

# BRÖDRASKAPET

~ Cogito, ergo sum ~

*Första delen i jakten på sanningen om mänskligheten*



*Ett äventyr till KULT skrivet av:*

*Mattias Ahlqvist*

*© Post Mortem, 2002*

## BRÖDRASKAPET – Cogito, ergo sum

Solen stiger över den rostbruna sanden och sprider sina värmande strålar mot den kalla jorden. En man kommer vandrande längst en dammig väg och snart är hans 25 mil långa resa till ända. Hans packning är tom men i hjärtat glöder ett hat som kommer att förändra världen för en stor del av jordens befolkning.

Resan startade på berget *Tall al Hajar* i det vi kallar Syrien och när han nu vandrar förbi bönderna som planterar sina ärtor och hirs, växer sig stadens murar sig allt större. Om några dagar kommer judarna att fira uttåget ur Egypten, men en liten skara människor som kallas kristna kommer att se den törstiga sanden färgas mörkt röd av blod. Staden är Jerusalem och mannen som kommer att dö är Jesus.

Under de sista dagarna sätts en djävulsk plan i verket. Jesus ska dö och med det ska en stor del av mänskligheten förblindas i 2000 år. I Bibeln kan man läsa om hur kristendomen har fått sin martyr och från den dagen var det allt färre som frågade efter människans ursprung.

Från denna stund kunde mänskligheten ha varit förlorad, men Jesus var stark och flydde undan den slutgiltiga döden. Hans sanne vän Judas, som i Bibeln påstås ha förrått honom, samlar tillsammans med Tomas ihop fakta om sin vän och om hur världen fungerar. Mycket information går förlorad men en grupp män som går under namnet *Brödraskapet* lyckas spara information för framtiden.

Två tusen år senare vandrar Jesus åter på jorden och Samfundet har tagit upp sitt sökande efter fulländning. Det är dock endast ledarna som anar sanningen, de vanliga medlemmarna anar ännu inget. Världen har dock förändrats och medlemmarna börjar ifrågasätta, vilket undergräver ledningens makt. Men det är inte det ända hotet, mannen från *Tall al Hajar* har åter igen lämnat sitt berg för att förinta alla som söker sanningen runt Jesus.

## BAKGRUNDSHISTORIA

"Brödraskapet - *Cogito, ergo sum*<sup>1</sup>" är första delen i "Jakten på sanningen om mänskligheten". Äventyret är skrivet till LinCon 2002 och det ska komma ett nytt äventyr i serien varje år.

I *Mörkrets Legioner* kan man läsa om "Messias och Qumran-kyrkan", i denna spelvärld existerar inte denna sekt.

Hela äventyret bakgrundshistoria

- Omkring år 30 e.kr. vandrar Jesus och hans sällskap in i Jerusalem för att fira påsken. Ungefär samtidigt vandrar mannen från Tall al Hajar in i staden med avsikt att lura mänskligheten.
- Några dagar senare så säger Bibeln att Judas förrådde Jesus men det är inte sant, det är en lögn som mannen från öknen spridit. Det som hände var att hans inflytande fick såväl Judar som Romare att bli förblindade av hat och Jesus korsfästes.
- Mannen på korset skulle dö och få invänta tidens ände i *De dödas stad*<sup>2</sup>, men Jesus flyr svårt skadad undan den sanna döden.
- Allt detta utnyttjas, kristendomen har fått sin martyr och en ny religion kommer att svepa över världen. Resultatet blir 2000 år av kontrollerade tankar och mänskligheten kommer inte att fråga efter sitt ursprung.
- Apostlarna Judas och Tomas inser vad som håller på att hända och samlar in så mycket information som de kan för att hindra lögnen. De blir dock tvungna att fly, men mycket av materialet hamnar hos några som kallar sig för Brödraskapet.
- Enligt traditionen var det lärda män som sammanställde bibeln, dessa dock var till stor del under kontroll av mannen från öknen. Men även sanningar står i Bibeln och det kan man tacka Brödraskapet för.
- Det har nu gått 2000 år och Brödraskapet har fått tecken på att Jesus åter har visat sig på jorden. Ledarna i sekten gör nu allt för att få kunskap för i första hand egen vinning, de vanliga medlemmarna vet ännu inget säkert.
- Rollpersonerna som för tillfället bor i Alexandria blir skickade till en ö söder om Kreta för att undersöka en rapport om underverk i en grotta. Det ska visa sig att de träffar på ett spår som leder dem närmare mannen som skulle frälsa människorna för två årtusenden sedan, spåren tyder på att Jesus åter vandrar bland oss.

---

<sup>1</sup> Latin för: Jag tänker, alltså är jag.

<sup>2</sup> Se grundregler, bok III, sid 31.

## INTRODUKTION

Till detta äventyr finns det fem karaktärer, man måste inte spela med alla utan SL väljer själv antalet personer som ska vara med. Varje karaktär kommer i två versioner, en som man ska börja med och en som ska användas om man under äventyrets gång transformeras mot uppvaknande.

Namn.	Arketyf.	Härkomst.
Isaac Kook	Historiker, 35 år	Kristen israel
Milos Náxoz	Musiker, 28 år	Kristen grek
William Perry	Industriarbetare, 35 år	Kristen engelsman
Stephen Maine	Fiskare, 28 år	Kristen amerikan
Ken Amarillo	Läkare, 36 år	Kristen amerikan

Äventyret börjar den 9 juli 2001. Rollpersonerna befinner sig i Brödraskapets hus i utkanten av Alexandria i Egypten. Efter några dagar kommer de att kallas in till en av Adepterna som kommer att ge dem ett uppdrag att åka till en ö söder om Kreta. Här ska de undersöka rykten om att det sker ett mirakel i en grotta, det sägs att det tränger fram blod ur berget intill ett ansikte av Jesus.

Det är nu meningen att rollpersonerna ska fara till Kreta för att undersöka saken. Efter att de undersökt grottan första gången återvänder de troligen till hotellet för att planera en mer noggrann undersökning. De ska också rapportera till en Adept som kommer till deras hotell efter några dagar, det är något de ogillar eftersom de är lite rädda för Adepterna och deras stränga kontroll tron. Men innan Adepten hinner komma så utbryter en storm över Medelhavet och rollpersonerna blir fast på hotellet.

Under den stormiga natten kommer en blodig man att slå sig in på hotellet genom en bakdörr. Som av en slump så är det en av rollpersonerna som upptäcker honom. Mannen som är lärjungen Tomas har blivit dödligt sårad. Hans 2000 år långa liv är nu snart till sin ända efter att *Mannen från öknen* givit honom sitt banesår med *Den mörka stigens kniv*<sup>3</sup>. Tomas berättar att man i grottan kan hitta en ikon av Jesus på korset och med den kan man öppna något som heter *De förlorade själarnas brunn*. Denna brunn ska finnas på avdelningen för forntida språk på ett av Roms många bibliotek.

Efter att rollpersonerna åter varit i grottan kommer Adepten att hitta dem och börja att fråga ut dem. Om rollpersonerna säger sanningen blir de beordrade att glömma allt och genast bege sig till Brödraskapets kontor i Kairo. De vet alla att adepterna troligen kommer att fråga ut dem mycket noggrant och ifrågasätta deras tro. Om adepterna tror att de har vacklat i sin tro kommer tortyr att förekomma, att möta döden direkt vore det bästa. Om de inte berättar hela sanningen kommer de få möjligheten att åka till Rom i ett ärende och samtidigt söka efter *De förlorade själarnas brunn*.

---

<sup>3</sup> Ett vapen som kan sända en person till den sanna och eviga döden.

Äventyret innehåller följande delar

- Makternas spel runt sanningen om Jesus.
- Brödraskapet.
- En introduktion till spelarna om deras rollpersoner och Brödraskapet.
  
- En tidslinje där större händelser finns beskrivna.
- Alexandria och resan därifrån.
- Ankomsten till ön, grottan och mötet med Tomas.
- Adeptens ankomst och resan från ön.
- Sista resan – Återvändande till Alexandria.
- Ankomsten till Rom och de förlorade själarnas brunn.
  
- Karaktärsblad.

## **MAKTERNAS SPEL RUNT SANNINGEN OM JESUS**

I den första delen i serien ”Sanningen om mänskligheten” kommer inte några större krafter att vara djupt involverade. Men här nedan kan du läsa lite om de som har kopplingar till händelserna.

### **Malkuth – Rebellen (Arkont)**

Hon känner till Brödraskapet men vet att alla medlemmar är förblindade från sanningen genom kristendomen, så hon bryr sig inte om dem. Om rollpersonerna sliter sig loss ur religionens slöjor kanske hon ser en möjlighet att ta dem till sig i framtiden.

### **Chokmah - Patriarken (Arkont)**

Efter att Demiurgens försvann tog han upp striden med Arkonten Kether, men det slutade i katastrof och Chokmah drog sig undan. Chokmah personifierade kyrkan och gud makt på jorden, det var de som byggde upp lögnen om Jesus och kristendomen. Nu när Jesus åter vandrar på jorden så vaknar sakta Arkontens styrka – men vad som händer vet ingen.

### **Tiphareth – Spindeln i nätet (Arkont)**

Det som får rollpersonerna att komma till en grotta på en grekisk ö är inget annat än en ikon som förflyttats genom illusionen från ett av hennes gallerier. Om rollpersonerna väljer att ta ikonen med sig så kommer hon att agera mot dem, men det är inte säkert att det blir med våld. Först kommer hon att ta reda på om de håller fast vid sin kristna tro eller om de vacklar. Om de står fast vid sin tro så kommer hon att försöka ta tillbaka ikonen. Men om de tvivlar så låter hon sitt samarbete med Malkuth få företräde, då hoppas hon att den ska få dem att börja leta sig mot sanningarna bortom illusionen. Men detta kommer inte att ske i detta äventyr.

### **Geburah – Domaren (Arkont)**

Arkonten har ingen kännedom om vad som händer men hans Liktorer följer sina fiender mycket noga och om rollpersonerna träffar snokar allt för öppet i Rom kommer de att slå till i form av poliser. Geburah hatar Tiphareth för hennes kontakter med uppvaknade och med Malkuth, så allt som kan tänkas vara aktivitet rörande dem kommer att undersökas.

### **Gamaliel – Den perverterade sexualiteten (Dödsängel)**

Dödsängeln har ingen direkt inblandning i det hela, men i närheten av grottan där ikonen framträtt ligger en stor vit villa. I denna byggnad har han en tjänare. Det är en rik tysk som förgriper sig på barn som importerats från olika delar av världen och det är just deras smärta och förnedring som gjort illusionen så svag att ikonen framträtt. Se SLP:n **Herman Schültz**.

## **Kulten – ”Brödraskapet”**

### Syfte

*Kultens medlemmar strävar efter att hitta Jesus och få den gudomliga insikten. Kultens högsta ledning känner till människans fångenskap och vill uppnå uppvaknandet genom kontakt med Jesus.*

### Storlek

*Kulten har 216 medlemmar. Av dessa är 12 adepter och 4 lärde.*

### Organisationen

*Kulten styrs av ett råd med fyra sk. ”lärde”.*

### Ledare

*Den äldste av de ”lärde” brukar anses som kultens ledare.*

### Medlemmar

*Flera av medlemmarna är fanatiska.*

### Resurser

*Det finns bilar och fiskebåtar att tillgå, men de är få i antalet och de används endast om det verkligen behövs.*

### Utbredning

*Kulten har sina resurser koncentrerade till Medelhavet och Mellanöstern.*

### Lokaler

*Totalt mindre, spridda i Mellanöstern och Medelhavet. Huvudkontoret finns i den Egyptiska staden Alexandria.*

### Metoder

*Kulten arbetar i det tysta, undviker våld och spektakel.*

### Öppenhet

*Själva kulten är totalt hemlig men insatta personer anar vad som händer bakom de nyputsade fasaderna till kontoret i Alexandria.*

### Fiender

*Inga direkta, men Vatikanens Liktorer kan få upp intresset i framtiden om det framkommer att ledarna söker sig bortom kristendomens sanningar.*

### Ickemänsklig anknytning

*Ingen.*

## Introduktion till spelarna

Ni är alla medlemmar i en kristen kyrka som heter ”Brödraskapet av guds helighet och helande kraft”, man brukar dock endast säga Brödraskapet. Kyrkan har funnits ända sedan Gud lät Jesus vandra på jorden för första gången för 2000 år sedan och sedan dess har det varit er heliga uppgift att bevara det sanna minnet av Jesus och att vara beredda när han återkommer.

Hur många som är medlemmar är för er okänt men det rör sig om c:a 300 personer spridda över världen, alla män. De som har fått det stora ansvaret av Gud att styra er kallas *rådet* och är mycket gamla. Några har fått leva i flera hundra år genom sin starka tro på Jesus som Guds son men ni har aldrig träffat någon av de *lärde*. Däremot så finns det 12 *adepter* som utför allt praktiskt ledarskap. Adepterna är mycket hårda mot er eftersom om ni ifrågasätter deras ledarskap eller den kristna tron som ledarskapet får av Gud så är ni syndare. De kontrollerar er inte, de hjälper er till Guds helighet och om de bestraffar er är det av kärlek för att rädda era själar från djävulen.

Ni bor just nu i en stor villa i den egyptiska staden Alexandria, där finns bl.a. den rätta översättningen av Bibeln och inte den falska som så många av världens människor läser. De är i mångt och mycket lika men det finns en del saker som djävulen har lyckats få in i Bibeln som inte är sant. Vidare finns det pool, träningslokal och alla möjligheter till själslig och kroppslig vård.

Era tidigare uppdrag för Brödraskapet har varit att sprida den sanna läran via Internet, spionera på präster, journalister och makthavare eller vara kurir och fara över stora delar av jorden. Ni har alla träffats tidigare men aldrig arbetat ihop på något viktigt uppdrag. Nu har ni alla kallats till huvudkontoret i Alexandria och ni tror att det snart kommer att hända något. Så ta tillvara på tiden i solen, snart kan ni få äran att skydda den sanna tron som utsända soldater från brödraskapet av guds helighet och helande kraft.

### Rollpersonerna.

Isaac Kook  
Mílos Náxoz  
William Perry  
Stephen Maine  
Ken Amarillo

### Arketyper.

Historiker, 35 år  
Musiker, 28 år  
Industriarbetare, 35 år  
Fiskare, 28 år  
Läkare, 36 år

### Härkomst.

Kristen israel  
Kristen grek  
Kristen engelsman  
Kristen amerikan  
Kristen amerikan



## **En tidslinje där större händelser finns beskrivna**

Här kan SL hitta avgörande datum för äventyret och viss annan information om vad som händer vissa bestämda dagar. Äventyret utspelar sig under 2001 och om SL har lämpliga kunskaper om faktiska händelser i världen under juli månad så delge gärna dem till rollpersonerna via tidningar och radionyheter.

### Måndag 9 juli

Rollpersonerna befinner sig på Brödraskapets anläggning i Alexandria. De har sina rum och ett flertal rekreationsmöjligheter.

### Onsdag 11 juli

Alla rollpersoner kallas in till den högste adepten och får sitt uppdrag. De avreser med färja till en liten ö söder Kreta.

### Torsdag, fredag & lördag, 12, 13 & 14 juli

Det är inte klart var grottan finns utan rollpersonerna får vandra runt på ön. På fredag kväll kommer ett oväder att dra in över ön.

### Söndag 15 juli

En av Adepterna från kontoret i Alexandria kommer till hotellet på ön för att få en rapport av rollpersonerna. Beroende på vad som hänt och vad de berättar så blir det antagligen ett vidare uppdrag eller så blir de hemskickade.

### Måndag 16 juli

På morgonen lämnar rollpersonerna ön, antagligen för att utföra ett nytt uppdrag i Rom eller så får de ta färjan tillbaka till Alexandria.

### Torsdag & fredag, 19 & 20 juli

Auktionen i Rom visar upp sina föremål för en begränsad publik, man måste se till att få en inbjudan av auktionsfirman.

### Lördag 21 juli

Om rollpersonerna åkte till Rom för att hålla kontroll på auktionen så ska de rapportera till en Adept som kommer till dem. Själva auktionen hålls på söndagen och då vill adepten veta så mycket som möjligt.

## Alexandria och resan därifrån

Äventyret börjar måndagen den 9 juli och rollpersonerna kan göra vad de vill under några dagar. Det blir först på onsdag morgon de kallas in till Adepten Zaki Badawi, han är en kort man från Palestina som är känd för sina hårda tag med de som tvivlar. På hans kontor kommer rollpersonerna få reda på uppdraget och tilldelas allt de behöver för att ta sig till ön.

*” Medlemmar av Brödraskapet, det är min uppgift att sända ut er på ett uppdrag av största vikt. Ni ska färdas med styrkan som den heliga ande ger er och inte känna rädsla eller ha tankar om att ifrågasätta Guds heliga ord. Ni ska bege er via båt till en ö söder om Kreta där ni ska undersökta ryktet om Stigmata. Det ska finnas en grotta någonstans på ön där det tränger fram blod ur väggen. Denna information har nått oss och vi sänder nu er för att undersöka saken. Ni ska bo på ett litet hotell på den ödsliga ön och diskret söka efter information. Hotellet drivs av en stum kvinna som heter Maria.*

*Åter måste jag påminna er om vikten av den sanna kristna tron, att ifrågasätta sanningen är oacceptabelt och leder till evig pina i skärselden. En Adept kommer att komma efter er så snart det är möjligt och ni måste genast rapportera allt till honom. Här är era biljetter och en beskrivning av var ni kan tänkas hitta grottan. Var diskreta, gå nu. ”*

Resan går med en färja från Alexandrias hamn klockan 12.00 och resan tar åtta timmar. Då ön inte har en tillräckligt stor hamn kommer de att köras iland av en besättningsman i en gummiflotte. Från stranden kan de vandra upp längst en stig till hotellet där det finns en lägenhet hyrd i deras namn.

### **Händelser ombord på färjan**

På färjans bildäck står tre slitna lastbilar. På ena sidan bildäcket finns besättningens utrymmen samt kommandobryggan och på den andra finns ett utrymme med bord och bänkar, ett litet kök och två skitiga toaletter.

SL kan slå ett slag på slumptabellen eller välja en händelse.

1T20

- 1 – 5 Om rollp äter av maten drabbas en av matförgiftning, se nedan.
- 6 – 14 Se SLP:n **Husayn Shaid**.
- 15 – 18 En besättningsman dör, se nedan.
- 19 – 20 Om någon RP är ute och går på däck kommer en av lastbilarna i rullning och man måste slå SMI-slag med effekten 5 för att inte drabbas av en allvarlig skada.

<b>Tål-förlust</b>	<b>100%</b>	<b>75%</b>	<b>50%</b>	<b>33%</b>
2T5	Medvetslös	Magsmärtor	Illamående	Kraftig tarmtömning

## Ankomsten till ön, grottan och mötet med Tomas

Det är onsdag kväll och rollpersonerna blir strandsatta med en gummibåt på den lilla ön. När de tagit sig upp till det vitmålade stenhotellet kommer de att träffa på den stumma grekiskan som driver stället. Hon kommer att visa dem upp till deras lägenhet, som består av två sovrum och ett vardagsrum med bäddsoffa. Det finns en balkong mot havet med några stolar och ett bord. Toaletten är ute i korridoren och där finns även en liten dusch. På andra sidan finns den andra av hotellets två lägenheter, dörren är stängd och det verkar som om ingen bor där. Frukost och middag ställs fram i den lilla matsalen, som också har ett biljardbord och några böcker. Måltiderna serveras 07.30 och 19.00, vill man ha frukt och mackor kan man själv ta det ur köket.

*” Det har blivit kväll när ni sätter er i gummibåten och körs mot land. Ön verkar ganska bergig och tycks helt sakna långa sandstränder. Innan färjan åkt runt ön för att komma till den södra sidan kunde ni se en liten fiskeby byggd på de branta bergsluttningarna i öster. Vattnet slår över den lilla gummibåten när ni passerar ett par stora stenblock ute i vattnet. Högt uppe på en plattå i väster kan ni se ett vitt hus färgas av den nedåtgående solen, på avstånd tycker ni er höra hundskall som sprider sig över bränningarna.*

*Ni har hunnit få saltsmak i munnen när den lilla stranden blir synlig. Matrosen kör upp båten i gruset och hjälper er av med packningen. På en gammal eka sitter en handskriven skylt, - Hotell, 420 meter. ”*

När rollpersonerna bestämmer sig för att söka efter grottan kommer de troligen att vandra runt den kuperade ön under en till två dagar. Det är helt upp till SL när de ska hitta den, det finns ingen karta som beskriver ön. Att gå tvärs över ön tar cirka fyra timmar, eftersom den har kuperad terräng och få stigar.

### **Fiskebyn**

På öns östra sida finns en liten fiskeby med sex familjer invånare, mestadels äldre människor men även några få yngre barn. Byn ligger på en brant som störtar ner mot havet och i den lilla naturhamnen ligger byns fyra fiskebåtar när de inte är ute på fiske. I den lilla byn finns tre hus som inte är bostadshus; det är en smedja, ett litet kafé och en handelsbod där man kan köpa dadlar, bröd, importerat kött och olivolja.

Byborna vet att det ibland kommer äventyrsturister till öns lilla hotell för att dyka i undervattensgrotterna, men de ogillar skarpt alla utbölingar. Många är också rädda för den stumma Maria som kommer ner och handlar av familjerna i byn. Men de är mest rädda för **Herman Schültz** som bor i det nybyggda vita huset på öns sydvästra del. Han har tvingat till sig några unga kvinnor från byn och skammen har blivit en hemlighet som de aldrig skulle avslöja.

### ***Pedofilens paradiset***

I ett stort vitt hus på öns sydvästra del bor en tysk pedofil vid namn **Herman Schültz**. Här har han bakom två och en halv meter höga murar byggt upp ett litet paradiset. I sin tjänst har han en polsk kvinna på 20 år som är totalt nedbruten mentalt och lyder minsta vink. Hon hjälper Herman att hålla kontroll på de unga flickor som han hålls som fångar, det är fyra stycken i åldrarna 8 till 15. När de inte "tjänstgör" ligger de ofta vid poolen.

Herman är ganska restriktiv mot främlingar, men ibland är han ute och går på ön med sitt gevär för att skjuta sjöfågel och då kan man komma i kontakt.

### ***Grottan – första besöket***

Det är barnens lidande hos Hermans lilla paradiset som gjort att ikonerna framträtt igenom illusionen, den kan nu hittas i en grotta vid havet på öns västra sida. Det är meningen att rollpersonerna ska besöka grottan två gånger och att de ska ha haft besök av den döende Tomas i mellan.

*" Plötsligt märker ni att det nästan är tyst. När ni klivit ned mellan några stora stenblock så dämpas vågornas brytningar och fåglarnas skin betydligt. Framför er så ligger flera stora stenblock men det öppnar sig som en tunnel mellan dem, det ser ut att vara en tio meter lång klättring ner mot en liten avsats som tycks bada i solskenet. "*

*" När ni klättrat ner står ni på en liten rund avsatts täckt av frodigt gräs. I kanterna ligger det som små röser av svarta lavstenar och mellan dem växer någon form av taggig växt med klart purpurfärgade blommor. Ni står cirka tre meter över havets bränningar som ni knappt kan se mellan de stora klippblocken. Åt andra hållet ser ni en kantig tunnel som leder in i berget. "*

Då illusionen är svag måste alla med stark religiös tro slå ett Ego-slag. Detta p.g.a. att fallet blir så mycket hårdare om man tidigare har vägrat att tänka i fria banor. Ingen modifikation p.g.a. mental balans. Slå ett slag när man går in.

### **Tabell 1. Första besöket i grottan.**

Ta EGO – (1T20) och läs av skillnaden i tabellen.

- +8 Inget händer. *Han är totalt "blind och trygg".*
- +5 Tvekar kort på de andras tro. *En skyddsreaktion - mot att han själv känner ett undermedvetet tvivel.*
- +3 Du känner en tvekan att gå in i grottan. *En skyddsreaktion – skyller undermedveten osäkerhet på religionens fiender/satan.*
- 0 Börjar tveka på sin tro – blir tveksam. *Ett -3 på alla färdigheter som utförs i grottan. Skakar svagt.*
- 5 Tvekar på din tro – känner rädsla. *Ett -5 på alla färdigheter. Slå EGO med 1T20+5 för att inte bli synligt skakig.*
- 8 Syner från andra sidan – *Ett fönster i illusionen öppnar sig. Slå EGO+5 för att inte svimma i 1T20 minuter, se nedan.*

Nedanstående stycke är till för alla som går in i grottan, men om det är någon som fick -8 på tabellen på föregående sida så läs även det undre stycket. Vidare ska de slå ett slag för att inte svimma efteråt. För spänningens skull kan alla spelarna höra det, men det berör bara de med -8 vara medvetna om det.

*” När ni sakta börjar gå in i grottan ser ni tydliga märken från verktyg i väggarna, denna tunnel har helt klart bearbetas av människor. På något underligt sätt tränger solens strålar in, så att det kan växa små tistlar i sprickorna. Det är något konstigt med tistlarna men ni kan inte avgöra vad.*

*Redan efter fem meter vidgar sig tunneln och en liten kammare stor nog för tre personer öppnar sig. Här inne är ljuset svagt och hettan tryckande, ljudet från Medelhavets bränningar hörs knappt och ni känner er omtöcknade. Ni får en känsla av att tappa orienteringen och tankar virvlar runt i era huvuden.*

*På en av väggarna kan ni se en att klippan har blivit mörkare. När ni tittar noggrannare visar det sig vara torkat blod, man skulle nästan tro att det runnit direkt från klippan. Annars syns inget. ”*

Syner från andra sidan – Ska läsas för de som fick -8 eller lägre.

*” Efter att ha tittat på det torkade blodet så känner du hur pulsen ökar, du börjar att svettas och skaka. I grottans dunkel blir det svårt att se skarpa konturer, det ser nästan ut som om berget rör på sig. Det torkade blodet blir plötsligt fuktigt och du kan se ett svags ljussken tränga fram ur berget. I ljusskenet kan du se en bild av det förflutna framträda.*

*Jesus är korsfäst och nedanför honom står romerska soldater och en man i mörk kåpa med kniv formad som en orm i sin hand. Jesus vrålar av smärta och förnekar Guds existens. De orden skär som is igenom dig. Jesus förnekar Gud, det blir för mycket...allt snurrar...synen försvinner och du faller omkull. ”*

Rollpersonerna kommer inte hitta något i grottan, så SL bör bara vänta tills de återvänder till hotellet. Någon av rollpersonerna kan t.ex. märka att det håller på att dra ihop sig till storm utanför, trots att det var helt klart väder när de gick in i grottan. Rollpersonerna ska nu skynda sig tillbaka till hotellet medan regnet tilltar och de kommer att vara dyblöta när de kommer fram. Om någon kommer med förslaget att de ska vänta i grottan tills ovädret far förbi kan SL låta det börja strömma in regnvatten i grottan.

### **Mötet med Tomas**

När rollpersonerna återvänt till hotellet är det tomt, de kan inte hitta Maria någon stans. Men på bottenvåningen står kvällsmaten framme och de intar den förhoppningsvis på plats. Utanför har himlen mörknat och det haglar över den lilla ön. Det är då aposteln Tomas vandrar genom tid och rum för att söka upp rollpersonerna. Han har just fått sitt banesår av Mannen från öknen, vars ormformade kniv släckt hans mänskliga och näst intill eviga själ.

*” Plötsligt slås altandörrarna in med ett brak, tusentals små glasskivor sprider reflexer från blixterna på himlen utanför. In med den man som kastat sig genom glaset följer det piskande regnet. Mannen blir liggande på golvet och ni ser hur en strid ström av blod blandar sig med glasbitarna på golvet. ”*

Efter ett tag så rör han lite på sig och börjar tala.

*” - Mannen från öknen, mannen från Tall al Hajar. Med blod som tränger fram mellan läpparna försöker han säga något. I sin högra hand håller han en törnekrona, symbolen för Jesus lidande. Mannen lyfter åter blicken. – Jag är Tomas, en av Jesus apostlar och jag är döende... så lyssna mycket noga.*

*Mycket av det som står i Bibeln är falsk, det är en lögn som ska hindra oss människor att inse att vi är änglar. Återvänd till grottan och ni ska hitta en ikon av Jesus, med den i era händer kan ni hitta sanningen om Jesus och hela mänskligheten. Mannen som påstår sig vara aposteln Tomas berättar att det ska finnas något som heter ”De förlorade själarnas brunn” på avdelningen för historiska språk på ett visst bibliotek i Rom. Han ber er att åka dit... sedan rinner en strid ström av blod mellan hans läppar och ett ljudligt kras går igenom rummet när hans skalle slår mot stengolvet. ”*

Detta är en mycket traumatisk händelse för rollpersonerna, någon dör inför deras fötter och han påstår att kristendomen är en lögn.

- SL ska nu fråga varje spelare (dolt för de andra) om hans karaktär börjar att tvivla på sin tro.

Det är förhoppningsvis så att de ska återvända till grottan nästa dag då stormen bedarrat, det är troligen även den dagen som det kommer en adept från kontoret i Alexandria. Om de undersöker Tomas så kommer de se en man i sena trettioårsåldern av palestinsk härkomst, han har enkla kläder och bär endast ett fåtal småsaker med sig förutom törnekronan.

Törnekronan utstrålar en stark kraft som gör det svårt för rollpersonerna att närma sig den. De kan inte säga om det är positiva eller negativa känslor, det är mest ett kaos av tvivel och funderingar som skär igenom kroppen. Kronan har ingen faktisk effekt i framtiden, den känns bara kraftfull p.g.a. rollpersonernas egna förväntningar.

- Den som vill ta kronan måste slå ett Ego-slag enligt **tabell 2** på nästa sida.

Man får en modifikation på slaget beroende på vad som händer när man var i grottan första gången.

- Fick man +5 eller mer (hårt troende) på **tabell 1** så: -1 på slaget.
- Fick man -5 eller lägre (börjar tvivla) på **tabell 1** så: +2 på slaget.  
(Dvs ens tidigare reaktion påverkar hur lätt man ser sanningen eller förnekar.)
- Rollpersonen håller fast vid sin tro: -2
- Rollpersonen tvivlar på sin tro: +1

**Tabell 2. Att vidröra törnekronan.**

Ta EGO – (1T20 + 5 + modifikation), och läs av skillnaden i tabellen.

+8	Lögnens ljus. <i>Se nedan.</i>
+5	Inre frid. <i>Känner stark tro. Törnekronan är helig!</i>
0	Börjar tveka på sin tro – blir tveksam. <i>Ger -3 på alla färdigheter under 1T20 minuter. Skakar svagt.</i>
-5	Tvekar på din tro – känner rädsla. <i>Ger -5 på alla färdigheter under 1T20+20 minuter. Illamående.</i>
-8	Syner från andra sidan 2 – <i>Ett fönster i illusionen öppnar sig. Slå EGO+5 för att inte svimma i 1T20 minuter, se nedan.</i>

Lögnens ljus – Ska läsas för de som fick +8 eller högre.

*” När du sträcker dig efter törnekronan så känner du ett ljus stiga inom dig, det är Guds kraft som ges dig till skänk. Alla dina tvivel, som Djävulen försökt så i ditt sinne sopas bort. Du känner en inre frid som du aldrig gjort tidigare, men nu frågar du dig om dina vänner också sett ljuset. Att tveka är samma sak som att vara kättare, du måste utfråga dina kamrater. ”*

Syner från andra sidan 2 – Ska läsas för de som fick -8 eller lägre.

*” En kraftig stöt går igenom dig när du tar i törnekronan, reflexmässigt dras dina muskler ihop och taggarna tränger in i ditt kött. Du känner en flammande eld dra genom kroppen. För ditt inre ser du syner... präster som dömer oliktankande till döden, intellektuella vars skrifter bränns i bokbål och på avstånd kan du se en enorm kyrkogård. Smärtan från kronans taggar som tränger in i din kropp får synerna att försvinna... du är matt och sjunker ihop på det av glas och blod täckta golvet. ”*

### **Grottan – andra besöket**

Om nu spelarna gör som konstruktören tänkt sig så ska de ha varit i grottan en gång och sedan träffat Tomas. Om de skulle komma till grottan en andra gång utan att ha hunnit träffa Tomas så händer det inget extra.

Klipporna är nu hala och man måste slå färdigheten ”klättra” med en effekt av 5 eller så kommer du inte ner, vid negativa effekter faller<sup>4</sup> rollpersonen.

*” Ni står nu åter på den lilla gräsplätten framför grottan, den här gången känner ni en hög puls redan innan ni gått in. Det är nu helt klart att det ni kommer att finna här inne är något mycket annorlunda och kanske farligt.*

*I ert inre pågår en kamp på liv och dö. En kamp mellan den sanna kristna tron som varit en guide i hela era liv och en falsk tro om att Jesus inte är Guds son. Ni känner att det som finns där inne i dunklet kan vara något som förnekar Gud och i så fall så ska ni inte bege er in, det har adepterna strängt förbjudit.*

*Det är nu dags att ta ett beslut. Att gå in i grottan och bli en kättare vars syndiga själ aldrig går att rädda eller att återvända till hotellet och invänta adeptens beslut. ”*

De rollpersoner som väljer att gå in i grottan kommer att hitta ikonerna av Jesus. Deras kristna tro kommer också få en hård törn vilket symboliseras av att de tvingas till Ego kontroll. Ett missat slag kan innebära att de i sitt inre förnekar Guds existens i den form som Brödraskapet berättat för dem. I så fall får spelarna en ny karaktär som beskriver deras rollperson efter förändringen.

*” Inne från dunklet hör ni ett svagt brummande läte, som från en kraftledning när man passerar under den. Den här gången är det mycket mörkare i grottan, allt ljus tycks absorberas av väggarna. När ni sakta vandrar inåt så ser ni att det sitter taggråd uppspänd i tak och på väggar mellan sprickorna, där det förut växte tistlar. Trots att ni är försiktiga får ni flera små sår.*

*Väl inne i kammaren märker ni att grottan är större än förra gången, nu kan minst tio personer få plats i rummet. Men det är svårt att avgöra hur stort rummet är, bara något steg ut från dess mitt sluter sig mörkret och väggarna blir nästan omöjliga att se. Plötsligt ser ni ett svagt ljus i ena änden av rummet. Ni kan inte avgöra hur långt bort det är, det ser nästan ut som om ljuset skulle komma inne ifrån själva berget. Samtidigt börjar blod sakta tränga upp ur marken mellan era fötter.*

*Detta är inte vad er tro har lärt er, detta kan inte vara sant... det måste vara djävulens verk. Det är nu ni måste bestämma er, stanna kvar och möt det okända med öppna ögon eller fly ut ur grottan och tillbaka till er gamla världsbild. ”*

---

<sup>4</sup> Fallskada: +5 för höjden och +5 för underlaget.



Alla rollpersoner måste NU slå ett slag för att kontrollera sin rädsla, eller så får de slå på ”Chockreaktionstabellen”. EGO – (1T20 + 8). Glöm inte att man kan använda Hjälpöppning för att minska slaget värde. Tänk på att om resultatet blir ”flyr” kommer rollpersonen springa in i taggtråden, se skada.

Flykt igenom taggtråden gör att man inte kan undvika skador, slå separat för alla som väljer/tvingas att fly. **Skada:** 1T20.

Antal	SKR	LS	AS	DS
1T5+2	1 – 12	13 – 16	17 – 19	20+

*” Nu kan ni se den, ikonerna av Jesus på korset framträder allt mer. En platta av svart sten tycks i ett skarpt vitt ljus smälta sin väg genom bergväggen. Man kan tydligt se den pina som Jesus led, det är som om bilden vore levande. Det surrande ljudet är nu allt högre och luften verkar vara full av elektricitet. Ikonerna svävar nu i luften någon meter ifrån er och ni känner paniken bulta i era bröst. ”*

Om rollpersonerna går fram i detta läge och tar tag i ikonerna så kommer de att bli elektrifierade, en tar full skada och de övriga lite mindre. Vid beröring så återgår grottan till sitt ”naturliga” utseende efter energistöten och ikonerna faller ner på golvet. **Skada:** 1T20+5.

Person	Antal	SKR	LS	AS	DS
Berör	1T5	1 – 11	12 – 18	19 – 22	23+
Övriga	1T2	1 – 11	12 – 18	19 – 22	23+

*” Det kraftfulla ljudet börjar pulsera och era inälvor vibrerar, ikonerna börjar sakta sväva ut mot rummets mitt där ni nu står i en pöl av blod. Inom er sköljer vågor av tvivel och ångest när ni allt mer inser att adepterna i Brödraskapet har ljugit för er. Jesus finns men han är inte Guds son, det är inte ens säkert att Gud någonsin har funnits.*

*Inom er kan ni se bilder från avlägsna platser där människor pinas p.g.a. den stora livslögnen, kristendomen som en gång fanns inom er är nu död och ni dör nu med den. Men ni föds genast åter med massor av nya kunskaper som tagit plats i era själar.*

*Ni har nu en ikon av Jesus, en artefakt som kan leda er till mer information om sanningen om mänskligheten. Med den insikten så skjuts ett spjut av eld igenom era kroppar och allt blir svart. ”*

Rollpersonerna kastas till marken och förblir medvetslösa i 2T20 minuter, de har även genomgått en mental transformation och det är dags för SL att dela ut nya karaktärsblad: **”SoM-k2”**. När rollpersonerna vaknar är allt som ”vanligt” och ikonerna ligger på marken. Kodningen: **”SoM”** betyder ”Sanningen om Mänskligheten” och **”k2”** står helt enkelt för karaktär nummer två.

## Adeptens ankomst och resan från ön

Efter att rollpersonerna varit i grottan för andra gången så dyker en adept upp på deras hotell. Om SL vill så kan allt krånglas till genom att han upptäcker sådana små saker som den krossade glasdörren eller kroppen av den döde lärjungen på bottenvåningen. Den stumme Maria har av någon anledning gått och hängt sig i den tomma lägenheten mitt emot rollpersonernas. Varför? Det vet ingen, det har absolut inget att göra med detta äventyr.

Det är kanske bäst att rollpersonerna får chansen att tala ihop sig innan adepten kommer, de kan t.ex. se när han blir ilandsatt med gummibåt precis som de själva blev någon dag tidigare. När de träffas kommer han att fråga ut dem om de hittat grottan och om vad som skett där. Om rollpersonerna är dumma nog att avslöja för mycket kommer han genast kräva att få ikonerna och så lägger han dem i ett skrin. Han beordrar dem att följa med färjan tillbaka till Alexandria och inte prata med någon om det som hänt, den kommer på måndag morgon.

Om nu rollpersonerna skulle vara smarta och ljuga eller bara berätta en del av sanningen så kanske adepten låter sig lugnas. Medlemmar i Brödraskapet får ju absolut inte tvivla i sin tro och om de råkar ut för något övernaturligt eller religiöst måste de genast frågas ur av en grupp adepter eller en av de lärde. I fall adepten är nöjd med rollpersonernas berättelse så sänder han dem på ett nytt uppdrag. Egentligen så skulle några andra tagit det men de har blivit fördröjda, så de skickar iväg en grupp som inte hunnit hem till huvudkontoret för att avge en fullständig rapport.

*” - Enligt rådande praxis så ska alltid medlemmar av Brödraskapet återvända till ett kontor för att avlägga en fullständig rapport till en adept. Men nu har det uppstått ett problem, vi har inte haft möjlighet att använda oss av de medlemmar som var tänkt. Så jag vill nu att ni ska bege er till Rom så snart som möjligt för att hålla ett öga på en auktion.*

*Adepten berättar att en 2000 år gammal spjutspets ska säljas på en auktion i Rom söndagen den 22 juli. Föremålen visas för en liten grupp människor som lyckats få specialinbjudan av auktionsfirman på fredagen och lördagen innan själva försäljningen. Det är nu er uppgift att ta reda på så mycket som möjligt om potentiella köpare av detta föremål. Adepten kommer själv att komma till rollpersonernas hotell på lördag eftermiddag. ”*

Om rollpersonerna ska till Rom kommer ett amfibieplan och hämtar dem nere vid fiskebyns naturliga hamn. De får nya kläder, pengar och normal utrustning som mobiltelefoner, kikare osv. Det är inte normalt att medlemmarna bär skjutvapen på sig.

## Sista resan – Återvändande till Alexandria

Om rollpersonerna är på väg hem har de troligen lämnat ifrån sig ikonerna och adepten bestämt sig för att de ska genomgå en mycket noggrann undersökning. Deras upplevelser ska dokumenteras och analyseras, sedan ska rollpersonerna antagligen få visa fullständig tillit till den kristna tron eller elimineras.

I det här fallet så är det meningen att de ska dö! Brytandet med Brödraskapet och den kristna tron är själva essensen i äventyret, så har de inte gjort det ska SL inte ge dem några extra chanser.

*” Ni sitter helt ensamma i det slitna utrymmet som en gång var en helt acceptabel passageraravdelning. Motorerna kämpar och bullret sprider sig från skrovet in i era kroppar. Trots detta lyckas ni slumra till.*

*När ni vaknar så är allt slut. En man står framför er och flamman från pistolens mynning berättar att flera kulor slagit in i era kroppar trots att ni inte uppfattat ljudet. Smärta? Nej! Snarare en kraftig värme i bröstkorgen, där dina lungor nu snabbt fylls med blod.*

*Ni inser alla att detta är slutet, ni gjorde era val och valde fel. Brödraskapet accepterar inte händelser som kan medföra tvivel bland sina medlemmar och det ni varit med om har varit alldeles för spektakulärt. Nu kommer smärtan och paniken, men även det barmhärtiga mörkret. En strimma blod rinner ur någons näsa och så rör ingen på sig mer. ”*

Fråga nu rollpersonerna om de tror på Jesus som Guds son i dödsögonblicket, sedan kan du berätta vad som händer de som dog.

De som tror!

*” Adepterna svek dig och tog ditt liv på jorden, men din sanna tro på Jesus som Guds son har givit dig frälsning. När du drunknar av att lungorna är fulla av blod händer något fantastiskt, något du väntat på hela ditt liv.*

*En av herrens änglar sänker sig över dig och säger: – Mitt barn, din tro har givit dig evigt liv och du ska nu få komma till himlen som en sann troende. Ängelns vita ljus får all dödsångest att försvinna och han tar dig varsamt i sin hand och ni vandrar genom molnen. Du är lycklig och följer utan att fråga. ”*

De som brutit med tron!

*” Kulorna har slitit sönder det inre av era kroppar, det vet du. Frågan är vad som händer med själen när kroppen dör. Det är med en panik utan ände när du inser att en ängel plötsligt står böjd över dig. Hans ansikte är som av marmor och med hård röst säger han: - Du har förnekat Gud och ska nu få det slutgiltiga straffet.*

*Din själ slungas ner mot underjorden och du bränns av den eld som flammar upp runt dig. Evig är domen och utan nåd. ”*

## Ankomsten till Rom och de förlorade själarnas brunn

Rollpersonerna flygs till Rom med ett amfibieplan och anländer på kvällen måndagen den 16 juli till sitt hotell. Då det inte är meningen att auktionen de ska bevaka ska ha något med slutet av äventyret att göra så får SL improvisera all information om denna.

Hela äventyret kommer att sluta i ett antiklimax, detta är en inledning till serien om "Sanningen om mänskligheten" så det kommer mer. Här beskrivs bara kort biblioteket och vad som händer om man tar med sig ikonerna.

Biblioteket som är förlagt i en vit byggnad med pelare ligger ganska centralt i Rom, men ingången är via en väl dold bakgård. Här finns inga nya böcker och antalet besökare är begränsat till ett tiotal per dag, oftast akademiker eller någon turist som förvirrat sig i gränderna. Biblioteket drivs av en Liktor som gör allt för att begränsa antalet besökare, men det finns någon politiker och ett antal akademiker som har ögonen på vad som händer. Än så länge har chefen inte lyckats stänga biblioteket för allmänheten, men besökstiderna är begränsade till 11.00 – 14.00 måndag till lördag och söndagar stängt.

Om rollpersonerna skulle börja föra liv och inte vara diskreta så kommer chefen upptäcka deras närvaro, hans kontor på andra våningen har nämligen en balkong ut över själva bibliotekets rotunda. Avdelningen för historiska språk ligger längst bort i ett runt annex. Under de röda mattorna finns en trettio centimeter bred metallring inlagd i golvet, dess diameter är fyra meter. Den syns inte om man inte börjar att söka i rummet.

*" Ni går igenom rotundan mot den bortre väggen, en svartmålad gallergrind står halvöppen och bakom den kan ni se den lilla trappan nedåt. När ni kommer in i det lilla runda annexet som utgör avdelningen för historiska språk ser ni att det står bokhyllor längst väggarna och mitten av rummet är täckt av stora röda mattor. Det finns ingen stans att sätta sig eller att lägga böcker. "*

Dessa texter är skrivna med förutsättningen att rollpersonerna har med sig ikonerna av Jesus. Skulle de inte ha den med sig så händer det inget mer än vad som just beskrivits.

*" Efter ett tag märker ni att det händer något, ett svagt brummande tycks komma från golvet. Ni märker hur ert inre fylls av samma kaos som i grottan ute på ön... pulsen ökar och det tycks bli varmare i rummet. "*

*" När ni sliter bort mattorna ser ni en stor metallring infälld i stengolvet, den är cirka trettio centimeter bred och har en diameter på fyra meter. När allt är frilagt står ni mitt i ringen och ikonerna känns varma. Den svarta stenen tycks suga till sig allt ljus i rummet och medan det blir allt dunklare börjar ikonerna att lysa svagt rött, om det är någon som håller i den är det nu dags att lägga den ifrån sig. "*

När ikonerna läggs på golvet så har de placerat ett föremål av den typ som behövs för att en person utan speciella förmågor att öppna portalen som går under namnet "De förlorade själarnas brunn".

*" En kraftig skakning går igenom det dunkla rummet när metallringen i golvet börjar att rotera moturs. Bullret blir allt mer ansträngande och bokhyllorna längst väggarna skakar när ringen börjar få upp farten.*

*Rummet är nu nästan helt mörkt och ni kan inte längre se varken fönster eller den lilla trappan upp till rotundan, det enda ljuset kommer från ikonerna och metallringen som nu tycks glöda med ett lavaliknande sken.*

*Golvet innanför ringen tycks försvinna och endast ett svart håll återstår, där en virvlande storm suger ner luften runt er. Från mörkret stormar någon fram mot ringen, det är en man i kostym och med hans röst skriker han: - Stopp! Ni kan inte göra detta, ni kan inte känna till hur man gör... lyd mig!*

*Men ringens rotation gör det omöjligt för mannen att komma åt och snart känner ni hur ni sakta börjar glida ner i det mörka hålet under er. Det sista ni ser av biblioteket är att mannen tycks förvandlas. Hans kropp växer, kostymen spricker och fram tränger en blek blå hud. Slagen från hans korta svarta naglar tycks stoppas av en osynlig mur i luften.*

*Nu är det bara mörker och runt er hör ni tusentals röster som skriker på alla världens språk. Ni har just klivit ner i De förlorade själarnas brunn och försvinner från den värld som ni hitintills befunnit er i. Äventyret är slut för denna gång, välkommen att spela nästa del. "*

Nu är äventyret slut, vad som händer på andra sidan portalen får man reda på i nästa del av äventyrsserien: **"Thomas tårar"**.

**Konstruktör:**  
Mattias Ahlqvist

**E-post:**  
[ahlqvist@excite.com](mailto:ahlqvist@excite.com)

**Förening:**  
Post Mortem, Stockholm

*Äventyret får endast användas för privat bruk och jag skulle uppskatta om ni hörde av er med kritik och beröm.*

## SLP TILL ÄVENTYRET BRÖDRASKAPET

**Namn:** Herman Schültz  
**Typ:** Rik landsflyktig pedofil

### Personlighet:

Han är en mycket försiktig person då han råkade ut för stora problem hemma i Tyskland, men lyckas man vinna hans förtroende blir han mycket öppen. Herman älskar att skryta om sitt lilla paradiset och lånar gärna ut en ung grekiska till vänner på besök.

### Utseende:

Herman är en ganska mager 45årig man på 190 cm, hans hår är blekt av solen och oftast bär han ett par solglasögon med gula glas.

RÖR	10	UTS	14	Handlingar	2	4 Skråmor	=	1 Lätt
UPP	12	STY	12	Initiativbonus	0	3 Lätta	=	1 Allvarlig
EGO	12	UTB	18	Skadebonus	+1	2 Allvarliga	=	1 Dödlig
TÅL	10	KAR	16	Uthållighet	80			

**Mental balans:** -15    **Modifikation till EGO-slag:** +3    **Hjältepoäng:** 4

### Nackdelar:                      Fördelar:

Sexualneuros	10	-
Självisk	5	

Färdigheter:	FV		FV		FV
Pistol	8	Köra bil	12	Kont. (Undre världen)	8
Slagsmål	6	Köra MC	5	Kont. (Pedofiler)	10
Jaktgevär	12	Köra båt	12	kont. (Affärsmän, EU)	12
Tortyr	8	Undvika	8		

Vapen	FV	Skråma	Lätt	Allvarlig	Dödlig	Räckvidd	Maximal eldgivning	Magasin
Slag	6	1 - 10	11-20	21 - 24	25+	-	-	-
Spark	6	1 - 8	9 - 15	16 - 19	20+	-	-	-
Winchester	12	1 - 4	5 - 8	9 - 12	13+	50m	2 skott	5 skott

### Övrig information:

Herman är en tysk som blivit rik på aktier och nu vid 45 års ålder har han flyttat till en liten ö söder om Kreta. Där så bygger han just nu upp ett litet paradiset för sina läggning som pedofil, i dagsläget har han en polsk kvinna runt tjugo år och en handfull flickor mellan 8 och 15 år. Polskan är helt knäckt efter år av förnedring och lyder minsta vink, hon skulle inte ens försöka fly om möjligheten fanns.

## SLP TILL ÄVENTYRET BRÖDRASKAPET

**Namn:** Husayn Shaid  
**Typ:** Palestinsk matros på färjan

### Personlighet:

Han är en ganska öppen person, men berättar mest saker som inte är av någon betydelse eftersom man ska vara försiktig med att lämna ut information. Om det blir möjligt pratar han gärna med rollpersonerna.

### Utseende:

Husayn är en 26årig palestinier med mörka ögon, skev näsa, kortklippt hår och veckolångt skägg. Han är ordentligt solbränd och har en blomma tatuerad på ovasidan av vänster hand.

RÖR	14	UTS	10	Handlingar	2	4	Skråmor	=	1	Lätt
UPP	16	STY	14	Initiativbonus	+2	3	Lätta	=	1	Allvarlig
EGO	14	UTB	3	Skadebonus	+2	3	Allvarliga	=	1	Dödlig
TÅL	14	KAR	10	Uthållighet	100					

**Mental balans:** 0 **Modifikation till EGO-slag:** 0 **Hjältepoäng:** 5

**Nackdelar:** - **Fördelar:** -

<b>Färdigheter:</b>	<b>FV</b>	<b>FV</b>
Sjövana	18 Leta	12
Undvika	12 Hoppa	10
Världsvana	8 Simma	16

Vapen	FV	Skråma	Lätt	Allvarlig	Dödlig	Räckvidd	Maximal eldgivning	Magasin
Slag	16	1 - 10	11-20	21 - 24	25+	-	-	-
Spark	16	1 - 8	9 - 15	16 - 19	20+	-	-	-

### Övrig information:

Han har sett mycket olika saker i sitt liv, så när han får reda på att rollpersonerna ska släppas iland på ön där en rik pedofil bor blir han intresserad.

## ROLLPERSON TILL ÄVENTYRET BRÖDRASKAPET

**Namn:** Isaac Kook. **Typ:** Historiker, Kristen israel. *SoM-k1*

### Personlighet:

Du är en lugn person som ofta analyserar situationen innan du uttalar dig. Är det någon som är i stort behov är du osjälvisk och ger av det du har.

### Utseende:

Ditt 35åriga ansikte är blekt och ganska insjunket. Håret är mörkt, rakt och oklippt. Din garderob består nästan endast av en beige kostym.

RÖR	8	UTS	10	Handlingar	2	4 Skråmor	=	1 Lätt
UPP	10	STY	10	Initiativbonus	+0	3 Lätta	=	1 Allvarlig
EGO	14	UTB	19	Skadebonus	+0	2 Allvarliga	=	1 Dödlig
TÅL	9	KAR	10	Uthållighet	75			

**Mental balans:** +5 **Modifikation till EGO-slag:** 0 **Hjältepoäng:** 3

**Nackdelar:** -  
**Fördelar:** Osjälvisk 5

<b>Färdigheter:</b>	FV	FV	FV
Franska	15	Världsvana	10
Grekiska	12	Vältalighet	10
Engelska	17	Leta	8
Hebreiska	20	Klättra	8
		Humaniora	18
		Konstvetenskap	12
		Religionsvetenskap	18
		Historia	14

Vapen	FV	Skråma	Lätt	Allvarlig	Dödlig	Räckvidd	Maximal eldgivning	Magasin
Slag	8	1 - 10	11-20	21 - 24	25+	-	-	-
Spark	8	1 - 8	9 - 15	16 - 19	20+	-	-	-

### Övrig information:

Attachéväska i brunt skinn, Läsglasögon, Fickkniv, Krucifix av silver i en läderpung.

Du är en lugn person som tillbringar mycket tid inomhus i mörka arkiv. Brödraskapet kontaktade dig som 20åring student och du har sedan dess varit medlem. I ditt inre gror en liten, men ack så farlig, tanke om att bibeln har många fel. Sådana tankar är förbjudna enligt Brödraskapets ledning och du ber ofta till Gud om förlåtelse och mod att förstå vad som står i Bibeln. Nu strävar du efter att hitta fler gamla skrifter och lära mer om hur samhället såg ut då Jesus vandrade på jorden.



## ROLLPERSON TILL ÄVENTYRET BRÖDRASKAPET

**Namn:** Isaac Kook. **Typ:** Historiker, Kristen israel. **SoM-k2**

### Personlighet:

Ditt tidigare lugn är krossat i bitar, du kan komma med tankar utan att vara säker eller ens ha argument för dem. Du är fortfarande osjälvisk men ser numera mer till dig själv.

### Utseende:

Ditt 35åriga ansikte är blekt och ganska insjunket av återkommande sjukdomar. Håret är mörkt, rakt och oklippt. Din garderob består nästan endast av en beige kostym.

RÖR	8	UTS	10	Handlingar	2	4 Skråmor	=	1 Lätt
UPP	10	STY	10	Initiativbonus	+0	3 Lätta	=	1 Allvarlig
EGO	14	UTB	19	Skadebonus	+0	2 Allvarliga	=	1 Dödlig
TÅL	9	KAR	10	Uthållighet	75			

**Mental balans:** -10 **Modifikation till EGO-slag:** 0 **Hjältepoäng:** 3

### Mörk hemlighet:

Övernaturlig upplevelse

– Det du upplevt bryter mot din tro och du har blivit deprimerad.

**Nackdelar:** Depression 15  
**Fördelar:** Osjälvisk 5

<b>Färdigheter:</b>	FV		FV		FV
Franska	15	Världsvana	10	Humaniora	18
Grekiska	12	Vältalighet	10	Konstvetenskap	12
Engelska	17	Leta	8	Religionsvetenskap	18
Hebreiska	20	Klättra	8	Historia	14

Vapen	FV	Skråma	Lätt	Allvarlig	Dödlig	Räckvidd	Maximal eldgivning	Magasin
Slag	8	1 - 10	11-20	21 - 24	25+	-	-	-
Spark	8	1 - 8	9 - 15	16 - 19	20+	-	-	-

### Övrig information:

Attachéväska i brunt skinn, Läsglasögon, Fickkniv, Krucifix av silver i en läderpung.

Brödrskapet kontaktade dig som 20åring student och du har sedan dess varit medlem. Nu tvekar du till fullo att Bibeln har hela sanningen. Om någon i Brödrskapets ledning skulle känna till dina tankar så skulle du troligen dödas som kättare.

## ROLLPERSON TILL ÄVENTYRET BRÖDRASKAPET

**Namn:** Mílos Náxoz                      **Typ:** Musiker, Kristen grek                      *SoM-k1*

### Personlighet:

Brödraskapet har givit dig ett inre lugn. Gud går nu vid din sida och du vill gärna sprida hans budskap. De som tvekar på Gud är blinda och att svika tron gör en till kättare. .

### Utseende:

Du är ganska smal, har kort krulligt svart hår och en gudomlig sångröst. I en läderrem runt halsen har du ett enkelt kors i trä. Dina kläder består av slitna jeans, T-shirt och en kort jacka.

RÖR	12	UTS	15	Handlingar	2	4 Skråmor	=	1 Lätt
UPP	16	STY	12	Initiativbonus	+0	3 Lätta	=	1 Allvarlig
EGO	15	UTB	12	Skadebonus	+1	3 Allvarliga	=	1 Dödlig
TÅL	12	KAR	15	Uthållighet	90			

**Mental balans:** 0    **Modifikation till EGO-slag:** +0    **Hjältepoäng:** 6

**Nackdelar:** -                      **Fördelar:** -

<b>Färdigheter:</b>	FV		FV
Gitarr	15	Simma	12
Komponera	10	Klättra	12
Grekiska	16	Pistol	10
Engelska	10	Leta	14

Vapen	FV	Skråma	Lätt	Allvarlig	Dödlig	Räckvidd	Maximal eldgivning	Magasin
Slag	8	1 - 10	11-20	21 - 24	25+	-	-	-
Spark	8	1 - 8	9 - 15	16 - 19	20+	-	-	-

### Övrig information:

Gitarr i fodral, Ett trå Kors i en läderrem, En svart anteckningsbok, Två korta pennor.

Brödraskapet kontaktade dig som liten när du satt utanför en kyrka och sjöng kristna texter, din tro har stärkts enormt de sista åren. Ditt arbete åt samfundet kommer att ge dig en plats i himlen bara du vågar lägga ditt öde i Guds händer.

## ROLLPERSON TILL ÄVENTYRET BRÖDRASKAPET

**Namn:** Milos Náxoz                      **Typ:** Musiker, Kristen grek                      *SoM-k2*

### Personlighet:

Kättare, så tänker du om dig själv! Du har tagit ett steg från Gud och är mycket förvirrad, det händer att du blir sittande om inte någon ser till att du följer med.

### Utseende:

Du är ganska smal, har kort krulligt svart hår och en gudomlig sångröst. I en läderrem runt halsen har du ett enkelt kors i trä. Dina kläder består av slitna jeans, T-shirt och en kort jacka.

RÖR	12	UTS	15	Handlingar	2	4 Skråmor	=	1 Lätt
UPP	16	STY	12	Initiativbonus	+0	3 Lätta	=	1 Allvarlig
EGO	15	UTB	12	Skadebonus	+1	3 Allvarliga	=	1 Dödlig
TÅL	12	KAR	15	Uthållighet	90			

**Mental balans:** -15    **Modifikation till EGO-slag:** -3    **Hjältepoäng:** 6

### Mörk hemlighet:

Övernaturlig upplevelse:

- Det du upplevt bryter mot din tro och du har blivit deprimerad.

Skyldig till brott mot Gud:

- Tvångshandling. Du ber Gud om förlåtelse, men tror inte att han lyssnar.

### Nackdelar:                      Fördelar:

Deprimerad                      5    -  
Tvångshandling                      10

<b>Färdigheter:</b>	FV		FV
Gitarr	15	Simma	12
Komponera	10	Klättra	12
Grekiska	16	Pistol	10
Engelska	10	Leta	14

Vapen	FV	Skråma	Lätt	Allvarlig	Dödlig	Räckvidd	Maximal eldgivning	Magasin
Slag	8	1 - 10	11-20	21 - 24	25+	-	-	-
Spark	8	1 - 8	9 - 15	16 - 19	20+	-	-	-

### Övrig information:

Gitarr i fodral, Ett träkors i en läderrem, En svart anteckningsbok, Två korta pennor.

Guds händer eller Brödraskapets? Vilka har du arbetat för egentligen? Du känner dig förvirrad och otrygg, du försöker hitta trygghet. Ska du åter känna Guds frälsning genom Brödraskapet?

## ROLLPERSON TILL ÄVENTYRET BRÖDRASKAPET

**Namn:** William Perry                      **Typ:** Industriarbetare, Kristen engelsman      *SoM-k1*

### Personlighet:

Sedan du var 14år har du arbetet på fabriksgolvet och gott i kyrkan, så du har sett och hört många olika saker. Du är en trevlig typ som har lätt att prata med människor.

### Utseende:

Din bleka engelska hy har tagit stryk av den starka solen vid Medelhavet, så du går gärna i hatt och långärmad tröja. Skor med stålhättor och grön regnjacka är ett udda inslag när du går fram på Alexandrias gator, men du behåller din stil. Du är 35år gammal.

RÖR	14	UTS	10	Handlingar	2	4 Skråmor	=	1 Lätt
UPP	12	STY	15	Initiativbonus	+2	3 Lätta	=	1 Allvarlig
EGO	12	UTB	6	Skadebonus	+3	3 Allvarliga	=	1 Dödlig
TÅL	14	KAR	12	Uthållighet	120			

**Mental balans:** 0      **Modifikation till EGO-slag:** +0      **Hjältepoäng:** 12

**Nackdelar:**                      **Fördelar:**

-    -

<b>Färdigheter:</b>	FV		FV
Mekanik	6	Kont. (Arbetarklassen)	8
Drogkunskap	6	Engelska	14
Slagsmål	12	Bibelstudier	8
Kniv	10	Leta	12
Slagsmål	12	Klättra	12

Vapen	FV	Skråma	Lätt	Allvarlig	Dödlig	Räckvidd	Maximal eldgivning	Magasin
Slag	12	1 - 10	11-20	21 - 24	25+	-	-	-
Spark	12	1 - 8	9 - 15	16 - 19	20+	-	-	-
Kniv	10	1 - 10	11-16	17 - 19	20+	-	-	-

### Övrig information:

En väl använd kniv, En sliten grön regnjacka, En axelremsväska, En ficklampa, En bibel i svart läder från församlingen hemma i England.

Din tro är förvisso stark, men under ditt hårda liv på fabriksgolvet i en smutsig arbetarstad i England har gjort att du sett många saker som inte tyder på att Gud är svaret på allt. Denna tanke är väl dold i ditt inre, Brödraskapet skulle kunna göra dig mycket illa om de visste vad du har för funderingar.

## ROLLPERSON TILL ÄVENTYRET BRÖDRASKAPET

**Namn:** William Perry                      **Typ:** Industriarbetare, Kristen engelsman                      *SoM-k2*

### Personlighet:

Ditt inre har förändrats, du känner en ny nyfikenhet på vad som finns bortom de ord om kristendomen som du hört sedan barn. Du är mer impulsiv än tidigare.

### Utseende:

Din bleka engelska hy har tagit stryk av den starka solen vid Medelhavet, så du går gärna i hatt och långärmad tröja. Skor med stålhättor och grön regnjacka är ett udda inslag när du går fram på Alexandrias gator, men du behåller din stil. Du är 35år gammal.

RÖR	14	UTS	10	Handlingar	2	4 Skråmor	=	1 Lätt
UPP	12	STY	15	Initiativbonus	+2	3 Lätta	=	1 Allvarlig
EGO	12	UTB	6	Skadebonus	+3	3 Allvarliga	=	1 Dödlig
TÅL	14	KAR	12	Uthållighet	120			

**Mental balans:** +5    **Modifikation till EGO-slag:** +0    **Hjältepoäng:** 12

### Mörk hemlighet:

Övernaturlig upplevelse:

- Tvångshandling. Du känner dig säker i dina engelska kläder, du måste bära dem.
- Intuition. Skräcken öppnade ditt sinne och du fick en fördel, grattis!!

**Nackdelar:**                      **Fördelar:**  
Tvångshandling 10    Intuition                      15

<b>Färdigheter:</b>	FV		FV
Mekanik	6	Kont. (Arbetarklassen)	8
Drogkunskap	6	Engelska	14
Slagsmål	12	Bibelstudier	8
Kniv	10	Leta	12
Slagsmål	12	Klättra	12

Vapen	FV	Skråma	Lätt	Allvarlig	Dödlig	Räckvidd	Maximal eldgivning	Magasin
Slag	12	1 - 10	11-20	21 - 24	25+	-	-	-
Spark	12	1 - 8	9 - 15	16 - 19	20+	-	-	-
Kniv	10	1 - 10	11-16	17 - 19	20+	-	-	-

### Övrig information:

En väl använd kniv, En sliten grön regnjacka, En axelremsväska, En ficklampa, En bibel i svart läder från församlingen hemma i England.

Gud är död eller har i alla fall lämnat människorna åt sitt öde, det är du säker på. Du vill däremot hitta Jesus som du fortfarande tror på i ditt inre. Frågan är om sökandet ska ske på egen hand eller om du kan utvecklas inom Brödraskapet?

## ROLLPERSON TILL ÄVENTYRET BRÖDRASKAPET

**Namn:** Stephen Maine                      **Typ:** Fiskare, Kristen amerikan                      *SoM-k1*

### Personlighet:

Du är nu lite mer självsäker tack vare att Brödraskapet tog hand om dig efter din olycka. I sällskap med dina ”bröder” så har du inget att frukta, mot andra kan du dock vara lite aggressiv. Du tjänar Gud och Brödraskapet, de har givit dig allt.

### Utseende:

Din 28åriga kropp är stark och saknar onödigt fett. Ditt bruna hår är glest och ögonen havsblå. Dina armar är fulla av ärr från hårt arbete på havet. Vänster öga är skadat efter en olycka och skelettet är lite deformerat.

RÖR	13	UTS	12	Handlingar	2	5 Skråmor	=	1 Lätt
UPP	9	STY	16	Initiativbonus	+1	4 Lätta	=	1 Allvarlig
EGO	9	UTB	9	Skadebonus	+3	3 Allvarliga	=	1 Dödlig
TÅL	17	KAR	16	Uthållighet	115			

**Mental balans:** +0      **Modifikation till EGO-slag:** +0      **Hjältepoäng:** 8

**Nackdelar:**                      **Fördelar:**

-    -

<b>Färdigheter:</b>	FV		FV
Sjömanskap	14	Engelska	14
Simma	12	Spanska	8
Klättra	15	Pistol	14
Leta	12	Kniv	14

Vapen	FV	Skråma	Lätt	Allvarlig	Dödlig	Räckvidd	Maximal eldgivning	Magasin
Slag	12	1 - 10	11-20	21 - 24	25+	-	-	-
Spark	12	1 - 8	9 - 15	16 - 19	20+	-	-	-

### Övrig information:

Sjömanssäck, Sovfäll, Fyra gröna ljusstavar (20 minuter), Hudsalva för att mjuka upp din skadade hud på underarmarna.

Du har själv inget minne av det men din fiskebåt gick under utanför Island, som tur var så fanns en spansk trälare i närheten och du blev räddad. På den båten fanns en man från Brödraskapet och på så sätt hamnade du i deras vård.

## ROLLPERSON TILL ÄVENTYRET BRÖDRASKAPET

**Namn:** Stephen Maine                      **Typ:** Fiskare, Kristen amerikan                      *SoM-k2*

### Personlighet:

Lögn! Brödraskapet har ljugit om såväl Gud som om din olycka eller är det bara så att du är förvirrad? Nu måste du få vägledning, du måste hitta en vägvisare hos en adept eller en vän.

### Utseende:

Din 28åriga kropp är stark och saknar onödigt fett. Ditt bruna hår är glegt och ögonen havsblå. Dina armar är fulla av ärr från hårt arbete på havet. Vänster öga är skadat efter en olycka och skelettet är lite deformerat.

RÖR	13	UTS	12	Handlingar	2	5 Skråmor	=	1 Lätt
UPP	9	STY	16	Initiativbonus	+1	4 Lätta	=	1 Allvarlig
EGO	9	UTB	9	Skadebonus	+3	3 Allvarliga	=	1 Dödlig
TÅL	17	KAR	16	Uthållighet	115			

**Mental balans:** -20    **Modifikation till EGO-slag:** +3    **Hjältepoäng:** 5

### Mörk hemlighet:

Övernaturlig upplevelse:

- Mardrömmar. Sanningen (?) om din olycka plågar dig nu i mardrömmar.
- Fobi: Blod: Det är ett tecken på ockultism, du vet det... fly eller så drabbas av ondska.

### Nackdelar:

Mardrömmar    10  
Fobi: blod        10

### Fördelar:

<b>Färdigheter:</b>	FV		FV
Sjömanskap	14	Engelska	14
Simma	12	Spanska	8
Klättra	15	Pistol	14
Leta	12	Kniv	14

Vapen	FV	Skråma	Lätt	Allvarlig	Dödlig	Räckvidd	Maximal eldgivning	Magasin
Slag	12	1 - 10	11-20	21 - 24	25+	-	-	-
Spark	12	1 - 8	9 - 15	16 - 19	20+	-	-	-

### Övrig information:

Sjömanssäck, Sovfäll, Fyra gröna ljustavar (20 minuter), Hudsalva för att mjuka upp din skadade hud på underarmarna.

Din olycka var ingen olycka. Det var något hemskt som kom genom luften från den spanska trälaren över till er båt och alla dog. Inte alla, du överlevde men fick svåra skador. Nu tror du att Brödraskapet ljugit för dig, men du är inte säker. Mardrömmarna kommer så fort du sluter ögonen, du måste få hjälp att hitta tryggheten igen... finns den i Gud?

## ROLLPERSON TILL ÄVENTYRET BRÖDRASKAPET

**Namn:** Ken Amarillo                      **Typ:** Läkare, kristen amerikan                      *SoM-k1*

### Personlighet:

Du är charmig och inger ett stort förtroende. Du har italiensk släkt så det är inte så konstigt att du gärna pratar mycket och dricker vin och äter mat hela kvällarna.

### Utseende:

Du sköter din 36åriga kropp mycket noga. Ditt bruna krusigt hår och bruna ögon ger dig många blickar, både från kvinnor och män. Jeans, skjorta och en tunn tröja är vad du brukar ha på dig.

RÖR	12	UTS	17	Handlingar	2	4 Skråmor	=	1 Lätt
UPP	17	STY	10	Initiativbonus	+0	3 Lätta	=	1 Allvarlig
EGO	16	UTB	19	Skadebonus	+1	3 Allvarliga	=	1 Dödlig
TÅL	12	KAR	15	Uthållighet	90			

**Mental balans:** +15    **Modifikation till EGO-slag:** +0    **Hjältepoäng:** 15

**Nackdelar:** -                      **Fördelar:** Empati                      15

<b>Färdigheter:</b>	FV		FV		FV
Italienska	12	Världsvana	10	Diplomati	6
Spanska	9	Medicin	16	Vältalighet	16
Engelska	18	Allmänmedicin	15	Leta	14
Pistol	14	Kirurgi	10	Klättra	10
Slagsmål	8	Kont. (Läkare, USA)	8		

Vapen	FV	Skråma	Lätt	Allvarlig	Dödlig	Räckvidd	Maximal eldgivning	Magasin
Slag	12	1 - 10	11-20	21 - 24	25+	-	-	-
Spark	12	1 - 8	9 - 15	16 - 19	20+	-	-	-

### Övrig information:

Svart väska i hårdplast, Första hjälpen, Annan medicin, Satelittelefon.

Du kom i kontakt med Brödraskapet på en konferens i Italien för flera år sedan. Efter två års sporadiska kontakter så bjöds du in till huvudkontoret i Alexandria, sedan dess har du arbetet för dem och blivit medlem. Ditt arbete sker ofta i fattiga stadsdelar i de överfulla städerna runt Medelhavet. Din kristna tro består mest av ett allmänt humanistiskt synsätt, inte en blind tro på en bok som bibeln. Men visst är du troende, det är ju helt rätt då det är den sanna vägen i livet.



## ROLLPERSON TILL ÄVENTYRET BRÖDRASKAPET

**Namn:** Ken Amarillo                      **Typ:** Läkare, kristen amerikan                      *SoM-k2*

### Personlighet:

Du är charmig och inger ett stort förtroende. Numera så har du dock insett att människan är ännu mer sårbar än du trodde tidigare, vilket gjort dig ledsen. .

### Utseende:

Du sköter din 36åriga kropp mycket noga. Ditt bruna krusigt hår och bruna ögon ger dig många blickar, både från kvinnor och män. Jeans, skjorta och en tunn tröja är vad du brukar ha på dig.

RÖR	12	UTS	17	Handlingar	2	4 Skråmor	=	1 Lätt
UPP	17	STY	10	Initiativbonus	+0	3 Lätta	=	1 Allvarlig
EGO	16	UTB	19	Skadebonus	+1	3 Allvarliga	=	1 Dödlig
TÅL	12	KAR	15	Uthållighet	90			

**Mental balans:** -5      **Modifikation till EGO-slag:** +0      **Hjältepoäng:** 15

### Mörk hemlighet:

Övernaturlig upplevelse:

- Mano-depressiv. Mänsklighetens utsatthet har gjort dig djupt depressiv, men ibland ser du även möjligheterna i den nya kunskapen. Faserna går i 2T5 veckor.

**Nackdelar:**                      **Fördelar:**  
Mano-depressiv 20      Empati                      15

<b>Färdigheter:</b>	FV		FV		FV
Italienska	12	Världsvana	10	Diplomati	6
Spanska	9	Medicin	16	Vältalighet	16
Engelska	18	Allmänmedicin	15	Leta	14
Pistol	14	Kirurgi	10	Klättra	10
Slagsmål	8	Kont. (Läkare, USA)	8		

Vapen	FV	Skrå ma	Lätt	Allvarlig	Dödlig	Räckvidd	Maximal eldgivning	Magasin
Slag	12	1 - 10	11-20	21 - 24	25+	-	-	-
Spark	12	1 - 8	9 - 15	16 - 19	20+	-	-	-

### Övrig information:

Svart väska i hårdplast, Första hjälpen, Annan medicin, Satelittelefon.

Din kristna tro består mest av ett allmänt humanistiskt synsätt, inte en blind tro på en bok som bibeln. Numera känner du en stor hopplöshet för mänskligheten, vad ska man tro på? Kan du få stöd och råd genom Brödraskapet eller är allt hopp förlorat?