

Handout dag 4 – I må beholde dette.

Du skimmer bogen, og trods du ikke kan nå at læse hele værket, vil blive introduceret for indsigt, der udfordrer hele din verdensforståelse, så du falder et niveau i vanvid.

Bogen er skrevet af den gale dervish Abdul Alhazred, men denne udgave er en kopi på engelsk, trykt med billige typer på papir og fyldt med diagrammer, symboler, tegninger og marginkommentarer.

Følgende passager kunne være relevante:

”Fra mørkets kilder til tomhedens slugter og fra tomhedens slugter til mørkets kilder priser vi Azathoth, sultanen på universets bund, den blinde der viljeløst lader sine lemmer gribe ud efter eksistens og knuse det. Melodierne fra hans hofs skrigende fløjter føder vor galskab og gør os til hans vilje. Han som var før alt andet, han hvis manifestation er målet.”

”Jeg har set det krybende kaos, Nyarlathotep, den viljeløses kardinal. Mægtig og vis prædiker han for sine følgere. Kun den gale bliver ikke gal ved synet af Nyarlathotep, for den der forstår hans vilje er gal, for fornuften er galskab og galskaben er fornuft.”

”Oh, Nyarlathotep, mægtige herold, bring os den sælsomme glæde, hjælp os at hidkalde Azathoth, så han kan få, hvad han begærer. Vis os porten som er Yoggoth, den 9. planet, hvor hans præster plejer hans tempel og hylder ham.”

”Bring offeret og tributten frem. De ni dansere drejer om de syv nøgler, synger sangene mens de danser, taler ordene fra Yoggoth, som de artikuleres af migo, synger i kor med Migo i en sælsom men farlig resonans. Og Sultanen hører salmerne og drages og manifesterer sig og svælger i opløsning af livet.”

Handout dag 6.1. Oversættelse fragment 6 - behold

”Solen, jorden og afgrunden, der er Azathoths trone, står i linje. Yoggoth, der er porten, står i linjen. Den gamle troldkynndige og indviende på Yoggoth synger salmerne. Migo synger salmerne.

Handout dag 6.2. Oversættelse fragment 7 - behold

fra bunden stiger Azathoth. Vi (?) frygter hans vilje. Salmens ord er Þnath ligg Azathoth ai ai gorji, Yoggoth ai Shub Niggurath, Twatt olg gniniyathot Azathoth

Handout 6.3. Oversættelse fragment 8 - behold

De syv søjler på yoggoth og de syv søjler på jorden er i resonans. De gamle under jorden og under havet messer salmerne i deres tålmodige drømme. Azathoth træder ned fra sin trone, ud i universet, gennem afgrunden.

Handout dag 6.4 (I må beholde dette)

Arkæolog forsvundet ved ruinerne Dos Pilas i Guatemala.

Prensa Libre, mandag, 15. august, 2021.

Arkæologen Pedro Santonio, 59, er sporløst forsvundet fra det arkæologisk sted Dos Pilas i det vestlige Guatemala for to dage siden.

Gartnere og assistenter er alle blevet afhørt af politiet, men uden at det ifølge vores kilder har bragt politiet nærmere en opklaring. De fortæller, at Señor Santonio gik af stien fra ruinerne til den nærmeste landsby Sayaxché, Petén-provincen, der ligger 4 km væk. Men han vendte aldrig tilbage til sin bil, som han havde parkeret der.

Dos Pilas ligger i Guatemalas vestlige regnskov, og på trods af dens betragtelige størrelse og templernes kvalitet, er der ikke for alvor forsket i tempelkompleksets historie, politiske rolle eller religiøse funktion.

Dette skyldes til dels nogle uheldige episoder, hvor de forskere der har vist størst interesse i templerne er døde i en ung alder.

Det har heller ikke gjort opgaven nemmere, at lokale betragter templerne som forbandede, og ikke kun har nægtet at hjælpe med arbejdet, men også har forsøgt at sabotere forskningen...

Jordskælv ved Sayaxche, Petén.

El Periódico, onsdag 7. september 2021

I går blev Sayaxché ramt af en større jordskælv der målte 5,7 på richterskalaen – efterfulgt af 4 mindre efterskælv. Der meldes ikke om nogen døde eller alvorligt tilskadekomne, ligesom der har været meget begrænsede materielle skader...

Handout fragment 1

Du har en foruroligende og meget virkelig drøm:

Du står foran en enorm port til en bygning af en meget fremmedartet arkitektur, uden at det dog synes fjendtligt. Du genkender planterne omkring dig som planter fra perm-epoken (290-252 mio år siden).

Du hører skrattende, hylende og klikkende lyde fra portens mørke. Det kalder på dig men er også skræmmende.

Du kan vælge at vågne, eller du kan fortsætte ind i porten. I så fald, fold papiret ud.

-----fold her til-----
Du træder ind i porten og kommer ind i en gård, hvor væsnet fra udgravningen er med. Det svajer faretruende på en snegleagtige fod. Du fornemmer at væsnet synes at have opsøgt dig og forsøger at kommunikere noget til dig ved hjælp af klappen fra kløer og en slags hyl. Men du forstår selvfølgelig intet, men har dog en opfattelse af, at væsnet ikke ønsker dig noget ondt, men at fortælle dig noget. Men du er ikke helt sikkert. Med et sænker et mørke sig over gården – væsnet skælver og bevæger sig baglæns væk. Du kigger op i himlen, som er forvandlet til et flimrende, skælvende mørke – fragmenter af tænder, øjne og tentakler tager form, sorte ormeagtige væsner suser ned mod dig. Du vågner.

Du synker et lag dybere ned i vanviddet. (vend et galskabskort.)

Du må selv vælge, om du vil fortælle de andre om din drøm.

Handout fragment 3.2

Du får en stærk fornemmelse af, at du er ved at miste dig selv at du bliver sindssyg, og at du bliver nød til at fortælle nogen om, hvordan du har det.

Rollespil følgende overfor en anden spiller:

Din karakter vælger den karakter, som vedkommende har mest tillid til og er mest tryk ved. Så går I lidt væk fra de andre, ind mellem klipperne (I praksis går I ud af lokalet) og du deler dine dybeste tanker (Dvs hvad der fremgår af de galskabskort, du indtil nu har vendt.) Du skal fortælle om alt, hvad der fremgår af kortene, men du må gerne tilføje lidt.

Sidst vil undskyldte og takke personen for at have gidet ligge øre til dine tanker.

Derefter kan du gå et niveau op! Er du fx på tredje galskabskort, vender du tilbage til 2. galskabskort.

Handout fragment 4.1

Du vågner og hører, at en af de andre fra teamet taler i søvne og afslører nogle ting fra sin underbevidsthed, som han muligvis ikke en gang selv kender. Du vælger hvem, men overvej hvordan du kunne risikere, at være i nærheden af vedkommende, når han sover.

I søvne fortæller den person du vælger, hvordan han dybest inde og fortrængt føler sig. Fortæl spillederen hvem og du vil få lov at smugkigge i personens 3. galskabskort, uanset om vedkommende endnu har vendt det.

Du er fri til at tage emnet op med de øvrige den følgende morgen eller lade være.

Handout fragment 4.2

Martha Conroy: Du har fundet en ny stolthed i dig selv. En mørk stolthed over ikke at have sat børn i verden – du er bedre end de ynkelige mennesker, der lever for deres børn. Du har ikke sat børn i verden, for din opgave er noget andet – noget større – noget dybere. Noget du ikke ved, hvad er endnu. Men du ved, at du er ved at finde ud af det.

Michael Jones: De kan tage menneskeform. Det er sådan de mest effektivt infiltrerer os. De er meget svære at afsløre, men engang imellem kan du ud af øjekrogen fornemme de menneskelige konturer opløses og en sort, skællet struktur dukke op bag. Du er en af de få mennesker, der har denne evne. Er du syg eller udvalgt? De skræmmer dig og du skælver i fundamental angst over, hvad de kan finde på.

Kenneth Paxton: Du er en profet, men du ved ikke for hvilken Gud. Du kan mærke ord komme til live i dit sind: Ordre, åbenbaringer, forudsigelser. Og du ved de er sande. Du hører også ord på sprog du ikke forstår: Ord som ”Pnath ligg Azathoth ai ai” og ”gorji Yoggoth ai Shub Niggurath”

Phillip Olson: Den undertrykte følelse presse sig på. Du kunne lide det: At dræbe. Det gav et sug i dig – nok som hvis man havde taget stoffer. Hvis du får chancen igen, vil du ikke lade den gå fra dig.

Miguel Valez: Du tilhører den udvalgte race, den hellige slægt. De hvide er de onde og I er de gode. Gud er løgn – det amerikanske kontinents urgamle guder er de sande. I må udslette de hvide, før de udsletter jer.

Handout fragment 5.1

Du vågner om natten med en sær fornemmelse. Du beslutter dig at gå ned til udgravningen, hvor fuldmånen hænger over bjergene og omslutter hele området i et sølvagtigt skær. Der er helt stille, bortset fra de evindelige cikader, men du har en sær fornemmelse af nærvær. Efter at have travet rundt om ruinen i en halv times tid uden at finde noget bemærkelsesværdigt, beslutter du dig for at gå tilbage og sove. Det tager noget tid, før du kan falde i søvn. Der er helt mørkt udenfor

Resten af teamet sover i deres køjer.

Du må selv vælge om du vil fortælle om din gåtur til de andre den følgende morgen, men du må ikke vise dem dette kort.

Handout fragment 5.2

Du vågner op om natten, da der er lyde i skurvognen. En fra teamet, som du genkender i det svage lys, tager sine sko på og forlader skurvognen. Du tænker at vedkommende nok blot skal tisse eller have en smøg, ligger dig for at sove igen – men noget holder dig vågen. Personen kommer ikke tilbage. Da der er gået en halv time, er du ved at blive urolig, men i samme øjeblik kommer personen tilbage.

- Måske udspørger du personen så snart han kommer ind i skurvognen, hvilket givetvis vækker de øvrige i teamet?
- Måske venter du med at udspørge ham til næste morgen?
- Måske spørger du ham ind til hans nattevandring mens de andre hører på det?
- Måske udspørger du ham privat? (Gå udenfor døren og diskuter hvad I har set.)

Handout fragment 6.1

Du har endnu ikke vendt et eneste galskabskort

Du oplever ikke noget som helst, og påvirkes ikke.

Handout fragment 6.2

Du har vendt 1 galskabskort

Du kan fornemme den stærke følelse af usynlige, ur-gamle kræfter, og de synes at kunne fornemme svage skrattende og klikkende lyde.

Handout fragment 6.3

Du har vendt 2 galskabskort

Du kan utydeligt skimte fire skikkelser på klitten ovenfor udgravningen, sære skikkelser som ligner de kegleformede væsner der var på det første fragment I udgravede. Alting er dog gennemsigtigt og uvirkeligt. De svajer og nærmest vinker og klaprer med deres klør, men det er ganske lydløst.

Pludseligt synes der at gå en sky for solen skønt det er en skyfri himmel, og et mørke sænker sig over scenen, en kulde gennemryster dig, og sorte slanger eller orme af en flimrende og forvrænget natur myldrer ned fra himlen mod de kegleformede væsner, der forsøger af afværge angrebene eller flygte. Du forsøger også at flygte, men rammes af noget ondt og besvimer.

Måske er det en hallucination i varmen efter de sidste dages oplevelser. Men da du finder ud af, at andre fra teamet har haft lignende eller mere livagtige oplevelser, udfordres din forståelse af virkeligheden og du synker dybere ned i vanviddet (Vend et vanvidskort EFTER oplevelsen.)

Handout fragment 6.4

Du har vendt 3 galskabskort

Du kan utydeligt skimte fire skikkelser på klitten ovenfor udgravningen, sære skikkelser som ligner de kegleformede væsner I fandt på det første fragment I udgravede. Alting er dog gennemsigtigt. De svajer og nærmest vinker og klapper med deres klør og laver skrattende og knitrende lyde med deres horn, som om de prøver at forklare jeres noget og i støjen fornemmer du følgende begreber: **fare – Azathoth – 15 – Pluto - Yoggoth**

Pludseligt synes der at gå en sky for solen skønt det er en skyfri himmel, og et mørke sænker sig over scenen, en kulde gennemryster dig, og sorte slanger eller orme af en flimrende og forvrænget natur myldrer ned fra himlen mod de kegleformede væsner, der forsøger af afværge angrebene eller flygte. Du forsøger også at flygte, men rammes af noget ondt og besvimer.

Måske er det en hallucination i varmen efter de sidste dages oplevelser. Men da du finder ud af, at andre fra teamet har haft lignende eller mere livagtige oplevelser, udfordres din forståelse af virkeligheden og du synker dybere ned i vanviddet (Vend et vanvidskort EFTER oplevelsen.)

Handout fragment 6.5

Du har vendt 4 eller flere galskabskort

Du kan tydeligt se sære væsner, I også fandt i den første udgravning, kegleformere, seje snegleagtige kroppe med horn og klosakse. De svajer og nærmest vinker og klapper med deres klør og laver skrattende og knitrende lyde med deres horn, som om de prøver at forklare jeres noget, og til din store overraskelse kan du pludseligt forstå det sprog, der gemmer sig i deres klappen og knitren.

Vi – manifestationen af Det Store Folk har lavet denne relief som en advarsel om de ting der vil komme, og ladet den komme tilsyne 15 dage før katastrofen. En katastrofe der havde ramt dem, og siden er kendt som perm-trias-udryddelsen.

Dengang hidkaldte tilhængere af det krybende kaos Nyarlatotep i fællesskab med Migo-racen fra planeten Yoggoth, som I kalder Pluto den sanseløse entitet Azathoth, der kom og svælgede i arters forfald og livets opløsning.

I relieffet har vi lagt spor, som kan hjælpe jer med at forhindre katastrofen. Vær opmærksom på, at både jordens overflade og stjernehimlen har ændret sig i løbet af de sidste 252 mio år.

Pludseligt synes der at gå en sky for solen skønt det er en skyfri himmel, og et mørke sænker sig over scenen, en kulde gennemryster dig, og sorte slanger eller orme af en flimrende og forvrænget natur myldrer ned fra himlen mod de kegleformede væsner, der forsøger af afværge angrebene eller flygte. Du forsøger også at flygte, men rammes af noget ondt og besvimer.

Vend et vanvidskort EFTER oplevelsen.

Handout Fragment 7

Den anspændte stemning og de mystiske omstændigheder bliver for meget for dig. Du har ikke sovet hele natten, og du har ikke spist noget i dag eller i går, for du har ingen appetit. Du bryder sammen, og fortæller hakkende og usammenhængende (men ærligt og fyldestgørende) om dine tanker og følelser, som det beskriver i galskabskortene.

Handout fragment 8.1

Du bliver pludseligt psykotisk. Du ser syner, hører stemmer og har det meget dårligt på alle måder, både fysisk og psykisk. Du vil skade sig selv eller andre i gruppen, hvis ikke du fysisk stoppes og muligvis gives antipsykotisk eller hvad man nu har for hånden af narkotika eller sprut.

Rollespil din psykose. Det kan være:

- Syner med motiver fra udgravningen, din psykiske tilstand eller andre oplevelser.
- Forfølgelsesvanvid
- Oplevelse af at gruppen konspirerer imod sig.
- Aggressiv, selvdestruktiv og suicidal.
- Oplevelse af at gå i opløsning, af dyr der kravler i dine åre, af viljer der bor i din hjerne, af smerter og udefinerbare følelser.

Du vil ende med i ekstase at tale et umiddelbart uforståeligt sprog, der ikke er skabt for mennesker. Det kunne lyde i stil med:

”Gnaa, Talle gnothi bwlav gnorr. Phath rlaye couth”

Handout fragment 8.2:

Til din store overraskelse forstår du betydningen af de skræmmende lyde. Personen fremsiger en slags hymne eller salme:

*Til universets mørkeste dybder vi synger til din ære,
mægtige Azathoth, han som svælger i forfaldet, han hvis
latter vækker galskab og hvis sang dræber viljen til liv*

*Til klangen af de sindsløse afguders skrigende musik
bringer vi blodig tribut til Hans trone i universets centrum.*

*Ni skabninger danser hans velkomstdans, baner vejen
gennem den iskolde intethed.*

*Nyalathotep, mørkets herol bringer den sorte glæde via
Yoggoth gennem den iskolde intethed.*

Du falder et niveau ned i vanviddet.

Du må gerne fortælle om din oplevelse, men før du gør det, skal du give kortet til spillederen, og fortælle på baggrund af din hukommelse. Du må ikke vise andre dette kort.

Handout fragment 9.1

Du drømmer at du står midt i en by på et sted som oplever som ikke-jordisk ”af næsten identiske sorte blokke af kyklopiske dimensioner, glatte uden vinduer eller gesimser, men dækket af uhyggelige glyffer.”

Byen henligger i mørke, og over dig skinner stjernerne og du genkender stjernetegnet ”tvillingerne”, men en stjerne skinner kraftigere end de andre med et genkendeligt men også mistrøstigt skær.

Midt på pladsen stod syv søjler i en cirkel. Du bemærker en knirkende, sluprende og klikkende lyd og ser dig omkring. I mørket kan du svagt skimte ni skabninger i den store stjernes lys: Bevingede insektagtige med hoveder som sønemonerne med utallige små tentakler der vrider og vender sig og laver de blasfemiske lyde. De står spredt hele vejen rundt om dig i et mønster du ikke kan overskue, herfra hvor du står.

En indskydelse vil have dig til at kigge ned, mens et skrig i din hjernes mest primitive dele fortæller dig, at du drømmer og skal vågne op – ikke kigge ned! Vågne op!

Sig ”vågn op” til spillederen, hvis du vil vågne op. Sig ”kig ned”, hvis du vil kigge ned.

Handout fragment 9.2

”Pladsens fliser under ham, var afpolerede sten af en fremmedartet og igenkendelig farve og mønster, og fliserne var skåret i bizarre vinklede figurer, der ikke var asymmetriske men baseret på en umenneskelig symmetri, hvis love han ikke kunne forstå.”

I spejlingen af fliserne ser du sig selv – dit hoved et et virvar af tentakler, dine ben er leddelte, tynde og hårde som en edderkops og i silhuet mod stjernerne kan du se dine sorte vinger.

Men det er ikke det, der skræmmer dig. Det er tværtimod noget der tager form bag ved dig: En u-ting, der spreder sig i alle retninger fra en afgrund i universet, en ulovmæssighed der ødelægger alle universets love på sin vej, en forstyrrelse af rumtiden fra før universets skabelse. Den er som et blindt øje omgivet af strålende amorfe fangarme af kaos. I kalder på den: ”Pnath ligg Azathoth ai ai” kan du hører dig selv og de otte andre skabninger messe. Du har kaldt på den, det er din vilje!

Du falder et niveau i vanvid.

Du vågner op med et sæt. Du er lammet. Din hjerne skriger. Dit hjerte banker. Efter nogen minutter kan du tale igen, efter en halv time kan du bevæge dig normalt.

Du må selv bestemme, hvad du fortæller til de andre.

Handout afslutning 2

På kortet ses den centrale plads set fra øst og oppe fra. På pladsen står to søjler/stelaer (pilas) (1 og A), men på forunderlig vis er der dukket yderligere 5 søjler op, så de nu står i en kreds med syv søjler.

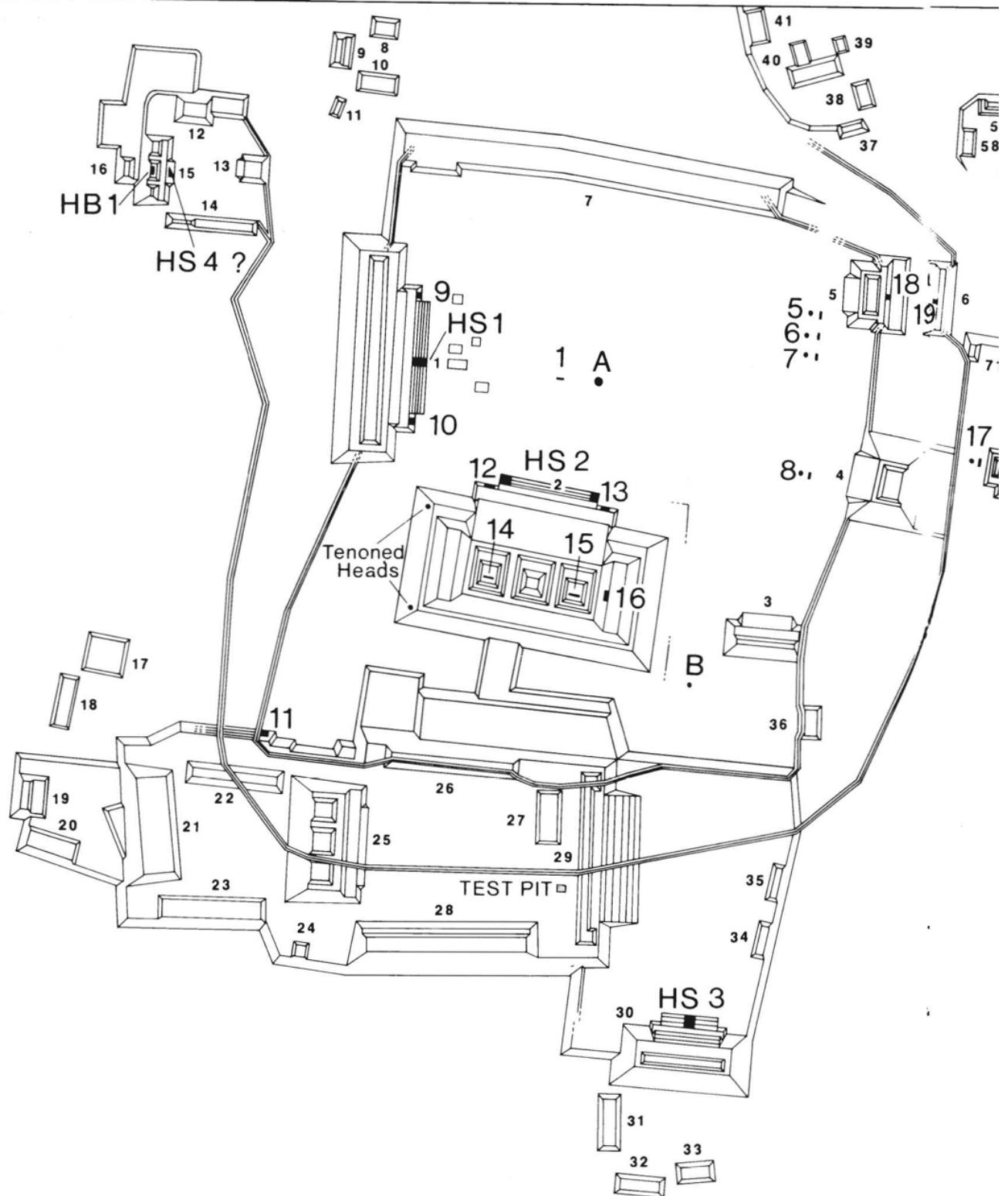
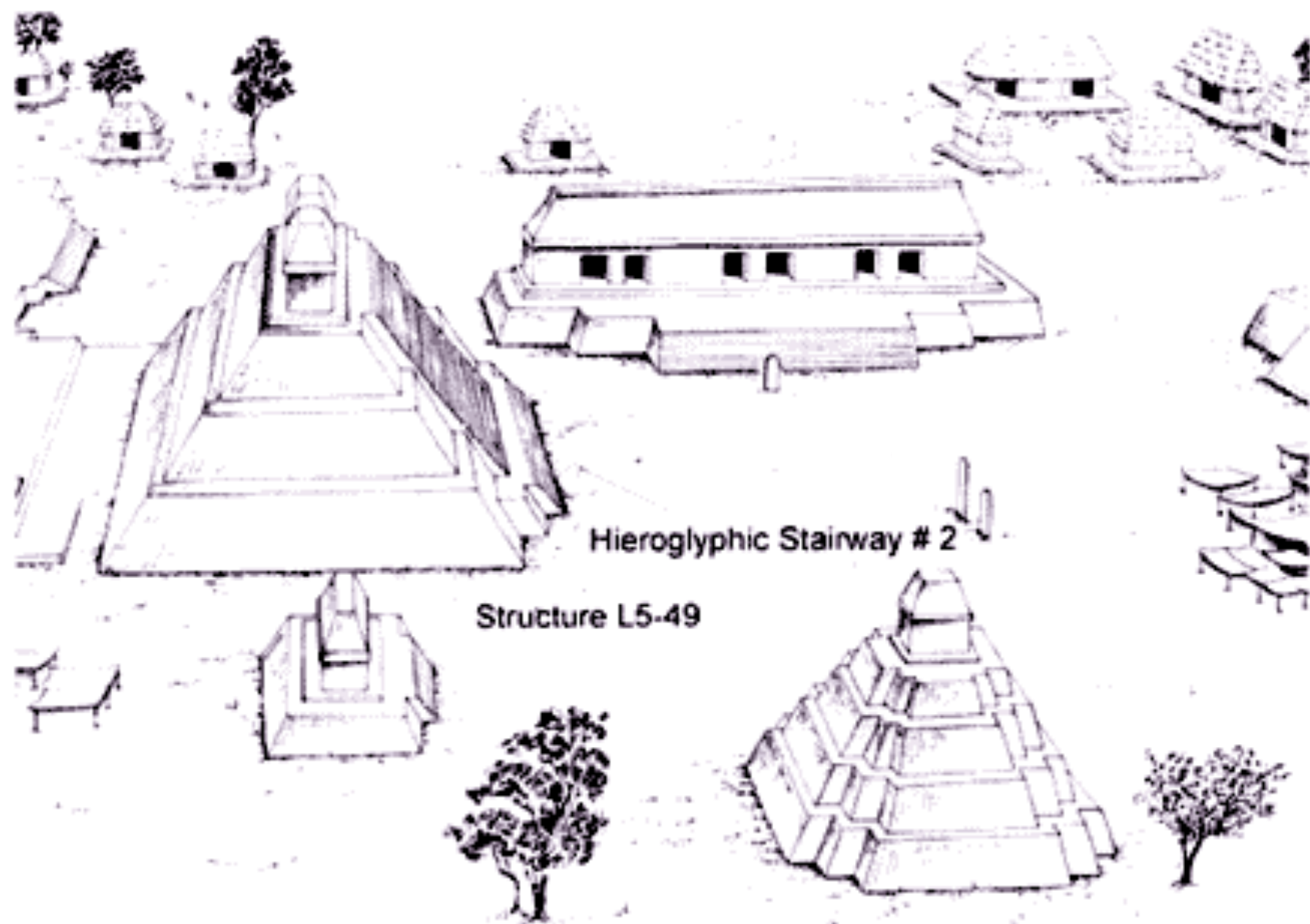


fig. 2 Plan of Dos Pilas (Main Plaza and "El Duende" groups), showing the location of the monuments. (Plan by Stephen D. Houston.)



Hieroglyphic Stairway # 2

Structure L5-49

Handout fragment 3.1 – I må beholde dette.



