

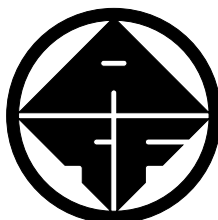
Man is atq; cibus ab iherosolima.
Vos aut testes estis hor. Et ego mit-
tam pmissum patris mei i vos: vos
aut sedete in ciuitate. quoadulq; indu-
amini virtute e alto. Eduxit aut ros
foras in bethaniam: et eleuatis mani-
bus suis benedixit eis. Et factu est du
benediceret illis recessit ab eis: et fereba-
tur in celum. Et ipsi adorantes regres-
si sunt in iherusalem cum gaudio ma-
gno: et erant semper in templo lau-
dantes et benedicentes deum amen.

*Explicit euangelium secundum lucam. Incipit
prologus in euangelium secundum iohannem.*

Hic est iohannes euange-
lista vnus ex discipulis domini:
qui virgo a deo electus est:
quem de nuptijs uolentem
nubere uocauit deus. Cui uirginitatis
in hoc duplici testimonio datur in eu-
angelio: quod et pre ceteris dilectus a deo
dicitur: et hunc matrem suam de cruce com-
mendauit dominus. ut uirginem uirgo seua-
ret. Denique manifestans in euangelio
quod erat ipse incorruptibilis uerbi opus
inchoans. Solus uerbum carne factum
esse. nec lumen a tenebris comprehendu
fuisse testatur: primum signum ponens quod
in nuptijs fecit dominus ostendens quod ipse
erat: ut legentibus demonstraret quod ubi
dominus inuitatus sit deficere nuptias ui-
num debeat: et ueteribus immutatis.
noui omnia que a casto instituta sunt
appareant. Hic aut euangelium scripsit in
asia. postea quam in patmos insula apo-
calypsim scripserat: ut cui in principio ca-
nonis incorruptibile principium pronotatur
in genesi: ei etiam incorruptibilis finis
per uirginem in apocalypsi redderet dicere
casto ego sum alpha et omega. Et hic est io-
hannes: qui sciens superuenisse diem re-
cessus sui. Conuocans discipulos suos

in epheso. per multa signorum et experimen-
ta pruenis crucis descendens in defossu
sepulture sue locum facta oratione. po-
situs est ad patres suos: tam extraneus
a dolore mortis quam a corruptione car-
nis inuenitur alienus. Tamen post om-
nes euangelium scripsit: et hoc uirgini
debetur. Quorum tamen uel scriptorum tempo-
ris dispositio. uel librorum ordinatio ideo
a nobis per singula non reponitur:
ut sciendi desiderio collato et querenti-
bus fructus laboris: et deo magiste-
rii doctrina sequeatur. *Explicit prologus
Incipit euangelium secundum iohannem.*

In principio erat uerbum: et uerbum erat
apud deum: et deus erat uerbum. Hoc erat
in principio apud deum. Omnia per ipsum
facta sunt: et sine ipso factum est nichil.
Quod factum est in ipso uita erat: et uita
erat lux hominum: et lux in tenebris lu-
cet. et tenebre eam non comprehendunt. Su-
it homo missus a deo: cui nomen erat io-
hannes. Hic uenit in testimonium ut testi-
monium perhiberet de lumine: ut omnes
crediderint per illum. Non erat ille lux: sed ut
testimonium perhiberet de lumine. Erat
lux uera: que illuminat omnem homi-
nem uenientem in hunc mundum. In mun-
do erat: et mundus per ipsum factus est: et
mundus eum non cognouit. In propria ue-
nit: et sui eum non receperunt. Quoties aut
repperunt eum. dedit eis potestatem filios
dei fieri: hijs qui credunt in nomine eius.
Qui non est sanguinibus neque est uolun-
tate carnis. neque est uoluntate uiri: sed
est deo nati sunt. Et uerbum caro factum
est: et habitauit in nobis. Et uidimus
gloriam eius. gloriam quasi unigeniti a
patre: plenum gratie et ueritatis. Iohan-
nes testimonium perhibet de ipso: et cla-
mat dicens. Hic erat quem dixi: qui post
me uenturus est. ante me factus est:



presenterar

Manis Arv

Ett scenario av *Erik Frumerie*

Musik av *Erik Frumerie*

Karaktärer:

Roberto Mannoni – *Gustav Edman*

Fred Rogers – *Magnus Alm*

Manuel Hernandez – *Fredrik Engström*

Hassan Muhammed Ber – *Erik Frumerie*

*Tack till Fredrik som outtömlig kunskapskälla och Magnus, Henrik, Patrik och Gustav
för provspel*

*Jag vill tillägna detta scenario till alla som försöker göra världen till en mer kärleksfull plats
att leva i.*

Ett par första ord

Här sitter du nu med många timmars slit i handen. Scenariot har länge varit påtänkt och förhoppningsvis var tiden nu mogen för det att komma fram. Mitt senaste scenarioalster skrevs för många år sedan vid det här laget och detta gjorde givetvis att hela skaparprocessen för detta scenario blev mycket trögstartad. Jag har alltid varit intresserad av religiösa berättelser och efter en diskussion med Fredrik Engström, en lika kunnig människa inom området som jag är intresserad, bestämde jag mig för att göra slag i saken. Fredrik försåg mig med bra böcker i ämnet och sedan var förarbetet igång. Målsättningen med scenariot har hela tiden varit att det skall till så stor del som möjligt vara grundat på bibliska berättelser och riktig fakta. Till slut blev kanske mindre av scenariot faktiskt anknutet till bibliska berättelser än jag först hade tänkt, men jag är ändå mycket nöjd med slutprodukten. Förhoppningsvis kommer det i alla fall att få några människor att tänka till lite men så länge folk har roligt när de spelar så är jag nöjd. Jag skall avsluta detta förord med att scenariot inte hade blivit som det blev utan mycket stöd, uppmuntran och feedback från mina författarbröder i ASF, och då i synnerhet Magnus Alm.

Scenariot i korthet

Kapitel I

Äventyret börjar i Rom där de fyra spelarna träffas på en herrtoalett på den välgörenhetsfest där de befinner sig. På toaletten får de en uppenbarelse av ängeln Rafael som ger dem i uppdrag att söka efter guds fyra nya underverk.

Kapitel II

Spelarnas första anhalt är Egypten där de beger sig till Siwaoasen för att hitta sig en guide och hyra sig kameler. Från Siwaoasen rider de en dag norrut ut i den libyska öknen. Under natten överaskas de av en kraftig storm som skrämmar bort deras kameler och dödar deras guide. De finner skydd i en grotta som visar sig innehålla det första evangeliet. När de beger sig från grottan tillbaka mot Siwaoasen möter de demonen Asmodaios som utger sig för att vara en munk. Han har ledtråden till nästa evangelium som visar sig finnas i Jerusalem.

Kapitel III

Det tredje evangeliet visar sig finnas i klagomuren. Efter spelarna fått tag på evangeliet och med en hårsman undkommit stadens polis får de en lustig dröm. Spelarna konfronteras med Lucifer som frestar dem med att ge dem något de vill ha mot att de svär sin tro till honom.

Kapitel IV

Efter den otäcka drömmen söks spelarna upp av tre katolska präster som vill åt de två evangelier som de hittat. Om inte spelarna ger dem frivilligt så anställer prästerna tre rånare som stjälar evangelierna från spelarna. I en ny uppenbarelse får spelarna veta att evangelierna finns i Vatikanen tillsammans med de två sista. Väl i Rom blir spelarna tvungna att försöka ta tillbaka evangelierna som finns i ett bibliotek vid Petruskyrkan. Efter att ha tagit tillbaka evangelierna

beger sig spelarna under Petruskyrkan. Därifrån blir de med gudomlig kraft förflyttade till en sal fylld med ben.

Kapitel V

I salen hittar de två sista evangelierna och konfronterar Asmodaios. Han planerar att tillintetgöra spelarna, men i sista stund dyker Rafael upp och räddar dem som inte sålt sin själ till Satan.

Att tänka på

Här tänkte jag ge några bra tips inför scenariot. Det kan vara lämpligt att läsa igenom hela scenariot innan du tittar på detta kapitel.

Asmodaios

Asmodaios är en demon och har därför vissa övernaturliga förmågor. Han kan givetvis vara på flera platser samtidigt, veta precis vad spelarna är och anta flera skepnader. Den enda skepnaden spelarna ser är dock den som den silverhårige munken. Om spelarna bestämmer sig för att överge Asmodaios någon gång under äventyrets gång så kommer han inte att störa dem igen förrän i slutscenen.

Miljöbeskrivningar

På grund av de många platser som besöks i scenariot är ofta miljöbeskrivningarna ganska skrala. Detta betyder dock på intet sätt att du som spelledare inte skall vräka på ordentligt. Scenariot som sådant lämpar sig väldigt bra för ordentliga och stämningsskapande miljöbeskrivningar för varje plats spelarna kommer till. Vräk på hur torrt, varmt och kargt det är i öknen, eller om hur små och gemytliga roms gränder är.

Sidohändelser

Världen är i gungning. Mirakel håller på att ske. Detta skall märkas inte minst på spelarnas omgivning. Låt onaturliga händelser hända runt spelarna redan från det att de kommit till Egypten. Exempel på saker som kan hända är:

- Någon gång när någon spelare skall tvätta händerna så kommer det blod istället för vatten från kranen. Bra tillfälle kan till exempel vara morgonen efter drömmen.
- När spelarna kommer till Siwa och pratar med någon i bybefolkningen får spelaren veta att en vit kalv har fötts. Enligt bybon har detta inte hänt sedan Muhammeds dagar.
- Någon kan få för sig att en av gargoylerna på Petruskyrkan rör sig.
- Otroligt brutala åskväder kan komma från ingenstans för att sedan försvinna lika fort.
- En dag kan platsen där spelarna befinner sig plågas av en hord av gräshoppor/paddor/bin/myror etc.
- När spelarna går i en folkmängd kan de stöta ihop med någon som går baklänges som om det vore helt naturligt. Gärna en gammal gumma så att scenen blir mer överklig.
- Låt spelarna hitta en liten oas i öknen. Vattnet i oasen är oerhört salt och helt odrickbart.
- Låt ett barn fråga en spelare om något. Låt barnet sedan svara tack så mycket med en grov basröst, kanske på ett annat språk.

Detta är bara ett axplock på vad som kan hända.. Det viktiga är att spelarna känner att övernaturliga saker är i antågande. Lägg gärna till drivor med egna påhitt för en maximal spelupplevelse.

Evangelierna

Evangelierna som spelarna hittar är de ursprungliga versionerna på de evangelier som finns i bibeln idag. Många fakta har dock förvanskats med åren och jag tänkte här presentera några exempel på saker som ändrats. Evangelierna är ganska lika varann eftersom de beskriver samma händelser ur fyra olika personers synvinkel. På grund av detta kan du berätta de flesta förändringar redan när det första evangeliet hittas. Du får givetvis hitta på egna förändringar som kan passa in, men här följer annars några exempel på förändringar.

- I två av sina tal förutsäger Jesus sin broder Muhammeds ankomst.
- Jesus har inte tolv apostlar utan tjugofyra, tolv män och tolv kvinnor.
- Jesus talar om hur inga människor har rätt att sätta sig över andra, och att alla har lika stor rätt att be och hålla i böner och mässor.
- Under sitt tal i templet förkunnar Jesus att gud finns i alla hus och i alla ting. Mässor och böner får därför hållas var som helst.
- I ett samtal med Aposteln Thomas förkunnar Jesus att det aldrig under några omständigheter är rätt att dräpa en annan människa. Att mörda i trons namn är en extra stor synd.
- När en av de kvinnliga apostlarna rådfrågar Jesus om Moses äktenskapliga regler förklarar han mycket tydligt att sex aldrig kan vara någon synd.

Snabbkurs i Islam

För den som känner sig osäker på grundläggande muslimska begrepp följer här en kort sammanfattning:

Islam är världens snabbast växande religion, och har majoriteten av sina anhängare i arabvärlden, Afrika, Indonesien och USA. Muslimerna kan delas in i två olika grupper; Sunnimuslimerna, som utgör ca 80% av det totala antalet muslimer och Shiamuslimerna som utgör 20%. Sunnimuslimernas religiösa liv liknar i många fall sekulariserade kristna i väst, medan Shiamuslimerna ofta är mer ortodox troende.

Muslimernas heliga skrift heter Koranen. Den nedtecknades på 600-talet e.Kr. av profeten Muhammed. Muhammed sägs ha fått Koranens budskap från ärkeängeln Gabriel som framförde guds, Allahs, budskap. Den muslimska guden är identisk med den kristna och den judiska, vilket tydligt framgår i Koranens suror (motsvarigheten till bibelns kapitel). Jesus och Moses nämns på flera ställen som betydande och viktiga profeter, även om Koranen förnekar att Jesus skulle vara Guds son. Man brukar säga att judendomen, kristendomen och Islam har gamla testamentet helt gemensamt. Utifrån Koranens och Muhammeds tankar har den religiösa lagen Sharia fastställts och liknar den judiska lagen – Torah.

Eftersom Muhammed föddes och gjorde en stor del av sin religiösa gärning i staden Mecka i Saudiarabien, har denna stad fått en speciell betydelse. Vid bönen, som genomförs flera gånger om dagen av de mycket troende vänder man sig därför mot det väderstreck som staden ligger i. Till Mecka vallfärdar varje år tusentals muslimer för att besöka den heliga stenen Kaba.

Den viktigaste muslimska helgen är Ramadan, som infaller under en månad varje år. Under denna månad fastar de troende från soluppgång till solnedgång.

Viktiga begrepp

Moské	-	Den muslimska "kyrkan".
Imam	-	Inom Sunni församlingsledare, inom Shia stor religiös ledare
Minaret	-	Torn varifrån bönetiderna utropas
Sharia	-	Den religiösa lagen
Sura	-	Vers i Koranen

Manis Arv

Rom

Fyra för varandra okända män får en gudomlig uppenbarelse och blir kallade till ett uppdrag från högre makter.

Den första uppenbarelsen

Den kursiverade delen av texten kan läsas direkt innantill, eller bara användas som beskrivning till SL. Allt enligt tycke och smak.

Vårt äventyr börjar i en prålig lokal i Plaza Hotel i Rom sent en höstkväll. Svulstiga kristallkronor skänker ett dunkelt ljus ner mot den röda mattan där allehanda människor har samlats för att verka givmilda. Media är där, liksom Italiens etablissemang. Alla vill ha sin del bland fotoblixterna och TV-kamerorna. Alla vill verka som om de tänker på andra. Anledningen till kvällens sammankomst är en insamling i UNICEF:s regi, för att bygga nya brunnar i Zimbabwe. Bland alla gäster finns också representanter från andra hörn i världen: Hassan Muhammed Ber som representerar det muslimska samfundet i Rom, Manuel Hernandez som representant för de unga kristna prästerna i Rom och Fred Rogers från den amerikanska baptistkyrkan. Dessutom lurar en nerdekad reporter någonstans nära kyparna med champagnebrickor. Mitt under ett tal från en celeber filmstjärna, väljer han att gå in på herrtoaletten. Toaletten är liksom resten av lokalerna smakfullt inredd med små palmer, marmorgolv och guldhandtag. Väl inne på toaletten möter han tre andra berrar vid pissoaren.

Toaletten är tom förutom de fyra spelarna. Låt dem få en chans att småprata lite innan du fortsätter. Försättningen består i att ljuset helt plötsligt släcks. Om någon försöker tända så fungerar det inte, och om någon försöker öppna dörren så är den låst. Hur mycket de än bankar, så är det ingen som kommer att höra dem, ty toaletten ligger nämligen så avsides. Låt paniken börja sprida sig lite och spelarna prata med varann lite mer innan du låter dem börja se ett ljussken i ena hörnet.

Rafael

Ljusskenet börjar som en liten punkt som hänger mitt i luften, för att bli ett mer och mer intensivt ljus. Bara efter några sekunder är ljuset alldeles för starkt för att man skall kunna titta på det. Ett öronbedövande ljud som av hundra körer uppfyller spelarnas huvuden då en gestalt börjar framträda ur ljuset. Gestalten är ängeln Rafael som kommit för att ge spelarna ett uppdrag. Rafaels uppenbarelse är dryga två meter lång, och omstrålad av starkt ljus. Så starkt att det är omöjligt att titta på honom utan att kisa. Två enorma glödande vingliknande utväxter syns också komma ur hans rygg. Spelarna känner sig med ens väldigt lugna och väl till mods när ängeln framträder. De känner också en väldig vördnad inför uppenbarelsen. När lugnet har lagt sig hör spelarna en mäktig men ändå lugn röst i sina huvuden. Rösten får dem att känna trygghet och stillhet, som om tiden stod stilla.

Fröjdas idag, ty ni är utvalda. Sedan Herrens profeter tagit sin plats i himlen vid Hans högra sida, har Hans budskap förvanskats i onda syften. Människor har förvanskat det för att få makt och rikedom, för att få makt över kvinnosläktet eller för att få en ursäkt att sätta sig över andra människor och styra deras tro. Ni är utvalda av Herren för att rätta till deras misstag; för att stoppa deras förvanskning av Hans budskap. Far till landet där Mose och Aron med Herrens hjälp befriade ett helt folk från förtryck. Färdas där till den västligaste oasen och rid norrut en dag. Där skall ni finna det första av Herrens fyra nya underverk. Far genast, för tiden är knapp. Faror kan kanta er väg men räds inte, ty Han är med er vid er sida dag som natt.

Efter detta försvinner ängeln och det vanliga ljuset tänds i rummet igen, och dörren går att öppna. Låt spelarna smälta händelsen och diskutera vad som hänt i lugn och ro. Det är viktigt att påpeka att det de har sett har skänkt nytt hopp till deras liv och att de verkligen blev rörda av det de såg. Det är inte meningen att någon spelare skall försöka förklara bort fenomenet med att det säkert var en illusion eller så. Det är viktigt att du påpekar att det de såg verkligen kändes verkligt. Om spelarna vill att du läser upp talet igen så skall du inte göra det. Däremot kommer alla karaktärerna ihåg talet mycket tydligt, så om de undrar om någon detalj, så skall du som SL givetvis upplysa dem. Det är inte meningen att det skall utbryta någon diskussion om huruvida det var en eller två dagsmarscher etc.

Mot Egypten

Nu är det lite upp till spelarna att bestämma hur de vill göra. Fred har pengarna för att finansiera en sådan här resa, så den biten borde inte vara några problem. Om de vill kan det givetvis stanna kvällen ut på festen. I sådana fall kan du improvisera fram lite kändistal och lite mingel. En detalj till dig som SL är att landet som avses givetvis är Egypten, och den oas som nämns är Siwaoasen.

Egypten

Våra fyra hjältar beger sig till Egypten, där de bittar det första av fyra nya underverk. En ung vän förloras och en fiende kommer in i bilden

Resan till Egypten

Resan görs enklast med flyg från Rom till Kairo. Om spelarna vill kan de givetvis åka bil, tåg, färja, kamel eller något annat som verkar smart för tillfället. Om detta skulle hända så är det givetvis upp till dig att improvisera resan. Det viktiga är att den inte skall utgöra ett alldeles för stort tidsmoment i scenariot och bör därför gå helt smärtfritt.

Kairo

Kairo är en stad på ca 8 miljoner människor, och har en mycket västerländsk prägel. Den här tiden på året ligger temperaturen på dryga trettio grader. Staden är ganska smutsig, och ett antal gånger per dag hörs böner från de stora minareterna. Den första bönen kommer i soluppgången, vilket gör att spelarna sällan kan sova särskilt länge. Här finns allt som tillhör en storstad av den här storleken. Invånarna är mestadels muslimer, men här finns även en och annan av annan tro. Här kan spelarna göra lite vad de känner för. Det finns givetvis hotell i alla prisklasser, bilar att hyra, eller statliga bussar som kan ta spelarna dit de vill. Egypten är ett populärt turistmål, och eftersom två av spelarna är vita så kommer de givetvis bli påhoppade i tid och otid av påflugna prylsäljare. Lämpligen spenderar de en kort tid här innan de ger sig iväg mot Siwaoasen.

Resan till Siwaoasen

Från Kairo till Siwaoasen är det ca 60 mil på en skumpig väg. Spelarna kan antingen åka med en buss som går en gång varannan dag. Då får de trängas tillsammans med ett hundratal egyptier som givetvis är jättenyfikna på dem och pratar jättehögt hela tiden, gärna med spelarna. Givetvis på arabiska, vilket är det vanligaste språket i Egypten, allt för att resan skall bli så irriterande som möjligt för spelarna. Andra resealternativet är att spelarna hyr en bil, som gör resan en aning mer rofylld. Då kan du låta resan präglas mer av spelarnas diskussioner om vad de nu vill prata om. Vägen går rakt genom öknen och de passerar inga städer på vägen, så lämpligtvis har de bunkrat upp med mat, eller så kommer de fram väldigt hungriga. Resan kommer i vilket fall att ta runt sju till åtta timmar.

Siwaoasen

Siwaoasen hyser dryga 5000 invånare, där de flesta bor i huvudorten Siwa. Oasen är mycket bördig på grund av de hundratal källor som finns i området. Vegetationen består mestadels av dadelpalmer, men också av lite annat smått och gott. Befolkningen är inte van vid turister och kommer därför att se med en viss skepsis på spelarna när de kommer. De kan dock hitta ett mindre hotell/värdshus vid byns torg om de vill övernatta innan de ger sig av. Hotellet är sjaskigt och personalen, bestående av en vindögad man i 60-årsåldern, sådär måttligt trevlig. Han kommer att ignorera spelarna ett tag innan han med en

nedlåtande ton undrar vad de vill. Han kommer i alla fall ge spelarna två rum med två sängar i vardera efter lite gnällande.

I Siwa kan också spelarna hitta en guide om de vill. Det är ju ingen dum idé egentligen eftersom ingen av dem egentligen har någon vana av att rida i öknen. Frågar de runt lite så är det först ingen som vill ha med dem att göra. Vem vill hjälpa ett gäng vilsna västerlänningar på en idiotfärd rakt ut i öknen? Efter lite letande kan de dock hitta Ben Hassan Hussein, sonson till hotellägaren och tillika byns hobbyäventyrare. Ben Hassan är en yngling i 15-årsåldern, som har en förmåga att skämta i tid och otid. Han är dock en kompetent guide och vet vad han pratar om när det gäller ökenäventyr. Han kan också prata knagglig engelska.

Ben Hassan kan hjälpa dem att hyra kameler av byns lokale kameluppfödare för en mindre summa pengar. De kan också handla kläder och proviant i byns lokala handelsbod om de inte redan har gjort det i Kairo. Lämpligt kan också vara att ha med sig typ ett tält eller något liknande att sova i.

Öknen

Enligt Rafael skulle spelarna rida en dagsmarsch rakt norrut. Förhoppningsvis tror de honom på hans ord och gör så. Tror de inte på honom blir ju scenariot lite menlöst redan från början. Miljön är till en början ganska trevlig, eftersom oasen bidrar till en hel del vegetation. Snart kommer spelarna dock ut på den Libyska ökenplatån. Klimatet här är kargt med mestadels stenöken, men också med små inslag av sandöken. Vegetationen är helt obefintlig, och luften står helt stilla. Temperaturen på dagen ligger på drygt 30 grader, så förhoppningsvis har spelarna bunkrat upp med mycket vatten och väl anpassade kläder. Efter ett par timmars ritt har spelarna kommit ut såpass långt i öknen att de bara ser sten och sand i alla riktningar. Miljön ändrar sig inte, och när de har ridit ytterligare ett par timmar så känns det som om de har ridit en evighet. Dessutom kan tilläggas att det inte är det skönaste som finns att rida på en kamel för någon som är ovan.

Framåt åttatiden börjar det att mörkna, och det blir snabbt så mörkt att spelarna inte ser ett jota. Lämpligen bör de slå läger snarast. Ben Hassan föreslår det, och om spelarna insisterar på att de måste fortsätta så låt kamelerna börja snubbla bland stenarna eftersom de inte ser någonting, så att de blir tvungna att stanna. Borde de då inte se något speciellt vid det här laget då? Nej, faktiskt inte. De måste spendera natten här först för att någonting skall hända. Låt dem slå upp tälten, vilket inte är det lättaste i mörker bland stenar. Ben Hassan har med sig sitt eget lilla enmans tält som han vill sova i.

Stormen

Temperaturen på natten ligger på bara ett par plusgrader så det blir kallt om de inte har tjocka kläder med sig. Natten blir inte trevlig. Det blåser upp till storm framåt midnatt och det är inte lätt att sova när vinden ligger på. Spelarna kan tänkas sätta upp någon form av vakt på natten. Om de gör detta, så låt helt enkelt vakten somna för att sedan bli väckt när det börjar blåsa på. Efter några timmar blir stormen så hård att det är omöjligt att sova. Tälten börjar sakteligen blåsa sönder, för att sedan med ett ryck slitas iväg av stormen. Stormen skapar ett öronbedövande vrål, och det går bara att kommunicera

genom att skrika till varandra. Det enda spelarna lyckas höra är kamelerna som brölar när de springer iväg. Sikten är näst intill noll. Det blir allt mer uppenbart att de måste hitta någon form av skydd om de överhuvudtaget skall överleva. Under stormen har också Ben Hassans tält blåst bort, med honom i. Om spelarna inte specifikt frågar om det eller ropar på Ben Hassan så säg inget om detta hemska faktum. Tänk på att det är mörkt och kaotiskt, så det är inte säkert att någon tänker på det. Efter lite letande och en hel del panik hittar Manuel av en slump något som ser ut att vara en grottnedgång bland stenbumlingarna. Vid närmare undersökning visar det sig mycket riktigt vara en ingång till en grotta som verkar stor nog att skyla dem alla. Att någon skall stanna kvar ute i stormen är inte att tänka på. Om någon insisterar; påpeka att personen förmodligen inte kommer att överleva om han stannar kvar utomhus.

Kryptan

Grottan är mycket trång och spelarna måste huka sig för att komma neråt i de trånga gångarna som leder neråt i marken. Grottan är helt tyst, vilket blir en enorm kontrast mot den vrålande stormen utanför. Det är kolsvart inne i grottan och förmodligen är det enda ljus de har med sig Robertos tändare, som nästan är slut. Låt dem sitta och lugna ner sig lite innan du vidtager nästa steg. Lämna då Handout 1 till Manuel. Han hör då musik nere ifrån grottan, och känner en stark lust att gå ner dit. Observera att ingen annan hör musiken. Detta lilla utspel är till för att spelarna inte skall sitta och häcka precis vid grottingången. Om spelarna naturligt direkt ger sig vidare in i de inre delarna av grottan, så är inte handouten nödvändig, men du kan givetvis använda den ändå om du tycker att det höjer stämningen.

Grottan ringlar sig nedåt i berget, och känns bara trängre och trängre. Efter ca tio minuters klättrande och krypande kommer spelarna ut i ett större rum. Rummet har valvformat tak, med en höjd på ungefär fem meter, och är runt med en diameter på ca tio meter. Det är nästan obehagligt tyst, och varje ljud som spelarna framkallar ger ifrån sig ett väldigt eko. Manuel hör fortfarande änglasången, fast nu är den i hela rummet omkring honom. På ena väggen står det inskription. Inskriptionen är skriven på arabiska, spanska, latin, italienska och engelska, Hebreiska, Persiska och ytterligare några sedan länge bortglömda språk. Inskriptionen borde därför engagera flera spelare för att kunna tyda den. Vad spelarna lyckas tyda efter lite möda är:

Hör mina ord ni <oläsligt> sändebud i <oläsligt>. Fatta <oläsligt> händer och läs <oläsligt> budskap: <oläsligt>, hopp och kärlek.

Vad som egentligen står är:

Hör mina ord ni mina sändebud i världen. Fatta varandras händer och läs mitt budskap: tro, hopp och kärlek.

Om spelarna fattar varandras händer och läser upp budskapet rämnar en liten den av ena grottväggen efter några långa sekunders tystnad, och lämnar en ingång till ett inre rum. Det inre rummet är något mindre än det tidigare och är svagt upplyst i ett grönt skimmer av den lilla stenpelare som står i rummets mitt. Stenpelaren är ungefär en meter hög och på den ligger ett litet tygknyte. Tygknytet består av en liten bok inlindad i vitt linnetyg. Boken är väldigt vackert inbunden och ser mycket gammal ut, men är ändå inte sliten. Den

verkar helt enkelt vara orörd av tidens hand. Boken är det ursprungliga Matteusevangeliet. Du kan läsa mer om detta i början på det här häftet. Den självlysande stenpelaren slocknar när spelarna plockar bort boken därifrån.

Vad händer då nu? Grottan innehåller inget mer, och stormen bedarrar utanför i samma stund som spelarna plockar upp boken. Med tanke på att spelarna förmodligen inte fick med sig någon mat in i grottan, så måste de förr eller senare ge sig iväg tillbaka mot Siwaoasen för att slicka sina sår.

Återfärden

Spelarna befinner sig nu i en situation utan kameler och förmodligen med väldigt lite mat och vatten, vilket gör att de gör bäst i att snabbt ge sig iväg mot Siwaoasen igen. Muhammed har givetvis sin lilla kompass på sig så att de vet vilket håll de skall gå åt. Även om spelarna ger sig iväg direkt åt rätt håll, så kommer de nog snabbt att inse att de har dåliga odds att överhuvud taget överleva. Solen ligger på ordentligt och de kommer ta spelarna flera dagar att till fots ta sig tillbaka. Låt gärna paniken sprida sig bland leden.

Asmodaios

Efter några timmars vandrande gör sig hunger och törst allt mer gällande i spelarnas sinnen. Stegen blir allt kortare och till slut kryper spelarna fram. De börjar en efter en att tупpa av och till slut är det bara Manuel kvar vid medvetande. Efter en stund börjar han se en karavan komma mot dem. Karavanen visar sig när den kommer lite närmare bestå av sex kameler och en ensam man som sitter på den främsta av dem. De andra fem kamelerna är tomma. Mannen är klädd i en brun kappa med en huva över huvudet. Man kan inte urskilja mannens ansikte på grund av huvan, men när han kommer fram till spelarna stannar han kamelerna och drar tillbaka huvan. Han har ett fridfullt ansikte och silvergrått hår. Mannen är säkert i sjuttioårsåldern och har ett stort kors hängande runt halsen. Med en mild och fridfull röst säger han sedan ”*Åh, jag är glad att jag äntligen kunde finna er*”.

Mannen presenterar sig som Fader Asmodaios och erbjuder spelarna vatten och mat. Efter att spelarna har vaknat till presenterar han sig. Han säger sig vara en munk som fått en vision när han satt och studerade bibeln i sitt rum. I visionen hade han sett ängeln Gabriel som hade sagt åt honom att han skulle hjälpa fyra av guds utsända som just nu genomgick en prövning i den egyptiska öknen. Ängeln hade sedan beordrat honom att hjälpa spelarna med deras uppdrag och ge dem en hälsning. Asmodaios har skrivit ner hälsningen på en liten pergamentsbit som han plockar upp. Han läser sedan högt inför spelarna.

Ni har behagat mig med ert arbete, men det är långt ifrån slutfört. Ni har bara funnit den första av fyra böcker. Nästa finns att finna i Kaanans land, i den heliga staden. Sök där i muren som tar emot klagan. Titta efter den kvinna som är som Jesus. Hennes klagan är er nyckel. Er fortsatta väg kommer att kantas med faror, men frukta ej, ty jag finns ständigt vid er sida.

Kamelerna som Asmodaios har med sig är spelarnas som han funnit utanför Siwaoasen. Spelarnas alla saker finns kvar på kamelerna. Asmodaios frågar också vem den femte kamelen tillhör.

Asmodaios är egentligen en demon som springer frestarens ärenden. Redan i Tobits bok står det beskrivet hur Asmodaios strider mot ängeln Rafael för att sedan fördrivas. Han är utsänd för att hålla koll på spelarna och eventuellt sabba lite för dem om han får chansen. Även om spelarna vägrar samarbeta med honom eller i senare skede lämnar honom, så kommer han ändå att hålla koll på dem. De kommer aldrig att kunna skaka av sig honom helt och hållet, utan han kommer alltid att finnas i närheten av dem.

Åter till Siwaoasen

Efter att ha återhämtat sig något i öknen återvänder förmodligen spelarna till Siwa igen för att kunna ta sig vidare till Kairo. Befolkningen kommer definitivt att titta snett på dem när de återkommer utan Ben Hassan, och de gör bäst i att snabbt bege sig mot Kairo om de inte vill svara på en väldans massa frågor.

Den heliga staden

Den heliga staden besöks och spelarna får en obehaglig dröm. Efter att ha funnit ytterligare ett underverk kommer oväntat besök från högre ort.

Jerusalem

Staden som nämns i uppenbarelsen är givetvis Jerusalem. Jerusalem har ca 300000 invånare varav ungefär 80000 är araber. Staden är uppdelad i ett par stycken olika stadsdelar som alla har olika prägel. Klagomuren ligger i den del som kallas det gamla Jerusalem. Denna stadsdel är mycket gammal och innehåller många byggnader med viktig religiös betydelse. Muslimer vallfärdar till Klippmoskén, de kristna till det gamla templet och judarna till klagomuren. Temperaturen i Jerusalem, är precis som i Egypten ganska hög. På dagarna är det kvalmigt och inte särskilt behagligt, såvida man inte befinner sig i skuggan förstås. Det finns ett antal hotell med olika standarder som spelarna kan ta in på.

Det andra evangeliet

Nästa evangelium finns gömt i klagomuren, precis som Asmodaios sade. På dagarna är här fullt med turister och påträngande souvenirförsäljare. Om spelarna åker dit och håller ögonen öppna, så kommer de att upptäcka en gammal fattig gumma mitt bland hopen av feta turister med solhattar. Den gamla gumman knäböjer framför muren och lägger in en liten lapp med sin klagan på. Lappen är omöjlig att hitta igen bland alla andra lappar, men stenen som lappen kilades in vid är lös och kan tas ur muren med lite möda. Innanför stenen ligger ett litet tygbylte bland murbruket. Det lilla tygbyltet innehåller en ny bok, Lukasevangeliet.

Om spelarna börjar ha sönder muren vid dagtid, kommer de få en massa tillsägelser från människor som står runt omkring. Om de då inte genast slutar med sitt verk, tillkallas polis. Nattetid är det mindre aktivitet kring muren, men fortfarande kommer det förbi enstaka människor, och patrullerande polis då och då. Spelarna bör lämpligtvis ha en utkik när de skall ta boken. Själva stölden går bra, men så fort de fått byltet i handen så dyker det upp två patrullerande poliser runt hörnet. De fattar misstanke och börjar gå fortare mot spelarnas håll. Börjar spelarna springa, så kommer poliserna att springa efter dem. Stannar spelarna kvar så kommer poliserna gå fram till dem och fråga vad de gör vid muren mitt i natten. Är Muhammed med så kommer de att vara extra misstänksamma, med tanke på palestinska våldsverkare. Tanken är inte att spelarna skall bli gripna, men att de skall känna att det var nära ögat. Om de blir jagade, så låt dem springa en bit nedför trånga gränder för att sedan precis komma undan runt något hörn. För att öka på paranoian, låt dem möta poliser då och då, som tittar och pekar på dem lite. Detta kan fortgå ända tills de lämnar Israel.

Drömmen

Låt tre av spelarna gå ut och spela sedan upp nästa scen för dem en och en. Spelarna skall få uppleva en väldigt speciell dröm.

Drömmen börjar med att spelaren befinner sig i ett rum. Möbler uppstår omkring honom, och efter en liten stund inser han att han befinner sig i en rättsal, på den anklagades plats. Rättsalen är mörk och färglös. Det är obehagligt tyst, och varje ljud ger ifrån sig ett eko bland de tomma bänkarna. Då en liten stund har gått känner han att det är någon annan i rummet. En gammal gumma, klädd i svart och med fårat ansikte, står på åklagarens plats med en domarklubba i handen. Hon har en mäktig stämma och frågar spelaren om han erkänner sitt brott. Då spelaren frågar vilket brott det handlar om läser hon genast upp det.

Roberto är anklagad för att ha slösat bort hela sitt liv i onödan, Fred är anklagad för att ha spridit irrläror, Muhammed är anklagad för att ha dödat sin familj och Manuel är anklagad för att ha dödat sin mor. Åklagaren förklarar sedan att om spelaren ångrar sin synd och bara bekänner sin tro till henne, så kan allt bli ogjort. Om någon frågar vem hon är så förklarar hon att hon är rättvisan och spelarens räddare. Samtidigt som hon ger spelaren valet så uppenbarar sig offren i fråga i vittnesbåset. Inför Muhammed uppenbarar sig hans mor och bror, misshandlade och torterade, och ber honom att ge dem livet tillbaka. Inför Manuel uppenbarar sig hans mor svårt misshandlad, med samma bön om benådning.

Ge spelaren någon känslfull minut på sig att bestämma sig. Om inte så har skett så frågar åklagaren en sista gång om spelaren ångrar sin synd och svär henne tro. Oavsett vad spelaren svarar så säger hon med mäktig stämma Du har gjort ditt val och slår sedan med klubban i bordet.

Gumman är en bild av frestaren, åklagaren eller om man så vill, Satan. Om spelaren svär henne tro kommer han att få ångra det senare i scenariot. Blir då någonting ogjort? Ja faktiskt: Roberto kommer att ha en vacker fru och trevliga barn som älskar honom och ett gott rykte, Muhammeds familj lever och mår bra i Iran och Manuels mor lever. Hos Fred förändras inget eftersom hans irrläror bara tjänar frestaren.

De katolska lärde

När spelarna har vaknat efter sin dröm, och samlas för första gången på morgonen dyker tre herrar upp. De är alla i sjuttioårsåldern och har långa svarta särkar på sig med en liten vit prästkrage. Männen är från det katolska högsätet i Vatikanen och är kontaktade av Asmodaios, vilket är anledningen varför de vet precis var spelarna gömmer sig. Asmodaios har berättat att spelarna har hittat något som kan vara nya evangelier, vilket Vatikanen givetvis är intresserade av att analysera. De tre männen presenterar sig som representanter för den katolska bibelkommittén. De gratulerar spelarna till att kanske ha funnit något viktigt inom kristendomen. De ber vänligt men bestämt spelarna att lämna över böckerna till dem. Om spelarna vägrar eller nekar till att inneha böckerna intar prästerna en hårdare attityd. De vänder sig till Manuel, och frågar hur en representant av den katolska kyrkan kan uppvisa ett sådant uppkäftigt beteende. De pressar spelarna lite för att efter en liten stund bestämt säga tack och adjö till spelarna.

Om spelarna lämnar över böckerna så försvinner prästerna snabbt till Vatikanen med dem. Om de väljer att inte lämna över dem, så planerar prästerna snabbt nästa steg för att få dem ändå.

Stölden

Det de katolska prästerna gör om spelarna avvisar dem är att anlita några kristna fanatiker till att stjäla böckerna från spelarna. Även här finns givetvis Asmodaios med i ett hörn och visar tjuvarna var de skall leta, även om de inte vet om det själva. Om spelarna lämnat ifrån sig böckerna någonstans, t ex på sitt hotellrum, så är tjuvarna där och gör inbrott och vänder upp och ner på allt. Om spelarna bär böckerna på sig så kommer tjuvarna vid lämpligt tillfälle att hoppa på spelarna och ta böckerna a la väskryckarstyle. Det viktiga är att tjuvarna får böckerna och kommer undan med dem. Om det känns rätt att lägga på en liten actionsekvens så kan du låta spelarna jaga förövarna en stund innan de precis lyckas ta sig undan.

Rafael återvänder

Efter det att spelarna fått diskutera lite och dryftat olika möjligheter uppenbarar sig nästa tecken. Då en eller flera spelare är ensamma uppenbarar sig Rafael inför dem. Denna gång smyger han inte fram, utan kommer från tomma intet och står helt plötsligt bredvid någon i all sin prakt med vingarna utbredda. Hans röst är otroligt mäktig och är nästan omöjlig att lyssna på utan att hålla för öronen.

Hoppet är inte förlorat. De heliga böckerna finns i den stad som påstår sig vara kristendomens huvudstad. Sök där i det lilla landet som är trons högborg. I de lärdes bibliotek finns era böcker. Gå sedan in i det största av de hus som är tillägnat Herren på denna plats och sök under den bild som är sammansatt av tusentals element. Där under kommer ni att hitta de sista svaren på er resa. Se upp för förblindade människor som tror att de handlar i guds namn. Men frukta ej, för Herren är vid er sida hela tiden.

Efter sitt lilla tal försvinner Rafael lika fort som han kom och lämnar bara tystnad efter sig. Till en början ringer det så mycket i spelarnas öron att det inte kan höra något, men efter någon minut är allt normalt igen.

Tillbaks i Rom

Åter i Rom skall det som är stulet återfinnas.

Rom

Rom är en mycket vacker stad. Här finns nästan oändligt med kyrkor och närheten till Vatikanen gör att den katolska tron skiner igenom ordentligt. Det är mycket vanligt att möta präster, nunnor och munkar var som helst när som helst. Rom har definitivt en storstadsprägel, inte minst på grund av den tunga trafiken. Det som dock skiljer Rom från många andra storstäder är alla vackra gamla kyrkor och andra gamla byggnader från romarriket som finns i staden. Självklart finns här också hotell i alla klasser för spelarna. När spelarna kommer till Rom är staden mer orolig än vanligt. Låt spelarna se extra mycket uteliggare, en bilolycka och kanske en väskryckning framför ögonen på dem.

Vatikanen

Vatikanstaten ligger mitt i Rom och består i stort sett av ett enormt torg med en enorm kyrka i ena änden. Torget heter Petrusplatsen och kyrkan heter Petruskyrkan. Runt Petruskyrkan finns också en enorm otroligt vacker park och dessutom ett antal byggnader. Dessa byggnader är bostäder och kontor för Påven och den katolska administrationen. Vatikanen patrulleras av schweizergardet som mest är till för att visa upp sig för turisterna, men också fyller en viss väktarroll. Manuel har tillbringat mycket tid här under sina studier och känner till trakterna ganska väl. Han har en del kontakter innanför väggarna och kan röra sig ganska fritt i de flesta delarna av Vatikanen. Rörligheten begränsas dock mycket fort om han har sällskap av någon av de andra spelarna.

De två evangelierna finns i bibliotekssektionen. Denna sektion är egentligen slutet för spelarna, men Manuel känner vakten sedan gammalt så han kan ha chansen att prata sig förbi honom. Biblioteket är enormt och här kryllar det av äldre män i prästkragar. Väggarna är täckta av otaliga bokhyllor överfyllda med litteratur. På många platser i biblioteket sitter präster vid stora tunga ekbord. De två evangelierna lusläses när spelaren/spelarna kommer in av två äldre präster i andra änden av biblioteket. Här är det lite upp till dig som spelledare att bestämma hur lätt det skall bli att ta tillbaka böckerna. Valet kan styras av hur lång tid det har tagit att komma till den här punkten och givetvis helt enkelt vad som känns bäst. Skall det hela gå fort så kan prästerna lämna evangelierna en kort stund för att spelare lätt bara skall kunna ta dem med sig. Vill du göra det lite svårare kan Manuel försöka lura bort prästerna eller helt enkelt bara sno evangelierna bokstavligt talat framför ögonen på prästerna. Känns det rätt med mycket action så låt det bli en flyktsekvens där spelarna precis undkommer in i petruskyrkan, eller kanske ner i luckan som finns där.

Petruskyrkan

Petruskyrkan är världens näst största kyrka. Den är stor som en hel affärsgalleria med oändligt högt i tak. Kyrkan är korsformad med en enorm

kupol i mitten. Kupolen är, liksom kyrkan, ett populärt turistmål med en mycket vacker utsikt över Rom. Kyrkan är invändigt fylld med vackra statyer och målningar. Under byggnaden finns otaliga småkapell och små gångar som leder däremellan. Kyrkan används till helt vanliga gudstjänster när den inte fungerar som turistmagnet. Akustiken är mycket underlig på grund av kyrkans storlek och konstiga ekon studsar hela tiden runt. Ett av kyrkans vackraste konstverk är en enorm mosaik med bibliskt motiv. Det är givetvis detta konstverk som spelarnas senaste uppenbarelse syftar på. Stenblocket under mosaiken är visserligen löst, men det behövs ändå någon form av spett eller kofot för att få upp det. Dagtid kryllar det av folk inne i kyrkan, men om spelarna jobbar kvällstid med en utkik är det inga större problem att få loss stenblocket.

Katakomberna

Hålet där stenblocket satt leder ner i trång och mörk gång. Gången är fuktig, med väggar vackert målade med olika bilder. Bilderna föreställer Jesus, Mose och Muhammed på olika uppdrag. På vissa bilder predikar de och på andra slåss de mot olika former av ondska. På några bilder finns också olika änglar med. Rafael är givetvis med liksom Gabriel. På en av bilderna slåss Rafael med någon som är påfallande lik fader Asmodaios. Bilden visar när Rafael fördrev Asmodaios hemma hos Sara som berättas i Tobits bok. Med jämna mellanrum hänger det också facklor på väggarna. Facklorna brinner inte nu, men de är helt tydligt använda. Om spelarna känner för det, kan de givetvis tända dem. Facklorna är använda därför att gången har funnits under kyrkan sedan den byggdes. Många präster har genom åren försökt att komma igenom och uppfylla kravet vid gångens slut.

Efter spelarna gått i många långa gångar, alla med en svag lutning nedåt, kommer de till slut fram till en återvändsgränd. Gången avslutas med en vägg med en liten inskription. Inskriptionen är på Latin och säger:

Den som har tro på mig, blås här en vind och du skall bli förd till dalen.

Om någon av spelarna som antog gummans erbjudande i drömmen blåser, kommer ingenting att hända. Om någon av de andra spelarna blåser, händer dock något stort. Väggen rasar samman och spelarna sugas som av enorm fläkt ut i tomheten och ovissheten.

Ett hav av ben

Efter att de sista underverken har hittats utspelar sig ett slutgiltigt möte.

De sista evangelierna

Efter en tumultartad färd landar sedan spelarna hårt. När de tittar upp så befinner de sig i en enorm sal. Varken väggar eller tak kan urskiljas, och endast ett skumt ljus belyser spelarna. Golvet i salen består av benen efter otaliga människor. Döskallar och lårben samsas i ett hav av död och torka. Hundra meter bort i salen ser spelarna en enorm hög. Som ett berg av ben, säkert tio meter högt. I resten av salen ligger benen i ett jämt lager så långt ögat kan se.

Om Asmodaios inte är med spelarna, så står han bredvid den lilla kullen. Han hälsar spelarna välkomna och gratulerar dem till ett gott gjort uppdrag. På toppen av benkullen ligger de sista två tygknytena, Johannes- och Markusevangeliet. Om spelarna inte vill gå upp och ta böckerna, eller om de helt enkelt inte förstår att det är där de skall leta, så uppmuntrar Asmodaios dem att gå upp och ta dem.

Efter spelarna har tagit de sista evangelierna så skrattar Asmodaios till.

Grattis och tack mina vänner. Jag är Asmodaios, ljusbärarens lärjunge. Jag har redan från början följt ert uppdrag mycket noggrant. Jag blir lika överraskad varje gång vilken tröghet som verkar följa människosläktet som en hund följer sin herre. Nu är jag glad att meddela att ert uppdrag är slut, och att ni kan släppa ansvaret för ert förvärv. Tack än en gång mina vänner.

Spelarna kan inte göra så mycket. De kan givetvis diskutera med Asmodaios om de vill. Han är alltid villig att diskutera, men de kommer dock att märka att han nu fått en mycket mer arrogant och överlägsen hållning.

Slutstriden

Efter litet eventuellt diskuterande beslutar sig Asmodaios att han vill göra slut på spelarna. Hans plan och uppdrag är att de ursprungliga evangelierna aldrig skall se dagens ljus igen. Han vänder sig till någon av spelarna och talar.

Människa, kan dessa ben få liv igen? Profetera och säg till dessa ben: Förtorkade ben, hör mina ord! Jag skall fylla er med ande och ge er liv. Jag skall fästa senor på er, bädda in er i kött och dra hud över er, jag skall fylla er med ande och ge er liv. Då skall ni inse att jag är Herren.

Runt om i salen kan man nu höra ben som rör sig mot varandra. Spelarna börjar känna hur benen de står på inte känns helt stabila, och hur de sakta börjar röra sig. Efter någon minut av förhoppningsvis begynnelse till panik, så hör spelarna en mäktig stämma.

Stopp

Bara en liten bit från spelarna och Asmodaios står Rafael. Han ser ännu mäktigare ut än förra gången de möttes och står denna gång flankerad av tre andra änglar. De andra änglarna har djurhuvuden: ett lejon, en tjur och en örn. Alla har glödande utväxter som står ut som mäktiga vingar.

Så möts vi igen Asmodaios. Liksom förra gången skall du inte få förstöra livet för några gudfruktiga människor. Ni människor som kallar er själva troende, kom till mig och ta emot Herrens kärlek.

Han håller ut sina stora armar som för att omfamna spelarna som väljer att gå till honom. Spelare som har godtagit gummans förslag i drömmen känner två beniga händer omsluta deras vrister. Om någon spelare gjort något speciellt ondskefullt under scenariots gång så kommer han också bli kvarhållen. Något sådant skulle till exempel kunna vara att ha dödat någon. Som bekant brukar ju vad som helst kunna hända under ett scenario. Efter att ha tagit emot de spelare som väljer, och kan, gå till honom säger Rafael scenariots sista ord till den/de eventuella kvarvarande spelarna.

Adjö människobarn. Må Herren vara nådig med din själ / edra själar.

Epilog

Läs denna text som en avslutning till scenariot. Om det känns rätt så kan spår 2 vara lämplig musik till.

I den lilla parken på den italienska landsbygden fortsatte livet sin gilla gång. Prästens predikan hade de senaste veckorna handlat om andra saker än det som var brukligt. De små damerna på främsta bänken undrade varför den gammaltestamentliga läsningen hade tagits ur gudstjänsten. Många undrade, men de flesta tyckte att de små förändringarna som märktes bara var av det goda slaget. Efter gudstjänsten var det som vanligt kyrkaffe och skvaller. Den stora världen fortsatte sin gilla gång. Under de kommande åren så skulle mycket förändras.

Handout 1

Vad är det jag hör? Vilken vacker musik! Det är som om en ängel sjunger. Nere längre in i grottan. Jag måste dit för att beskåda detta underverk som inte kan vara något annat än ett Herrens mirakel!