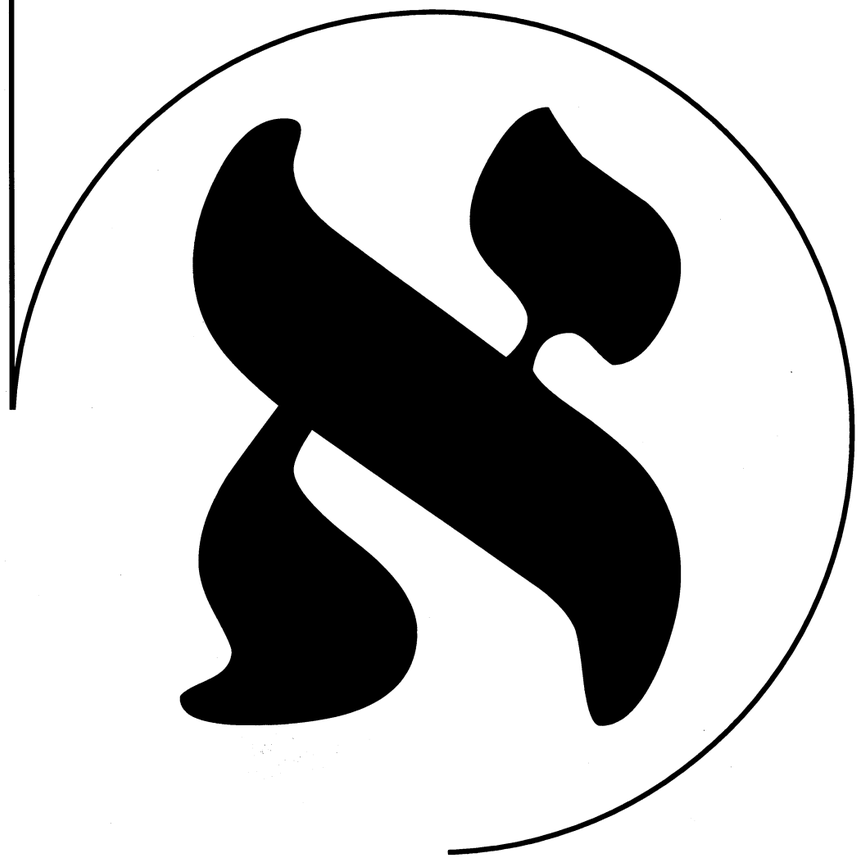
malakh

en antedeluviansk berättelse
om regn, glömska
och gamla synder.



© nissenytt 1998

Malakh

HANDLINGEN

והתהלך חנוך את האלהים
ואיננו
כי לקח אתו אלהים

Första Mosebok

5:24 Och Enok vandrade med Gud,
sedan var han inte mer,
ty Gud tog honom bort.

INNEHÅLL

ס förord 1

INLEDNING 2.
- bakgrunden 2
- upptakten 3
- handlingen i korthet 4
- översikt över faserna 4

FAS I 5.
- första segmentet 5 — uppvaknandet
- andra segmentet 7 — fritt spel på Uppsala
- tredje segmentet 11 — lägenheterna

FAS II 12.
- första segmentet 12 — att komma igång
- andra segmentet 13 — på flykt i Uppsala
- tredje segmentet 16 — möte med Enok

FAS III 18.
- första segmentet 18 — de första regndropparna
- andra segmentet 19 — innan regnet
- tredje segmentet 24 — syndafloden

FAS VI 26.

slutord 28 ת

starkare och starkare. Till slut står de inför en oändlig kör av skimrande änglar och ett oändligt ljus sänker sig över dem. Tusen röster säger samtidigt:

–För att ha legat hos Evas döttrar. För jordiska lustar. För att ha vänt sig från Ljuset och Hans namn.

–Skyldiga

–Skyldiga

–Skyldiga

Sedan faller rollpersonerna ned i ett tomt svart mörker som öppnat sig under dem. Nästa gång de kommer till sans hänger de upp och ned i en brunn, bundna med starka kedjor. De kan inte röra sig, kedjorna hindrar minsta ryckning och någonstans ovanför sipprar ljuset och ljuden från en stad ned. Hur lång tid de har hängt där eller hur lång tid de kommer att hänga kvar får de aldrig veta. Äventyret slutar här för dem.

Sheol

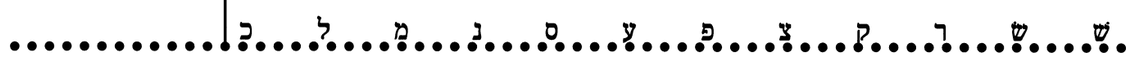
Om rollpersonerna väljer Azazels väg blir slutet detta:

De lyfter på ett brunnslock och stiger ned. Till att börja med tar de sig fram i fuktiga och mörka kloaker, men allteftersom blir betongen hetare och hetare och dånande slag ekar genom väggarna. Efter vad som verkar var en oändlighet tar gångarna plötsligt slut och de halkar och faller.

Avgrunden tar emot dem tacksamt. Eldarna och smärtan som omger dem är obeskrivbar och stanken av brända kadaver slår emot dem. De skugglika demonerna samlas kring dem, tränger sig närmare och iakttar dem. Sedan kastar de sig plötsligt över dem, sliter vingarna från deras ryggar och vränger av deras aura och deras hud, tills bara en mörk skugga återstår. Kommer Azazel ensam straffas han med en tid i eldarna, annars kommer rollpersonerna och han omedelbart att fungera som vanliga demoner.

Skillnaden mellan att tjäna i himlen blir hårfin. I Sheol finns inte heller någon frihet och Han som föll före alla andra är en sträng mästare.

Här slutar äventyret.



NU ÄR DET ÖVER. Och samtidigt tar det kanske viktigaste vid. För kanske har spelarna en del frågor att ställa. Svara inte på allting med en gång. Vänta ett tag, låt scenariot sjunka in. Efter ett tag – det beror på omständigheterna om det rör sig om timmar eller minuter – kan du ge några svar. Men gör inga summariska sammanfattningar av "vad som egentligen hände". Svara bara på direkta frågor och lämna gärna lite öppet. Berättelsen skall vara upplevelsen, vi har misslyckats om spelarna tror att de spelade ett scenarie medan det riktiga scenariet var någonting annat.

slutord

Hoppas att ni har fått någonting ut av *Malakh*. Det är en krävande historia och det krävs en hel del fingertoppskänsla av spelledaren för att få alla udda pusselbitar att passa. Det bästa råd jag kan ge är att bita ihop, le och hela tiden låtsas som om allt du säger har en mening, även när du råkat motsäga dig själv. För efter ett otal spelningar kan vi i NisseNytt konstatera en sak: När allting fungerar kan *Malakh* vara en myckt stark och förbryllande upplevelse, precis som vi hoppades att den skulle bli.

Vad göra nu?
Till att börja med gäller det att hålla sig undan för änglarna. Bästa sättet är att helt enkelt smyga runt och inte stanna på en plats alltför länge. Men för eller senare måste de nog komma fram till ett beslut. Det finns en liten händelse som kan hjälpa dem på vägen. Även om den verkar lite bisarr…

Folkbokföringen
Rollpersonerna smyger skräckslagna längs med husväggarna. Kastar nervösa blickar uppåt. Plötsligt viker de runt ett hörn och stöter ihop med en ung man.

–Hallå där, är ni skrivna i Uppsala? Det måste ni vara, även om ni bara studerar här. Se här, ta en broschyr. Ni vill väl tillhöra staden ni bor i, eller hur? Det är ju Uppsala som ger er alla förmåner, så visst vill ni väl skriva er här?

Mannen viftar med en färgglad broschyr framför rollpersonerna. Den förklarar hur man skriver sig i staden och mannen visar gärna vägen till Folkbokföringen.

Jaha, minst sagt bisarrt kan tyckas. Men följer rollpersonerna efter denne man är faktiskt deras problem lösta. Tills vidare. På bokföringen får alla en blankett att fylla i och så länge som de inte fyller i sitt riktiga namn (det räcker med att ta bort "-el" ändelsen på det) så kommer märkliga saker att hända.

Som folkbokförda glömmer de sina egna identiteter. De försvinner helt enkelt. Vad de gör är faktiskt en variant av den gamla ritualen som nu försvunnit. Kraften ligger i namnet och med ett nytt namn och med ett kontrakt skrivet med människornas värld blir änglarna återigen människor. Deras sinnen skapar nya fiktiva minnen och de glömmer allt som hänt. Troligen ger de sig ut i Uppsala för att söka sig ett jobb. Arbetsförmedlingens dörrar öppnar sig för dem. Mikael letar förgäves och äventyret har nått sitt slut.

Andra slut
Men det är inte alls säkert att rollpersonerna nappar på Folkbokföringen. Det är, ärligt talat, en rätt långsökt idé, även om den är fullständigt logisk och faktiskt fungerar. Tyvärr är det nog så att de andra lösningarna också är svåra att komma på.

Jungfrufödelse är ett knep att komma undan. Änglarna kan helt enkelt göra sig små, krypa in i en kvinnas livmoder och återfödas nio månader senare helt utan minnen av sitt verkliga jag. Livmodern formar deras jag till ett mänskligt skal, så att säga.

En mer brutal metod är att gröpa ur en människa och bosätta sig inuti den. Det klarar änglarna också av. De kan sluta till så att allt verkar helt normalt. Det skulle också kunna vara möjligt att besätta en människa, men då är frågan var ängeln skall göra av sin egen kropp. Också här förlorar ängeln alla minnen av sig själv. Han tar helt enkelt över värdkroppens liv.

Att på andra sätt ändra sina namn eller identiteter kan också gå bra. Allt hänger på om spelarna har förstått vissa grundläggande förhållanden rörande identitet. Det borde gå bra att helt enkelt tatuera ett nytt namn med hebreiska bokstäver i pannan. Tyvärr är rollpersonerna mer eller mindre utelämnade åt den egna fantasin för att komma undan. Men det finns två andra vägar att ta.

Penemue och kanske också en del andra rollpersoner börjar nog känna att det kanske inte är så dumt att ge upp, att inställa sig hos den högsta makten, den som döljer sitt ansikte med cherubvingar bortanför fixstjärnorna och vars namn stavas יהוה Vad som händer om Penemue eller några med honom följer denna väg, kan du läsa om under "Den himmelska domstolen" nedan.

Azazel har kanske andra idéer. Han kom upp från Helvetet i början och kan fortfarande återvända dit. Helst skulle han nog vilja ha med sig åtminstone en rollperson. Vad som händer om han och några andra väljer vägen ned kan du läsa om under "Sheol" nedan.

Den himmelska domstolen
Inställa sig inför den himmelska rättvisan är enkelt. Det är bara att vänta och låta sig plockas upp av en ängel. Eller själv flyga upp mot fixstjärnorna. Fler och fler änglar kommer att flockas kring rollpersonerna ju längre upp de kommer och ljuset kommer att bli

MALAKH

© 1997
nissenytt

människor

konstruktion
anders björkelid
mats rytther
staffan andersson
pär tångeberg
sven söderkvist

text & layout
anders björkelid

handouts
mats rytther
anders björkelid
staffan andersson

speltest
fredrik moen
natalja fredrikson,
stina sjölund
ivona elenton
jenny lindskog

kontakter

adress
anders björkelid
sturegatan 12b
753 14 uppsala

telefon
018-506451 (anders)

hemsida
www.update.uu.se/~nn

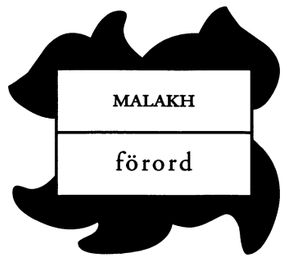
epa
kristina.sjolund.5118@student.uu.se

חנוך את האלהים
והתהלך
ואיננו
כי לקח אתו
אלהים

aleph

"Aleph I made him strong, I took him, I appointed him: Metatron, my servant who is one among all the children of heaven. I made him strong in the generation of the first Adam. But when I beheld the men of the genreation of the flood, that they were corrupt, then I went and removed my *Shekina* from among them."

XLVIII(C).1.
Book of Enoch
by R. Ishmael Ben Elisha – the high Priest



Som så många av NisseNytts scenarion är *Malakh* ett beställningsjobb. Och som alltid när det gäller NisseNytt misslyckades vi kapitalt med att hålla oss innanför några som helst ramar...

Malakh skrevs för UppCon -96 och tanken var att berättelsen skulle utgöra årets turnering i Kult på konventet. Detta genomfördes visserligen, men om *Malakh* verkligen är att betrakta som ett Kult-scenario är nog tveksamt. Här finns en del element som också ingår i rollspelet: gnostiska tankar, kabbala, en viss estetisk influens. Men *Malakh* är när allt kommer till kritan inte alls Kult – *Malakh* är helt och hållet sitt eget.

Detta om scenariots bakgrund. Det som föreligger här är en redigerad version av det manuskript som användes på UppCon och som sedan har sålts av NisseNytt. Ingenting har tagits bort, utom kommentarer som bara var avsedda för våra egna spelledare. Däremot har en hel del tillkommit – texter om andar och andra väsen, en ordlista, en karta – och designen har blivit lite mer kongenial. Eftersom *Malakh* i första hand är ett konventsscenario finns det vissa ramar som kan verka märkliga för den som inte prövat på den här formen tidigare: Spelarna använder färdiga rollpersoner som finns med i scenariot (standard för konvent, men kanske överraskande för den oerfarna), äventyret förväntas vara avklarat på 5-6 timmar (vilket innebär ett ganska pressat tempo, men också en mer förtätad stämning). Dessutom är scenariot helt regellöst.

Det senaste är nog den punkt där smaken varierar mest. Har man mycket svårt för rollspel utan regler går det givetvis att operera in ett sådant system i *Malakh,* men jag skulle inte rekommendera det. När allt kommer omkring är scenariot konstruerat utan regler och kommer tvivelsutan att flyta smidigast om det inte tyngs ned av några klumpigt inympade sådana.

Nog nu. Låt oss lämna allt trevande småprat bakom oss. Välkommen till *Malakh.* Hoppas att du kommer att ha glädje av scenariot.

Anders Björkelid
Uppsala 1998

fas IV

Handlingen i korthet: Vattnet sjunker undan och Uppsala är mer normalt än det var i äventyrets början. Faktum är att det ser ut precis som det skall göra.

Rollpersonerna är änglar och har överlevt Syndafloden. De vaknar upp på trappan till Carolina Rediviva och ser ut över staden. Men Mikael är kvar och letar smitare och de Himmelska Härerna rustar för jakt.

Rollpersonerna måste hitta på en ny metod att gömma sig på. Eller välja en annan väg.

Målkriterier: Fas IV och *Malakh* är slut när rollpersonerna har bestämt sig för en väg att gå: himmel, helvete eller glömska.

Rollpersonerna är helt återställda som änglar. Det är det som är problemet

Tid: ½ timme

Kom ihåg: Allt är som vanligt igen. Det är bara Mikael och rollpersonerna som är lite avvikande. Inga mer demoner, nyfallna eller märkliga inslag av Jerusalem i Uppsala. Gränserna är öppna igen, om nu någon skulle få för sig att se efter. Dessutom har vattnet inte lämnat några som helst vattenskador efter sig. Det enda som syns är vattenlinjen högt uppe på vissa husväggar – lite nate och annat skräp som har fastnat.

Fas IV
Kom-ihåg-lista Fas IV
RP skall:
•Välja väg

Dagen gryr över ett rentvättat Uppsala. Allt är som efter ett frisk sommarregn. Den kvalmiga värmen är borta, luften är klar och ren och fåglarna vaknar till solens första strålar.

Det gör också andra fjäderfän. Rollpersonerna slår upp ögonen. De ligger på trappan till Carolina Rediviva och staden Uppsala brer ut sig under dem i all sin prakt. Ljuset glittrar på Fyrisåns vatten, hustaken skiner rena och fulla av färger. Några pensionärer som är ute på sin morgonpromenad hälsar artigt och fäller ned sina paraplyer. De skall besöka slottet. Allt är som en turistbroschyr.

Rollpersonerna är nu fullt utvecklade änglar. De ser identiska ut. Långt vitt hår, rena opersonliga drag och väldiga vingar besatta med små, små svarta ögon.

Det förstås – inte Azazel. Han ser ut precis som förut. Men nu har ju de andra en viss aning om varför. Konfronterar de honom och tvingar honom att anta sin sanna skepnad är han en lika otrevligt diffus skugga som demonerna i Fas III. Spöken av vingar välver sig över hans rygg och hans kropp är insnärjd i skuggor. Vad de andra rollpersonerna har att säga om detta lämnar vi till deras spelare.

Plötsligt blir de varse någonting nere vid Stora Torget. Över hustaken svävar en majestätisk ärkeängel fram. Det är Mikael. I sin hand bär han ett flammande svärd och hans brännande blick letar mellan husen efter kvarglömda grigori.

Sedan vänder rollpersonerna blickarna mot himlen och ser vad som händer bakom den. Miljoner och åter miljoner änglar samlas i trupp efter trupp i cirkel efter cirkel och gör sig redo att rida ut över jorden. Inga groteska cheruber nu, utan klart lysande gestalter i fotsida klädnader med vita vingar och gloria. Rollpersonerna känner sig plötsligt mycket utsatta och mycket, mycket små.

Det sista minnet
De står i en kal lägenhet. Varför de kom hit minns de inte, men den främmande mannen fick dem på något sätt att göra det. Nu står de nakna inför varandra och flämtar. Deras identiteter är nedbrutna, all mänsklighet reducerad till enkla lustar och förnedring. Alla de saker de ägnade sig åt där på golvet. Perversiteter de inte trodde fanns.

Den främmande mannen ger dem varsitt lakan att svepa in sig i. Han har spänt fast ett vitt lamm på sängstommen. Han skär upp det lugn och metodiskt, nästan rituellt. Inälvorna kastar han på golvet och ler när han ser hur de faller. (Azazel spår i inälvorna, vilket du kan berätta för honom, det gör inget att de andra hör. Oordning, kaos var vad han såg och det roade honom. Han ämnade strula till saker. Att det skulle gå så här hade han dock inte planerat.)

Mannen tar blod från lammet i sin hand och går in i nästa rum. Han ritar en enkel cirkel på golvet. De andra tänder varsitt ljus, ställer dem runt cirkeln och placerar sig bakom ljusen och väntar.

Med det sista blodet ritar han ett tecken i cirkeln: ℵ

–Aleph, säger han. Början – den punkt varifrån man kan se hela universum. Den som står i en aleph vet allt och på en gång. Jag är Azazel, jag vet vem jag är. Vi har känt varandra länge. Nu är det dags för er att minnas er själva.

En efter en stiger de in i cirkeln och när de gör de yttrar de det namn som Azazel ger dem.

–Semyhaza
–Ezequeel
–Penemue
–Shamshiel

När alla trätt in i cirkeln med vid alephen exploderar plötsligt allt. De vet, de ser, de förstår. Allt på en gång. De blir för mycket, de känner hur allt sjunker undan i svart mörker igen. Chocken slår tillbaka, för mycket vetande blir inget vetande. Allt blir svart

Så glider allting bort mot ett annat minne... De samlas för gömma sig. Syndafloden stiger för första gången över världen. Många av deras olyckskamrater har redan fallit offer. De har samlats för att försvinna från jordens yta. Dölja sig från det allseende ögat och bli en del av den världsliga skapelsen.

Deras ledare, Semyhaza går fram och säger de första orden.

Mer finns inte. Ritualen är borta, utsuddad ur skapelsen. Den går lika lita att utföra som att minnas. Den gången gömde de sig själva som vanliga människor, men ritualen finns inte kvar. Det står helt klart för dem.

Minnet återkommer igen när de ser sig själva vakna efter den första Syndafloden. De är människor nu, utan minnen av sina tidigare jag. Sedan slocknar minnet.

De sista de upplever innan de vaknar är en insikt.

Azazel var inte med dem. Han gömde sig inte undan. Innan de fyra gjorde ritualen kom han till dem och förklarade.

–Det finns en annan väg, ett bättre sätt att göra sig fri. Jag tänker ta den, då är jag i alla fall mig själv. Vi är inte de första som har fallit. Jag går till honom, där nere. Han som föll först av alla.

De vaknar.

Ge spelarna deras sista rollformulär och kanske ett kort tag att läsa igenom dem igen. Nu är det inte långt kvar och en paus här kommer troligen att sänka tempot farligt mycket. Försök att pressa vidare fram till slut. Ta en klunk cola och fortsätt

Nu kan två saker hända.

Om rollpersonerna lyckats gömma sig kommer de att vakna igen, oskadda, när vattennivån sjunker undan från deras ansikten. Gå vidare till Fas IV.

Om rollpersonerna inte lyckats gömma sig vaknar de i kedjor. De hänger upp och ned över en väldig avgrund, mörk och ogenomtränglig. De kan inte röra sig, kedjorna hindrar minsta ryckning och någonstans ovanför sipprar ljuset och ljuden från en stad ned. Hur lång tid de har hängt där eller hur lång tid de kommer att hänga kvar får de aldrig veta. Äventyret slutar här för dem.

inledning

Det här är *Malakh* – absurd, motbjudande, komisk, gravallvarlig – en berättelse som det inte är helt lätt att förstå sig på. Det går inte att beskriva vad vi eftersträvar med scenariot med några korta ord, förhoppningsvis kommer en förståelse för stämningen att växa fram gradvis när du läser texten här. I den här inledande delen finns dels en beskrivning av de händelser som leder fram till berättelsen i *Malakh*, dels en kort redogörelse för själva scenariots handling. Därefter följer en detaljerad skildring av scenariots struktur, uppdelat i fyra faser. Till *Malakh* hör dessutom ett häfte kallat *Scenen* där du kan läsa om miljö och persongalleri i scenariot.

bakgrunden

För att förstå bakgrunden till *Malakh* måste vi gå mycket långt tillbaka i tiden.

Allt tar sin början för mycket länge sedan, när jorden fortfarande var ung, men efter det att människan hade kastats ut ur Paradiset och långt efter det att den första ängeln kastats ned i jordens inre för sitt upprorsförsök. Människan sprider sig som bäst över världen och över henne, i nio himlar, vakar änglarna och Makten som finns bakom änglarna, över dem. Grigori heter väktarorden bland änglarna. Evigt tysta, evigt skinande ser de ner från himlen på jorden.

Men några av dessa grigori kan inte upprätthålla sin likgiltighet. Deras lustar väcks när de ser de jordiska kvinnorna och de sveper ned mot jorden för att mätta sin hunger. Där nere våldtar de flera kvinnor. Några dödar de efteråt och hoppas att deras skapare inte skall upptäcka dem. Andra bär deras barn. Detta blir de jättar som det talas om i Första Mosebok och som ibland kallas Nephilim.

Naturligtvis blir änglarna upptäckta och straffade. Det vanligaste straffet verkar ha varit att hängas upp och ned i en brunn. Företrädesvis i Babylon. Från dessa brunnar berättar sedan dessa fallna grigori allskröns hemligheter för människan – magi, kosmetik, elementens sanningar. Men straffet slutar inte där. Syndafloden kommer och spolar bort all synd från jorden. Var de fallna i sina brunnar tar vägen då vet man inte. Vi antar att de fortsätter att hänga upp och ned, fast på lite mer avlägsna platser.

Men det finns vissa ledtrådar till att några klarade sig. Azazel var en av grigori – en ängel som sedermera dyker upp igen, fast denna gång bärs namnet av en demon. Kom Azazel undan syndafloden genom att fly ner i helvetet, eller Sheol som judarna kallar det?

Kanske, och om han kom undan, varför inte några fler? I *Malakh* föreställer vi oss att fyra andra änglar klarade sig: Grigoris ledare Semyhaza och änglarna Ezequeel, Penemue och Shamshiel. De ville dock inte följa med Azazel utan valde en egen väg: glömska. De utförde en ritual som helt och hållet dolde deras ängla-jag. För alla, till och med de själva, verkade de vara vanliga människor. Och på det sättet levde de genom årtusendena, människoliv efter människoliv, utan att ana att de var mer än vanliga dödliga.

upptakten

Men slutligen hinner deras förflutna upp dem. Azazel sänds upp från Sheol till våra dagars Uppsala för att försöka värva sina forna kamrater till den egna sidan. Han hoppas på att stiga i graderna för det dådet. Men givetvis är det änglar han måste ha med sig ned, inte änglar som tror att de är människor. Det skulle bli svårt att bevisa sanningen då och bara han känner till den.

Därför lurar han iväg de fyra änglarna till en tom lägenhet och utför en ritual med dem som skall väcka deras sanna jag. Och det går bra – lite för bra.

Änglarna vaknar med en väldig chockvåg av insikt. De vet allt på en gång, är helt och fullt sig själva igen. Men styrkan i uppvaknandet blir för mycket för dem. De sjunker genast ned i en, visserligen temporär, men ännu större glömska. De mins ingenting längre, inte ens vilka de var som människor. Azazel drabbas dessutom av chockvågen från deras uppvaknande och förlorar även han minnet.

Som om det inte vore nog med detta lyser änglarnas väckelse ända upp till himlen. Där svävar fortfarande de grigori som stod emot frestelsen den där gången för länge sedan. Nu märker de att några av de fallna har undkommit straff hela denna tid och deras första tanke är:

–Oj, kan man verkligen komma undan med sånt där?

I och med denna tanke har de fläckat sitt rena jag och faller ohjälpligt ned på jorden. Minst sagt oförberedda och förvirrade.

Skaparen JHVH, Gud har också märkt vad som händer och skickar sina cheruber ned på jorden för att rensa bort de fallna. Han förbereder också en ny syndaflod — denna gång bara riktad mot änglarna.

Dessutom kommer demonerna upp från Sheol för att se vad som står på och för att plocka några själar nu när förvirringen ändå är så stor och änglarna har annat att tänka på. De har lite svårt med att anpassa sig till det moderna jordlivet. Maskiner, tänker de, verkar vara något som människan ägnar mycket tid åt. Och så besätter de Uppsalas trafikljus, parkeringsautomater, bankomater, kassaapparater etc.

Hela denna röra blir för mycket för verkligheten. Långsamt glider Uppsala mot en drömlik kopia av det gamla Jerusalem. Ingenting är sig riktigt likt längre. Och här börjar vårt äventyr.

finnas något sätt att liksom döva oss, bli mer som dom här, va?

Han gör en svepande rörelse mot människorna omkring sig.

–Lägga ängeln i idé liksom…

Men Sariel har ingen idé om hur detta skulle gå till. Det får rollpersonerna komma på själva. Just som han verkar ha kommit på hur det hela skall lösas sveper en gigantisk seraf ned och tar honom med sig, vilt skrikande. Han försvinner upp bland de himmelska sfärerna och är borta.

Inför syndafloden

Det är mycket viktigt att spelarna har insett, dels att de måste gömma sig undan Syndafloden, dels att detta sker genom att man gömmer sin ängel-natur. Förstår de inte detta blir det problem. Därför kan du göra en hel del till för att förtydliga för dem. Riktlinjerna i "Enok kommer tillbaka" och "En gammal vän" ovan kan ge en del uppslag hur det skall gå till. Annars får du försöka antyda hur människorna verkar helt oberörda av regnet och hur rollpersonerna längtar efter att vara så där dold igen, lika totalt anonyma som de var de senaste tretusen åren.

Kommer de ändå inte på hur man gör är det inte mycket att orda om. Syndafloden är ett ganska bra slut. Se nedan vad som händer dem som blir bortspolade av den.

tredje segmentet:

SYNDAFLODEN

Regnet tilltar alltmer och snart börjar Fyrisån att svämma över. Vattennivån stiger upp längs med husväggarna och det börjar bli akut att hitta en lösning. Förhoppningsvis har rollpersonerna kommit på en, men det finns ingen given, färdig metod att undkomma syndafloden. Därför kan en rad olika lösningar klara dem.

Det viktiga är bara att de ser till att dölja sina sinnen totalt, att de helt går upp i någonting annat än sig själva. Att de bedövar sig.

Detta kan gå till på en rad olika sätt. Vad som följer är bara några förslag, om dina spelare föreslår någonting annat som ändå verkar stämma med problemets natur så var beredd att godkänna det.

Tänkbara lösningar är:

- RP super sig dyngraka och ligger utslagna medan vattnet stiger.
- RP tar andra droger som helt dövar dem. OBS inga stimulantia, bara nedåt-tjack.
- RP tar livet av sig. Det skadar dem inte, de är bara borta ett litet tag. Trots allt är de ju änglar.
- RP sätter sig och tittar intensivt på TV. De går verkligen in för att göra sig höga på hjärnslö vardag. Andra liknande metoder är att stryka högar med kläder, eller gå ned i tvättstugan och stirra på tvättmaskinen medan den snurrar runt med smutstvätt.
- Att slå sig själv medvetslös är ganska OK, men sporra gärna rollpersonen så att han slår ihjäl sig istället.

Hur än rollpersonerna beter sig kommer de att helt förlora medvetandet när vattnet stiger över deras huvuden, vilket det gör förr eller senare om de så klättrar upp i Domkyrkan.

Medan de är medvetslösa kommer deras sista minnen tillbaka. Här återberättas de ganska odramatiskt, men det kan vara bra om du till hälften berättar detta och till hälften agerar det. På det sättet kommer spelarna att minnas det bättre och dessutom få ett starkare intryck av att deras rollpersoner faktiskt har upplevt det de minns.

De änglar som besitter sfärerna ovanför Venus är:

Solen: Exsusiai, eller Krafter
Mars: Dynamis, eller Dygder
Jupiter: Kyriotetes, eller Riken
Saturnus: Trones, eller Troner
Fixstjärnorna: Serafer

Bortom fixstjärnorna finns alltså den yttersta makten יהוה och cheruberna. Härifrån kommer alltså dessa skräckinjagande väsen och kisar man kan man se dem falla ned mot jorden som stora fåglar.

Enok kommer tillbaka

Någon gång under fasen, eller flera om man vill, kommer Enok att stöta på rollpersonerna igen. Använd mallen från förra fasen. Enok är inte den som låter sig överraskas, han ser alltid ut som om han väntade på rollpersonerna.

Denna gång har han dock mer att säga. Han är besviken på rollpersonerna eftersom de inte har inställt sig ännu. Vill de kanske bli släpade tillbaka i håret av en seraf? De har naturligtvis sin fria vilja, den tillkommer dem liksom alla som fastnat i Anima Mundi, den vanliga världen, men de skall inte tro att de kommer undan sina straff.

–Var skall ni gömma er den här gången? frågar han. Nu har ni vaknat nästan fullt ut. Ingen kommer att ta er för annat än vad ni är. Tror ni att floden kommer att missa så uppenbart vilsna grigori?

Han tänder en cigg med en eld som han formar mellan tummen och pekfingret och fortsätter:

–Ni vet väl att ni inte kan göra som ni gjorde sist. Den ritualen fungerar inte längre, det såg vi till efter förra syndafloden. Den är helt spärrad, suddad från skapelsematrisen så att säga. Nej, lyssna på mig nu. Det bästa ni kan göra är att ge upp och komma hem. Jag kan inte tänka mig att ni hittar ett kryphål ut ur det här.

Sedan ger han sig av, släcker cigaretten under sulan och vandrar bort. Vill du kan rollpersonerna möta Enok fler gånger. Men varje gång har han ungefär samma budskap till dem. Märker du att spelarna har svårt att hänga med går det bra att förtydliga det hela ännu mer. Enok säger som det är. Han är inte mycket för att hymla.

En gammal vän

Någon gång under fas III kommer en av deras gamla kamrater, de ursprungliga grigori att komma loss. Hur han kom loss är egentligen inte så viktigt. Kanske blev de obrytbara kedjorna lite för gamla, kanske skakar alla demoner som far upp och ned mellan helvetet och jorden loss honom. Nu är han i alla fall fri.

Hans namn är *Sariel* och han vakade ursprungligen över månens bana, innan fallet med Semyhaza i spetsen kom och han hängdes upp och över avgrunden. Han kommer att försöka tala med rollpersonerna om gångna tider – straffet verkar inte ha fått honom att bättra sig ett dugg.

–Men det var något speciellt med de där jordiska lustarna, va? Värt att hänga upp och ned några tusen år för ett bra ligg, va?

Han knuffar till Penemue i revbenen och blinkar menande mot honom (vilket han säkert inte uppskattar med sitt invecklade genusperspektiv och sina skuldkänslor).

Med eller mot rollpersonernas vilja slår han följe med dem. Han frågar hur de kom undan, hur de gjorde för att slippa dela hans och alla de andras öde. Rollpersonerna berättar förhoppningsvis vad de vet och Sariel ser fundersam ut ett tag. Sedan tar han till orda:

–Jag vet inte riktigt om jag fattat det rätt, men jag tror det. Jag va ju rätt nära jorden en gång. Hade koll på saker där. Inte som vissa andra va? Solen är en bit bort, eh? (Han dunkar Shamshiel i ryggen) Men det verkar som om den här Syndafloden bara kommer att skölja bort oss. Ingen anledning att vara arg på människorna den här gången, eller hur? Jag hörde en del i brunnen, lite skvaller nerifrån om ni förstår vad jag menar. Rätt välunderrättade där nere, inte sant?

Han gör en paus för att hosta lite blod, svavel och sot ur lungorna.

–Verkar som om ni skulle kunna gömma er ungefär som sist, fast lite lättare. Behöver bara lura själva regnet liksom. Så det måste

handlingen i korthet

Rollpersonerna är naturligtvis de fyra änglarna och Azazel. Berättelsen börjar i en tom lägenhet på Sysslomansgatan. De vet inte vilka de är, vad som har hänt eller varför de är där.

Plötsligt flyger en helikopter ned mot lägenheten och bränner ut den med napalm. Det är i själva verket en cherub, men det syns inte ännu. Den verkar inte känna igen rollpersonerna, vilket inte är konstigt eftersom de knappt känner igen sig själva.

Rollpersonerna vandrar ut på gatan och konfronteras med det förändrade Uppsala. De vet var de är nu, men inte var de bor eller ens om staden alltid har sett ut så här. De säljer sina själar till demoner och talar med nyfallna grigori.

Långsamt närmar sig syndafloden medan rollpersonerna minns allt mer om vilka de är. Änglar börjar känna igen och jaga dem och demonerna vill ha de själar de sålt till dem. Rollpersonerna jagas fram och åter genom stadens gator.

Så kommer syndafloden och goda råd är dyra. Vissa ledtrådar tyder på att de måste gömma sina ängla-jag tillfälligt annars är det kört. Lyckas de inte med det är äventyret slut. Lyckas de så står de inför ett nytt, tvättat Uppsala, men änglarna är fortfarande efter dem. Nu måste de hitta ett sätt att komma undan en längre stund. Antingen kommer de på en ny metod att glömma sina identiteter (den gamla ritualen finns inte kvar, Gud har tagit bort den ur skapelsen) eller så måste de gå till himlen och få sitt straff. En tredje lösning är att dyka ned i helvetet och göra karriär som demon.

Sådär, det var det hela. Men det finns en hel del nyanser som inte kommer fram i en sådan här summarisk redovisning. Läs därför vidare och se vad *Malakh* egentligen går ut på.

översikt över faserna

Malakh är indelat i fyra faser. Detta är en kort översikt över vad som händer i dem. Bra att ha medan man leder äventyret och vill ha lite överblick.

fas I

Händelser: RP vaknar. Helikopterängel kommer och rensar rummet. RP ger sig ut för att leta sig själva. Demoner och Nyfallna pratar med dem, gamla grigori ropar från gatubrunnar. RP råkar sälja sina själar.
Staden: Staden är absurd: Demoner i apparaterna och lodisänglar i Börjeparken. Byggnaderna är relativt normala, men staden gränsar i fyra väderstreck till: Klagomuren (S), bussmuren (N), kyrkogården (V) och marknaden (Ö).
Målkriterier: RP finner sina alias och återfår sina skyddsminnen och mänskliga identitet.

fas II

Händelser: RP jagas av rotoränglar.
Staden: Staden mer exotisk/arabisk/Jerusalem. Demonerna blir mer ihärdiga.
Målkriterier: RP uppnår övernaturliga krafter. De minns ett gemensamt förflutet och ett långt liv. Azazel blir fullt vaken

fas III

Händelser: Det börjar regna. Demonerna kommer och kräver igen sina själar.
Staden: Ännu mer Jerusalem, fast med regn. Himlen full av groteska änglar som patrullerar, söker efter syndare och Nyfallna. Inga människor bryr sig om syndafloden. RP ser långt ut bland sfärerna och kan ana Gud bakom fixstjärnorna.
Målkriterier: RP hittar sina sanna identiteten som änglar, minns sina namn och varför de är här. Lyckas gömma sig från syndafloden.

fas IV

Händelser: RP vaknar när huvudet kommer över vatten, på en plats där de har flutit i land. De går ut i staden, ser Mikael, blir skraja och försöker gömma sig.
Staden: Som efter ett sommarregn. Spår av vattennivån, men inga vattenskador. Allt mycket mer normalt än i början. Fast den himmelska hären rustar uppe i himlen, bakom Månsfären. Demonerna är borta – faktiskt allt övernaturligt utom änglar och rollpersoner, men det ser inte människorna. Änglarna är vita och klart lysande i skinande rustningar och brinnande svärd.
Målkriterier: De minns uppvaknandet och ritualen strax innan äventyrets början. Antingen följer de Azazel till helvetet, eller Penemue till Guds domstol, eller gömme sig i tiden

fas I

Handlingen i korthet: Rollpersonerna vaknar upp i en okänd lägenhet omgivna av blod och mystiska föremål. De minns ingenting. En helikopter demolerar lägenheten med napalm och RP irrar ut i ett förändrat Uppsala. De letar efter sig själva, träffar märkliga personer och säljer sina själar till parkeringsautomater.

Målkriterier: Fas I är slut när rollpersonerna minns sina alias som vanliga människor i Uppsala. Detta kommer att inträffa i deras respektive lägenheter

Rollpersonerna är i denna fas att betrakta som vanliga människor, med lite ovanliga minnen.

Tid 1 timme

Kom ihåg: Staden och de olika demoner och änglar som rollpersonerna träffar på här beskrivs bara kortfattat. Läs igenom de utförliga beskrivningarna för den här fasen i häftet *Scenen.*

första segmentet: UPPVAKNANDET

Vi börjar med total förvirring för rollpersonerna. De vaknar upp och vet vare sig vilka de är eller var de är. De befinner sig i vardagsrummet i en omöblerad lägenhet – en tvåa. Väggarna är tapetserade med vita tapeter, en naken glödlampa (trasig) sitter i taket. Tre stycken stora fönster täcker den södra väggen. Genom persiennerna strilar morgonljuset in, svagt så att det nätt och jämt går att urskilja detaljer i rummet.

Om någon drar upp persiennerna avslöjas mer av rummet. På golvet har en enkel cirkel dragits upp med blod. I den har ett tecken ritats (också i blod: ℵ *(Detta är ett hebreisk tecken, närmare bestämt bokstaven* Aleph. *Detta vet dock inte rollpersonerna ännu.)*

Runt cirkeln har fyra stycken ljus placerats ut. Det är höga raka vaxljus av en typ man kan köpa i vilket varuhus som helst. All fyra har brunnit några centimeter och sedan släckts – eller slocknat.

Rollpersonerna själva är insvepta i vita lakan, men är annars helt nakna. Deras kläder finns inte i det här rummet. Rollperson C har en vigselring på fingret, inne i den står namnet B.(*Bertil*) Sandberg graverat. Annars ingenting av värde.

Ser någon ut genom fönstren märker de att de befinner sig cirka tre trappor upp med utsikt över Börjeparken, grönområdet mellan Rektorsgatan och Sysslomansgatan. De förstår alltså att de befinner sig i Uppsala och vet att det är sommar år 1997. De skulle kunna peka ut var de är på en karta, men de vet inte var de bor, inte ens om de bor här i stan.

Resten av lägenheten består av ett badrum med badkar, ett litet kök och ett mindre sovrum. I badrummet och i köket finns ingenting intressant, alla skåp är tomma och urstädade, det verkar som om lägenheten

Kom-ihåg-lista Fas I
RP skall:
- Sälja själar till demoner
- Börja minnas
- Komma ihåg sina mänskliga identiteter

ℵ

Förberedelser
Börja med att dela ut rollpersonerna till spelarna och låt dem läsa igenom dem. Det går snabbt. Tala enskilt med varje spelare och försäkra dig om att de inte finns några frågor. Förklara för dem att de kommer att få improvisera kring de fakta de får. Det är bättre om de utgår från vad de själva tror än att fråga hela tiden. Det är deras uppgift att tolka rollpersonerna, även om det blir helt fel. Som spelledare kan man alltid styra in dem på rätt spår senare.

hade en) och förklara hur ont *det* gör. Bli gärna lite diffust abstrakt när du beskriver striden. Att slåss mot demonen skall vara som att anfallas av själva mörkret. Och kom ihåg att demonen knappast drar sig för att använda fula knep – knuffa ner RP i en avloppsbrunn t.ex. Eller ta skepnad av en av hans vänner.

Azazel borde dock kunna genomskåda de mesta av de här tricken, men håller han sig inte i skinnet kommer demonen att märka honom och ställa sig frågande till varför han motarbetar honom. Något som dels kommer att få de andra RP att fundera över Azazels natur, dels kommer att få följder för denne när han återvänder ned till Avgrunden.

Demoner kan användas fler än en gång. Utnyttja dem som ännu en metod att jaga runt rollpersonerna.

Cheruberna
Fler incidenter med änglar bör inträffa. Använd dig av de riktlinjer som målades upp i segment ett (fas III) ovan. Men det finns fler typer av änglar än cheruber ute nu. Ta en titt i "Monsterboken" och använd några av de andra sorterna. Glöm heller inte Mikael i domkyrkan.

Mikael i Domkyrkan
Domkyrkan har blivit alltmer hebreisk, samtidigt som den faktiskt blivit mer gotisk. Nu är den något så paradoxalt som en judisk katedral som sträcker sig nästan upp till himlen.

Rollpersonerna kan nu knappt gå i närheten av den. Den framkallar starka obehagskänslor och en svettig skräck i handflatorna. Men de kan ändå se Mikael om de hittar dit. Han går omkring upp i kyrkspirorna. Ibland kommer han ut på en av alla de balkonger som pryder tornen, ibland skymtar han förbi i ett blyinfattat fönster. Han putsar fortfarande svärdet, men nu glöder det vitt och klart och trasan han använder blir allt svartare.

Mikael kommer inte att göra någonting under den här fasen. Ha bara med honom som en liten antydan om vad som komma skall. En påminnelse om att han finns där.

Himlen öppnar sig
Under hela denna fas kan rollpersonerna se himlen, eller rättare sagt genom den. Världen är som bekant uppbyggd kring jorden och kring denna finns nio sfärer – steg i tillvaron, medvetandenivåer, eller himlar, om man så vill. Visste ni det inte tidigare så vet ni det nu. (Vi har alltså att göra med det gamla Ptolemeiska universat, för de som är intresserade av sådant.)

Nu ser rollpersonerna genom sfärerna och bortom. Allt blir suddigare och ljuset klarare och mer brännande ju längre upp man ser, men de kan ana sig till hela härligheten. Vilket knappas kommer att göra dem tryggare…

Närmast jorden välver sig Månens sfär. Den har ett disigt, kallt sken och rollpersonerna kan se änglarna (den understa kategorin av Malakh, eller Guds budbärare) som flockar sig där. De liknar rollpersonerna själva. Men har fruktansvärda ögon över hela de väldiga vingarna.

Nästa sfär är Merkurius, den är ännu lite ljusare, på gränsen till bländande. Här dväljs ärkeänglarna, se beskrivningen av Mikael i fas I eller i Monsterboken. Man kan urskilja de platser där de fyra ärkeänglarna som vakar över jorden står: Uriel, Gabriel, Raphael och den tomma plats där rollpersonerna instinktivt vet att Mikael står under normala omständigheter.

Nästa sfär är Venus och nu börjar det bli verkligt ljust. Här härskar Archai, eller Makterna. Efter dem kommer i tur och ordning: Solen, Mars, Jupiter, Saturnus, fixstjärnorna och Empyreen. Om man utgår från hur stark solen är kan man förstå med vilket sken de andra sfärerna lyser. Fixstjärnorna är egentligen så långt rollpersonerna kan se, men de kan ana den övergripande första himlen bakom. Här dväljs deras herre samman med cheruberna och döljer sitt ansikte med deras vingar på det att han inte må förstöra världen med sin blick. Det är alltså något mycket skrämmande där långt borta ute i världsrymden och säkert önskar rollpersonerna att de inte kunde se det alls.

den till jorden" på en cherub, kan den inte lyfta.

Shamshiel känner solens gång och i och med den tiden. Han kan se in i framtiden i korta glimtar om han koncentrerar sig. Det handlar bara om att se in i en omedelbar, alternativ tid. Han får svar på frågor som "Vad ser jag om jag går runt hörnet här?" och "Vad väntar oss inne i lägenheten?". Dessutom kan han avge starkt, bländande ljus som i alla fall kan blända demoner ett tag. Änglar rår det dock inte på, de lever närmare ett starkare ljus.

Observera att ingen av rollpersonernas förmågor kan ta dem förbi stadens gränser. De är fortfarande fångande i Uppsala. Nu patrullerar dessutom änglar gränserna.

När Enok har lämnat rollpersonerna tar den här fasens improviserade segment sin början. Precis som förut kan du hitta på det mesta som händer själv, utifrån vad rollpersonerna tar för sig. Men dessa händelser kan vara till hjälp:

Syndafloden kommer

Överallt finns tecken på vad som komma skall. TV-sändningarna berättar lugnt om vädret i veckan:

–Över Uppsala förväntas vi få en syndaflod, som enligt prognosen kommer att vara åttio dagar och åttio nätter och sedan successivt sjunka undan.

Något annat väder än Uppsalas ges inte. Löpsedlarna basunerar ut på bredaste hebreiska: Syndafloden kommer – har du tagit in tvätten? Men på det hela taget verkar människorna inte bry sig så mycket. Fler och fler pensionärer bär paraply, det är det hela.

Men de nyfallna har panik. Nu kan de se rollpersonernas sanna jag och flera av dem kommer fram till dem (eller svävar, eller studsar) och ställer frågor:

–Det är ju ni ju. Fan hjälp till lite. Hur kom ni undan sist, hur gör man. Jag vill inte hänga i Babylon. Berätta då för fan.

Det är inte mycket rollpersonerna kan göra för att hjälpa dem. Men de kan få fram lite information ur deras frågor. Nämligen:

•Det viktigaste är att *gömma sig* från Syndafloden

•Rollpersonerna verkar ha överlevt en tidigare syndaflod

•De måste ha haft en metod

•Rollpersonerna är/var kolleger med de nyfallna

Om RP föreslår att de slår följe med dem går det bra, men efter ett tag kommer deras panik att ta överhanden och de störtar iväg någon annanstans. Om inte annat kan du använda dem som avskräckande exempel: Nyfallen går oförsiktigt över gatan och steks av förbiflygande cherub.

Jag kommer för att hämta vad som tillhör mig…

Nu är det dags att skicka demonerna på rollpersonerna. När de kommer in i en lägenhet, eller smyger sig runt på universitetet sitter plötsligt en mörk skugga i ett hörn. Den är diffus men ändå kompakt. Inte ens änglarnas nyväckta sinnen kan urskilja den helt och hållet. Ögonen verkar glöda svartare än själva avgrunden och man anar tunna slöjor som sträcker sig ut från ryggen – bleknade spökbilder av en gång vita vingar.

Demonen utstrålar hot och makt. Skräcken kryper tydligt från honom och griper tag i rollpersonerna. Med avlägset ihålig röst förklarar han vem han är och vad han gör där.

Här gäller det att komma ihåg vilken RP som har sålt sig till vilken demon. Vissa är mäktigare än andra och ingen av dem ser ut som parkeringsautomaten i början. Nu är det bara två val som återstår för rollpersonerna: Antingen följer de snällt med demonen ner till Gehenna, eller så bekämpar de honom.

Kamp mot demoner skall var någonting spektakulärt och skrämmande. Rollpersonerna borde kunna besegra de allra flesta med sina nya förmågor, annars tvingas de fly. Men det är mycket bra om du sargar dem lite. Bit av ett finger eller två, eller slit ut en bit av deras aura (som om de ens visste att de

Ta dessutom och sortera alla minneslappar så att du lätt kan ta fram dem utan att behöva leta. Sortera rollformulären i rätt ordning också.

Så där, nu kan vi börja.

stått tom ett tag. I sovrummet däremot står en järnsäng med stålfjädermadrass. Det finns inga sängkläder i rummet, men på sängen har ett vitt lamm spänts fast med svart isoleringstejp och slaktats. Kniven som har använts ligger på golvet bredvid, det är en lång och smal slaktkniv av en typ som finns att köpa på välsorterade affärer för köksredskap. Blodet från lammet har runnit ut över golvet, det har levrat sig men ännu inte hunnit torka. Lammets kropp är kall. Bredvid sängen ligger djurets tarmar utslängda och i ett hörn av rummet finns fem uppsättningar kläder i en hög.

Det finns inga identitetshandlingar, nycklar eller ens plånböcker i fickorna på kläderna. Vems kläder som är vems är inte heller lätt att avgöra. Alla tre männen har liknande kroppsbyggnad och det samma gäller för de båda kvinnorna. Här finns i alla fall:

•En svart skinnjacka och ett par slitna blåjeans av herrmodell.

•Ett par grågröna kostymbyxor med hängslen, en kostymväst med blommigt bakstycke och en vit skjorta.

•En grå skjorta i bomull, en svart t-shirt och ett par säckiga manchesterbyxor av herrmodell.

•Ett par svarta damjeans, en vit blus med diskreta broderier i ljusblått och en storblommig sjal i tunt silke.

•En ankellång kjol i mörkgrön syntet och en skarpt orange tröja med korta ärmar

•Dessutom en samling underkläder och strumpor som inte riktigt går att bestämma var de hör hemma.

När man lyfter på kläderna trillar ännu en vigselring ut på golvet. Denna gång är namnet som finns graverat på insidan: M.(*Monica*) Sandberg, vilket avser rollperson E, men de kan spelarna omöjligt lista ut på det här stadiet.

Låt nu rollpersonerna se sig om ett tag, fundera över sin situation och tala med varandra. Det borde finnas en hel del frågor de vill formulera. Låt dock inte detta dra ut alltför mycket på tiden. Tänk på hur lång tid fasen i sin helhet får ta.

Innan rollpersonerna lämnar lägenheten händer följande:

Ett väldigt dån av rotorblad överröstar trafiken på gatan nedanför och en helikopter sänker sig ned framför fönstren i vardagsrummet, rollpersonerna hinner se några märkliga tecken på maskinens sidor.

(Hebreiska igen, denna gång namnet på den cherub som helikoptern egentligen är)

En bländande stark ljuskägla från en strålkastare letar sig in i rummet och rör sig över väggarna. En megafonröst vrålar:

–Vi vet att ni var där inne. Vi har sett er. Kom ut.

Innan rollpersonerna hinner svara eller ens reagera hoppar två män rakt in genom fönsterrutan. De är klädda i jaktpilotutstyrsel och ansiktena är dolda bakom hjälmarnas spegelblanka visir. De verkar helt ignorera rollpersonerna. Snabbt söker de igenom lägenheten med apparater som påminner om geigermätare, men som inte knastrar utan snarare brummar. När de dragit apparaternas sensorer över all väggar och golv springer de ut genom fönstret igen. Det är svårt att se hur de tar sig in i helikoptern, sökarljuset är bländande. Innan den siste mannen lämnar rummet vänder han sig mot rollpersonerna och talar till dem. Rösten verkar komma genom en högtalare på hjälmen:

–Ni gör bäst i att lämna den här platsen nu. Vi använder den renande elden om approximativt tio sekunder.

Sedan är han borta. Rollpersonerna lär skynda sig iväg för tio sekunder senare blåser helikoptern lägenheten full med napalm (eller Guds eld om man så vill) och bränner ut den fullständigt. Inga närliggande lägenheter kommer att skadas det allra minsta. Ingen brand kommer att sprida sig. Ingenting kommer att kvarstå i den brända lägenheten utom ett tomt skal. Och, mycket viktigt att komma ihåg, inga människor på gatan kommer att bekymra sig särskilt mycket om det som har hänt, även om de naturligtvis har sett det. Efter renandet lyfter helikoptern mellan husen på Sysslomansgatan och försvinner bort.

Rotorljudet blir allt svagare.

andra segmentet: FRITT SPEL PÅ UPPSALA

Uppsala under fas I
Du gör klokt i att läsa igenom den långa beskrivningen av Uppsala i häftet *Scenen*. Vad som följer här är bara en kort påminnelse:

1. Uppsala ser i grunden ut som Uppsala gör mest. Det är sommar och varmt. Men försök att vinkla dina beskrivningar något så att staden ter sig lite mer sydländsk. Utelämna reklampelare och skrikig neon. Alla affärer har betjäning över disk. Universitetsvärlden har sträng disciplin, studenter är allvarliga ynglingar med böcker under armen och professorerna har långt vitt skägg och långa svarta rockar. Annars är det väl inte så mycket att orda om.

2. Men det finns gränser, fyra stycken för att vara exakt. I norr är busstrafiken så tät på Luthagsesplanaden att det inte går att komma förbi. I söder bakom slottet och framför Stadsparken löper Klagomuren. I väster mynnar staden ut i en oändlig kyrkogård och i öster blir staden en alltmer exotisk marknad som fortsätter i en oändlig labyrint av marknadsstånd och försäljare.

3. Bussar, parkeringsautomater, trafikljus och en rad andra apparater är demoner – eller i alla fall besatta av dem. De försöker få så många som möjligt att sälja sin själ till dem (namn på demoner finns i "Monsterboken" i *Scenen*).

4. En ny grupp av rollpersonernas gamla kolleger: väktarorden grigori har fallit ned i staden (om bakgrunden till detta: se "Inledningen"). Dessa nyfallna ser ut som vanliga människor men har lite svårt med att anpassa sig till naturlagarna och den sublunära världens sociala normer (namn på nyfallna och mer beskrivningar finns i "Monsterboken" i *Scenen*).

Stämningen under Fas I
Den här fasen skall spelarna uppleva som minst sagt märklig. En slags absurd humor som drivs till sin spets så länge att den inte alls blir rolig. Särskilt demonerna i Uppsalas maskiner kommer att verka rent löjligt komiska. Det är bra, då tar säkert inte spelarna dem på allvar och säljer sina själar med ett leende på läpparna.

Det är dock viktigt att komma ihåg att änglar och demoner under denna fas *inte* försöker vara roliga. Förfall inte till att använda dem till några pajaser. Från deras egen synvinkel är alla demoners och änglars beslut fullt logiska, att de egentligen inte är särskilt skrattretande kommer rollpersonerna att bli varse längre fram. Tills vidare, låtsas som ingenting om dina spelare skrattar åt dig, de sätter säkert skrattet i halsen tids nog.

Nu fortsätter vi med handlingen.

När rollpersonerna kliver ut på gatan förstår de att de är i Uppsala om de inte redan gjort det, se stycket "Ser någon ut genom fönstren" i första segmentet ovan.

Från och med nu fram till dess att de hittar fram till sina lägenheter är det fritt fram för improvisation. Men några av händelserna nedan är bra att ta med. Alla minneslappar är mer eller mindre obligatoriska (läs: ta bara bort under *extrem* tidspress) men de andra händelserna kan du ändra lite som du vill. Kom ihåg att blanda vanliga händelser med minnen så att handlingen inte blir så enahanda. Överraska gärna spelarna med rollpersonernas minnen. Kasta minneslapparna på dem när de minst anar det.

Minnen
Kom ihåg att dela upp minneslapparna i prydliga högar, sorterade efter rollperson och

De fyra änglarna, allmänt

1. Rollpersonerna förstår skriven hebreiska.

2. RP kan tala och förstå änglarnas interna språk, malakhim.

3. Rollpersonernas kroppar blir allt mer lika varandra. De blir högresta varelser med rena, jämna, nästan opersonliga drag. Långsamt börjar vingar växa ut på deras ryggar. Små dun fläckar den perfekta vita huden där och bland dunen anas små svarta ögon. Rollpersonernas egna ögon brinner dock inte med cherubernas eld. De påminner mer och mer om slocknat kol.

4. Fysisk blir RP mycket starkare. De klarar skador från alla mänskliga eller världsliga vapen. Deras muskelstyrka ökar gradvis tills de kan krossa betong och böja stål med händerna.

5. Rollpersonernas sinnen skärps ännu mer. Det märks främst när de ser upp mot himlen. Nu kan de lätt se genom det blå valv som är den lunära sfären – månens krets. Bortom den ser de de övriga planeternas kretsar, allt mer avlägsna och disigare. Se stycket om att se himlen nedan.

6. Rollpersonernas makt över sin omgivning ökar naturligtvis. Nu kan de befalla elementen/materien och tvinga dem till lydnad. Det är naturligtvis en mycket mäktig egenskap och det är bäst att inte låta rollpersonerna bli alltför medvetna om vad de kan göra i början av fasen. Det kommer dock att bli mindre och mindre viktigt ju närmare syndafloden de kommer om de har förmågan att riva hus eller inte. De rår knappast på cheruberna på allvar förrän de är helt uppväckta och den kraft som finns bakom dem har de naturligtvis inte en chans mot. Syndafloden måste de dessutom undkomma med list, så här hjälper inte stora krafter. Men var ändå försiktig så att inte spelarna får för sig att ta rollpersonerna på någon makt-tripp och riva Uppsala.

Azazel

1. Azazel besitter alla de förmågor som listas ovan redan vid den här fasens början, men han ändrar inte utseende. Inga vingar här inte.

2. Utöver detta har han en hel del kännedom om helvetet och det demoniska. Han kan ana sig till hur man skrämmer bort demoner och han kan namnen på dem allihopa. Meddela gärna för honom vad demoner de träffar på heter, men inte så att de andra spelarna märker det.

3. Azazels speciella förmågor är dessutom vapen och kosmetik. Detta innebär att han kan använda de allra flesta föremål som farliga vapen och att han kan smida svärd, sköldar och dylikt av nästan vad som helst om han får tid till det. Därtill kan han ändra sitt utseende ganska drastiskt. I stort sett borde han kunna se ut som vad som helst, men berätta inte det för honom. Låt honom pröva sig fram så att han inte inser vidden av sina krafter med en gång.

4. Azazel hittar ned till Sheol när som helst. Han vet vägen genom kloakerna under Uppsala. Han borde dock vara klok nog att inte leta sig dit förrän han säkrat åtminstone en RP till sina överordnade.

Särskilda förmågor

Utöver vad som beskrivs ovan får var och en av änglarna speciella förmågor som har att göra med de inflytelsesfärer de hade som änglar.

Semyhaza får en instinktiv känsla för olika växters magiska och världsliga egenskaper. Han har dessutom en mycket befallande stämma. Han kan skrämma demoner på flykten om han anstränger sig och en och annan cherub kan tveka ett tag på hans befallning.

Ezequeel får en koppling till väder och vind. Han kan påverka vindar, skapa dimmor, styra blixtar etc. etc. Dock kan han inte påverka Syndafloden på något sätt. Den är påbjuden av en högre makt.

Penemue behärskar de hebreiska tecknen till fulländning. Vad hon skriver på ett föremål blir sant. Skriver hon "krossad mur" på en mur krossas den, skriver hon "bun-

andra segmentet:
INNAN REGNET

Uppsala under fas III
Som tidigare: läs igenom den långa beskrivningen av Uppsala i häftet *Scenen*. Uppsala har förändrat sig ännu mer nu. Kom ihåg att alla förändringar sker så att säga bakom ryggen på RP. Det är inte meningen att du skall beskriva några spektakulära morphing-scener. Staden har ändrat sig sedan de sist tittade så noga på den, och så är det med det. Följande saker är nu viktiga att komma ihåg:

1. Uppsala är nu väldigt nära Jerusalem. Byggnaderna ser för det mesta ut som vanligt, men en del hus påminner starkt om gamla lerhus från Israel. Försök att väva in sådana utan att det märks att du har ändrat stadsbilden så mycket. Folket på gatorna börjar packa in marknadsstånden och klädnader som hänger framme. I lugn takt verkar de göra sig redo för ett skyfall. Molnen tornar upp sig och regnet börjar långsamt att falla.
2. Gränserna kring stadens centrum finns kvar, precis som förut.
3. Alla vägskyltar, alla golvbrunnar, ja allt skrivet, står nu på hebreiska. Vilket inte är något problem eftersom rollpersonerna nu förstår det.
4. Demonerna vet vad som håller på att hända och gör sig också redo att lämna staden. De överger sina maskiner och träder ut som skuggliknande spökvarelser för att samla in sina själar.
4. Nu är änglarna mer aktiva. De groteska cheruberna sveper ned och fångar upp de stackars nyfallna som inte har vett nog att hålla sig undan. Märkliga scener utspelar sig när bevingade monster-änglar dyker ned efter grå pensionärer som går igenom väggar. De nyfallna försöker nu mer aktivt att kontakta RP för att få reda på hur de skall kunna gömma sig undan Hans vrede (de viskar förskrämt och kastar hastiga blickar upp mot himlen).

Stämningen under Fas III
Uppsala under fas tre är hotfullare än någonsin. Ta fram känslan av en annalkande storm, regnet som tilltar och smattrar mot rutorna, åska långt borta. Himlen, som nu ligger ännu öppnare för rollpersonerna ögon. Sakerna de kan se där uppe. Och det där som döljer sig bortom fixstjärnorna i den Empyreiska sfären.

Cheruberna patrullerar staden mycket ihärdigare nu, fast de har iklätt sig en ny grotesk skepnad (sin verkliga). De påminner om gamar, eller rovfåglar där de sveper ned från himlen och drabbar nyfallna med sin eld. Deras flaxande vingar avger fortfarande ett ljud som av väldiga attackhelikoptrar.

Alla förbereder sig på Syndafloden på sitt sätt. Att en syndaflod kommer är ingen hemlighet, nyhetsuppläsarna berättar det på tv och löpsedlarna skyltar med det (på hebreiska). De nyfallnas panik ökar och flera av dem ber rollpersonerna om hjälp. Demonerna bestämmer sig också för att det är dags att dra och uppsöker alla de personer som sålt sina själar till dem. Nu lämnar de dock maskinerna och framträder som hotfulla skuggor.

Tidslinje, fas III
Också under denna fas kommer rollpersonerna att utvecklas drastiskt. Denna gång kommer de helt att vinna tillbaka sin ängla-natur. De föreskrifter och restriktioner för hur man skall gestalta denna utveckling är de samma som de som gavs i Fas II.

fas, innan äventyret börjar. Annars kommer du att få svårt att hitta rätt när de skall delas ut.

1. Rollpersonerna går förbi en löpsedel som annonserar "METEOROLOGER VARNAR: REGN PÅ VÄG". I samma stund får alla utom rollperson E varsitt minne i form av en löpsedel. Detta är ett skyddsminne – det undermedvetnas försök att tolka om det ofattbara till att stämma med verkligheten, men de vet inte rollpersonerna ännu. Dela ut minneslappar 1A-D (RP E saknar nr.1) och låt dem se på dem ett tag. Ta sedan tillbaka dem!
2. Fortsätt sedan i samma stil. Dela ut lapparna när du tycker att de passar ihop med omgivningen. Låt spelaren ta del av informationen ett tag och ta sedan tillbaka den. Det går alldeles utmärkt att dela ut samma lapp flera gånger.
   Kom bara ihåg: 1) Försök att dela ut lapparna i nummerordning så att rollpersonerna inte hittar hem alltför snabbt. 2) Dela inte ut en lapp till varje spelare varje gång. Det är bättre om fyra kan agera medan en grubblar över sitt minne, än att alla böjer sig ned över sina lappar. 3) Poängtera att lapparna är personliga minnen. På inga villkor får spelarna visa lapparna för varandra. Men de får gärna försöka förklara för de andra vad de tror att de minns efter att lappen har tagits bort. 4) Försök att dela ut alla lapparna som hör till fas 1 här. När fasen är slut är det ingen idé att fortsätta med dem. Då kommer andra minnen.

Sälj din själ!
När rollpersonerna vaknade för ett kort ögonblick och hundratals nya grigori föll från himlen blev också demonerna nyfikna på vad som hände. Upp från Hinnons dal, Gehenna, eller om man så vill: Helvetet, kom de för att locka till sig själar. Förvirrade av den moderna världens täckande lager av civilisation och teknologi bestämde de sig för att ta boning i de varelser som oftast pockade på mänskligheten uppmärksamhet: maskinerna.

Därifrån igenkommande att fresta levande och änglar...

Nåja, demonerna finns följaktligen nästan överallt i Uppsala. Låt därför rollpersonerna stöta på ett antal. Ett bra tillfälle är när de kommer ut ur lägenheten på Sysslomansgatan. Rakt över gatan finns en ICA affär och längs dess tegelvägg står en rad parkeringsautomater. De står där i skuggan och man hör en av dem viska över folklivet på gatan.

–Psst, kom över hit. Kom hit säger jag.

Automaten har en liten LCD-display som brukar ha den vänliga texten: "Välkommen. Plats?" Nu står det istället något i stil med "Välkommen. Sälja din själ? Då har du kommit rätt" eller "Vänligen stoppa själ och mynt i springan". Automaten viskar dessutom och beter sig som en billig langare, eller en illmarig hora i Las Vegas. Demonen presenterar sig gärna som *Naberius* och fortsätter med sina övertalningar:

–Kom igen, vill du hitta något? Jag hjälper dig. Sälj din själ. En pava rödtjut kanske? Jag fixar det. En sil?

Det hela skall kännas ganska fånigt och absurt. Så löjligt, faktiskt att någon av rollpersonerna säljer sin själ. Vilket är lätt gjort, ett mynt i springan, eller bara håll fingret mot den – ett snabbt stick från apparaten – en droppe blod kommer ut och det hela är klart.

Samma procedur bör upprepas med biljettautomater i bussar, med trafikljusen (–Vill du komma över va? Vill du har grön gubbe? Kom igen då, tryck på knappen bara? Är du man eller mus?), med kassaapparater, med proppskåp, lysknappar, hissar etc. etc.

Kom ihåg: 1) Demonerna vet ännu inte att rollpersonerna är änglar. 2) Var inte rädd för att göra demonerna löjliga, då verkar de inte farliga och kontrasten blir större när de kommer för att hämta sina själar.

Möte med nyfallen
De nyfallna har dykt upp lite överallt i staden. De evigt tysta grigori, stoltast av änglarna behövde bara uppfatta att de faktiskt levde kvar fria grigori från det första fallet för att själva tänka tanken "det kanske går att

komma undan med synd". Det var allt som behövdes. De föll som stenar, fläckade av den orena tanken och nu är de minst sagt förvirrade.

Eftersom rollpersonernas ängla-jag fortfarande är dolda kommer ingen nyfallen att söka upp dem direkt. Men de kommer att se dem här och där. Alla har iklätt sig roller som människor, men de har inte riktigt begripit sig på vissa saker:

- Rollpersonerna går fram längs Sturegatan. I Börjeparken sitter ett gäng lodisar och pimplar rödtjut. En av dem verkar dricka direkt ur en bensindunk. Plötsligt fattar han eld och alla de andra hoppar upp och skriker. Den nyfallne (för det är en sådan) slocknar generat och försöker låtsas som om ingenting hänt.
  –Kom igen, ge mej lite mer ur flaskan.
  –Va fan tar du dig till. Dricker du BENSIN! Fattar du inte va... Öh... Det hela slutar i pinsam tystnad och den nyfallnes lodiskamrater flyttar sig för säkerhets skull en bra bit bort från honom.
- Rollpersonerna möter en gammal pensionär som är ute och går med sin hund. Pensionären talar vitt och brett om hur fint vädret är och vilka goda kakor rollpersonerna har bakat och andra nästanvanliga småprats-fraser. När hon går därifrån med ett glatt:
  –Hälsa hem!
  märker de att hon svävar fem centimeter ovanför trottoaren. Om någon skulle påpeka det, landar hon raskt och låtsas som ingenting.

Fler liknande möten är upp till din fantasi och stundens ingivelse att skapa. Här i fas 1 är det viktigast att bara visa att de nyfallna finns på scenen. De kommer att spela större roll längre fram.

Gamla kolleger

Rollpersonerna var de enda grigori som undkom den ursprungliga syndafloden. Men de andra i gänget som drog till jorden för att mätta sina köttliga lustar dog inte. Istället placerades de på olika platser för att får sitt straff. Att hängas upp och ned i brunnar i t.ex. Babylon, verkar ha varit vanligt. Från dessa platser kunde sedan änglarna sprida en hel del otrevlig kunskap till de dödliga – magins hemligheter bland annat.

Över till dagens Uppsala. I de flesta vägbrunnar sitter fallna grigori fängslade. De hänger upp och ned i obrytbara kedjor och är svårt sargade. Man kan höra dem klaga och kedjorna rassla när man går på en avloppsbrunn.

Ännu så länge kommer de inte att påverka rollpersonerna så mycket. Kanske försöker de viska någon mystisk sanning till dem när de går över dem. Men de talar bara hebreiska och malakhim (änglarnas eget tungomål), så de är inte lätta att förstå. Att befria en grigori kan gå bra. Det gäller bara att trassla ur honom ur kedjorna. Och att få upp det tunga brunnslocket förstås. Under ängeln kan man höra mer kvidande och vinandet av piskor och rullandet av stora kugghjul och lukten av eld och lukten av varm metall och stanken från brinnande fett och… Det är Sheol – Helvetet, som gör sig påmint. Dit ner vill inte rollpersonerna. Garanterat.

En befriad grigori är mest en börda. Han kan knappt går, så sargad är han. Vingarna är brända stumpar och fötterna en blodig massa. Dessutom kommer cheruberna att söka upp honom och fängsla honom igen, så fort fas två har inträtt. Att ta med honom till domkyrkan är heller ingen bra idé…

Den otäcka domkyrkan

Domkyrkan är en kuslig och ödslig plats. Utanför portarna, på trappan och torget framför går prästerna i sina fotsida kåpor, judiska mössor och lagens bokrullar under armen. De är alla skriftlärda rabiner och de ägnar dagen åt att stå framför ingången till helgedomen och diskutera religiös filosofi, kabbalans mysterier och judisk gnosis.

Inne i domkyrkan känns det märkligt kallt – och tyst. Det är som om någon hela tiden iakttog en. Rollpersonerna känner en motvilja mot hela platsen. och har svårt att vara kvar där en längre stund. Deras sovande ängla-jag börjar långsamt att känna skräcken

fas III

Handlingen i korthet: Nu drar orosmolnen ihop sig. Svarta skyar jagar över himlen och det börjar regna. Ett lätt duggande till att börja med, men allt tätare och tyngre ju närmare Syndafloden kommer. Allt annat trappas också upp. Cheruberna (nu i sina verkliga skepnader) jagar vidare efter nyfallna, Enok gör ett till framträdande och demonerna lämnar sina maskiner för att hämta upp de själar som obetänksamma rollpersonerna kan ha sålt till dem.
Målkriterier: Fas III är slut när rollpersonerna minns vilka de egentligen är och hittar en metod att gömma sig undan Syndafloden. Kan de inte gömma sig undan den så, tyvärr, ajöss med rollpersonerna – evigt straff, fängslade i en brunn i Babylon och allt det där.
Rollpersonerna kommer att få tillbaka alla sina krafter och dessutom minnet om vilka de är.
Tid 1 timme
Kom ihåg: Staden och de olika demoner och änglar som rollpersonerna träffar på här beskrivs bara kortfattat. Läs igenom de utförliga beskrivningarna för den här fasen i häftet *Scenen.* Håll som förut reda på hur långt RP har kommit i sitt uppvaknande.

första segmentet:
DE FÖRSTA REGNDROPPARNA

Kom-ihåg-lista Fas III
RP skall:
•Inse hur man undkommer Syndafloden
•Utvecklas till änglar
•Konfronteras med demoner

Rollpersonerna står i gränden och ser Enok försvinna bort. De här ett avlägset åskmuller, någonstans långt borta. Nästan som om det kom från bortom himlavalvet. Några spridda vattendroppar faller från himlen och en kall vind börjar blåsa.

Så hör de det bekanta ljudet av en helikopters rotor som närmar sig. Vid det här laget borde de inse att det betyder trubbel. Men denna gång är det inte en helikopter som kommer över takåsen och sveper ned mot dem. Nu ser de för första gången en cherub som den verkligen ser ut.

Det är någonting groteskt över varelsen. Två, fyra eller om det är sex par vingar som flaxar vilt i luften som stora virvlar. Vingarna är skimrande blåsvarta och det glänser överallt på dem som av ögon – tusentals illvilliga ögon som söker efter rollpersonerna. Cherubens ansikte finns mitt ibland de virvlande vingarna, det är blekt och uttrycklöst, men anletsdragen är dolda i skugga. Hela ansiktet verkar nästan svart mot de klara, vita eldar som flammar ur varelsens mun och ögon. Kroppen är en brinnande eld.

Kort sagt: rollpersonerna lär få problem. Nu biter inga konventionella vapen på cheruberna längre. Här gäller det att fly undan eller stekas i helig eld. Med sina nya krafter borde rollpersonerna faktiskt ha en chans att komma undan. Och så fortsätter berättelsen, men på en ny fas.

upptäcker de Enok. Samtalet med honom skall omges av ett visst lugn. Enok har inte bråttom, han tänker säga vad han har att säga (vilket inte är mycket) och sedan gå vidare på sina ärenden. Universitetstrappan är ett bra ställe, bakom Carolina Rediviva går precis lika bra. Nå, vad har då Enok att säga.

Enoks budskap är tämligen enkelt: Rollpersonerna gör bäst i att anmäla sig själva. Det är bättre att ta sitt straff nu än att vänta till senare. Givetvis kan det inte bli frågan om någon åtalseftergift eller strafflindring, men varför skjuta upp det hela…

–Snart rensar vi upp det hela igen. Ni tror väl inte att ni kommer undan den här gången också? frågar han menande. Men han vill inte svara på några frågor om vem som anklagar dem, vad de har gjort eller hur de skall anmäla sig själva.

–Vet ni det inte nu, så förstår ni det snart. Men om jag vore ni skulle jag ge upp allt redan nu.

Sedan ger han sig av. Försvinner bakom ett hörn och är som uppslukad av jorden… eller himlen. Fas II är slut, Azazel minns vem han är och de andra är säkert minst sagt förvirrade. Vill du ta en paus här? Gör det i så fall det. Men det går lika bra att köra vidare direkt, denna gång behöver ju bara Azazel läsa igenom en ny RP.

inför den allseende יהוה – JAHVE. Framme vid altaret, innanför altarringen, sitter ärkeängeln Mikael och putsar sitt svärd.

Så är det. Han är en reslig gestalt, med onaturligt jämna och rena drag. Han har väldiga vingar som är så klart vita att det ligger ett diffust skimmer över dem – som om skärpan inte riktigt var inställd. Han är iklädd en fotsid klädnad i naturvitt linne. Svärdet han putsar med ett stycke vitt tyg är mycket långt och med en avlägsen glöd inne i den skinande metallen. Hans ögon är klara som ljuset bakom stjärnorna och det gör ont att se in i dem.

Mikael bryr sig inte mycket om rollpersonerna vid det är stadiet. Men han kanske framkallar en del minnen. Lämpliga minneslappar kan vara A5 (rollperson A minns att han blivit straffad av en präst) eller E2 (rollperson E minns att han simmat under vattnet med smattret från flera helikoptrars rotorblad ovanför). Hans blotta närvaro är dessutom hotande och skrämmande. Svärdet i hans hand verkar på något sätt repellerande på rollpersonerna och de ger sig troligen snabbt ut igen. Att prata med ärkeängeln leder ingen vart. Han ber dem bara att gå (Mikael har hängt med bättre än de gamla grigori i brunnarna, han klarar moderna språk.). Stannar de ändå kvar ser han plötsligt på dem och mumlar något om att han känner igen dem.

–Vänta lite nu, det är något bekant med er.

Vid dessa ord flyr alla RP huvudstupa ut ur kyrkan, vare sig de vill eller inte. Skräcken kommer plötsligt över dem, vild och oresonlig. Så småningom kommer de att förstå varför.

Arbetsplatsen

Rollpersonernas arbetsplatser är ett säkert ställe att uppsöka om de vill veta vilka de är. Förhoppningsvis hittar de inte till dem förän mot fasens slut. Här känner de flesta igen dem och kan berätta vilka de är. Rollperson B:s blomsterhandel ligger centralt, liksom RP C:s jobb på Metereologiska institutionen. De andra ligger utanför Uppsalas gränser och kan inte nås.

tredje segmentet: LÄGENHETERNA

Till sist kommer rollpersonerna att ha pusslat ihop en del av sina identiteter.

Nu ger du dem den sista minneslappen, med deras adresser på och i och med det är det bara att trava hemåt.

Väl framme visar det sig att alla bor i samma trappuppgång. (Utom RP A, som naturligtvis inte bor någonstans, här gäller det för honom att le och spela med.) Skolgatan 33A är en uppgång i ett hyreshus och rollpersonerna bor alla på samma plan (nämligen 3 trappor upp). C och E (paret Sandberg) delar en trea och B respektive D (Mases resp. Holm) bor i varsin tvåa. Lägenheterna innehåller en hel del som inte får plats att beskriva här. Räkna med att de är möblerade lite efter varje persons yrke och smak. Allt som finns i vanliga lägenheter finns här. Allt tyder på att rollpersonerna lever helt vanliga liv. Och när rollpersonerna stiger in över tröskeln till sina respektive hem minns de plötsligt sina mänskliga identiteters liv.

Ge nu spelarna deras nya "rollformulär" och ta en välbehövlig paus medan de läser igenom dem (och köper lite mat om du befinner dig på ett konvent). Rollperson A/Azazel får naturligtvis inget formulär utan en trave magiska ritualer vilket säkert blir något sätta tänderna i. Bit sedan ihop, ta ett djupt andetag och kasta dig in i fas numero 2.

Dessutom kan man kanske antyda möjligheten att gömma sig inuti en människa (se Fas IV) med hjälp av de nyfallna. En hand på en pensionär kan ramla av. Innanför glimmar starkt ljus. Pensionären ser nervöst mot himlen, plockar upp handen och fäster den med en häftpistol igen.

Om nu spelarna kommer att förstå den vinken är osäkert, men vill man ha ett slut där rollpersonerna gräver sig in i människor kan man nog göra ledtråden ännu lite tydligare.

Demonernas frestelser

Nu är rollpersonerna i något av en knipa. De är jagade och vet inte varför och de har ingen riktig möjlighet att försvara sig. Detta tar naturligtvis demonerna och utnyttjar. Att sedan rollpersonerna har börjat lukta misstänkt likt änglar gör dem ännu mer intresserade.

–Psst, kom hit, viskar ett kodlås på ett hyreshus och blinkar menande med dioderna.

–Jag kan hjälpa er. Vill ni veta vad det är som händer, va? Skulle ni behöva lite tungt artilleri mot de där flygande utrensarna, va? Tryck in er personliga kod och sälj er själ till mig och jag ordnar saken. Vi behöver inte ta hela själen. Kanske bara en bit? Vad säger ni? Slå till nu för tusan!

Demonerna kan faktiskt ge en del hjälp. I alla fall kan de tillhandahålla en del tyngre vapen. Om de däremot tänker ge någon väsentlig information är ju tveksamt. Men du kan låta dem antyda liknande saker som de nyfallna (se ovan). Dessutom är de mycket villiga att tala om att de är demoner vad de heter och att de kommer från Sheol, eller Helvetet.

tredje segmentet: MÖTE MED ENOK

Vid fas IIs slut kommer rollpersonerna att stöta ihop med Enok – en person som är minst sagt betydelsefull i den judiska myten. Han plockades upp av Jahve innan syndafloden och fungerade ett tag som ett slags budbärare mellan Gud och människan. Andra källor uppger att han slutligen upphöjdes till den högsta av änglar och att hans namn då blev Metatron.

Nu sitter han i alla fall på en trappa i Uppsala och röker en cigg. När rollpersonerna kommer runt kröken ser han upp liksom i förbifarten och vinkar dem till sig. Han är klädd i en mörk, skrynklig trenchcoat, mörka, gammaldags byxor med breda hängslen och en vit, fläckig skjorta. Hans ansikte är fårat och härdat, håret gråsprängt och ögonen isgrå och genomträngande.

En flaska whisky står bredvid honom på trappan. Han torkar av halsen med ärmen och bjuder rollpersonerna att dricka.

I samma stund som Azazel får syn på Enok så ger du honom hans nya rollperson, som berättar precis vem han är. Det ger honom något att grunna på medan de andra pratar med Enok. De andra måste vänta med att få sina till slutet av Fas III. Dela för allt i världen inte ut dem samtidigt med Azazels.

Var träffar rollpersonerna Enok? Det gör faktiskt det samma. Se till att det är ett lite avskilt ställe. Rollpersonerna kan komma ångande med en helikopter i hälarna och ducka in i en gränd. Precis när faran är över

fas II

Handlingen i korthet: Rollpersonerna fortsätter att strosa runt i Uppsala. Långsamt minst de saker bortom de identiteter de just har kommit ihåg. De verkar ha levt mycket länge och dessutom ha känt varandra under hela tiden. Långsamt vaknar också märkliga krafter hos dem och deras kroppar börjar förändras.
Fas två präglas dessutom av vild jakt genom Uppsalas gator. Cheruberna börjar ana rollpersonernas sanna jag…
Målkriterier: Fas II är slut när Azazel har förstått precis vem han är. De andra rollpersonerna vet då att de är mer än människor, men inte exakt vad.
Rollpersonerna kommer i denna fas att långsamt återfå sina gudomliga krafter, utan att riktigt märka det.
Tid 1 timme
Kom ihåg: Staden och de olika demoner och änglar som rollpersonerna träffar på här beskrivs bara kortfattat. Läs igenom de utförliga beskrivningarna för den här fasen i häftet *Scenen.* Håll dessutom reda på hur långt RP har kommit i sitt uppvaknande. Kalla dem inte vid fel namn, eller glöm bort att de har vissa krafter som de använde nyss.

första segmentet:

ATT KOMMA IGÅNG

Kom-ihåg-lista Fas II
RP skall:
•Jagas och skrämmas av helikoptrar
•Förändras kroppsligt
•Möta Enok

Rollpersonerna står i sina gamla lägenheter och undrar säkert vad som händer nu. På sätt och vis har de uppnått vad de letade efter – de vet vilka de är. Men de förstår fortfarande inte varför de vakande i lägenheten på Sysslomansgatan och vad som hände där. Azazel anar en del mer och förhoppningsvis driver han på rollpersonerna i någon riktning. I annat fall finns det risk för att de bara står där och tänker fortsätta sina mänskliga identiteters liv. Det får inte hända! Se till att få ut dem på staden igen. Det bästa sättet att göra det är upp till dig, men det finns ett antal alternativ.

Tycker du om demonerna, går det utmärkt att använda dem i lägenheternas hushållsapparater. De kan säkert pladdra sönder spelarna så att de ger sig av bara för att slippa höra på dem (och här hjälper det inte att dra ut sladden).

Om inte demoner verkar vara en bra metod så använd änglar. Nu är rollpersonerna så pass vakna att de patrullerande cheruberna kan ana sig till deras närvaro. Därför är det bra att du sätter lite skräck i dem. Cheruberna ser fortfarande ut som helikoptrar i rollpersonernas ögon. Skicka en rätt in genom fönstret. Nosen krossar glaset. Vinden från rotorn kastar dem bakåt. Megafonrösten skär genom trumhinnorna:

–Stå stilla, gör er beredda på rening.

Sedan blåser napalm ut lägenheten.

Förhoppningsvis kastar sig rollpersonerna i säkerhet annars kan du nog ge dem en

känna igen en gammal ängel i en uteliggare, eller kunna namnet på demonen i bankomaten.

4. Azazel krafter går utanför vad de andra RP återfår på detta stadium. Han blir veritabelt osårbar mot mänskliga attacker (änglarnas eld rår fortfarande på honom, om än han är ganska tålig där också). Han skulle kunna flyga om han nu kom på att han ville (och om inte himlen var ett mycket farligt ställe för demoner). Han skulle också kunna ändra sitt utseende med viss ansträngning – han börjar ana att den skepnad han bär bara är en förklädnad.
5. Vi fasens slut kommer Azazel att minnas vem han är, varför han är här och vilka rollpersonerna är. Med största sannolikhet kommer han dock att hålla det för sig själv.

När rollpersonerna kliver ut på gatan tar den här fasens improviserade segment sin början. Precis som förut kan du hitta på det mesta som händer själv, utifrån vad rollpersonerna tar för sig. Men dessa händelser kan vara till hjälp:

Minnen
Precis som förra gången är det viktigt att minneslapparna delas ut med jämna mellanrum och på ställen där det passar. Kom bara ihåg att ta tillbaka lapparna. Gör man inte det fastnar lätt äventyret i "undersöka-handoutsen-ordentligt"-fällan. Denna gång vill vi inte att handoutsen skall sinka äventyrets flyt, därtill är de alltför många. Förhoppningsvis är de så enkla att deras budskap går in vid första anblicken. Det är i alla fall tanken.

Men denna fas finns också andra minnen. Du måste diskret upplysa Azazel om diverse varelsers namn, utan att de andra lägger märke till det så mycket. Och alla rollpersonerna kommer att känna på sig saker och uppfatta saker på nya sätt. Detta sköts inte av minneslapparna utan måste handhas av spelledaren direkt.

Rotor-ängelattack
Rollpersonerna går och trycker längs med Gustavianums vägg skrämda av den väldiga domkyrkan. Plötsligt hör de ljudet från en helikopter som närmar sig snabbt. Över taket på den anatomiska teatern kryper en stor svart helikopter med ett sökarljus så starkt att det bildar en spotlight mitt på ljusa dagen.
Nu gäller det att fly snabbt eller bli stekta i cherubens eld (inte för att RP vet att det är en cherub ännu, men de blir de säkert varse så småningom).

Denna händelse bör upprepas ett antal gånger på flera olika sätt så att inte rollpersonerna känner sig alltför säkra.

Att se mot himlen
Se till att rollpersonerna märker att de kan se längre upp i himlen än annars (se vad som står beskrivet under *Tidslinje över rollpersonernas utveckling* ovan). Detta är viktigt eftersom de bygger upp en känsla av utsatthet hos spelarna.

Möte med nyfallen
De nyfallna har fortfarande problem med jordiska naturlagar, även om de börjar få lite bättre koll på dem. (Deras ögon glöder bara ibland och för det mesta lyckas de faktiskt få sin röst att komma från munnen.)
Nu börjar de dock ana rollpersonernas änglanatur med följden att de får ett helt annat intresse för dem. De börjar antasta dem med märkliga frågor.

–Hej, hallå, är ni här. Vänta lite, er har jag inte sett på ganska länge. Öh få se nu, vad hette ni nu igen. Nä, minns inte. Hur skall vi klara det här då?

De nyfallna är hela tiden kryptiska (särskilt innan RP har börjat förstå hebreiska). Rollpersonerna kommer inte att få ut någonting egentligen viktigt ur dem. Om de pusslar ihop vad de sagt så skall det bli ungefär:

•De där förvirrade människorna har något gemensamt med oss.
•De talar hebreiska.
•De verkar anse att vi och de befinner oss i någon form av knipa.
•Något stort är på väg att hända.

liten knuff i rätt riktning. Sakta ned tiden för Bertil Sandberg/Shamshiel och förklara hur han nästan i slow-motion ser hur öppningen till eldkastarna glider upp och bränslet antänds och börjar strömma ut.

Detta ger dessutom en viss antydan om de krafter som de fallna änglarna besitter. Biter inte det här så vet jag inte hur man driver ut rollpersonerna på gatan. Kanske kan man spränga lägenheten och kasta ut dem på chockvågen?

andra segmentet: PÅ FLYKT I UPPSALA

Uppsala under fas II
Återigen gör du bäst i att läsa igenom den långa beskrivningen av Uppsala i häftet *Scenen*, men några stödpunkter kommer att ges här. Var noga med att inte förändra någonting framför rollpersonernas ögon. När de kommer ut på staden igen efter fas I så har allt förändrat sig. Men låtsas som ingenting och beskriv det som om det alltid sett ut så här. Ingen som rollpersonerna frågar kommer naturligtvis att kännas vid förändringen. Följande saker har ändrats mest markant:

1. Nu har Uppsala glidit ännu mer mot mellanöstern. Ingen biltrafik, blås på med mycket folk på gatorna. Varmt som tusan, men med svarta moln borta vid horisonten (om någon skulle komma upp högt nog för att se det). Människorna är i huvudsak medelålders, pensionärer och barn. Invandrarinslagen är övervägande – alla vanliga människor är antingen klädda som muslimer eller ortodoxa judar. Bland dem ter sig fyllona i Börjeparken och de grå pensionärerna som synnerligen aparta inslag. Universitetsvärlden har blivit än mer religiöst orienterad och starkt judisk i klädstil och läror.
2. Gränserna kring centrum finns kvar, precis som förut. Ingen möjlighet att ta sig ut ur staden. Nu svävar dessutom hotfulla helikoptrar fram och tillbaka över kyrkogård, klagomur, marknad och Luthagsesplanaden.
3. Demonerna i bussarna och de andra apparaterna finns kvar. Nu börjar det nästan bli något hotfullt över deras tjatande.
4. De nyfallna börjar påminna sig om att de har sett rollpersonerna tidigare och försöker ta kontakt med dem och fråga ut dem. Det samma gäller för de gamla grigori som hänger upp och ned i brunnarna.

Stämningen under Fas II
Nu har stämningen skruvats upp en del, saker är mer oroande än roande. Dels är Uppsala ännu mer främmande. Myllrande folkmassor, skrikande försäljare, tiggande barn på gatan etc. etc. Dels finns det ett regelrätt hot med i bilden. Det verkar som om helikoptrarna med de hebreiska namnen letar efter rollpersonerna av någon anledning. Och de är tungt beväpnade…

Jaga runt rollpersonerna lite grann. Låt dem bli beskjutna av helikoptrar, skräm dem med rotorljudet och släng hela tiden på dem minneslappar som förbryllar dem. Om de vill använda sig av vapen för att kämpa tillbaka är det helt okej. Faktum är att det borde vara lätt att få tag på även tunga vapen i staden. Det är bara att gå till ett trafikljus, sälja sin själ och önska sig ett raketgevär…

Dessutom verkar konventionella vapen fungera rätt bra på helikopter-änglarna i den här fasen (vilket de inte gör längre fram). De exploderar och faller i bitar och rollpersonerna blir av med dem. Problemet är bara att de faller uppåt, mot himlen i stället för mot jorden, när de förstörs. Däruppe kommer de så småningom att hämta sig och komma tillbaka, så någon verklig seger kan det aldrig bli frågan om.
Låt dessutom rollpersonerna långsamt märka sina krafter. Låt dem upptäcka dem mest av en slump och se till att de inte kan vara riktigt säkra på att de skall fungera som de ska nästa gång de försöker använda dem.

Tidslinje över rollpersonernas utveckling
Under fas II kommer rollpersonerna att förändras en hel del. Detta kommer gradvis och du måste hela tiden hålla reda på var de befinner sig i utvecklingen. Däremot finns det inget som säger hur snabbt den skall gå, bara att den skall vara färdig när fasen är slut. Det är upp till dig hur du vill förmedla förändringarna, men det bästa är att rollpersonerna plötsligt bara upptäcker en ny förmåga, eller en fysisk förändring – inte att de märker det medan det sker. Om det är svårt att ta förändringarna gradvis är det bara att klumpa ihop dem och slänga massor av dem på rollpersonerna på en gång.

De fyra änglarna
1. Rollpersonerna minns bara sina falska identiteter och ser ut som medelålders människor.
2. Sår läker fortare, skråmor försvinner på några minuter. Öppna sår på någon timme.
3. RP förstår plötsligt talad hebreiska. Skriven dröjer ett tag till. Troligen märker de inte att de förstår ett nytt språk förrän de får chans att stanna upp och tänka efter.
4. Reflexerna blir snabbare. Rollpersonerna verkar uppfatta saker mycket tydligare än vanliga människor. Alla sinnen förstärks och ett sjätte uppstår: RP kan känna inom sig när krafter, gudomliga eller demoniska, finns i närheten. Det är bara en ospecificerad krypande känsla och svår att egentligen förklara var den kommer ifrån.
5. Rollpersonerna börjar se himlen på ett nytt sätt. Med sina nya, skärpta sinnen verkar de kunna penetrera det blå valvet som om det faktiskt var en vägg som dolde någonting annat. Ännu kan de inte se tydligt vad som finns där. De får kisa och anstränga ögonen. De anar cirklar utanför himlavalvet på något sätt, men alltihopa ger en otäck känsla av svindel och de känner sig små och iakttagna när de försöker se mer. Som om himlen såg tillbaka.
6. Rollpersonernas kroppar förändras långsamt. De blir yngre och rakare i ryggarna. Störst är förändringen hos Monica Sandberg och Petra Holm (Ezequeel och Penemue): De ändrar helt enkelt kön. Deras bröst tynar bort och försvinner alldeles och deras vagina sluter sig och bildar en penis. Troligen en ganska chockerande förändring, särskilt för Penemue som får tänka om när det gäller våldtäktsminnena.
7. Rollpersonerna utvecklar gradvis förmågor som påminner om telekinesi – de kan påverka föremål med sina tankar. Undvik dock att beskriva detta som någon modern NewAge-förmåga. Vi talar egentligen om att verkligheten formar sig efter änglarnas vilja, såsom världen formades av Ordet i begynnelsen. Var försiktig med denna förmåga, den få inte överanvändas, i alla fall inte än.
8. RP tycker sig känna igen de hebreiska tecken som de hittar här och var i äventyret. Men de minns inte riktigt vad de betyder.

Azazel
1. Azazel får tillbaka krafter och minnen på samma sätt som rollpersonerna ovan, bara mycket snabbare. Men hans fysiska skepnad ändras inte ett dugg.
2. Azazel minns snabbt hur man talar och läser hebreiska. Han förstår också malakhim, änglarnas privatas språk, även om han inte kan tala det: orden stockar sig i halsen.
3. Azazel börjar minnas vad folk heter: Först vad rollpersonerna heter egentligen, men fortfarande inte sitt eget namn. Han kan däremot överraskas på gatan med att