villa. Seloterna kommer där över ritualen och lämnar över den till sina bundsförvanter och mer lärda vänner esserna. Esserna förde med sig ritualen till Masada där de försökte tyda den. Under tiden skickade den romerska staten en stor armé till palestina för att slå ned upproret och skingra judarna över riket. Judarna på Masada var de som höll ut längst och in i det sista försökte man tyda ritualen.

Man insåg dock inte skulle hinna genomföra den innan romarna intagit fästningen och man förde ritualfragmenten till Quamrangrottorna och en undandflydd grupp Esser. I ett sista desperat försök mot övermakten genomförde man en ritual på Masada där man begick ett väldigt självoffer i hopp om att ritualen skulle drabba det romerska riket alt ritualen dödade dem. De lyckades inte.

Ritualen förvarades i Quamran och glömdes med tiden bort av esserna där. När sedan området drabbades av en jordbävning och avfolkades glömdes ritualen och quamranrullarna bort, tills de hittades av en fåraherde på 1950 talet och en av vår tids mest berömda arkeologiska händelser var ett faktum.

Dock har ritualen spelat in i världshistorien. Sedan den startats av de desperata Kartagerna, reciterats av Romerska klåpare och spätts på av fanatiska Judar har den legat latent och hela tiden velat avslutas. Då och då dyker den upp och ställer till oreda. Idén om ritualen och kunskapen om att den finns och lite om hur den fungerar har spritts, först genom Judar i diaspora och sedan via andra som bara har hört ryktet om den. Eftersom ritualen var startad ville den avslutas. Den, eller de krafter som ligger bakom den, påverkade folk att fortsätta det påbörjade. En del sökte och försökte aktivt med den, medans andra bara passivt råkade bli indragna i den. Vissa motarbetade den, medan andra trodde att de kunde utnyttja den. Ett slags psykiskt flugpapper alltså.

Till exempel fick Karl den store tag på idén om den, men han dog innan han han använda den. Tempelherrarna sägs ha varit på jakt efter den. Jeanne D'arc sägs ha inspirerats av den, fast det kan vara ett rykte. I en belägrad stad under 1300-talet i medelhavet sägs den ha påbörjats. Därifrån spreds digerdöden. Mongolerna ville verkligen ha tag i den och de exprimenterade friskt. Inkvisitionen hade sina misstankar om att någon i Europa (gärna en jude eller annan avvikande) försökte få fram den. Efter några år var det en kille som hette Adam Weishaupt som trodde att han hade hittat den. Då sas det att den skulle skänka all visdom och den stora upplysningen. Naturligtvis var Nazisterna delvis motiverade av den.

Iden om ritualen (ofta väldigt utblandad och med andra mytiska tillägg) gör hela tiden saker i historien och påverkar folk att ta beslut som de annars aldrig hade fattat. Ofta, men inte alltid, sker det genom att den inspirerar en person och denne sedan drar med sig andra i sina försök och undersökningar. Kulter har startats på detta sätt. Statsöverhuvuden har upphöjts och fallit, länder har enats och splittrats och paranoida har fått ytterligare vatten på sin kvarn.

Den avlidne / mördade, Fader Arthur Bliss

Arthur var en äldre präst som hade en magisterexamen i Arkeologi. Han arbetade i Jerusalem med att försöka gräva fram hur staden såg ut kring tiden för Kristi födelse. Hans tidigare forskning har berört skillnader och likheter i semitiskt och kristet gravskick, samt framför allt en vansinnig teori om att begravningar kommer från kannibaliska seder. På sista tiden hade han intresserat sig en hel del på de relativt nyupptäckta Dödahavsrullarna. Hans arbete försvårades dock en hel del i och med svårigheterna att komma åt och studera källmaterialet.

Han lyckades dock göra ett sensationellt fynd i en gammal antik-affär någonstans bland marknadsgrändernas gytter hos en kille som heter Kando. Fader Bliss var övertygad om att det rörde sig om ett hittills helt okänt fragment från en av rullarna. Som alla forskare som är inblandad i den här arkeologiska härvan höll han hårt på sitt fynd och berättade om det enbart för några nära vänner. Fader Arthurs tidigare vildsinta teorier hade gjort honom något obekväm i arkeolog-kretsar (samt även i kyrkans hierarki), så hemlighållandet av hans upptäckt var kanske något mer förklarlig än övriga Qumran-forskare. Arthurs tanke var att när hans sensationella upptäckter kom ut, skulle hans rykte äntligen återupprättas.

Det framgick redan tidigt att det inte rörde sig om ett fragment som kunde kategoriseras bland de övrigt kända fragmenten. Det rörde sig om någon form av magisk-religiös text, vilken var avsedd att frambringa eller framkalla något stort och kanske för sekten önsksvärt. Det rör sig heller inte om en orginalversion av texten, utan en av sekten tolkad version och översatt, där begrepp som tydligen var något annat i orginaltexten har förvanskats till något annat av Qumran-sekten. Något som passar in i deras världsbild.

Mycket av det här scenariot går ut på att följa Broder Arthur Bliss sista forskningar, finna hans resultat, förstå varför han handlade som han gjorde och komma på vad texten handlar om.

Annat som händer innan scenariot börjar

Israel håller på att börja 6-dagarskriget. Det skedde som ett försvarsdrag mot arabstaternas väntade invasion. Slå först-taktiken. Som vanligt innan krig är det en massa spioner som smyger runt och försöker fixa saker i sista minuten. Det har faktiskt börjat ett litet krig spioner emellan. Dessa dödar varandra på de mest bestialiska sätt och allmänheten har börjat oroas. Vissa mer oansvariga tidningar har börjat misstänka en massmördare och undrar varför polisen inte gör något. Dessa är på intet sätt overksamma, men kan av naturliga själ inte avslöja något som kan hota nationens säkerhet. Man kan lätt få för sig att Bliss dödsfall har med de andra morden att göra, men så är inte fallet. Det behöver ju naturligtvis aldrig spelarna upptäcka.

De olika fraktionerna i scenariot, som kan påverka spelarna eller vara intresserade av ritualen

Katolska kyrkan - deras uppdragsgivare, medarbetare och motarbetare, tycker inte om självmord och jordens undergång

Al Fatah - palestinierna skall få tillbaka sitt land med alla medel

Polisen - gillar inte mord, religiösa fanatiker, onödig publicitet och våld, gillar ej privatspanare, stor hjälp

Church of the Starry wisdom - calle sekt, påskynda undergången och stjärnornas rättställande

Quamransekten - inte utdöd, förvaltar Jesus självoffer, arbetar för att stoppa ritualen, förhindrade nazisternas försök i Tjeckien.

Ritualens offer (spöken/andar) - judar, kartager, romare, esséer mfl. Beroende på vilken sida de stod på när de föll offer för ritualen vill de förhindra den / se den genomföras så att de kan gå vidare.

Journalisten - jobbig.

Andra forskare - vill inte släppa ifrån sig qumranrullarna och beslagtar alla fragment de kommer över. De har också annan info.

Ritualen

Perspektivsförskjutning

Ritualen påverkar människors som dragits in i den. När karaktärerna undersökte Bliss hem drogs de in i ritualen. Den kommer därför att påverka karaktärerna mer ju längre tiden går. Påverkan kan beskrivas som en perspektivsförskjutning. I början av scenariot är påverkan ganska obetydlig men allt eftersom det fortskrider förvrids karaktärernas sinnen. Förskjutningen innebär att spelarna uppfattar verkligheten som allt dystrare och när de tänker på det så har nog världen alltid varit så dyster. För att åskådligöra det kan följande exempel hjälpa: I början av scenariot går karaktärerna genom en marknad. När du beskriver den för dem så är den exotisk, väldoftande och trevlig. Köpmännen upplevs som ärliga och trängslen som acceptabel. Mot slutet av scenariot så går de genom samma marknad. Nu beskriver du den som jobbig. Ruttnande köttstycken säljs till överpriser av otrevliga och giriga araber. Trängseln är outhärdlig. Det är du som Keeper som sköter perspektivförskjutingen och du gör det via beskrivningar. Man kan jämställa ritualens perspektivförskjutning med idén i Jönköpingsscenariot (Uppcon 93), fast dess utformning är annorlunda i detta scenariot. Istället för att idén motsvaras av en viss procentsats vid varje tärningsslag är det du som avgör hur mycket ritualen tar över av spelarnas sinnen. Mot slutet av scenariot borde de verkligen tycka att allt är skit. Perspektivförskjutningen är ett ganska stort problem för ritualen, den är ju en av de största anledningarn till att den inte har slutförts (ritualens mål), de som skall slutföra den har helt enkelt begått självmord innan de kunnat genomföra den.

Andeeskalering

Allt eftersom ritualen går mot fullbordan kommer allt fler av ritualens offer att dras till karaktärerna. I början av scenariot är det ett fåtal andar som har uppmärksammat karaktärerna och som försöker visa dem i olika riktningar. Mot slutet är det dock så många andar som fått nys om att ritualen kanske snart skall fullbordas och de vill inte missa en eventuell chans att bli fria, medan andra andra mer är intresserade av se dem misslyckas, då de inte vill de ritualen fullbordas. Mot slutet av scenariot borde karaktärerna känna sig iaktagna från nästan alla håll, men ändå inte se någon. Gunther däremot ser alla andar och ser att de bara stirrar på dem. Andarna står bara och stirrar på dem, lealöst och med tom blick. Detta kan bli lite påfrestande för honom då han inte vet vilka som är andar och vilka som är verkliga människor.

Ritualens möjliga slut

- Ritualens fullföljande - världens slut (De Gamla vaknar, apokalyps, meteor träffar jorden, aliens m.m m.m)
- Besegrandet av fienden - stoppar nazister.
- Guds återkomst
- Ritualen kan vara ett offer för att blidka Gud eller vilddjuret i apokalypsen

Hur man besegrar ritualen

- Självoffer
- Utplånandet av ritualens existens
- Förneka av dess existens

Scenariot

Vad som händer i scenariot beror väldigt mycket på vad spelarna gör och vad du känner för att slänga in. Därför har vi delat upp scenariot i dels platsbeskrivningar, dels händelser och dels möten. I vissa fall stämmer dock inte denna uppdelning till 100 % men i de fallen är det ju uppenbart.

Scenariots inledning

Mötet med Kardinalstatssekreterare Albert van Vilvorde och dess konsekvenser

Det är tisdagen den 23 maj 1967.

Ni har under dagen blivit kallade till Kardinalsekreterare Albert van Vilvordes kontor. I god tid innan fann ni er och blev visade till hans kontor. Det hör ju inte till vanligheterna att bli kallad hit, så ni kände er ganska nervösa. Kardinalen bjöd er att sitta ned och började sedan att tala:

”Tack för att ni kunde komma hit med så kort varsel. Det har inträffat något i Jerusalem som jag vill att ni undersöker. Det är en av våra präster som har förolyckats. Ni kanske har hört talas om det? Inte? Nå, det är fader Arthur Bliss, en arkeolog som vi har stöttat mycket under de senaste åren. I tidningarna så slås hans bortgång upp som självmord och det att han var katolsk präst spär bara på eländet. Jag vill att ni beger er till Jerusalem och undersöker fader Bliss påstådda självmord. Det är av absolut största vikt att det är säkert att det var självmord, för om det inte var det så kanske något av vårt rykte kan räddas i Jerusalem. Ni kan bege er omedelbart. Jag har kontaktat Abotten på vårt kloster i Jerusalem och det är till honom som ni skall rapportera.”

Något vimmelkantiga begav ni er till era celler för att packa och for sedan iväg till flygplatsen. Några timmar senare landade ni i Israel och begav er till kyrkans kloster i Jerusalem. För övrigt ett fransiskanerkloster.

Kort efter ni installerat er i klostret, en egen korridor med fem celler, blev ni visade till Abott Freelys kontor. Han gjorde det klart för er att ni måste nå resultat fort och att de måste visa att Bliss bortgång inte var för egen hand. Detta beror speciellt på en anledning. En journalist på Jerusalem Herald, med signaturen S.H har påbörjat en häxjakt mot katolska kyrkan i Jerusalem. Han har redan gottat sig i det här och håller på att samla till en artikelserie som skall börja med Arthur Bliss självmord. Av denna anledning så vill Freely höra av er minst en gång om dagen, senast 24.00. Han delade till och med ut en mobil radio (walkie-talkie) till gruppens ledare för att han skulle kunna nå er om det var något han undrade, utöver det fick ni ett kuvert med lite information. Adressen till polisstationen, bårhuset, Bliss lägenhet och ett kort på mannen själv.

Lite trötta efter resan men ändå vid gott mod, lämnade ni hans kontor och gick ut ur klostret. Eftermidag tisdagen den 23'e, stekande sol och torr luft, Jerusalem kunde ha gett ett bättre intryck.....

Scenariot börjar....

Platser

Jerusalem

Jerusalem är vid tiden för scenariot en delad stad. Den västra sidan kontrolleras av Israel och den östra av Palestina. På den västra sidan ligger bl a det gamla templet, biblioteket och universitetet. På den östra finns bl a den gyllene moskén. När man skall korsa någon av sidornas gräns måste man ta sig igenom en postering. I dessa finns det beväpnade soldater som kollar att man har tillstånd att resa över. Turister brukar i allmänhet släppas igenom ganska lätt, det är dock svårare för människor med arabiskt utseende att ta sig igenom utan att bli trakasserad. Gränspostvakterna är ganska stingsliga pga av de terror attacker som äger rum i den västra delen av staden.

Den västra delen är relativt fin. Gammal arkitektur blandas med nybyggen och arkeologiska utgrävningar. Det är trånga gränder och myllrar med folk. De flesta hus är antingen sandfärgade eller vitmålade tvåplansvillor. Det finns allmäna kommunikationer i form av bussar, dessa är ofta väldigt fullbelagda. Taxibilar är det sparsamt med.

Den östra delen är inte lika fin. Här förfaller byggnaderna allt mer, i brist på pengar, dock är arkitekturen ungerfär den samma, trånga gränder och låga vitmålade hus. På affärsstråken har alla affärer nedfällbara galler. Här är det om möjligt än mer folk och trängseln lockar till sig ficktjuvar. Här finns också de minareter som böneutroparna använder sig av fem gånger per dag och klagomuren.

Det blåser ganska lite i Jerusalem och solen känns verkligen, det är med andra ord stekhet. Luften är ganska torr och uppblandad med avgaser. Dock kommer man utanför Jerusalem finns det i förorter grönska och ganska bra luft.

Det finns många olika männskotyper i Jerusalem. Dels de ortodoxa judarna (små hattar, skägg och polisonger), dels de sekulariserade judarna (”vanligt” klädda västerlänningar), dels fundamentala och sekulariserade muslimer. Det fionns armenier, druser, journalister, soldater och vanliga förbipaserande. I de östra delarna är det dessutom vanligt med mycket gatubarn, som grupperat sig i olika gäng.

Katolska Kyrkan i Jerusalem

I Jerusalem finns det ett katolskt fransiskanerkloster. Det drivs av Abott Freely. Han är mycket störd av uppståndelsen kring Bliss självmord och har kallat in Undersökningskommisionen. Han är mycket angelägen om att karaktärerna snabbt kommer fram till resultat som pekar mot att Bliss dödsfall var ett mord och kommer under scenariots gång att vilja ha in rapport flera gånger om dagen. Har karaktärerna inte gjort rapport till honom innan 24.00 söker han dem och frågar vad de är någon stans och när de kan komma och rapportera.

Abott Freely berättar att det har varit många ouppklarade mord i staden på senaste tiden. Han vill att gruppen skall undersöka om inte det kan vara samma mördare som har utfört dem och som har mördat Fader Bliss.

Karaktärerna har blivit inhysta i en egen korridor. Det finns fem celler i korridoren och de är spartanskt inredda, en säng, ett nattduksbord, en bibel, en garderob och ett krucifix på väggen är allt som finns.

I övrigt på klostret så finns det ett bibliotek, matsal och gudstjänstsal.

Mordroteln, Polisstationen

Mordroteln är belägen på andra våningen i polisens huvudbyggnad i centrala Jerusalem. Det är Josef Horowitz som har hand om undersökningen av Bliss. Han befinner sig vid sitt skrivbord under kontorstid och det är inga problem att hitta honom. Josef är övertygad om att Bliss begått självmord och anser fallet vara löst.

Bliss hade under en längre tid lidit av en depression, den berodde på att han aldrig blivit accepterad i de akademiska kretsarna. Grannarna har intygat att han blivit allt konstigare på sistone. Josef antar att det till slut blev för mycket. Han har inte funnit någon anledning att misstänka någon. Vem skulle vilja mörda en präst? Hur som helst, rättsläkaren stödjer hans teori och de hänvisas till honom.

Josef är inte speciellt pigg på att ha en hög katolska präster som försvårar och ifrågasätter polisens arbete. Han ser därför gärna att karaktärerna får snabba svar på sina frågor så att de också kan komma till samma slutsats

som han redan gjort och sedan åka hem. Om de frågar om tillstånd att gå in och titta på Bliss lägenhet går detta, p.g.a. detta alldeles utmärkt. Det finns ju inga speciella bevis som skulle kunna komma bort.

Om karaktärerna frågar honom om de övriga morden i staden, kommer han att grymta och säga att dem har de inte med att göra. Det rör sig om helt andra mord och utredning pågår. Om han pressas kommer han att avslöja att det rör sig om fem andra mord. Tre har fått halsen avskuren, en har sprängts och en har skjutits i en mörk gränd. Ingen har bränts till döds. Två av de med avskurna halsar var Jordanska medborgare, en var egyptier (avskuren hals) och han som sprängdes och han som sköts ner var från Israel. Samtliga var män mellan 30 och 60 år och ingen hade några religiösa uppgifter. Mer kan han inte avslöja av utredningstekniska själ.

Vid det första besöket är Horowitz snäll och hjälpsam, men om de kommer tillbaka och drar teorier eller ställer ytterligare frågor så blir han lätt irriterad. Privatspanare är inte populära.

Bliss boende

Arthur Bliss bodde i en tvårumslägenhet i en villa i utkanterna av Jerusalem. I huset finns det två andra lägenheter varav en innehavs av ägaren och fastighetsskötaren medan den andra bebos av en gammal judisk tant.

Huset består av två våningar, är grönt och har vita fönsterkarmar. Det finns en liten trädgård och ett staket som omgärdar den. Upp till själva huset går det en stengång. På dörrren finns det inga ringklockor men en portkläpp. Det inga namn på dörren men väl ett nummer, 77. Om de knackar på är det ingen som öppnar. När de öppnar dörren möts de av en hall som leder fram till en trappa. Bredvid trappan fortsätter korridoren fram till en vit dörr som är markerad med en svart etta. Precis innanför dörren till vänster finns det ett skåp uppsatt med tre luckor. Varje lucka är markerad med ett namn och en siffra. 1 Isaac Michel, 2 Lillith Meijer, 3 Arthur Bliss. Det finns inga mattor. Om man går upp för trappan kommer man upp till en ny korridor. I den finns två dörrar, den ena markerad med en tvåa och den andra med en trea, den sistnämnda dörren är låst. I Bliss låsta postbox ligger ett brev som sticker ut lite så att det syns att det finns där (**Handout att ge till spelarna**) .

Bliss lägenhet

När spelarna väl kommer in i lägenheten möts de av ett kaos. Ytterdörren leder rakt in i ett rum. Detta rum är besudlat med papper och böcker, allt i ett enda virrvarr. Under papperen finns det en röd, persisk matta. Det finns tre fönster i det här rummet, alla har röda gardiner fördragna vilket gör att det blir halvdassigt ljus här inne. Mot fönstren står det ett överbelastat skrivbord, i den västa väggen finns det en öppning som leder in i det andra rummet. I övrigt är alla lediga ytor klädda med bokhyllor som i sin tur är fullproppade med böcker. Bokbeståndet verkar mest utgöras av olika avhandlingar, uppsatser och fackböcker. Naturligtvis finns det en god portion teologisk litteratur. På skrivbordet står det en djup tallrik med ruttnande pastarester i. Det luktar brandrök.

Det andra rummet är inte lika belamrat. Här kan man faktiskt se golvet! Det ärsmalare och rymmer i princip bara en säng innan rummet öppnar sig mot köket.

Det finns ett fönster (igendraget) som vetter ut om gatan, en obäddad träsäng. Sängkläderna är snodda, precis som om han legat och rört sig väldigt mycket, som ett resultat av detta täcker underlakanet knappt en tredjedel av sängen. Det finns blodspår i sängen och bredvid den högra sängposten, vid kudden, ligger det en brödkniv. Kniven bär tydliga spår av levrat blod. Här inne är rökdoften tydligare. Runt sängen går det en tunn, bruten men ändå tydlig cirkel av salt (skyddscirkel). Staplat mot fönster väggen står böcker och på dem ligger ett par verk uppslagna, Aliester Crowleys ”Magick” (**Ett Handout att ge spelarna nu**), en bok om ängelologi, en genealogisk utredning om ätten Cato och ytterligare några.

I köket finns det tre fönster (väster, norr och öster (inte igendragna)) vilket gör att det är mycket upplyst. Diskhon är fylld med disk och ruttnande matrester. På diskbänken står det en röd metallbehållare med texten ”Gasoline”, den är nästan tom. Taket är svett av eld och det mesta av luckor, golv och väggar likaså. På golvet är ett ovalt område markerat med krita. Här inne är doften av brandrök väldigt tydlig.

På kylskåpet sitter det ett tidningsurklipp om att "Bliss brinner...". **Det kan man få som ett handout**. Ge spelarna det.

Ledtrådar i huset:

I lägenheten finns det inget att tända eld med, det är en stark indicie att Arthur inte blivit mördad. Omständigheterna i lägenheten visar att allt inte står rätt till, klara drag av paranoia ex att sängkläderna är vridna och att fönstrena är täckta. ”Magick” (**handoutet**) och saltcirkeln visar att han intresserat sig för ockultism och

magi, samt utfört ritualer (cirkel), även blodsspåren kan dras in i detta resonomang - blod är ju en viktig ingridiens i viss magi.

Brevet i postboxen (**handout**) är från hans syster där det klart och tydligt framgår att hotet är verkligt. Lappen som Arthur gav till Lillith är tagen från hans dagbok. Den genealogiska utredningen om ätten Cato pekar mot villan.

Bårhuset

Bårhuset är beläget i ett av underplanen på sjukhuset i centrala Jerusalem. För att ta sig dit går man in genom huvudentrén och tar hissen till plan 0. Efter lite irrande i korridorerna på plan 0 kommer man till slut fram till bårhuset. En blå dubbeldörr som det står bårhus på visar att man kommit rätt. Innanför dörrarna finns det en reception där det sitter en uniformerad sjukhusvakt. Han skriver upp alla besökare och kollar så att de verkligen kommit rätt. Här kan ju karaktärerna komma med en bra förklaring och visa de rätta papprena?....!

Korridoren fortsätter rakt fram 5 m till en ny dörr.Det är lysrörs belysning, gröna väggar och golvet utgörs av naken cement. På vänster sida i korridoren finns det ett väntrum inredd med en soffa och ett bord, här puttrar ständigt en kaffekokare. Bakom dubbeldörren breder själva arbetslokalen ut sig. Här inne är det stark lysrörsbelysning, stora britsar i rostfritt stål, vita väggar och en kraftig doft av formaldehyd. Det finns två dörrar här inne som leder till arbetskontor. Mot ena långväggen finns ett gigantiskt skåp, med många mindre luckor (lagom breda för en brits med tillhörande kropp) i rostfritt stål. Det finns ca. sex ”arbetsbord” med tillhörande instrument (våg, borr, skålar, såg, skalpeller osv). Tre av borden är ”upptagna” och och övertäckta med vita svepningar. Det finns en person här inne. Han står och dricker kaffe lutad mot stålskåpet när karaktärerna dyker upp. Återigen får de dra historien om vad de vill. Obducenten är ganska nedstämd och verkar inte alls trivas med sitt jobb. Han suckar och pustar ganska mycket när han går in på ett av kontoren för att titta i arkivskåpet och få reda på i vilket skåp Bliss ligger. När han kommer tillbaka suckar han och ler lite mot karaktärerna. Bliss ligger i nr 13. Obducenten öppnar luckan och drar ut britsen. Kroppen är täckt med en vit svepning. Läkaren frågar om de är redo och drar sedan bort svepningen. Kroppen på britsen är svårt vanställd, täckt med brännskador och skärsår. (SAN?) Det är svårt att urskilja om det verkligen är Arthur Bliss. Kroppsbyggnaden är den samma men i övrigt är det svårt. Ansiktet är nästan helt förstört. Obducenten kan om de vill berätta vad han vet om kroppen. Han drar det i sådana fall kallt och mekaniskt samtidigt som han pekar på lämpliga punkter på Bliss kropp.

”Den avlidne kom in 00.56, det var ganska lugnt då så jag tog hand om honom direkt. Kroppen rykte fortfarande lite när jag gjorde min inledande undersökning. Jag har kollat tandkorten och konfirmerat att det här är Arthur Bliss. Fast det är klart, utanför protokollet, helt säker kan man ju aldrigt vara. Ansiktet är trotts allt helt sönderbänt. Nåja, den avlidne har under en längre tid utsatt sin kropp för ärrbildning, förmodligen så är skärsåren över hans kropp gjorda för egen hand, då de har uppstått under en längre tidsperiod. Jag uppskattar att de första skärsåren uppstått för ca. en månad sedan och då här på höger armen. Han har sedan bytt arm och efter det gått ned på benen, skärsåren här på bröstet är relativt färska, om ni ursäktar uttrycket, uppskattningsvis fyra - fem dagar. Den primära dödsorsaken är syrebrist som uppstått i samband med att den avlidne hällt bensin över sig och börjat brinna. Ja det var väl ungerfär det som jag har kommit fram till och det här är ungerfär det jag skall skriva i min rapport. Vill ni se mer? Tänkte väl det.”

Om någon undrar över de övriga morden, så har samtliga obducerats och dödsorsaken och identiteter klart kunnat fastställas. Mer kan han tyvärr inte avslöja på grund av tystnadsplikt. Något som de måste kunna förstå.

Om spelarna inte har några frågor så följer obducenten dem till den yttre dörren där han också passar på att fylla på sin kaffekopp.

Biblioteket i Jerusalem

Någon gång under scenariot lär spelarna vilja kolla upp lite fakta på det stora och gamla biblioteket i Jerusalem. Här finns det fakta kring kartagerna, esserna, romarriket m.m m.m. Det finns även viss ockult litteratur men då det mesta är skrivet på hebreiska eller arabiska är de av liten hjälp för spelarna. I slutet av beskrivningen av biblioteket är det mer specificerat vad man kan finna där.

Biblioteket ligger vid basaren. Det är ett gammalt gult stenhus av antikt snitt med en lång stentrappa, stor dubbeldörr och stenpelare utanför. Bibliotekets öppna avdelningar består av tre våningar. En våning (den översta) är helt dedikerad till judendomen, den andra består av annan facklitteratur och skönlitteratur (mitten) och den nedersta har en liten barnavdelning, tidningsrum, forskarplatser, läsesal och cafeteria. Dock finns det en stor reception här nere. I den kan man beställa upp volymer från magasinet, få allmän information, beställa lånekort

och försöka komma åt de nedre (stängda för allmänheten) våningarna. Varje våning, i de öppna delarna, har en egen informations / lånedisk, men det är den på bottenvåningen som är huvudreceptionen. Biblioteket är ganska mörkt och sparsamt belyst, i taket snurrar stora fläktar sakta och verkar inte göra någon nytta, dess inredning med mörkt röd matta och mörka trämöbler förstärker ytterligare den tunga atmosfär som biblioteket utandas. Det mesta av armaturen går i mässing, men är som sagt inte speciellt vanlig.

I den allmäna delen av biblioteket kan spelarna som sagt få information om allmäna ting. Men vill de ha äldre och mer sällsynt information hänvisas de en trappa ner till den specielle forskarbibliotekarien. Med tanke på vad spelarna är intresserade av borde det vara rimligt om de blev hänvisade dit. Dock skall ett undersökande på de allmäna delarna inte glömmas bort. Det vore fånigt annars.

Man kan här på biblioteket finna en del om den kartagiska mytologin. Om spelarna söker efter kartagisk mytologi i den öppna delen av biblioteket kan de finna den allmänna informationen, sammanfatta finns som ett handout och i ditt bakgrundsmatrial. Det finns också en skildring från stormningen av Kartago gjord av en romersk legionär. Den finns i orginalspråk men även översatt till engelska. (**Ge först spelarna sammanfattningen om Kartago och sedan handoutet om stormingen**.)

En trappa ned, inhyst i de gigantiska skyddsrum som byggts under biblioteket finns forskaravdelningen. Då man bedriver tämligen mycket religiös forskning här, finns det en massa i ämnet. Bakom en stor och tung ståldörr finns det en reception med en man inte helt olik Günter bakom. Han ser gammal och grå ut, är svagt famåtlutad och står säkert och pratar med sig själv när spelarna dyker upp. Bibliotekarien heter Johdel och har tittat lite för djupt i vissa av sina älskade böcker. Detta har lett till att han har ungefär samma problem som Günther, han pratar med sig själv, fnittrar och säger emellanåt helt oförståeliga saker. Dock älskar han sitt bibliotek och vet allt om det, han vet till och med om att en del böcker inte borde läsas (kanske mest för att han utvecklat en slags kärleksrelation till vissa volymer, som han tycker om att sitta och smeka men absolut inte läsa, det vore ju att våldföra sig på innehållet, dessutom förändrar det en, tänk er Smeagol (Gollum), innan det gick riktigt snett).

Till en början kommer han att vara reserverad, men genom Günther kan de få tillgång till bibliotekets inre (nja, kanske inte hela inre), Johdel kan nog till och med tillåta dem att vandra fritt mot att han får prata en stund med Günther om alla volymer som finns i Vatikanens bibliotek. Under tiden kan spelarna vandra fritt, dock utan assistans av Johdel eller Günter, vilket kan decimera deras lycka lite grann. För att finna prylar krävs ett lyckat ”Library” roll och då kan de beroende på vad de söker om få fördjupad kunskap om något. T ex om dionysos kulten som leddes av Catos ättling (Septimus Cato) utanför Jerusalem (se nedan), om Masadasekten om esserna och om Kartagerna. Du kan ju själv välja, vad du finner lämpligt. Det är dock viktigt att spelarna själva specificerar vad de letar efter, biblioteket är ju stort och det lönar sig inte att planlöst driva i alla magasin och gångar. Om de söker på något som vi inte har gjort ett handout om, så rekomenderar vi <u>starkt</u> att du gör ett sammandrag av lite fakta som de finner. Kom ihåg grundplotten och improvisera.

Dessa magasin och gångar är dessutom fullproppade och verkar vara indelade i ett system som endast Günther och Johdel verkar förstå och de verkar mest fnittra tillsammans.

Spelarna kan i den här avdelningen på biblioteket bland annat i en bok om Catos ättlings (Septimus Catos) kult komma över ett annat Handout. I övrigt beskriver boken den förvirrade dyrkan man gjorde i kulten. Man dyrkade de gamla grekiska gudarna, i hopblandat med gamla Kartagiska gudar. De mest centrala gudarna var Dionysos och Pan. Den sistnämnde kallade de även för ”den behornade i havet” och är en direkt koppling med samme gud i den kartagiska mytologin. Gör ett sammandrag av boken och **ge dem Handoutet**.

Vad någon (helst Günter) kan få ur Johdel personligen:

Inte mycket fakta som har med historien att göra. Det får de forska själva här.

Fader Arthur Bliss brukade vara här och läsa konstiga böcker. Bliss var fullkomligt galen och onormal (fniss fniss). Han hade hittat en väg till ett annat bibliotek, här (He he).

Broder Frank är väldigt lik Fader Bliss ur vissa vinklar. Det kan vara deras liknande akademiska aura?

Arthur Bliss nämnde något om att han hade funnit eller köpt, vad jag tror han kallade Apokalypsens vilddjur. Vad kan det ha varit?

Någon gång under besöket är det också viktigt att följande händelse inträffar. När en spelare går bland hyllorna känner han hur det plötsligt slår lock för öronen och han mår lite illa. En stund senare kan han höra ljud av nakna fötter som springer på betonggolvet. Om han letar efter de andra så kan han inte hitta dem utan upptäcker att han inte alls känner igen sig. I sitt sökande och planlösa irrande börjar han att känna sig allt mer

utstirrad och förföljd, han kan emellanåt skymta skuggor mellan bokhyllsplanen men inte se något konkret. Han får dock en känsla av att det är barn som är runt honom, utmärglade barn, klädda i trasor. Plötsligt snubblar han över en bok. Boken heter ”Dödens val” och omslaget pryds av en lättklädd dam med en pistol i handen som tittar ned på en död präst i femtioårs åldern, det är något vagt bekant med prästen. Lika plötsligt som locket för öronen kom försvinner det och karaktären kan se sina vänner lite längre ner i korridoren, dock finns känslan av oro kvar i sin mage och han kan inte bli av med känslan att någon eller några tittar på honom under resten av biblioteksbesöket. I sin hand håller han ett läderinbundet och gammalt exemplar av Dantes ”Den gudomliga komedin”, på orginalspråk och med vackra illuminationer. Dock ingen lättklädd dam eller död präst återfinns i den. Det finns dock en illumination som väcker vissa klockor hos karaktären. Bakom ett stort äppelträd, tittar fyra utmärglade pojkar fram och det märkliga är att de tittar inte på trädet och ormen som finns i bilden utan de tittar ut ifrån bilden, rakt på karaktären som känner sig mycket illa till mods.

I övrigt om de sköter sina kort rätt, har de en vän för livet i Johdel.

Catos ättlings (Septimus Cato) villa

Villan förstördes delvis i upproret 60 e.kr. men delar av villan finns kvar. Det är beläget på en kulle utanför Jerusalem och är omgiven av en vit ca. 1,5 m hög stenmur som går 500 m från villan i en cirkel. I muren finns det en öppning där det går en grusväg genom en trädgård med apelsinträd upp mot huvudbyggnaden. Huvudbyggnaden är halvt raserad. En gång i tiden var det ett stort, vitt två våningshus, men efter upproret och de jordbävningar som drabbat området är det halvt raserat. Ca. halva huset är raserat och resten ser ut att rasa vilken dag som helst. Framsidan är ca. 14 m bred och har inga fönstergluggar, det finns en övervåning med tre fönstergluggar.

Dörren in i huset är borta så man får ta sig in via den raserade delen. I den raserade delen finns det halva väggar och dörrposter. Golvet är svårt nedsmutsat med jord. Den ännu icke raserade delen består av en väldigt instabil trappa upp på övervåningen, en större sal, och två mindre rum. I ett av de mindre rummen finns det en trappa som leder ned i vad som verkar vara en jordkällare. I rummen på plan 1 är det mycket smutsigt men det finns inga som helst tecken på att människor varit där på en lång stund. Väggarna är kala och rummen mycket mörka, det är också märkbart kallare i den hela delen av huset. Om någon är vågad och tar sig upp på övervåningen kommer de att finna ett stort rum. Det här rummet är inrett med sex sängar av militärt snitt. På golvet ligger det stora, röda persiska mattor. Det här har varit ett safe house för Al Fatah medlemmmar, det är dock inte det nu längre. Om spelarna undersöker sängarna som är prydligt bäddade kommer de att finna blodspår. Om de är uppmärksamma kan de också se blodspår på mattan från en av sängarna mot trappan. Under en av sängarna ligger det en gulrandig katt och spanar på dem. Alla prylar är bortplockade och det är uppenbart att det nyligen har blivit grundligt städat.

Om man går ned i källaren kommer man ned i ett litet mörkt och kallt rum med stampat jordgolv. I ett hörn ligger det en hög brasved och i andra hörnet finns rester av en utbränd eld. På golvet ligger det tre döda och torterade palestinier i bara underkläder. Såren är ca. en dag gammal. De bär sår efter skärvapen och eld. På väggen mitt emot trappan som man kommer ned i finns det en fresk målad på den smutsiga men en gång vita väggen. Den föreställer Katos ättling iförd toga och hjortmask reciterandes något från en scroll. Nedanför honom lyssnandes och på divaner i bakgrunden är det full orgie. Ett tiotal personer dricker vin, äter druvor och är allmänt romerskt dekadenta. På denna vägg finns det en hemlig dörr. Det finns spår i jordgolvet och man kan om man är uppärksam se dörrkonturerna på väggen. Dörren öppnas genom att trycka på hjorthuvudet. Innanför det lilla källarrummet finns den gamla Dionysoskultens tempel. Rummet är beckmörkt. I mitten av rummet står det ett altare och på det ligger något insvept i ett rött, malätet tygstycke och iklätt en hjortmask. Undersöker spelarna det finner de att det är ett skelett, hjortmasken är dock otroligt välbevarad och gjord i brons. Om någon av spelarna tar i den känner de en stickande känsla först och sedan vällust, som om de druckit lite vin och kände sig modiga och sturska. Om någon av spelarna skulle ta på sig masken, svartnar allt för den personen och han faller ihop på golvet. Han kommer inte att vakna upp så länge de befinner sig i huset, det verkar som om han är i en slags berusad sömn. Personen kommer inte att komma ihåg något om rummet men under resten av sitt liv ha en dragning mot dekadent leverne. Det här är naturligtvis en långsam process. Hela den personens livsåskådning kan ändras. Karaktärerna i det här scenariot kommer förmodlingen att kämpa emot förändringen med varierande lycka. Det går att bekämpa maskens påverkan, men det är svårt och farligt. Låt dem slå ett SAN-slag(0/1D4) när det verkar bra. Släng lite frestelser i deras väg. Om de skall stå emot måste de lyckas med ett POW-slag.

Templets väggar är prytt med fresker. På tre av väggarna är motiven dionysosfester, på alla är en person i hjortmask central. På den fjärde väggen är en belägrad stad porträtterade. Det är tydligt att de belägrade är romare men vilka de andra är dock inte lika säkert (kartago), på murkrönet kan man se en man klädd i vit kåpa (påminner mycket om den leende semiten) som håller upp en scroll och bakom den romerska armén, i havet, kan

man se något stiga upp. Det är stort, har vingar, tentakler och ett hjorthuvud. (SAN2/2D6). Günter känner igen bilden från ett träsnitt i Liber Carnivorous, ett obskyrt bestiarium från 1200-talet, skrivet av den galne munken Efraim. Längs med väggarna står det vinkrus ca. 5 vid varje vägg. De innehåller vin eller olivolja i olika mängd. Altaret är i sten och på det är det uthugget ett hjorthuvud. På väggarna finns det plats för facklor. Det doftar mörk källare, ruttet och ciggar. På det stampade jordgolvet finns det också aska från cigarr.

Vad hände? Septimus Catos residens för längesedan!

Katos ättling dyrkade Dionysos som så många andra romare men när han kom över de kartagiska dokumenten blandade han in lite influenser i sin Dionysos tro och man började praktisera en slags bisarr ockult tro, där men dyrkade den behornade i havet. Översteprästen tog på sig hjortmasken och ledde kulten i blodsriter där man blandade blod med vin och hade orgier efter romerska snitt. Masken har under dessa ritualer laddats upp med magisk energi och känslor från denna tid, när någon sätter den på sig så upplever personen alla de brutala orgierna, resultatet blir att personen svimmar (det undermedvetna tar över och bearbetat informationen), om någon skulle hypnotisera en person som haft på sig masken skulle han berätta om orgierna ur jag perspektiv. Laddningen i masken är störst första gången, sedan avtar den kraftigt. Om det är en andra man som tar på sig masken så svimmar denna inte, utan känner bara för ett ögonblick hur bilderna på väggarna blir verklighet för en kort sekund och hur han är i mitten av det. Efter det är masken helt urladdad.

Personen på altaret är den siste i kulten, efter upproret där kulten sprängdes, ville personen inte leva längre utan gick till templet tog på sig masken och svalt ihjäl, inte för att personen märkte det, den upplevde ju alla de sköna ritualerna som de gjort tidigare.

Septimus Catos residens idag

Fyra Al Fatah medlemmar har efter ett terrordåd i Jerusalem tagit sig till villan i tron om att det var säkert. Här har de vilat upp sig. Dock fick israeliska säkerhetstjänsten, Mossad, nys om var terroristerna höll hus och åkte dit. Man fann dem vilandes i sängarna och sköt en av dem på plats, släpade liket och de andra tre ned i källaren där de torterade två av dem till döds. En hade de redan dödat på övervåningen men släpat ned i källaren. Den fjärde terroristen sparade de och tog tillbaka till förläggningen. Dock har Mossad inte glömt bort huset utan ligger och spanar på det. De misstänker naturligtvis att fler var inblandade i bombattacken.

När spelarna lämmnar villan kommer de att stoppas av israelisk militär som trycker ned dem i marken hårt. De förs i militärkonvoj till militärförläggning. Ingen av de israelsiska soldaterna talar med karaktärerna utan leder dem med vapen.

Militärförläggningen

Förläggningen ligger ca. två kilometer utanför Jerusalem. Den ser ut som en militärförläggning gör i allmänhet. Det går ett stängsel runt, finns vakttorn, en grind in med bom och vaktkur och själva förläggningen består av baracker. Det är till en av dessa baracker som spelarna förs. De slängs in i ett rum där det finns ett bord och tre stolar. Rummet är upplyst med en ljusrörslampa, varav ett av de två blinkar. Rummets väggar är diskret gröna. Efter en halvtimme öppnas den låsta dörren och en man i uniform kommer in. Under armen har en fem bruna mappar. Han slår sig ned vid bordet. Om alla stolar är upptagna ställer han sig och stirrar på en av spelarna, han beter sig mycket auktoritärt. Om spelaren vägrar att flytta sig slår han till honom så att han åker av stolen, sedan sätter han sig. Han presenterar sig som Major Ackar och ett förhör tar vid. Han vill veta hur länge de har sympatiserat med palestinierna, vilken organisation de tillhör, var de andra från bombattacken befinner sig någonstans, var det spelarna som sålt bomben till terroristerna, vad gjorde de vid huset osv osv.Han försöker pressa dem så hårt han kan. Efter ett par timmar i stil med: “så tar vi det en gång till“, “så tar vi det från början“, “är det inte lika bra att erkänna“, “när ni var på cafét och lämnade bomben, tänkte ni inte på vilken skada den skulle göra“ ger han upp och lämnar rummet.

En annan agent kommer in snabbt och visar tre fotografier på tre män med halsarna avskurna. Han frågar om karaktärerna känner igen någon av dessa männen. Då de nekar (borde de göra), suckar han och berättar att två är från Jordanien och en från Egypten. Sedan frågar han igen om de verkligen inte känner igen dem osv. Han ger dock upp ganska snabbt. Det rör sig om de tre av Mossad dödade jordanska agenterna.

Efter ett par timmars väntan kommer det ett par soldater och föser ut dem ur rummet och ut ur baracken. De leds ned mot stängslet och ställs upp mot det. Sedan skenavrättar israelerna dem. De kör hela proceduren på israeliska (ladda, sikta, skjut) fast de skjuter över dem. Efter skenavrättningen leds spelarna till grinden och släpps ut. Något uppskakade kan de nu gå tillbaka till Jerusalem.

Gränsposteringar

Eftersom det finns en möjlighet att karaktärerna vill korsa en del gränser under scenariots gång kan det ju vara bra att veta vilka gränser som är aktuella. Jerusalem är en delad stad (judisk / arabisk), inne i staden finns det en skiljelinje som upprätthålls med vägspärrar och beväpnade vakter. Dessa vakter finns på båda sidor av gränsen och har nästan alltid automatvapen och en elak uppsyn. De gillar att visitera och trakasera förbipasserande och kolla så att de har rätt papper osv. Här kan det bli en del fina scener när karaktärerna skall ta sig från en sida till en annan i Jerusalem. Ovanför Israel ligger Jordanien, de är inte vänner. Så när karaktärerna vill korsa en landsgräns är det inte populärt.

Masada

Det är ett gammalt ruinfort som ligger i öknen, precis väster om Döda havet. Det ligger på en väldigt brant och hög klippa. På tre sidor stupar den rakt ner och på den fjärde är det en ravin mellan den här klippan och nästa. Det finns bara två små stigar upp och båda är lätta att bevaka och försvara.

Efter den långa och svettiga klättringen upp, kommer karaktärerna att kunna träffa Yiegael Yadin. Om de sköter sina kort väl kommer han att personligen guida dem runt och berätta lite om de fynd som man har gjort här. Han visar på fynd efter bosättningen och den gamla brunnen osv. Dessutom berättar han följande:

”Det här är vad fynden och de gamla källorna har avslöjat för oss:

Det var här som de sista seloterna (judiska separatister) höll sig fast mot romarna.

Året var 68. Romarna hade erövrat resten av Judéen. Kvar var endast en liten, liten befästning. Dock hade den vapen för 10 000 personer och ett matförråd som skulle räcka i flera år.

Masada belägrades naturligtvis av romarna, men det fanns inget rimligt sätt som de skulle kunna inta Masada på. Seloterna försvarade sig naturligtvis enkelt från toppen med hjälp av het olja och stenblock.

Romarnas nya guvernör Flavius Silva lät istället bygga en stor mur runt anläggningen (ni kan ana spåren av den långt där nere). Runt den utplacerade han vakter (sentineler) som skulle döda alla som försökte bryta sig ut. Några judar dödades där, men en belägring är inte det samma som att inta.

Efter flera månaders belägring låter Silva bygga en stor jordramp upp till toppen (ni kan se den där borta) och upp för den fraktade han en gigantisk murbräcka. Nu skulle försvararnas öde skrivas.

Romarna mötte dock inget motstånd. I stället för att låta sig besegras, leva ett liv i romerskt slaveri och erkänna att inget Gudomligt ingripande skulle ske till seloternas hjälp (att Gud inte var på deras sida?), hade samtliga seloter valt självmord.

Deras ledare, Elezar Ben-Yair hade gjort ett sista fanatiskt tal till sina anhängare där han sa bland annat följande ”För länge sedan beslöt vi att tjäna varken romare eller någon annan förutom Gud. Nu har tiden kommit för oss att visa dessa ord med handling. Vi, som var de första att revoltera och de sista som bär vapen mot romarna, får inte sänka vår ära genom att låta våra fruar dö ärolösa och våra barn förslavade. Vi har fortfarande det fria valet att dö en ädel död tillsammans med de vi älskar. När de är borta, låt oss ge den generösa tjänsten till varandra. Livet, inte döden, är människans olycka, därför att döden befriar själen från dess fängelse i en dödlig kropp. Varför skall vi frukta döden när vi välkomnar sömnens vila? Låt oss dö som fria män tillsammans med våra barn och fruar och neka romarnas deras glädje och seger! Låt oss istället slå dem med häpnad med vår modiga död!”

Så skedde också. Några få kvinnor och barn lyckades gömma sig, och har återberättat vad som sas och hände de där sista timmarna.

Vad som är märkligt är talet om att befria själen från en dödlig kropp. Det är i princip citat direkt ur Qumran-rullarna. Och mycket riktigt har vi också, bland alla brända tillhörigheter, funnit flera fragment från Dödhavsrullen som kallas ”Sången om Sabbatoffret”, en sång som inte är känd från någon annanstans och som har varit okänd tills Dödahavsrullarna återupptäcktes.

Detta, samt några andra indicier har lett mig till att dra slutsatsen att Eséerna, eller vilka det nu var som fanns vid Qumran, sökte sin sista tillflykt hit. Det var alltså inte bara seloter som dog här.

Tyvärr är det inte så hemskt många fynd vi har gjort här, men några saker har vi i alla fall hittat. Se här en kam som en judisk kvinna måste ha tappat.....”

Här börjar deras guide (Yadin?) att ivrigt peka ut olika föremål. Improvisera. Guiden avslutar dock med:

”Tyvärr har vi som sagt var inte kunnat göra allt för många fynd, eftersom seloterna valde att bränna alla sina tillhörigheter i samband med självmordet. Dessutom lät de också bränna de flesta kropparna på plats. Något som måste ha gjort synen som romarna fick se, än mer fruktansvärd. Varför man valde att bränna allt vet vi inte, men man kanske kan gissa att det var för att inte romarna skulle kunna ta något med sig härifrån.”

Anläggningen har naturligtvis ett väldigt stort symbolvärde för den unga judiska nationen, omgiven av fientliga nationer som man är. Den är en symbol för trotsigt judiskt motstånd mot en tillsynes oövervinnerlig fiende. Trots allt, romarna och hela deras kultur, deras gudar och deras imperium dog ut och deras språk studeras numera enbart som ett dött språk. Judarna däremot har överlevt årtusenden av flykt och förtryck, och ändå lever deras religion idag och deras språk, hebreiskan, är samma språk som talades då.

Gehennna

Nya testamentets form för hebreiskans ge hinnom, Hinnoms dal, en plats utanför Jerusalem, där man har offrat barn i eld till Molok (2 Kon. 23:10), och där Gud enligt Jer. 7:31, 19:6 skall straffa de ogudaktiga. Sedan skall dalen ha blivit en plats för förbrännign av avskräde. I Nya Testamentet blir ”det brinnannde Gehenna” ett namn på helvetet, där de onda hamnar i elden och eventuellt förintas (Matt.5:22, 18:9; NT 81 (helvetets eld)). Detta känner åtminstånde Fader Frank till. Något annat vore otänkbart.

Hinnoms dal

Det är inte lätt att hitta denna mystiska plats, men när karaktärerna slutligen hittar fram, möts de av en stabil tråkighet som man egentligen bara kan uppnå i en öken. Det rör sig om en långsträckt dal fylld med sand och damm. Det finns inte en enda människa att prata med och väldigt lite att se. Om karaktärerna börjar gräva eller på andra sätt undersöka stället kommer de inte att hitta något alls. Om de stannar till mörkrets inbrott kommer de att träffa Yezel. Han kan berätta att Bliss var här för några månader sedan och ställde en del frågor om benrester. Detta är den enda information man kan få ut av det här stället.

Yezel

En hopkurad liten man som verkar ha skrumpnat som en dadel av hettan. Han bor i närheten och kommer snällt att besvara karaktärernas frågor. Han kan berätta att Bliss var här och grävde i någon vecka för flera månader sedan. Om de vill titta på platsen där Bliss grävde, så kommer Yezel att visa dem den. Där finns inga spår av någon utgrävning. Yezel erkänner villigt att han har jämnat till sanden och skottat igen efter den gode doktorn. Alla övriga undersökningar här ger noll och inget i resultat. Yezel själv kan berätta att Bliss verkade tyngd av något. Han talade mycket om självoffer och till och med om självmord. Yezel hade inte så mycket att tillföra, men han tror ändå att han lyckades muntra upp doktorn. Bliss verkade i alla fall gladare när han gav sig av än när han kom. Om de berättar att Bliss är död blir Yezel bestört. Han är en känslig människa och kan mycket väl börja gråta hejdlöst om karaktärernas berättande blir för hemskt.

Abakussgränd 136 - Dr Shaftesbury

När karaktärerna anländer till Abakussgränd 136 upptäcker de att byggnaden inte på något sätt ser ut som en kyrka. I själva verket ser det ut som en förfallen, gammal lagerlokal. Faktiskt ser den en smula sammanfallen ut. Väggarna lutar lite inåt och det ser ut som om grunden har satt sig. Det är en tvåvånings-träbyggnad med en traversförsedd lucka på övervåningen. Det finns två fönster också, och i ett av dem sitter lite smutsigt glas kvar. Utsidan är svartmålad för väldigt länge sedan och man får ett intryck av att hela byggnaden tycks ruva på glömda försyndelser och mystiska brott. När de knackar på dörren hör de släpande steg inifrån, vilka långsamt närmar sig. Dörren öppnas långsamt och knarrande och en mörk man (arab) klädd i en fotsid mufti tittar ut. Ansiktet är hårt och utryckslöst. Om man tittar för länge får man ett intryck av att något fattas. Att anletsdrag eller ansiktsrörelser som normalt alltid finns med, saknas. Saknas på ett oroväckande sätt. Utan ett ord väntar mannen på att de skall tala. Vad de än säger kommer han att visa in dem i byggnaden. Innanför de stora dörrarna går väggarna samman för att bilda en korridor. En konstig doft vilar i luften. Korridoren är smal och illa upplyst, men det är lätt att inse att den har byggts till och att den avgränsar stora delar av vad som förmodligen en gång var en stor öppen sal. Längs korridorens siddor finns dörrar. Dessa är alla olika, både till form och färg. En del dörrar måste en gång ha varit målade i bjärta färger, men tiden har satt sina spår och i mörkret är det faktiskt svårt att urskilja hur korridoren en gång har varit menad att se ut. Mannen visar in dem i ett litet och rökigt rum. Rummet

avgränsas av tunga draperier som hänger längst väggarna. Mannen börjar tala -:”Mitt namn är Dr Shaftesbury. Jag förstår att ni kände min gamle vän Bliss väl. Ni får ursäkta att jag måste besvärja er att inte titta bakom draperierna i detta rum. Vår religion innehåller många religiösa hemligheter, vilka är till enbart för de invigda. Ni måste vara törstiga, får jag bjuda er på något att dricka. (Till Joe) Det var märkligt vad lik ni är stackars Arthur. Var ni släkt...väntas lite, jag förstår. Skulle det vara lite te.”

Shaftesbury fortsätter i samma vänliga anda, men det är hela tiden något som saknas. Han börjar tala i en vänlig, förbindlig ton, men plötsligt blir tonen helt uttryckslös. Efter några ord växlar han gärna tillbaka igen, allt i en tyst, intensiv ton. Detta ger ett lätt bisarrt och hotfullt intryck. Ett lyckat Psychology ger vid handen att han har någon form av allvarliga störningar.

Shaftesburys motiv och handlande

S inser att det bästa sättet att tjäna de gamla i det här fallet är att få karaktärerna att tänka mycket i banor som berör den cthuluida mytcykeln. Han kommer på alla de sätt att försöka ge karaktärerna information som pekar i den riktningen. I själva verket kände han överhuvudtaget inte Bliss, utan låg snarare bakom de skuggningar och lägenhetsgenomsökningar som denne blev utsatt för. Nedan står några av de svar han kan tänkas ge på olika frågor, men hitta gärna på lite själv så länge de får ytlig Cthulhu-kunskap. Téet som han bjuder på innehåller ett lätt opiederivat som kommer att göra dem mera mottagliga för övertalning. De kommer att känna sig lite dåsiga och rösten låter som om den kommer bortifrån och -2 % i SAN och + 2% i Cthulu Mythosfärdigheten av pamfletten. Om de inte vill dricka kommer han inte att tvinga dem.

F: Hur kände du Bliss?

S: Vi träffades på arkeologiska institutionens årsfest för två år sedan. Vi hade ett mycket intressant samtal om relion och de olika religionernas kärna. Precis som Church of Starry Wisdom, så ansåg han att det måste finnas en äldre kärna som ligger som grund till de flesta moderna religioner. Inom vår kyrka tror vi på och söker efter, denna religionernas grundsten, och Bliss var väldigt intresserad av vårt arbete. Faktiskt så intresserad att han tog flera av våra skrifter med sig hem för att studera närmare. Här borde jag kanske understryka att det inte finns några bekymmer med att tillhöra både CoSW och den katolska tron. De flesta av våra medlemmar är också medlemmar i andra kyrkor. (**Han överlämnar nu en pamflett - ett Handout. Ge spelarna det. Den ger + 3% i Cthulu mytos färdigheten och -3 % SAN**)

F: Ställde han några frågor om Dödahavsrullarna?

S: Ja, han sökte upp mig för några månader sedan och sa att han höll på med en undersökning av några fragment han hade kommit över. Vi har samlat på oss ett ganska rikt material här och han frågade om jag skulle vilja söka igenom våra arkiv åt honom och meddela honom om jag hittade något. Arkiven är ju tyvärr bara för medlemmar, men om jag hade hittat något hade jag gärna gett honom en kopia. Faktum är att jag hittade en hel del. Den sista bunten urdrag kom han dock aldrig och hämtade. Vill ni ha den? (**Han överlämnar nu en pamflett - ett Handout. Ge spelarna det. Den ger + 3% i Cthulu mytos färdigheten och -3 % SAN**)

F: Vad vet ni om Kittim?

S: (Rycker till lätt) Kittim, Gammalt ord för en mytisk ras av visa uråldriga varelser som bodde under havet. Många anser att det är ett gammalt ord för änglar.

F: Vad vet ni om Kartago?

S: Ett mycket vist gammalt folk. Flera av deras uråldriga sedvänjor används än idag. De hade en fascinerande, polyteistisk världssyn. De dyrkade, bland annat, en havsgud vid namn Ktholho, till vilken de genomförde symboliska offer. Jag har faktiskt en gammal amulett som kommer därifrån. Jag tänkte fråga Bliss om den kunde ha något att göra med ritualen han frågade mig om. (**Den ger onda om drömmar om Cthulhu)**

F: Vad vet ni om ritualen?

S: Jag och de andra här har tittat lite på den. Jag tror att jag har lyckats särskilja en del av originaltexten från en helt annan källa. Hela texten har jag inte lyckats få fram någon vettig tolkning till, men den verkar vara menad att ses ur ett kartagiensiskt religiöst perspektiv. Andra religiösa riktningar verkar ha förvanskat den bort från ursprunget, men det finns tydliga dragningar åt de gamla kartagernas trosföreställningar. Specifikt tänker jag på alla hänvisningarna till vatten, till vattengudar och till den sovande som reser sig. Om ni vill kan ni få se våra översättningsförsök. (**Han överlämnar nu ett Handout. Ge spelarna det)**

F: Vad vet ni om Septimus Cato.

S: Vem?

F: Vad vet ni om Cato d.ä.

S: En gammal romersk fanatiker. Ett exempel på felen med en parlamentarisk demokrati. Genom tjat innebar han slutet för en hel högkultur.

F: Vad vet ni om seriemorden?

S: Det ökande våldet är förmodligen ett tecken på jordens förestående undergång.Flera olika religioner innehåller järtecken, vilka ett efter ett blir uppfyllda.

F: Vad vet ni om Bliss död?

S: Ja, det enda jag vet är att han kände sig hotad. Han hade blivit förföljd av någon. Mot slutet blev han rent paranoid. Han trodde att änglarna skulle komma för att hämta honom till en bättre plats, men att esséerna, vilka han fortfarande trodde existerade, försökte döda honom innan det kunde ske. Tydligen därför att han inte var av rätt släkt. I vilket fall har jag svårt att tro att han skulle ha begått självmord. Sist jag talade med honom, några dagar innan han blev mördad, så verkade han snarare villa skydda sig från sina fiender till varje pris. Jag gav honom faktiskt en skyddsamulett som han sa att han alltid skulle bära med sig (**den ger onda drömmar om Cthuluhu**).

F: Vad vet ni om Gehenna?

S: Som plats är det en gammal kultplats utanför Jerusalem. Senare använd som soptipp. Som företeelse är det allts slut, platsen där världens ledare skall samlas innan den yttersta dagen.

F: Vad tror ni om det politiska läget här i Israel.

S: Allt pekar på krig. Förmodligen snart.

Om karaktärerna kommer med andra frågor, så svara för all del artigt, och försök ge dem lite CoC-mythos om det bara är möjligt. Kom ihåg att flera av texterna ger San-förlust vid genomläsning. Günter känner sig väldigt orolig under hela tiden i det här huset. Han kan inte låta bli att se Shaftesbury som en fadersfigur, men samtidigt äcklas han av honom. Berätta detta för spelaren och låt honom spela det.

Church of Starry Wisdom

Detta är en uråldrig, ond Cthulhu-dyrkar sekt. De nämns av HPL på ett par ställen, och de är svårare att bli av med än kackerlackor. Kulten är sant uråldrig. Dvs den har verkligen kontakt med stjärnorna, innehåller deep ones osv. Även om människorna förefaller utgöra flertalet av dess medlemmar just nu, så finns det inget som tyder på att denna kyrka skulle dö om människorna gjorde det, snarare tvärt om. De enskilda församlingarna kan skilja sig ganska mycket. En del består nästan helt av sinnessjuka, vilka har sugits in i kalle-dyrkan genom sitt vansinne, medan andra leds av 4000-år gamla magiker eller fasansfulla vidrigheter vilka människan inte är menade att förstå. Faran som kulten utgör beror alltså helt på vilken församling det är man har emot sig. I det här scenariot rör det sig om en medelsvår grupp. De har infiltrerat polisen och delar av resten av de statliga myndigheterna, de har kontakt med Deep Ones och besitter vissa magiska krafter (Gates, Förbannelser av olika slag (vanligen äckliga (ruttnar sönder inifrån o.dyl.)), S kan döda genom beröring och kan inte träffas av kulor eller projektiler om han får en runda att förbereda sig på). Om karaktärerna blir våldsamma inuti byggnaden blir de dödade och offrade. Bakom draperierna finns det ohyggliga avguda-bilder och offeraltare (san 1D6/3D6). Om karaktärerna blir upptäckta när de tittar på dessa blir de omilt utkastade ur byggnaden. Det finns så många kultister i byggnaden som du tycker att du behöver. Om de försöker ta med sig polis eller militär dit vid ett senare tillfälle, så ligger inte byggnaden kvar.

Möten

Isaac, 35

Isaac är fastighetsskötare och bor i en etta på bottenvåningen. Han var inte speciellt förtjust i Arthur men han betalade ju i alla fall hyran i tid. Även Isaac har märkt att Arthur förändrats, blivit mer isolerad och pratat med sig själv. Isaac vet inte så mycket mer, han ville inte störa ett pucko. Speciellt inte då det betalade hyran i tid. Dock var det ju märkligt att han knappt gick ut i dagsljus och att det mesta av deras kommunikation skedde via lappar. Nåja, det var ett system som funkade för honom. Enda sättet Isaac släpper upp karaktärerna i lägenheten är mot betalning eller en väldigt bra övertalning. Låt honom gärna ge några små anspelningar om att pengar skulle sitta fint.

Han frågar också till broder Luigi *"Ursäkta, är du möjligtvis son till han den där Bliss? Nej just ja, katolska präster får ju inte ha barn. Fast det är ju klart, med den där maniske Bliss vet man aldrig så noga. Blissen var ju lite galen, så länge jag kände honom."*

Kom dock ihåg att de ska upp i lägenheten. Det är absolut nödvändigt för att scenariot skall fungera. Ge dem lite motstånd, men få upp dem i lägenheten.

Lillith Meijer, 73

Lillith är en ganska försynt gammal dam. Hon är en av de överlevande från andra världskriget och är sedan dess mycket folkskygg. Om spelarna knackar på hos henne, kommer hon tyst att fråga vem det är. Lillith är runt 155 cm lång, väldigt smal, grått hår, stålgrå ögon bakom ett par stora runda glasögon och går mest klädd i kofta, polotröja och lång kjol. Allt i neutrala färger eller ljusa fäger. Naturligtvis bjuder hon på te.

Lilliths lägenhet ser planmässigt ut som Bliss, dock är inredningen lite annorlunda. Tänk dig lite tantigt så där. Hon är ganska kort i sina svar och mycket nervös av sig. Hon utstrålar verkligen rädsla inför auktoritet, och när någon säger något obehagligt har hon en tendens att vrida sig (och i hennes ögon är <u>mycket</u> obehagligt).

Lillith kommenterar vid något tillfälle att hon tycker broder Luigi ser ut som en yngre kopia till Fader Bliss. Samma raka hållning och allt.

Hon vet inte så mycket om Bliss, mer än att han läste mycket och sällan gick ut. Hon har heller inte märkt av några speciella besök, faktum är att hon nog aldrig har sett honom ta emot någon. Hon kan berätta att han den senaste månaden har blivit allt konstigare. Hon har hört mumlanden inifrån lägenheten och vissa nätter mardrömsskrik. En gång knackade hon på och frågade om han var OK, hon hade inte fått något svar, men på morgonen låg det en kluddig lapp inskjuten under dörren. På den stod det ”TACK FÖR DIN OMTANKE, SÄLLSYNT - A”. Det var Lillith som kände rökdoften den natt Arthur begick självmord, hon gick över och bankade på dörren, när ingen svarade kände hon på den, men den var låst.

”Då kom Josef upp och undrade varför jag väsnades, när han kände brandröken sprang han snabbt ned och ringde brandkår och polis. Under tiden stod jag och bankade på dörren. Sedan kom Isaac tillbaka upp och hjälpte mig ut. Han sa att jag var mer värdefull än idioten där inne.Till en början argumenterade jag emot honom, men gav upp efter en stund. Tillsammans väntade vi på brandkåren. Naturligtvis hoppades jag att han hade klarat sig men när de bar ut kroppen bröt jag ihop.”

Hon passar också på att få beklaga sig lite.

"Det är ju förskräckligt det här med alla morden och dödandet i staden. Tror ni att det kan vara en massmördare som springer lös? Vågar man gå ut säkert på stan nu förtiden? Det stod något i tidningen om att det var någon ny de hade hittat nu med halsen avskuren. Vart är världen påväg? Det blir ju bara mer och mer våld över allt."

Efter att Lillith berättat klart visar hon ut karaktärerna. Hon verkar inte speciellt upprörd, mer sorgsen och när de tar farväl verkar hon ha tankarna långt borta (WWII). Om de knackar på igen så öppnar hon inte utan sitter i sin korgstol och gråter. Dock kan hon svara på frågor vid ett annat tillfälle.

Kando

Bland Jerusalems Basars vinglande gränder, skrikande månglare och allehanda smugglade eller starkt doftande stånd och butiker kan man, efter lite sökande och frågande *hitta Kandos diversehandel och skomakeri*. Först måste man dock som sagt var kämpa sig igenom de folkhopar som alltid, dygnet runt väller

fram här. Det är en ofantligt stor risk att råka ut för ficktjuvar om man inte tänker sig för och de minsta de kommer att råka ut för om de slänger sig in här är ett antal mycket påträngande försäljare som vill sälja allt från skosnören, falska egyptiska mumier till sovjetiska vapen. Spela det hela med mycket energi och med massor av påflugna människor som försöker packa på gruppen sådant de aldrig kunde tänka sig. Gärna konstiga saker som man försöker bli av med till turister.

Väl framme inne i Kandos affär möts man av en rasslande luftkonditionering och ett bedrägligt lugn. Det luktar damm och gammalt gummi här. Massor av varor trängs på hyllorna. Det är allt möjligt som en arabisk familj kan behöva och skor därtill. Det sitter bara en aramenisk gumma här och provar skor. Hon går snart. Ingen betjäning syns till.

När någon ropar på Kando eller hjälp tittar han ut bakom från ett rött draperi bakom disken.

Kando är en typisk arabisk Affärsman. Han har en lång, rund hatt, en lång svart rock (något dammig), en spretande mustasch som han har försökt få plit på med massor av vax, uppåtvända ögonbryn och ett långt ansikte. Hela karlen är liksom lång och gänglig, utan att för den skull var mycket mer än medellängd.

Det första man förstår är att Kando enbart talar arabiska och armeiska. Har man inte tolk eller på något annat sätt lyckas göra sig förstådd (typ genom skester), så blir allt dumt. Dock är karl oerhört slipad och förstår genast att här kan man göra pengar och pengar gillar han. Han skulle sälja sin gamla mor, om hon bara gav tillräckligt med betalt. Han vill alltså försöka förstå och göra sig förstådd. Kando ler ständigt.

Observera att Kando inte är muslim, utan armenisk-kristen. Han kallar fortfarande Gud för Allah, men det är bara språket. Han högaktar alla präster och vill inte luras mer än vad som är normalt i affärer. Om han förstår att gruppen består av munkar och präster blir han mycket vördnadsfull.

Kando hälsar gruppen välkomna och undrar vad de vill. Det här är några av de fakta man kan få ut ur mannen:

- Dödahavsrullarna: Ja, han var den som först upptäckte Dödahavsrullarna. Att de inte har förstörts för omvärlden är helt hans förtjänst. Tyvärr har han gjort alldeles för lite pengar på det och ingen har ens tackat honom. Kanske de är här för att tacka honom?

- Hur rullarna återfanns: Ta lite stycken ur bakgrundmatrialet och färga det så att det låter som om Kando är den store hjälten.

- Bliss: Han har varit här och köpt en pergamentsbit från Qumran. En fin bit som var stor och nästan hel. Kando kommer mycket väl ihåg Bliss. Han såg nästan ut som broder James (han pekar på James). Hade samma blick och näsa. Det är sådant en man med Kandos örnögon ser. Bliss verkade något manisk. Var här en andra gång och talade om pergamentet och sig själv som ett offer för andras skuld (inte ens Kando förstår det här, så det kan bli svårt att förklara det för honom). Bliss såg väldigt trött ut då och såg sig hela tiden över axeln. Han hade nog Yadins säkerhetstjänst efter sig.

- Professor & överste Yigael Yadin: En bluffmakare och en farlig man. Som alla judar ljuger han hela tiden. Tro inte på något han säger. Han vill bara sno alla delar av Dödahavsrullarna och svärta arabernas ryckte. Just nu gräver han ut Masada och kommer säkert att plundra den också. Konstigt att han inte har invaderat arabiska Jerusalem ännu och intagit museet med de pergamentbitar som ligger där. Han har lurat Kando på pengar. Hans far var också en bluffmakare. Kando har inge emot judar, bara Yadin personligen.

- Religion: Judarna idkade brännoffer för att blidka Allah. De har säkert bränt Bliss för att blidka Allah om något. Kanske inte normala judar skulle kunna ha gjort det, men Mossad som består av religiösa fanatiker eller en konstig överlevande judisk sekt (Det här är ett av de viktigare spåren från Kando. Se till att det kommer fram).

- Qumranfolket: Fattigt och hederligt folk. Bad till Allah på ett vist sätt innan Kristus kom till världen. De levde trots allt som munkar där redan då. Ett heligt sätt att leva. De levde visst i celibat också. Jag högaktar de heliga män som klarar av det. Jag tror man kommer närmare Allah om man klarar av det.

- Övriga morden: Det är säkert en galning som springer lös i stan. Många konstiga människor bor här och i den rådande politiska pressen som vi har, är det inte konstigt om någon går för långt. Undrar inte Ni också varför inte polisen gör något? Dom borde skydda oss vanliga människor.

- Om framtiden: Det kommer att bli krig, sanna mina ord. Arabernas ledare vill inget hellre än att slänga ut judarna. Jag har inget emot dem, men det blir vi armenier som vanligt får sitta emellan. Vem mins turkarna massmord på armenier 1911? Så har det alltid varit för oss armenier, klämda mellan de större och mäktigare folken som slåss över våra hus. Suck!

• Andra som har varit här: Ja, det har faktiskt varit två män här tidigare, var för sig, och ställt ungefär samma frågor som ni har gjort. Den ena var väldigt mörk och hade en stirrande blick. Den andra såg ut att kunna varit judisk. Ingen av dem presenterade sig och de uppträdde väldigt hotfullt, så jag gav dem inte så mycket information. (Det här kan Kando avslöja även om spelarna inte frågar om det).

När karaktärerna är på väg att bryta upp, kommer Kando att lite försiktigt fråga om de vill köpa en egen bit pergament från Qumran. Han påstår nämligen att han har kommit över en ny sensationell bitar. Det får bara inte komma i händerna på Yadin.

Naturligtvis är pergamentbiten falsk, men det krävs mycket noggranna undersökningar för att lyckas avslöja det. Det är dock bra om spelarna upptäcker att det rör sig om en förfalskning. Det är nämligen ytterligare en ledtråd.

Kando kommer dock i det längsta att neka till att den är falsk, men påminner man honom om att man icke skall bära falsk vittnesbörd, inte ljuga för präster el dyl., så erkänner han snällt och är villig att bjuda på ett par sandaler var som plåster på såren.

Överste, professor Yigael Yadin

Förr eller senare träffar gruppen på den här figuren. Det kan vara endera när de söker sig till Masada, när de följer upp ett spår i dagboken eller när de söker efter andra fragment till Qumran-rullarna. Han är det närmaste en livs levande Indiana Jones eller en akademisk Charles de Gaulle man kan tänka sig.

Han är kraftigt byggd. Inte den sortens kraft man får bakom ett skivbord med dålig mat, utan den sorts kraft man får efter flera år i fält, både militära operationer och hårda utgrävningar. Han är flintskallig, har en snyggt klippt, men kraftig mustasch och en skarp höknäsa. Han bär alltid sin översteuniform när han är i tjänst. Naturligtvis utstrålar han också kopiösa mängder auktoritet och militär styrka. Yadin är inte den typen av man som man säger emot om han ger en order, å andra sidan kan han vara en väldigt bra konversatör och en hård debattör.

Yiegael Yadin finns alltid ute vid Masada i det här scenariot. Beskrivningen av Masada finns i ett eget kapitel. Är karaktärerna artiga och trevliga visar Överste Yiegel gärna runt där och talar om vilka fantastiska fynd de har gjort. Är de dumma eller oartiga kan det här bli ett dumt möte.

När karaktärerna möter honom är det oerhört varmt ute. Bara galna hundar och engelsmän borde vara ute och jobba. En kvinnlig arkeologpraktikant möter karaktärerna och visar vägen till översten. Han står i en utgrävningsgrop och gräver försiktigt fram en nästan oskadad kruka. Manligt borstar han av sig dammet och kliver upp och hälsar på karaktärerna en i taget. Han har ett fast handslag. Samtidigt som han hälsar på någon, synar han den personen. Det märks att han direkt skaffar sig ett första omdöme om personen ifråga. Joe är, av naturliga själv, den som han mest fastnar för. De är lite av samma skrot och korn.

När han har studerat Joe utbrister han spontant ”Det är våldsamt vad porträttlik du är den där arkeologen Bliss som begick självmord nyligen. Man skulle kunna tro att ni är bröder. Jag kan inte förklara det, men kanske det är ögonen, eller ditt handslag.”

De leds in i ett något svala tält där massor av kartor ligger utbredda. Yadin rafsar mycket snabbt undan kartorna. Tydligt är de inte ämnade för karaktärernas ögon. Synar man på något sätt kartorna noggrant ser man att det är anfallsplaner över Jerusalem.

Vad som nu händer, beror lite på spelarna.

• Om de ljuger om vilka de är kommer de inte att få ut något, utan så snabbt artigheten kräver skickas de från platsen. Yiegel har inte tålamod med tjafs.

• Om de beklagar sig över hur militären/underrättelsetjänsten har behandlat dem (förhör eller problem vid gränsövergångar), drar han öronen åt sig och försöker luska ut mer om vad de vet. Naturligtvis är han nationalist och sådana som kan vara nationens fiender vill han till varje pris stoppa.

• Om de säger att de har hittat en ny bit av Dödahavsrullarna blir han mycket intresserad och kommer att starkt insistera på att de lämnar ifrån sig den. Han anser nämligen att alla fynd tillhör det Judiska folkets gemensamma skatter. Speciellt illa blir det om de avslöjar att det rör sig om en helt unik bit papper som inte liknar något annat. Har överste Yadin fått för sig att karaktärerna har en qumran-bit i sin ägo kommer han inte att

stoppa för något för att få den. Han har också i princip hur stora maktbefogenheter som helst till sitt förfogande. Gäller det pengar, kan han lätt hosta upp en halv miljon dollar. Pengar som kan användas till mycket välgörande ändamål. Naturligtvis kommer han att försöka pruta, men han har pengarna. Måste han hota, så kan han dels verka rejält skrämmande själv (stackars Günter), eller sätta in stora delar av underrättelsetjänsten som får förhöra (och ev tortera) hur mycket de vill. Eller om det krävs stort våld, en egen brigad av tränade kommandosoldater (jepp, han kan sådant).

• Om karaktärerna å andra sidan säger att de har fått upp spåren på en pergamentbit från Qumran, kommer han att sätta in alla sina resurser för att hjälpa karaktärerna. Har de t ex svårigheter vid någon gränsövergång, kan han utrusta dem med papper som talar om att de är utsända av Israeliska staten och har rätt att passera hur mycket de vill. Har de problem med underrättelsetjänsten kommer de att snyggt dra sig tillbaka. Saknas pengar eller folk, har Yigael Yadin ett hel arkeologisk institution och en militärförläggning att plocka hängivna underlydande från. Ber de Yadin om hjälp på rätt sätt kommer med andra ord alla dörrar och alla hinder att vika sig.

Det är inte så svårt att komma på god fot med Yadin. Han ser ju själv karaktärerna som bra kontakter. De är arkeologiskt intresserade munkar, och fiendesidan har anställt sina främsta experter bland annat från samma ställe. Om Yadin kan få de här på sin sida, så kanske han också kan få över fiendesidans arkeologer. De behöver alltså inte nämna ett ord om Dödahavsrullarna, för att bli hyfsat väl bemötta.

Yadin försöker svara så sanningsenligt och uppriktigt han kan. Han vet dock inte allt. Följande fakta kan man med snälla frågor få ur honom. Andra frågor får du anta att han inte kan svaret på eller helst skall du försöka improvisera svaret:

• Världsläget: Frågar någon översten om hans personliga syn på världsläget (eller dylikt) kommer han att berätta att han tror att det snart kommer att bli ett stort krig i regionen och att han gör vad han kan för att förbereda nationen. Har de otur kan det bli ett nytt Masada, eller t om Det Sista Stora Kriget som det viskas om i Dödahavsrullarna.

• Kittim: Den stora fienden till Qumran-sekten. Kan ha varit romare, men även arabiska folk. Han tror delvis på rullarna och tror att Kittim kan hänvisa till det hot som Israel idag upplever från Jordanien. I så fall skall Kittim vara araberna som försöker driva ut Israel i Medelhavet. En skum hänvisning som han såg på en kruka här i Masada, säger att Kittim kommer från havet och har flera armar. Tyvärr blev krukan stulen. Här brusar översten upp lite och det syns tydligt vilket hemskt öde som väntar den som stal från det Judiska folket.

• Rättfärdighetens lärare: grundaren av Qumran-sekten. Troligtvis en vis präst som gjorde revolt med det dåvarande styret i Jerusalem. På något sätt påminner han också om Zarathustra, alltså Zoroismens grundare (om du klarar av det kan du göra en utläggning åt det här hållet).

• Den ondskefulla prästen: Tja, kan vara vem som helst. Allt från en präst i Jerusalem till en avgudadyrkare.

• Gehenna, världens slut el dylikt: Strax utanför Jerusalem ligger platsen som kallades Gehenna. Det var en plats som man använde som avstjälpningsplats för de döda och för avfall från Jerusalem, vilket skulle vara heligt ren. Från början höll också en ond sekt av avgudadyrkare till där. De skall ha dyrkat människoätande monster och demoner från havet. Rättfärdighetens lärare var bland dem som drev ut dem och nedgjorde dem. Platsen blev senare synonymt med helvetet och vid världens slut sägs ondskan komma därifrån.

• Hur rullarna återfanns: Professor Yadin kan i detalj återge hela berättelsen som finns i bakgrundshistorien till scenariot. Naturligtvis framhållande sina egna gärningar och med en hel del avsmak för övrigas handlande. Han är uppenbart stolt över sina insatser och att få honom att berätta om dem är ett utomordentligt bra sätt att smörja honom lite. Kom ihåg att Yadin är son till professor Sudenik.

• Yog, Cthulhu eller liknande kille: Han tror att han har läst om det någonstans. Det kan ha varit på något Kartagoensiskt fynd, eller kanske på något av följande: En krukskärva, en keltisk gudomlighet, ett annat namn för Kittim, någon passage på någon av rullarna som Jordanien har. Hans minns inte så noga, men har sett det någonstans.

• Arthur Bliss: En stolle och fullkomligt galen. Yadin har hört att Bliss hade konstiga teorier om att seden att begrava sina döda skulle komma från en tid då människorna var kannibaler. Dels skulle man skydda sina döda från andra och dels skulle man bättre förvara köttet till sämre tider. Osmakligt. På sista tiden skall han ha snöat in på många konstiga teorier. Det ryktas om att han en gång vid slutet av sitt liv skall ha varit på Universitetsbiblioteket och sökt efter en dold ingång till ett större bibliotek. Yadin tror mycket väl att han kan ha begått självmord, fast å andra sidan sökte han upp mycket ljusskyggt folk mot slutet av sitt liv. Folk som <u>inte</u> är hälsosamma att umgås med. Såg ut som om han var förföljd när han var här.

”Ja, Fader Bliss var förresten här och vände strax före sitt självmord. Ställde ungefär samma frågor som ni, men berättade inget om ett nytt Qumran-fragment. Kanske klokt av honom. Han verkade fundera mycket kring Gehenna och världens undergång. Sa något om att han varit där, fast det lät inte helt bokstavligt. Dessutom undrade han om jag hade hört talas om att det eventuellt skulle ha varit Aldebaran som de Vise männen följde till Jesus. Naturligtvis håller jag mig inte underrättad om era kristna spekulationer, och det talade jag om för honom. Vad kan han förresten ha menat med att han funderade på Yog?”

Om ingen har frågat om hur det gick till att få tag i de första Dödahavsrullarna, kommer Yiegael Yadin att med jämna mellanrum antyda sina egna stora insatser.

När pratstunden är över och om de är på någorlunda god fot kommer Yadin att insistera på att få visa runt på Masada och berätta om de fynd som man har gjort. *Se kapitlet om Masada*.

Strax efter mötet med karaktärerna kommer Yadin att träffa en Jordansk agent vid gränsen i Jerusalem. Av honom köper han den berömda Krigsrullen från Qumran. Efter att han läst rullen, kommer Yadin att bli än mer övertygad om att hans nästa steg är det riktiga.

Nästa steg är att ordna till så att Israel gör ett blixt-överfall mot sina grannar. 6-dagarskriget är ett faktum. När kriget väl bryter ut är det första Yadin gör att anfalla Jordanska Arkeologiska Muséet (numera Rockefeller Muséet) och snatta de Dödahavsrullar som finns där. Karlen är mycket fanatisk över att få fatt i dem.

Professor i medelhavsarkeologi Benjamin Peres

En liten framåtböjd man, med en genomträngande blick. Påminner på något sätt om en gam på väg att sluka en disputerare. Han hittas lättast på sitt kontor på universitetet. Det är ett litet rum som dock har gjorts ännu mindre av en ofantlig mängd gamla böcker som står i travar över allt.

Undersöker någon böckerna kommer antagligen denne att märka att i princip samtliga är låneböcker från olika bibliotek världen över. Antagligen är det ett sätt att dryga ut en fattig institutions knappa resurser.

På väggarna, mellan boktravarna, kan man se en bunt diplom. Bland dessa är det ett som sticker ut lite mer, eftersom det inte verkar vara ett akademiskt diplom. Det står ”Medlem i AIC - the arcane Investigators Clubbe”

Hur som helst, prof Peres ber gruppen stiga in, han bjuder på någon dag gammalt äppelthe som är mycket sött (en arabisk ovana han lagt sig till med) ur odiskade koppar och sedan upptäcker han att alla stolar är fulla av bråte. Det kan bli en stunds pinsam tystnad eller förvirring, eftersom professorn är totalt socialt handikappad. Han reder inte ut hur han skall lösa den pinsamma situationen, utan blir mest förvirrad, till någon spelare hittar på en bra lösning. Annars sätter han sig på golvet och erbjuder Günter stolen.

Prof Peres studerar Günter ett bra tag med sina gamögon. Sedan utbrister han *”Det är väldigt vilken likhet du har med den stackars avlidne professor Bliss. Har ingen sagt det till dig tidigare?”*

Professorn kommer att försöka svara på vad spelarna frågar, samtidigt svarar han också på en annan fråga, som ingen har ställt. Det gör han, för han antar att de är intelligentare än någon kan vara och därför att vi vill proppa spelarna med massor av ledtrådar. Tag helt enkelt två svar och klipp ihop dem. Frågar de om något han redan har svarat på, kan du den här gången brodera ut svaret enligt de riktlinjer vi har dragit upp.

- Arthur Bliss: En trevlig och skötsam kollega. Synd bara att hans teori om kannibalism skulle vara så upp åt väggarna.. Alla har ju rätt till sina egna teorier, men att gravar från början skulle vara förvaringar åt kannibaler? Det är ju vulgärt. Jag lovade dock att försöka hjälpa honom med en comeback genom det där fyndet han hade gjort. Ja han var ju lite av en paria tidigare.

- Kando: Det var nasaren som sålde en bit av Dödahavsrullarna till Bliss. Visste ni förresten att det var samme nasare som också sålde bitar till Sudenik, professor Yadins far? Ja, Kando tror jag att han hette.

- Masada: Gammal judisk befästning. Grävs ut av Yadin. Flitig pojke det. Han kommer att gå långt. Brås helt klart på sin far. Bliss var mycket fast vid hur de hade behandlat sina döda där. Sa att det stärkte hans teori, men jag har svårt att tänka mig att de verkligen åt upp sina döda. Där måste han ha spårat ur lite igen. Synd på en så briljant hjärna.

- Mossad: Inte att lita på. De beter sig lite som de där Kittim professor Bliss nämnde om att det stod om i Qumran-rullarna, om vi nu skall knyta tillbaka till pudelns kärna.

• Septimus Cato - Catos ättling: Ja, han var en direkt nedkommande släkting till Cato. Lustigt att ni skulle fråga om honom. Bliss var också inne på honom av någon anledning. Jag vet dock inte så mycket om honom, mer än att han var en av de där rika romarna som kom hit och blev ännu rikare på sina koloniserade judar. Han hade visst en villa här i närheten som nyligen upptäcktes. Vi har dock inte haft tid att ordentligt gräva ut den. De omgivande byggnaderna blev visst förstörda ganska rejält i jordbävningen år 31 f kr. Jag har för mig att Septimus också omkom i den. Men vi vet inte så mycket. Det är ju så mycket annat att upptäcka här och viktigare saker att nysta ut. Men som sagt var Bliss var inne på honom av någon anledning. Han sa att han skulle bege sig dit och gräva lite.

• AIC - Arcane Investigators Clubbe: En liten förening som jag är med i. Den vänder sig till arkeologiskt intresserade teologer och ger ut en mycket fascinerande årsrapport. Jag funderar på att bli en lite mer aktiv medlem. Konstigt du frågar om dem, det gjorde både Fader Bliss och den där andre herren som var här och ställde nästan samma frågor.

• Kittim: Troligtvis någon slags havsdemoner som kartagerna fruktade. Det är i alla fall vad jag har fått ut ur min översättning.

• Översättningshjälpen: Det var inte helt lätt att översätta den. Dels var den mycket svårläst och dels så är faktiskt inte språket så klart. Det verkar som om den var skriven med avsikt att vara svår att läsa. Jag kom faktiskt fram till ett par i sig icke överensstämmande tolkningar av texten. Jag tror till och med att jag har kvar några avskrifter. Ja, här är de **(Ge nu spelarna översättningshandoutet**). Jag tror att originalet kan ha varit kartagisk från början. Dvs det är i alla fall vad språkvändningarna och de religiösa övertonerna tyder på. Det är det första indiciet på att Judisk tro också har varit inspirerad av den betydligt grumligare och mer okända kartagiensiska tron. Att de har varit influerade av Zoroaismen och Zarathustra och kanske Mitras-dyrkan, det känner vi till, men Kartago. Det är fantastiskt.

• Ritualen: Det är som sagt var mycket oklart vad det egentligen rör sig om. Vad jag tror är dock att det endera är en ritual som Eséerna snappade upp av Kartagerna på något sätt och att det i så fall rör sig om en ritual för att framkalla Guds hjälp i en svår situation. Det skulle t ex kunna vara om sekten anfalls av fiender. Resultatet, ja det skulle nog inte bli mindre än att Gud kom till jorden och Gehenna öppnade sig. Den sista striden m.a.o. Naturligtvis skulle Gud vinna den och allt skulle bli bra. Endera det, eller också rör det sig om någon metod för att öppna sinnet och släppa in Gud så att man fick kontakt med sin inre gnista från Gud. En form av illumination, men eftersom inte Eséerna verkar vara gnostiska, så är det en mindre trolig förklaring. En annan förklaring kan helt enkelt vara att Eséerna inte förstod vad de hade och trodde det var något av det ovanstående. Det kan vara något som har att göra med den Kartagiensiska religionen, om vilken vi vet väldigt lite. I så fall kan det vara nästan vad som helst. Jag tippar på att det har att göra med offer för att framkalla de sovande gudar man tillbad. Havsgudar som skulle hjälpa Kartagerna mot romarna.

• Kartagerna. Man vet inte så mycket om dem, men det här kan jag berätta om det Puniska kriget: GÖR NU EN FÖRKORTNING AV FAKTABLADET. UTELÄMNA ALLA HÄNSYFTNINGAR TILL RITUALEN. Fast allt det känner ni naturligtvis redan till, klassiskt skolade forskare som ni är. Helt klart är i alla fall att de hade kolonier här i nuvarande Israel. Man tror faktiskt att en låg i närheten av vad som nu har blivit Jerusalem. De sysslade mest med att avverka timmer till sina skepp här. Något som de själva hade ont om. Faktum är att de skapade något av världshistoriens första naturkatastrofer med sitt brutala nedhuggande av de en gång väldiga cederskogar som fanns här och i Libanon. Det är möjligt att de på något sätt lämnade kvar uppgifter om det som stod i rullen och att Eséerna sedan snappade upp det.

• Bliss död: Det är skumt. Även om han var mycket utsatt och hånad av resten av den akademiska världen, så borde inte det ha drivit honom till självmord. Hälsa era överordnade det. Jag vet att ni inte ser så snällt på just självmord och det här är faktiskt ett starkt indicium på att det inte var så. Dessutom vet jag att han kände sig mycket pressad på sista tiden. Till och med lite paranoid. Inte alls bra. Att det sedan var folk här efter honom och ställde ungefär samma frågor som han och ni gör. Ja, faktum är att tills nu har ni ställt precis samma frågor som han har gjort. Visste ni att Bliss hade en teori om att kartagerna brände sina döda, så att inte kannibalerna skulle komma åt dem? Kan det ha ett samband?

• Den andra mannen som var här: Ja, jag minns inte så mycket om honom. Han var mörk. Kanske arab. Fast han bröt inte. Dessutom var det något hypnotiserande med hans blick. Han frågade ungefär samma frågor som ni gjorde, men han var mer inne på vad jag visste om Bliss död och om jag misstänkte mord. Det konstiga var att jag hade inte ens hört talas om att han skulle vara död ännu. Det hade inte kommit ut i media, tror jag. Hur som helst, han lämnade sitt kort, om jag skulle komma på något mer. (**GE NU SPELARNA VISIT-KORTET FRÅN STARRY WISDOM**). Han uppträdde mycket hotfullt och lät påskina att det här var mycket hemligt.

Dessutom antydde han att Bliss inte alls var död (vilket jag då inte heller trodde), utan att han hade lyckats fly till något bibliotek någonstans.

• Gehenna: Helvetet. Visste ni förresten att det sägs att Eséerna var de första som byggde sig en bild av helvetet utifrån just Gehenna? Tidigare Judendom hade inget helvete, utan det är en senare konstruktion.. Jag vet dock inte om det är sant, eftersom de rullar där det sägs stå förvaras i Jordanien och är i princip omöjliga för en judisk forskare som mig att komma åt. Hur som helst, så stammar det från en plats strax utanför Jerusalem där tidigare en annan religion höll till. De brukade, enligt legendariska nedteckningar, offra människor och göra andra kusligheter. Judarna använde senare platsen som begravningsplats. Otrevlig plats var det.

• Kristus: Det sägs i vissa spekulativa skrifter att Jesus skulle ha varit en av Eséerna, men det verkar inte stämma. Vad jag har förstått så har man tvärt om funnit spår i skrifterna som tyder på att Jesus argumenterade mot dem. Han verkar faktiskt ha medvetet försökt stoppa just deras argumentation, men så var de ju också samtida. Johannes Döparen däremot. Han kanske var Esée.

Karaktärerna kan stanna och prata nästan hur länge som helst här. De kommer inte att bli utkörda så länge de beter sig hövligt och inte börjar bli oförskämda eller hotfulla.

Ritualens offer

Genom århundradena har ritualen skördat en hel del offer. Dessa offer är nu osaliga andar som driver runt och väntar på ritualens fullbordande eller förstörande så att de kan komma till vila. De finns i scenariot som en slags hjälpande / stjälpande hand. I början är de inte medvetna om att broder Günter kan se dem, så ganska tidigt blir han medveten om att de tittar på gruppen. När de senare försöker hjälpa / stjälpa karaktärerna känner Günter igen dem. Andarna kan för en kort tid göra sig synliga för människor. I början är det väldigt få andar, men allt eftersom scenariot lider blir fler och fler offer för ritualen varse om att en lösning är förestående och dras till karaktärerna. De osaliga andarna har alla olika mål. Nedan följer en listning på de olika andarna, en kort historik om dem och deras motiv.

Den leende, pekande semiten

Är anden av den överstepräst som ledde ritualen vid belägringen av Kartago. Han dyrkade en avart de gamla och vill mer än gärna att ritualen slutförs. Enligt honom skulle det innebära att stjärnorna ställs rätt och de gamla gudarna skulle vakna upp. De skulle skänka honom livet åter och göra honom till överstepräst i den nya kyrkan. Han dyker upp för att ge karaktärerna “hints“ som leder dem mot att ritualen måste slutföras. Han är även intresserad av att hålla dem vid liv. T ex karaktärerna står och tittar in i ett skyltfönster, på deras högra sida finns det ett antikvariat där det finns en bok karaktärerna vill kika i. I fönstrets reflektion kan karaktärerna (eller bara en av dem) se en leende man med arabiskt utseende som pekar mot antikvariatet. När de vänder sig om är han borta.

De två svartmuskiga

Dessa två är offer från Masada. Även de är intresserade av att ritualen slutförs. Dock vill de att karaktärerna skall tro att det innebär Guds återkomst på jorden och dyker upp för att “hinta“ i den riktningen.

Judasgestalten

Är en ande lik Judas. Vill inte att ritualen slutförs i och med riskerna. Vill att ritualen skall stoppas med självoffer. Pekar på karaktären han visar sig för och drar pekfingret längs halsen för att visa att han (karaktären) måste dö. Försöker hinta på ett sådant sätt att karaktärerna förstår att det nu är de som bär på smittan. Visa gärna på spetälska och sjuka.

Mannen med den stirrande blicken

Är ett offer för ritualen under andra världskriget. Nazisternas ockultbyrå hörde talas om ritualen när de gick igenom gamla judiska böcker från medeltiden. De insåg ritualens förstörelsekapacitet och ville kontrollera den. För projektets genomförande utsåg Heinrich Himmler som i sin tur förla projektet till Tjeckoslovakien och ett av dödslägrena där. Heydrich var den som ledde försöken. Hans grymhet gjorde att ritualen nästan slutfördes men i och med att motståndsrörelsen lyckades mörda honom (efter andepåverkan?) mattades försöken av och ritualen fick finna sig i att ha misslyckats även denna gång. Anden vill att ritualen skall slutföras så att han kan få frid.

Dock inser han till vilken kostnad ritualen innebär för karaktärerna och tycker synd om dem. Han tittar bara på karaktärerna, sorgset och med stirrande blick.

Lägerpojkarna

Är även de andar från nazisternas projket i Tjeckoslovakien. Även de vill att ritalen skall slutföras så att de kan få frid. Man kan i dem dra paralleller till alla de palestinska gatubarn som drar runt i städerna och kastar sten.

Händelser

Scenerna är till för att du som Keeper skall ha lite valmöjlighet. Det är du som avgör när du vill spela dem, om det finns tid. Försök verkligen få med dem.

Även de olika andarna kan ses som händelser som skall slängas in med samma metod. Tänk stämning.

Bombattentatet

Denna scen kan du slänga in när du finner det lämpligt. Det är dock bra att ha med den innan spelarna åker till villan.

När spelarna flanerar genom Jerusalems gator, briserar en bomb ca. 50 m ned på gatan. Ur lokalen strömmar det svart, tjock rök och glassplitter täcker gatan framför. Inne i den söndersprängda cafélokalen och utanför på trottoaren är det fullt kaos. Uteserveringen har kastats runt och överallt är det skadade, chockade och döda människor. Mot spelarna kommer det en kvinna springandes, hon är skadad i huvudet och det rinner blod därifrån. I hennes famn håller hon ett barn som är alldeles lealöst. När hon springer förbi spelarna, helt klart chockad ser de att den lilla flickan är död, hennes buk är uppsliten och inälvorna hänger ut. (SAN 0/2, utom för broder James som åker på SAN 2/2D6), om de försöker hjälpa den upprivna kvinnan bara står hon och skriker. I larmets bakgrund kan de höra sirener och nu börjar människor att strömma till för att hjälpa de drabbade. Platsen är en katastrof! Om spelarna stannar tills polis och ambulans kommer, får de lämna en redogörelse till militären (kan användas mot dem, vid ett senare tillfälle, så kom ihåg vad de säger). Något upprivna kan spelarna sedan fortsätta

Simon Hartman, Journalist på Jerusalem Herald

Simon Hartman tycker inte om katolska kyrkan. För honom är den förknippad med hierarkier, stelhet och livlöshet. Simon är jude och har inte mycket till övers för andra religioner. Han har under en längre tid smutskastat katolska kyrkan i allmänhet, men har nu i och med Bliss självmord fått en lysande idé. Han skall i en artikelserie visa katolska kyrkans rätta ansikte, dubbelmoralen och dess bristande samhällsansvar. Det hela skall börja med prästen som inte stod ut och tog livet av sig. Han håller nu på att samla material för denna artikelserie och skulle nog vara mycket intresserade av Undersökningsgruppen. För honom skulle de vara en slags intern mörkläggningsgrupp. Om karaktärerna drar på sig Simon, så kommer han inte att släppa dem utan att skugga dem (klumpigt) och fota dem överallt. Till slut kommer han att konfrontera dem och be dem ställa upp på en intervju. Först om Bliss, sedan om kyrkans mörkläggningsförsök och till sist om katolisicmens utspelade roll i samhället, dubbelmoralen och annat snask.

Simon är i 30 års ålder, har mörkt hår klippt i en sk pottfrisyr, är lång och har runda glasögon. Han har alltid en penna bakom högra örat och gillar att klä sig i kostym.

Esséen

Vid något tillfälle kommer en man i vit kostym att komma fram till spelarna. Gärna när de sitter på ett kafé eller när de är i närheten av ett, så att de kan sitta ner i lugn och ro och diskutera. Mannen är smal, har ett väderbitet ansikte och ganska valkiga händer, men ger ändå ett väldigt förtroendeingivande intryck. Han lyser av entusiasm och ser hela tiden folk rakt i ögonen. Han presenterar sig så här:

”*David Gaster, teologiprofessor vid Hebrew University i västra Jerusalem. Jag har letat efter i ett par dagar nu, men tack vare den vänlige kostapel Horowitz/ Bibliotekarien Johdel (eller någon annan som gruppen besökt) fick jag veta att ni skulle vara i de här trakterna.”*

”Fader Bliss kontakta mig angående en ritual som han hade spårat upp någon stans. Som forskare inom teologi har min specialisering blivit just gamla judiska ritualer, så naturligtvis tog jag på mig att hjälpa honom.”

Allt det där är rena lögner. Karlen heter egentligen David Broshi och är medlem i den hemliga Essée-iska rörelsen. Orsaken att han hittade karaktärerna är naturligtvis att han och andra Esséer har följt efter gruppen i smyg sedan de började undersöka Bliss död. En snabb kontroll med kommissarien eller Johdel kommer att avslöja honom. Dessutom finns det ingen David Gaster vid universitet.

David har som mål att förmå karaktärerna att göra ritualen. Han är övertygad om att den kommer att skicka en signal direkt till Gud om att hans förlovade folk behöver hans hjälp just nu. Israel befinner sig ju i en situation då

det heliga landet för första gången på två tusen år tillhör judarna och nu hotas de av att invaderas av sina grannar. En situation som kan direkt jämföras med vad som står i Dödahavsrullarna, Essérnas heliga skrifter. Esséerna räknar med att om ritualen korrekt genomförs kommer de att få Guds hjälp direkt, messias kommer till jorden och kör ut fienderna, präst-messias Rättfärdighetens Lärare framträder och Guds Rike etableras här och nu. Inte illa va?

Kom ihåg att Esséerna är sanna religiösa fanatiker, som till varje pris vill vinna en helig kamp som har pågått i mer än två millenia. De tar inte till våld annat än när det gäller att vinna den striden, annars är de extrempassifister. De vet också att ritualen för att lyckas måste genomföras på ett vist sätt. Bland det ingår just nu det som karaktärerna gör, att följa Bliss spår. Alltså kan de inte genomföra ritualen här och nu, utan måste putta på karaktärerna att gå vidare istället.

David gör nu ett litet uppehåll och väntar på att karaktärerna skall reagera. Sedan ber han karaktärerna berätta vad de vet om det hela och vad de har kommit fram till. David vill få fram en diskussion om ritualen där han an framlägga sin syn på den. Han kommer att ärligt svara på de flesta frågor och göra vad han kan för att förmå karaktärerna att besluta sig för att genomför ritualen. Om samtalet börjar spåra ur, kommer David att leda dem in på samtalet om ritualen igen. Han kan också pracka på dem ett par andra åsikter och varna för Starry Wisdom samtidigt. Allt för att sälja sin sak.

Här är några av hans tänkbara svar och synpunkter:

Världsläget: Det heliga landet står återigen inför samma hot som det stod inför vid tiden för romarnas invasion. Den här gången har det utvalda folket inte råd att förlora (även om skrifterna och då spec. Habakkus antyder att så kommer att ske). Förra gången ledde det till 2000 år i landsflykt. Den här gången kan det bara bli värre vid en förlust. Vad tror ni?

Ritualen: Det är ett sätt att söka närmare kontakt med Gud. Man kommer att bli införstådd med Guds alla hemligheter (när han säger det tittar han på Günter). Samtidigt kommer den att bereda vägen för Jesus återkomst och Guds etablerande av sitt rike på Jorden. De gamla Esséerna försökte antagligen att genomföra den här ritualen på Masada, men endera är den verkningslös eller också så misslyckades de, som ni lätt kan se.

Arthur Bliss: En strävsam och något missuppfattad vetenskapsman. Han hade av den där slusken Kando, råkat komma över en ritual som kunde rädda världen. Nu var han i full färd med att försöka återskapa den. Vad jag förstår så började han till och med att genomföra den.- Det kan låta som vansinne, men Bliss var en framstående forskare. För att förstå gamla kulturer måste man inte bara läsa om dem. Man måste försöka experimentera med hur de hade det. Det är ju tillexempel därför som stenåldersarkeologer ofta testar sina teorier i praktiken genom att bo och försöka på stenåldersliv. Att Bliss som framstående arkeolog funderade över ritualens praktiska sida är bara naturligt och beundransvärt.

Esséerna: Strävsamt arbetande munkar (nu tittar han menande på karaktärerna) som förstod det heliga ordet och förvaltade det. De trodde på renhet, fattigdom, lydnad och celibat. Ett sant föredöme för både kristna och judar. Visste ni förresten att så fort flera av dem samlades, var det alltid någon som läste högt ur de heliga rullarna. Att deras sista överstepräst dödades av romarna vid Masada var både synd och skam. Sekten kunde ju inte överleva utan en ledare. De hade nämligen den där lite speciella judiska tron att prästen enbart kan komma från en speciell släkt. Det är också fullt förklarligt att de tog till vapen mot slutet av sin existens och försökte driva bort Kittims från sitt land. (det mesta här är mycket svårt att veta, utan direkt kontakt med de forskare som översätter Dödahavsrullarna och inte ens de vet ännu alla detaljer. Ingen utom en riktig Essée kan veta det där om att sekten tog till vapen).

Kittim: De onda i vilken förklädnad de än väljer. De leds ofta av en Ondskefull Ledare. Det var romarna på sin tid. Nu senast har det varit Tyskarna ledda av Hitler. De vill i sina olika inkarnationer krossa judarna, som Guds utvalda folk, och etablera ett tyranniets regim över hela världen. Naturligtvis är det hela en allegori som Esséerna använde, men en mycket praktiskt sådan.

Gehenna: En plats där de kristna tror världens slut kommer att börja. Då skall alla världens ledare samlas där och en klyfta till helvetet öppna sig. Det sista stora slaget mellan godhet och ondska börjar (eller som det nämns i Ezekiel, slaget mot Gog och Magogs söner). Esséerna hade en liknande trosföreställning. Det kommer bland annat från att man ansåg att Jerusalem var en helig och ren stad. Döda och avfall fick inte förekomma inne i staden, så det bars ut till Gehenna där det brändes och förstördes.

Church of Starry Wisdom: Onda, onda kultister som dyrkar samma demoner som kartagerna och babylonierna dyrkade. De ligger antagligen bakom de mord som har varit här i trakten den senaste tiden. De tror på människooffer och svart magi. Håll er för allt i världen borta från dem. Snälla.

Septimus Cato: Jag har läst om honom och vad man har funnit där. Han var helt klart en förtryckare av det judiska folket. En av de miljoner som alltid har försökt förinta oss. Han fick dock sitt rättmätiga straff i och med jordbävningen år 31 f kr. Esséerna kallade sådana som honom för Kittim och de viste att Gud alltid gav dem deras rättmätiga straff.

Yadin: En bra man. Israel skulle ha fler som honom. Han har räddat många heliga skrifter från förstörelse av sådana klåpare som skomakaren Kando. Har ni inte besökt Yadin än, så gör för allt i världen det. Han håller säkert till ute vid Masada nu. Han leder utgrävningen där.

Kando: En kulturmarodör. Även om han inte tillhör den judiska tron, borde han ha mer vett än att gräva ner heliga skrifter i sin trädgård! Trots allt, vid den tiden då han gjorde det, så visste han att det rörde sig om 2000 år gamla heliga skrifter. Det är den sortens av ohederliga affärsmän som förstör för så många bara för att tjäna pengar.

Yog, Cthulhu och liknande kille: Demon som jag har läst om i gamla babyloniska skrifter. De söner av Gog som det tals om i Ezekiel kan faktiskt vara samma sak som Yogs avkomma, vilken ni kanske också har träffat på som namn på kända babylonska demoner.

De övriga morden: Kan vara en ondskefull sekt som ligger bakom dem, för att röja sina fiender ur världen. Sekter har krigat i århundraden utan att andra har märkt det, men jag misstänker att något stort är på gång här och nu. Man får komma ihåg att de här sekterna tror på mycket irrationellt. Exempelvis låter de saker som astrologi styra sina liv och mina herrar enligt många astrologer är verkligen något stort på gång här och nu. Det kan vara den förutsägelsen som får kulterna att träda till handling nu.

Efter att ha förmedlat så många ledtrådar som möjligt till Undersökningsgruppen reser sig plötsligt David. Han avbryter sig mitt i en mening för att han har sett något på andra sidan gatan. Det är svårt att se vad det är i all trafik, men vad det en är får det David att bli panikslagen. Han släpper allt han har för händerna och börjar springa ifrån karaktärerna. Samtidigt ropar han ”TA SKYDD!”. Om någon spanar på andra sidan, kan de se en person i lång svart rock eller mufti: Däremot ser man inget tydligt ansikte. Mannen på andra sidan gatan drar ett automatvapen och öppnar eld mot David. Har karaktärerna följt efter honom eller vägrat ta skydd, är det en risk att de också träffas. Blir de träffade, förlorar de hälften av sina Hit Points. David dödas naturligtvis. Inga oskyldiga träffas dock. Kastar sig karaktärerna mellan David och skotten, slutar attentatsmannen att skjuta. Han vill till varje pris att karaktärerna skall leva och göra ritualen som Starry Wisdom vill ha den. Om han riskeras tas fast, gate'ar han (teleporterar bort i ett hål i rymden). Ingen får någonsin fast honom eller ser honom tydligt.

Om man undersöker Davids kropp, kommer man varken att hitta pengar eller några identitetshandlingar. Stannar karaktärerna kvar vid mordplatsen, kommer snart polisen att komma dit. Det tar med dem till polisstationen för ett kortare förhör. Eftersom de inget vet, och kan visa vilka de är och var de bor, kommer de att släppas snabbt. Man ber dem dock att inte lämna landet tills de ger tillåtelse till det.

Andar i Drömmen

Ett sätt att använda andarna kan vara i karaktärernas drömmar. Om du först låter karaktärerna möta en ande under dagen kan någon i gruppen sedan drömma om honom. De drömmer då om hur det gick till när de föll offer för ritualen. Bland handoutsen finns en bunt drömmar som du kan dela ut.

Bliss Syster
Cookie har åkt till Jerusalem för att hämta sin brors tillhörigheter och ordna med begravningen. Hon anländer 1 dag efter scenariots början. Hon kontaktar berörda myndigheter (polisen, tullmyndigheterna), värden i Bliss hus, ambassaden och klostret. Det finns med andra ord en mängd möjligheter för karaktärerna att träffa på henne. Hon bor på ett finare hotel vid namn The english room.

Cookie är en parant dam i övre medelåldern. Lätt överviktig och med håret uppsatt i en bikupa. Direkt när man träffar henne slås man av hennes energi, hon talar som ett maskingevär skjuter, snabbt och utan pardon. För tillfället är hon väldigt uppriven över sin brors plötsliga bortgång, men hon döljer det väl. Hos henne har sorgen översatts i en blixtrande handlingskraft. Om karaktärerna på något sätt är otrevliga mot henne kommer hon att svara med samma mynt och därefter få dem utkastade från hotellet. Om de, å andra sidan, artigt förklarar att de undersöker Bliss död kommer hon att ge dem all tänkbar hjälp. Hon kan inte tänka sig att hennes bror skulle ha begått självmord och tycker därför bara att det är bra att någon utreder det.

F: Vad höll din bror på med innan sin död?
S: Han översatte någonting. Han tycte att det var väldigt intressant. Min bror var en framstående forskare. Jag struntar i vad tidningarna skriver. Han visste vad han gjorde. Jag är inte säker på vad det var han översatte exakt, men jag är säker på att det var något viktigt och visst kan det ha varit väldigt lägligt för vissa herrar att han försvann.
F: Misstänker ni alltså brott?
S: Min bror skulle aldrig sänka sig till självmord. Det är uteslutet. Uteslutet hör ni det. Han var alltid den mest lugna och harmoniska människa man kan tänka sig. detta trots att tidningar och akademiker och annat löst folk drev en hetsjakt på honom. Inte ens hans egna inom kyrkan gav honom något stöd.
F: Vem skulle i så fall ha gjort det?
S: Förmodligen muhammedanerna. Dom vet man aldrig var man har. Jag tror att dom var rädda. Rädda för att min bror skulle avslöja hela deras så kallade religion som de lögner den är. Smutsiga kamelryttare.
F: Skickade er bror några papper till er?
S: Ja, han skickade en stor bunt papper. Jag har inte släppt dem med blicken ett ögonblick sedan dess. Han skrev att några kittimer var ute efter dem.
F: Kittimer?
S: Förmodligen anarkister. Sådana vet man ju vad de håller på med. Bränner böcker till höger och vänster. Om det var någon ordning i världen skulle de sitta i fängelse allihop.
F: Vad vet ni om Qumran?
S: Bara att det är en liten söderhavsö. Tycker ni verkligen att det här är rätt tillfälle för någon slags frågesport?
F: Har ni hört talas om esséerna?
S: Jag tittar överhuvudtaget inte på fotboll.
F: Vad vet ni om Church of Starry Wisdom?
S: Jag fick en av deras pamfletter hemskickad till mig i förra veckan. Obegriplig smörja. Slängde den.

Om karaktärerna ber snällt och påvisar att de är forskarkollegor till Bliss, försöker bevisa att han inte begick självmord o.dyl kan de få den dagboksdel som hon har. Om hon väl bestämt sig för att stödja dem kommer hon att göra detta fullständigt och hela vägen. Olyckligtvis vet hon egentligen inget av intresse.

Bakgrund

Allmänt känd historia om Kartago och de Puniska krigen

Då scenariot förutsätter viss historisk kunskap är det bra om du som keeper besitter denna. Följande kapitel är till för att orientera dig i tiden och fräscha upp dina kunskaper om Kartago.

Detta är information som spelarna kan få på vilket bibliotek som helst.

1:a puniska kriget 264 - 241 F.kr
2:a puniska kriget 218 - 202 F.kr
3:e puniska kriget 149 - 146 F.kr

Kartagerna var ett semitiskt folk med rötterna från östra medelhavskusten (Libanon). Deras religion krävde bl a barnoffer, var dyster och betungande. Kartagernas samhällssystem var i det närmaste en köpmannaoligarki som var helt beroende av sjöfarten.

Efter det andra kriget mot Rom där Kartagerna tvingades till fullständig underkastelse (skadestånd av förlamande storlek, nästan ett utplånande av kartagernas flotta, avträdelse av alla territorier bortom havet och en politisk press som gav den numidiske konungen Massinissa skydd och möjlighet att driva en aggressiv politik mot Kartago när han så önskade.

I Kartago blev man allt mer upprörd över detta och speciellt Massinissas politik, vilket föranledde en romersk undersökningskommission innehållande bl a Cato d.ä (”För övrigt anser jag att Kartago måste förstöras”). Kommissionen blev överaskad av Kartagos välstånd och romarna kände sig hotade av det dynamiska jordbruk som bedrevs och vars produkter kunde fraktas till Rom på tre dagar.

Det fanns två fraktioner inom Kartagos styre. Den ena ville för att överleva vara vänner med Rom och den andra vill ha ett mycket starkt försvar, för att försvara sig mot eventuella angrepp. I den maktkamp som rådde i Kartago kom den senare fraktionen att vinna den politiska makten och år 151 F.kr förklarade Kartago krig mot Massinissa. Detta gav Romarna en sk ”Casus belli” (orsak till krig) och år 149 landsteg de första romerska arméerna i nordafrika. Kartagos regering begärde omedelbart fred, men de krav på fullständig kapitulation som Rom ställde var för kartagerna oacceptabla. Den romerska arméns framgångar lät sig väntas på tills den unge generalen Scipio Aemilianus tog befälet över de romerska trupperna. Han bestämde sig för att genomföra en total blockad av staden och för att genomföra den lät han bygga en pir tvärs över hamninloppet. Trots att kartagerna grävde en ny kanal till havet blev deras situation nu ohållbar och moralen i staden sjönk snabbt. Slutligen gick Scipio till attack vintern 147 - 146 f.kr.. Efter att ha slagit hål på stadsmuren och sju dagars gatustrider föll Kartagernas inre fästning, Byrsa.

I åtminstone tio dagar brann staden. Till sist jämnades det lilla som ännu stod kvar med marken, och så utspelades den symboliska slutakten: En förbannelse uttalades över platsen och en plog drogs fram genom ruinerna, vartefter plogfåran fylldes med salt som ett tecken på att Kartago skulle förbli ofruktbart för all framtid.

Om sekten i Qumran

De var med största sannolikhet en grupp judar som tillhörde en sekt som kallades Esseér. De var uppdelade i två grupperingar. Den ena gruppen levde ett celibatliv i Qumran. De hade ett strikt religiöst liv där de praktiserade gemensamma heliga måltider under absolut tystnad, renande rituella bad innan måltiden och hårt arbete. Ungefär som våra dagars klosterliv alltså. De ansåg sig vara i landsflykt från Templet i Jerusalem. Någon gång skall de och Messias återkomma och

bygga ett nytt och mycket större tempel än det nuvarade som är besudlat.

När mer än tio av dem samlades på någon plats, skulle alltid någon av dem högläsa ur någon av deras många och urgamla rullar. Allt om deras regler finns nedtecknat i den rulle som har kallats Lärjungarnas Regelbok. Vid tiden för scenariot var den ännu inte släppt för allmänhetens kännedom. Det var mycket svårt att få se en översättning av den. Se Dödahavsrullarna.

Den andra av sektens grupperingen var den större. De bodde som vanligt folk i städerna. Naturligtvis hade även de speciella regler. Några av dessa regler som man känner till var:

1. Förbud mot att döda avfälliga judar. Brott skulle leda till döden under plågor. (Det här är en möjlig översättning. Texten är mycket kryptisk)
2. Förbud mot att, mot deras vilja, tvinga någon att svära en ed.
3. Att överlämna upphittade prylar som ingen gör anspråk på till prästerna.
4. Två pålitliga vittnen krävs vid tvister som rör egendom (Bibeln kräver detta endast vid grövre brott).
5. De skulle ha tio domare som bestod av män i åldern 25-60 år valda bland präster och lekmän.
6. Alla som var besatta av demoniska andar skulle dömas som häxor och trollkarlar.
7. Fick äta gräshoppor om de rostades eller kokades levande, därför att det är vad grässhoppans natur kräver (Johannes döparen åt gräshoppor och honung).
8. Ingen fick svära en ed vid Guds namn (Elohim el Adonai) eftersom det förringade dem.
9. Om en utsänd från Qumran besökte dem, var de tvungna att bjuda på mat och husrum. På så sätt kunde snabba budbärare färdas mycket lätt och snabbt bland dem.

Alla de här reglerna och många fler finns nedtecknade i den sk Damaskusregeln . Den återfanns i en synagoga i Kairo 1890. Den var vid den här tiden känd och översatt. Se Dödahavsrullarna.

Esseérna verkar ha grundats av en Rättfärdighetens Lärare. Han har många saker gemensamt med den senare Jesus, men levde förmodligen ungefär 200 år före honom. Liksom Jesus gav han utan strid sitt liv för sitt folk. Det står att han mördades av någon kallad Den Ondskefulle Prästen. En person som närmast framstår som en antikrist för dem.

Generellt var Esseérna vädligt renlevande och följde sin stränga tolkning av skrifterna hårt. De var också noga med vilken släkt som fick bli präster, eftersom de sades ha Zadok (ursäkta stavningen), den första store överstеprästens, blod i sig.

De hade många tankar kring de yttersta dagarna och de var den första judiska sekten som började formulera tankar kring ett helvete. Det framgår ganska klart att de hade en starkt dualistisk världssyn där det goda var genom sig gott (sekten själva som kallades sig också kallades sig Ljusets Söner) och det onda var mörkrets härskaror (mörkrets söner). Inget mellanting existerade. Andra judar sågs som avfällingar och var också onda/dömda. De flesta var onda. Speciellt ett folkslag som kryptiskt kallades för Kittim. De var troligtvis romarna, men det kan ha varit några andra. Dessutom ansåg man att de onda var menade att vara onda från början och de goda menade att vara goda.

Sekten hade också en egen kalender och firade inte sina högtider tillsmammans med resten av judarna.

De var också den enda kända judiska eller kristna sekten som trodde på TVÅ messias. En erövrare och befriare som skulle fungera ungefär som den vanliga judiska Messias. Sedan trodde de också på en pånyttfödelse av Rättfärdighetens Lärare. Ja, det finns antydningar om att de också trodde på pånyttfödelse, reinkarnation.

De brukade skriva om att de hade det nya förbundet, eller vad vi nu skulle kalla det nya testamentet.

Dödahavsrullarna

Först lite om historien hur de återfanns. En tillsynes helt vanlig dag gick den unge beduinen Muhammed Adh-Dhib runt och vaktade sina getter som vanligt i den heta Judeiska öknen. Han upptäckte helt plötsligt att en av de getter han hade hand om hade smygit sig iväg från de andra getterna. Muhammed förstod att den lilla geten hade gömt sig i någon av de många närbelägna grottorna. Eftersom han var en rationell ung man började han kasta in stenar i grottorna istället för att klättra in i dem alla.

Plötsligt hör han hur istället för det vanliga *pocket*, som uppstår, när en sten landar i en grottan, ett mer mystiskt *klirr*. Stenen har slagit sönder en stor kruka som vilade längs grottväggen. Beduinkillen klättrar in grottan och upptäcker flera lerkrukor och massor av lerskärvor. Han inser att ingen normal människa kan vilja bo här ute i öknen i en så liten grotta med en så svårtillgänglig ingång. Det måste vara demoner. Snabb som en oljad iller tar han sitt pick och pack, puttar iväg resten av sina getter och rusar hem.

Nästa dag har han återfått andan och smyger tillbaka. Den här gången har han med sig en vän. De klättrar försiktigt in i grottan och börjar bryta upp krukorna. Kanske tror de att de skall finna en glömd ökenskatt. Det finns inget i krukorna, utom i en. Där finner de några konstiga buntar med ihopvirade läderhudar.

Väl hemma virar de upp dem och ser att det står märkligt kråkfötter på dem. Ingen av vännerna eller deras bekanta förstår texten. Under några veckor får "skräpet" hänga i en påse utanför tältet medan de och deras familjer funderar på vad de skall göra med det. Någon kommer på att det kanske kan vara värdefullt, så de tar med sig det och beger sig till marknaden i Betlehem. Väl i Betlehem träffar de på den lokale allt i allo handlaren Kando.

Kando är stereotypen för en profitör från mellanöstern. Han går klädd i hög, rund hatt, en lång svart rock och har en borstig mustach och upprättstående ögonbryn. Han handlar delvis med antikviteter, men har även en diversehandel och ett litet skomakeri. Han är arab så inte heller han kan läsa kråkfötterna (som naturligtvis är på hebreiska). Som den driftiga skomakare han är börjar han genast att fundera på hur man bäst kan använda skinnet till sandalremmar, men inser att det är för sprött. Då får han en plan!

Kando plus en kompanjon sticker tillbaka till grottområdet och börjar genomsöka närliggande grottor efter mer saker. Naturligtvis hittar de fler buntar läder, som de nu inser är pergamentsrullar. Kando tar med sig fyra av sina rullar till den Gamla staden i Jerusalem för att visa dem för de visa prästerna i den Syrisk-ortodoxa kyrkan, närmare bestämt S:t Markus Kloster i de armeniska kvarteren. Kando tillhörde den tron och tror att prästerna där kanske kan tolka klottret.

Klostrets överhuvud, ärkebiskop Samuel är en värdnadsfull man som ser nästan kunglig ut i sitt långa vita skägg och golvlånga rock med intrikata broderier. Kando och Samuel slår sina kloka huvuden ihop, men inte heller Samuel kan läsa texten, han tror dock att det är ett gammalt språk som heter Syriac. Hur som helst, han köper dem gärna för den värdiga summan av tjugofyra jordaniska pund (ca 500 kr).

Kando är dock inte mannen som låter sig nöja med den summan. Han har börjat vädra pengar. Han sticker iväg med ytterliggare några pergamentsbitar till en känd turkisk-armenisk antikvitetshandlare, också han boende bland Gamla stadens vindlande gränder. Nästa dag (den 23/11 1947) ringer armeniern till den kända arkeologen vid Hebreiska Universitet E.L. Sutenik. De kommer överens om ett hemligt möte i den övergivna zonen mellan

arabiska Östra Jerusalem och judiska Västra Jerusalem.

Sutenik som är en typisk akademiker med korrekt slips, korrekt mellangrå kostym och tjocka hornbågade glasögon har som den moderna Israelit han är få problem att läsa den urgamla hebreiskan. Sutenik är den förste som har en aning om vad pergamentsbitarna kan vara och han blir mycket upphetsad. Han bestämmer sig för att han måste besöka Kando direkt. Tyvärr bor Kando i Betlehem, vilket vid den här tiden var farligt fiendeland. Det avskräcker dock inte den djärve akademikern. Väl i Kandos affär förstår han vad det är han har fått se - judiska rullar som ingen har läst på minst 2000 år!

Kando är dock mest intresserad av pengar. Snabba pengar. Han säljer snabbt av tre rullar till Sudenik, men behåller resten.

Av en händelse var det samma kväll som staten Israel skapades genom en omröstning i FN. Den 29/11 1947.

Nu är det så att sno antikviteter från en historisk plats är ett brott både i Israel och Jordanien. Kando börjar få lite kalla fötter, så han beslutar sig för att gräva ner resterande pergamentsbitar (några riktigt stora) på sin bakgård. Naturligtvis förstörs de på bara några dagar där.

Tillbaka till Jerusalem. Ärkebiskop Samuel har lite ont om pengar. Kyrkan är fattig. Han funderar på vad han kan sälja. De konstiga, urgamla pergamenten är ett givet objekt. Mot slutet av 48 skriver han ett brev till den kände akademikern E.L. Sudenik (av alla människor) och ber om hans omdömme om pergmanten. Sudenik får låna de fyra rullarna och ser att de är om möjligt ännu mer unika än de han äger. Naturligtvis vill han köpa dem, men ärkebiskopen vill ha mycket pengar och funderar inte ens på att sälja dem till Sudenik.

Professor Sudenik sätter nu igång att översätta vad han har. Tyvärr är det få som tror att det är ett äkta fynd, utan en skicklig förfalsking från medeltiden. Naturligtvis kan man kol-14-datera dem, men då måste man samtidigt förstöra stora delar av dem och det går ju inte. Efter ett tag kommer man på att man kan testa omslagen som man fann rullarna i. Naturligtvis visar de sig vara just 2000 år gamla och en arkeologisk sensation är ett faktum.

Under tiden har ärkebiskop Samuel räknat ut hur han skall tjäna sina pengar. Han reser till USA med rullarna och visar under mycket trumpetande upp dem på The Library of Congress. Ryktet gör gällande att han hoppas kunna sälja dem för minst en miljon dollar. Naturligtvis är det ingen som har råd med det. Kanske det bara var som man brukar göra affärer i mellanöstern, där köparen förväntas pruta minst hälften, men det fungerade inte i västerlandet.

Efter fem års frustration (1/10 1954), utan att lyckas sälja pergamentsrullarna, beslutar sig Samuel som den goda affärsman han är att sätta in en anonym radannons i Wall Street Journal under rubriken "blandade saker till salu". Den lyder: De fyra Dödahavsrullarna. Bibliska manuskript som dateras till minst 2000 f.kr. är till salu. Det här är den idealiska gåvan till en undervisnings- eller religiös institution från en individ eller grupp. Box F 206.

Av en slump råkar E.L. Sudeniks son Yigael Yadin (arkeolog, politiker och militär) vara i Amerika vid den här tidpunkten. Yadin är en riktig combat-arkeolog. Han har flint, trimmad stålmustach och en väldigt auktoritär blick. Inte för inte brukar han kallas för arkeologins De Gaulle. Han får syn på annonsen. Kan det vara de rullar som hans far har nämnt?

Yadin skaffar sig en bank som mellanhand och eftersom han förstår det mellanösterska sättet att göra affärer lyckas han köpa alla fyra rullarna för $250 000 för Staten Israels räkning.

Några år tillbaka i tiden, 1949, har en veritabel guldrush efter pergamentsbitar satt igång i den Judeiska öknen. Massor av

arkeologer, främst de berömda akademikerna fader Roland de Vaux och Gerlad Harding från Jordanska antikvitetsdepartementet, sätter igång och letar efter så många bitar de kan få tag i. De utfäster dessutom en belöning för fler och tusentals bitar hittas av driftiga beduiner. Dessutom hittas en märklig ihoprullad kopparplåt som långt senare (när man kommer på hur man skall rulla ut den utan att förstöra den) visar sig innehålla en uppräkning på massor av skatter och precisa beskrivningar på hur man hittar dem.

Tyvärr är beduinerna inte arkeologiskt skolade, utan de tar helt enkelt bara och grabbar tag i så många bitar de kan bära. De antecknar naturligtvis inte var de har hittat dem. Inte heller är de speciellt noga med hur de förvarar dem. Det händer till och med att beduiner river isär bitar för att kunna få hittelön för fler bitar. Kungen av Jordanien beslutar därför att betala ett enhetspris på 5 dollar per kvadrattum funnen pergament. Det fungerar. Med tiden har uppemot 40 000 pergamentsbitar hittats i enbart en av grottorna.

Palestinas Arkeologiska Museum (numera Rockefeller Museum) sätter i sept -52 samman ett team bestående av åtta internationellt erkända experter. Bland annat John Strugnell och Frank Cross från Harvards teologiska. Eftersom museet löd under Jordanisk lag, uteslöts alla Judiska akademiker. Det började att gå politik i det hela. Dödahavsrulle-skandalen var på väg att skapas. För att strö ytterliggare på det hela började akademikerna att hålla sina fynd hemliga och inte tillåta i princip någon att titta på sina delar av rullarna. När någon akademiker dog, efterträddes denna av en annan, lika njugg person. Det blev en tradition.

I början av 1950-talet tar det en ny vändning. Fader Roland de Vaux, under överinseende av den Jordanska regeringen, organiserar en stor utgrävning av Qumran-ruinerna. De Vaux är en mycket skicklig arkeolog, förrutom en hängiven präst och dominikanermunk. Sin prästkappa bär han med stor värdighet. Hans skägg är tjockt och buskigt med stänk av grått och det fortsätter ner på bröstet. Han har högt hårfäste och tunna stålbågar. Han är en riktig veteran i området och tillhör Katolska kyrkans permanenta närvaro i Det Heliga landet.

Det tar De Vaux sex år att gräva ut ruinerna och det de finner är fantastiskt. Här finns gemensamma bostadskvarter, en matsal, kök, bageri och ett diskrum med hundratals tallrikar fortfarande snyggt staplade. Här finns verkstäder, cisterner och flera badkar som används till judiska rituella bad (föregångaren till dopet) och ett helt fantastiskt akveduktssystem. Platsen får regn bara ett par gånger om året, men har inga problem att klara sig året runt. Han hittar till och med några skrivpulpeter som han tror rullorna skrevs på. Inte konstigt att dominikanern De Vaux blev entusistisk. Det hela påminde oerhört mycket om ett medeltida kloster.

Andra har iofs tolkat det som alla möjliga saker t ex en romersk villa, ett fort eller till och med ett senaretida kloster.

Vad dödahavsrullarna egentligen är

Som framgår ovan är det en bunt pergamentsrullar och diverse fragmentariska delar av pergament. Vid tiden för scenariot var det ingen som hade en fullständig bild över vad det var man hade funnit. Dels berodde det på att man helt enkelt inte hade hunnit översätta, sortera och kategorisera alla bitarna. Dels berodde det ju också på det ovan nämna hemlighetsmakeriet mellan forskarna. Just på den här punkten har spelarna en stor fördel mot vanliga forskare. Som neutrala forskare med ett gått rykte och som inte vill sprida vidare vad de finner, kan de utan allt för mycket bråk gå att få se i prinsip alla fynd. En hel del snack kräver det dock.

De olika huvudgrupperingarna av fynd är:

Skrifter ut gamla testamentet, kommentarer till dessa, hymnes, förordningar och lagar, eskatologiska skrifter (om de yttersta dagarna) och till sist en bunt apokryfa och närliggande texter från tiden mellan gamla och nya testamentet. Till den här gruppen hör också en bunt blandade texter vari scenariots ritual nog skulle räknas.

Skrifterna:

Det fins utdrag ur samtliga böcker i Gamla testamentet, utom Esters bok. Sentida kol-14-datering har belagt att samtliga fragment ur den här gruppen kommer från 200-talet f.kr.

Orsaken till att Esters bok saknas kan vara att det är den enda boken i Gamla testamentet där Gud heliga namn Yahweh saknas. Sekten som kopierade de här rullarna ansåg säkert att den därmed inte var helig nog. Att Ester skrevs under en tid av Persisk förföljelse brydde de sig inte om, utan såg bara avsaknaden av Guds namn som en svaghet.

Det man har kunnat utläsa ur rullarna är att texten i böckerna är i princip lika dan som dagens. Vissa stavningsförändringar finns det, men inget annat. Alltså är det bevisat att den delen av bibeln har varit orörd minst i två tusen år.

För karaktärerna kan det gå att få se vissa delar av dessa skrifter. Framför allt kan man få fram att det troligtvis rör sig om alla böcker ur Gamla testamentet och att de är i princip helt lika dagens versioner.

Kommentarerna

Det är kommentarer kring bibletexterna. De centreras mest kring de yttersta dagarna, alltså att de är s.k. eskatologiska skrifter. Texterna är mycket obskyra och svårtolkade. Sekten har helt klart velat dölja många av sina tankegångar. Samtliga översättningar som har gjorts av dem har varierat mycket på i princip var enda rad. Ingen vet med andra ord säkert vad som står här.

Vissa viktiga personer dyker dock upp, bland dessa nämns specielt Rättfärdighetens lärare, den Ondskefulle Prästen, Lögnernas man och Absaloms hus (en grupp som skulle hjälpt Läraren när han dödades, men teg).

Ett viktigt element i texterna är *Pesher*. Det betyder att Skrifterna inte skall tolkas bokstavligt, utan genom drömmar och gåtor (ungefär som det här scenariot). De innehåller dolda, djupare meningar som enbart de invigda i sektens inre cirkel kan förstå.

Den viktigaste av dessa kommentarer är kommentaren till Habakkuks bok. Habakkuk är en föga känd bok i den judiska biblen som talar om en närstående dom över det forntida Israelitiska kungadömmet, där det skulle uppslukas av Babylonien. Det skulle bero på judarnas synfulle liv. Han slår fast att det är viktigt att vara trofast på ett personligt plan.

Qumran-kommentaren är å sin sida en apokalyptisk skrift om hela världens undergång. Där ersätts Babylonierna med ett mystiskt folk som kallas Kittim: Troligtvis syftar det på romarna. Kittim skall svärma som gräshoppor över jorden och vara väldigt bra i krig. När man dödar en, skall tio sändas i dess ställe. Enbart de som är Ljusets Söner (Esseérna) skall klara sig.

I vårt sceario är inte Kittim rommare, utan Deep Ones. Habakkuk-kommentaren syftar till att Deep Ones en dag kommer att ta över världen och De Gamla vakna på nytt.

Habakkuk-kommentaren kan man få förklarad hos fader Roland de Vaux.

Hymnerna

Ett gäng av sekten egenförfattade psalmer som inte återfinns någon annan stans. De är inte lika orginella som biblens psalmer, utan smarta omskrivningar av dem. De är helt klart av senare datum. Dessutom innehåller de ett speciellt språk och terminologi som också återfinns i Nya testamentet. Här framgår tydligt att sekten

trodde att de goda var ämnade att att vara goda från början och att de onda var dömda att vara onda. De trodde på predestination. Något som inga andra judar trodde på.

Hymnerna var bland orginalrullarna som hittades och de borde gå att komma över en redogörelse för dem.

Förordningar och lagarn

Det rör sig om två dokument. Det ena är Lärjungarnas Regelbok och det andra Damaskus regeln.

Lärjungarnas Regelbok är son namnet antyder, en samlig regler för hur sekten i Qumran skulle leva. Det var väldigt hårda regler och minsta försyndelse straffades hårt. Regelboken är mycket ostrukturerad och hoppar mellan ämnena. Det är tydligt att den utarbetats med tiden som sekten har existerat.

Av texten förstår man att de första kristna måste ha varit väldigt inspirerade av Esseérnas regler, eftersom många av de första kristnas regler påminner om sektens.

Fader Roland de Vaux har arbetat med texten och kan redogöra för den.

Damaskusregeln var redan känd från ett fynd i en synagoga i Kairo. Där återfanns den 1890. Texten beskriver hur sekten för en tid drog i landsflykt till Damaskus (eller en plats som Damskus bara symboliserar som t ex Qumran) ledda av Rättfärdighetens Lärare. Någon som kallas Den Ondskefulle Prästen förföljde dem och dödade till slut Rättfärdighetens Lärare. Texten förklarar hur Esseérna skall leva och hur den kalender de skall följa fungerar. Det är en detaljerad uppsättning regler (se texten om sekten ovan). Man talar om ett nytt förbund. Texten avslutar med att man inte kan lämna sektens rätt, ens till priset av döden.

Damaskusregeln är som sagt var känd och med sina kontakter och lite arbete bör det inte vara några som helst problem för karaktärerna att kunna skaffa sig en sammanfattning nästan var som helst ifrån.

Eskatologiska skrifterna

Qumransekten var fixerade vid tanken på att jorden snart skulle gå under och att Messias'arna snart skulle komma. Först skulle dock en hel del krig utspelas. Hur det skulle utspela sig står beskrivet i Krigsrullen. Esseérna trodde ju på en predestionerad framtid och man kunde inte undvika kriget, bara förbereda sig.

Kriget skall stå mot Gog och Magogs folk (en ond nation som nämns i GT). Det kommer att vara Ljusets Söner mot Mörkrets. Första delen av kriget kommer att stå mellan församlingen och de hemska Kittim. I den andra skall de slåss mot Kittim från Egypten. Den sista delen skall vara i 29 år och stå mot Kungen ifrån Norr. Kittims leds av Mörkrets Furste. Det skall vara sex stora slag där vardera sidan skall vinna tre var. Sedan kommer ett sjunde då Gud själv nedstiger och ställer allt tillrätta. Kittim beskrivs noga och det bör inte vara allt för svårt att kunna identifiera dem med vilken hemsk erövrarmakt som helst. Allt från romarna, via nazisterna till Deep Ones.

Krigsrullen förvaltas av Israel och den som vill undersöka mer om den måste konfrontera Yigael Yadin och allt det besvär det innebär.

Den andra av de eskatologiska rullarna kallas Temepelrullen. Den beskriver hur ett nytt och gigantiskt tempel övernaturligt skall byggas i Jerusalem när de onda har besgrats osv. Den ansågs troligen vara ett nytt tillägg till Bibeln av Esseerna.

Av alla de böcker som spelarna kan tänkas undersöka, är den här svårast att komma över. Den förvaras mycket hemligt av de Jordanska myndigheterna. Fader Roland de Vaux kan tipsa om den och redogöra lite kortfattat om den. Inte förrän 1967 lyckas Yiagael Yadin köpa den av en hemlig jordansk agent.

Apokryfer och annat

Här återfnns en bunt böcker som inte har platsat i Bibeln, men som ändå anses heliga och väl värda att läsa. Jag går inte så mycket in på dem, bara nämner några

namn som kan nämnas för spelarna; Judits bok, de två Mackabeerböckerna, Tobits bok ocj Jubile-boken. Karaktärerna känner till dem och vet att det inte är något mystiskt med dem.

Dessutom finns fragment från ca 500 olika rullar. Det mesta är helt otydbart, men en del har man fått fram. Bland annat finns fragment från andra, lite konstigare böcker och skrifter. Det är bland annat en bok om Melchizedek som är en person utan far eller mot och som skall ha välsignat Abraham som patriark. Han sägs vara Guds eviga präst och ibland Gud själv. Vi vet att de kristna identifierade Jesus med honom. Han skall vara den Präst-messias som skall återfödas.

Det finns en text om hur man skall välsigna folk, en hur man byter präser vart 6'e år och en hel bunt annat.

Dessutom finns den berömda kopparrullen. Den fanns i en grotta 1952. Den var så oxiderat, så att varje försök att rulla upp den hade inneburit att den omedelbart förstördes. Det tog flera år inan man kom på hur man skulle göra.

Det visade sig att rullen var en lista mycket dyrbara skatter och en noggrann vägbeskrivning till dem. Naturligtvis har man inte hittat några skatter på dessa platser, men ändå.

Rullen kan man inte få titta på och den gode Yiagel Yadin vaktar över den som den hök han är. Däremot kan man få den kortfattat beskriven.

Gehennna

Nya testamentets form för hebreiskans ge hinnom, Hinnoms dal, en plats utanför Jerusalem, där man har offrat barn i eld till Molok (2 Kon. 23:10), och där Gud enligt Jer. 7:31, 19:6 skall straffa de ogudaktiga. Sedan skall dalen ha blivit en plats för förbrännign av avskräde. I Nya Testamentet blir ”det brinnannde Gehenna” ett namn på helvetet, där de onda hamnar i elden och eventuellt förintas (Matt.5:22, 18:9; NT 81 (helvetets eld)). Detta känner åtminstånde Fader Frank till. Något annat vore otänkbart.

Undersökningkommissionen

Spelarna tillhör Katolska Kyrkans Undersökningskommission. Det är en organisation som består av ungefär hundra hängivna munkar. Dess uppgift är att undersöka och reda ut oegentligheten inom den katolska kyrkan. Kommissionen leds ifrån ett högkvarter i Vatikanen. Den är helt frikopplad från alla religiösa ordnar och församlingar. Den lyder aldrig under en lokal biskop. De enskilda undersökningsledarna svarar enbart inför kommissionens general som lyder direkt under påven. Däremot samarbetar man nära och bra med alla grenar inom kyrkan.

Man kan se organisationen lite som en intern polis. Är det någon präst som förskingrar eller begår brott, är det kommissionen som åker dit och vidtar de åtgärder som behövs. Naturligtvis har den ingen rättskipande uppgift. Om det uppkommer att det föreligger något brott, kontaktar man den lokala polisen. Sedan kanske man hjälper dem i deras arbete, men man griper inte eller fängslar folk. Däremot ser man till att allt går rätt till och att inga oskyldiga blir anklagade. Man ser också till att alla som blir drabbade blir ersatta på alla sätt får kyrkans fulla stöd.

Man ingriper däremot om det rör sig om brott mot kyrkans interna regler, som om t ex någon gör felaktig bokföring, en präst får för sig att bli djävulsdyrkare eller en hel församling får en felaktig syn på hur katolicismen fungerar. Då har man rätt att vidta ganska långtgående åtgärder. Det kan vara så enkla saker som att avsätta prästen till att skicka in missionärer som får förklara för församlingen hur sann katolicism är tänkt att fungera.

Förekommer det rent ockulta missförhållanden någonstans skickas också en undersökningsgrupp in. Det kan röra sig om besättningar av onda andar eller en grupp satanister som har i smyg använt

någon av kyrkans lokaler till svarta mässor. Katolska kyrkan erkänner möjligheten till ockulta fenomen som exempelvis besättning. Därför har också kommissionen bland sina medlemmar ett gäng kompetenta exerciser.

Ett av de mer trevliga uppdrag som kommissionen brukar få är att dokumentera under. Det förekommer mycket mygel och övertro kring sådana här saker, men under sker, äkta under. De måste dokumenteras och arkiveras. Är det under som centreras kring en enskild människa, kan det i framtiden kanske bli frågan om en helgonförklaring.

Kommissionen vill till varje pris undvika att förväxlas med en inkvisition. En sådan sammanblandning skulle ställa till mycket skada för hela katolska kyrkan. Av den anledningen håller man en mycket låg profil. Det är dessutom lättare att verka om man kan verka i det tysta.

Rent praktiskt arbetar man så, att man är organiserade i undersökningsgrupper.
Varje grupper har sin specialitet. Det finns revisorsgrupper, kriminalgrupper, teologiska specialister, missionärer och sådana som Er grupp vilken är en kombinationsgrupp som är bra på religiöst färgade ockulta mord.

Världspolitiska händelser under 1960 talet fram till 1967 och Sexdagarskriget

Denna del av scenariot är till för att sätt in dig och spelarna i tidsandan / linjen. Världen såg inte ut som den gör idag och det är viktigt för scenariot att det framgår. Hotet om kärnvapenkrig och jordens undergång är på riktigt. Därför kan du kanske fråga spelarna om de känner till det tidevarv som de skall spela i. Gör de inte det, upplys dem!

1963
Mordet på JFK

1964
1:e partisekreterare Chrustjov ersätts av den mer konservative Brezjnev i Sovjetunion
Inbördeskrig i Kongo, allmänt kaos i Afrika
Militärjunta i Brasilien tar makten.

1965
USA bombar Nordvietnam och ökar sin militära närvaro
Krig i Indien om Kashmirprovinsen (Indien / Pakistan)
Amerikansk intervention i Dominikanska republiken

1966
Frankrike går ur NATO
Kulturrevolution i Kina

1967 Juni
Sexdagars kriget
Inbördeskrig i Nigeria
Raskravaller i USA ”Den heta sommaren”
Kina detonerar sin första H-bomb
Militärjunta i Grekland störtar Papandreou regimen

Allmänna stämningar i världen:

Kalla kriget (kärnvapen hotet / den röda faran)

Vietnamkriget (fredsrörelse / anti - imperialism)

Sex dagars kriget

I arabvärlden fanns det en terrorgrupp vars mål var att nå en väpnad konflikt mellan arabvärlden och Israel med hjälp av terrorism. Gruppen bildades på slutet av femtiotalet och kom att spela en avgörande roll för konfliktens upptrappning och utbrytande. Gruppen hette: Harakat - Tahrir - Falastin (kallades i allmänt tal för FATAH). Gruppen var Arafats terrororganisation.. Gruppen fanns över hela världen.

Förspel

I Februari 1966 ägde en statskupp rum i Syrien och Salah Jadid kom till makten. Han var en övertygad och fanatisk muslim. Detta föranledde Israel att postera ut trupper vid gränsen mot Syrien och uppfattades av arabvärlden som en oerhörd provokation. FATAH drar nytta av detta och börjar opera från Syrien in i Israel. De terrordåd som genomförs medför att Israelerna börjar kräva hämnd och en rad hämndaktioner genomförs av Israelisk militär in i Syrien. Detta spär ytterligare på det spända läget. Israel varnas av bl a Ryssland för att fortsätta med sina hämndaktioner, men då FATAH trappar upp sin terrordåd spårar det hela ur och Israels premiärminister Levi Eshkol kräver att det skall upphöra, annars skall Israelisk militär slå tillbaka på allvar. Detta föranleder den Egyptiske presidenten Nasser att mobilisera sin nations styrkor och de FN posteringar som finns i området överges och tas över av egyptisk militär. Eskol kräver att de skall dra sig tillbaka. FN:s generalsekreterare U. Thant agerar mycket blekt i frågan och egyptierna vägrar att dra sig tillbaka. När Tiransundet sedan stängs så ses det som en krigsförklaring och efter en rad möten utan resultat bryter fullt krig ut på <u>måndagen den 5 juni 1967</u>.

Den leende semiten

Du befinner dig nedanför en stor mur. Bakom dig kan du se hur en romersk legion breder ut sig. Stämningen är tät. Bakom muren kan du höra ett dovt mässande som sakta stegras och blir högre. IÄHH IÄHH IÄHH. Uppe på murkrönet kan du plötsligt se en mansgestalt. Han är klädd i vit kåpa med huva och har en mässingrulle framför sig. Mässandet tystnar. Hela den romerska armén bakom dig är tyst till och med havets brus har tystnat. Det verkar t o m som om naturen väntar på mannens nästa drag. Sakta höjer han handen och drar av sig huvan. Du känner igen honom, det är den leende semiten från tidigare idag. Högt och med stadig stämma börjar han att mässa. Ur hans mun strömmar ord som du aldrig har hört, de verkar magiska, vackra och förföriska men ändå farliga. Trollbunden lyssnar du till hans stämma, så trollbunden att du inte märkt armen som börjat marchera bakom dig förrän de är runt dig. De verkar dock marschera ljudlöst, det enda ljud som hörs är den trollbindande rösten från ovan. Plötsligt återkommer allt ljud, KRASCH!!! stadsporten faller och stridslarmet blir öronbedövande. Du knäfaller och höjer händerna över öronen. När du tittar upp mot murkrönet för att se vad som hänt med gestalten förvånas du över att han är borta.

Du vaknar upp och är alldeles svettig!

De två svartmuskiga

Du befinner dig i ett avlångt rum klätt i kakel. I taket hänger det nakna glödlampor som kastar ett naket sken över lokalen. Du är klädd i uniform, en svart med dödskalle emblem. Runt din arm är en röd armbindel med ett swastika fäst. I din hand håller du en grön vattenslang och du håller på att spola rent kaklet från smuts. Du känner dig stressad. Bakom dig öppnas en dörr och in kommer en grupp undernärda män klädda i trasor. En annan man klädd i samma uniform som dig skriker något. Du förstår inte riktigt. Männen runt om kring dig stirrar på dig, deras blickar skrämmer dig. De saknar liv. Mannen i uniform sliter tag i dig och släpar ut dig genom den stora ståldörren. Den glider igen med en dov duns och ljudet av metall mot metall skär genom dina öron när han lägger på en bom över dörren. Genom ett fönster kan du se in i rummet. Din vattenslang ligger forfarande där, sprutande, för första gången lägger du märke till duschmunstyckena i taket samtidigt som det strömmar ut en tunn vit rök genom dem. En av männen i trasor går sakta fram mot dig. Han kommer fram till fönstret och tittar på dig. Hans blick är alldeles tom. Sakta omsluts mannen av den vita röken och det sista du ser innan den täcker honom helt är hans ansikte, och det är då du känner igen honom. Du såg ju honom tidigare idag.

Du vaknar upp med mannens ögonutryck fäst vid din näthinna. I bakgrunden kan du höra en klocka klämta och ljudet påminner dig om när bommen las på över dörren och du ryser till.

Lägerpojkarna

”Du står och tittar upp mot himlen. Den är jämngrå och det verkar inte finnas något slut på det blöta duggregn som nu faller ned över grusplanen där du står. Runt planen går det ett stängsel, det är krönt med taggtråd och skyltar, ”Achtung minen”. I vakttornen står det soldater i svarta uniformer med kulsprutor. De verkar le åt dig. Utspottade på grusplanen ligger det ett tiotal låga träbaracker. Det är helt folktomt. Sakta rör du dig mot en av barackerna. Det stinker av mänsklig avföring från baracken. Du öppnar den tunna trädörren och blickar in. I taket hänger nakna glödlampor och golvet utgörs av ohyvlade träbrädor. I den alvlånga baracken finns det mängder med våningssängar. I varje säng ligger det en tunn yllefilt. Fortfarande inte en skymt av någon människa. Långsamt rör du dig fram i lokalen. Från det högra hörnet hör du ett rinnande ljud, det påminner om något bekant. Du rör dig mot hörnet och kommer ned till ena kortsidan. Uppkrupna mot en vägg sitter det fyra, magra och tärda unga pojkar. Bredvid dem i svart uniform står det en lång, tanig man och urinerar på dem. Pojkarna tittar upp på dig och i deras ögon kan du se att de saknar hopp, deras ögon är döda. Mannen i uniform snor runt, en stril med urin följer hans rörelse, han ler åt dig och vänder sig sedan tillbaka skrattandes. Plötsligt känner du igen mannen, det är Heydrich (den nazist som skötte judeutrotningen i Tjeckoslovakien under andra världskriget), det är även något vagt bekant med de fyra barnen. Det känns som om du sett dem tidigare, de påminner väldigt om några du sett för inte så länge sedan. Mannens skratt stegras och blir högre och högre, till slut står du inte ut längre utan knäfaller, blundar (för att inte se barnens ögon) och håller för öronen.”

Du vaknar upp och är genomsvett och för en sekund verkade det som om mannens skratt ekade även i detta rum.

Judasgestalten

”Det är kväll och du befinner dig under bar himmel i en otroligt stor trädgård. Runt omkring dig är det en grupp människor. De är alla klädda i gammalmodiga judiska kläder. De verkar vara upphetsade. Det känns som om de inte är medvetna om din närvaro. Lite längre bort i trädgården kan du se en annan folksamling, det är något speciellt med dem. De verkar utstråla helighet och frommhet. Sakta börjar gruppen att gå emot er. Din grupp bli alldeles tyst och blickar ned i marken, som om de skämdes för något. Den andra gruppern kommer närmare och du kan se Jesus, frälsaren och hans lärljungar, förstummad tittar du på dem. De utstrålar sådan helighet, sådan fromhet, sådan kärlek. Alla utom en. En av dem, mager, skäggprydd och med långt hår, utstrålar mörker, sorg och svek. Det måste vara Judas. Jesus och lärljungarna passerar er grupp, det verkar nästan som om Jesus ler åt dig och du känner dig uppfylld men det är inte bara jesus som verkar se dig. Även Judas signalerar dig genom att le och rycka på axlarna. Innerst inne hoppas du att det inte var till dig utan till någon annan, men du vet att det inte är sant. Gesten maler i ditt huvud, menade han att även du skall bli en förrädare? Du hinner inte tänka mer innan en grupp soldater stormar fram ur buskarna. Du ser Judas ge Jesus en kyss, sedan för de bort Jesus. Folksamlingen följer efter och kvar står du och Judas. Han ler mot dig och pekar uppåt och då känner du igen honom. Judas och den utslagne du träffade tidigare idag är samma person.”

Du vaknar upp med Judas leende på näthinnan. Du kramar kudden hårt när du försöker sommna om och hoppas att din Judasdröm inte är ett omen om förestående händelser.

Masadakillarna

”Du står högt uppe på en klippa och spanar ut över öknen. Därute kan du se den romerska hären. De verkar göra sig redo för den sista stöten mot klippborgen. Instinktivt känner du dig nedstämd och lite irriterad över något. Någon ropar på dig bakifrån. Du vänder dig och och blickar ut över en stenlagd gård. I mitten finns det en stenbrunn. Runt brunnen har det samlats ett tjugotal personer, både män, barn och kvinnor. De står och håller varandra i handen. En av dem håller i en pergamentsrulle. Han säger något om att det bara är en avskrift och att det kanske inte funkar. Alla lyssnar spänt på honom och det är en nedstämd stämning. De verkar ha glömt bort dig.

Ett dovt mässande tar vid. IÄHH , IÄHH, först långsamt sedan fortare och fortare. Du känner hur det bli lite kallare, mässandet verkar nå sin kulmen. Det är nästan öronbedövande. Plötsligt upphör det och en bägare skickas runt i cirkeln. En av männen i cirkeln vänder sig om, han verkar vara vagt bekant, han sträcker ut bägaren mot dig och du tar emot den. Långsamt för du den till din mun och tar en djup klunk. Smaken är besk men drycker lugnar dig något. Det verkar bli allt kallare. Du tittar upp och ser att solen gått i moln, men det borde inte bli slå här kallt. Nedanför klippan kan du höra hur den romerska hären kommit närmare. Ditt hjärta börjar bulta allt snabbare och du svettas, konstigt, det är ju så kallt. Du märker hur du börjar skaka och med darrig hand lämnar du över bägaren till nästa man i cirkeln, även han verkar vara bekant. Du tittar på de andra, alla står och skakar av kölden, antar du. En del har fallit ned och ligger och huttrar på marken, men alla svettas ju. Du känner hur det börjar pärla sig i din panna, hjärtat slår allt snabbare. Du går ned på knä. Så kallt! Du tittar upp mot brunnen och blir paralyserad av det du ser. Något håller på att ta sig upp ur brunnen. Du kan se ett par horn omgivnen av den tunna rök som kommer upp ur brunnen. Sakta höjer sig hornen upp ur brunnen, du känner hur allting börja svartna och det sista du ser innan du vaknar är de två vagt bekanta männen, liggandes på marken, huttrande men leende och du känner på dig att leendet är riktat till dig.”

Du vaknar upp och märker att du sparkat av dig täcket.

Hej broder,
Jag fick ditt brev och det var omskakande. Naturligtvis är det trevligt att se att du äntligen har fått ditt stora fynd. Den där mannen Kando är nog trevlig och pålitlig trots alla antydningar om annat som du skriver. Du borde verkligen se till att tacka honom ordentlig och på något sätt belöna honom. Se nu till att pallra dig iväg till basaren och ta med dig något riktigt fint till honom. Något som en armenier kan tänkas uppskatta. Jag har ingen aning om vad det kan tänkas vara, men du kommer säkert på något.
Du skrev att det var någon form av rit du hade hittat. Har du lyckats översätta den ännu? Vad säger professor Benjamin Peres? Hur långt har han kommit i sina ansträngningar? Är han att lita på?
Tänk på att inte publicera något den här gången förrän du verkligen har torrt under fötterna. Jag orkar inte med en till skandal i familjen. Det är inte lätt alltid att försvara sin bror mot alla elakartade rykten som går på syjuntans möten. Det är tur att kyrkan så kraftigt har ställt sig bakom dig.
Nu över till något mycket allvarligare. Du skrev att du känner dig iakttagen och förföljd. Jag vet inte om det är din gamla förföljelsemani som har kommit fram igen, eller om det verkligen ligger något bakom den här gången. Jag mins hur du brukade anklaga professor Henry Noos för att förfölja dig. Naturligtvis låg det inget annat bakom det, än en inskränkt vetenskapsman ovilja att anta nya teorier. Förresten, jag har den sorgliga nyheten att berätta att han dog för någon vecka sedan. Han hade glömt något elektriskt på när åskan gick och brann sedan inne när hans hus brann ner. Fast du kanske redan känner till allt det här. Ni umgicks trots allt i samma kretsar.
Är det så att det ligger allvar bakom att du är förföljd, och det känner du nog bäst själv, att någon står i ett par timmar utanför ditt fönster och bevakar det är ett starkt indicium, så tycker jag att du genast skall gå till polisen. Det kan trots allt vara en konkurrerande kollega till dig, som vill komma över dina fynd. Så värdefulla som det har visat sig att bara några få pappersbitar från Dödahavet är, så kan man inte vara nog försiktig. Jag hoppas du har gömt din på ett betryggande ställe. Banker kan man ju inte lita på, speciellt inte där nere, har jag hört.
Du skrev något om att du misstänkte att det fortfarande möjligtvis kan finnas fortfarande praktiserande Eséer. Kan det inte tänkas att det är de som förföljer dig för att komma över sina heliga skrifter? Eller några andra religiösa fanatiker.
Jag förstår verkligen att du är orolig och jag lovar att förvara dina dagboksanteckningar mycket väl och säkert. Ingen skall komma åt dem.

Här hemma går annars allt sin gilla gång. Arbetet i församlingen tar den mesta tiden och den lilla tid jag har över tar naturligtvis Eberharth beslag på. Att den mannen aldrig skall lära sig de mest elementära hushållsgöromål. Han är så fruktansvärt opraktisk och värre blir det, men allt det känner du naturligtvis redan till.
Jag funderar på att ta ut lite sparpengar och hälsa på dig. Dels för att se till att du har det bra och att du är säker, men också för att äntligen kunna besöka den heliga graven och Betlehem. Jag har alltid längtat dit och med dig där har jag en given guide.

Sköt om dig nu.

Din syster Cookie Finley
Somerseth

Tidningsartikel The Sun 14/4-66

Fader Bliss brinner för sitt engagemang

Den katolske prästen och arkeologen Arthur Bliss ger aldrig upp. Nyss har han offentligt skrattats ut av hela den akademiska världen när han presenterade sin teori om att de första gravarna var till som skafferi åt kannibaler.

"Men det är alldeles säkert. Jag har här i min famn bevis för att de tidigaste fynden av Cro Magnon-gravar samtliga innehåller benrester med spår av skåror. Det kan inte röra sig om något annat än ordentligt renskavda ben. Tillsammans med de sensationella tolkningar av vissa grottmålningar jag har gjort (och som förresten ingen annan har lyckats tolka tidigare) torde saken i princip vara bevisad"

Professor Henry Noose , du är en av världens ledande experter inom just det här fältet, vad har du att säga om det här barocka påståendet?

"Tja, vad kan man säga? Jag har känt Fader Bliss i många år, och hans teorier har aldrig imponerat på mig. Karln tar ett en idé rakt ur luften och sedan försöker han bevisa den. Det är sant att det antyds i vissa svårtillgängliga arabiska manuskript att historien är som Fader Bliss försöker leda i bevis, men samtiga av dessa källor är av ytterst tveksamt vetenskapligt värde. Även på sin tid ansågs de vara skrivna av galningar och charlataner. Hade det inte varit för att Fader Bliss har hela den katolska kyrkans uppbackning, skulle aldrig hans teorier ens ha fått komma i tryck, än mindre spridas på det här löjeväckande sättet. Han drar skam över en helt seriöst arbetande yrkeskår. Steget från honom och till rena bluffmakare som von Däniken och andra new-age profeter är inte långt."

Så, professor Bliss, hur tänker du nu gå vidare?

"Ja, eftersom inte omvärlden vill öppna ögonen, får jag tvinga dem till det. Jag är inte den som ger mig. Jag har funnit ett mycket intressant spår i Jerusalem som jag nu tänker följa upp. Jag vill inte avslöja för mycket i förtid, men det har att göra med platsen där alla världens ledare en dag skall samlas"

Med dessa kryptiska ord lämnar den excentriske professorn vår utsände och ger sig av. Förmodligen för att ge världen bevis den inte vill ha.

Uppslagen sida i Alestier Crowleys ”Magick”

(Hittas hos Bliss)

ONE STAR IN SIGHT

Thy feet in mire, thine head in murk,
    O man, how piteous thy plight,
The doubts that daunt, the ills that irk,
    Thou hast nor wit nor will to fight -
How hope in heart, or worth in work?
    No star in sight!

Thy Gods proved puppets of the priest.
    ”Truth ? All´s relation!” science sighed.
In bondage with thy brother beast,
    Love tortured thee, as Love´s hope died
And Love´s fatih rotted. Life no least
    Dim star descried.

Thy cringing carrion cowered and crawled
    To find itself a chance cast clod
Whose Pain was purposeless; appalled
    That aimless accident thus trod
Its agony, that void skies sprawled
    On the vain sod!

Ail souls eternally exist,
    Each individual, ultimate,
Perfect - each makes itself a mist
    Of mind and flesh to celebrate
With some twin mask their tender tryst
    Insatiate.

Some drunkards, doting on the dream,
    Despair that it should die, mistake
Themselves for their own shadow -
    scheme.
    One star can summon them to wake
To self; star souls serene that gleam
    On life´s calm lake

That shall end never began.
    All things endure because they are.
Do what tou wilt, for every man
    And every woman is a star.
Pan is not dead; he liveth, Pan!
    Break down the bar!

To man I come, the number of
    A man my number, Lions of Light;
I am The Beast whose Law is Love.
    Love under will, his royal right -
Behold within and not above,
    One star in sight!

✂

Vill du bli en av de Upplysta?
Vill du känna materiens sanna innersta?
Har Du länge letat efter en mening i ditt liv?
Varför inte gå med i

Ω Church of Starry Wisdom α

Kontakta fir dr Shaftsbury
136 Abackusgränd

Kort sammanfattning om Kartagerna

1:a puniska kriget 264 - 241 F.kr
2:a puniska kriget 218 - 202 F.kr
3:e puniska kriget 149 - 146 F.kr

Kartagerna var ett semitiskt folk med rötterna från östra medelhavskusten (Libanon). Deras religion krävde bl a barnoffer, var dyster och betungande. Kartagernas samhällssystem var i det närmaste en köpmannaoligarki som var helt beroende av sjöfarten.

Efter det andra kriget mot Rom där Kartagerna tvingades till fullständig underkastelse (skadestånd av förlamande storlek, nästan ett utplånande av kartagernas flotta, avträdelse av alla territorier bortom havet och en politisk press som gav den numidiske konungen Massinissa skydd och möjlighet att driva en aggressiv politik mot Kartago när han så önskade.

I Kartago blev man allt mer upprörd över detta och speciellt Massinissas politik, vilket föranledde en romersk undersökningskommission innehållande bl a Cato d.ä (”*För övrigt anser jag att Kartago måste förstöras*”). Kommissionen blev överaskad av Kartagos välstånd och romarna kände sig hotade av det dynamiska jordbruk som bedrevs och vars produkter kunde fraktas till Rom på tre dagar.

Det fanns två fraktioner inom Kartagos styre. Den ena ville för att överleva vara vänner med Rom och den andra vill ha ett mycket starkt försvar, för att försvara sig mot eventuella angrepp. I den maktkamp som rådde i Kartago kom den senare fraktionen att vinna den politiska makten och år 151 F.kr förklarade Kartago krig mot Massinissa. Detta gav Romarna en sk ”Casus belli” (orsak till krig) och år 149 landsteg de första romerska arméerna i nordafrika. Kartagos regering begärde omedelbart fred, men de krav på fullständig kapitulation som Rom ställde var för kartagerna oacceptabla. Den romerska arméns framgångar lät sig väntas på tills den unge generalen Scipio Aemilianus tog befälet över de romerska trupperna. Han bestämde sig för att genomföra en total blockad av staden och för att genomföra den lät han bygga en pir tvärs över hamninloppet. Trots att kartagerna grävde en ny kanal till havet blev deras situation nu ohållbar och moralen i staden sjönk snabbt. Slutligen gick Scipio till attack vintern 147 - 146 f.kr.. Efter att ha slagit hål på stadsmuren och sju dagars gatustrider föll Kartagernas inre fästning, Byrsa.

I åtminstone tio dagar brann staden. Till sist jämnades det lilla som ännu stod kvar med marken, och så utspelades den symboliska slutakten: En förbannelse uttalades över platsen och en plog drogs fram genom ruinerna, vartefter plogfåran fylldes med salt som ett tecken på att Kartago skulle förbli ofruktbart för all framtid.

Handout om Stormingen av Kartago

(handout från biblioteket)

”När vi väl kommit in staden var det lugnt. Vi bröt ned de sista försvarsmurarna och kunde ta oss in i Kartagos hjärta. Jag och en mindre grupp sökte oss mot templet, det var inte särskillt svårt att hitta. Runt omkring oss pågick mindre strider och staden hade börjat brinna. Vår härförare var fast besluten att riva hela staden. Väl innne i templet möttes vi av mindre motstånd. Själva tempelrummet var ovalformat med målningar på väggarna. Målningarna föreställde en stad liggandes vid vatten och i vattnet kunde man se hur en behornad gud eller demon med vingar reste sig ur vattnet. Taket var ovalformat och på det en stjänhimmel utmärkt, vissa stjärnpositioner mer markerade än andra med starkare ljus. I mitten av rummet var ett stenaltare placerat och på det satt en kartag iförd vit prästdräkt. Det var samme man som tidigare utfört någon slags ritual på murkrönet. Han verkade inte märka att vi kommit in i rummet utan satt mumlande. Efter att vi dräpt honom gick vi vidare och fann ett par papyrusrullar. Vi tog med dem till vår härförare och meddelade honom att templet var ”rent”.....”

Hymn till Pan som man hittar i boken om Septimus Catos Kult

(handout från biblioteket)
Thrill with lissome lust of the light,
O man! My man!
Come careering out of the night
Of Pan! Io Pan!
Io Pan! Io Pan! Come over the sea
From Sicily and from Arcady!
Roaming as Bacchus, with fauns and pards
And nymphs and satyres for thy guards,
On a milk-white ass, come over the sea
To me, to me
Come with Apollo in bridal dress
(Shepardess and pythoness)
Come with Artemis, silken shod,
And wash thy white thigh, beutiful God,
In the moon of the woods, on the marble mount,
The dimpled dawn of the amber fount!
Dip the purple of passionate prayer
In the crimson shrine, the scarlet snare,
The soul that startles in eyes of blue
To watch thy wantonness weeping through
The tangled grove, the gnarléd bole
Of the living tree that is spirit and soul
And body and brain - come over the sea,
(Io Pan! Io Pan!)
Devil or god, to me, to me,
My man! my man!
Come with trumpets sounding shrill
Over the hill!
Come with drums low muttering
From the spring!
Come with flute and come with pipe!
Am I not ripe?
I, who wait and writhe and wrestle
With air that hath no boughs to nestle
My body, weary of empty clasp,
Strong as a lion and sharp as an asp -
Come, O come!
I am numb
With the lonely lust of devildom.
Thrust the sword through the galling fetter,
All-devourer, all begetter;
Give me the sign of the Open Eye,
And the token erect of thorny thigh,
And the word of madness and mystery,
O Pan! Io Pan!
Io Pan! Io Pan Pan! Pan Pan! Pan,
I am a man:
Do as thou wilt, as a great god can,
O Pan! Io Pan!
Io Pan! Io Pan Pan! I am awake
In the grip of the snake.
The eagle slashes with beak and claw;
the gods withdraw:
The great beasts com, Io Pan! I am borne
To death on the horn
Of the Unicorn.

I am Pan! Io Pan! Io Pan Pan! Pan!
I am thy mate, I am thy man,
Goat of thy flock, I am gold, I am fod,
Flesh to thy bone, flower to thy rod.
With hoofs of steel I race on the rocks
Through solstice stubborn to equinox.
And I rave; and I rape and I rip and I rend
Everlasting, world without end,
Mannikin, maiden, maenad, man,
In the might of Pan.
Io Pan! Io Pan Pan! Pan! Io Pan!

Ritualöversättning (kan fås av prof Benjamin Peres)

Det här är den ena tolkningen jag har gjort. Om man antar att de som skrev den av starkt troende judar, så borde texten kunna vara något i den här stilen:
Himlens portar skall öppna sig,
jordens portar skall låsas upp.
Den store Guden återta sin plats.
Människans synder förlåtna,
på knä, blicken riktad nedåt,
ta dig i akt för den falske guden.
Stjärnorna dansar, människan krigar.
Kittim kommo ur havet,
blodet trillar som regn,
regnet täcka marken.
Mitt ansikte, ta dig i akt för guden!
Och Gud, ta dig i akt för mitt ansikte.
Det är Konungen, som sänder mig för att skåda Guden
Gör mig stor så att jag inte faller offer för denna dags nedslaktning
Låt vårt folk föra dig till ditt säte,
Låt vårt folk dyrka dig,
Låt vårt folk besegra dina fiender,
Låt vårt folk se dig vakna i frid
Låt vårt folks fiender se dig vakna i raseri

Jag kom också fram till en alternativ översättning. Det är inte så lätt att dels se vad det står och dels omarbeta texten till ett begripligt modernt språk. Den enda passagen jag känner mig någorlunda säker på är den där om Kittim:
De dräktiga bland flodhästarna föder inte,
inte en enda av deras honor blir havande
då de hör stjälkens susning
och bladets vissling -
som åska på himlen i öst,
som en trumma i ett barns händer.
/...../
Kittim kommo ur havet
blodet trillar som regn och täcka marken.
Jag låter ditt majestät segra över honom, som är upprorisk mot dig
på blodbadets dag.
Jag giver dig tapperhet och styrka i dina armar
och mina händers makt i dina händer.
Slakta honom i hans ödesstund, här och nu,
stöt era knivar i honom igen och igen!
/...../
Gläd er, hela landet, en lycklig tid är kommen;
en herre - må han leva,
ha framgång och hälsa - har uppenbarat sig i alla länder,
och den rätta ordningen är nedstigen till sin plats.
Alla rättfärdiga, kom och se.
Rättfärdigheten har besegrat falskheten,
ogärningsmännen har fallit på sina ansikten,
alla giriga har vänts ryggen. Vattnet står högt och sinar inte,
översvämningen lyfter sig högt.
Dagarna är långa, nätterna har sina timmar,
månen kommer regelbundet.
Gudarna är nådiga och välvilliga,
och man lever i skratt och förundran.

Översättning

Som man får av Shaftesbury

böj er för dagen av den vakne
Hyllad vare ktulhu
Uppstig det döda
det som inte dör
I evighet sovande, nu vaken

Fly, otrogna, fly för det som var: det som kommer
En dag av regn, en dag av torka
Kittim kommer ur havet
Blodet faller som regn
Regnet täcker marken
Ingen ordning, allt faller,
De låga

I evigheter, benens märg, hjärtats frukt

Yog av mörker IÄÄ

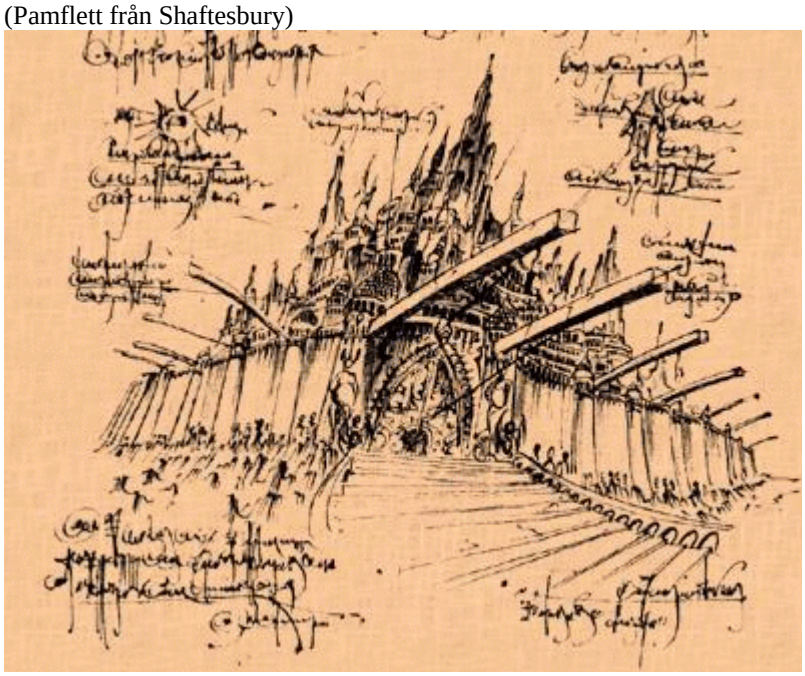
Kom dag av svarta solar
kom den

i inget, av alltet, barn
hav

1000 år av Iäää

Book of Places

(Pamflett från Shaftesbury)



Ye Reader willing to start a journey in ye places described in this book shall be prepared to be revealed ye mysteries of unearthly places. Some still remain, of others nothing is left than whispered legends of doom and destruction. Few are ye ones who could visit such places, and even fewer are those who came back from ye journey with enough sanity left to tell about them.

Earthly Places will be described first, for ye Traveller may reach them with human ways. Then will be shown Outer Places, where ye Old Ones came from and where They shall return one day. These are not possible to see without ye help of an Old One or one of Their Followers, for they are most often located beyond ye walls of Time and Space.

More peculiar are ye last places shown in this book, for they were created by mankind dreams in a strange realm. killed Travellers may go there physically, through gates and doors. Dreams are yet ye easiest way to visit these cities and ye lands around them.

Of Earthly places

Ye Old Ones came, and they built their own places. Most of them were Cyclopean cities, raised by Ye Old Ones or destroyed by Them. Made of black obsidian and ever strong basalt, they were built to ye image of their Makers : huge alleys where They can Walk on Winds, countless pillars and towers rising to ye skies like filthy claws, hiny domes and crystal windows, from where they could watch ye Stars They Came From.

Leng in Ye Cold Waste is one of those cities, hidden halfway between this world and ye realms of Dreams in ye northernmost lands of Earth. Hidden as well in ye furnace of a burning desert lies Irem Of Thousand Pillars, dressed like a jewel behind a wall of sand.

Others are places where one of Them has been banished and is waiting, dreaming of ye Times when they shall rule again. Cthulhu is locked away in a sunken stone city called R'lyeh beneath ye Eastern Ocean, close to ye lost continent of Mu. His son Ghatanothoa lays within ye mountain of Mu. His second son, Ythogtha, was imprisoned in a chasm in Yhe, a Muvian province. Zoth-Ommog lay chained beneath ye ocean off ye "Island of ye Sacred Stone Cities." Ubbo-Sathla, ye source and ye end lay confined forever at ye subterranean place referred to only as "gray-litten Y'qaa, beneath ancient Hyperborea.

These are not empty places however. Servents and minions still lurk in ye dark corners of titanic streets. In addition to ye dangers of such journey, ye Traveller shall be prepared to face ye Ones who still worship Them in ye Dark. With much wisdom and mastery of the Art of Arcanes, ye Traveller may find there artefacts and allies to start an even more dangerous journey ; the very path of ye Outer Places, where ye Old Ones came from and where some are still dreaming...

Of Outer Places

In Outer Space most of these places are, for ye Old Ones came from ye Dark Stars. Tsathoggua was ye first, he came from dim Cykranosh not long after ye creation of life on this planet. His brother Vulthoom descended upon dying Mars. Great Cthulhu came hither next from distant dim green double star Xoth, with His Spawns, ye Deep Ones and ye Goddess-Bitch Shub-Niggurath followed them soon after from nightmare-rumored Yaddith. Hastur ye Unspeakable left dark Yuggoth to stain the soil of Earth in its prime. Fthaggua, dwelt on a world called Ktynga.

Of ye Old Ones, not all came on Earth. Ye Demon-Sultan Azathoth, Him Who Is Not To Be Named, lurks ever on that dark world near Aldebaran in ye Hyades. Likewise, Cthugha chose for His abode ye star Fomalhaut.

To visit such places, ye Traveller shall be patient. Only a few chosen are allowed to travel through time and space and see by themselves ye very places where They were born. Either madness or Death is the toll for such a journey. However, it is

possible, as ye following chapters will show, to open Windows or Gates though which one may look upon Ye Dark Stars. Ye ritual has a risk though, for Ye Old Ones or Their Minions may feel your gaze and track you down unmercifully.
[Translator's note : Abdul Al-Hazred died in Damascus, circa 738 A.D. Of his final death or disappearance many terrible and conflicting things are told. He is said by Ebn Khallikan (12th century biographer) to have been siezed by an invisible monster in broad daylight and devoured horribly before a large number of fright-frozen witnesses. It is probable one of these "Watchers" finally found him.]
Ye reader must be aware that The Old Ones are not the only makers of cyclopean cities. Mankind unexpectedly created the most beautiful countries, a place even Ancient Gods chose to rest peacefully. Some call that holly place, beyond the Silver Key Door, Ye Lands of Dreams

Ye Land of Mnar and ye Doom That Came to Sarnath

here is in ye land of Mnar a vast still lake that is fed by no stream, and out of which no stream flows. Ten thousand years ago there stood by its shore ye mighty city of Sarnath, but Sarnath stands there no more.
It is told that in ye immemorial years when ye world was young, before ever ye men of Sarnath came to ye land of Mnar, another city stood beside ye lake; ye gray stone city of Ib, which was old as ye lake itself, and peopled with beings not pleasing to behold. Very odd and ugly were these beings, as indeed are most beings of a world yet inchoate and rudely fashioned. It is written on ye brick cylinders of Kadatheron that ye beings of Ib were in hue as green as the lake and ye mists that rise above it; that they had bulging eyes, pouting, flabby lips, and curipus ears, and were without voice. It is also written that they descende one night from ye moon in a mist; they and ye vast still lake and gray stone city of Ib.
However this may be, it is certain that they worshipped a sea-green stone idol chiseled in ye likeness of Bokrug, ye great water-lizard; before which they danced horribly when ye moon was gibbous. And it is written in ye papyrus of Ilarnek, that they one day discovered fire, and thereafter kindled flames on many ceremonial occasions. But not much is written of these beings, because they lived in very ancient times, and man is young, and knows little of ye very ancient living things.
After many eons men came to ye land of Mnar, dark shepherd folk with their fleecy flocks, who built Thraa, Ilarnek, and Kadatheron on ye winding river Ai. And certain tribes, more hardy than ye rest, pushed on to ye border of ye lake and built Sarnath at a spot where precious metals were found in ye earth.
Not far from ye gray stone city of Ib did ye wandering tribes lay ye first stones of Sarnath, and at ye beings of Ib they marveled greatly. But with their marveling was mixed hate, for they thought it not meet that beings of such aspect should walk about ye world of men at dusk. Nor did they like ye strange sculptures upon ye gray monoliths of Ib, for those sculptures lingered so late in ye world, even until ye coming men, none can tell; unless it was because ye land of Mnar is very still, and remote from most lands, both of waking and of dream.
As ye men of Sarnath beheld more of ye beings of Ib their hate grew, and it was not less because they found ye beings weak, and soft as jelly to ye touch of stones and arrows. So one day ye young warriors, ye slingers and ye spearmen and ye bowmen, marched against Ib and slew all ye inhabitants thereof, pushing ye queer bodies into ye lake with long spears, because they did not wish to touch them. And because they did not like ye gray sculptured monoliths of Ib they cast these also into ye lake; wondering from ye greatness of ye labor how ever ye stones were brought from afar, as they must have been, since there is naught like them in ye land of Mnar or in ye lands adjacent.
Thus of ye very ancient city of Ib was nothing spared, save ye seagreen idol chiseled in the likeness of Bokrug, ye water-lizard. This ye young warriors took back with them as a symbol of conquest over ye old gods and beings of Ib, and as a sign of leadership in Mnar. But on ye night after it was set up in ye temple, a terrible thing must have happened, for weird lights were seen over ye lake, and in ye morning ye people found ye idol gone and ye high-priest Taran-Ish lying dead, as from some fear unspeakable. But before he had died, Taran-Ish had scrawled upon ye altar of chrysolite with coarse shaky strokes ye sign of DOOM.
Many centuries came and went, wherein Sarnath prospered exceedingly, so that only priests and old women emembered what Taran-Ish had scrawled upon ye altar. As Sarnath waxed mighty and learned and beautiful, it sent forth conquering armies to subdue ye neighboring cities; and in time there sate upon ye throne in Sarnath ye king of all ye land of Mnar and of many lands adjacent.
Lofty and amazing were ye seventeen tower-like temples of Sarnath, fashioned of a bright multi-colored stone not known elsewhere. On ye ground were halls as vast and splendid as those of ye palaces; where gathered throngs in worship of Zo-Kalar and Tamash and Lobon, ye chief gods of Sarnath, whose incense-enveloped shrines were as ye thrones of monarchs. And at the lake, at night, was done ye very secret and ancient rite in detestation of Bokrug, ye water-lizard, and here rested ye altar of chrysolite which bore ye doom-scrawl of Taran-Ish.
Each year was celebrated in Sarnath ye feast of ye destroying of Ib, at which time wine, song, dancing and merriment of every kind abounded. Great honors were then paid to ye shades of those who had annihilated ye odd ancient beings, and ye memory of those beings and of their elder gods, were derided by dancers and lutanists crowned with roses from ye royal gardens. And ye king would look out over ye lake and curse ye bones of ye dead that lay beneath it.
Gorgeous beyond thought was ye feast of ye thousandth year of ye destroying of Ib. For a decade had it been talked of in ye land of Mnar, and as it drew nigh there came to Sarnath on horses and camels and elephants men of Thraa, Ilarnek, and Kadatheron, and all ye cities of Mnar and ye lands beyond. Before ye marble walls on ye appointed night were pitched the pavillions of princes and ye tents of travellers. Within his banquet-hall reclined Nargis-Hei, the king, drunken with ancient wine from ye vaults of conquered
Pnoth, and surrounded by feasting nobles and hurrying slaves. Ther were eaten many strange delicacies at that feast; peacocks from ye distant hills of Implan, heels of camels from ye Bnazic desert, nuts and spices from Sydathrian groves, and pearls from wave-washed Mtal dissolved in ye vinegar of Thraa.
Whilst ye king and his nobles feasted within ye palace, priests held revels in ye tower of the great temple. And it was ye high-priest Gnai-Kah who first saw ye shadows that descended from ye gibbous moon into ye lake, and ye damnable green mists

that arose from ye lake to meet ye moon and to shroud in a sinister haze ye towers and domes of fated Sarnath. Thereafter those in ye towers, and without ye walls beheld strange lights on ye water, and saw that the gray rock Akurion, which was wont to rear high above it near ye shore, was almost submerged. And fear grew vaguely yet swiftly, so that ye princes of Ilarnek and of far Rokol took down and folded their pavilions and departed, though they scarce knew ye reason for their departing.

Then, close to ye hour of midnight, all ye bronze gates of Sarnath burst open and emptied forth a frenzied throng that blackened ye plain, so that all ye visiting princes and travellers fled away in fright. For on ye faces of this throng was writ a madness born of horror unendurable, and on their tongues were words so terrible that no hearer paused for proof. Men whose eyes were wild with fear shrieked aloud of ye sight within ye king's banquet-hall, where through ye windows were seen no longer ye forms of Nargis-Hei and his nobles and slaves, but a horde of indescibable green voiceless things with bulging eyes, pouting, flabby lips, and curious ears; things which danced horribly, bearing in their paws golden platters set with rubies and diamonds and containing uncouth flames. And by now ye great gray rock Akurion was quite submerged. Through all the land of Mnar and ye land adjacent spread ye tales of those who fled from Sarnath, and caravans sought that accursed city no more. And where once had risen walls of three hundred cubits and towers yet higher, now stretched only ye marshy shore of ye vast still lake itself, and ye gray rock Akurion which rears high above it near ye shore. DOOM had come to Sarnath.

But half buried in ye rushes was spied a curious green idol; an exceedingly ancient idol chiseled in ye likeness of Bokrug, ye great Water-Lizard God. That idol, enshrined in ye high temple at Ilarnek, was susequently worshipped beneath ye gibbous moon throughout ye land of Mnar. And also, when ye tide is low, can be seen an inscription on ye gray rock Akurion which reads, in letters ancient, "Ib is gone but ye Gods live on. Across ye world is ye Sister City, Lh-yib, hidden in ye earth, in ye barbarous lands of Zimmeria. There Ye People, Ye Deep Ones, flourish yet and there will Ye Gods ever be worshipped; even unto ye coming of Cthulhu."

Of Irem Of Thousand Pillars

Irem Zhat al Imad, Irem of the Pillars, the great city. I have spent ten years in the heart of the "Roba al Khaliyeh," the empty space, the great southern desert colored "Dahma," crimson. And I have seen the fabulous many pillars of Irem and I have been called "majnun," mad and possessed of the Jinn. Many are the strange and unbelievable marvels that may be seen there. Alas for the earth has swallowed up the City of Pillars, no more do the caravans of frankincense pass by. Many have called it a town of great wickedness, but do they dare comprehend the fabulous?

Irem was an earthly paradise to the initiated. Towers rising high, the great octagonal fort, alas no more! And there were places here of hidden knowledge and of power.

Some say it was built by giants, some by the tribe of Ad, but Irem was here before men and though swallowed she will protect her secrets from the profane, releasing them to the knowing

For there are many levels of existence for Irem, many levels of reality. So Irem of the Old Ones still exists in some form, and is not this great desert, this empty quarter connected to the void.? Cannot a Muqarribun interact with its unseen denizens in the Crimson Desert?

Of Ye Times and Ye Seasons to be Observed

(Pamflett från Shaftesbury)

Whenever thou would'st call forth Those from Outside, thou must mark well the seasons and times in which the spheres do intersect and the influences flow from the Void
Thou must observe the cycle of the Moon, the movements of the planets, the Sun's course through the Zodiac and the rising of the constellations.
Ye Ultimate Rites shall be performed only in the seasons proper to them, these be: at Candlemas (on the second day of the second month), at Beltane (on the Eve of May), at Lammas (on the first day of the eighth month), at Roodmas (on the fourteenth day of the ninth month), and at Hallowmas (on November Eve).
Call out to dread Azathoth when the Sun is in the sign of the Ram, the Lion, or the Archer; the Moon decreasing and Mars and Saturn conjoin.
Mighty Yog-sothoth shall rise to ye incantations when Sol has entered the fiery house of Leo and the hour of Lammas be upon ye.
Evoke ye terrible Hastur on Candlemas Night, when Sol is in Aquarius and Mercury in trine.
Supplicate Great Cthulhu only at Hallowmas Eve when the Sun abides within the House of the Scorpion and Orion riseth. When All Hallows falls within the cycle of the new Moon the power shall be the strongest.
Conjure Shub-Niggurath when the Beltane fires glow upon the hills and the Sun is in the Second House, repeating the Rites of Roodmas when ye Black One appeareth.

To Raise up Ye Stones

To form ye Gate through which They from ye Outer Void might manifest
thou must set up ye stones in ye elevenfold configuration.
First thou shalt raise up ye four cardinal stones and these shall mark ye direction of ye four winds as they howleth through their seasons.
To ye North set ye the stone of Great Coldness that shall form ye Gate of ye winter-wind engraving thereupon the sigil of the Earth-Bull thus:{Taurus sigil}
In ye South (at a space of five paces from ye stone of ye North), thou shalt raise a stone of fierce-heat, through which ye summer winds bloweth and make upon ye stone ye mark of ye Lion-serpent thus:{Leo Sigil}
Ye stone of whirling-air shall be set in ye East where ye first equinox riseth and shall be graven with ye sign of he that beareth ye waters, thus:{Aquarius Sigil}
Ye Gate of Rushing Torrents thou cause to beat the west most inner point (at a space of five paces from ye stone of ye East) where ye sun dieth in ye evening and ye cycle of night returns. Blazon ye stone with ye character of ye Scorpion whose tail reacheth unto the stars:{Scorpio Sigil}
Set thou the seven stones of Those that wander ye heavens, without ye
inner four and through their diverse influences shall ye focus of
power be established.
In ye North beyond the stone of Great Coldness set ye first ye stone of Saturn at a space of three paces. This being done proceed thou widdershins placing at like distances apart ye stones of Jupiter, Mercury, Mars, Venus, Sul and Luna marking each with their rightful sign.
At ye center of the so completed configuration set ye the Alter of ye Great Old Ones and seal it with ye symbol of Yog-Sothoth and ye mighty Names of Azathoth, Cthulhu, Hastur, Shub-Niggurath and Nyarlathotep.
And ye stones shall be ye Gates through which thou shalt call Them forth from Outside man's time and space.
Entreat ye of ye stones by night and when the Moon decreasetth in herlight, turning thy face to ye direction of Their coming, speaking ye words and making ye gestures that bringeth forth ye Old Ones and causeth Them to walk once more ye Earth.

{Seal of Yog-Sothoth} {Alter Design} Of Diverse Signs

These most potent signs shall be so formed with thy left hand when thou employeth them in ye Rites
Ye first sign is that of Voor and in nature it be ye true symbol of ye Old Ones. Make ye thus whenever thou wouldst supplicate Those that ever waite beyond the Threshold.
Ye second sign is that of Kish and it breaketh down all barriers and openeth ye portals of ye Ultimate Planes.
In ye third place goeth ye Great Sign of Koth which sealeth ye Gates and guardeth ye pathways.
Ye forth sign is that of ye Elder Gods. It protecteth those who would evoke ye powers by night, and banish ye forces of menace and antagonism.
(Nota: Ye Elder Sign hath yet another form and when so enscribed upon ye grey stone of Mnar it serveth to hold back ye power of Ye Great Old Ones for all time.)

To Compound Ye Incense of Zkauba

In the day and hour of Mercury with the Moon in her increase, thou shalt take equal parts of Myrrh, Civet, Storax, Wormwood, Assafoetida, Galbanum and Musk, mix well together and reduce all to the finest powder.
Place the so assembled elements in a vessel of green glass and seal with a brazen stopper afore inscribed with the characters of Mars and Saturn.
Elevate the vessel to the Four Winds and cry aloud the supreme words of power thus:
To the North: ZIJMUORSOBET, NOIJM, ZAVAXO!
To the East: QUEHAIJ, ABAWO, NOQUETONAIJI!
To the South: OASAIJ, WURAM, THEFOTOSON!
To the West: ZIJORONAIFWETHO, MUGELTHOR, MUGELTHOR-YZXE!
Cover the vessel with a cloth of black velvet and set aside.
For each of seven nights thou shalt bathe the vessel in Moonlight for the space of one hour - keeping it concealed beneath the cloth from cock-crow till sunset.
All this being accomplished the incense shall be ready for use and possessed of such vertue that he that useth it with knowledge shall have power to call forth and command the Infernal Legions.
Nota: When employed in ye Ultimate Rites the incense may be rendered more efficacious by the addition of one part powdered mummy-Egypticus.

Employ the perfume of Zkauba in all ceremonies of ye ancient Lore casting ye essences upon live coals of Yew or Oak. And when ye spirits drawn near, the vaporous smoke shall enchant and fascinate them, binding their powers to thy will.
{Editor's Note: In the published edition a series of planetary glyphs and sigils are shown in reference to the above formula. These have been omitted as they are not illustrated in the original manuscript but were provided from other unrelated texts by the publishers.}

To Make Ye Powder of Ibn Ghazi
THE MYSTIC POWDER OF MATERIALIZATION:
Take ye dust of ye tomb - wherein ye body has lain for two hundred years or more past -, three parts. Take of powdered Amaranth, two parts; of ground Ivy leaf, one part, and of fine salt, one part.
Compound all together in an open mortar in the day and hour of Saturn.
Make over the thus assembled ingredients the Voorish sign, and then seal up the powder within a leaden casket whereupon is graven the sigil of Koth.

YE USING OF YE POWDER:
Whenever thou wisheth to observe the airial manifestations of the spirits blow a pinch of ye powder in the irection of their coming, either from the palm of thy hand or the blade of the Magic Bolyne.
Mark ye well that ye maketh ye Elder Sign at their appearence, lest the tendrils of darkness enter thy soul.

Ye Unction of Khephnes Ye Egyptian
Whosoever anointeth his head with the ointment of Khephnes shall in sleep be grabted true visions of time yet to come
When ye Moon increaseth in her light place in an earthen crucible a goodly quantity of oil of ye Lotus, sprinkle with one once powdered mandragora and stir well with ye forked twig of ye wild thorn bush. Having so done utter ye incantation of Yebsu (taken fron diverse lines
in ye papyrus) thus:
I am the Lord of Spirits,
Oridimbai, Sonadir, Episghes,
I am Ubaste, Ptho born of Binui Sphe, Phas;
In the name of Auebothiabathabaithobeuee
Give power to my spell O Nasira Oapkis Shfe,
Give power Chons-in-Thebes-Nefer-hotep, Ophois,
Give power! O Bakaxikhekh!
Add to ye potion pinch of red earth, nine drops natron, for drops balsam of Olibanum and one drop blood (from thy right hand).
Combine the whole with a like measure of fat of the gosling and place ye vessel upon ye fire. When all is rendered well and ye dark vapours begin to rise, make ye the Elder Sign and remove from ye flames.

When the unguent has cooled place it within an urn of ye finest alabaster, which thou shalt keep in some secret place (known only to thyself) until thou shalt have need of it.

To Fashion the Scimitar of Barzai
In the day and hour of Mars and when the Moon increaseth, make thou the scimitar of bronze with a hilt of fine ebony.
Upon one side of the the blade thou shalt enscribe these characters:
{Editor's Note: These graphics are not shown in the Manuscript}
And upon the other side these:
{Editor's Note: These graphics are not shown in the Manuscript}
On the day and hour of Saturn the moon decreasing, light thou a fire of Laurel and yew boughs and offering the blade to the flames pronounce the five-fold conjuration thus:
HCORIAXOJU, ZODCARNES, I powerfully call upon ye and stir ye up O ye mighty spirits that dwelleth in the Great Abyss.
In the dread and potent name of AZATHOTH come ye forth and give power unto this blade fashioned in accordance to ancient Lore.
By XENTHONO-ROHMATRU, I command you O AZIABELIS, by YSEHYROROSETH, I call the O ANTIQUELIS, and in the Vast and Terrible Name of DAMAMIACH that Crom-yha uttered and the mountains shook I mightily compel ye forth O BARBUELIS, attend me! aid me! give power unto my spell that this weapon that bearest the runes of fire recieveth such vertue that it shall strike fear into the hearts of all spirits that would disobey my commands, and that it shall assist me to form all manner of Circles, figures and mystic sigils necessary in the operations of Magickal Art.
In the Name of Great and Mighty YOG-SOTHOTH and in the invincible sign of Voor (give sign)
Give power!
Give power!
Give power!
When the flames turn blue it shall be a sure sign that the spirits obey your demands whereupon thou shalt quench the blade in an afore prepared mixture of brine and cock-gall.
Burn the incense of Zkauba as an offering to the spirits thou hast called forth, then dismiss them to their abodes with these words:
In the Names of AZATHOTH and YOG-SOTHOTH, Their servant NYARLATHOTEP and by the power of this sign (make ye the Elder Sign), I discharge thee; go forth from this place in peace and return ye not until I calleth thee. (Seal ye portals with the sign of Koth).
Wrap the scimitar in a cloth of black silk and setit aside until thou wouldst make use of it; but mark ye well that no other shall lay his hand upon the scimitar lest its vertue be forever lost.

Kära Dagbok

10 APRIL
Har gjort ett fullkomligt otroligt fynd. Idag hittade jag en pergamentrulle hos en handlare (Kalto tror jag att han hette) i basaren. Han påstod att det var en mycket gammal religiös skrift. Mannen formligen stank av girighet och till en början var jag skeptisk. Det var innan jag kände igen de gamla hebreiska tecknen. Jag gjorde nästan handlaren upprörd genom att bara köpa utan att köpslå det minsta. Jag antar att han trodde att han hade gjort en dålig affär. Det hade han ju också onekligen gjort.

12 APRIL
Jag har börjat undersöka texten en smula men hittills är det omöjligt att säga något säkert.

15 APRIL
Ordvändningarna, språket, innehållet. Allt tyder på att texten är en översättning från ett annat och äldre dokument. Fruktansvärt intressant. Tyvärr har översättarens användning av okända låneord försvårat arbetet. Jag har dock allt hopp om att detta bara är tillfälliga problem.

20 APRIL
Arbetet har börjat ta upp en allt större del av vardagen. Idag kom jag på mig med att inte ha gått ut på flera dagar. Trots denna fascination framskrider arbetet beklagansvärt långsamt. Det är olyckligtvis inte bara texten som ställer till problem. Temat i texten är också väldigt kryptiskt. Jag har väldigt svårt att släppa den med tankarna.

24 APRIL
Fortfarande samma arbetsamma översättarslit, men då och då belönas man med en plötslig insikt i dessa gamla religiösa mysterier. Texten som börjar framträda liknar ingenting jag har stött på tidigare. Då och då finner jag att jag har mumlat för mig själv och försökt uttala några av de mera förvirrande styckena. Idag hände det vid frukostbordet. Plötsligt insåg jag att det hade gått flera timmar när jag bara hade suttit helt stilla och mumlat för mig själv.

27 APRIL
Jag har långsamt börjat inse att en del av de problem jag har med översättningsarbetet beror på att författaren inte bara har översatt en annan text, utan också att han har förvanskat densamma. Den ursprungliga texten måste ha varit någon form av judisk, religiös text. Det här är naturligtvis högintressant eftersom det pekar på en upptagan och ett inlemmande av andra religioner i Judendomen

30 APRIL
Mycket av textmassan verkar ha förändrats fullständigt under den ursprungliga översättningen. Allt för att passa in esséernas världs- och gudsbild.

Idag måste jag komma ihåg att gå ut och handla. Jag har märkt en stark motvilja hos mig själv för att gå ut genom dörren. Det är som om jag fruktade människorna där ute i världen. Förmodligen är jag överarbetad. Om inte arbetet vore så vansinnigt intressant skulle jag allvarligt fundera på att ta en paus.

1 MAJ

Inatt drömde jag om en man som stod på en mur och skrek ut orden i texten. Men de var annorlunda. Jag hade inte känt igen dem om det inte hade varit för att flera av orden var exakt de samma. Först trodde jag att mannen var jag och att han symboliserade min strävan efter kunskap, men sedan kom soldater och stormade den muromgärdade staden. Jag kände genast igen munderingen. De var romare. Även om jag inte tar någon notis om drömmar i vanliga fall, så kändes den här både verklig och lugnande. Kanske ett tecken på att jag är på rätt väg.

2 MAJ
Jag börjar misstänka att de romerska soldaterna är inblandade på mer än ett sätt. Skriftrullen måste ha hamnat i essernas händer strax före Masada. Men textens ursprung? Jag har vissa idéer, och om de stämmer är detta ett storverk, ett fynd.

Jag önskar verkligen att jag kunde skaka av mig känslan av att vara betraktad. Då och då tittar jag ut genom fönstret, och ser efter om det står någon därnere. Någon som kanske spionerar på mig. Ytligt sett gör det inte det, men då och då kan jag skymta en man därnere. Han gömmer sig i skuggorna så fort jag tittar ut, men jag skymtar honom ibland.

3 *MAJ*
Idag gick jag för att besöka Benjamin Peres på Hebrew University. Hans specialkunskaper kan mycket väl tänkas ha beröring med området för mina efterforskningar och jag tänker be honom om hjälp med översättandet. Trevlig man, men en smula långrandig.

5 MAJ
Allt pekar Kartago. Idag går jag till biblioteket för att se om det kunde finnas någon möjlighet att finna skriftens ursprung. Indicier fanns det gott om (dyrkan av en behornad, tentaklerad, vingförsedd gud som lever i havet, orden Noijm, mugelthor-yzxe och sogothar (låneord förövrigt, inte av kartagensiskt ursprung) och dylikt), men hur <u>bevisa</u> det.

Jag lämnade biblioteket tidigare än jag hade tänkt mig. Jag kände ett tryck, eller en yrsel en stark förvirring. När jag tittade upp såg jag fyra barn som tittade på mig. De var alla magra som skelett och klädda i gamla trasor. De såg fruktansvärt sorgsna ut. Jag kände en ögonblicklig medkänsla och gick fram mot dem för att se om jag kunde vara till hjälp på något sätt. När jag närmade mig, sprang de in mellan hyllorna och när jag följde efter kunde jag inte hitta dem. Dock snavade jag på en bok som någon hade lämnat efter sig i gången. Kanske barnen. Det visade sig vara en bit skönlitteratur, även om jag tvekar att använda ordet litteratur om sådant skräp. På omslaget var det en bild av en lättklädd dam med en pistol i handen som tittade ner på en död man i 50-årsåldern. Dödens val hette den. Naturligtvis var det hela en struntsak, men jag kände mig ändå illa till mods. Känslan av att vara bevakad gjorde sig också påmind igen. Jag får fortsätta efterforskningarna imorgon.

7 MAJ
Inatt hade jag en vidrig dröm. Jag känner mig fortfarande väldigt uppskakad. Jag drömde att jag stog och tittade upp mot himlen. Jag förstod snabbt att det var ett koncentrationsläger från andra världskriget. Inte minst på de vakttorn som som bröt av det taggtrådsförsedda stängslet vilket omgav platsen. I dessa stod det vakter i svart SS-mundering. Runt omkring mig såg jag träbaracker, men inga människor. Jag gick fram mot en av barackerna och steg också in genom dörren. Där såg jag återigen barnen från igår. De satt hopkrupna på golvet. De verkade söka skydd hos varandra från den död och det våld som omgav dem. Bredvid dem stog det en man i svart uniform. Han urinerade över dem, men när jag kom in snurrade han runt utan att

göra några ansatser att skyla sig. Han log mot mig och vände sig sedan tillbaka mot pojkarna högljutt skrattande. Jag genomfors av en äckelkänsla så stark att den kastade mig tillbaka in i de vaknas värld, genomblöt av svett och skakande. Hjärtat slog som en stångjärnshammare och inte förrän någon minut efter att jag vaknat kunde jag uppmana tillräcklig kraft för att tända lampan. Sedan dess har jag legat vaken. Klockan börjar närma sig 8 på morgonen och snart skall jag gå till biblioteket för att fortsätta mina efterforskningar. Bibliotikarien, Yodel, är en smula excentrisk, men instinktivt känner jag att jag kan lita på honom.

Äntligen framsteg. Jag hade nästan börjat misströsta. Det som ledde mig fram till lösningen var ytterligare en av dessa underligare händelser som mer och mer har blivit en del av min vardag. En leende man med semitiskt utseende pekade på en speciell bok bland de romerska biografierna. Det visade sig vara en bok om Kato d.ä. Lite frågande tog jag upp den. När jag tittade upp från den var mannen borta. I boken fanns det en kort historik över de olika medlemmarna i Katos familj. En av hans ättlingar flyttade till Jerusalem. Om man nu bara tänker på Katos livsgärning, så inser man snart hur det ursprungliga dokumentet kan ha färdats till Jerusalem. Det var helt enkelt krigsbyte.

När jag kom tillbaka med mina lånade böcker gjorde jag dock en otäck upptäckt. Någon hade varit inne i min lägenhet i min frånvaro. Flera av mina papper hade flyttats runt. Om jag inte hade kommit ihåg exakt hur de hade legat hade jag förmodligen inte upptäckt det.

9 MAJ
Besökte Peres igen. Han visade mig rätt som alltid. Huset har nyligen återupptäckts. I kafeterian på H U träffade jag en herre vid namn David Vereoux. Han visade sig vara en outtömlig faktakälla vad det gällde dessas liv och leverne. Bit för bit börjar det 2000 år gamla spåret att hetta till.

10 MAJ
Jag har blivit mer och mer medveten om förfallet runt omkring mig. Utanför dör människor varje dag, dör i drivor som viljelösa djur.Varför måste dessa ändlösa våldsdåd fortgå. Jag läste också i tidningen om en explosion som fullständigt förstörde ett kafé i nedre Jerusalem. I och för sig ingen ovanlig händelse i den här staden, men jag tyckte mig se ett ansikte i bakgrunden på nyhetsfotot. En man, högt uppsatt inom kyrkan, vilken tittade ner på ett av liken med en sant lysten min. Förmodligen är det inte alls han utan någon helt annan människa. Fotot är mycket otydligt.

Har vidtagit mått och steg för att spionerna inte skall få tag i mina anteckningar, Jag skickar helt enkelt det uttolkade materialet till min syster Cookie.

11 MAJ
Alltet sträcker sig tomt och det som inte finns kan ändå komma till vardande. Ödet skugga faller och havet öppnar sig. Vad betyder dessa rader. Varför kan jag inte sluta tänka på dem.

12 MAJ
Mer och mer har jag börjat frukta andra människor. Det är som om skygglappar faller från mina ögon. Människor som tidigar verkat vänliga eller åtminstone ordinära, tecknas nu som monster inför min blick. Tidigare har jag inte reagerat på ordet Kittim. Det var trots allt ett vanligt ord i flera av de tidiga skrifterna. Nu, när jag ser klarare, inser jag dock att det finns en annan lösning. De är här, runt omkring oss. Våra fiender är mitt ibland oss i varje ögonblick.

Herre min gud, hur länge har detta pågått. Jag vet att de, och deras slavar kommer närmare. Morden som har skett i trakten är inte slumpmässiga våldshandlingar. Det är helt enkelt ett trubbigt svärd.

13 MAJ
Idag gick jag återigen till biblioteket. Vägen dit fruktansvärd. Ett rent Golgata. Överallt såg jag Kittims verk. Tänka sig att jag en gång trodde dem vara romare. Varje gång de blev allt för tydliga drev jag dem tillbaka med deras egna ord. När jag väl hade kommit in på biblioteket besannades snart mina aningar. Överallt kunde man se dem. De mest ohyggliga texter hade hänsyftningar, vilkas sanna innebörd nu stod klar för mig. De mest oskyldiga också. Det finns en barnbok vid namn ”tre apekatter och en liten snigel”, vilken i sina vidriga och undertryckta syftningar tydligt avslöjar sig som ett satans verk. Fylld av iver tog jag med mig en försvarlig kasse böcker därifrån. Om jag kan tolka korrelationerna kommer jag att dekryptera universum självt. Ondskans sanna natur kommer att öppna sig för mig som en grav.

14 MAJ
Nu när sanningen äntligen börjat klarna, så känner jag mig starkare. Den patetiska, onskans tjänare som förföljer mig kommer inte att lyckas i sitt uppsåt. Rullarna omnämner dem tydligt. Deras ledare är ingen mindre än the Priest of Lies, förkunnaren av den falska kyrkan. Där det finns en pol måste det naturligtvis också finnas en Wicked priest. Jag har mina aningar om vem det kan vara. Fotot talar sitt tydliga språk.

15 MAJ
Min nya klarsyn har skänkt mig en otrolig psykisk styrka. Idag var jag ute vid Masada för att se om jag kunde insupa ytterligare en del av det pussel av trosuppfattningar som ligger som en spindelväv över mitt medvetande. För några ögonblick, när jag stod där, kände jag den söta lukten av döden. Jag kände en yrsel som av värmeslag och jag trodde mig höra skriken som föregick massjälvmordet. Plötsligt blev jag dock omilt skakad tillbaka till nutiden av en israelisk soldat. Jag fördes inför en Överste-doktor Yadin. Ovanlig titel. Mannnen utsatte mig för ett regelrätt förhör men jag ledde honom lätt på villospår. När jag kom tillbaka från Masada märkte jag att jag fortfarande kände mig helt pigg trots en lång dag i öknen. Uppenbarligen behöver jag inte längre sova. Tidigare tog jag mig en promenad, ingen ångest, ingen plötslig skräck för mörka gestalter. jag visste bara allt för väl vad som cirklade kring mig, men det ligger ju i sakens natur att de inte kan komma för nära. Om jag skadas går ju också deras planer i stöpet. Det var först när jag kom hem som jag insåg att jag hade kramat vänstra handen så hårt att spiken jag höll där (jag har märkt att en plötslig, skarp smärta kan döva rädslan) hade trängt igenom handen utan att jag lagt märke till det. Jag drog genast ur den och rengjorde den.

Min kära syster skrev idag att hon hade fått min försändelse och skulle ta väl hand om den. I brevet verkade hon en smula orolig. Jag skrev genast tillbaka att hon inte skulle vara orolig och att jag kanske skulle försvinna på några år, men att jag i så fall bara fortsatte mina forskningar. Först när jag hade skickat brevet slog det mig att jag hade droppat blod över det. Hoppas att hon inte misstolkar det.

16 MAJ
Å gud vilka dårar vi människor är. Nu förstår jag varför denna klarsyn ligger över mig. Jag är offerlammet på Gehennas altare. Den mörke mannen som besökte mig fick mig att, ofrivilligt, det är jag säker på, förstå vartåt allt detta syftar. En avgrund öppnar sig framför mina fötter.

Det enda hoppet är om jag inte skulle leva igenom förvandlingen. Om jag skulle dö nu. Jag har börjat döva rädslan igen. Spiken är inte längre tillräckligt.

17 MAJ
Om jag dör nu, kommer jag då inte bara att bli ytterligare en av dessa sorgliga gestalter som fångats i en outsäglig spindels garn. Min syster skickade ytterligare ett brev idag. Hon verkar orolig. Naturligtvis skulle jag vilja lugna henne, men eftersom hon gör helt rätt i att vara rädd, så vill jag inte.
Överallt tycks jag vara omgiven av dessa brådjup. Är en existens med skygglappar bättre än ett krypande vansinne. En fruktansvärd kosmologisk och samtidigt, på det mest fruktansvärda sätt existentiell skräck ställd gentemot en trygg och ombonad, men totalt falsk säkerhet. Är döden för min egen hand, syndig eller inte, att föredra framför en fortsatt existens som leder mot en nästan oundviklig katastrof.

18 MAJ
Återigen har man ”besökt” mig. Medan jag sov, utmattad av flera dagar utan sömn hade en skrift dykt upp på mitt köksbord. Naturligtvis borde jag ha slängt den ögonblickligen, men min intellektuella nyfikenhet tillät mig inte. Jag måste erkänna att jag finner materialet fascinerande. Mycket av det är i sig kryptiskt till sin natur, men när det sätts i relation till ritualen börjar ett fruktansvärt mönster framträda.

Jag skulle inte ha läst , jag skulle aldrig ha, som ett garn.

Det finns ett gammalt skämt om att en man inte skall tänka på noshörningar.
Min existens känns skröplig som ett glas av kristall.

19 MAJ
Själva hörnen i rummet verkar nu fyllda med en fruktansvärd hemlig innebörd. När jag tittar ut genom fönstret vet jag inte om jag skall få se romerska legioner, nomadstammar eller, värst av allt, vatten som sträckert sig till horisonten. Dock tror jag att det kanske finns en möjlighet begravd i detta, ett sista hopp. Ragh Sogho K´hula. Iää. Ett evigt hus av lärdom. En oändlig...

20 MAJ
Ja, lösningen finns, jag är säker på det nu. Men vill jag verkligen gå så långt för att skydda mitt eget liv. Å andra sidan öppnar det en möjlig flyktväg och ett hopp om att jag skulle kunna finna ett slut, en ände på en evig och fruktansvärd förbannelse. Är detta kanske bara ytterligare en fälla som väntar på mig med öppna käftar. Texten är oklar.

Å gud, ske din vilja, vilken den än må vara. Ge mig ett tecken.

21 MAJ
Jag förstår nu. Och jag vet vad jag måste göra.

Broder Frank (Cooper)

Nationalitet Engelsk

Position Undersökningsledare

Orden Dominikan

Utseende

55 årig lite lång och senig kille med något ovårdat hår. Det första man märker på honom är den skarpa genomträngande blicken bakom ett par smala glasögon. Det andra är det förvirrade sökandet efter ett och annat. Det tredje är en stark doft av gammal pipa.

När Frank Cooper inte har munkdräkt på sig, har han en fallenhet åt lite skrynkliga och nergångna kostymer.

Personlighet

Du har en järnvilja. Du har i och för sig ändrat dig vid ett fåtal tillfällen i ditt liv, men då bara när det har gällt rena faktasaker. Till och med då brukar du försöka bevisa att det faktiskt är som du säger ("Lhasa ÄR en hamnstad!"). Det här hade varit mer märkbart om det inte samtidigt hade varit så att du har en fruktansvärd kunskap i det du brukar uttala dig om - religion, religiösa mysterier och deckare. Ja, inte bara är du religiöst hängiven, du är ett deckarfreak också. Du har naturligtvis läst allt av Peter Elliot och mycket av Umberto Eco. Det finns ingenting bättre än en trevlig teologisk disputationsskrift från 1700-talet eller ett bloddrypande mordmysterium. Du lyckas alltid komma på vem mördaren är innan hjälten gör det.

I det verkliga livet är du dock ingen bra detektiv. Främst beroende på att du är så ouppmärksam på omgivningen. Du är med andra ord arketypen för en man som går djupt rotad i en bok genom hela livet. Till och med när du har fri sikt tenderar du att undgå att upptäcka även totalt uppenbara saker som busshållsplatser, trappor och husnummer. Som undersökningsledare är du ibland en katastrof. Speciellt när din brist på uppmärksamhet blandas med din totala envishet. Naturligtvis tror du själv att du ser allting som finns att se och har inget emot att säga saker som "Det finns inget där. Jag har redan varit där och tittat. Gatan saknar helt enkelt nummer 32."

Du röker pipa med din specialblandade tobak. En liten last som du har tillåtelse att utöva.

Frank Cooper är en trevlig blandning mellan vatten och vinäger. Du är väldigt ödmjuk, vänlig, tillmötesgående och gudfruktig. Du skulle aldrig medvetet göra någon annan människa illa eller trampa på deras känslor, om du upptäckte dem. Det gör du olyckligtvis nästan aldrig och du har en tendens att tala om rep i hängd-mans hus ganska regelbundet, t ex "Blev Ni avskedad för inkompetens eller var det en förskingringsfråga?"

När du blir arg är det dock en annan sak. Då uppträder du som en patriarkalisk domedagspredikant och domderar och skriker. Det har hänt att du har fått människor att bli allvarligt rädda för dig. Inte minst blyga bibliotekarier. "Varför finns det ingen Hce sektion på det här biblioteket!"

Du tycker mycket om att diskutera, men dina diskutioner blir ibland till föreläsningar med retoriska frågor och långa svar från din sida. Du är bra på att föreläsa.

Bakgrund

Du föddes i den lilla staden London. Både din mor och far var trygga katoliker (naturligtvis finns det katoliker i London). Redan tidigt upptäckte de att man inte hade dig där man satte dig. Du gick alltid vilse och fick på det sättet se en hel del av mänsklighetens skuggsida i världsstaden.

Medan andra små pojkar brukade tycka att katolska mässor var tråkiga, satt du fascinerad. Prästens predikningar väckte tidigt din fantasi och fick dig att fundera på de väsentliga sakerna här i världen. Det var en känsla som aldrig övergett dig. Andra har upplevt perioder av tvivel i sin tro, men inte du. Du tvivlar inte, utan går rakryggad framåt (med skygglappar). Du studerade naturligtvis teologi och det här ledde dig så småningom till en doktorsgrad vid Cambridge. Du disputerade med Tidigmedeltida Mariabilder.

Så småningom började dock det akademiska livet tyckas dig en smula futtigt. Det fanns mycket lärdom runt dig, men ingen hängivenhet. Efter några års grubblerier bestämde du dig för att katolicismen inte bara består av kunskap utan att själen även måste följa där hjärnan redan har varit. Du sålde en dag alla dina ägodelar och gav dig av för att bli dominikanermunk.

Under de senaste tio åren har du varit knuten till Katolska kyrkans undersökningskommission. Det är ditt intresse för alla slags mysterier, som har lett dig till just den här delen av dominikanernas arbete, men det är din kunskap och ditt intellekt som har gjort dig till gruppens undersökningsledare.

Vad du tycker om de andra:

Broder James: En skarp debattör, men det ligger någon karriäristiskt under den lugna ytan. Annars en trevlig man och en god vän. Det är trevligt att ha med en landsman. Han är lite grann bättre på folk än vad du är och där har han sin naturliga plats i gruppen. Läste att han är vapenexpert. Det kan man aldrig tro.

Broder Lars (inte Luigi): En smula svartmuskig för att vara svensk, men du har aldrig grävt i saken närmare. En smula blyg och tillbakadragen, men för all del en läraktig ung man. Kan vara ett gott biskopsämne någon gång i framtiden, så hängiven som han är saken. Han har visat sig bra på att koka kaffe och du funderar på att även undersöka om han kan skriva maskin. Ibland tar du honom åt sidan och diskuterar religion, filosofi och människosyn. Man måste dela med sig av sina kunskaper till den yngre generationen.

Broder Joe: Det är något skumt med honom. Det är inte riktigt sunt att så hängivet ge sig an en sak som arkeologi. Han borde tillbringa mer tid med böner. Väldigt uppmärksam. En typisk arkeolog som likt de flesta i sitt fack inte kan någonting utanför det. Mannen har dock ett gott musiköra. Det är en fröjd att höra honom spela mandolin. Bara han kunde låta bli att spela så mycket Elvis. Elvis är väl inte kristen musik? Han skulle nog må bra av att komma ut och bort från böckerna lite grann.

Broder Günter: Han är konstig, men snäll. Det är tur att han är med här. Fallet verkar vara som klippt och skuret för en man med hans talanger och intelligens. Om du bara kunde förstå var han har alla sina kontakter. Han verkar känna någon i varje stad och är alltid först med upplysningar. Ibland fäller han anmärkningar och antydningar om dolda hemligheter. Totalt omärkliga för en man som inte har ditt öga för sådant. En intressant och djupsinnig broder. Mycket döljer sig under ytan. Vilka är Yogh och Teofil?
En sak är märklig med honom. Du brukar aldrig kunna se var han håller hus, men när du vill ha tag i honom ropar du bara och helt plötsligt står han bakom dig.

Call Of Cthulhu Character Sheet

Character name: Fader Frank Cooper
Occupation: Catholic Investigator **Sex:**male **Age:** 58
Colleges, Degrees: PhD
Birthplace : London
Mental Disorders : _____
Class : Upper Middle

Characteristics & Rolls :

STR: 9 DEX:12 INT:18 Idea: 90
CON:12 APP:13 POW:17 Luck: 85
SIZ:13 SAN:75 EDU:24 Know:120
99-Cthulhu Mythos : ___
Damage Bonus : none

Magic Points (17)

00 01 02 03 04 05
06 07 08 09 10 11
12 13 14 15 16 **17**
18 19 20 21 22 23

Hit Points (13)

00 01 02 03 04 05
06 07 08 09 10 11
12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23

Sanity Points (Max: 85) :

00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49
50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74
75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Skills:

Accounting	10%	Conceal	15%	Forgery	5%
Medicine	5%	Psychology	5%	Bow	25%
Ambush	10%	Publish/Writing	30%	Fortune Telling	0%
Natural History	10%	Ride	5%	Club	25%
Animal Lore	10%	Romance	10%	Geology	20%
Navigate	10%	Scent	5%	Handgun	20%
Anthropology	40%	Credit Rating	15%	Hide	10%
Occult	35%	Scrounging	5%	Knife	25%
Appraise	5%	Cryptography/Codes	1%	History	60%
Op. Hvy Machinery	0%	Set/Disarm Traps	10%	Machine Gun	15%
Archaeology	30%	Diagnose Disease	5%	Hypnotism	0%
Architecture	10%	Sneak	30%	Rifle	25%
Other Lang:Latin	60%	Diagnose Poison	5%	Impersonation	5%
Other Lang:Tyska	35%	Spot Hidden	0%	Shotgun	30%
Other Lang:Grekiska	55%	Disguise	0%	Intimidate	97%
Own LangEngelska	120%	Surgeon	0%	Submachine Gun	15%
Astrology	2%	Dodge	24%	Jump	25%
Persuade	15%	Surveillance	5%	Fist/Punch	50%
Astronomy	0%	Drive Auto	20%	Law	65%
Pharmacy	0%	Swim	25%	Head Butt	10%
Bargain	5%	Electrical Systems	0%	Library Use	65%
Photography	10%	Throw	25%	Kick	25%
Biology	0%	Electrical Repair	10%	Listen	25%
Physics	0%	Track	10%	Grapple	25%
Block	24%	Entertain	0%	Locksmith	0%
Physician	0%	Treat Disease	5%	Look Sincere	5%
Botony	0%	Fast Talk	5%	Martial Arts	0%
Pick Pocket	0%	Treat Poison	5%	Mech. Systems	0%
Chemistry	15%	First Aid	30%	Mech. Repair	20%
Plant Lore	0%	Zen	0%	Cthulhu Mythos	0%
Climb	40%	Forensics	0%		
Psychoanalysis	0%	Zoology	0%		

Broder James (O'Donell)

Nationalitet Irländsk

Position Vapenexpert

Orden Franciskan

Utseende

Är 62 år. Stor, fet, blek blobb utan hår och polisonger. I en munkkåpa ser du ut ungefär som en äldre version av broder Tuck. Vad som än händer är du alltid lika god och glad och fryntlig till utseendet., men ditt inre döljer en mörk hemlighet.

Personlighet

Du tycker om godis av alla slag, men hallonpastiller är bäst. Du är förmodligen den snällaste medlemmen i gruppen (och kanske i hela världen). Du har alltid ett gått ord övers för vem det än må vara. Om du var kidnappad av terrorister skulle du berömma dem för deras klädstil. Tyvärr kan det här ibland försätta både dig och andra i fara. Du skulle aldrig tveka att hjälpa en människa i bekymmer. Om någon skulle försöka hindra dig, bemöter du dem bara med det snälla, vänliga och tillmötesgående sätt som du har byggt upp till din livsstil. Du skulle aldrig ryta åt någon, bli arg eller använda våld.

Det finns rykten om munkar som skulle försöka diskutera sig fram till en fredlig lösning, om det så skulle behöva ta flera veckor utan mat. Sådan är du och du har en hel del att ta av.

Intressen

Du tycker om irländska ballader (Enya och sådant), barn, hundvalpar och alla slags djur från valfiskar till myggor, samt att du brukar bli barnsligt förtjust över en bra TV-show. Det enda du inte tycker om är vapen, våld och elaka människor. Din religiösa inriktning är väldigt frisinnad. Du accepterar alla de olika avarterna av kristendom. Även om du naturligtvis anser att katoliker har rätt, så har du inget emot muhammedaner, protestanter, gnostiker, bokstavstroende judar eller någon annan undergruppering. Det viktigaste är att man tror på Gud.

Bakgrund

Du bär på en mörk hemlighet. Du gifte dig tidigt med ditt livs stora kärlek, och du var mycket lycklig med din fru och senare era många barn. Men ingen jordisk lycka varar ju för evigt. En helt vanlig dag i oktober, när du satt på puben som vanligt, var din fru ute med barnen och gjorde familjens inköp, när helt utan förvarning en fanatisk Ulsteranhängare började meja ner folk på gatan. Dina barn dog efter bara några timmar, men din fru sårades och levde i tre dagar till - under fruktansvärda plågor. Du såg rött och blev en IRA-anhängare.

Där brukade du skjuta folk åt rörelsen. Du var en väldigt fanatisk IRA-medlem, öga för öga osv. Din specialitet var lönnmord, men du var också inblandad i en del sprängattentat och ett ganska förvirrat gisslandrama i Dover.

Naturligtvis sprack det hela. Du åkte fast så det bara skvätte om det och fick tillbringa sju år i Engelskt fängelse. Det hade blivit mer om de hade vetat om alla de saker som du hade varit inblandad i.

Under din fängelsetid gick du igenom en existensialistisk kris. Din världsbild hade redan börjat malas ner när du en natt fick din stora Vision. Du mötte ärkeängeln Mattias och han visade dig vad sann kärlek är. Naturligtvis förändrades du helt. Du insåg hur fruktansvärt fel du hade handlat tidigare och du svor på att tillbringa resten av ditt liv med att göra bot för dina tidigare handlingar. Naturligtvis vet du att du kommer att hamna i helvetet, men du kanske kan hjälpa några andra själar.

Eftersom du är en sant religiös fanatiker, är du fri ifrån i princip all fruktan. Du tvekar inte ett ögonblick på att offra ditt eget liv om det blir nödvändigt. Utrustning och personliga artiklar är inte ens värda en eftertanke.

Kom ihåg att detta inte kommer fram normalt sett, utan bara i stressade situationer där det är aktuellt.

Vad du tycker om de andra:

Broder Frank: Bra som faktakälla och medmänniska. Väldigt bestämd i sina åsikter. Kanske för bestämd. Det är sällan man träffar en människa helt utan lokalsinne. Du måste ta hand om honom. Broder Frank är ingen bra ledare. Han har för lätt för att bara ignorera andras känslor och då får du plocka upp resterna efteråt. Å andra sidan är han väldigt hängiven sin sak och du litar på honom i alla väder.

Broder Luigi: En framfusig liten parvel. Borde lära sig lugn och tolerans. Lyckligtvis har han tiden för sig. Du kan vara en bra förebild för honom. Du brukar ofta diskutera religion och filosofi med honom, så att han får en klarare syn på världen. Luigi borde kanske inte vara munk. Det är nog inte nyttigt för honom.

Broder Joe: Ett fall för sig själv. Han klarar sig alltid. En riktig klippa. Kanske för mycket klippa för de flesta, men du tycker om honom. En väldigt ärlig man.

Broder Günter: Han är som ett litet barn, trots sin ålder. Han behöver tillsyn. Troligtvis är karln totalt galen, men du skall ta hand om honom. Du undrar lite varför han skickades med. Det här kan vara farligt för honom. Samtidigt antar du att det inte finns så många andra jobb som man kan sätta Günter på. Det är väldigt snällt att han får chansen. Du tycker däremot inte om hans ockulta och mörkare sidor. Håll honom borta från dem.

Call Of Cthulhu Character Sheet

Character name: Broder James O'Donell
Occupation: Church Detective **Sex:**male **Age:** 63
Colleges, Degrees: Livets hårda skola
Birthplace : Belfast
Mental Disorders : _____
Class : Upper

Characteristics & Rolls :

STR: 9 DEX:12 INT:16 Idea: 80
CON:12 APP:12 POW: 8 Luck: 40
SIZ:18 SAN:35 EDU:21 Know:105
99-Cthulhu Mythos : ___
Damage Bonus : +1d4

Magic Points (8)

00 01 02 03 04 05
06 07 **08** 09 10 11
12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23

Hit Points (15)

00 01 02 03 04 05
06 07 08 09 10 11
12 13 14 **15** 16 17
8 19 20 21 22 23

Sanity Points (Max: 40) :

00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 **35** 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49
50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74
75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Skills:

Accounting	10%	Disguise	0%
Medicine	5%	Surgeon	0%
Ambush	10%	Dodge	24%
Natural History	10%	Surveillance	5%
Animal Lore	10%	Drive Auto	60%
Navigate	10%	Swim	25%
Anthropology	0%	Electrical Systems	0%
Occult	35%	Throw	25%
Appraise	5%	Electrical Repair	10%
Op. Hvy Machinery	0%	Track	30%
Archaeology	0%	Entertain	0%
Architecture	0%	Treat Disease	5%
Other Lang:Latin	60%	Fast Talk	5%
Other Lang:Grekiska	35%	Treat Poison	5%
Other Lang:Gaelic	15%	First Aid	30%
Own Lang:Engelska	105%	Zen	10%
Astrology	2%	Forensics	10%
Persuade	65%	Zoology	0%
Astronomy	0%	Forgery	5%
Pharmacy	0%	Bow	25%
Bargain	25%	Fortune Telling	0%
Photography	10%	Club	25%
Biology	0%	Geology	20%
Physics	0%	Handgun	80%
Block	24%	Hide	10%
Physician	0%	Knife	45%
Botony	0%	History	20%
Pick Pocket	0%	Machine Gun	35%
Cartography	0%	Hypnotism	0%
Chemistry	0%	Rifle	75%
Plant Lore	0%	Impersonation	5%
Climb	20%	Shotgun	40%
Psychoanalysis	0%	Intimidate	4%
Conceal	15%	Submachine Gun	65%
Psychology	75%	Jump	25%
Contacts: IRA	50%	Fist/Punch	30%
Publish/Writing	0%	Law	25%
Contacts:Terrorister	5%	Head Butt	10%
Ride	5%	Library Use	45%
Contacts:Vapenhandel	15%	Kick	5%
Romance	0%	Listen	45%
Roping	0%	Grapple	45%
Scent	5%	Locksmith	0%
Credit Rating	15%	Demolition	63%
Scrounging	5%	Look Sincere	55%
Cryptography/Codes	1%	Martial Arts	0%
Set/Disarm Traps	60%	Mech. Systems	0%
Diagnose Disease	5%	Mech. Repair	20%
Sneak	30%	Cthulhu Mythos	0%
Diagnose Poison	5%		
Spot Hidden	65%		

Broder Luigi (Capon)

Nationalitet Italienare

Position Medhjälpare

Orden Jesuit novis

Utseende

En smal och något kortväxt italienare i 30 årsåldern som förtvivlat försöker odla ett intellektuellt pipskägg. Något spända ansiktsdrag och spänd i resten av kroppen. Så vältränad man kan begära av någon som brukar simma, springa och åka skidor när han väl har en chans.

Personlighet

Luigi är van att vara på topp. Han var den bäste i sin årskull på universitetet. Han tog spets i alla ämnen under sina teologiska studier. Det har gett honom en tendens att se ner på alla andra människor. Luigi är en outhärdlig streber, men han döljer det under ett skal av "heligare än du"-känsla. Detta är inget medvetet drag hos Luigi. Han ser det bara som sin skyldighet att upplysa och hjälpa. Det sker tyvärr ofta med ett litet irriterande hånflin.

Luigi gillar inte att helt sitta still, ha allt för långa diskussioner eller något annat som stör hans starka koncentration. Måste han sitta still trummar han gärna med fingrarna, skakar på benet eller viker små pappersfigurer. Han måste helt enkelt ha något att göra.

De flesta brukar uppfatta Luigi som outhärdlig redan efter några minuter i samma rum som honom.

Hans gärning som jesuit har hittills varit hjälparbete och är ännu inte en fullfjädrad ordensbroder, Luigi är fortfarande novis. Det är något som retar honom lite men han har fått chansen att gå runt på fältet och glänsa. Hans tidigare ledare har varit lite vaga och utarbetade präster som aldrig har gett den unge mannen en känsla av konkurrens. Något som Luigi behöver för att nå sin topp-kapacitet. Därför är det här en ny upplevelse för honom inom kyrkan och påminner honom om hans skoldagar.

Alla andra medlemmar i gruppen är betydligt mer erfarna än honom och ingen av dem är särskilt lätt att imponera på. Expeditionsledaren kallar fortfarande Luigi för Lars vid vissa tillfällen och Luigi har en vag misstanke om att han inte har märkt att han är italienare.

Naturligtvis ser sig Luigi som den mest kompetenta, om inte belästa, medlemmen i gruppen. Det är han som har förmågan att fatta snabba och livsavgörande beslut, det är han som har det stora falkögat, det är han som kan få folk att öppna dörrar och det är han som helt enkelt får något gjort. Det är ganska orättvist att inte han får leda det hela, tycker han, men så har också kyrkan varit lite väl konservativ ibland.

Redan efter de första timmarna i gruppen lärde han sig dock att inte inte föra in saker i debatt. Det har nämligen visat sig att de flesta diskussioner brukar ta flera timmar, ibland dagar. Inte för att han tvekar på att han skulle ha vunnit debatten, men han har helt enkelt viktigare saker att lägga ned sin energi på.

Luigi har ett litet problem, hans undertryckta drifter gör sig påminda hela tiden och han tenderar att bli kär i alla kvinnor han möter. Ibland i totala främlingar. Om en flicka ler mot honom kan han tänka på det i flera dagar. Naturligtvis är det en rent platonisk kärlek och efter de hemska upplevelser Luigi hade i tonåren vill han absolut inte bli fast igen.

Intresse

Frisimning, körsång och snabba bilar. Inte för att han får äga någon, men drömma kan man ju alltid. Ibland brukar han dessutom kunna tigga till sig att få provköra en flott bil av någon främmande. Körsång är något av en hemlig passion för Luigi. När kantaterna ljuder i en stor kyrka är det som om något heligt upplyfts inom honom. Dessutom har han en, inte allt för oäven, tenorstämma.

På sista tiden har han börjat ta upp pistolskytte. Det beror på att han har kommit med i den här gruppen och de kan behöva någon som kan sådant. Hans kalla nerver gör honom till en utomordentlig skytt. Lite övning till så kommer han att bli en riktig mästerskytt.

Luigi är fast katolik och inget annat. Andra trossamfund har fel. Så enkelt är det. De borde lära sig vad som är rätt och hur världen fungerar. Trots allt, det står ju i bibeln.

Bakgrund

Luigi föddes i Bologna direkt in i den katolska kyrkan. Som liten tog hans mor med honom till barngrupperna och sedan har det bara fortsatt. Luigi var väldigt dominerad av sin mor, Nina. Han hade förmodligen inte haft en tanke på att bli munk om det inte hade varit för den benhårda katolska programmering som han utsattes för under sin uppväxt. Luigis mor är fortfarande i livet och hon är stolt över sin son som nu äntligen har blivit munk, men hon vill att sin hennes skall göra karriär inom kyrkan. Varken hon eller Luigi anser att en kardinalspost är en omöjlighet. Det nuvarande uppdraget är ett bra och välplanerat steg i den riktningen.

I de senare tonåren blev Luigi fruktansvärt kär och sedan bedragen (ni kan historien). Han insåg att hans väg inte var den gifta mannens, utan den väg som hans mor hela tiden hade förespråkat - celibatets.

Vad du tycker om de andra:

Broder Frank: En halvstarrig gammal stofil som ingenting ser och ingenting förstår. Jag antar att han fick det här uppdraget som en slags pension. Nåja, ju sämre ledare han är, desto lättare för de underlydande att glänsa. Kommer han någonsin att lära sig ditt namn? Dessutom geggar han in för mycket på teologiskt tjaffs. Katolicismen är det enda rätta och det finns inte så mycket att fundera på kring det. Dessutom gillar du inte att koka kaffe. Det är kanske därför som Frank envisas med att sätta dig på den uppgiften.

Broder James: En fet och blek klump utan egen vilja. Ställer sig in och försöker vara tillags. Alldeles för mesig för det här uppdraget. Troligtvis diabetiker. Otroligt vilket gubbstyre det faktiskt är i den katolska kyrkan.

Broder Joe: Vad gör han här? Han borde ju ha en häst på en prärie någonstans. Till och med du kan mer om romerska riket än han och han skall ändå vara arkeolog. Inte så att han är utan värde - han är ju händig, men borde han verkligen ha blivit präst? Skulle fungera utmärkt som dörrvaktmästare i vilken kyrka som helst, men som präst i en församling kommer han att ersätta orgeln med banjo och Dolly Parton efter bara några minuter. Dessutom vet man ju hur amerikanare är. Han borde vara mera ödmjuk.

Broder Günter: Du vet att han är spion. Rysk spion. Allt han håller på med är en stor bluff. Förvånande att de andra inte ser igenom det. Endast Broder Frank verkar ha märkt något. Hur skall du avslöja honom. Dessutom är han snuskig och ful. Du får rysningar i hela kroppen och mardrömmar på natten när du ser honom. Hans mest irriternade ovana är att hela tiden reta dig med att smyga upp bakom dig och småskratta eller viska något.

Call Of Cthulhu Character Sheet

Character name: Broder Luigi Capon
Occupation: Catholic Priest **Sex:**male **Age:** 33
Colleges, Degrees:
Birthplace : Bologna
Mental Disorders : _____
Class : Upper Middle

Characteristics & Rolls :				**Magic Points (12)**						**Hit Points (12)**					
STR:13	DEX:15	INT:12	Idea: 60	00	01	02	03	04	05	00	01	02	03	04	05
CON: 9	APP:15	POW:12	Luck: 60	06	07	08	09	10	11	06	07	08	09	10	11
SIZ:15	SAN:60	EDU:12	Know: 60	**12**	13	14	15	16	17	**12**	13	14	15	16	17
99-Cthulhu Mythos : ___				18	19	20	21	22	23	18	19	20	21	22	23
Damage Bonus : +1d4															

Sanity Points (Max: 60) :

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	**60**	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Skills:

Accounting	20%	Conceal	15%	Bow	25%
Medicine	5%	Psychology	35%	Fortune Telling	0%
Ambush	10%	Publish/Writing	0%	Club	25%
Natural History	10%	Contacts:Vatikanen	15%	Geology	20%
Animal Lore	10%	Ride	25%	Handgun	34%
Navigate	10%	Romance	50%	Hide	10%
Anthropology	0%	Credit Rating	65%	Knife	25%
Occult	15%	Scrounging	5%	History	30%
Appraise	5%	Cryptography/Codes	1%	Machine Gun	15%
Op. Hvy Machinery	0%	Set/Disarm Traps	10%	Hypnotism	0%
Archaeology	0%	Diagnose Disease	5%	Rifle	25%
Architecture	0%	Sneak	30%	Impersonation	5%
Other Lang: Latin	40%	Diagnose Poison	5%	Shotgun	30%
Other Lang:Grekiska	15%	Spot Hidden	25%	Intimidate	6%
Other Lang:Engelska	40%	Disguise	0%	Submachine Gun	15%
Own Lang:Italienska	60%	Surgeon	0%	Jump	40%
Astrology	2%	Dodge	30%	Fist/Punch	50%
Persuade	15%	Surveillance	5%	Law	5%
Astronomy	0%	Drive Auto	40%	Head Butt	10%
Pharmacy	0%	Swim	40%	Library Use	45%
Bargain	45%	Electrical Systems	30%	Kick	25%
Photography	20%	Throw	25%	Listen	25%
Biology	0%	Electrical Repair	10%	Grapple	25%
Physics	0%	Track	10%	Locksmith	0%
Block	30%	Entertain	60%	Look Sincere	15%
Physician	0%	Treat Disease	5%	Martial Arts	0%
Botony	0%	Fast Talk	25%	Mech. Systems	0%
Pick Pocket	0%	Treat Poison	5%	Mech. Repair	20%
Cartography	0%	First Aid	48%	Cthulhu Mythos	0%
Chemistry	0%	Zen	30%		
Plant Lore	0%	Forensics	0%		
Climb	60%	Zoology	0%		
Psychoanalysis	0%	Forgery	5%		

Broder Joe (Niven)

Nationalitet Texasbo

Position Arkeolog

Orden Fransciskan

Utseende

En man i sin bästa 50-års ålder någonsin. Joe är en lång och ganska kraftig kille. Inte fet, men stark. Stark som en Texas-tjur. Han har brunt, välvårdat hår och inget skägg.

Personlighet

En blandning av Zeb Macahan och Jock Ewing med en stor dos Billy Graham. Joe tar mycket av dagen som den kommer och är inte mycket för att tänka framåt. Det här, blandat med hans lite sävliga sätt, kan få folk att tro att han är dum, men där har dom fel. Joe är ett geni på sitt sätt. Han är en sann överlevnadsexpert och har en nästan övernaturligt känsla för både geologi och djur. Det var egenskaper som Fransciskus själv satte stort värde på. Att han sedan inte är allt för bildad inom teologi gör honom bara mer lik sin förebild.

Faktum är att han är lite som en modern Fransciskus, med banjo och cigarett. Han är snäll och allt igenom ärlig. Har han gett sitt ord, så står han vid det. Till råga på allt verkar han ha nästan outtömliga energireserver. När mannen väl kastar av sitt sävliga beteende och sätter igång slutar han inte förrän jobbet är färdigt eller välden går under.

Dessutom är han en man av folket. Han vet verkligen hur man talar både med massorna och med enskilda personer på ett övertygande och medryckande sätt.

En negativ sida har han. Han är skrockfull. Det har inget med teologi eller så att göra. Han är bara rädd för svarta katter, vägrar gå under stegar och allt det där andra som en klok man behöver veta för att överleva.

Intressen

Joe är en utåtriktad man. Han tycker om både ett gott skratt och lite trevlig country-western. Det är inget fel på hymner, var sak har ju sin plats. Han älskar ridning, tycker om att köra bil och är inte rädd för lite hårt och ansträngande kroppsarbete. Att arbeta i sitt anletes svett är en god kristen sed. Dessutom gillar han sina egna, handrullade cigaretter. När han har chans tycker han om att sitta ned och slappna av med en öl tillsammans med grabbarna. Kanske den mest jordnära i gruppen. Naturligtvis har han också en mera känslig, konstnärlig sida - han spelar banjo både skickligt och ofta. Det gör att han är den som får spela gitarr på möten och improviserade missionsturer. "Ohh what a friend we have in Jesus" är en av hans favoritlåtar. Gärna Johnny Cash-stil.

Bakgrund

När han var liten brukade han följa med sin far som var rodeo-stjärna och sköta hästarna medan pappa studsade runt uppe i luften. Sedan fick pappa tyvärr en liten arbetsskada och familjen försörjdes av mamma, Mary-Jane, som arbetade som servitris på olika ställen längs vägarna i Texas. Familjen bodde i husvagn under den här tiden och hade väldigt dålig ekonomi. De var typiskt amerikansk-kristna och brukade skicka in pengar till tv-predikanter då och då.

Pappa blev bättre så småningom, men kunde aldrig genomföra sin dröm om att göra comeback som rodeo-stjärna, utan började, lite deprimerad, att köra lastbil i stället.

Joe skulle bli bildad, så han fick gå på college och utbilda sig till geolog. Ett bra och hedersamt yrke i Texas. Geologer har alltid fullt upp med att leta efter olja där. Joe jobbade ett tag för olika oljebolag och hittade mycket riktigt lite olja här och där. Lite pengar fick han också, men han förlorade tyvärr sitt jobb när han vägrade ljuga om en fyndighet som hans chef beordrade honom att göra.

Joe blev inte ledsen för det. Comeback blev han andra namn. Den här gången som guldletare. Han skaffade även en kvinna (Sally) på vägen.

Guldletningen gav god utdelningen, men på något sätt kände han sig inte riktigt nöjd utan började föda upp hästar istället. Där förlorade han alla sina pengar och arbetade med diversearbete ett tag. Efter det blev det olika yrken av varierande karaktär. Han har försörjt sig både som målare, snickare, professionell vildmarksguide och dvärgkastare på cirkus El Grande Maine. Men på något sätt fann han aldrig den tillfredsställelse som han sökte i något av yrkena. Sedan kom vändningen, på en stor utomhusmässa såg han påven. Oj vad han föll dit för den mannens charm och gudomliga utstrålning. Han frälstes och bestämde sig för att det var det här han hade saknat hela livet. När sedan Sally övergav honom för att det blev för mycket Jesus, var saken biff - han skulle bli munk. En man måste göra vad en man måste göra.

Det fanns tyvärr inga öppningar inom munk-branchen för geologer, så han vidareutbildade sig till något närliggande, trodde han. Han blev arkeolog. Det finns faktiskt vissa likheter, spadarna har ungefär samma utseende och väder är ju alltid väder.

Vad du tycker om de andra:

Broder Frank: En bra, stark ledare. Vad annars? Vet vad han vill, går rätt på och hymlar inte. Påminner om andra chefer du har haft. Han har en tendens att inte märka grejer, men bara man visar dem så är det lugnt. En fin kille och en man du tror stenhårt på. Ibland önskar du att du själv vore lite mer som honom, mer bestämd och mer påläst. Han kan otroligt mycket om i princip allting, vilket är tur eftersom han vanligen inte hittar uppslagsboken.

Broder James: En oerhört snäll man. Så snäll så solen alltid lyser på honom. Du skulle kunna krama om honom, om du bara nådde runt. En bra karl att dela en öl med. Sann munk så som de skall vara. Du har mycket att lära av honom.

Broder Luigi: Suck, ja alla är vi barn i början.

Broder Günter: Vad är han? Han är galen, det vet du. Men, vad gör han här? Det är en av få män som kan smyga upp bakom dig utan att du märker det. Synd att han skrämmer hästar på sken, annars skulle han må bra av ett husdjur. Nåja, han är snäll innerst inne när du förstår vad han säger. Du har tagit ut honom på korta promenader i naturen, fast då verkar han mest rädd. Ni brukar sitta och "prata" med varandra ibland. Man måste ju ställa upp för varandra och han är väldigt mycket i behov av att prata med någon. Fast mest brukar han prata med luften. Karln är galen, men snäll.

Call Of Cthulhu Character Sheet

Character name: Broder Joe Niven
Occupation: User Defined **Sex:**male **Age:** 55
Colleges, Degrees: Massor och inga
Birthplace : Texas
Mental Disorders : _____
Class : Upper Middle

Characteristics & Rolls :				**Magic Points (16)**	**Hit Points (11)**
STR:15	DEX: 9	INT:16	Idea: 80	00 01 02 03 04 05	00 01 02 03 04 05
CON:12	APP: 9	POW:16	Luck: 80	06 07 08 09 10 11	06 07 08 09 10 **11**
SIZ:10	SAN:70	EDU:20	Know:100	12 13 14 15 **16** 17	12 13 14 15 16 17

99-Cthulhu Mythos : ___
Damage Bonus : +1d4

Sanity Points (Max: 80) :

00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49
50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74
75 76 77 78 79 **80** 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Skills

Accounting	10%	Conceal	15%	Forgery	5%
Medicine	5%	Psychology	5%	Bow	25%
Ambush	10%	Publish/Writing	0%	Fortune Telling	0%
Natural History	10%	Ride	35%	Club	25%
Animal Lore	40%	Romance	40%	Geology	70%
Navigate	10%	Scent	5%	Handgun	20%
Anthropology	15%	Credit Rating	15%	Hide	10%
Occult	5%	Scrounging	5%	Knife	25%
Appraise	5%	Cryptography/Codes	1%	History	20%
Op. Hvy Machinery	40%	Set/Disarm Traps	35%	Machine Gun	15%
Archaeology	35%	Diagnose Disease	5%	Hypnotism	0%
Other Lang:Latin	40%	Sneak	30%	Rifle	25%
Other Lang:Grekiska	25%	Diagnose Poison	35%	Impersonation	5%
Own Lang:Engelska	100%	Spot Hidden	45%	Shotgun	30%
Astrology	2%	Disguise	0%	Intimidate	7%
Persuade	15%	Surgeon	0%	Submachine Gun	15%
Astronomy	0%	Dodge	48%	Jump	55%
Pharmacy	0%	Surveillance	5%	Fist/Punch	60%
Bargain	25%	Drive Auto	50%	Law	5%
Photography	10%	Swim	25%	Head Butt	10%
Biology	0%	Electrical Systems	0%	Library Use	25%
Physics	0%	Throw	25%	Kick	25%
Block	18%	Electrical Repair	35%	Listen	25%
Physician	5%	Track	10%	Grapple	25%
Botony	0%	Entertain	0%	Locksmith	0%
Pick Pocket	0%	Treat Disease	5%	Look Sincere	25%
Cartography	30%	Fast Talk	5%	Martial Arts	5%
Chemistry	35%	Treat Poison	5%	Mech. Systems	30%
Plant Lore	0%	First Aid	30%	Mech. Repair	43%
Climb	60%	Forensics	0%	Demolition	50%
Psychoanalysis	0%	Zoology	0%	Cthulhu Mythos	0%

Broder Günter (Krause)

Nationalitet Österrikare

Position Exorcist

Orden Dominikaner

Utseende

42 år. Hans kropp är något snedvriden. På grund av en ryggskada går han alltid framåtlutad. Han haltar på vänster ben. Ansiktet har på grund av ett slaganfall fastnat i en märklig grimas. Med ett sådant utseende är det inte undra på att hans lilla hår dessutom är ovårdat. Det spelar liksom ingen roll.

Günter viskar gärna och när han inte gör det blir han så osäker så att det gärna istället blir gälla skrik. Han har lätt att fnissa/skrocka åt egna små skämt som tyvärr få förstår.

Personlighet

Günter är en av de där människorna som bara inte passar in. Hans utseende gör att han ofta skrämmer små barn. Hans talar med en sluddrig, men ändå gäll röst och vad han säger är sällan begripligt. På grund av detta är Günter en något ensam människa. Lyckligtvis har han vänner som aldrig lämnar honom, änglarna. De talar till honom. Mest sent på nätterna när det är tyst, men ibland även mitt på dagen i folksamlingar. Då har han dock lärt sig att det är dumt att svara dem.

Günter är en man som ofta ser syner av andar, ljussken eller mörka skuggor. Att ingen annan kan se dessa saker har också tenderat att ställa honom utanför resten av samhället.

Den sanna gemenskapen inom munkordnarna har gett honom de enda vänner han någonsin har haft och han gör allt för att hjälpa och hålla samman gruppen. Naturligtvis kan han inte utsätta dem för faran att känna till alla hans mörka hemligheter, men han släpper gärna en ledtråd här och där, så att de kan vänja sig vid tanken att världen är uppbyggd annorlunda än de kan ana.

Günter tycker mycket om växter. Tyvärr brukar de alltid dö för honom. Någon har sagt att han övervattnar dem, men inte ens kaktusar klarar mer än en vecka med honom. Hans vänskap med Joe har dock lärt honom att man aldrig skall ge upp.

Några av Günters mörka hemligheter: djävulen bor i Nebraska och han verkar via tv-reklam, salt driver bort demoner, måndagar är ondskans dag, det finns flytande öar med degenererade halvmänniskor, den svarta färgen på asfaltsvägar betyder att ondskan är på väg att krypa upp (ibland kan han se det sträcka sig upp efter oskyldiga själar), Teofil Joesinga är språkrör för sanningen och är utsedd att föda den nye messias, galenskap kommer från Aldebaran, det fanns i själva verket 5 apostlar men den femte gav sig i djupaste hemlighet av till Kanadas ödemarker (detta förklarar Bigfot-legenden), det finns ett mörker bortom mörkret och det bor i vansinnet och dess namn är Yog.

Kom ihåg att hemligheterna inte så mycket avslöjas, som anspelas på lite mystiskt. Günter vet att sanningen skulle kunna förstöra hans vänner och han vill bara hjälpa dem, inte att de skall sjunka ner i ett vansinne som kanske bara han kan leva i.

Intressen

Stå i mörka valv är skoj. Det får honom att börja skratta. Annars gillar Günter många och svårtydda böcker. Ju konstigare desto bättre. Som medlem i undersökningsgruppen har han rätt att söka nere i Vatikanens källare och nedre bibliotek. Det har gett honom tillgång till många intressanta böcker och skriftrullar. Dessutom är platserna fulla av mörka valv.

Eftersom Joe är blyg till sin natur brukar han mest tycka om att stå gömd, men när det är något viktigt hoppar han fram och försöker säga sin synpunkt så snabbt som möjligt. Gärna högt också så ingen skall missförstå honom,

Günter vet inte riktigt hur han blev uttagen till undersökningsgruppen, men en del av änglarna har viskat saker som att de kanske inte hade någon annanstans att placera honom. Det gör inte så mycket. I den här gruppen har han fått några av de bästa vänner han haft under de fem år som han har arbetat på fältet. Hans blyghet har alltid annars hindrat honom från att predika i kyrkor och predikstolar och han är lättad att ingen har föreslagit att han skall göra det.

På sistone har Günter tagit upp träsnideri. Figurerna blir lite konstiga (SAN 0/2), men styrd av sin naturliga tillbakadragenhet och vänsällhet har han börjat ge bort dem genom att smuggla ner dem i någons packning eller lämna dem som hemlig gåva till någon som varit hjälpsam. Ett slags bevis på hans tacksamhet.

Den enda tjänst som kyrkan har hittat åt honom där han både som läggning och utseende passar in är exorcistens. Exorcism används väldigt sällan av den katolska kyrkan av idag, men då och då behövs det en expert. Eftersom Günter ändå har läst allting i ämnet, kan se demoner och får goda råd av sina röster så brukar man skicka honom. Gärna tillsammans med en mer världslig broder som tar hand om Günter. Det har gått bra och Günter har botat många som tidigare diagnosticerades som psykotiska. Ett problem är dock att de botade ofta till en viss del får del av Günters världssyn och börjar tro på en eller annan av hans mörka hemligheter. Ibland lär sig Günter också en del av sina patienter. De kan också ha egna mörka hemligheter.

Günter är dessutom vansinnigt förtjust i brylépudding.

Han har ett stort sömnbehov. Får han inte minst sina åtta timmars sömn blir han lite konstig.

Bakgrund

Inte så mycket. Han var ett hittebarn som uppfostrades i kloster i alperna. Där har han varit och levt. Han känner inte till något annat liv, men trivs bra här.

Vad du tycker om de andra

Broder Frank: Över huvudet, en slagskugga, en hök. Han har läskiga ögon. Den enda som förstår dina hemligheter. Snart skall han få veta sanningen. Du skall tala om det för honom en mörk natt. När folk nyss har sovit har de som lättast att lära. Deras fantasi hjälper dem att förstå. Mannen har helt klart ockulta kunskaper.

Broder James: Oh, vad snäll han är. Du brukar vara extra snäll mot honom och spara lite brylépudding som du ger till honom. Du har med dig fem kilo på den här resan som han skall få. Synd med hans familj och barn. Du förstår att han sörjer. I morgon fyller han år.

Broder Luigi: Eiiäähh Eiiähh Eiiäähh, en spion! För att vara snäll brukar du ändå följa efter honom och mumla lugnande. Ingen vill ha en spion som exploderar på platsen. Det var trots allt hans mamma, Nani, som fick honom att bli spion. Han vill nog inte vara spion egentligen. Du föreslog honom en gång att han skulle börja snurra, men det slog inte väl ut.

Broder Joe: Din allra bästa vän i hela världen. Du har till och med introducerat honom för en del av änglarna och de gillar honom också. De har lovat att visa honom sanningen också. Kanske kan man hjälpa honom att öppna sinnet med de där utvidgande örterna du har läst om.

Call Of Cthulhu Character Sheet

Character name: Broder Günter Krause
Occupation: Catholic Priest **Sex:**male **Age:** 42
Colleges, Degrees: Inga formella
Birthplace: Troligtvis bergsby i Alperna

Characteristics & Rolls :

STR:11	DEX:10	INT:14	Idea: 70	**Magic Points** (7)	**Hit Points** (13)
CON:14	APP: 6	POW: 7	Luck: 35	00 01 02 03 04 05	00 01 02 03 04 05
SIZ:12	SAN:30	EDU:19	Know: 95	06 **07** 08 09 10 11	06 07 08 09 10 11
99-Cthulhu Mythos : ___				12 13 14 15 16 17	12 **13** 14 15 16 17

Damage Bonus : none

Sanity Points (Max: 35) : 27

00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
25 26 **27** 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49
50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74
75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Skills (Saknas en färdighet som normalt finns, antag 0%)

Accounting	20%	Climb	40%	Forensics	15%
Medicine	5%	Psychoanalysis	0%	Bow	25%
Ambush	70%	Conceal	20%	Forgery	5%
Natural History	10%	Psychology	25%	Club	25%
Animal Lore	10%	Contacts:Vatikan bib	20%	Geology	20%
Navigate	10%	Ride	5%	Handgun	20%
Anthropology	15%	Crafts:_____	5%	Hide	60%
Occult	65%	Scent	5%	Knife	25%
Appraise	5%	Credit Rating	35%	History	50%
Op. Hvy Machinery	0%	Scrounging	5%	Machine Gun	15%
Archaeology	0%	Cryptography/Codes	21%	Rifle	25%
Other Lang: Latin	68%	Set/Disarm Traps	10%	Impersonation	5%
Other Lang: Grekiska	35%	Diagnose Disease	5%	Shotgun	30%
Other Lang:Kinesiska	15%	Sneak	40%	Intimidate(omedvetet)	75%
Other Lang: Arabiska	50%	Diagnose Poison	5%	Submachine Gun	15%
Other Lang: Engelska	80%	Spot Hidden	25%	Jump	30%
Own Lang: Tyska	95%	Dodge	20%	Fist/Punch	50%
Astrology	12%	Surveillance	5%	Law	5%
Persuade	45%	Drive Automobile	20%	Head Butt	10%
Astronomy	5%	Swim	25%	Library Use	97%
Bargain	5%	Electrical Systems	0%	Kick	25%
Photography	10%	Throw	25%	Listen	25%
Biology	0%	Electrical Repair	10%	Grapple	25%
Physics	0%	Track	10%	Look Sincere	0%
Block	20%	Treat Disease	5%	Cthulhu Mythos	12%
Physician	0%	Fast Talk	5%	Mech. Systems	0%
Botony	0%	Treat Poison	5%	Mech. Repair	20%
Pick Pocket	0%	First Aid	30%	Art (Carving)	35%
		Zoology	0%		

Information till spelarna

Du är en munk!

Vad innebär det? Varför är du munk? Det är viktiga frågor som Du som spelare måste försöka sätta sig in i. Naturligtvis skall du göra det också ur din karaktärs perspektiv, men försök också få en personlig insikt i det.

Det finns vissa missförstånd om vad det kan vara. För det första så är det inte ett sätt att stänga sig ute från omvärlden. Som munk är du mer med dina medmänniskor än vanliga människor. Du har inga materiella tillgångar som distraherar ditt sinne från andra och gör dig avundsjuk. Du har inga allt för starka band till andra, som till exempel giftermål, som gör att du inte fullt kan fokusera dig på alla i din omgivning. Du har inget avlönat arbete som tvingar dig att utföra saker bara för att tjäna ihop till ditt leverbröd. Istället har du valt en syssla som innebär att du ena dagen kan få tigga dig till mat och andra dagen innebär att du tillsammans med dina bröder hårt arbetar för ert gemensamma bästa. Du har frivilligt valt att ge upp alla världsliga distraherande saker för att lättare kunna fokusera dig på det väsentliga i Livet.

Man väljer heller inte att bli munk därför att man tycker sig vara förmer än andra. Tvärt om, de flesta ordnar betonar starkt enkelhet och ödmjukhet. Utan ödmjukhet inför sin omgivning och sin situation klarar man inte av att vara munk.

Det är inte en flykt ifrån ett liv som man inte orkar med, en oförmåga att klara av förhållanden eller något man gör av obetänksamhet. Det är ett mycket noga övervägt val som man innan man tar steget fullt ut i flera år prövar på och på heltid utbildar sig till. Det framgår under den tiden om det här livet är ett liv som passar. Klarar man inte av kontemplationen, ödmjukheten eller det hårda arbetet kommer man heller inte att klara av sin prövotid.

Att välja munklivet är att välja ett liv där man försöker följa i Jesu fotspår och leva efter hans förebild. Det betyder naturligtvis mycket bön. Då inte bön för sig själv, utan för andra både kända och okända personer. Kom ihåg att kyrkan tror att bön är verksam och att den hjälper. Det finns speciella kloster vars huvudinriktning är just bön för alla människor.

Att följa Jesus innebär också att man hela tiden försöker hjälpa sin omgivning och sina medmänniskor. Det kan vara genom bön, men också rent praktiskt genom arbete, nödhjälp, forskning (ja, forskningen har hjälpt många människor) och omvändelse. Kom ihåg att kyrkan anser en icke omvänd människa som förlorad. Att inte omvända dem är att låta dem förtappas, ett fruktansvärt brott mot deras odödliga själar.

För att bättre kunna hjälpa andra får man inte fixera sig allt för mycket vid sin egen person. Om man hade ägodelar skulle de kunna bli en källa för avund och något som man håller kärare än medmänniskorna. Det är ju ett inte allt för okänt fenomen. Om man bara ägde ett par skosnören skulle bevarandet av dessa värdelösa snören betyda mycket för de flesta. Då är det bättre att inget äga alls.

På samma sätt med den personliga kärleken. Hur skall man kunna älska andra och Gud om hela ens kärlek går till någon enskild människa? Skulle man inte bry sig mer om den personen än den totala okända personen som beter sig som ett svin mot dig? Katolska kyrkan har mycket höga krav på äktenskapet. När man lovar att älska någon i nöd och lust förväntas man också göra det. Annars vore det hela en stor bluff och bara en meningslös ceremoni.

Även om kärleken inte ledde till giftermål, utan enbart till kärlek och sex, skulle förhållandet fortfarande vara det samma.

På tal om sex. Det många först tänker på när de tänker på munkar är löftet om celibat. Av ovanstående kan man förstå motivationen bakom det. Många tror dock

att sex-driften kommer att bli fruktansvärd. Så är det inte. Rent fysisk så avtar en människas sexualdrift om man inte har sex på något år. Mannen slutar producera säd och något behov av utlösning finns inte längre. Så är det.

Olika katolska ordnar

Här följer en liten text för dig som inte vet så mycket om olika katolska ordnar. Det är för att du skall förstå vad sådant som dominkaner och jesuiter betyder och lite hur det fungerar.

Augustiner

Samlingsbeteckning för olika ordnar som följer Augustinus regel, bland dem dominkanerna och franciskanerna..

Benediktinorden

Munkar och nunnor som lever efter den klosterregel som uppställdes av Benedictus av Nursia (ca 480 - ca 547). Varje kloster är i princip självständigt och de utgör därför ingen egentlig samlad klosterorden. Men det finns en generalabbot i Rom. Deras viktigaste uppgifter har alltid varit korbönen (tidegärden) och manuellt arbete, vanligen i form av jordbruk, varför de flesta benediktinkloster ligger på landsbygden. Vissa kloster går starkt in för just bönen och speciellt förbönen som ett centralt element. Dessa brukar kallas kultkloster. Under tidig medeltid var det här en stor religiös rörelse som leddes från Cluny i Frankrike. Clunyklostren var mycket påkostade och starkt dekorerade. Andra benedektinska kloster fokuserar sig på studier. Dessa brukar kalla studiekloster. Från 800 talet blev benediktinklostren viktiga kulturbärare som spred kunskaper och bildning över Europa.

Cistercienserorden

Reformerad gren av benedektinerna med ställning som självständig orden. Den har sitt ursprung i klostret Cîteaux i Frankrike, grundat 1098 av Robert av Molesme. Orden vars stadgar fastställdes av påven 1119, fordrade en sträng observans gentemot Benedictus regel. De vände sig speciellt starkt mot kultklostrens rikedomar och myckna utsmyckning. Cistercienserna avvisade all yttre utsmyckning av klostren, vilket framgår tydligt av deras enkla kyrkobyggnader. Munkarna hade inte egna celler utan en gemensam sovsal. I tidebönen ingick

en nattlig vivilia. Kosten var huvudsakligen vegetarisk. Cistercienserorden levde enbart på inkomsterna från sina jordbruk, som de odlade upp i nya områden vilka bedrevs av lekbröder med en enklare regel. En reformerad gren av Cistercienserorden är trappisterna som är ännu hårdare och bland annat har absolut tystnad som en regel. Som en annan gren av Cistercienserna kan man se Tempelherreorden som med vissa modifikationer följde samma regel.

I Sverige kan man se cisterciensernas kvarlämningar bland annat i Alvastra och Nydala.

Mendikantordnar

Tiggarordnar. Till dessa räknas bland annat dominikanerna och fransiskanerna, En rad nya ordensbildningar uppstod under 1200-talet och första halvan av 1300-talet. Ordensmedlemmarna skall vara rörliga och avstår från gemensam korbön och ordensdräkt varför ordnarna har ett individualistiskt drag. De var anpassade till stadens penningekonomi och levde på donationer etc, även om de senare också kunde bli jordägare. Man grundade en lekmannaordengrenar, ”tredje orden”(tertiärer) , som delvis följde ordensregeln. Ordnarna är inte underställda den lokale biskopen.

Franciskanorden

Mendikantorden, grundad av Franciskus av Assisi. Tillsammans med följeslagare från Asissi grundade Franciskus en fattigdoms och predikorörelse som skulle sörja för själavården i städerna, oberoende

av det lokala prästerskapet. Deras ideal är att följa Kristus i egendomslöshet, broderskap och vittnesbörd (förebilder för andra). Ordensregeln, som förövrigt var starkt inspirerad av dominikanernas, fastställdes 1233 och orden var inte bunden av kravet på stabilitet (att munken skall stanna på en plats). Orden spred sig snabbt och motsvarade tidens fromhetsideal, och genom sin rörlighet fick de stora ordenshusen en starkt internationell sammansättning. Franciskanorden påverkade också den teologiska undervisningen vid universiteten, trots att Franciscus själv var emot all form av boklig bildning.

Delvis på grund av sin storlek splittrades orden, huvuddelen delade sig i de svartklädda konventualerna (som bor i reglrätta kloster) och de brunklädda observanterna (vanliga tiggarmunkar). En tredje grupp är kapucinerna som står för ett strängare fattigdomskrav både världsligt och utbildningsmässigt. Det finns även en kvinnlig gren - klarissor.

Franciskaner har alltid månat om barn och djur. De introducerade julkrubban och korsvägspredikan. Överhuvud taget har de både i predikningar och till sätt alltid varit väldigt folkliga.

Under medeltiden fanns franciskaner bland annat i Jönköping, Uppsala och Skara.

Dominikanorden

Predikarorden, grundades av den spanska prästen Dominikus (1170 - 1221) och stadfäst av påven 1216. Konfrontationer med katarerna och albingensarna gav honom impulsen att grunda en orden med predikan och förklarande av den katorlska tron som främsta uppgift. Ordensregeln anslöts till Augustinregeln. Liksom hos franciskanerna var medlemmarna inte bundna till kloster. Orden missionerade mycket i de nyupptäckta världsdelarna. Ett stort värde lades på studier och vetenskaplig utbildning. De fick snart en dominernade ställning inom universiteten. En tradition som har fortsatt in i våra dagar. Det drivs fortfarande dominikanska universitet och de äger till och med ett eget observatorium som har bland världens bästa utrustning.Dominikanerna tror på en vetenskapligt motiverad kristen tro. De är ofta väldigt bra inom logik, filosofi och matematik.

Dominikanerna predikar efter mottot "Sanningen" och "Att betrakta och förmedla vad man betraktar", något som formulerade av Thomas av Aquino, själv en dominikan.

Manliga dominikaner är nästan alltid prästvigda. För att bli fullt antagen i orden krävs långa och mycket omfattande studier på hög nivå.

I Sverige fanns dominikanerna bland annat i Skänninge, Visby och Sigtuna.

Jesuitorden

Egentligen jesu sällskap (Societas Jesu). Manlig orden grundad av Ignatius av Loyola 1534 och godkänd av påven 1540. Jesuitorden skiljer sig från andra ordnar genom att den utöver andra löften har löfte om absolut lydnad under påven. Jesutier är också tränade i speciella mentala övningar (som meditation) som har föreskrivits av Ignatius av Loyola.

Provinsalerna, ledarna för ordens provinser, väljer ordensgeneralen på livstid och denne styr

orden från Rom. Utbildningen är längre än andra ordnar. Till ordens första angelägenheter hörde missionen och den inledde en framgångsrik missionsverksamhet i Indien och senare i Kina. De var starka motståndare till reformationen och vid Kyrkomötet i Trident var de protestantismens främsta motståndare. Stort inflytande på samhälle, stat och

undervisning. De ser det som ett av sina främsta mål att undervisa den yngre generationen och otaliga är de skolor som drivs med hjälp av jesuiter. Jesuiterna har också en stor hjälpverksamhet och är bland

de som alltid är först att bege sig till de mest svårtillgängliga och farliga platser där människor i nöd finns.

Inkvisition

Undersökning för att uppspåra och avslöja otrogna och hädare. I västerlandet fick den en särskild utformning ca 1200 då den världsliga och den kyrkliga makten samverkade. Uppkomsten av heretiska rörelser som katarerna fick Innocentius III att utforma en organisation för att undersöka deras utbredning. Kejsare Fredrik II:s lagar från 1224, som föreskrev att kättare skall brännas på bål övertogs av påven Gregorius XI, som för första gången använde sig av påvliga inkvisitorer, företrädesvis dominikaner. Plikten att ange misstänkta, bruket av tortyr (från 1252), förbudet mot att anklagade fick försvarare, accepterandet av anonyma anklagelser och det världsliga verkställandet av domen ledde till excesser och politiskt maktmissbruk. I Portugal och Spanien, där inkvisitionen startade senare, centraliserades den till en storinkvisitor utnämnd av kungen och godkänd av påven: den pågick här till 1821 respektive 1834.

Tertiarer

Medlemmar av mendikantordnarnas tredje orden, dvs den yttre krets som endast avger begränsade löften. Kan vara reguljära och lever då en form av ordensliv eller sekulära och kan vara gifta och ha vanliga yrken.

Sakramenten

De heliga ritualerna. Dop. konfirmaton, boten, nattvarden, äktenskap, ämbetsgivning och de sjukas smörjelse.

Ordenslöften

Sådana löften som avges av den, som efter en tid som novis, inträder i ett kloster eller en kyrklig orden. Avläggandet sker vid en särskild ceremoni, profess. De tre benediktinska ordenslöfterna omfattar conversatio, dvs antagandet av klosterlivets villkor, lydnad mot abboten och stabilitet (latin: stabilitas loci, platsens stabilitet) dvs löftet att förbli i det kloster där löftet avgivits. I de senare klosterordnarna infördes vanligen de tre mera bekanta löftena om fattigdom, kyskhet och lydnad.

Undersökningkommissionen

Ni tillhör också Katolska Kyrkans Undersökningskommission. Det är en organisation som består av ungefär hundra hängivna munkar. Dess uppgift är att undersöka och reda ut oegentligheten inom den katolska kyrkan. Kommissionen leds ifrån ett högkvarter i Vatikanen. Den är helt frikopplad från alla religiösa ordnar och församlingar. Den lyder aldrig under en lokal biskop. De enskilda undersökningsledarna svarar enbart inför kommissionens general som lyder direkt under påven. Däremot samarbetar man nära och bra med alla grenar inom kyrkan.

Man kan se organisationen lite som en intern polis. Är det någon präst som förskingrar eller begår brott, är det kommissionen som åker dit och vidtar de åtgärder som behövs. Naturligtvis har den ingen rättskipande uppgift. Om det uppkommer att det föreligger något brott, kontaktar man den lokala polisen. Sedan kanske man hjälper dem i deras arbete, men man griper inte eller fängslar folk. Däremot ser man till att allt går rätt till och att inga oskyldiga blir anklagade. Man ser också till att alla som blir drabbade blir ersatta på alla sätt får kyrkans fulla stöd.

Man ingriper däremot om det rör sig om brott mot kyrkans interna regler, som om t ex någon gör felaktig bokföring, en präst får för sig att bli djävulsdyrkare eller en hel församling får en felaktig syn på hur katolicismen fungerar. Då har man rätt att vidta ganska långtgående åtgärder. Det kan vara så enkla saker som att avsätta prästen till att skicka in missionärer som får

förklara för församlingen hur sann katolicism är tänkt att fungera.

Förekommer det rent ockulta missförhållanden någonstans skickas också en undersökningsgrupp in. Det kan röra sig om besättningar av onda andar eller en grupp satanister som har i smyg använt någon av kyrkans lokaler till svarta mässor. Katolska kyrkan erkänner möjligheten till ockulta fenomen som exempelvis besättning. Därför har också kommissionen bland sina medlemmar ett gäng kompetenta exerciser.

Ett av de mer trevliga uppdrag som kommissionen brukar få är att dokumentera under. Det förekommer mycket mygel och övertro kring sådana här saker, men under sker, äkta under. De måste dokumenteras och arkiveras. Är det under som centreras kring en enskild människa, kan det i framtiden kanske bli frågan om en helgonförklaring.

Kommissionen vill till varje pris undvika att förväxlas med en inkvisition. En sådan sammanblandning skulle ställa till mycket skada för hela katolska kyrkan. Av den anledningen håller man en mycket låg profil. Det är dessutom lättare att verka om man kan verka i det tysta.

Rent praktiskt arbetar man så, att man är organiserade i undersökningsgrupper. Varje grupper har sin specialitet. Det finns revisorsgrupper, kriminalgrupper, teologiska specialister, missionärer och sådana som Er grupp vilken är en kombinationsgrupp som är bra på religiöst färgade ockulta mord.

Utrustning:

Naturligtvis har Ni all utrustning gemensamt. Den förvaltas dock av broder Frank, som också har att svara för den inför sina överordnade. Självklart skall alla utgifter verifieras och skadad utrustning noga bokföras.

- 10 st Anteckningsblock
- Pennor, radergummin, kritor och kuvert
- Förstoringsglas
- Fingeravtrycksutrustning
- Små spadar, penslar och annat som kan behövas som arkeolog och grävare
- Måttband
- Kamera och film
- Checkhäfte kopplat till Undersökningskommisionens konto, m.a.o. massor av pengar.
- Personliga kläder, både präst och munkkläder samt några civila plagg
- Toalettsaker och liknande till samtliga
- Samtligas pass utställda på Vatikanstaten.
- Kvittensblock