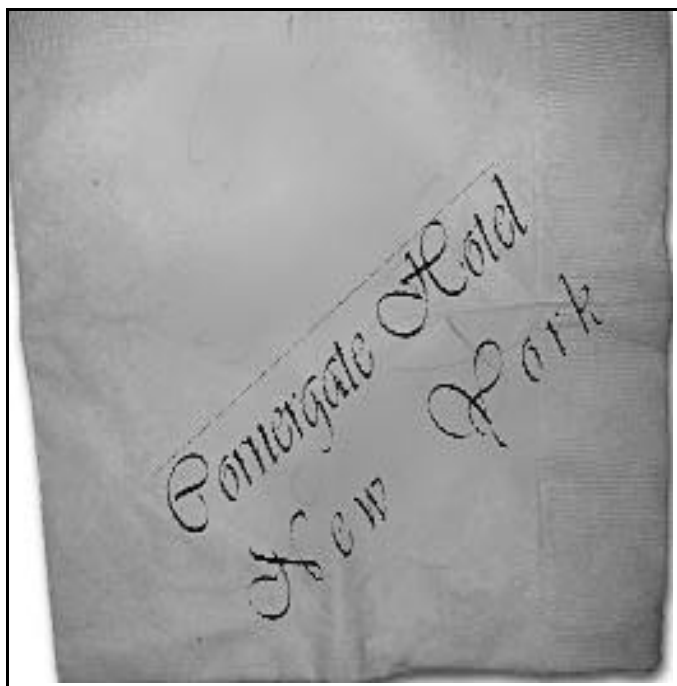


Fader Youngs bil

*Papirsserviet fundet
hos fader Young*



INTERCONTINENTAL XPLORATION AND RESEARCH

22 southport Alley
10056 New York
77 65 555 987
mail@irx.com

24 april 2004

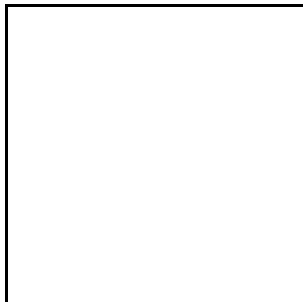
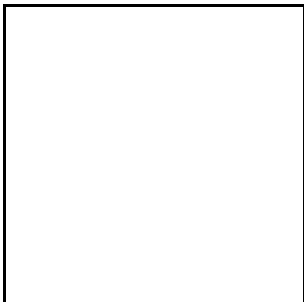
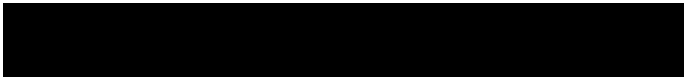
Det bekræftes hermed efter aftale, at vi har afsendt
contairner nr. 407-b til adressen

Zuleiman Mediana 9b
93244 Beirut
Libanon.

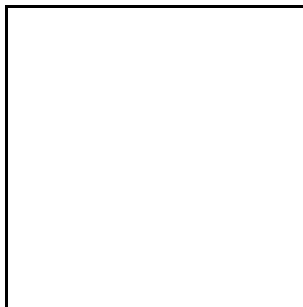
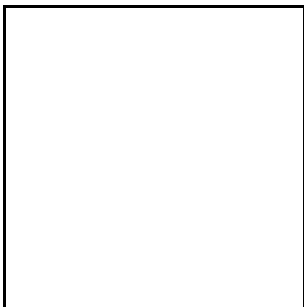
Forsendelsen er sket med luftfragt og genstandene
skulle være fremme i løbet af få dage.

Kruger
Konsulent

Brev fra bilen



*Jacopo Tintoretto
(1519 - 1594): 'Saint
Georg og Dragen.'
Stjålet fra en udstilling
på Metropolitan
museet i New York 23
april 2004.*





Massacres

* Lydda

The below article is from Encyclopedia Of The Palestinians edited by Philip Mattar

- *Massacres
- *Crimes against Islam
- *Crimes against Christianity
- *Destroyed villages
- *Destroyed Villages1948
- *Torture Al Nakba

fra www.jerusalemities.org

Lydda

Arabic;al-Lidd. Hebrew, Lod

Lydda's historical importance has stemmed from its position along communications and trade routes. It lies sixteen kilometers southeast of Jaffa and constitutes the western gateway between the coast and JERUSALEM.

Lydda's origins are ancient. It was the object of strategic campaigns of numerous empires. The Romans called it Diospolis. Its importance was eclipsed after 716 C.E. by that of the neighboring town of Ramla, which was established by the Arabs. Captured by the Crusaders, Lydda later became a stop on the Mamluk dynasty's mail route between Gaza and Damascus.

Lydda's importance to the communications network grew tremendously during the PALESTINE MANDATE. In 1919, it was made a stop on the Qantara-Haifa railroad line and became the country's main railroad junction. North of Lydda, Mandate authorities later constructed Palestine's largest and only international airport. Lydda's population growth reflected the town's mounting importance: an urban area of some 7,000 in 1912, it grew to 11,250 in 1931 and 18,250 in 1946.

Lydda's land in the coastal plain was fertile, producing a variety of agricultural products, including citrus fruits. Given its strategic location, trade was also a key dimension of Lydda's economy. In addition to its shops, Lydda was home to a weekly market that drew thousands of people from neighboring villages. The town was also a center for traditional manufacturing.

Along with that of neighboring Ramla, the fate of Lydda and its inhabitants during the ARAB-ISRAELI WAR OF 1948 was a microcosm of the wider Palestinian experience. It was defended by Palestinian forces, irregular volunteers from Jordan, and units of the Jordanian Arab Legion. Lieutenant General John Glubb, the Briton commanding the legion, refused to divert legion units from the important position of Latrun to reinforce Arab forces in the town. Lydda subsequently fell to the Palmach on July 11, 1948, whereupon all but some 1,000 of its inhabitants were expelled.

As of 1992 Lydda (Hebrew, Lod) had some 41,600 inhabitants.

Michael R. Fischbach

Important Disclaimer:

The above story reflect solely the opinion of its author. PalestineRemembered.com makes its best effort to validate the story's contents, but it does not guarantee its validity. It is solely the responsibility of the author to share & validate the above story.



PALESTINE FACTS

ISRAEL 1967-1991

LOD AIRPORT

What happened at the Lod Airport in 1972?

On May 30, 1972, a three-man hit squad from the Japanese Red Army arrived at the Lod Airport in Tel Aviv, Israel, via Air France Flight 132. They were dressed in business suits and carried what appeared to be violin cases. The operation was planned and supported by the General Command of the Popular Front for the Liberation of Palestine (PFLP-GC).

As the three men passed the ticket counter area, they suddenly pulled automatic weapons from their cases and began to spray the crowd indiscriminately. As they changed magazines in their weapons, the men threw hand grenades into the mass of sprawling bodies. One of the terrorists, Yasuyuki Yasuda, ran out of ammunition and was cut down by his companions. A second terrorist, Tsuyoshi Okudaira, committed suicide by pulling the pin on a grenade and detonating it against his body. The third terrorist, Kozo Okamoto, was captured while attempting to flee from the terminal.

Twenty-six people were killed in the massacre and 78 were injured. Sixteen of the dead were not even Israelis or Jews, they were Puerto Ricans in Israel on a pilgrimage. Okamoto is the younger brother of Takedia Okamoto, one of the JRA terrorists who hijacked a Japan Airlines flight to North Korea in 1970. As the sole survivor of the Lod assassin team, Okamoto was sentenced to life imprisonment in Israel. He was released, however, as part of a 1983 prisoner exchange with Palestinian militant factions. He reportedly dropped from sight in Beirut, supposedly to reunite with his former comrades in the JRA.

After his capture, Okamoto addressed accusations that they had been drugged during the incident by saying:

* The only drugs for us are Marxism-Leninism. The world of Che Guevara is the only stimulus we need.

Investigations have shown that the JRA received considerable training and/or funds from Iran, Libya, Syria, and the Popular Front for the Liberation of Palestine and other Palestinian factions. JRA was founded by Fusako Shigenobu, a Japanese woman who traveled to Lebanon in 1971 and founded the JRA, which then linked up with Palestinian extremists to become an implacable foe of Israel. She was best known for having masterminded the Lod Airport massacre. After the incident she made the following statement:

* It is time to show the imperialists that armed struggle is the only humanistic way to advance the cause of oppressed people.

In November 2000, Shigenobu was arrested in Osaka after being wanted by international law enforcement agencies for 26 years.

fra:
www.palestinefacts.org

*Et hus set fra
gårdspladsen*



Religion & Ethics

Christianity



The legend of Saint George

Very little, if anything, is known about the real Saint George. Pope Gelasius said that George is one of the saints "whose names are rightly revered among us, but whose actions are known only to God."

Facts in Brief:

Everything about St George is dubious, so the information below should be taken as mythical rather than real.

- * Born in Turkey (in Cappadocia)
- * Lived in 3rd century CE
- * His parents were Christian
- * Later lived in Palestine
- * Became a Roman soldier
- * Protested against Rome's persecution of Christians
- * Imprisoned and tortured, but stayed true to his faith
- * Beheaded at Lydda in Palestine
- * 23rd April was named as St George's day in 1222

He is patron saint not only of England, Aragon, Catalonia, Georgia, Lithuania, Palestine, Portugal, Germany and Greece; and of Moscow, Istanbul, Genoa and Venice (second to St Mark). He's also patron saint of soldiers, archers, cavalry and chivalry, farmers and field workers, riders and saddlers, and he helps those suffering from leprosy, plague and syphilis.

Who was Saint George

The story of Saint George is so wrapped in myth and legend that it's difficult to extract the historical facts of a real life. Some believe he never existed or that he's a Christianised version of an older pagan myth.

His Life

Early Life - What we believe to be the truth is that George was born in the Cappadocia

region of central Turkey in the 3rd century; that his parents were Christians; and that when his father died, George's mother returned to her native Palestine, taking George with her. George became a soldier in the Roman army and rose to the rank of Tribune.

Persecution of Christians

- The Emperor of the day, Diocletian (245-313 CE), began a campaign against Christians at the very beginning of the 4th century. In about 303 CE George is said to have objected to this persecution and resigned his military post in protest. George tore up the Emperor's order against Christians. This infuriated Diocletian, and George was imprisoned and tortured but he refused to deny his faith.

Myths and Martyrdom

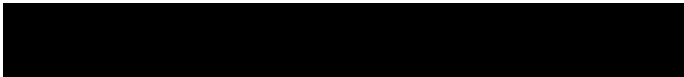
In the stories George is said to have been tortured in a number of gruesome and hideous ways. He was forced to swallow poison; crushed between two spiked wheels; boiled in a cauldron of molten lead. None of these attempts killed him and his wounds were healed in the night by Christ himself.

Eventually he was dragged through the streets of Diospolis (now Lydda) in Palestine and beheaded. It's said that Diocletian's wife was so impressed by George's resilience that she became a Christian and that she too was executed for her faith.

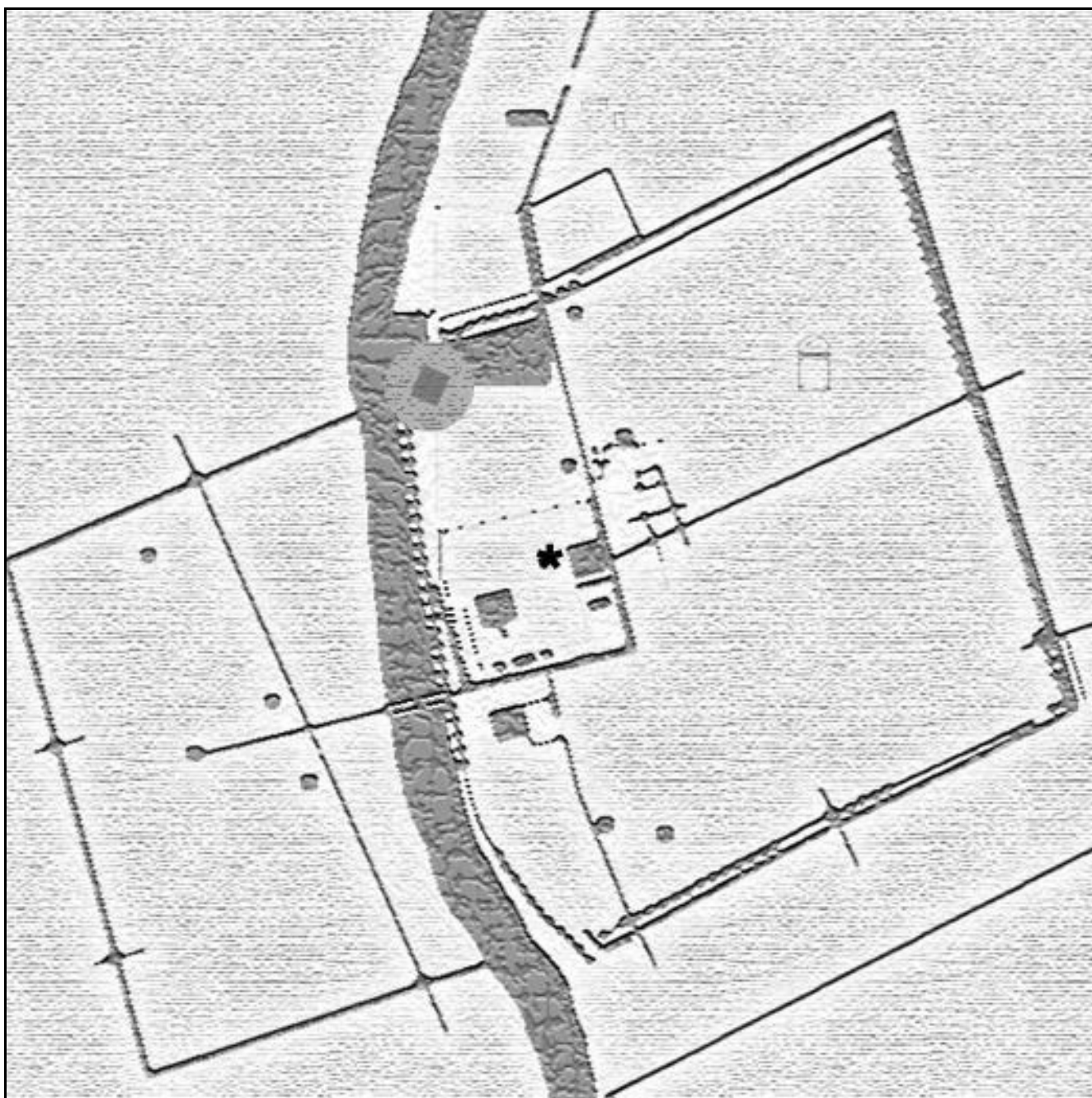
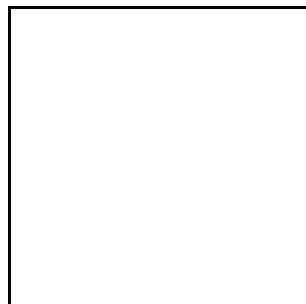


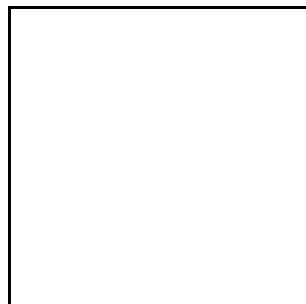
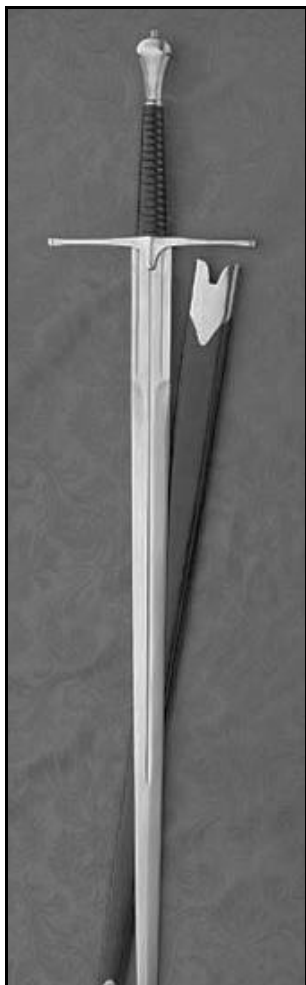
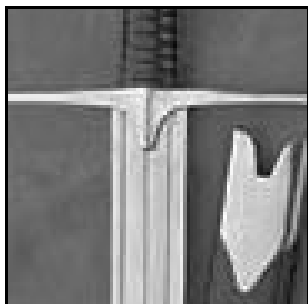
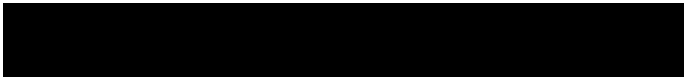
fra
<http://www.bbc.co.uk/religion/religions/christianity/features/stgeorge/index.shtml>



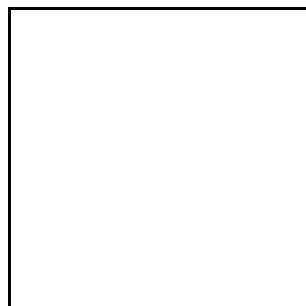


*bagsiden af
Tintoretto's 'Saint
George'*

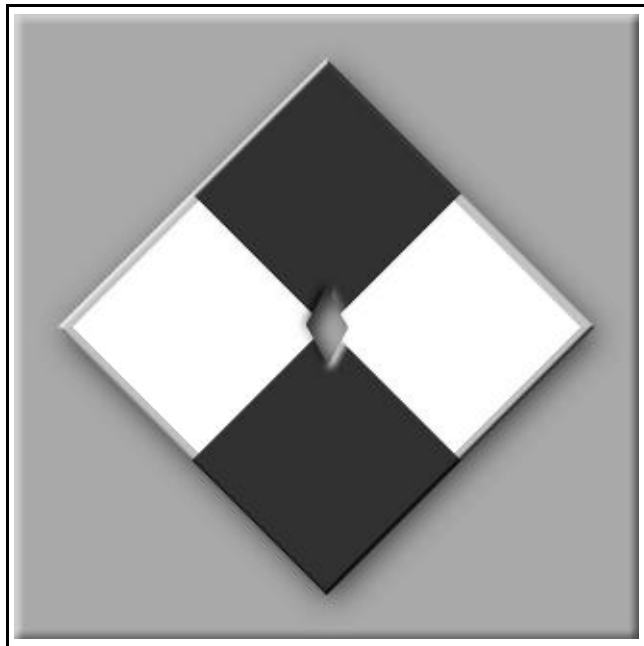
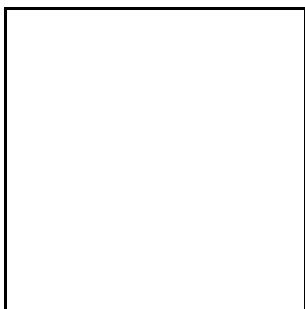




'Saint Georges Sværd'

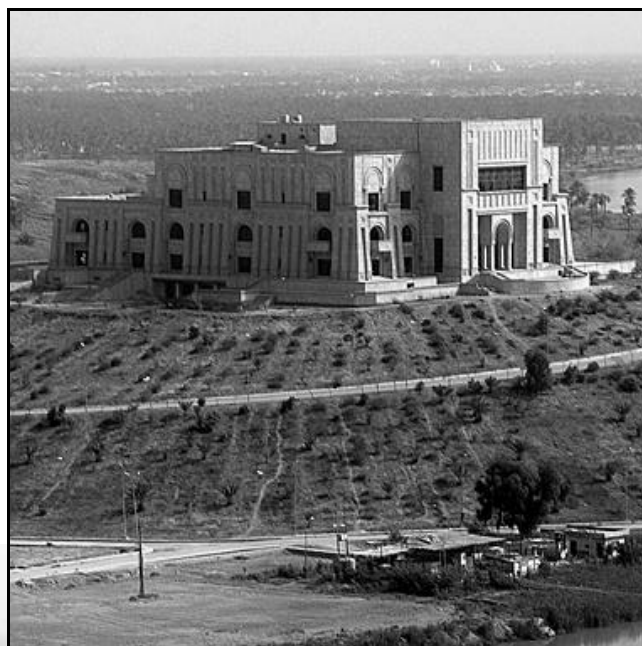


"The Shield of Saint George"
Bemærk, at de præcise dimensioner kan afvige fra illustrationen.
Skjoldet er af bronze og måler 52x52 cm. Det er 5 cm tykt og 'hult' på bagsiden, så hele skjoldet kommer til at minde lidt om et låg til en kagedåse.





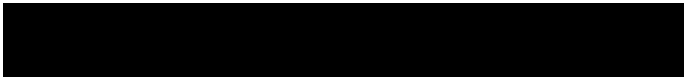
*Polsk patrulje ved
Camp Babylon*



Saddams Palds v/ Babylons ruiner.

*Udsigt over dele af det arkæologiske babylon
man ser en blanding af nybyggede mure og
ruiner*





Saddams Pallads

Babylon fra luften
Billedet svarer til den venstre del af kortet fra maleriet.
Det er formodentlig Hussein, der har fået ændret flodens løb, men i scenariets virkelighed er det sket efter, han byggede paladset!



Ruinerne af Babelstårnet





*Fra anlægget under
'Babelstårnet'...*

Esagila or Esagil (Sumerian, 'The house that rises its head'): temple of the Babylonian supreme god Marduk.

Originally, Marduk was the city god of Babylon, but in the eighteenth century BCE, he became the supreme god of the Mesopotamian pantheon.



As such, he was recognized by the gods of the cities that were subjected by the Babylonian kings.

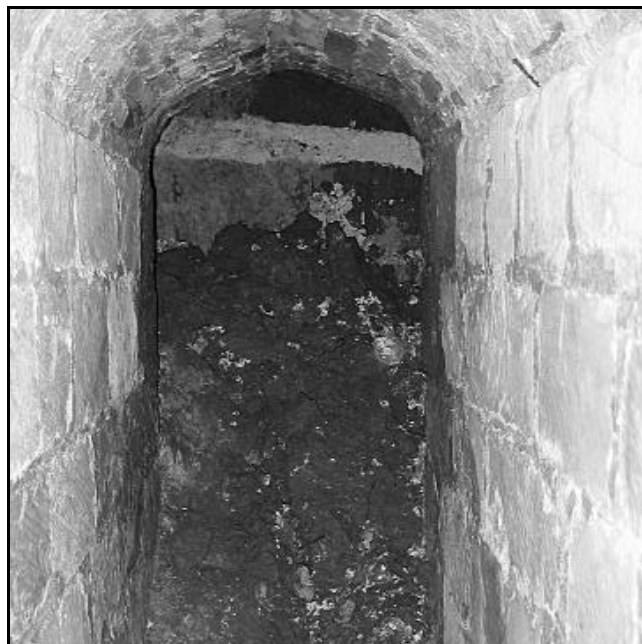
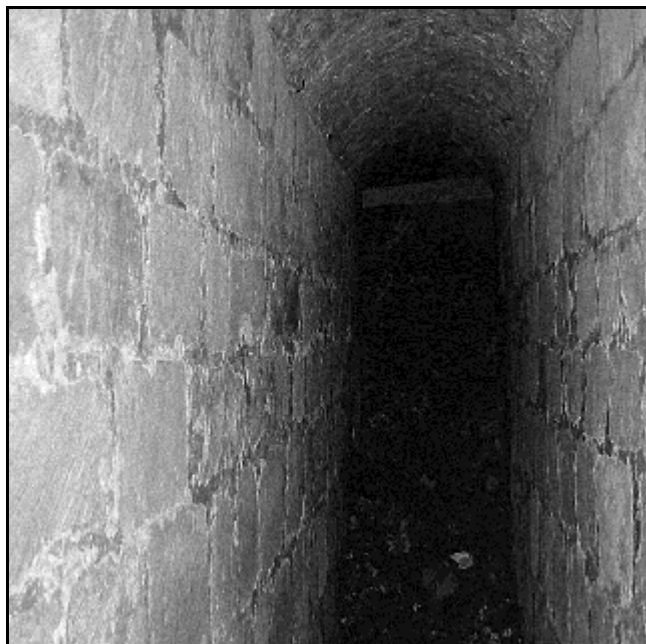
According to myth, Marduk defended the other gods against the diabolical monster Tiamat. After he had killed it, he brought order to the cosmos, built the Esagila, and created mankind. In the poem Enûma êliš it is stated that all other gods are just manifestations of Marduk.

When the Babylonians celebrated New Year (the so-called Akitu festival), they remembered how Marduk had created order in the universe. The heart of this cosmos was Babylon and the Esagila shrine was, therefore, the center of the universe.

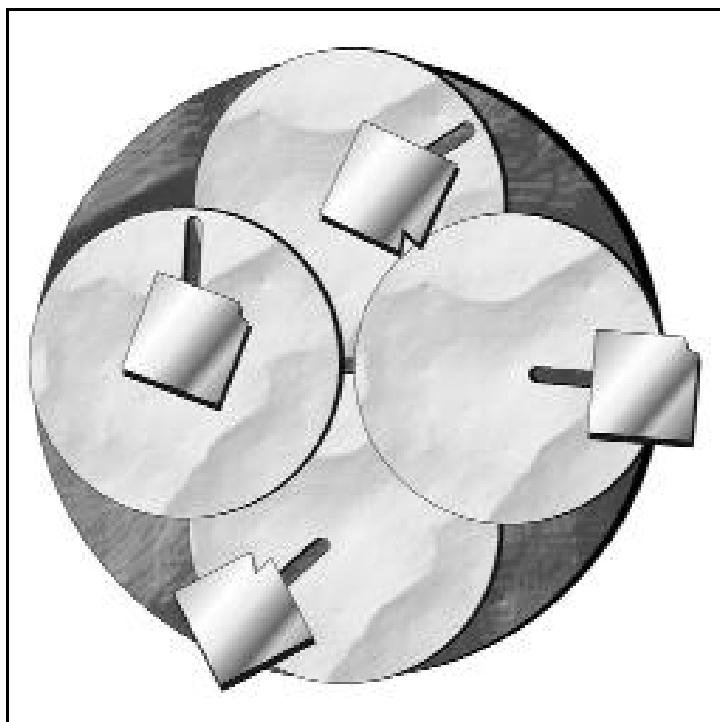
Marduk was, therefore, a very important god. In the first millennium BCE, his name was considered so holy, that it was almost never pronounced; instead, people said and wrote Bêl, 'Lord'.

The Esagila complex was in the center of Babylon. People who entered the Esagila first entered a large court (40x70 meters), then a second court (40 x 25), and finally saw the shrine itself, which consisted of two sacred rooms: an anteroom and the 'holy of holies' where the priests served the cult statue of Marduk and his consort Zarpanitum.

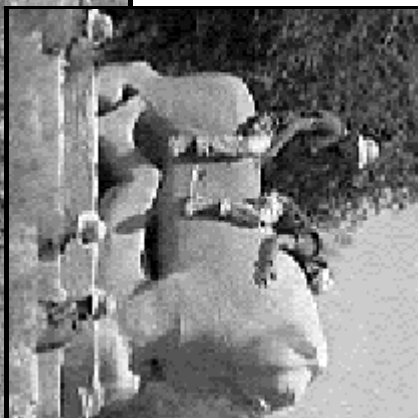
*fra
www.livius.org*



For enden af en mystisk passage bag et jordlag og en tynd mu...



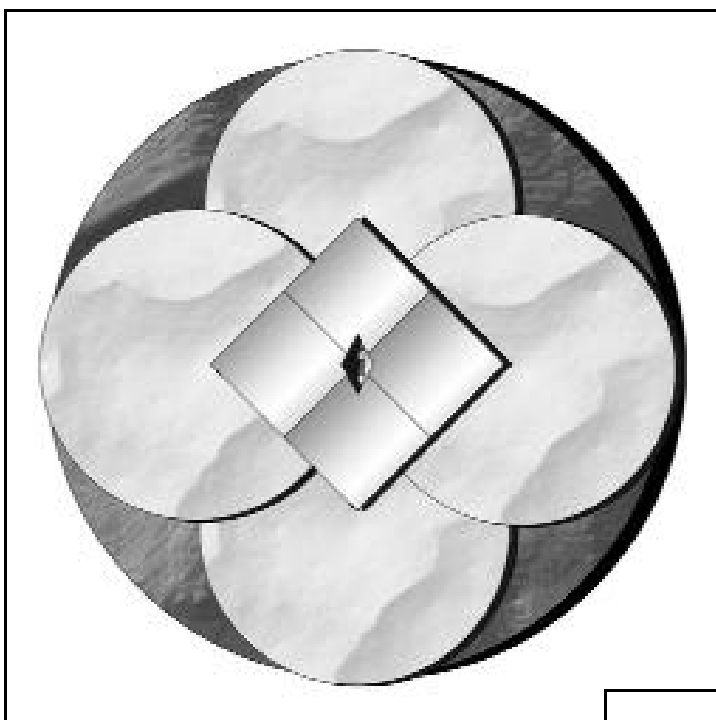
*Skitsemodel af mekanismen på porten.
De firkantede metalplader kan drejes rundt og køres frem og tilbage i deres riller. De fire stencirkler kan drejes om sig selv.
Metalpladerne er omkr. 25x25 cm og hele mekanismen er vel ca. 1,5 m i diameter*



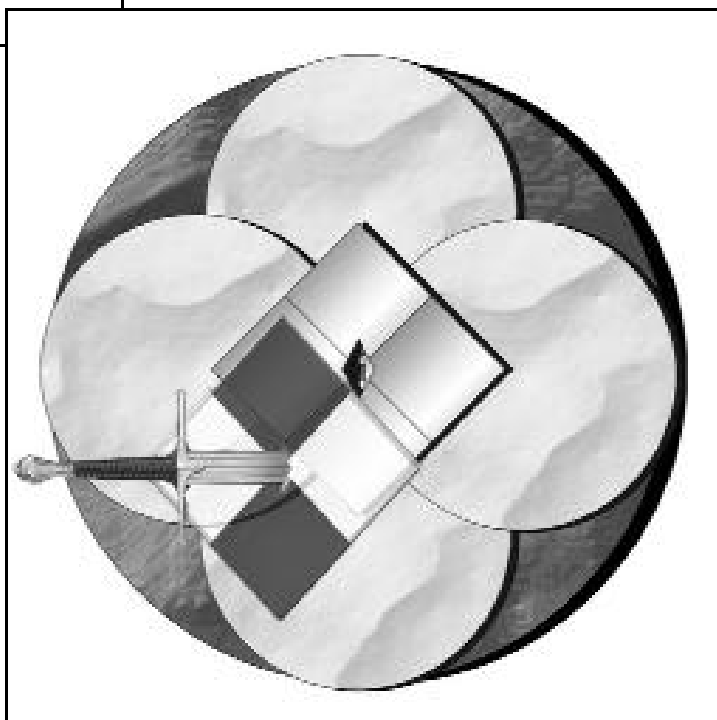
Udsigt over en del af
Babylon, med de
genopbyggede
bygninger i baggrun-
den, og så vidt jeg
kan regne ud det
berørte tårn udenfor
billedet til højre...



Sådan ser mekanis-
men ud, lige før
porten kan åbnes:



Et forsøg på at illu-
strere skjoldets og
sværdets funktion:
Når de fire metalplad-
er er rigtigt samlet,
kan skjoldet lægges
over dem som et låg,
der holder dem sam-
let.
Har man gjort det
rigtigt, kan sværdet nu
stikkes gennem hullet
i skjoldet og hele
vejen gennem låsen.
Ved hjælp af sværdet
kan hele mekanismen
(= den yderste
(mørke) cirkel) drejes
og døren kan åbnes.





Fader August Young

BEMÆRKNING TIL SPILLEREN:

Du vil nu blive bedt om at spille en NPC hvis baggrund og motiver du ikke ved så meget om, men som først vil give mening senere i spillet. Det eneste du skal gøre er at lade dig inspirere af karakterbeskrivelsen og spille din rolle så godt som muligt.

KARAKTERBESKRIVELSE:

Du er blevet udvalgt til en opgave for Herren. Du er blevet fundet værdig til det ultimative offer. Du ved, det er den største ære, men du føler dig tom indvendig. Der er intet.

Du skal møde en gruppe mennesker på Ground Zero. Med dig skal du have et par bestemte småting, hvis formål du ikke forstår, men du skal ikke give nogen af dem til de fremmede. Det er vigtigt, at de ikke fatter mistanke til dig. De skal tro, at du har fået den samme invitation, som dem. - En invitation, du selv var med til at skrive og sende. Når tiden er inde vil en broder sørge for at ekspedere dig hurtigt og fuldstændig smertefrit ud af denne verden, og dit bidrag til kampen mod Verdens Ondskab vil være betalt.

Du ved at dine mestres visdom er stor, og at det er en ubetalelig gave at ofre sit liv i kampen for Gud, men dette er ikke, hvad du havde ventet. Hvis du kunne have valgt ville du have foretrukket noget mere dramatisk og betydningsfuldt.

Herre, jeg giver min sjæl i din vold!

Nu må de endelig ikke fatte mistanke til dig.

Bemærk, at din karakter måske sidder inde med informationer, du ikke har adgang til som spiller. Du må spørge din spilleleder, hvis det bliver nødvendigt.

Major General William E. Ingram, Jr

BEMÆRKNING TIL SPILLEREN:

Du vil nu blive bedt om at spille en NPC hvis baggrund og motiver du ikke ved så meget om, men som først vil give mening senere i spillet. Det eneste du skal gøre er at lade dig inspirere af karakterbeskrivelsen og spille din rolle så godt som muligt.

KARAKTERBESKRIVELSE:

Med et ansigt som en intelligent zombie og en stemme som en boremaskine i budding, er du den smarteste, største og ondeste krokodille i sumpen, og du sørger for at folk får det at vide.

Du sørger for at vise din magt både overfor 'mændene' (hvoraf et par stykker til din ærgelse er kvinder!) og overfor de lokale. Du ved, at der i begge lejre er nogen, der bare venter på, at du skal begå en fejl, så de kan få skovlen under dig. Men du begår ikke fejl, viser ikke svaghed. Amerikas fremtid afhænger af din styrke.

Du har det næsten bedst med de indfødte. Dem véd du er ude efter dig, og vil springe dig i luften, hvis de får chancen. Du behøver heller ikke tale med dem, eller forholde dig til deres personlige problemer. Det er så langt det nemmeste.

Dine egne landsmænd - som nu disse kunsteksperter, der pludselig er dukket op - er meget mere besværlige. Du er nødt til at høre på deres spørgsmål, Mens du samtidig passer på, at svarene ikke kan svække din position og sikrer dig, at du ikke går glip af en mulig gevinst. - Du havde hørt noget om en skat? Hvis det nu havde noget på sig!



Bemærk, at din karakter måske sidder inde med informationer, du ikke har adgang til som spiller. Du må spørge din spilleleder, hvis det bliver nødvendigt.

Russeren

BEMÆRKNING TIL SPILLEREN:

Du vil nu blive bedt om at spille en NPC hvis baggrund og motiver du ikke ved så meget om, men som først vil give mening senere i spillet. Det eneste du skal gøre er at lade dig inspirere af karakterbeskrivelsen og spille din rolle så godt som muligt.

KARAKTERBESKRIVELSE

Oprindeligt er du russer, men nu er den betegnelse næsten meningsløs. Du har hjemme overalt - eller ingen steder.

Du er lidt spændt på dit møde med 'De Udvalgte'. Endnu engang vil det afsløre sig, hvordan HAN tænker. Din sjæle-frænde. Din dødsfjende.

Du ved dog godt, at de sikkert blot er en gruppe forholdsvis ordinære personer, hvis nævenyttighed og kortsynethed er de mest markante personlige egenskaber.

Du må finde ud af, hvor langt de er i 'sagen' og prøve at overbevise dem om, at der ikke er nogen skat. Det er fup og svindel, Løgn og bedrag. Som så meget af det HAN står for. Og denne gang er det oven i købet med vilje.

Så er det meget vigtigt, at du får advaret dem om, at de endelig ikke må slå HAM ihjel, når de finder ham.

Du forventer egentlig ikke, at noget af det vil lykkes for dig - amerikanere er dumme, men du synes du er nødt til at prøve.

Det gælder om ikke at afsløre sig selv.



Bemærk, at din karakter måske sidder inde med informationer, du ikke har adgang til som spiller. Du må spørge din spilleleder, hvis det bliver nødvendigt.

Hoda al-Azzawi

BEMÆRKNING TIL SPILLEREN:

Du vil nu blive bedt om at spille en NPC hvis baggrund og motiver du ikke ved så meget om, men som først vil give mening senere i spillet. Det eneste du skal gøre er at lade dig inspirere af karakterbeskrivelsen og spille din rolle så godt som muligt.

KARAKTERBESKRIVELSE

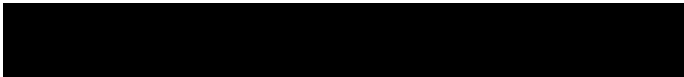
Din verden er brudt sammen, blevet til aske og spredt over de syv ørkner. Du ville hellere være død syv gange end vanæret af disse kætterske og debile amerikanske hunde.

Du havde siddet i fængsel i over et år. Uden retssag, dom eller mulighed for at forsvare dig. Så vidt du vidste var du (i modsætning til din bror) slet ikke anklaget for noget. I mellemtiden var du blevet systematisk nedværdiget og mishandlet på snedige måder. Nu var du så blevet flyttet hertil - et hjem for sindssyge - fra Abu Gharib fængslet. (Ja herrerne kan udskiftes men hundene bider på samme måde!) og overraskende nok havde Allah skænket dig et glimt af håb i mørket. Du kunne begynde at planlægge din hævn, Penge var - vidste du med stor tilfredshed - ikke noget problem. Du tilhørte stadig en af landets rigeste familier. Måske nok den rigeste - Saddams situation taget i betragtning. Din tid ville komme, og måske inden så længe:

Du havde haft besøg af en underlig mand. Han virkede rolig, selvsikker og stærk midt i al vanviddet: der ville komme en gruppe amerikanske detektiver og stille spørgsmål, havde han sagt, for de rigtige svar kunne hans folk sikre dig friheden. Din opgave var at lokke dem til Babylon. Det mente du nok, du kunne klare. Amerikanernes legendariske stupiditet taget i betragtning.



Bemærk, at din karakter måske sidder inde med informationer, du ikke har adgang til som spiller. Du må spørge din spilleleder, hvis det bliver nødvendigt.



Det var så det

AFSLUTTENDE BEMÆRKNINGER TIL SPILLEDEREN

Først synes jeg det er på plads med en generel advarsel. 'Over Afgrunden' er som det fremgår et stykke fiktion. Og selv på de punkter, hvor det bygger meget oplagt på virkelighedens begivenheder, er det ikke beregnet til at blive brugt som kilde i nogen som helst sammenhæng: Både generalmajoren og Hoda a-Azzawi findes eksempelvis i virkeligheden, men han har aldrig været i Irak og jeg har ingen anelse om, hvor hun befinder sig, hvor gammel hun er eller hvordan hun har det med det. For nu slet ikke at glemme, at der ikke rigtig findes nogen overbvisende tegn på, at der nogensinde har eksisteret en Sankt George i virkeligheden.

Som det vist nok tydeligt fremgår, er arbejdet med dette scenarie ind i mellem gået MEGET stærkt. Det betyder, at det er sådan en slags prototype, der kan have uventede huller og enkelte løse forbindelser hist og pist. Hvilket igen betyder, at du nok må være forberedt på, at skulle kunne digte lidt med, hvis eller når tingene løber tør for brændstof undervejs.

Et af de punkter, der er blevet lidt tyndere i praksis end jeg havde tænkt mig, er karaktererne, som jeg egentlig vislle have haft lidt mere gods i. Jeg tror nu ikke det gør så meget i praksis. Det betyder vist blot, at 'Over Afgrunden' nok ikke kommer til at vare helt så mange timer, som jeg har reklameret med.

Den opmærksomme læser vil også have bemærket, at der kun er fire bipersoner til fordeling mellem de fem spillere. Planen var, at den sidste skulle have været Sankt George, selv, men det har jeg indtil videre opgivaet at få til at fungere. - Sådan kan det gå.

Hvis du får spørgsmål undervejs, må du enedelig ikke tøve med at maile mig på naesby@gmail.com, hvor jeg vil gøre, hvad jeg kan for at hjælpe.

Endnu en gang tak fordi du har valgt at køre mit scenarie.

-michael

