

1

 CH PÅ DEN SJUNDE DAGEN...



Ett äventyr till KULT konstruerat för LinCon 1995 av D7:
Tobias Wrigstad, Jakob Wohlert samt Björn Kauppi

Kult - D7 "Ech på den sjunde dagen..."

Not till spelledaren ett.

Särskilt i spel av typen Kult så varierar mängden information man måste dela ut väldigt mycket mellan spelgrupperna. Detta beror på bland annat Kult-vänan hos gruppen (en fördel?) men även på gruppens övriga förmåga att lösa uppgifter och gåtor. Var inte rädd att hålla inne med information om det är en van grupp som verkar vara kapabla till att tämligen snabbt se den röda tråden i äventyret och tvärtom om gruppen verkar vara strandsatt. Lämna gärna ut extrainformation om du anser det nödvändigt. På flera ställen i äventyret kan informationen som skall ut till spelarna verka otillräcklig men det beror på att det är väldigt svårt att avgöra vilken typ av information som grupperna kommer att behöva samt hur de skall få den. Som spelledare står det dig fritt att komplettera äventyrets brister, vi lever ju trots allt i informationsamhället...

Inledning

Resan från Stockholm till Lund har varit fylld av tvivel och oro. Vad är det som händer? Varför fick ni inte veta något tidigare?

Frågorna hopar sig men svaren tryter.

Den förmodligen något onyktre taxichauffören andas på er med sin avgrundslika andederäkt och mullrar.

- Det blir 85 k-kronor, det.

Ni ger honom en hundralapp.

När han åker iväg tutar han och väcker förmodligen hela grannskapet. Ni hinner inte titta efter, utan tar er snabbt in genom grinden till den välvårdade Hauptmannska trädgården. Huset är stort och vräkigt. Byggt i senmedeltidens gotiska stil. Stenen är svart och sotig och går inte ihop med trädgården. Olusten biter tag i er och hjärtat slår ett par extraslag. Ni gör korstecknet och går in.

- Konstigt, dörren är öppen! Säger Jan förvånat.

- Jag tycker inte om det här. Eva skakar på huvudet och ryser till.

Johan kliver också in genom dörren.

- Det är mörkt här inne, är det någon här?

- Var inte fänig. Henning har tydligen också hittat in.

- Var är Erik?

- Här!

- Bra, då är vi alla här. Finns det någon lampknapp?

(klick)

- Utmärkt.

Jan synar rummet från sin plats, strax brevid Eva.

- Hmm. Fyra dörrar. Johan, du tar den till höger. Erik tar den rakt fram. Eva, du kollar dörren där borta och Henning undersöker skjutdörrarna. Jag stannar här och... och kollar läget!

- Sen' när blev du ledare för den här "expeditionen" ?

- Vi har inte tid att bråka nu, seså. Någon annan som vill klaga? Dessutom har jag varit här två gånger, tre gånger - med den här räknad. Nå?

(tystnad)

- Bra, då sätter vi igång.

Hur karaktärerna delas ut:

Kort information om varje rollperson. Läses högt för spelarna:

Jan Strandell - Präst

Präst inom Svenska Kyrkan och starkt kristen. Ingen Bibelryttare utan snarare en nytolkare av de gamla skrifterna. Många inom kyrkan kallar honom en "uppstickare" som vill anpassa tron till den nya tiden.

Henning Skoog - Präst

Henning är gammal i gården inom den katolska kyrkan och på väg ut ur systemet. Han är lite långsammare än "ungdomarna" (som han brukar kalla de övriga i gruppen) men detta kompenseras av hans intellekt och slutledningsförmåga. Lite av en religiös Sherlock.

Johan Filip Karlsson - Präst

Johan Filip Karlsson är mycket noga med att ständigt använda sitt fulla namn. Han är Laestadian och tillika norrlänning. Han säger inte mycket och riktar ofta och gärna skarp kritik mot Jan och hans "nymodigheter". Extremist.

Erik Ol - Präst

Erik var präst inom Livets Ord innan han kom i konflikt med allas vår, eller skall jag säga nästan allas vår Ulf Ekman som ogillade (eller snarare; Gud ogillade genom Ulf Ekman) att hans idéer (eller snarare Guds idéer genom Ulf Ekman) kritiserades och följdaktligen slängdes Erik ut. Han försökte skapa sig ett nytt samfund, Livets Budskap, men det har inte gått så bra. Liksom Jan, en nytänkare.

Eva Andersson - Präst

Eva är präst inom baptistkyrkan. En klämkäck och hurtig nymodernist. Men sin gitarr och sin sångröst har hon bedrivit mission i bland annat stockholmsförorterna Rinkeby och Tensta och faktiskt lyckats ganska bra. Hon har alltid ett passande bibelcitat för varje situation.

Var befinner de sig nu?

Rollpersonerna har med andra ord just tagit sig till huset Hauptmann, stigit på, då dörren var olåst, och Jan har just anmält sin syn på saken, dvs. vad de andra skall göra. De står alltså nu i hallen till Huset Hauptmann.

För regelslavar och kultspelare som anser reglerna vara viktiga:

Observera att detta äventyr tar sig vissa friheter när det gäller "åtlydnaden" av reglerna i Kult, men vi hoppas att ingen blir stött av att vi prioriterar ett roligt äventyr snarare än ett äventyr som till punkt och pricka överensstämmer med Kult. - D7

Del ett - Huset Hauptmann

Husets bottenvåning:

1. Hallen

Hallen är stor och rymlig. På var sin sida om dörren står en riddarrustning blankpolerad, med skinnande vapen. Inga jackor eller kläder någonstans. Ett antal familjefoton, alla med korrekta datum hänger på östra väggen. Heltäckningsmattan pryds av en mörk fläck i mitten. Rummet luktar lite unket.

Fläcken är naturligtvis blod. Blodet tillhörde Sara Hauptmann som dog genom att en av riddarrustningarnas hillebard föll ned och träffade henne i huvudet. Hon avled omedelbart.

2. Allrummet

Rummet verkar ha ett antal arbetsområden. Soffor, stafflin, lite skolböcker och verktyg. Ett par hemska (alltså dåligt målade) talvor hänger på väggarna. Halvfärdiga lerskulpturer står på en drejskiva. En halvfull kaffekopp står på bordet i mitten av rummet. Även här inne är luften dålig. Överallt på golvet ligger krossat porslin och träflisor.

Härinne avled Karin Hauptmann genom att en av bokhyllorna med bränd keramik föll över henne när hon skulle hämta en lerkanin på översta hyllan.

3. Mellanrummet

Detta rum tycks ha varit ett kombinerat matsals- och vardagsrum med stereo, video, teve samt ett stort bord för mer än tio personer i mitten av rummet. Fönstren är solkiga, nästan gulbruna, och det ger rummet ett dunkelt sken.

Härinne avled Sven av hjärtattack när han av "misstag" råkade stoppa fingrarna i väggkontakten och fick en stöt. (Sanguino framme igen).

4. Garderob

Här inne hänger alla ytterkläder som under denna säsong används av familjen. De flesta kläderna är snobbiga och dyra.

5. Korridor

Här inne finns fem dörrar. Den i norr leder ut på baksidan av huset och ut i trädgården. Den till väster leder in i köket. Den första till öster leder in till en toalett med bad och dusch. Den andra i öster leder in familjens kombinerade bibliotek/vardagsrum.

6. Kök

Ett helt vanligt kök med ordinär utrustning. Knivar, mixers, etc, etc. Rummet saknar i övrigt intressanta attiraljer. Här inne avled Linda av en stöt från elvispen.

7. Bibliotek/Vardagsrum

Vardagsrummet skiljer sig från övriga rum till det avseendet att det är modernt inrett och har moderna tavlor och tapeter. I det nordvästra hörnet leder en spiraltrappa upp till övervåningen. De flesta möblerna är moderna och luxuösa. Mot norra väggen så står en bokhylla fylld till bredden med böcker av alla slag.

Om man lyssnar riktigt noga kan man höra röster från övervåningen. Dock inte vad som sägs.

Framför trappan finns en mörk fläck. Detta är blod från Wolf som föll ned från trappan och bröt nacken.

Om man letar noggrant i bokhyllorna kan man hitta, gömda bakom en lexikonserie, ett antal Nazistiska tidskrifter (3st daterade 1939 och 5st daterade 1994) och allehanda raspropaganda. Dessa tillhörde Horst Hauptmann som var en, visserligen inaktiv, nynazist. Dessutom ligger det ett exemplar av "En Ding-Ding Värld" där man behandlar en upptäckt i nazistiska arkiv som skall tyda på att nazisterna inte brände upp alla judar, utan "sparade" flera miljoner av dem för att animeras senare och på så sätt bli en del av en tysk zombiearmé (artikeln ger inget vidare seriöst intryck). Allt detta är *oväsentligt* för äventyret. Dessutom finns gömt ett par gamla pergament med legenden om Jürgen Hauptmann på. För anteckningar och tidskrifter se appendix två.

Det är viktigt att rollpersonerna hittar papprena med Jürgen Hauptmanns anteckningar på. Om de inte gör det så får väl Frein och T.Z. ge dem papprena (se nedan).

8. Badrum

Ett vanligt badrum och wc. Kaklet är nyinlagt (blått). Här inne halkade Johan och krossade skallen mot badkarskanten.

Husets övervåning:

9. Teve-rum

När rollpersonerna kommer upp här ser de silhuetterna av två personer sittandes i var sin soffa, samtalandes. Spelarna faller personerna i ryggen och dessa märker först inte av rollpersonernas närvaro. Om rollpersonerna försöker smyga fram eller om Erik tänker dra sitt vapen (ja, han har faktiskt en pistol) så kommer de att bli upptäckta innan något händer.

En av männen i soffan reser sig plötsligt upp och vänder sig om. Han har ena handen instucken innanför kostymen. Han ser rollpersonerna och stannar upp i sin rörelse, sänker armen och slappnar av. Han pekar på några lediga soffplatser och säger: "Var så goda och sitt".

Dessa är Fred-Einar "Frein" Staflund och T.Z. - privatdetektiver. Fred-Einar (som av sina vänner kallas "Frein") är släkt med familjen på Svens sida och han kan inte tro att Ulf är någon våldsvärkare. Därför har Frein och T.Z. gett sig på att försöka knäcka fallet och bevisa Ulfs oskuld. De har tagit sig till huset till vilket Frein har nyckeln (därför var dörren öppen) och här sitter de nu och tittar igenom sina mappar på fallet. Frein känner igen spelarna från sina mappar och blir egentligen inte alltför förvånad över att se dem där. Dessutom har det förbrukats generösa mängder vin vilket har gjort både Frein och T.Z. att bli både vänligare och luddigare.

Frein och T.Z. kan ge spelarna information om hur samtliga familjemedlemmar avled, vem Ulf är, ett foto av densamme samt lite allmän information om släkten Hauptmann. Se appendix tre.

Frein och T.Z. samtalar vänligt med rollpersonerna som strax märker att de är lite på örat. Sedan går dem med uppmaningen att låsa efter sig och inte stöka till något.

Här inne lyckades Horst sätta eld på sig själv när han skulle tända brasan. Han avled av att inte av brännskadorna utan av ingen kunde komma och hjälpa honom på flera dagar.

10. Sovrum

Rummet är översållat med leksaker och böcker. Här inne bodde Lars och Karin.

Här inne avled Lars av att Sanguino hetsade familjens hund mot honom. Hunden har hämtats av polisen och är numera avlivad.

11. Sovrum

Här inne bodde tidigare Johan. En dator står på skrivbordet och bokhyllorna är fyllda med fakta-böcker och illustrerad vetenskap. Sängen är obäddad och en halvt urdrucken kopp chocklad står på nattduksbordet.

12. Sovrum

Här bodde Horst och Linda tills aldeles nyligen. Sängbord och dubbelsäng. En bokhylla i vilken finns att återfinna bland annat Mein Kampf av Adolf Hitler. Lapptäcke. Ett par garderober och skåp.

13. Garderoben (Portalen till Metropolis)

Här inne finns förnärlig familjens samlade vintergarderob. Pälsar och tröjor etc, etc. Garderoben kallas av familjen "lilla rummet" och är det rum i vilket Jürgen Hauptmann utförde sina riter för 200 år sedan. Rummet renoverades 1804 med då målades bara cirklar och symboler över med ny färg. Det har renoverats igen med nya övermålningar och tapetseringar men faktum kvarstår. Under all färg så ligger samma symboler och liknande som Jürgen Hauptmann använde sig av för att kontakta Sanguino. Här finns en portal mellan Metropolis och vår värld som Sanguino återöppnade för några dagar sedan. Han kan öppna och stänga den som han vill. För tillfället så har han den öppen eftersom han är mycket intresserad av att rollpersonerna tar sig till Metropolis och hjälper honom. Han kommer därför (om det ens behövs) att försöka medelst telepati locka någon av spelarna till garderoben för att se till att spelarna ramlar in i Metropolis. För att komma till Metropolis krävs att man går in i garderoben och tar ett par steg in. Man ser hela tiden väggen framför sig och tycker att den långsamt kommer närmare. Garderobens världsliga djup är runt två-tre meter men spelarna kan gå in runt 10 meter innan de hamnar i Metropolis. Om de går längre är garderobens fysiska djup och vänder för att gå tillbaka kommer de efter ett tag att falla ut i Metropolis i alla fall. Once in - never out! Här är det dags att hoppa till del två - Narnia, nej, Metropolis.

14. Korridor

Det finns tre dörrar. En leder in till garderoben, en till teve-rummet och trappan och en in till Sven och Gretls sovrums.

15. Sovrum

Här inne bodde Sven och Gretl. Rummet är sprängfyllt med böcker och prylar. Någon verkar ha varit en riktig samlare. En uppsjö böcker om övernaturligheter och ufo:s pryder bokhyllorna. En stjärnkare står vid fönstret. På väggarna hänger stjärnkartor. Någon verkar ha försökt rigga upp en karta i taket för det finns bjälkar, relativt nyinsatta. En stor pappkarta står lutad mot väggen tillsammans med en stege. Det hänger snaror i taket att hänga kartan i.

Här inne avled Gretl när hon skulle hjälpa sin man att hänga upp tak-kartan. Stegen välte och hon blev hängd i en av snarorna.

16. Sovrum

Här bodde Wolf och Sara. Rummet är prydligt inrett och fruktansvärt rent. Överallt hänger bilder av Jesus och Maria och det finns krucifix lite varstans.

17. Toalett

En helt vanlig toalett men dusch. En tandborste med tandkräm på ligger på handfatet.

18. Ulf's rum

Här inne bodde Ulf. Mycket riktigt kan man se ett exemplar av rollspelet Kult ligga helt öppet på bordet. Runt kartongen ligger lustiga papper med text om styrka, smidighet etc. Fullkomligt obegripligt. En av böckerna ligger uppslagen och ur den står att läsa en förvriden och ohygglig besvärjelse! Vad de säger om Kult är sannerligen sant! Ett djävulens verk! I rummet finns inget annat av intresse.

Not till spelledaren två.

Glöm bort allt som har med skräckslag att göra. Äventyret skulle med största sannolikhet falla om alla EGO-slag skulle göras och rollpersonerna råkar i panik ständigt. När rollpersonerna kliver in i Metropolis så får de en så svår chock redan då att de blir bedövade för alla andra hemskheter under större delen av äventyret. Du kan gärna slå EGO-slag och arbeta lite grand utifrån resultaten av de och se gärna till att rollpersonerna såväl som spelarna blir skrämde och hetsade. Större delen av äventyret skall spelas under extrem stress och få passager skall vara lugna. Naturligtvis kommer rollpersonerna att vara skrämde och rädda och fly då och då men det är inte meningen att de skall råka i panik jämt och ständigt. När Sanguino ändrar skepnad så KANSKE ett EGO-slag kan vara motiverat men annars är det lika bra att försöka inhysa skräck i rollpersonerna verbalt. Dessutom är det inte meningen att rollpersonerna skall ta upp strid med Metropolis invånare. Ta sådana idéer ur rollpersonerna omedelbart! De kan inte döda Sanguino med en pistol! Se till att de fasar för mörkrets makter. Som sanna kristna borde de veta att det enda som hjälper mot satan är ett rent sinnelag...

Del två - Metropolis

När rollpersonerna klivit in i garderoben på övervåningen och tagit några trevande steg in för att finna den bortre väggen kommer de att uppleva en sorts känsla av att falla och plötsligt kliver de in genom fönstret på 50:e våningen i en skyskrapa i Metropolis.

Naturligtvis kommer de att bli mycket förvånade över att plötsligt befinna sig på fönsterblecket till en skyskrapa ett antal meter över marken. Efter några sekunders chock och vinglande kommer de att hamna på golvet inne i skyskrapan chockade, uppriva och synnerligen förvånade.

Skyskrapan har inget värde i sig i äventyret och bör beskrivas mest som skräckinjagande och bitter. Kala betongväggar i smutsbrunt och dystergrått. Gåtfulla runor inristade i blod på väggarna. Inga möbler eller invånare. Inga ljud, förutom ett mekaniskt gnisslande någonstans ifrån. Om spelarna går mot gnisslandet kommer de efter ett tag att komma fram till en hiss (om de inte går mot gnisslande utan bara strövar planlöst så kommer de så småningom att komma fram till hissen iallafall eftersom det inte finns så mycket annat att se). Hissen går såväl uppåt som nedåt. Uppåt finns inget att se och spelarna slösar bara tid på att åka dit. Om de tar sig uppåt kan du visserligen låta hissen fastna och bara kunna åka nedåt men det vore alldeles för kliché och tråkigt så rollspela gärna med dem och låt dem utforska huset och därmed sänka sin mentala balans. Hela våningen är tom och öde. Den ger ett dystert intryck och man vill inte spendera en sekund där mer än vad som är absolut nödvändigt. De enda sätten att ta sig ned på är dels hissen och en trappa som är sliten och hal. Att gå ned femtio våningar för trappan är extremt jobbigt och förenat med direkt livsfara. Spelarna inser detta efter att ha gått ned ett par våningar och ett flertal gånger ha snubblat.

Om spelarna skulle försöka ta sig tillbaka genom fönstret till "världen" så får du antyda att det blåser kallt och det verkar vara ett helt vanligt fönster. Om de kastar ut något så faller det ned på gatan ca 100 meter ned. Se till att spelarna INTE hoppar ut. Spelaren som gör detta får i sista sekund tag i fönsterblecket eller i en flaggstång strax under eller liknande. Låt inte någon spelare dö här. Portalen är stängd. Man kan inte ta sig tillbaka till vår värld. Åtminstone inte därifrån...

Om de istället väljer att åka nedåt väntar en lång och krängande färd i en kvav, gnisslande hiss. Det låter som om något tassar omkring på taket. Stämningen är kaotisk och svårgripbar. Hissen tillåter spelarna att åka ända upp till våning 77 eller ned till sjunde källarvåningen. Det finns som vanligt en slemgrön knapp som är märkt med bottenvåningen - på engelska.

Del tre - Paranoia

Rollpersonerna är vid det här laget synnerligen förvirrade. De reste till Lund för att försöka fördriva ondskan från ett hemsökt hus och nu står de i en hiss i en skyskrapa av synnerligen makaber karaktär och är på väg Gud vet vart. De kommer att råka in i en "lätt psykos" och skapa en liten egen skenverklighet för dem att vistas i. När rollpersonerna har tagit sig ned till bottenvåningen (förslagsvis med hissen) så är det dags för dem att få träda in i deras egenhändigt skapade alternativvärld.

Hissdörrarna slås upp och de befinner sig stående i en värld som någon har vänt upp och ned. De står faktiskt i taket och tittar ut över ännu fler kala hallar. Långt borta i fjärran skymtar ett svagt flammmande ljussken och ljud hörs. *Panta rei*. Allt flyter. Hela taket och golvet böljar fast det är gjutet i betong och det är svårt att hålla sig kvar. Saker och ting flyger runt i luften. Golvet verkar kallt och hårt och man vill inte gärna falla ned på det. Plötsligt kommer de ut i en hall som är fylld med folk. Trashankar, missbildade och fula. Smutsiga och illaluktande. De står och värmer sig runt brinnande oljefat. Stanken är olidlig och ljudnivån likaså. Plötsligt får något missfoster syn på rollpersonerna där de går, i taket, och pekar och tjuter obegripligt. Plötsligt är hela havet av trashankar i uppror. Allas uppmärksamhet är riktad mot rollpersonerna där de går och folk kastar sig efter dem, hoppar och stäcker sig. Rollpersonerna måste krypa för att de längst inte skall nå upp till dem. Krypandes på alla fyra, i taket, vettskrämda och förvirrade försöker de undfly den skrämmande och vrålande hopen. De kommer plötsligt fram till en dörr och måste hoppa eller kliva över den höga tröskeln som uppstår när man står i taket. De kommer att fly genom flera rum, förföljda av krymplingarna ända tills de kommer till ett rum där golvet rasat in och nu kommer inte äcklena längre. Rollpersonerna kan andas ut och ta det lite lugnare - en liten stund.

Detta lilla "purgatorium" som rollpersonerna hamnat i skapas på nytt hela tiden av deras egna tankar och föreställningar. Ta gärna fäste på vad spelarna säger och försöka att väva in det utan att de märker att de själva är med och påverkar. De skall ingalunda kunna påverka situationen positivt. Om spelarna rollspelar tillräckligt bra kommer du säkert att kunna hitta massor med intressanta uppslag ur deras dialoger. Gamla barndomsminnen, Jans gamla kramdjur anfaller honom och försöker kväva honom. På en stol mitt i ett cirkulärt rum sitter någons gamla lärare på en stol och vill slå denne på fingarna för något hyss han gjort med en kötttyxa. Man kan som SL välja och vraka i en uppsjö av idéer. Man kan låta någon av rollpersonerna ha blivit utsatt för sexuella övergrepp eller ha blivit våldtagen tidigare och låta våldtäktsmannen eller fadern som förgrep sig på rollpersonen när denne var mindre komma tillbaka. Man kan låta någon lida för något brott som han eller hon skäms över. Erik kanske har samvetsqual för att han kom på kant med Livets Ord eller så kanske någon är homosexuell och har ångest. Någon kanske får återuppleva den bilolycka han nästan omkom i för tretton år sedan då hans fru/man/fästmo/barn omkom. Någons gamla mor dör i rollpersonens armar - igen utan att han har någon möjlighet att göra något åt det. Gamla mardrömmar man hade som barn, saker man fasat/fasar för etc, etc. Man kan som SL vara väldigt äcklig och elak eller...

Spelarna kommer vid ett tillfälle att falla ett antal meter (uppåt, från dem sett) ned på marken och slå sig ganska rejält. De kommer nu att gå på marken igen. När de som bäst håller på att återfå sunda vätskor kommer trashankarna att vara ikapp dem och jaga dem. De springer och springer. Plötsligt är de ute ur skyskrapan och ser för första gången den skräckinjagande staden med sina sotiga, dystra och förvridna fasader torna upp sig mot den blodröda himmelen. Efter dem springer hundratals missfoster, på gränsen mellan djur och människor och kastar sten efter dem och jagar dem. Spelarna tvingas springa för livet på gator och gränder utan att veta var de är eller var de är på väg. Deras förföljare tjuiter och vrålar. De knackar på gatubrunnar och upp ur dessa väller ännu fler trashankar som sållar sig till mängden. Hela gatan efter dem är ett hav av små och stora, fula och missbildare, smutsiga och vidriga varelser som bara verkar ha en sak i tankarna: Dem.

Efter att ha sprungit, i vad som verkar vara timmar, kommer spelarna plötsligt ut på en öppen plats, ett torg eller en park som är tyst och öde. Deras förföljare stannar i utkanten av torget och står där anfädda, dreglande och blänger på rollpersonerna, men vågar sig inte ut på torget.

Varelserna är borderliners och underjordens barn som vågat sig upp ur sina katakomber, tunnlar och labyrinter nu när solen snart försvunnit. Det är inte meningen att rollpersonerna skall löpa någon som helst risk att dö här, såvida de inte gör något övermåttan dumt, som t.ex att gå till anfall eller försöka springa ned i en kloak eller gatubrunn. Om de gömmer sig så hittar varelserna dem ögonblickligen med hjälp av lukt och hörsel och strax blir rollpersonerna tvingade att fly igen. Om de efter ett par försök inte har insett att det är lönlöst att gömma sig är det kanske dags att ge dem ett eller annat tjuvnyp - men inte förr. Det är inte meningen att rollpersonerna skall förlora mentalbalans och bli galna här. Naturligtvis är de chockade och fullständigt strandsatta men det är inte meningen att de skall flippa ur. Om de börjar rollspela sinnesjukdom eller liknande så se till att Gud leder dem på rätt väg, dvs. att deras inre röst ser till att de återfår fattningen. "Min son, jag är med dig min son..." osv, osv. Naturligtvis ren inbillning, projicerade av dem själva.

Del fyra - Lund

När rollpersonerna tittar sig omkring upptäcker de att de känner igen husen. Dessutom ser de lite längre bort en kyrkogård och en stor kyrka som tornar upp sig - Lunds domkyrka!

Förmodligen kommer spelarna att jubla inombords. En kyrka, en fristad. De kommer med största sannorlighet att ta sig mot kyrkan. Kyrkan är stor och vacker. Den är omgiven av en vacker kyrkogård belamrad med gravstenar. Kvarteren runt kyrkan är en kopia av Lund från sent 1700-tal. Ett litet medelhögt järnstaket inhägnar kyrkogården och en järngrind som står på glänt ger rollpersonerna möjlighet att ta sig in. För att komma fram till kyrkan måste de gå uppför grusgången som leder fram till ekporten. Hela kyrkogården är död och allt gräs är visset. Träden "slokar" och vinden rycker med sig löv från de tillsynes livlösa grenarna. När de hunnit halvvägs uppför grusgången ser de hur det reser sig mörka, raggiga gestalter från bakom gravstenarna, och tyst iaktar rollpersonerna. Som på en given signal kastar de sig fram mot rollpersonerna som återigen blir tvingade att springa för livet. Rollpersonerna kastar sig in genom dörren till kyrkan och lämnar wolven och ferocco hungriga kvar utaför. De kan inte komma in i Guds hus. Rollpersonerna är säkra?

Rollpersonerna pustar ut och vänder sig om. Då får de till sin förvåning se att kyrkan är fylld till bredden med folk och en präst (är det inte gamle Thorild Ljungdahl) står och håller en minnespredikan till den präst som tidigare lett församlingen och som nu stilla har somnat in. Han håller en mässa och folket sitter andaktsfullt och lyssnar. Flera gamla kvinnor gråter. Många är sorgklädda. Efter att ha förättat nattvarden så avslutas mässan och folket tågar ut.

Rollpersonerna kan se kyrkobesökarna och höra dem. De är å andra sidan inte synliga eller hörbara för dem. Det är med andra ord som om de vore ljudlösa och osynliga. De kan inte prestera några ljud eller liknande förutom genom att t.ex välta dopfunten. De kan inte kommunicera med någon utan att skriva meddelanden på en lapp, något som skulle göra personen vettskrämd. Anledningen till detta är att Lunds Domkyrka befinner sig på ett tämligen tunt ställe i väven mellan vår värld och Metropolis. Därför existerar kyrkan och kyrkogården i båda "dimensionerna" och följdaktligen kan rollpersonerna se lite av vår värld i kyrkan. Rollpersonerna kan knuffa på kyrkobesökarna eller råka gå in i dem. Då kyrkan stundom sviktar i sin "multidimensionalism" tycker sig rollpersonerna ibland kunna se igenom folket i kyrkan.

När folket tågar ut genom dörren är det möjligt att rollpersonerna blir rädda att de skall slaktas av bestarna utanför och försöker stoppa dem. Dock är det så att de dörrar som öppnas av lundensarna är dörrar som leder ut i Lund och där finns inte några farligheter. Rollpersonerna kan inte kliva ut i Lund. Om de skulle kliva ut igenom dörrarna skulle de komma ut i "Metropolisverkligheten" och sålunda bli anfallna av wolven och ferocco igen. Utanför dörrarna så kan de inte se kyrkobesökarna längre.

Del fem - Möte med Jesus

Tillslut blir kyrkan tom, nej, finns det inte en människa kvar, längs fram, sittandes på en bänk? Jo, visst finns det. Han reser sig sakta. Det är en ung man. Familjärt ansikte på något sätt. Hur går han klädd egentligen? I en toga?!

Ja. Det reser sig alltså en yngling från första bänk och går ut i mittgången. Där vänder han sig så att han ser rollpersonerna och går med raska och självsäkra steg mot dem. När han kommit halvvägs så går hans kropp precis i höjd med Jesus' på korset och då sträcker han ut armarna rätt ut så att han precis skymmer hela bilden. Det droppar blod från håll i hans händer och fötter. När han precis skymmer bilden av Jesus ser rollpersonerna vem det är. Det är Ulf Staflund! Den försvunna Hauptmannaren! Eller? När han sträcker ut armarna, hans halvlånga hår fladdrandes i draget från dörren som står på glänt, så ser han precis ut som mannen på korset. Han inte bara ser ut, det är mannen på korset, för när han kommer närmare så ser rollpersonerna inte någon Jesuskulptur på korset längre, utan bara ett enkelt kors, och spår av blod som leder från det till där Ulf/Jesus står.

Det är viktigt att du gör en övertygande framställning av denna passage. Rollpersonerna (och helst spelarna) skall tro att de mött Jesus och att han och Ulf Staflund är samma person. Det är Ulf, som Sanguino har hjärntvättat. När Sanguino anlände genom portalen till huset Hauptmann skonade han Ulfs liv och tog honom med till Metropolis. Hjärntvättade honom och gav honom en gnutta av sin egen kraft för att denne skulle kunna bli en utmärkt slav åt honom. Ulf tror fullt och fast på att han är Jesus och att Sanguino är Gud. Det var Ulf som hämtade alla präster från sina hem så att Sanguino kunde försöka få dem att förstöra inskriptionen. Han har dock inte varit så mild i sina metoder eftersom han är så otålig så hittills har han lyckats tortera alla präster till döds innan han hunnit få dem dit han vill. Sedan har han låtit Ulf bära tillbaka deras kroppar till deras lägenheter (en förväxling skedde dock och det är därför som två präster hittades döda i varandras lägenheter). Prästernas själar plågas dock fortfarande av Sanguino i Hauptmannhusets källare.

Ulf går fram till spelarna sakta, han nästan flyter fram, och när han kommit ända fram sänker han armarna och stannar. "Välkomna" säger han med mjuk och varm röst. Om någon av spelarna frågar vem han är kommer han att svara dem "Jag är Jesus, Guds son". Då rollpersonerna är skadade efter sina duster med Metropolis invånare kommer han att hela dem med elst handpåläggning. Sedan kommer han att resa sig upp (han är mycket längre och kraftigare nu) och slå upp portarna ut mot kyrkogården som numera badar i ljus. "Kom", säger han, "Jag skall visa er till

min fader...". Kyrkogården är som förbytt. Gräset är grönt och frodigt var Ulf går fram och vinden är varm och fuktig. Träden har rätat på sig och löven är nu gröna och friska. Solen står högt på himlen och sprider ett varmt sken över kyrkogården. Det är nästan lite paradiskt.

Ulf leder rollpersonerna genom gator och gränder och vart han än går fram tycks omgivningen leva upp och det ser inte längre så dystert ut. Kyrkklockan ringer och den vackra metallklangen ekar mellan gränderna. Rollpersonerna är bedövade av detta kast från fasa till paradiset och kommer därför inte att lägga märke till att allt åter vissnar när de gått förbi. Efter en kort vandring kommer de fram till en gata som de känner igen. De flesta husen är obekanta men ett av dem är mycket familjärt: Huset Hauptmann.

Del sex - Möte med Gud

Rollpersonerna befinner sig alltså åter på den gata i Lund där huset Hauptmann är beläget. Huset är inte lika sotigt längre och alla ornament är intakta. Ulf leder dem in genom grinden och fram till dörren som öppnas. Där inne kan man höra ljudet av ett piano. De går in i huset och in i det rum som aldeles nyss var vardagsrum (rum 7). Därinne står ett piano och vid detta sitter en gestalt som är svår att bilda sig en uppfattning om. När rollpersonerna stiger in i rummet slutar han spela och vänder sig om. Med en dov mullrande röst säger han:

- Äntligen! Välkomna mina barn.

Gestalten ser precis ut som varje rollpersons specifika bild av Gud. Han utstrålar kraft och vitalitet. Det är viktigt att du framhäver att det verkligen är Gud. Det är alltså inget snack om saken. Han ÄR Gud.

Egentligen så är detta naturligtvis inte Gud. Detta är azghoulen Sanguino som på nytt gör ett försök att få tag i Jürgen Hauptmann och plåga honom. Sanguino tänker få rollpersonerna att utradera den inskription som Jürgen Hauptmann gjorde på sin kista för att skydda sin själ. Genom att använda sig av Sanguinos namn i formeln kunde han hindra Sanguino från att plåga och tortera honom. Jürgen Hauptmann fann slutligen frid.

Om rollpersonerna ställer frågan om varför det var så mycket fasa innan de nådde Gud så svarar han att vägen till paradiset kantas av många frestelser. Den smala vägen är den svåra vägen och inte ens hans egen son kunde gå den utan att frestas av djävulen. Endast den med ett helt rent sinne skall djävulen inte röra. Etc, etc. Så fort rollpersonerna drar upp något som skulle kunna ifrågasätta gestaltens Gudomlighet eller tvivlar så kommer Gud att skyllda på dem, säga att det är deras egna hjärnor som spelar dem ett spratt. Frestelser. Djävulen och deras egna synder.

Gud kommer att tala med rollpersonerna om en prövning. Han tänker inte tala om varför eller några detaljer om anledningen och om spelarna är tillräckligt goda rollspelare så lär de inte fråga. De lär tacka och ta emot allt vad Gud säger.

Gud kommer att be dem att ta sig tillbaka till kyrkan och där göra vad som måste göras: De skall där förstöra den hedniska inskription som finns inristad **INUTI** en kista genom att tända eld på kryptan och kasta ut den djävulens lakej som ligger i kistan. Den renande elden skall rensa ut djävulens verk ur kryptan. Den renande elden skall föra tillbaka Min härlighet. Den renande elden skall brinna starkare än tusen eldar och driva djävulen på flykten osv. (- Jan, tvivlar du på Mig? Din Herre?) Runt 1880 så försvann kistan ur kyrkan under moderniseringen av Helgo Zettervall och därför har spelarna aldrig sett, eller ens hört talas om inskriptionen. Då kyrkan och omgivningen är Lund från sent 1700-tal/tidigt 1800-tal så så finns kistan och inskriptionen kvar.

Gud ger dem en brinnande fackla och ber dem att återvända till kyrkan och göra vad som måste göras.

Spelarna ger sig av i riktning mot kyrkklockornas klämtande med gott mod (förmodligen). Snart blir de dock varse att det inte kommer att bli någon dans på rosor. Återigen anfaller borderliners, nu i sällskap med wolven och ferocco. De jagar rollpersonerna genom Lunds gator och gränder och vinner terräng ständigt. Rollpersonerna lyckas så småningom komma fram till kyrkan, ta sig in och regla porten. Wolven och ferocco står utanför och försöker slita sönder dörren. Rollpersonerna tar sig ned i kryptan precis innan bestarna lyckas slita sönder portarna och rusa in.

Kryptan (för karta, se appendix fyra)

Del sju - Kryptan

Nedgången till kryptan är täckt med en tung järnlucka som rollpersonerna först har vissa problem att öppna. Precis när de lyckas öppna luckan forcerar deras förföljare dörren och kommer in i kyrkan. Rollpersonerna hinner med nöd och näppe ned i kryptan och stänga dörrarna.

Kryptan är unken och kall. Det luktar lite härinne. Det är relativt högt till tak och alla kan nått och jämnt gå upprätt. Hela krypan är byggd i senromersk stil och är relativt välbevarad. Ett tjugotal kistor finns här nere, både trä och sten. En stenstaty av en förvriden, trolliknande man, står och kramar om en av pelarna, kusligt levande. Man tycker sig höra ett sakta droppande vatten. En liten ranglig järntrappa leder ner från ingångsluckan som är tung och rostig. Utanför stryker bestarna omkring och ylar och då och då kastar sig något vilddjur frenetiskt mot järnluckan i ett försök att slå in den. Rollpersonerna kan höra sina hjärtslag eka i kryptan.

Om rollpersonerna börjar rota runt i kryptan efter inskriptionen så hittar de tillslut en text på en vackert utsirad träkista. Liksom av en ren händelse faller deras blickar på ett guldplakat på kistlocket. "Vila i frid. Jürgen Hauptmann". Texten på kistan lyder "De som älskar mig, och de som söka mig, de skall finna mig". Om de öppnar kistan, kommer de att finna ett tämligen ruttet lik (eftersom året här är 1779 har Jürgen bara varit död i lite mer än ett år) som håller en silverbibel tryckt mot bröstet och bär ett guldkrucifix runt halsen. Inuti kistan, på insidan av locket har man spikat fast ett pergament med en text på yiddish (appendix fem). Rollpersonerna kan tyda yiddish och få översättningen (appendix sex).

Texten är skriven av Jürgen Hauptmann och är daterad 1778-01-09. Den går i stort ut på att väcka tvivel hos rollpersonerna som direkt kommer att tvivla på att det verkligen är Gud de mött. Bakom pappret skymtar inskriptionen (även den på yiddish). Rollpersonerna kan tyda den och får den till att lyda som följer:

"Vik hädan satan. Min kropp, min själ, mitt blod skyddas av Honom. Du kan inte mer tortera mina lemmar eller mitt sinne, vem du än är. Ty ny är jag åter hos honom. Nu går även jag med Gud."

Vade satana, insociabilis sanguino diespiter. Halec obtingo domine. Jürgen Hauptmann.

Sedan följer trosbekännelsen på latin. Den latinska texten ovan identifierar rollpersonerna som en fras som används vid excorsism. Henning har använt frasen när han var i huset Hauptmann och det var då som han blev stigmatiker. Förhoppningsvis inser spelarna att de INTE kan elda upp trosbekännelsen, annars får SL rycka in och se till att de inser vad de håller på att göra för misstag.

Sanguino som är inkluderat i den latinska exorsistformeln är faktiskt en del av Sanguinos namn, men dock inte hela. Den inskriptionen hindrar Sanguino från att fånga och plåga Jürgen Hauptmanns själ, något som har gjort Sanguino mycket vred. Dessutom hindrar den honom att kontrollera Lund-delen av Metropolis. Att använda "Sanguino" mot azghoulen för att försöka kontrollera honom är lönlöst. Man

måste kunna hela hans namn. Tillsammans med andra kraftord kan det dock vara verkningsfullt. I silverbibeln som Jürgen Hauptmann håller tryckt i famnen finns ytterligare en kraftfullt fras mot Sanguino, men mer om det senare.

Vad som är viktigt är iallafall att rollpersonerna har sett silverbibeln och Jürgens kista med lappar och inskriptioner.

Del åtta - Tvivel

Så fort spelarna börjar tveka eller tvivla vilket är meningen så kommer de att teleporteras tillbaka till huset Hauptmann där de får möta Gud som är mycket vred. Om någon av spelarna håller i boken så tappar han/hon den när de blir teleporterade. Gud är som sagt var VRED! Han dundrar mot rollpersonerna.

“Tvivlare! Svikare! Otrogna!” varpå en blixtnar skjutet ut från hans högra pekfinger och slungar någon av rollpersonerna till marken med ett brutet revben. Om rollpersonerna nu inte insett att det inte är Gud de har att göra med (detta borde de göra eftersom de alla tror på den förlåtande Guden och inte accepterar en straffande Gud. Gud är god och därmed .) så får SL låta Sanguinos skepnad av Gud svikta lite (nu när han använder sin kraft för att slunga blixtnar) och rollpersonerna kan få en snabb titt på Sanguinos rätta skepnad (se Kult, bok 3 Sanningen).

När rollpersonerna insett att det inte är Gud som de har att göra med kommer Sanguino först att anta djävulens skepnad och sedan sin ursprungliga. Han skrattar rått och elakt. Han tänker döda rollpersonerna snabbt och barmhärtigt. När han precis är beredd att med en enda gest slakta rollpersonerna vaknar Ulf som hittills stått bredvid överksam. Plötsligt inser han vem han egentligen är och vad som har hänt. Han kastar sig emellan rollpersonerna och Sanguino och med den lilla kraft som han fått av Sanguino försöker han stoppa honom. De står och koncentrerar sig och mellan dem ser man blixtnarna vira. Ulf skriker åt rollpersonerna:

“Spring, spring. Bibeln, inuti bibl... aaaaahrg“

Och så dör Ulf, mosas sönder av Sanguinos jättelika krafter. Rollpersonerna springer förmodligen för livet men Sanguino förföljer dem inte, helt övertygad om att de snart kommer att dö i den galna staden.

Nu borde rollpersonerna ha insett att de skall hämta silverbibeln som Jürgen Hauptmann hade i kryptan. Gör de inte det utan undrar vilken bibel så får SL hinta dem. Hade inte Jürgen Hauptmann en bibel i kryptan? eller, om du tycker att hinten är alltför luddig, så kan du låta Ulf skrika ‘silverbibeln!’ istället för ‘bibeln’ och om inte ens det hjälper... IMPROVISERA!

Rollpersonerna tar sig tillbaka till kryptan utan större bekymmer. Till en början hittar de inte men efter ett tag slår klockan tre och då kan de orientera sig efter ljudet. Solen står högt på himlen och inga monster jagar dem. Under andra omständigheter skulle det vara en riktigt fin dag. Nåväl. Rollpersonerna går ned i kryptan och tar upp Jürgen Hauptmanns bibel. När de tar upp bibel (oavsett var den ligger, OBS! detta händer inte förrän nu) så faller ett pergament ut med lite text på. (appendix sju)

Sagt och gjort. Om rollpersonerna ständigt läser versen på pappret så kan inte Sanguino, några av hans lakejer, eller några andra nattvarelser (de som tidigare jagat rollpersonerna) skada dem.

Precis när rollpersonerna läst klart pappret sticker en ferocco in sitt huvud genom luckan ned till kryptan

och nu gäller det att rollpersonerna handlar snabbt. Det är alltså meningen att de skall mäs­sa versen **hela tiden**. Så fort de läst versen en gång sticker feroccon svansen mellan benen och flyr. När rollpersonerna tågar ut ur kyrkan ser de hur bestarna flyr. Om de skulle sluta läsa så blir de genast anfalla, men om de återupptar läsandet så går de säkra.

Det är nu tänkt att rollpersonerna tar sig tillbaka till huset Hauptmann. Där finns inga spår av Sanguino men rollpersonerna lägger plötsligt märke till kroppar hängda i taket i snaror och på krokar. Överallt finns blod och de kan återfinna resterna av Ulfs kropp, söndermosad, på vardagsrumsgolvet bredvid pianot. De tar sig via garderoben tillbaka till vår värld och där är det dags att läsa epilogen.

Del nio - Epilog

Med tunga steg släpade dem sig upp för de sista trappstegen, upp till husets övervåning. Överallt hängde kroppar eller kroppsdelar och blod sipprade fram ur springor överallt. Sjukligt nog var de nu alla så vana att de knappast lade märke till det. Jan höll boken och mässade med hög röst. Han flåsade lite lätt. De nådde målet, det sista spillran hopp att få återgå till den mänskliga världen, garderoben. Dörrarna stod vidöppna och rörde sig knarrande fram och tillbaka i det kalla vinddraget från de sönderslagna förn­sterrutorna. Han gick in i garderoben, in mellan alla plagg som stank av blod och ruttet kött. Han tog trevande några steg, sedan ett par till och sedan ytterligare ett par steg. Plötsligt klev han ut genom dörrarna till garderoben där han en gång klivit in, han var åter "hemma". Strax efter följde Henning, Erik, Eva och Johan.

- Jan, du kan sluta läsa nu. Jan?

Erik ruskade Jan lite lätt och snart slutade han mäs­sa och tittade trött på de andra. De gick tysta ned för trappan, ned i vardagsrummet, genom matsalen och ut i hallen. Plötsligt skrek Jan till och släppte bibeln.

- Aj, den bränns!

Förvånade stirrade de alla på den stora, tunga boken vars silverbelagda yta blev alltmer rödglödgad. Plötsligt tog mattan eld, och snart slickade smala, höga lågor väggar, golv och tak. Handlings­förlamade stog de där och tittade på hur elden spred sig. På något sätt kändes det naturligt. Hela hallen var nu övertänd och elden spred sig in i allrum och matsal. Jan, Henning, Eva, Johan och Erik gick tysta ut ur huset, nedför grusgången, vände sig om vid grinden för att se hur hela Huset Hauptmann stod i lågor. Jan började skratta hysteriskt men slutade snart. Iklädda sina trasiga och blodiga kläder klev de sedan ut på gatan och gick åt något, för dem likgiltigt håll. Tysta och sammanbitna. Vansinnets demoner angrep dem ständigt från alla håll och skör var den mur som höll dem stångna. Sakta försvann dem mellan husen, lämnandes efter sig en röd strimma blod. En svart katt strök över gatan och det sista som hördes var det allt starkare ljudet av sirener...

Strax följer appendix ett; Artikeln. Denna innehas av två av rollpersonerna, Jan och Henning. Detta framgår av deras karaktärsblad. Du bör dela ut artiklarna och låta spelarna skumma igenom dem strax innan du läser inledningen. Med andra ord: Artikeln är appendix ett.

Sataniska riter i hemsökt 1700-tals hus i centrala Lund.

Av Kareem Johansson

I två års tid har huset Hauptmann, ett gammalt tyskt köpmannabygge från tidigt 1700-tal, beläget i centrala Lund hemsökts av demoner som förprestat livet för familjen Hauptmann - husets ägare.

För två år sedan började det hela. Under en fest på universitetet lämnade de sex vuxna i familjen huset helt i händerna på de fyra barnen, Ulf(14), Johan(10), Lars(7) och Karin(6). Då passade "ondskan" i huset på att vakna och nästan exakt samtidigt skedde fyra olyckor i Huset. Ulf snubblade i badkaret och slog i huvudet. Johan ramlade i trappan och bröt ena armen. Lars tröja fasnade i hushållsmixern och han höll på att strypas. Karin lyckades välla ett ljus och hela hennes hår brann upp. När familjen Hauptmann kom hem, strax efter att olyckorna inträffat, fann de sina barn i ett upplösningstillstånd och samtliga, chockade, fördes till sjukhus. Att olyckorna skett så exakt hade säkerligen blivit bortförklarad som en tillfällighet om inte incidenter fortsatt att inträffa i huset. Helst när någon var ensam.

Utstrålade hat

Hela huset tycktes utstråla hat mot familjen Hauptmann, som alltid, enligt släktkrönikan, varit otursförföljd. "Man kunde inte vistas ensam

i ett rum utan att böcker föll ned på ens fötter, glas sprack, såsen kokade över ... etc, etc" sade fru Sara Hauptmann(87) i en intervju med vår reporter för två år sedan.

Präst tillkallad

Den mycket religiösa släkten Hauptmann var inte sena att tillkalla församlingens präst för att välsigna familjen och stänka vigvatten i rummen. Detta skedde men det tycktes inte hjälpa det minsta. Denne präst lär sedan ha talat om sina andliga upptäckter i huset under ett Seminarium i Uppsala men det är inte bekräftat. Vad man dock säkert vet är att under de två år som gått sedan huset stämplades som "hemsökt" har ett flertal präster och religiösa auktoriteter försökt att driva ut ondskan ur huset (detta är något som Svenska kyrkan kraftfullt dementar) men hittills har ingen lyckats.

Funna döda

För snart två veckor sedan återfanns hela familjen Hauptmann sänar som på äldste sonen, Ulf(16), döda i sin villa. Alla hade dött i olika olyckor. När de återfanns hade de alla varit döda i tre till fem dagar enligt polisens rättsmedicinska expert. Någon hade, en eller två dagar efter att olyckorna inträffat, ristat underliga symboler och tecken i kropparna och ritat cirklar i blod på golvet. Inget har sagts av varesig polis eller kyrka men

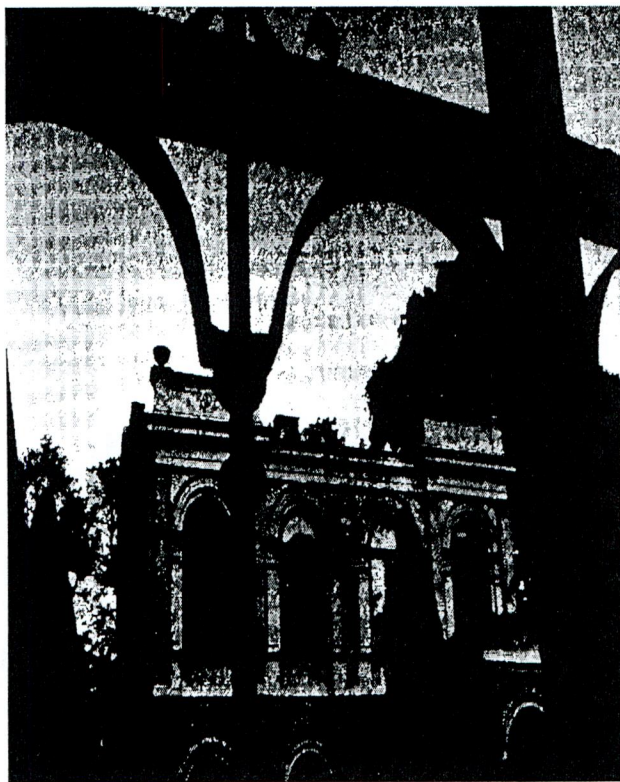


Foto: TRYGGVEHOLMBERG

Skönheten Bedrar. - Huset Hauptmann, en vacker Lundsk 1700-tals byggnad som trots sitt sköna utseende har varit platsen där ett flertal grymma olyckor/bestialiska mord begåtts. Huset har alltsedan det uppfördes varit i släkten Hauptmanns ägo.

den satanistiska kopplingen är uppenbar.

Ockulta föremål

Efter en noggrann undersökning av huset återfanns i Ulfs rum (liggandes öppet på skrivbordet) ett flertal rollspelsböcker, bland annat rollspelet Kult. I en av regelböckerna fanns ett bokmärke visandes på en sida vilken behandlade ritualmord och andra ockulta riter. Ulf hade dessutom en mycket gammal bibel och ett antal ljus i en byrålåda. Polisen har alltså nu en huvudmisstänkt - Ulf - men man har ännu inte trots ett flertal razzior i olika spellokaler eller hos hans rollspelande kamrater hittat några spår av den försvunne sextonåringen.

Präster döda

Sedan man funnit familjen Hauptmann, har flera av de präster som tidigare besökt huset Hauptmann försvunnit spårlöst och sedan återfunnits döda i sina lägenheter. Återigen förnekar Svenska kyrkan att händelserna är annat än oskyldiga olyckor eller olyckliga sammanträffanden. Faktum kvarstår dock: Tre präster som alla har varit och besökt familjen är försvunna. Tre har återfunnits döda efter att ha varit saknade i en eller två dagar. Inga bevis gentemot Ulf har kunnat påvisas men vissa källor inom polisen anser att hans försvinnande talar för sig självt. Oavsett vad som hänt har tolv personer avlidit och fyra försvunnit. Mystiken tätar. □



OBSTBF Jahrc, 1961 Berlin

Sataniska riter i hemsökt 1700-tals hus i centrala Lund.

Av Kareem Johansson

I två års tid har huset Hauptmann, ett gammalt tyskt köpmannabygge från tidigt 1700-tal, beläget i centrala Lund hemsökts av demoner som förpestat livet för familjen Hauptmann - husets ägare.

För två år sedan började det hela. Under en fest på universitetet lämnade de sex vuxna i familjen huset helt i händerna på de fyra barnen, Ulf(14), Johan(10), Lars(7) och Karin(6). Då passade "ondskan" i huset på att vakna och nästan exakt samtidigt skedde fyra olyckor i Huset. Ulf snubblade i badkaret och slog i huvudet. Johan ramlade i trappan och bröt ena armen. Lars tröja fasnade i hushållsmixern och han höll på att strypas. Karin lyckades välla ett ljus och hela hennes hår brann upp. När familjen Hauptmann kom hem, strax efter att olyckorna inträffat, fann de sina barn i ett upplösningstillstånd och samtliga, chockade, fördes till sjukhus. Att olyckorna skett så exakt hade säkerligen blivit bortförklarad som en tillfällighet om inte incidenter fortsatt att inträffa i huset. Helst när någon var ensam.

Utstrålade hat

Hela huset tycktes utstråla hat mot familjen Hauptmann, som alltid, enligt släktkrönikan, varit otursförföljd. "Man kunde inte vistas ensam

i ett rum utan att böcker föll ned på ens fötter, glas sprack, såsen kokade över... etc, etc" sade fru Sara Hauptmann(87) i en intervju med vår reporter för två år sedan.

Präst tillkallad

Den mycket religiösa släkten Hauptmann var inte sena att tillkalla församlingens präst för att välsigna familjen och stänka viggvatten i rummen. Detta skedde men det tycktes inte hjälpa det minsta. Denne präst lär sedan ha talat om sina andliga upptäckter i huset under ett Seminarium i Uppsala men det är inte bekräftat. Vad man dock säkert vet är att under de två år som gått sedan huset stämplades som "hemsökt" har ett flertal präster och religiösa auktoriteter försökt att driva ut onskan ur huset (detta är något som Svenska kyrkan kraftfullt dementerar) men hittills har ingen lyckats.

Funna döda

För snart två veckor sedan återfanns hela familjen Hauptmann sånär som på äldste sonen, Ulf(16), döda i sin villa. Alla hade dött i olika olyckor. När de återfanns hade de alla varit döda i tre till fem dagar enligt polisens rättsmedicinska expert. Någon hade, en eller två dagar efter att olyckorna inträffat, ristat underliga symboler och tecken i kropparna och ritat cirklar i blod på golvet. Inget har sagts av varesig polis eller kyrka men

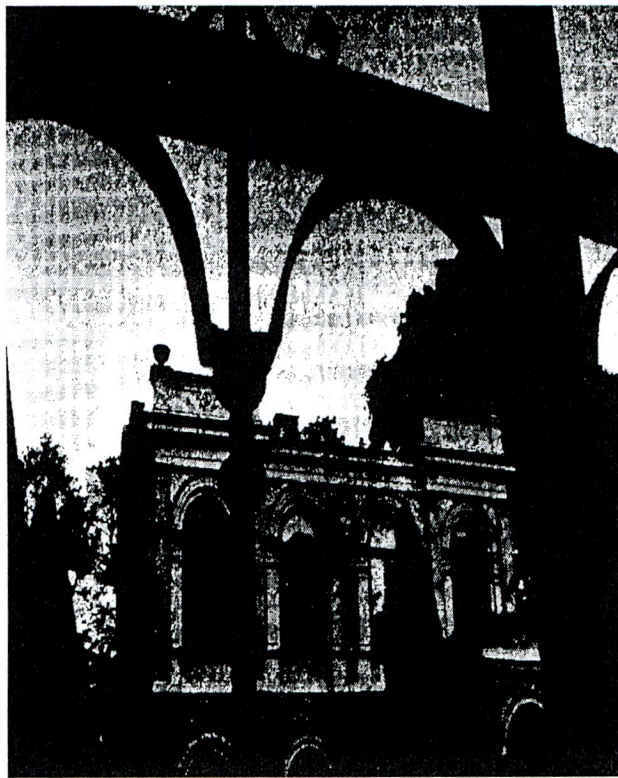


Foto: TRYGGVE HOLMBERG

Skönheten Bedrar. - Huset Hauptmann, en vacker Lundsk 1700-tals byggnad som trots sitt sköna utseende har varit platsen där ett flertal grymma olyckor/bestialiska mord begåtts. Huset har alltsedan det uppfördes varit i släkten Hauptmanns ägo.

den satanistiska kopplingen är uppenbar.

Ockulta föremål

Efter en noggrann undersökning av huset återfanns i Ulfs rum (liggandes öppet på skrivbordet) ett flertal rollspelsböcker, bland annat rollspelet Kult. I en av regelböckerna fanns ett bokmärke visandes på en sida vilken behandlade ritualmord och andra ockulta riter. Ulf hade dessutom en mycket gammal bibel och ett antal ljus i en byrålåda. Polisen har alltså nu en huvudmisstänkt - Ulf - men man har ännu inte trots ett flertal razzior i olika spellokaler eller hos hans rollspelande kamrater hittat några spår av den försvunne sextonåringen.

Präster döda

Sedan man funnit familjen Hauptmann, har flera av de präster som tidigare besökt huset Hauptmann försvunnit spårlöst och sedan återfunnits döda i sina lägenheter. Återigen förnekar Svenska kyrkan att händelserna är annat än oskyldiga olyckor eller olyckliga sammanträffanden. Faktum kvarstår dock: Tre präster som alla har varit och besökt familjen är försvunna. Tre har återfunnits döda efter att ha varit saknade i en eller två dagar. Inga bevis gentemot Ulf har kunnat påvisas men vissa källor inom polisen anser att hans försvinnande talar för sig självt. Oavsett vad som hänt har tolv personer avlidit och fyra försvunnit. Mystiken tåtnar. □

Appendix två - Vad som står att finna i rum 7 på bottenvåningen

Nazistiska tidskrifter och propaganda. Ett par exemplar av VAMs kamptidning. Eftersom dessa inte har någon funktion i äventyret så finns inga handouts av detta slag, men om rollpersonerna frågar om det finns något i Nazistidningarna som kan korrespondera till en specifik händelse så höfta på!

Legenden om Jürgen Hauptmann

“Jürgen Hauptmann föddes i Thüringen i Tyskland 1724. Han var den yngsta av sju söner i den mycket rika, berömda och framgångsrika köpmannasläkten Hauptmann. Alla hans äldre söner var duktiga och framgångsrika köpmän men själv var han inte så duktig. Han lyckades förstöra varor, göra dåliga affärer, skrämma bort kunder och blev på så sätt familjens svarta får. Han försökte ständigt hävda sig och visa sin duglighet men det resulterade bara i att situationen förvärrades. Han försökte att be, men det hjälpte inte. Då försökte han med något värre. Han försökte ta kontakt med självaste satan. I källaren i villan i Thüringen inrättade han ett litet altare och ett pentagram där han försökte tillkalla djävulen. Han lyckades dock inte något vidare här heller och hans försök uppdagades snart av familjen som blev rasande. De lyckades mirakulöst nog hemlighålla händelsen men beslöt att skicka Jürgen till en avlägsen plats där han inte kunde ställa till så mycket skada. Sverige visade sig vara en idealisk plats och snart skickades Jürgen dit med en summa pengar och uppgiften att försöka etablera ett kontaktnät i Sverige. Dock fortsatte han med sina försök att nå den andra sidan och vissa anteckningar som han gjort tyder på att han faktiskt lyckades. Legenden säger att hans plötsliga framgång berodde på ett avtal med självaste satan medan andra påstår att hans familj stödköpte honom i hemlighet. I slutet av år 1777 spärras Jürgen in på mentalsjukhus där han sedemera avlider. Mot slutet av sin bana sitter han bara konstant och sjunger eller mässar samma fras om och om igen som ett mantra. Sedan Jürgens död har släkten Hauptmann varit otursförföljd.”

Dessutom finns små handskrivna lappar:

“Jag har idag för tre år sedan sålt min själ för lycka och framgång. Men han skall inte få mig ty jag har genomskådat honom.”

“Han kom idag till mig i sömnen för att tortera mig. Men jag läste Det för honom ur min bok, tio, hundra, ja kanske tusen gånger och tillslut gav han upp. Nyckeln ligger i namnet”

“Åter, idag, har jag mött honom. Men jag sade Det till honom och han kunde inte skada mig. Jag skrek och sjöng Det och han flydde. Hans makt över mig skall snart vara bruten”

Appendix tre - Vad Frein och T.Z. har att ge spelarna

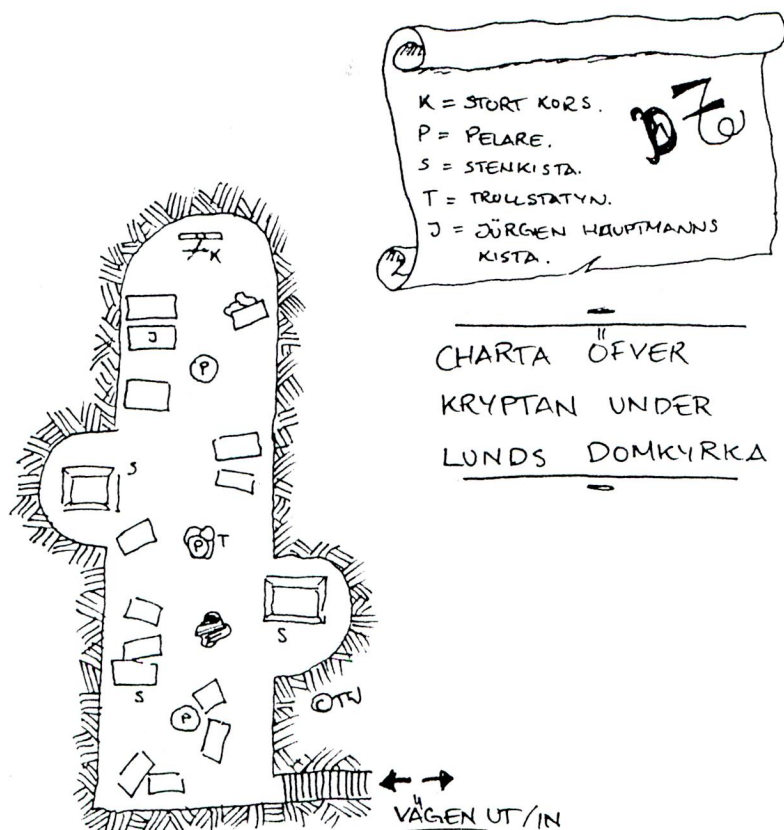
Om spelarna inte letade igenom rum 7 och hittade papprena som finns beskrivna i appendix två har Frein och T.Z. papprena. De låter villigt rollpersonerna läsa allt som finns i appendix två (men de behåller dem dock). De kan dessutom verifiera att släkten alltid varit otursförföljd. Frein och T.Z. kan berätta för spelarna precis hur alla avled (se nedan). De känner inte till något speciellt om Horsts nazistiska tendenser och pratar ogjärna om det. De vill minnas familjen Hauptmann som de fina människor de var.

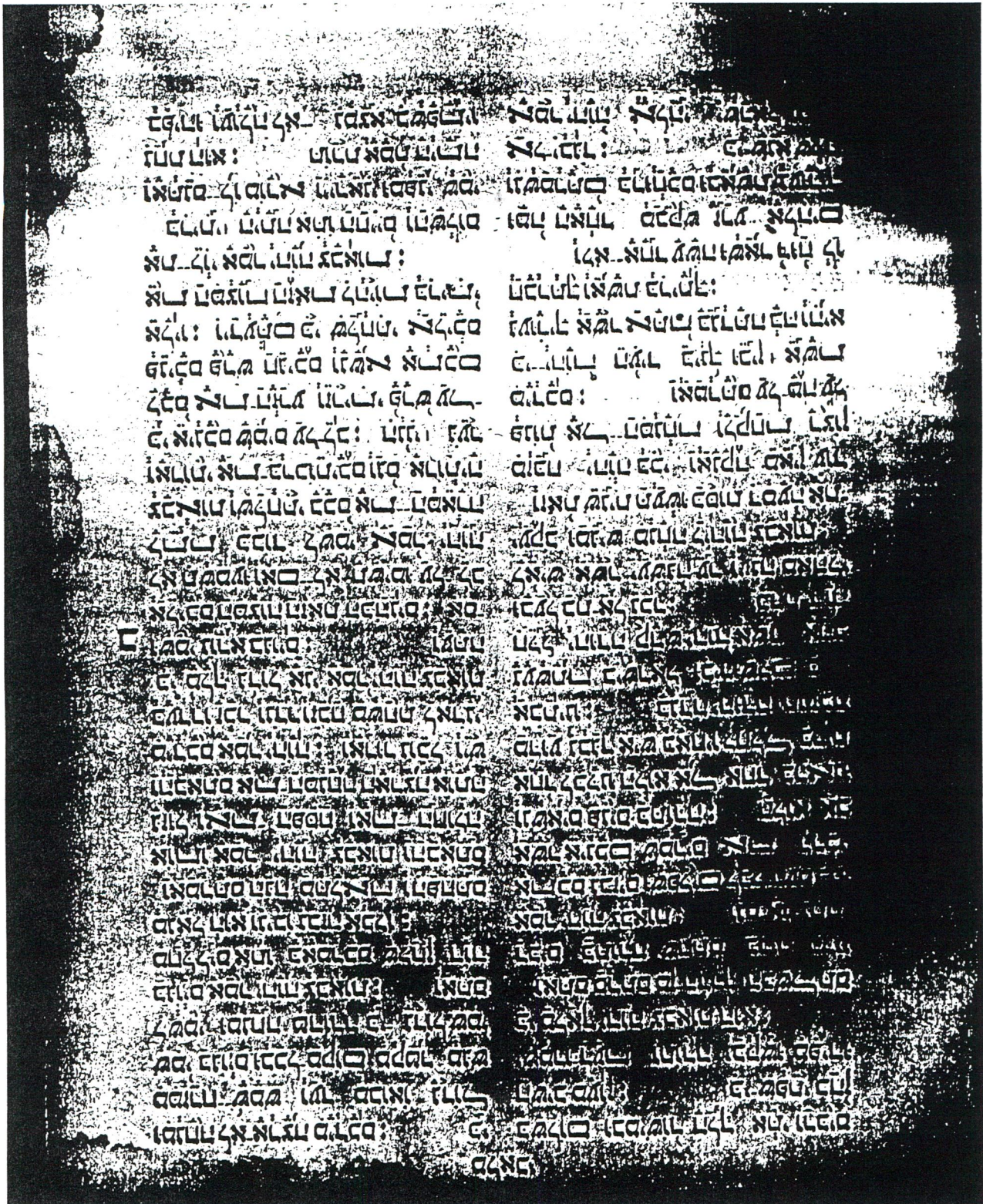
- Karin Nacken knäckt. Fick keramikhylla över sig.
- Lars Ihjälbiten av familjens hund.
- Johan Halkade i badkaret och spräckte skallen.
- Linda Fick stöt av mixern i köket, tog eld.
- Sven Fick stöt av väggkontakten i matsalen och dog.
- Gretl Halkade när hon skulle sätta upp stjärnkarta i taket. Blev hängd.
- Horst Brände upp sig när han skulle tända brasan i teve-rummet.
- Sara Fick hillebard i bakhuvudet i hallen. Skallen spräckt.
- Wolf Ramlade ned för trappan och bröt rygg och nacke.

Om spelarna frågar eller om SL anser det nödvändigt så kan Frein och T.Z. börja prata om husets byggnad, när det uppfördes osv. De kan då, om SL **verkligen** vill hinta rollpersonerna, råka nämna något om Jürgen Hauptmanns riter som skall ha utförts i vad som nu är övervåningens klädkammare (av familjen kallad "lilla rummet", se Jürgens dagbok i appendix sju), men den är ju sedan länge renoverad...

Med andra ord: Frein och T.Z. kan hinta rollpersonerna efter SL:s tycke och smak.

Appendix fyra - Karta över kryptan





Att översätta texten är ganska svårt. Låt spelarna stå och lura på det en stund. Slå gärna en tärning för att lura i dem att du slår för om de lyckas. Det vore alltför snöpligt om äventyret skulle sluta här på grund av att tärningen inte vill. Henning kan läsa hebreiska bristfälligt.

Appendix sex - Översättningen av appendix fem

I ho läsa detta, i skolen finna förströstan hos Honom, hos JHVH, han som skapade er i tidernas begynnelse. Låten er icke luras av falska gudar, sätten i eder tillit till han som vilade på den sjunde dagen. Denna text är präntad på befallning av Gud fader allsmäktig, himmelens och jordens skapare, och ve envar som spottar åt detta eller skändar hans verk. Jag har sett världen bortom, jag har sett vad som inte är Gud eller djävulen. Jag har sett vad som är värre än djävulen, jag har skådat djupare ned än helvetet, jag har varit där och har återvänt. Han kom till mig som djävulen men visade sig vara värre. Sätten er tillit till Gud, ni lyckligt lottade som sluppit skåda bortom. Sätten er tillit till Gud, så som och jag gjorde och skrev detta. Den namnlösa fasa, om vilken jag talar, kommer att göra allt vad som står i hans makt för att förstöra detta. Min skrift kan endast förstöras med den renande elden, det enda som han inte siälv kan hantera. I ho läsa detta. Tag akt! Den renande elden skadar honom mer är mig. Den renande elden kan han inte siälv hantera. Han kommer att skicka sina lakejer efter mig, långt efter min död. Han kommer inte att vila förrän jag är ruttnad och han håller min bräckliga själ i sina klor. Han kommer att söka förstöra vad jag har skrivit men de rättrogna, de som bekänna sig till Jesus Kristus, de skola skydda mig, från och med den renande elden. Tag akt. Herre, nu låter du din tjänare fara hädan i frid, efter ditt ord, ty mina ögon hava sett din frälsning.

Den 9:e januari, nådens år 1778. Skrivit har Jürgen Hauptmann

Appendix sju - Vad rollpersonerna skall läsa för att bli osårbara

Lappen som rollpersonerna hittar i silverbibeln lyder som följer:

“...han har talat med mig om den renande elden. Han for med osanning och jag visste det. Han skyr den, han fruktar elden och jag har den. De kala vita väggarna släpper inte ut mig, men in honom. Jag måste hela tiden säga Det, oupphörligen, annars kommer han att ta mig, han eller hans lakejer. Han ville ta mig med, sade han. Låta mig slippa sitta här. Han log. Han är ond. Han ville ta mig med, men jag läste Det och han fick gå, ännu mer vred än sist.

Den 11:e januari, nådens år 1778

Om bara dessa väggar kunde ge vika. Jag skulle bränna med den renande elden. Ty jag vet hur han kommer och går. Huset är hans port, genom mina cirklar. Kunde jag skulle jag riva lilla rummet och för alltid stänga hans port. Jag har varit därigenom. Ohyggliga fasa! Lycklig är den som är ovetande om värden bortom. Vore jag i hans ställe skulle jag vara lycklig. Lilla rummet är hans port, som leder dit och åter. Om bara dessa väggar kunde ge vika. Då skulle han darra för den renande elden.

Jürgen Hauptmann

Den 12:e januari, nådens år 1778

Jag orkar inte läsa Det längre. Min kropp är svag och mitt sinne bräckligt. Snart kommer han att komma för att föra mig till sig. Han skall inte lyckas. Om bara min kära Anna har gjort som jag bad henne. Stackars Anna. Vilken galning till karl hon har haft. Kära lilla Anna, förlåt mig. Jag orkar inte läsa Det längre men jag står inte ut med tanken på att han tar mig. Jag skall göra vad som måste göras. Förlåt herre ty jag har syndat.

Vade Dorsum Nemoris Ebusus Eccere Cerus Intra Judex Sanguino

Vade Dorsum Nemoris Ebusus Eccere Cerus Intra Judex Sanguino

Vade Dorsum Nemoris Ebusus Eccere Cerus Intra Judex Sanguino

Vade Dorsum Nemoris Ebusus Eccere Cerus Intra Judex Sanguino

Vade Dorsum Nemoris Ebusus Eccere Cerus Intra Judex Sanguino

Vade Dorsum Nemoris Ebusus Eccere Cerus Intra Judex Sanguino

Vade Dorsum Nemoris Ebusus Eccere Cerus Intra Judex Sanguino

Jürgen Hauptmann

Kult - D7 "Och på den sjunde dagen..."

“Vade Dorsum Nemoris Ebusus Eccere Cerus Intra Judex Sanguino“ är precis vad som skall mässas ständigt för att Sanguino eller hans lakejer eller andra nattvarelser inte skall kunna skada rollpersonerna. Om det inteframgår tydligt nog att detta skall mässas får du som spelledare hjälpa rollpersonerna på traven. Om de inte förstår att de skall återvända genom “lilla rummet“ dvs. garderoben, som faktiskt är det minsta rummet, får du även här göra en insats. Kallade inte Frein och T.Z. något rum på övervåningen för “lilla rummet“. Pratade dem inte om något sådant när ni kom upp för trappan???

Not till spelledaren tre.

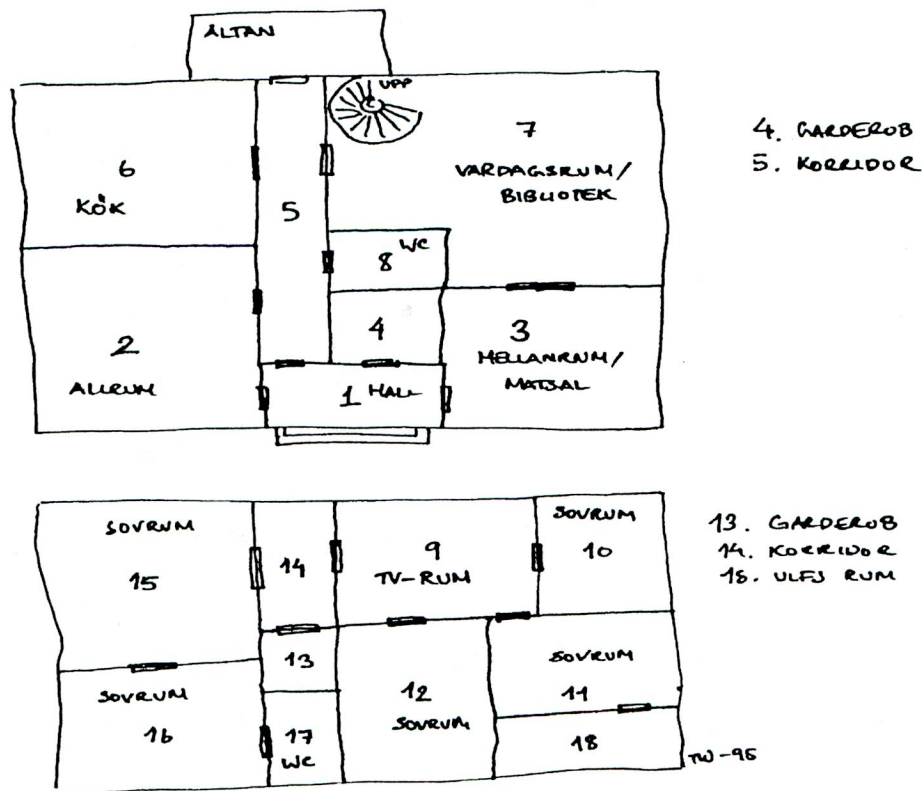
Kom ihåg att spelarna är här för att spela Kult och ha roligt! Se till att ni alla har det. Döda helst INTE en spelare (såvida de inte gör några enorma klantigheter eller samma dumhet femtioelva gånger) och se till att ingen situation är omöjlig att klara sig ur. Återigen är det viktigaste att alla har roligt och därför vore det bra om du som SL ser till att rollpersonerna klarar av äventyret. De kommer att tycka att det är mycket roligare då. Med andra ord:

Se till att inte döda, skada för mycket, slå kopiöst med tärningsslag eller slaviskt följa reglerna. Man skall faktiskt kunna klara äventyret utan att använda några färdigheter! BRA ROLLSPEL PRIORITERAS!!!

Mycket nöje!
Tobias Wrigstad - D7

Efterord:

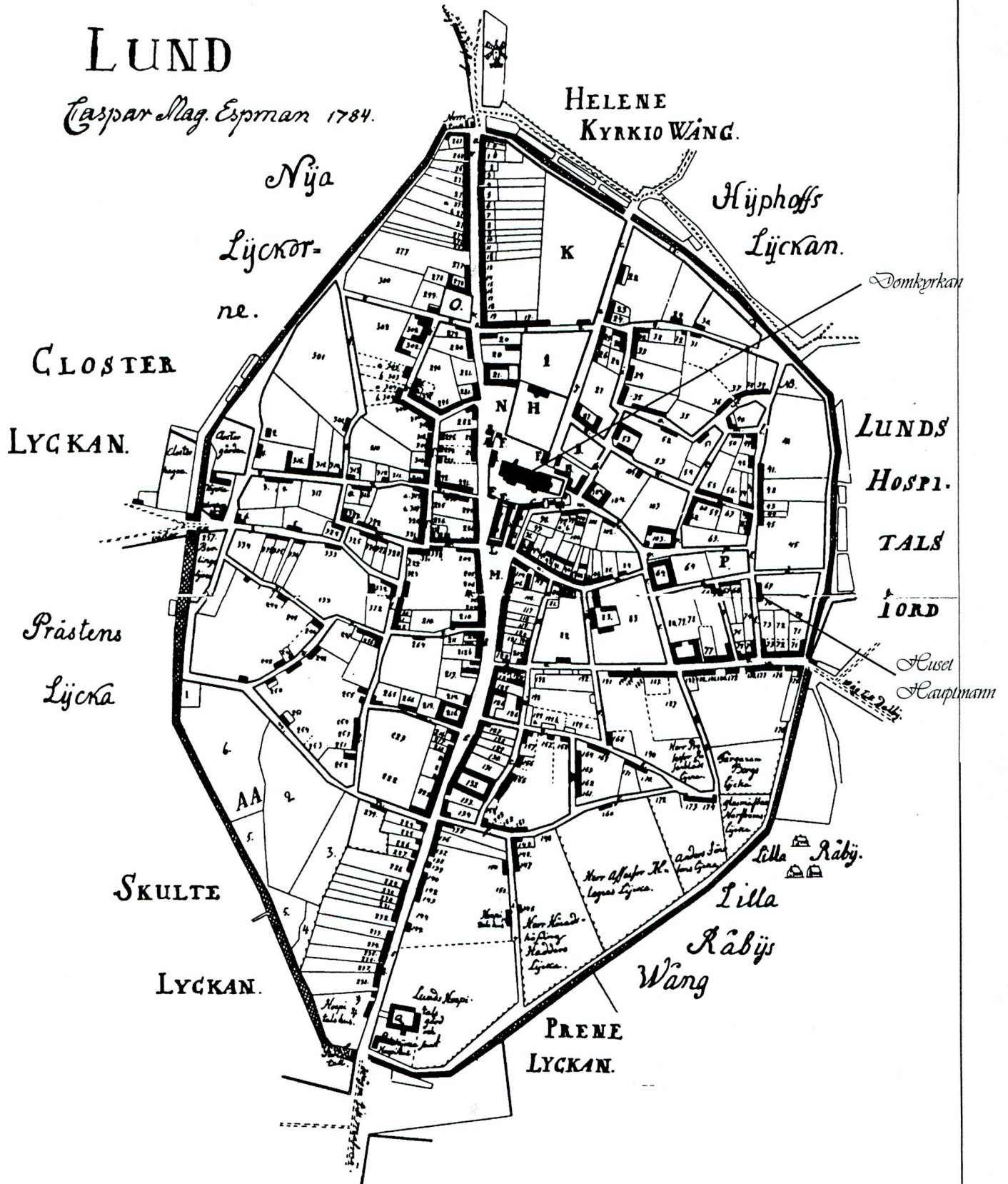
Eftersom detta inte är LinCons huvudturnering i Kult så tog vi oss friheten att göra detta lilla experimentäventyr. Ett litet test om det verkligen går att ha med Metropolis på detta sättet. Dessutom är det väldigt roligt att spelarna spelar präster (de godas förkämpar?), i en kamp mellan gott och ont! Tämligen kliché men ett inslag i debatten....



CHARTA ÖFVER HUSET HAUPTMANN

LUND

Caspar Mag. Espman 1784.



Charta öfver Lund 1784. Här springer rollpersonerna runt jagade av allsköns kreatur.

D7

Appendix åtta - Vad händer om..?

Om rollpersonerna utan att tänka sig för snabbt och lätt eldar upp Jürgens kista trots att den inskription som faktiskt finns där är trosbekännelsen och trots att du som spelledare har gett dem vägledning och hintat dem finns det inte så mycket kvar att göra. De har nu banat väg för Sanguino att plåga och pina Jürgen Hauptmanns själ i evigheter. Rollpersonerna kastar ur liket ur kistan varpå bibeln öppnas och ut faller pergamentet (se appendix sju). Nu kan rollpersonerna om de är tillräckligt snabba faktiskt fortfarande ha en chans att klara livhanken.

Kistlocket brinner torrt som fnöske och snart står hela kistan i ljusan låga. Pappret gulnar, rullar ihop sig och blir till skör aska. De sista resterna av inskriptionen i kistan raderas ut och försvinner. Plötsligt manifesteras Gud mitt framför rollpersonerna. Han tar tag i kroppen som ligger på marken (eller om rollpersonerna har glömt att kasta ut den ur kistan så tar han den ur den brinnande kistan) och ruskar den. Äntligen! skriker han, hans forna milda röst som bortblåst. Äntligen. Plötsligt kör han in sin hand i bröstet på den halvt ruttande kroppen, hans hand gräver sig in i det möra köttet. Den döda kroppen får plötsligt liv igen, för en kort sekund tänds ögonen och kroppen rycker, krampaktigt av smärta. Gud drar ut sin hand och i den håller han ett halvt ruttet, ännu pumpande hjärta, som han sakta krossar. Hans ansikte förvrids till ett ondskefullt grin. Till slut Jürgen, till slut blir du ändå min! Kroppen gör en ansats som för att skrika men den gapande munnen ger bara ifrån sig ett dovt rosslande, ögonen slocknar åter och kroppen blir stilla. Hjärtat slår inte längre. En ruttet, kväljande sörja rinner ut från de sönderslitna blodkärlen, ned på golvet. Gud kastar tillbaka huvudet och skratrar rått. Utan ett ord slaktar han sedan rollpersonerna en efter en genom att mosa dem med sina krafter. Om rollpersonerna har pergamentet med den latinska ramsan på och läser denna så blir de plötsligt osårbara för Sanguino och kan ta sig tillbaka till garderoben och tillbaka till verkliga världen. Annars är de dömda att dela Jürgen Hauptmanns öde, inspärrade i ett litet rum utan mat eller vatten och **varje dag** bli sönderskurna av förvridna missfoster och ättna levande...

Den renande elden

Rollpersonerna kan inte skada Sanguino med den renande elden. Därtill krävs långt mycket kraftigare doningar än en liten fackla. Om rollpersonerna vid något tillfälle försöker "sätta eld" på Sanguino så kommer han bara att grina illa men inte bry sig nämvärt. När rollpersonerna teleporteras tillbaka till Huset Hauptmann så försvinner facklan automatiskt i tomma intet eftersom Sanguino inte har någon användning för den längre.

Efter de fem karaktärerna finns texter om Livets Ord, Baptism och Laestadianism. Tre av de fem religioner som rollpersonerna representerar. Det är naturligtvis bra att om en spelare känner till en religion bra så borde han få den karaktären. Dock bör kvinnliga spelare få kvinnliga rollpersoner oavsett religion. Jag har valt att inte inkludera någon info om svenska kyrkan eller katolska kyrkan då jag anser att det borde finnas tillräckligt mycket kunskap i standardspelaren för att kunna spela ordinär präst. Hoppas att jag har rätt...

Äventyret är konstruerat av D7.
Huvudansvarig var Tobias Wrigstad.
Tack till:

Illugi Ljótsson, Björn Kauppi, Jakob Wohler, Bengt Janson och Börge Ring.

Henning Skoog - Präst i Katolska kyrkan

Ålder 77 år Ögon Bruna, pigga
Längd 171 cm Hår Stålgrått, kort på sidorna, kal på hjässan
Vikt 65 kg

Rörlighet 7 Utseende 10 Uppmärksamhet 7
Styrka 7 EGO 17 Utbildning 14
Tålighet 7 Karisma 15

Fördelar Matematisk begåvning, Sjätte sinne.

Nackdelar Tvångstanke (pedant).

Färdigheter: Svenska språket 24, Teologi 18, Skriftlig framställning 16, Etikett 9, Diplomati 2, Vältalighet 13, Spel & Dobbel 8. Yiddish 7

Henning är präst i Katolska kyrkan och tillika exorcist (ja, de har faktiskt sådan i Katolska Kyrkan). Han har varit med förr. I Jungmanska villan -56 och Frodenquistska jaktslottet på Ingarö -77 var han med och fördrev djävulens lakejer från dels Jungmans två döttrar (båda 7 år gamla) och dels baron Frodenquists mycket gamla Amati (fiol). Han har med andra ord varit med förr...

Henning är den 'djupe' typen som inte räds tränga djupt in i trosfrågor, med den alltid bakomliggande åsikten att allt ändock är av Gud, och därför gott i grund och botten. Han har därför rykte om sig att vara en smula naiv, men ändå kunna se nyktert på allt i livet. Han har fullt förtoende för Gud och ber regelbundet om större kunskap i mysterierna och om att människorna skulle visa sitt 'rätta jag' (det goda) lite oftare.

Hennings syn på Gud

Han tror att Gud är god, och har inte en tanke på att Gud skulle kunna skada någon eller något. För honom är den store Guden allomfattande och finns i allt. Det enda som skiljer Hennings trosuppfattning från den gängse Katolska toleranta d:o: Han är extremt intolerant mot affärsmän, som han uppfattar som månglare som tjänar Mammon, och drar nytta av vanligt, kristet, hederligt folk. Särskilt avskyr han gatumusiker som lurar pengar av folk som passerar förbi med sin vämjeliga, vad-det-nu-heter.....Rockmusik!

Hennings syn på Bibeln

Henning har en syn på Bibeln som speglar hans övriga liv ganska väl: Bibeln är ett rättesnöre för alla, och han förväntar sig sålunda att alla bör följa den, liksom han. Eftersom alla är Guds barn bör alla ha någon form av 'receptbok med godkända rätter'. Dock är det hela att betrakta inte som bokstavstroende, utan istället allegoriskt, liknelsemässigt.

Utrustning: Filofax (penna, miniräknare, almanack, anteckningsblock), tandborste, pass, VIP-kort på "The Golden Crane Gospel Center" vid St. Eriksplan, dagens post (tele-räkning (påminnelse), Dagens Nyheter (inklusive artikeln "Sataniska riter etc"), Vivo-reklamblad), krucifix, Ray-bans, armbandsur.

Citatet: "Han är ett geni, det självklart verkande instrumentet för ett Gudomligt öde.
(Goebbels om Hitler, 1941)"

Jan Strandell - Präst i Svenska kyrkan

Ålder 39 år Ögon Blå, klipska
Längd 186 cm Hår Ljusbrunt, kortklippt
Vikt 76 kg

Rörlighet 13 Utseende 12 Uppmärksamhet 16
Styrka 10 EGO 15 Utbildning 16
Tålighet 11 Karisma 13

Fördelar Inflytelserika vänner, Ärlighet, Pacifism, Osjälvisk.

Nackdelar Fobi (höjdskräck, blod), Mardrömmar (om helvetet), Manisk.

Färdigheter: Teologi 15, Svenska språket 20, Etikett 11, Värtalighet 13, Sjunga 3, Diplomati 8, Världsvana 12.

Jan är präst inom Svenska kyrkan. Han har varit präst i snart 8 år och har ett tämligen gott rykte som sådan. Jans syn på tron är att den måste anpassas till samtiden. Han är med andra ord ingen bibelryttare, utan snarare en omtolkare. Dessutom verkar han för ett närmare samarbete mellan kyrkorna (främst protestantism, katolicismen och baptismen). Trots detta har han skaffat sig en fast anställning som präst i Älvdalen. Han är dock född och uppvuxen i Stockholm. Han studerade teologi i Lund som ung man och är därför bekant med staden i fråga. Jan blev frälst under sin konfirmationsläsning och är övertygad om att hans syn på tron är den absolut rätta.

Jans syn på Gud

Gud är barmhärtig och god. Han skulle **aldrig** skada eller döda. Gud är hjälpande och förlåtande, **inte** prövande eller straffande.

Jans syn på Bibeln:

Vad som står i "boken" som han familjärt brukar kalla den är metaforer och allegorier. Det är inte bokstavligen sant men innehåller en sensmoral som är viktig att man tar till sig. Tron och Bibeln måste omtolkas i enlighet med tidens anda och det samtida samhället.

Jan är glad, trevlig och pratsam. Man kan först inte tro att han är kristen. Han ser ut som vilken annan man som helst och har en diskret klädsmak. De som bara sett honom tenderar att glömma bort honom, men de som talat med honom en gång minns honom oftast, för hans sätt att tala om tron och Jesus, ett sätt som inte sällan färgsätts med mindre grova svordomar och fräckisar. Han kommer ständigt med små underfundigheter. Allt ifrån tråkiga ordvitsar till avancerade flerledskämt.

Utrustning: Tandborste, "Bibeln", 97 kr, SL-kort (maj-augusti), DN inklusive artikeln "Sataniska riter etc".

Citatet: "Tron kan förflytta berg - om man tror på det....He,he..."

Erik Ol - Expastor i Livets Ord

Ålder 43 år Ögon Blå, giriga
Längd 179 cm Hår Blond, halvlångt och välvårdat
Vikt 93 kg

Rörlighet 13 Utseende 17 Uppmärksamhet 10
Styrka 11 EGO 14 Utbildning 15
Tålighet 13 Karisma 16

Fördelar Tur.

Nackdelar Jagad (Livets Ord), Girig, Spelgalen.

Färdigheter: Svenska språket 20, Teologi 14, Diplomati 12, Etikett 15, Vältalighet 14, Spel & Dobbel 12, Matlagning 13, Pistol 5.

Erik var ett tag pastor inom Livets Ord i Uppsala innan han kom i konflikt med rörelsens religiösa auktoritet - Ulf Ekman - och kastades ur rörelsen. Erik försökte då att starta en egen rörelse, Livets Budskap, dels vilande på grunden av Livets Ord samt med en hel del nya idéer. Livets ord tålde dock inte konkurrensen och snart inleddes en serie terroråd mot Erik och hans "sekt". Erik såg sig tvungen att fly från Uppsala och just nu flackar han omkring lite över hela Sverige, i sin husbil och på vandrarhem, för att hitta en lämplig plats att starta Livets Budskap på nytt. Han fruktar ständigt för påhälsning av Livets Ord som inte tolererar Eriks uppstickarfasoner.

Eriks syn på Gud:

Gud är barmhärtig och god. Han skulle **aldrig** skada eller döda. Gud är hjälpande och förlåtande, **inte** prövande eller straffande.

Eriks syn på Bibeln:

Tron och Bibeln måste omtolkas i enlighet med tidens anda och det samtida samhället. Man kan inte läsa samma föräldriga text om och om igen, man måste göra lite ändringar här och där. Erik vet, ty Gud har sagt det till honom och detta skall vara hans rättesnöre vid skapandet av den nya religionen (Livets Budskap).

Erik klär sig propert och exklusivt. Dyra skjortor, skor, kostymer och kavajer, alltid enligt modet. Han är lite lönnfet men det är något som få hinner lägga märke till. Han har blont hår, en aning längre än page, välvårdat och välkammat. Han är alltid parfymrad och luktar gott. Han har en kretsande blick med en girig glimt tills han fått syn på ett objekt att omvända. När Erik är i närheten går ingen säker. Han är chevaleresk, charmig och trevlig. Dessutom är han rik, något som han ser som ett tecken på att Gud är med honom. Erik talar alltid om Gud, Ordet och Jesus, den sistnämnda ofta omnämnd som "vännen min" eller "min gamle vän". Hans mål i livet är att predika ordet och omvända syndarna och han missar sällan en chans att pröva sin verbala förmåga på de stackars hedningarna. Erik brukar dock vara framgångsrik, särskilt hos yngre kvinnor, och han brukar därför oftast bara försöka omvända dessa för att stärka sitt självförtroende. Eftersom Erik är jagad av Livets Ord bär han en pistol. Han är inte rätt person att använda den kanske, men han har den utifall att...

Utrustning: Filofax (penna, miniräknare, almanacka, anteckningsblock), armbandsur, pistol.22, 10 skott, tändare, plånbok (605.50 kr, kreditkort, olika visitkort), kleenex mini, yuppie-nalle, mini-call.

Citatet: "Låt icke gossen vara utan aga; ty om du slår honom med riset, så bevaras han från döden;...(Ords. 23:13)"

Kult - D7 "Och på den sjunde dagen..."

Angående Livets Ord - Handout till Erik, bör läsas igenom av SL.

Livets Ords grundare och andlige ledare är den karismatiske Ulf Ekman. Efter att ha blivit frälst 1970, kom han att studera teologi vid Uppsala Universitet. Han var redan då aktiv i ett flertal kristna rörelser. 1979 prästvigdes han i Göteborg. Därefter åkte han på Bibelskola i USA och återkom 1983 till Sverige med en ny lära, grundad på Kenneth E Hagins lära: Livets Ord. Hagins lära går ut på att människan består av tre delar. Hon är ande och har en själ som bor i en kropp. Anden är det eviga eller gudomliga som lever vidare efter döden. Själén är intellektet, känslan och viljan. Kroppen är det hus i vilket människan bor. Genom att vara stark i sin tro, det vill säga att låta anden dominera över känslor, tankar och vilja, följer framgång på livets alla områden. Man får det bra materiellt, blir inte sjuk, dör inte i förtid osv. Det pågår en ständig kamp mellan anden och själen/kroppen. Detta motsvarar kampen mellan Gud och Djävulen (gott och ont). Anhängare av Livets Ord, eller Trosförkunnelsen som de själva föredrar att sig, anser ofta att Livets Ord tillåter Gud verka och handla, samt att man finner värme och gemenskap i församlingen; något som t.ex saknas i statskyrkan. Kritikerna, däremot, menar att läran, de kallar de framgångsteologi eller härlighetsteologi, är destruktiv. De talar om hjärntvätt, prestationsångest och personlighetsklyvning. Anledningen till detta är att anhängarna ofta kommer in i djupa grubblerier. De måste ju vara misslyckade och otillräckliga eftersom Gud inte uppmärksammar deras böner. Enligt läran är dessa ej tillräckligt starka i sin tro och läran skall ej ifrågasättas. Vissa menar att Livets Ord inte skulle vara annat än en affärsidé - ett sätt att tjäna pengar. Livets Ord drivs som en stiftelse med Ulf Ekman som ledare i församlingen. Enligt Ulf Ekman så har Gud sagt till honom att han skall leda och på den vägen är det. Han fattar därför alla viktiga beslut själv. Till sin hjälp har han ändå en styrelse bestående av nära vänner och familjen. Den största delen av Livets Ords inkomster kommer ifrån privatpersoner i form av kollekt och penningåvor. Varje församlingsmedlem skall skänka minst 10% av sin inkomst till församlingen. Man uppmanas att investera i den himmelska banken istället för att sätta in pengarna på en vanlig bank. Livets Ord delar in verkligheterna i två delar, en god och en ond. Allt ont (sjukdomar, krig, etc) kommer från djävulen. Allt gott (rikedom, fred, etc) kommer från Gud. Materiella tillgångar och god hälsa är tecken på att Gud är med och styr en människas liv. Den som är fattig och sjuk är påverkad av djävulen, straffad för sina synder. Handikappade är syndare.

Bönen är en viktig del i medlemmarnas liv. Med bönen kan man bota sjuka och få omgivningen att följa Gud vilja. Tungotal är en gåva från Gud. Man förstår inte vad man själv säger men Gud förstår. Med tungotalet bygger man upp sig själv, rensar bort felaktiga tankar och druver djävulen på flykt. Man ber och bekänner i bönen och begär vad man vill ha eller vill ska hända. Felaktigt tänkande leder till nederlag. Bekänn sjukdom och fattigdom och du får det. Bekänn hälsa och välgång och Gud ger dig det. Sjukdomar kan botas genom demonutdrivning. De troende lägger sina händer på den sjuke och ber. Denne helas då och blir frisk. Eftersom Djävulen är orsak till sjukdom måste djävulen frivas ur den sjukas kropp för att han skall bli frisk. Vid en lyckad utdrivning skall personen kräkas eller på något annat sätt få ut demonen ur kroppen. Livets Ord menar att det svenska skolväsendet är inspirerat av demoner. Många av skolböckerna har en vinklad historiesyn och strider med Guds ord. De innehåller till och med kapitel om sex och samlevnad!!!

En typisk Livets Ord-anhängare? (inte riktigt Erik):

En Livets Ord-anhängare kan vara i princip hur som helst men vad som är utmärkande är t.ex dyra kläder (för att visa att de har råd; de går med Gud) och prestationsångest. Om de inte klarar en uppgift eller får igenom ett beslut betyder detta att Gud inte ser dem som värda det och att djävulen besatt dem.

Eriks inställning till ovanstående:

Erik är väl med på ovanstående i stora drag, även om han ser lite skeptiskt på vissa delar, som t.ex biten med kräkas ut demoner och farlig skollitteratur. Dock är han en sann anhängare av framgångsteologin och om något går honom emot blir han genast ställd och osäker. Han har prestationsångest.

Kult - D7 "Och på den sjunde dagen..."

Eva Andersson - Pastor i Baptistkyrkan

Ålder	55 år	Ögon	Gröna
Längd	158 cm	Hår	Brungrått, till halva ryggen
Vikt	51 kg		

Rörlighet	11	Utseende	13	Uppmärksamhet	10
Styrka	7	EGO	13	Utbildning	14
Tålighet	7	Karisma	15		

Fördelar Motståndskraft mot sjukdom, Pacifist, Språkbegåvning.

Nackdelar Förträngning (Incest), Fanatism

Färdigheter: Svenska språket 23, Diplomati 14, Hantverk (krukdrejning) 16, Gitarr 17, Sjunga 15, Första hjälpen 10, Sömnad 13, Teologi 14, Rida 9, Förföra 13.

Eva är pastor inom Baptistkyrkan. Hon har varit pastor i kyrkor över nästan hela landet men huvudsakligen i Stockholm. Hon är ganska klämkäck och hurtig och trevlig. Hon har en oerhört sund inställning till livet: Måttfullhet, något som hon ständigt förvisar omvärden om. Eva är en mycket duktig gitarrspelar och sångerska och hon har faktiskt varit med och spelat in en skiva som spelats flitigt i radio P1s morgonandakt. På fritiden skriver hon själv och tonsätter små verk som hon försöker lansera som baptistiska hymner. Hon har på eget initiativ bedrivit mission i stockholmsförorterna Rinkeby och Tensta och faktiskt lyckats ganska bra genom att ha gjort väckelsemötena till små attraktioner med sång och dans och allehanda aktivitet. Eva verkar också för ett samarbete mellan de olika kristna inriktningarna och är ytterst tolerant mot alla kristna förbund som inte avviker alltför mycket från originaltron (Baptismen).

Evas syn på Gud:

Gud är barmhärtig och god. Han skulle **aldrig** skada eller döda. Gud är hjälpande och förlåtande, **inte** prövande eller straffande.

Evas syn på Bibeln:

Eva tror inte på Bibeln som ett rättesnöre, eller ett orakel med alla sanningar i. Han ser snarare på Bibeln som ett utmärkt historiematerial, ett bevis på Guds existens. Naturligtvis känner hon vördnad inför boken men inser att dess innehåll inte är menat att tolkas ordagrant.

Utrustning: Gitarr, Munspel, E-sträng (mörk), En halväten påse bilar, Sångbok ("Sjung svenska folk!"), Tandborste, Toalettväska (bindor, tandkräm, smink etc.).

Citatet: "Nu tar vi varandra i hand allesammans och så sjunger vi 'Wi skjäll överkam!'"

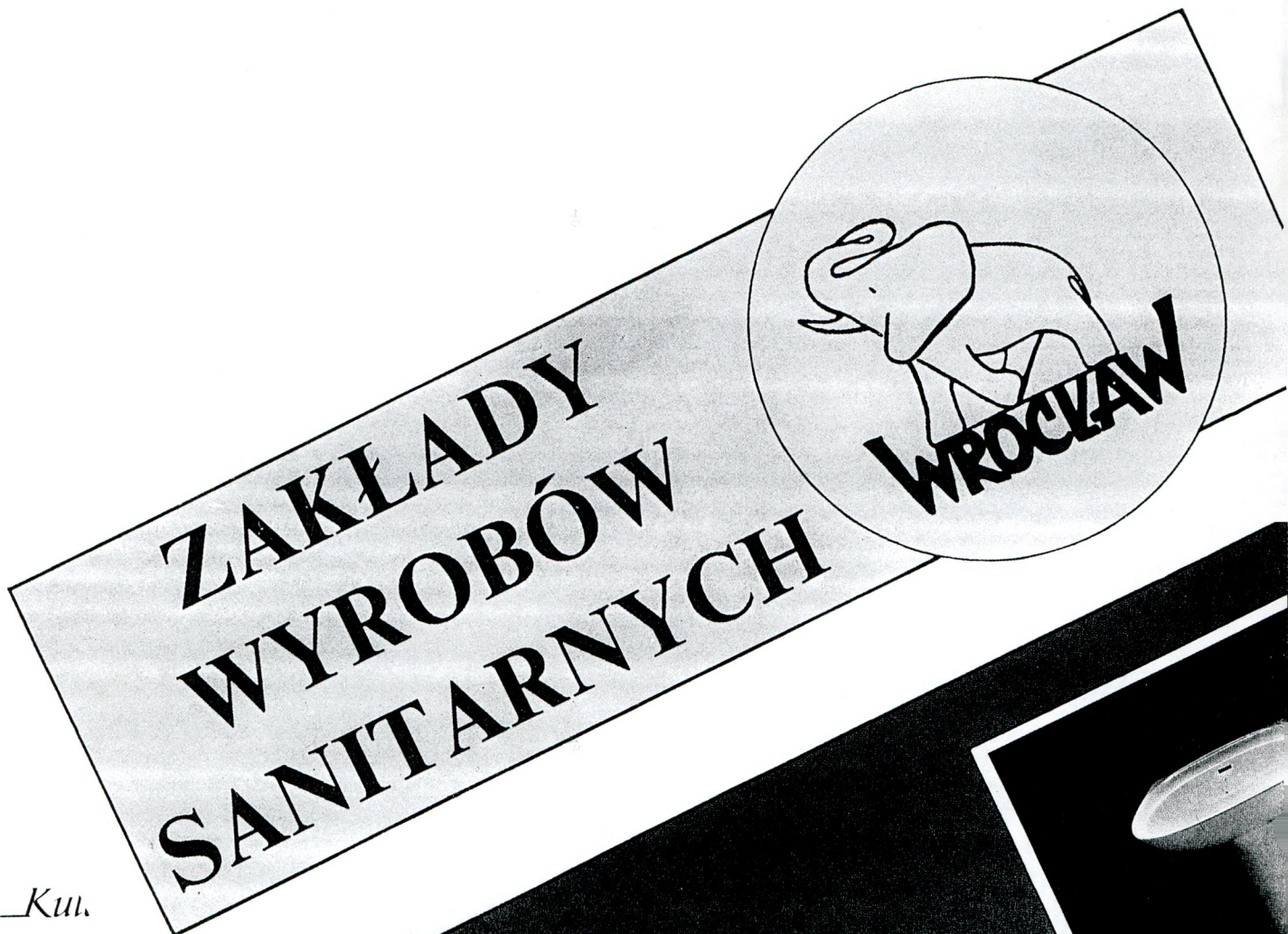
Angående Baptism - Handout till Eva, bör läsas igenom av SL.

Baptismen är en frikyrka med rötter i Holland som kom till Sverige men en full befaren sailor 1848 i Valdersvik. Baptismen är en inriktning som bekänner sin tro till Jesus Kristus, Gud fader och Helige Ande. De skiljer sig egentligen inte mycket från den kristna protestantiska läran bortsett från att kyrkor och gudstjänser är enklare och mer jordnära. Mycket sång och musik i vilken församlingen deltar. Avståndet mellan präst och församling tenderar att vara mindre men det kan också bero på att Baptismen är en inte alltför stor kyrka. Där Baptismen skiljer sig som mest från svenska kyrkan är dopet. Eng. Baptise - döpa, Baptism. Man har inom Baptismen något som kallas för troendedop. Man döps när man är vuxen, eller åtminstone så pass gammal att man förstår vad man håller på med, som en bekräftelse på sin kristna tro: "Troendedop". Baptismen går mycket på sång och musik i sina aktioner och gärna med gitarrer och lite mer proportioneliga instrument är orglar som inte kan tas med överallt. De vill gärna omvända människor till sin Baptism, föreläsa om Gud och Jesus Kristus och att du döper dig.

Baptisterna bedriver egentligen ingen regelrätt mission, men Eva har brutit mönstret en smula (något som hon fått stöd i på många håll inom Baptistkyrkan) och bedrivit lite "mission" i Rinkeby och Tensta (två ökända stockholmsförorter) för att där tala lite om Jesus och Gud; detta särskilt eftersom invandrartätheten i dessa områden är stor och hon vill visa vår svenska kristna tro och kanske få någon att låta döpa sig.

En typisk Baptist? (ungefär Eva):

Andlig (till sinnelaget), livlig, hurtig. Mycket sång och musik.



Johan Filip Karlsson - Präst i Laestadiuskyrkan

Ålder 35 år Ögon Blågröna och stirriga
Längd 180 cm Hår Svart, kort och vildvuxet
Vikt 79 kg

Rörlighet 15 Utseende 10 Uppmärksamhet 10
Styrka 12 EGO 14 Utbildning 12
Tålighet 12 Karisma 13

Fördelar Ärlighet, Givmild, Uthärda köld / värme.

Nackdelar Fanatism (Laestadian), Intolerant.

Färdigheter: Svenska språket 18, Teologi 12, Sjövana 14, Etikett 5, Diplomati 10, Vältalighet 15.

Johan är präst inom Laestadianerna, en obunden kristen rörelse. Han är född och uppvuxen i mörkaste norrland - Korpilombolo. Sedan tidig ungdom brinner en stark tro hos honom och sedan 21 års ålder, då han hoppat av Teologi-linjen i Lund, har han gått i lära hos Laestadianismens läromästare, Jacob Silverpåle från Kangosfors. Sedan sex år tillbaka far han fram och åter mellan Lund, Stockholm, Linköping och Kangosfors, där han är ambulerande predikant i fem församlingar (två i Linköping, varav en studiecirkel på Universitetet). Ogift ungar, har inga planer på att slå sig till ro med en äkta hälft på länge än.

Johans syn på Gud

Gud är en riktig hårding som inte daltar med de som inte följer hans bud, då är det helvetet och bara helvetet som gäller. Detta predikar han för alla som vill höra på (och för alla andra också). När det gäller vad Gud tillåter kan han sträcka sig något längre än de andra laestadianerna, d.v.s. mer extrem. Gud tillåter precis allt! Så länge det inte rör sig om sinnliga njutningar som TV, video, musik (annan än rätt kristen musik), serietidningar, gardiner ("Den som har gardiner har något att dölja!") och alkohol samt annat som 'vanliga hedningar' uppfattar som roligt. Då han lever som han lär, kan han uppfattas som något spartansk, men uppfattar sig själv som Guds rättrådige tjänare och redskap

Johans syn på Bibeln

Om man frågar Johan vad han tycker är viktigast i Bibeln så säger han att det viktigaste är avsnitten i Uppenbarelseboken där det talas om skärselden och det eviga lidandet. Där finns det beskrivet som kommer att drabba alla som inte följer Guds bud, och ständigt citerar han Upp. 21:6-8 "...och alla lögnare skola få sin del i den sjö som brinner med eld och svavel...". Bibeln är löfte om frälsning och hot om vedergällning, och helt sann, ner till sista punkten.

Utrustning: Anteckningsblock, blyertspenna med sudd på toppen, pennvässare, tandborste, plånbok (120 kr, ID-kort, lånekort), silverkors i kedja, kam, inkasso-hot från Athena Inkasso.

Citatet: "Må alla helvetets fador drabba dig, syndare!" (Jacob Silverpåle, Laestadian-predikant)

Angående Laestadianism - Handout till Johan, bör läsas igenom av SL.

Laestadianismen grundades på 1700-talet av Lars Levi Laestadius, en präst i som sökt sig till Lappland. Han fasades över den misär som lapparna levde i; alla pengar gick åt till brännvin och folk söp som svin. Det fanns inga pengar kvar att leva för och folk svalt på grund av att mannen i familjen hade dåliga dryckesvanor. Laestadius uppmanade därför folk att inte köpa lyx, flärd och sprit. Han grundade en inriktning av Svenska Kyrkan, Laestadianism, där det var betraktat som synd med saker som var "onödigt" eller på annat sätt dåligt. För att få lapparna på fötter uppmanade han dem, i Guds namn, att inte t.ex dricka (det var synd) eller köpa någon form av lyx (synd även det) och på den vägen är det. Allt som Lars Levi Laestadius ansåg skulle rationaliseras bort för att lapparna skulle få ett drägligare blev betraktat som synd. Då avstånden i Lappland var mycket stora, åtminstone på 1700-talet då det snabbaste transportmedlet var häst och vagn, kunde man inte hålla vanliga predikningar av Guds ord eftersom man inte kunde begära att folk reste i tre, fyra dagar till den närmaste kyrkan för att vara med om en timslång predikan och sedan återvända hem. Man broderade istället ut Gudstjänsterna till att pågå i flera dagar med massa predikningar av olika predikanter, ofta på en gång efter varandra. Mellan passen kunde folk träffas och umgås, något som de inte gjorde så ofta annars med tanke på avstånden.

Nåväl, vad som hände med Laestadianismen efter Laestadius död var att ALLT som var dyrt och vräkigt (alltså ej längre bara vissa specifika saker som Lars Levi Laestadius tyckte skulle bort för att norrlänningarna skulle spendera sina pengar vettigt istället) blev synd och syndare började straffas hårt. Redan Laestadius själv hade orerat och dundrat mot syndare för att på så sätt påverka norrlänningarna till att leva ett bättre liv. Efter hans död blev dock situationen värre och syndfullhet blev alltmer avskytt inom kyrkan. Prästerna riktar sig mot synd och syndare i sina tal och det är inte ovanligt att folk i församlingen som känner sig träffade av prästernas tal bryter samman, får ångest eller blir tillintetgjorda.

Det mest kända fenomenet inom Laestadianismen är det att man inte får ha gardiner. Dessa tyckte Laestadius (med viss rätt) var onödiga eftersom man kunde lägga pengarna på så mycket annat nödvändigt; mat till exempel. Nuförtiden kanske inte det problemet finns, men gardinförbudet lever kvar. Han man gardiner har man något att dölja! Laestadianister kallar gardiner för "satans kalsonger". All lyx och flärd tillhör satan och bör undvikas i största mån. Man bör leva ett kyskt liv, ett enkelt liv.

En typisk Laestadian? (ungefär Johan):

Enkel, moralistisk, väldigt religiös, enkelt klädd, nykterist och i de flesta fall bosatt i norrland.

Rörelsen uppstod i lappland men har spridit sig ned över mellan- och ned i sydsverige. Rörelsen finns även på motsvarande breddgrader i Norge och Kanada.