

In the ghetto...  
CoC, GothCon XX

Magnus Lundgren

## Inledning

Så var det åter dags att spela ett Call of Cthulhuscenario för GothCon. Denna gång har jag valt att placera handlingen i Prags judiska kvarter någon gång strax innan första världskriget. Min vana trogen har jag låtit sanning och historia blandas med fantasi och dikt. Golemmyten som den presenteras i scenariot är en vanligt förekommande och berättelsen kring den hädangångna Rabbi Löw är tagen från verkligheten. Bland platserna existerar Gammalnya synagogan, stationen samt den judiska kyrkogården - de övriga får tillskrivas konstruktörens galna sinne.

Karaktärerna är ute på resa för British Museums räkning och råkar i trubbel på grund av en förlorad bok. För att scenariot skall fungera är det viktigt att rätt person får spela ledaren i gänget. Han måste vara aktiv eftersom han är den enda som har ett motiv att driva äventyret framåt. Det finns egentligen inga kluriga moment utan det mesta skall vara rakt på - med undantag för biblioteksscenen. Det finns en risk att spelarna aldrig går dit. Då får du som spelare agna ett bete som gör att de hakar på.

Jag vill passa på att rikta mitt tack till dem som hjälpt mig konstruera äventyret: Fredrik Johnsson för idéer, och Sus Henrikson, för idéer, korrekturläsning, karaktärsbeskrivningar och layout, samt Kristina Knaving för att jag slipper arrangera turneringen på konventet. Hoppas ni och era spelare finner nöje i scenariot!

A gezint in dir!

## Bakgrund

Scenariot utspelar sig som bekant i Prags judekvarter. Judarna i Prag har på senaste tiden lidit hårt under till synes rättvisa men i praktiken orättvisa skattepålagor och dylikt som bara drabbar dem och ingen annan. Det senaste lagförslaget går ut på att höja tullen på ädelstenar, och detta beslut skall röstas igenom dagen efter spelarnas ankomst till Prag. En desperat undergrupp till det judiska partiet ser ingen annan lösning än att mörda borgmästaren ety detta skulle medföra politiskt kaos, några månaders andrum och möjligheten att placera en mer judevänlig man på borgmästarposten. Gruppen leds av en man som heter Saul Svartz och som också råkar vara ledare för hela partiet. Eftersom Svartz vet att alla misstankar kommer att falla på honom och hans vänner om de inte har några alibin, och eftersom de inte vågar lita på någon utanför sin egen krets, beslutar de sig för att skapa en golem som kan mörda borgmästaren åt dem och skydda det judiska folket mot vidare trakasserier. I sina forskningar kommer de dock underfund om att det redan finns en golem i Prag, nämligen den som Rabbi Löw skapade år 1580, och de beslutar sig för att återuppliva den (mer om både Rabbi Löw och golem nedan). Till detta behöver de dock sidor ur Rabbi Löws dagbok som för tillfället är utlånad till British Museum i London tillsammans med en del annat ur den judiska församlingens samlingar.

Dessa samlingar skall dock lämnas tillbaka i dagarna, faktiskt dagen innan lagförslaget skall klubbas igenom - det är knappt, men det går. De som skall lämna tillbaka samlingarna i samband med en gästföreläsning är naturligtvis våra tappra hjältar spelarna. De består av en grupp inkluderande den snälle historikern Thomas O'Malley som traktar efter befordran, dennes assistent, den unge judiske glopen Joseph Goldblum, den tjurige vaktmästaren Mickey som mest är ansvarig för att saker och ting skall bäras omkring, och så O'Malleys vän excentrikern Max Bjornsson som är med för nöjes skull - han är expert på arktiska folk och har egentligen inget med saken att göra. Bjornsson har också med sig sin tama apa Kiki som kan fungera som trigger om inte spelarna gör som spelledaren vill... Mer om spelarna på karaktärsbladen!

Av tradition var det ju så att de flesta judar sysslade med någon form av utlåningsverksamhet eller smyckeshantering. Detta berodde delvis på att den kristna religionen inte tillåter att man lånar ut pengar, men det gör judendomen. Ett annat skäl var att judar oftast inte tilläts äga mark och dessutom ofta fördrevs; således hade de för vana att investera sina pengar i dyrbara saker som var lätta att gömma eller ta med sig.



## Fakta om Rabbi Löw

Rabbi Löw - Judah Löw ben Bezalel ("Judas Lejon") är förfader till den nutida Rabbi Löw. Han kom till Prag år 1573, tre år innan Rudolf II år 1576 flyttade sitt hov från Wien till Prag, och inledde det som kallas "judarnas gyllene period", som varade fram till 1648. Av alla de stora de lärda judarna som levde i Prag räknas Rabbi Löw som den främste. Under hans tid blev judarna i Prag ständigt anklagade för ritualmord på kristna barn, men år 1580 fick Rabbi Löw en uppenbarelse och skapade en golem med hjälp av sin svärson Jizchak ben Simons och sin lärjunge Jakob ben Chajim Sasson. Golem beskyddade judarna och hindrade de kristna från att placera döda spädbarn i ghettot. Dessvärre löpte han senare amok och Löw tvingades att ta livsgnistan ur den. Mer om detta under fakta om Golem. Rabbi Löw dog år 1609 och begravdes på den judiska kyrkogården i Prag.

## Fakta om Golem

Inom judendomen har det länge funnits myter om möjligheten att skapa artificiellt liv. Det finns ett tjugtal olika varianter på hur detta skall göras, men i det här scenariot figurerar den som är tillskriven Rabbi Löw. Denna går ut på att tre personer knådar ihop en lerfigur, varefter den av dem som symboliserar elden går sju varv runt figuren; denna kommer då att börja glöda. Sedan skall nästa person, som representerar vattnet, gå sju varv runt figuren, som då kommer att svalna och få mänskliga drag. Sedan lägger den siste personen en *schem* - en papyrusbit - under Golem tunga, och då vaknar den. På *schem* står Guds onämnbare namn, och den måste bytas en gång i veckan - annars förlorar man kontrollen över Golem. I scenariot är det så att eftersom det är Rabbi Löws golem man återuppväcker, måste *schem* bestå av papper från sista sidan i rabbinens dagbok. Det är alltså därför som just den boken kommer att bli stulen. **Observera att spelarna inte får veta detta med *schem*; i sådana fall faller hela äventyret!!!**

Golem fungerar som judarnas beskyddare, men har litet svårt att förstå order, vilket kan skapa mer problem än nytta. Den tolkar nämligen alla order bokstavligt, vilket innebär att om man t ex ber den hämta vatten (och inte "en hink vatten") kommer den att hålla på med det tills hela huset är fullt, eller tills man ber den sluta. Vidare är den väldigt stark (den blir starkare och starkare för var dag som går), och detta kan ibland innebära att den tar i för mycket i all välmening.

Dessutom kan man bara "använda" den om nätterna; den är inte aktiv om dagarna eftersom åsynen av denna jättelika lervarelse förmodligen skulle skapa panik på gatorna. Således brukar Golems härskare säga åt den att gå och lägga sig på sin viloplats (här: på vinden i Gammalnya synagogan) vid soluppgången.

Den golem som förekommer i scenariot skapade av Rabbi Löw år 1580, och kallas för Golem Josef. Dessvärre glömde Rabbi Löw en gång att byta *schem* under Golems tunga och då löpte denne amok i ghettot. Efter mycken förödelse fångades Golem in av Rabbi Löw, som förde upp honom på vinden till Gammalnya synagogan. Där genomförde han ritualen som en gång gett Golem liv baklänges, och Golems livsgnista släcktes.

Bland judarna finns det två olika inställningar om detta med att skapa artificiellt liv; en del tycker att det är att hylla Guds verk, och andra anser att skapandet av liv är förbehållet Gud allena.

Vi poängterar igen (suck?): Om spelarna får veta att det krävs en *schem* från rabbinens dagbok för att hålla Golem Josef i styr förändras hela deras motiv för att ta tillbaka boken; de kanske inte gör det alls, de kanske går till Rabbi Löw, de kanske åker hem igen, vem vet...? Och så missar de ju den tuffa epilogen!



Spelleadarens bakgrundsinformation: Strax innan scenariot börjar har spelarna just stigit av tåget. Mickey går en bit före de andra, tjurig som vanligt, och därför är han den ende som ser hur en främmande man hastigt stänger en av lårarna efter sig och försvinner med någonting i näven. Av någon anledning reagerar dock inte Mickey och den där personen tillåts försvinna obemärkt av alla utom Mickey. Naturligtvis är det här någon av Svartz' kumpaner som stjälar boken.

## Ärenyret börjar: På stationen

Äntligen är våra hjältar framme i Prag! Resan har varit lång och besvärlig, och tåget är dessutom några timmar försenat. Klockan är redan ett, så gruppen har ganska ont om tid, eftersom de måste hinna lämna tillbaka utställningsföremålen till den judiska församlingen, äta och hitta sin hyresvärdinna innan det är dags för Thomas att hålla sitt föredrag i Judiska Rådets byggnad klockan fem.

## Mot synagogan

Lämpligtvis bestämmer sig gruppen för att ta en eller flera droskor från stationen och in till judekvarteren. Detta besparar dem problemen med att hitta, och dessutom har de ju sina tunga lådor med utställningsföremål att släpa på. Att få tag på de tre droskor som krävs för att frakta allt är inget problem. Däremot så kan det vara svårt att få kuskarna att förstå vart gruppen vill åka. Om spelarna blir misstroagna kan de välja att dela upp sig så att de åker minst en i varje droska - på så sätt kan de försäkra sig om att inget blir stulet. Färden går genom Prags kullerstenbelagda, gråa och smutsiga gator, en del så smala att husen tycks hänga över gränderna. Eftersom det är höst är det kallt och rått - det duggar lätt och droskorna kör igenom små de vattenpölar som samlats.

Efter en liten stund kommer man fram till ett torg - Gamla torget. När droskorna åker förbi lägger gruppen märke till en folksamling en bit bort; den enda skara människor som trotsat vädret. De står och lyssnar på en talare som står uppflugen på en travelådor. När droskorna passerar kan de höra honom agitera:

”...skattelagstiftningen är enbart gjord för att få oss på knä! De försöker dra åt skruvstådet långsamt, men de drar åt det, tro mig! Låt er inte luras av talet om att de här skatterna är rättvisa! Svara mig, vilka är det som drabbas av den extra tullen på ädelstenar? Vi! Judarna! Och bara vi! *Men ken nit oyfklab 'n kayn gelt ven yener zol dos frier nisht tsevarf'n...*”

(som betyder ”man kan inte plocka upp pengar som inte först har spritts ut av någon annan”; Joseph kan förstå detta om han tänker på att fråga SL.)

## Synagogan

Efter ungefär en kvart stannar droskorna framför Gammalnya synagogan som är en hög fyrkantig byggnad med vita ytterväggar och ett väldigt kraftigt lutande tegeltak. Ett fåtal stora fönsteralkover släpper in ljus i den mörka lokalen. Våra vänner möts av Rabbi Löw, som uttrycker sin glädje över att få träffa dem och bedyrar hur mycket han sett fram emot föredraget. Han kommenderar några personer att börja bära in lådorna och så sker. Gruppen tillåts inte hjälpa till; de är ju gäster! Om de försöker lämna rummet under tiden kommer Löw att snabbt få dem att stanna. Raskt plockas sakerna upp, prickas av och kontrolleras. Rabbinen själv går igenom högen med böcker, och finner snart att den han letar efter är borta... Aningens oroad frågar han då Thomas och Joseph om det finns fler böcker någon annanstans, vilket det inte gör. Rabbinen blir då mycket upprörd, påpekar att boken var ovärderlig, hotar med att kontakta British Museum och se till att de alla får sparken med mera med mera... om inte boken kommer tillbaka omedelbart! Med raska steg lämnar han lokalen. Om spela-

Agitatoren är Svartz i egen hög person. Det är en man i fyrtioårsåldern med svart hår, ögon som är så mörka att de också ser svarta ut, och ett rejält skägg. Han ser inte på något sätt etak eller farlig ut, utan intrycket spelarna får är att detta är en handlingskraftig men förtroendeingivande människa med stark tilltro till sig själv.

Rabbi Löw är en sentida ättling till den store Rabbi Löw, och en av de mäktigaste männen i judekvarteren. Han är egentligen snäll och vänlig, men väldigt sträng när det gäller judiska seder och angelägenheter. Han är ganska gammal och hans ansikte är rynkigt och hans skägg vitt. Han styr dock trots sin tilltagande ålder sin församling med en kärleksfull järnhand.



rna får för sig att söka upp honom senare under scenariot kommer han att vara mycket misstänksam och osamarbetsvillig. Det enda han poängterar då är att boken måste återfinnas, annars... Möjligen kan han övertalas att tala om vad boken handlar om, alltså om hur Golem upplivades etc etc. Han nämner dock *inte* schem.

En av medhjälparna kommer fram och antyder att det kanske är bäst att spelarna går och gör sig redo för föredraget nu, sedan leder han ut dem på gatan, stoppar en droska och föser in gruppen under det att han talar med kusken på snabb tyska. Droskan kör och han återvänder in i synagogan.

Spelarna har fått med sig avprickningslistan in i droskan, och mycket riktigt är alla poster förprickade utom en: Rabbi Löws dagbok. Det verkar ju onekligen litet konstigt att rabbinen själv har skickat med sin dagbok till London, men efter någon sekund minns Thomas att det rör sig om en äldre rabbi Löw, förmodligen en förfader till den nuvarande. Varken Thomas eller Joseph kan erinra sig precis vad som stod i boken, men den behandlade åren mellan 1579 och 1582. Efter litet eftertanke och en eller annan hint så kommer de dock på att Löw sägs ha frammanat en golem någon gång under dagbokens tidsperiod.

## Huset

Droskan för dem till ett stort tegelhus inte långt ifrån synagogan; de är alltså fortfarande kvar i judekvarteren. Här tas de emot av värdinnan Hildegard Krause.

Huset är mycket flott inrett med tavlor och heltäckningsmattor. Det är i två våningar, (med ett extra badrum på övervåningen, tänka sig!) där spelarna helt disponerar den övre. Där finns fyra sovrum, en hall och ett badrum. I den undre våningen bor Hildegard och här finns köket och matsalen. Huset har en egenhet; alla talesätt som spelarna kan komma på är alltid sanna. Det finns alltså 'tomtar på loftet', 'en hund begravnen' i trädgården, 'ugglor i mossen', 'fjärilar i magen' etc, etc - chansen att spelarna märker detta är minimal men det kan vara ganska roligt om de gör det.

Spelarna har nu två, tre timmar på sig innan det är dags att hålla föredrag. Under denna tid bör de passa på att äta eftersom de inte har ätit sedan de gick av tåget, om de inte har varit företagsamma förstås. Förmodligen kommer Hildegard att bjuda på te och smörgåsar (om inte spelarna råkat bära sig åt som totala skitstövlar), hon har nämligen hört att engelsmän tycker om te, men hon har ingen vana i att koka det själv, så det är ganska svagt, men smörgåsarna är goda.

Hildegard är en liten skinnorrh tyska som flyttat till Prag för ett tiotal år sedan. Hildegard talar naturligtvis tyska (och förstår pga detta en del jiddisch) och en stapplande engelska. Hon är den typiska värdinnetyper; serverar goda och vällagade frukostar (men bara om hennes gäster är vakna och i matsalen på slaget nio), byter lakan dagligen och snokar - nyfiket men välvilligt - i sina gästers förehavanden. Hon kommer att ignorera Mickey (mycket beroende på att hennes bristfälliga engelska inte klarar av hans cockney), tjata på Joseph för att han röker för mycket, behandla Max med skräckblandad förtjusning och lystet kasta sig över Thomas såsom någon varande förtjänt av hennes yttersta omsorger.

## Föredraget

Klockan fem skall Thomas hålla sitt föredrag på temat "Europas medeltida historia, sedd ur Prags synvinkel". Det skall hållas i en liten föreläsningssal i Judiska Rådets byggnad en bit bort. Enklast är att ta en droska dit - det regnar ju - men om spelarna väldigt gärna vill kan de försöka hitta dit till fots.

I husets bottenvåning finns en sal inredd med mörkt ädelträ och med stora målningar på väggarna. På golvet står sju rader med sju stolar i varje och längst fram finns ett litet podium med en pulpet. Ungefär en kvart innan föreläsningen skall börja anländer de första åhörarna. Bland dessa finns de flesta av dem som de träffat tidigare under dagen inklusive Rabbi Löw och mannen som höll talet på torget. Lagom till klockan fem så är salen full. Thomas får hålla sitt tal, men det verkar som en del av auditoriet inte är så särskilt intresserade av vad som sägs. Vid den obligatoriska frågestunden efteråt bryter tumultet löst. En person mitt i församlingen reser sig upp och säger att han såg att mannen-med-kepsen (alltså Mickey) måste ha sett när boken stals på sta-



Spelledarens  
bakgrundsinformation:  
Givetvis så är detta mer eller  
mindre arrangerat av dem som  
stullit boken; de utgör en stor  
del av publiken och mannen  
som anklagar Mickey för att ha  
sett stölden av boken är  
naturligtvis en av dem. Skälet  
till att de bryr sig om att  
arrangera detta upplopp är att  
de vill försöka oordning i de  
judiska kvarteren så att de inte  
skall avslöjas, i alla fall inte  
innan de har lyckats få  
invånarnas sympati.

tionen och inte försökte göra något åt det. Själv försökte han följa efter tjuven, men han hann inte i kapp. Flera i församlingen blir mycket upprörda över detta. De anklagar våra vänner för att ha arrangerat stölden, och undrar hur någon kan tro att de är så dumma att skulle gå på en sådan sak. Stämningen blir med ens mycket obehaglig; folk tränger på från alla håll och alla skriker åt spelarna... lynchstämningen är nära! Gruppen bör lämpligen lämna lokalen snabbt genom en bakdörr jämte podiet; vill de inte göra detta så kommer de att få assistans av en hjälpsam jude som föser ut dem genom nämnda dörr. Han hinner dock inte stänga den efter dem, men en viss trängsel uppstår när alla förföljare samtidigt försöker ta sig igenom dörrhålet, så när spelarna flyr ut på Prags gator med en hopper ilska judar i hämlarna har de ett försprång på ett femtiotal meter.

## Kyrkogården

När spelarna kommer ut ur föreläsningssalen hamnar de i en liten återvändsgränd. Det finns bara höga byggnader runt om och alla dörrar är låsta (som om de har tid att känna efter!!!). I full fart springer de runt ett eller två gathörn med förföljarna hack i häl. De befinner sig nu i en lång gränd med en hög mur på ena sidan. Plötsligt ser de andra människor komma emot sig från andra hållet och tror sig vara fast, men plötsligt öppnas en järngrind i muren och en likblek ung man kommer uthaltande. (Om spelarna verkligen vägrar att förstå hinten kommer apan Kiki att hoppa ned från Max' axel och slinka in här). Just när gänget har hunnit in innanför grinden och gömt sig i skuggan under ett träd så hör de en liten klocka som klämtar. På en av gångarna kommer en man gående. Han har en lång kappa som döljer hans utseende och i handen håller han den lilla klockan som han ringer i och som spelarna nyss hörde. Denna klockringning betyder att kyrkogården låses för natten - Joseph vet det här! - och mycket riktigt; mannen går ut genom grinden och låser den. Nu är förföljarna ute-stängda, både av grinden och av religiösa skäl, och spelarna är instängda. Ett häftigt gräl på jiddisch vidtar på andra sidan muren - Joseph lyssnar och kan tala om att bägge grupperna anklagar den andra för att ha låtit dem smita undan - förföljarna verkar inte ha förstått att de är inne på kyrkogården, och tur är väl det; annars hade det ju bara varit att sätta ut vakter vid grindarna och vänta på gryningen.

Kyrkogården är ett myller av gamla gravstenar. Sneda och vinda står de på varje tänkbar plats. Man har nämligen i fem omgångar höjt marken för att få plats med mer gravar utan att röra var folk ligger - det är nu tolv lager döda - utan istället har man bara flyttat upp gravstenarna. Den yngsta graven är från 1787; efter det invigdes en ny gravplats utanför staden.

Det börjar mörkna på kyrkogården och eftersom den grälände folkhopen fortfarande är kvar utanför grinden och uppenbarligen kommer att vara det ett bra tag till kan det vara lämpligt att dra sig undan en bit. Under sina vandringar kommer gruppen att stöta på den äldre Rabbi Löws grav (om inte är vår vän apan framme igen...). Den är formad som ett litet hus och är lätt att upptäcka. På det lilla taket ligger en litet papper bland många - det är nämligen judisk sed att lämna små papper med önskingar på på gravarna, liksom små stenar. Alla andra papper verkar vara tydligt skadade av väder och vind, men just det här är tydligen alldeles nyligen ditlagt; det lyser vitt i det tilltagande mörkret och det är inte ens fuktigt trots att det regnade ända tills spelarna kom ut i gränden efter föredraget; först då slutade det. Således kan spelarna dra slutsatsen att det troligen är den unge mannen som gick ut från kyrkogården när de gick in som har lagt lappen här. På den står nedskrivet med en darrig handstil: "Må Guds vänliga öga lysa på oss. De har gjort det förbjudna, de har gjort det som endast Gud får göra. Rabbi Löw varför gav du dem detta redskap?" Överst på lappen finns en

Spelledarens bakgrundsinformation:  
Lappen har mycket riktigt placerats  
där av den unge hante mannen - han  
heter Benjamin Goudsmith - som  
spelarna mötte när de flydde in på  
kyrkogården. Ben råkade av en slump  
få se återupplivandet av Golem  
Josef, Rabbi Löws golem, och  
eftersom han anade att detta var  
något han inte borde ha sett blev han  
rädd och beslöt att vända sig till  
Rabbi Löws ande i sin förtvivlan.  
Som logotypen på lappen antyder  
arbetar han som kökspojke på Le  
charm.



logotyp som föreställer ett skepp och under den står namnet på den mest kända restaurangen i de judiska kvarteren, *Le chaim*.

Vid det här laget har grälet utanför grindarna tystnat, och spelarna kan osedda klättra över och smyga hem i skydd av mörkret.

Och så blev det natt den första dagen.

## Frukost

När våra vänner efter en god natts sömn serveras frukost i matsalen (prick klockan nio!) är deras kära värdinna aningen skärrad. Hon berättar för dem att det har skett ett mord under natten; Prags borgmästare har praktiskt taget slitits i stycken av en galen dråpare. Eftersom Hildegard är som hon är hon dock inte särskilt oroad över att det går en mördare lös på gatorna, utan bekymrar sig mer för "hur det skall bli", för utan sin borgmästare har Prag inget formellt styre och alla rätts- och lagprocesser kommer att läggas på is tills man har valt en efterträdare och det kan komma att ta lång tid. Det är viktigt att hon poängterar detta, eftersom Golem återupplivades delvis för att ta livet av denne man. Detta beslut skulle ha klubbats igenom idag, men det kan man alltså inte göra nu.

Om (när?) spelarna blir nyfikna och vill veta mer räcker hon dem en tidning (på tyska, åtminstone Joseph kan det språket, förmodligen Max också) där det står att läsa om det brutala mordet. I artikeln nämns allt det Hildegard just har sagt; att alla rättsliga processer måste skjutas upp tills man har valt en ny borgmästare och att den extra tullen på ädelstenar inte kan röstas igenom innan detta har skett osv osv. Ledaren för Prags judiska parti intervjuas också i egenskap av borgmästarens främste politiska motståndare - det visar sig att han är synonym med agitatorn de såg på torget igår och heter Saul Svartz. Han säger att även om judarna inte var helt förtjusta i borgmästarens lagförslag så hade de minsann inget emot mannen i sig, och de beklagar hans död.

Längst ner på framsidan står det också några få i-sista-minuten-rader om ett annat dödsfall; en ung man har hittats död i gränden utanför restaurangen *Le chaim*, synbarligen utan några yttre skador, men uppenbarligen död som en sill.

Nu kan spelarna välja att göra två saker; antingen bege sig till biblioteket och försöka ta reda på mer om golemmyten, eller bege sig till *Le chaim* och fråga runt litet. Ordningen spelar ingen roll.

## Restaurant *Le chaim*

*Le chaim* är som sagt judekvarterens mest kända restaurant, kanske främst för att de har öppet från tidigt på morgonen till sent på kvällen och för att de alltid serverar ett underbart nybakt bröd till alla rätter. Hur spelarna bär sig åt här spelar ingen större roll, förmodligen kommer de att fråga ut sin servitör, men de kan också nöja sig med att lyssna på pratet omkring sig.

På restaurangen är alla chockade över Benjamins död. Ingen verkar veta vad som har hänt egentligen; det var Bens tur att komma dit först på morgonen och tända i ugnarna så att morgonbrödet kunde bakas, men när chefskocken kom dit var där tomt och kallt, och på tröskeln låg den döde Ben. Alla har bara gott att säga om Ben; han var alltid artig och lydig och mycket from, och egentligen ville han bli rabbin, men eftersom han och hans storsyster Maria bor ensamma och föräldralösa hade han aldrig råd att avstå från att arbeta och studera istället, och äääär det inte synd att Gud skulle ta en så god människa till sig redan, men, men "beser avek fun yenem, eyder

Servitören är en äldre, mager, mycket snuvig herre som heter Abraham. Han är mycket meddelsam men nyser ständigt och blandar hela tiden in detaljer från sitt eget liv. Han kan inte heller låta bli att berätta vad just han tycker och tänker om saker och ting. Han är alltså en ovärderlig informationskälla, men väldigt tröttsam att lyssna till.



*yener zol avekgeyn fun dir*" (hellre lämna än lämnas).

Alla spekulerar vilt om hur Ben egentligen dog, ingen vet som sagt säkert, men någon påstår att Maria vet varför och att hon lastar sig själv för broderns död trots att det inte var hennes fel. Enligt ryktena kom hon för att hämta hem liket och kollapsade gråtande bredvid det och ropade "Jag skulle ha lyssnat på dig, åh förlåt lillebror, det är mitt fel alltihop." eller något liknande. Att få en vägbeskrivning hem till henne är lätt.

## *Benjamins syster Maria*

Benjamins syster är en vacker ung kvinna som säkert kommer att vinna åtminstone Josefs medlidande. Just nu är hon dock så nedbruten av sorg att hon mest gråter. Hon klarar dock av att berätta hela historien för spelarna, särskilt om de dukar upp en lämplig lögn om varför de vill veta den. Hur som helst poängterar hon det här med att Ben såg boken stjälas på stationen; hon frågar sig varför han inte gjorde något direkt istället för att följa efter tjuven. Hon vet dock inte vart denne man (och Ben) tog vägen.

Maria är givetvis nedslagen av broderns hastiga frånfälle, men hon kan ändå lämna lite upplysningar av intresse. Ben kom hem sent kvällen innan och vägrade äta hennes goda *kugel*. Han haltade, men vägrade tala om hur han hade skadat sig, åtminstone till en början, men när mörkret föll på allvar bröt han samman och talade om för henne att han gjort något förbjudet av misstag och nu var han rädd för att bli bestraffad för det. Här övermannas hon av häftiga gråtattacker och berättar sedan att hon försökte få honom att berätta vad det var han hade gjort som var så hemskt, och till sist hade han berättat för henne att han sett några män stjäla en bok på stationen (*extremt* viktig upplysning!). Han hade följt efter dem för att se om han kunde göra något... och här hade hon inte förstått sammanhanget riktigt, men Ben påstod iallafall att han hade sett en golem väckas till liv, och det var under sin brådstörtade flykt från den synen som han ramlade och slog i knäet. Här börjar Maria gråta våldsamt igen och förebrår sig själv för att hon inte trodde på honom... hon bedyrar att hon bara trodde att han sade så eftersom han inte ville tala om vad han verkligen hade ställt till med, och om hon bara hade litat på honom, om hon bara inte hade släppt honom ifrån sig på morgonen etc etc. Hon avslutar med att säga att hon vet vad som dödade brodern; "Ren skräck. Jag kände igen det uttrycket på hans ansikte." Sedan övermannas hon av gråten och välmenande grannar, och om gruppen inte ger sig av frivilligt blir de utkörda.

## *Biblioteket*

Förhoppningsvis tycker gruppen att mer information om golemmyten kan vara bra att ha. Om de inte kommer på detta så får gärna någon ge en hint om detta; i värsta fall kan ju alltid apan rymma och springa in i biblioteket.

Vid ingången till biblioteket finns en liten reception och i den sitter en äldre dam som har hand om utlåning och tillbakalämnande av böcker. Denna dam har svårt att förstå engelska men klarar av det; hennes största fel är att hon är mycket vresig och otrevlig. Spelarna kan med mycket vänlighet och en stor portion tålmod få henne att göra som de vill, men det skall inte vara lätt.

Bibliotekssalen är ett stort rum med tre våningar upp till taket. Längs alla väggar står bokhyllor och två balkonger leder runt hela rummet på två olika nivåer. Små stegar förbinder de olika höjderna. I mitten av rummet står flera rader med bord med bekväma stolar. Till varje sittplats hör en stol med grönt säte, en liten bordslampa och ett skrivbordunderlägg, också i grönt. Belysningen i salen är mycket dämpad bortsett från dessa små lampor. Utsmyckningen består av ett par jordglobor som står i varsin ända, samt en gigantisk takmålning.

När gruppen (dvs alla utom Mickey som mest tjuvar tillsammans med apan Kiki, som inte får komma in... "Inga djur i lokalen") letar efter böcker om judisk kabbala och golemmyten, så finner de en större mängd sådana. En snabb genomläsning av dessa ger sådana fakta som att Rabbi Löw år 1580 enligt myten lär ha skapat en golem, som kallades för Josef. Denne Golem Josef var gjord av lera som knådots till



en människoliknande varelse och fungerade som judarnas beskyddare om nätterna - om dagarna vilade den - tills den löpte amok och Rabbi Löw var tvungen att släcka dess livsgnista. Enligt sägnen ligger den numera livlös under en hög sönderrivna sidor ur Talmud och väntar på att bli återuppväckt. OBS! Här nämns inget om *schem*, lika litet som någon annanstans.

Dessutom upptäcker de ett märke som visar att en bok med titel "Rabbi Löws Golem" är utlånad. De kan nu försöka att övertala bibliotekarien att tala om vem som har lånat boken. Hon skall givetvis trilskas och prata om regler och säga saker i stil med "Tänk om det varit ni som lånat boken...", "Den lämnas ju igen om ett par dagar...", "Det finns ju en massa andra böcker ni kan låna...", "Men ni är ju utlänningar, det kan jag inte tala om för er.." och liknande, men till sist ger hon med sig och lämnar ut adressen till den man som har boken just nu, en Isaac Klinger.

Märket är en liten lapp på styvt papper som bibliotekarien sticker in på platsen där boken skall stå när den inte är utlånad, så att det är lätt att se vilka böcker som är utlånade och var de skall ställas in när de lämnats tillbaka.

## Isaac Klinger

När gruppen kommer fram till den adress som bibliotekarien gett dem, så har de en gavel på ett hus framför sig. Här finns bara en dörr och ut genom den kommer agitatorn från torget, alltså Saul Svartz.. Han går med raska steg bort längs gatan och spelarna måste bestämma sig snabbt om de vill följa efter honom eller inte.

Om de följer efter honom kommer de efter en fem minuters promenad på regniga gator fram till en stor byggnad, tre våningar hög. Två pelare håller upp ett litet tak framför ingången. Under taket står en dörrvakt som håller uppsikt över alla som passerar in eller ut. Agitatorn försvinner snabbt i huset efter att ha hälsat på dörrvakten. Spelarna kan läsa på en skylt att huset tillhör Prags judiska parti. Om de försöker ta sig in i byggnaden kommer det att kontrolleras huruvida de har ett avtalat möte eller inte, och har de inte detta släpps de inte in. Att försöka få ett möte är omöjligt i alla fall inom rimlig tid. Om spelarna på något outgrundligt vis ändå lyckas söka upp Svartz (de kanske blir fixerade vid det) och lyckas få ett samtal med honom så kommer han att vara mycket försiktig med vad han säger. Han kommer att påpeka att Mickey såg stölden av boken och att de därför får skylla sig själva. Tji fick de alltså!

Om de inte väljer att följa efter honom, eller återvänder efteråt kan de gå in i huset istället. När de går in igenom dörren så har de en smal trappa framför sig. Den är förfallen och smutsig och leder i en spiral upp till vindsvåningen. Längst upp slutar den framför en gammal trädörr, helt utan namnskylt. Knackar de på dörren så kommer ingen och öppnar men om de lyssnar noggrant så kan de höra att det finns någon eller något innanför som rör på sig. Dörren är olåst och öppnas med ett knakande ljud... om någon kommer på idén att känna på den. Lägenheten innanför består bara av ett enda stort rum. Precis till höger om dörren finns en kökshörna som är fullproppad med disk och längst in till vänster hänger ett draperi och bakom det skymtas en obäddad säng. Mitten av rummet är möblerat med en bokhylla och ett långt högt bord.

Vid bordet sitter en man som inte ser ut att ha tvättat sig på länge. Hans kläder är gamla och smutsiga och hans vita toviga hår klättrar ner till axlarna där de möts av tofsar som växer från hakan och därför måste kallas skägg. Bordet framför honom är som sagt täckt med allehanda utrustning och böcker. Bland annat ligger här boken som är lånad från biblioteket. När han upptäcker gruppen blir han givetvis förvånad och frågar vad de vill honom. Vad de bör göra är att läsa, låna, få tag på, tilltvinga sig eller stjäla boken, hur eller vad de gör är mindre väsentligt. Boken berättar om hur Rabbi Löw gjorde när han tillverkade sin Golem (se detta stycke!). Den beskriver också hur Golem löpte amok i Prag - men det står inte varför den gjorde det - och hur

Spelledarens bakgrundsinformation: Det viktiga här är att spelarna får veta att Golem Josef har sin viloplats i Gammalna synagogan. Hur gruppen än gör så kommer Svartz & Co få veta att de har varit där och för att avskräcka spelarna kommer de låta Golem Josef göra ett litet hembesök på natten. De vågar dock inte skada karaktärerna eftersom mordet på fyra utlänningar definitivt skulle locka till sig alldeles för mycket uppmärksamhet.



Rabbi Löw lyckades fånga in den och leda den till dess sovplats, nämligen vinden på Gammalnya synagogan (nästa *extremt* viktiga upplysning) där han på något sätt tog livsgnistan ur den. Detta finns inte närmare beskrivet. Inte heller här står något om *schem!*

## *Kväll och natt den andra dagen*

Vi det här laget har det blivit kväll och som vanligt regnar det. Förr eller senare återvänder spelarna hem till Hildegard. Vad de gör på kvällen spelar inte så stor roll, det avlöper ganska friktionsfritt. Går de ut och äter kanske en eller annan kastar mörka blickar på dem, men de blir inte serverade förgiftad mat eller får ruttna tomater i huvudet. Bokens försvinnande har tillfälligt överskuggats av borgmästarens och Bens död. Om de är extremt paranoida kanske de sätter ut vakter när det blir sovdags, men detta spelar ingen roll; den aktuella vakten kommer hur som helst att somna på sin post.

## *Nästa morgon*

Nästa morgon när de vaknar är ingenting sig likt. Allting i rummen är sönderslaget; inte bara trasigt i största allmänhet utan verkligen brutalt krossat. Det ligger spillror av saker överallt, för att inte tala om små jordhögar, leriga stora fotspår (storlek 50, minst) och några stycken florstunna blad ut Talmud, spröda och gulnade. Det enda i rummet som är orört är spelarnas sängar och de själva, men i samtligas madrasser finns en människokontur utskuren... uppenbarligen har Golem stått böjd över dem och skurit runt deras sovande kroppar.

När de upptäcker detta, och insikten långsamt klarnar bryter hela helvetet löst; en av spelarna blir nämligen spritt språngande galen! Vem av dem det blir är egentligen upp till spelledaren att avgöra, men grundtips är följande:

Troligast av allt är att Joseph bryter samman; eftersom han är jude kommer de här händelserna att beröra honom mer än någon annan. All hans munvighet blir som bortblåst, och han talar mycket mera jiddisch än vanligt. Han blir djupt deprimerad och intalar sig att Golems besök är ett straff för att han har missbrukat sin religion. Således blir han plötsligt en from renlevnadsmänniska och slutar t o m att röka (vilket givetvis gör honom vansinnigt irriterad!).

Det kan också hända att Mickey inte längre klarar av pressen av de andras ogillande, och han kommer då att börja gråta och fly tillbaka till sin cirkusbakgrund - tiden då folk fortfarande tyckte om honom - dvs han kommer hela tiden att spela rollen av den ledsna clownen. Han kommer visserligen att följa med de andra, men han kommer fullkomligt att ignorera det som händer omkring honom och fortsätta att köra sina trick tillsammans med en osynlig medaktör inför en osynlig publik. Den enda som förstår honom och deltar i detta kommer att vara Kiki, apan.

Möjligen blir det Thomas som faller igenom, även om det inte är särskilt troligt. Om detta sker så kommer han att fly in i en sorts akademiskt vansinne som går ut på att han verkligen spelar rollen av den tankspridde professorn som inte kommer ihåg vad han gjorde eller sade för fem minuter sedan. Han kommer att hålla lärda föreläsningar om allt han ser men vara helt oförmögen att göra sådana praktiska saker som att knyta skorna eller liknande, men han kommer iallafall att vara mycket medgörlig... han kommer alltid att hålla med närmast föregående talare och följa med de andra dit de går eller göra det de säger åt honom att göra - om han kommer ihåg hur det görs förstås. Om han konfronteras med Golem kommer han bara lugnt att stå kvar och

Här har du som SL äntigen litet  
MAKT! Om du har en duktig  
spelgrupp som rollspelar bra är  
det kanske lämpligast att låta  
någon av de tre förstnämnda bli  
galen (allt efter seriositetsgrad!),  
men om du har tråkigt och börjar  
tröttna på dina spelare, eller om  
saker och ting börjar stagnera kan  
det ju vara kul att släppa loss en  
galen Max över de intet ont  
anande Pragborna.



hålla en utläggning om allt han vet om den, oavsett vad den försöker göra med honom.

Det är högst otroligt att Max skulle bli galen, men om han blir det, ja då...! Då kommer han att klä av sig språngande naken så när som på ett fånigt litet skynke som döljer hans kön, smörja in sig med gödsel, skaffa sig någon typ av spjut och ylande gå på jakt. Förmodligen kommer han också att dansa krigsdanser och kanske offra en tupp eller två alltmedan han äter deras ännu varma hjärtan. Det kan också hända att han försöker bygga en igloo av lera (typisk begreppsförvirring!) eller att han får för sig att han är Leonardo da Vinci; i sådana fall kommer han att ställa sig på torget med sina målargrejer och måla en nästintill exakt kopia av Mona Lisa, fast landskapet bakom henne kommer att vara karga isvidder istället för det traditionella skogslandskapet.

## Psykologen

Om spelarna vill kan de försöka gå till en psykolog med sin bångstyrige vän (om de alls lyckas få med honom), Hildegard rekommenderar nämligen en vän till sig som också är astrolog och grafolog. Denne man inleder med att försöka få den galna personen att stirra på en pendel (något som kan fungera med Thomas och Joseph). Därefter kommer han att blanda ihop en röra av vatten, aska, jord, ett vitt pulver och blod (någon av spelarnas) som han placerar i en klick mitt emellan offrets ögon; han påstår att detta representerar elementen och människosjälens, och att denna blandning kommer att dra ut galenskapen ur offrets hjärna. Naturligtvis hjälper inte detta, men han påstår att det beror på att pastan måste få verka i tre och en tredjedels timme först; när den tiden är över kan de ta bort den - absolut inte för tidigt och absolut inte för sent! - och då kommer personen att vara lugn igen. Han är faktiskt så övertygande att spelarna inte kommer sig för med att protestera när han tar hutlöst betalt.

Faktum är att deras patient blir litet lugnare... när det är dags att ta bort pastan är han faktiskt minst sagt trög... aningens zombieaktig om sanningen skall fram. Denna effekt går över inom tre timmar och det är upp till SL att bestämma om personen går in i galenskapen igen eller återvänder till sitt normala jag.

**Spelledarens bakgrundsinformation:** Vad som egentligen hände här var att psykologen blandade in ett starkt lugnande medel i pastan (förmodligen utan att veta om att det är det han gör!). Medlet tränger in genom den tunna huden i pannan och går ut i blodet i lagom takt för att hålla personen lugn. Om pastan tas bort för tidigt avtar effekten för snabbt för att psyket skall hinna repa sig, och om den får sitta kvar för länge tar kroppen upp för mycket av ämnet och personen somnar. I värsta fall kan patienten få i sig så mycket att dosen blir dödlig; detta sker efter ca sju timmar.

## Synagogans vind

Förhoppningsvis skall nu vinden på Gammalnya synagogan locka spelarna med sin mystik. Vinden där Golem Josef tillbringar dygnets ljusa timmar kan endast nå från ett gavelfönster långt ovanför marken och enbart från utsidan av byggnaden. Det finns krampor en bit upp längs väggen, men spelarna når inte upp till dessa utan att kliva på varandra eller skaffa fram en stege - givetvis ligger det en sådan och skräpar i ett litet skjul i närheten. På dagtid är det för mycket folk som rör sig runt omkring på gatorna och detta bör avskräcka dem från att klampa rakt in och tillsammans med det faktum att Golem rör sig ute om natten torde leda till att gruppen väljer att försöka ta sig in i skymningen.

I jorden nedanför fönstret finns redan spår efter en stege. Uppe på själva vinden är det mörkt och dammigt. luften känns kvalmig och en svag men egendomlig stank av träsk slår emot spelarna när de klättrar in genom fönstret. Här uppe ligger Josef och vilar på en upphöjd bänk som är täckt med skinnhudar. Över honom ligger små pappersbitar rivna ur Talmud. Vid fotändan av bänken ligger den försvunna boken. När spelarna närmar sig honom så reser han sig plötsligt upp. Även om alla fyra i gänget försöker övermanna Josef så kommer de inte att lyckats med detta. Han är alltför stark och



Är din spelgrupp ett gäng hack-n'-slay-kobolder som bara försöker hitta skatter och skaffa sig erfarenhetspoäng och inte ens kan stava till rollspel? Nu har du chansen att hämnas! Låt dem kramas till döds i Golems starka armar och minns; atombomben är inte uppfunnen än.

framför allt för hal för att någon skall kunna få grepp om honom. Josef attackerar ingen utan att ha fått en order, han bara försvarar sig och boken och gör sitt bästa för att jaga bort spelarna. Tyvärr är han mycket dum och följer blint de order som Saul har gett honom. Den gällande ordern lyder "Stanna på vinden tills jag kommer tillbaka, och skydda dig själv och boken.", vilket gör att om gänget klättrar ut från vinden så kommer Golem Josef inte att följa efter... han prioriterar precis i den ordningen som ordern givits till honom. Spelarna bör försöka knycka boken och sedan fly och detta skall inte vara för svårt då Josef är mycket dum. Eventuellt kommer Kiki att fungera som avledande moment.

Får de för sig att de skall förgöra Golem (men hur?) kommer Josef att göra slarvsylta av dem i självförsvar. Tvekar de för länge så kommer Saul att klättra in genom fönstret och han kommer då att ge Josef order om att puckla på spelarna med otrevliga följder... då är det definitivt dags att dra! Väljer gruppen att postera en vakt utanför synagogan kommer denne givetvis att upptäcka Saul på väg in och kan försöka stoppa honom. När spelarna väl har lämnat synagogan eller är på väg att göra det så dyker Saul upp om han inte redan gjort det. Han beordrar Josef att följa efter karaktärerna, som bör springa snabbt för att undkomma.

## Återlämnandet av boken

När gruppen har återtagit boken söker de förhoppningsvis upp Rabbi Löw i synagogan. Människorna som är där kommer att titta misstänksamt på dem och underlåta att hjälpa dem, och även rabbinen är vresig när han till sist nedlåter sig till att lägga märke till dem. När han får boken blir han mycket lättad och tar tillbaka sina hot om att skvallra för British Museum, även om han kanske inte direkt kysser spelarnas fötter. Han ber dem istället att lämna Prag snarast möjligt eftersom deras närvaro inte längre är önskad, och nästa dag tar de tåget hem igen.

## Epilog

En månad efter att våra vänner har kommit hem och återtagit sina arbeten på British Museum söker agitatorn Saul Svartz upp dem och ber att få träffa dem på sitt hotellrum. Han berättar att eftersom spelarna lämnade tillbaka boken till Rabbi Löw - som svartsjukt vakar över den - så kunde Saul och hans kumpaner inte längre kontrollera Golem eftersom de inte kunde göra någon *schem*. Ett försök att söva ned honom igen misslyckades också, så nu är Saul på flykt undan både Golems och Pragbornas vrede. Han visar spelarna ett tidningsutklipp om ett överfall i Prag som inträffat för två veckor sedan, och påstår att detta bara är ett i raden. Sedan ber han spelarna gå med kommentaren att ibland skall man inte lägga sig i andras affärer, även om det verkar bäst så.

När de kommer ner på gatan hör de tidningspojkarna rop om att Prags judekvarter står i brand och att hundratals människor dött i lågorna.



Thomas O'Malley

## Karaktärerna: Thomas O'Malley

Thomas O'Malley 43 år gammal och är British Museums främsta expert på Mellaneuropas medeltida historia trots sin simpla doktorstitel. Han är dessutom irländare. Han föddes och växte upp i staden Cork i countyt Cork, ende son till Matthew O'Malley, läkare och framstående lekman i St Patricks församling. När Thomas växte



upp väntade sig alla - inte minst hans föräldrar - att han skulle bli läkare som sin far, något som Thomas själv absolut inte kunde tänka sig; han äcklades av sjuka kroppar och tålde inte att se blod eller människor i stark smärta, och det gör han fortfarande inte, men hans far lät sig inte bevakas. Efter ett uppslitande gräl med sina föräldrar tog han till den nödlösning som i alla år funnits till hands för sextonåriga rebeller i hamnstaden Cork - han mönstrade på en skuta som seglade tidigt nästa morgon.

Livet på briggen Bridgid var hårt, ack så hårt, speciellt för yngste matrosen dvs Thomas. Trots detta, och trots att han var djupt olycklig och hade hemlängtan stora delar av tiden anser Thomas så här i efterhand att resorna med Bridgid och andra fartyg är något av det bästa (i betydelsen "nyttigaste") han har gjort, och han berättar med stillsam nostalgi om stormiga dygn, ensamma vaktnätter under en stjärnklar Söderhavshimmel, korta men intensiva besök i främmande hamnar, inte bara Narvik, Savannah och Casablanca, utan också mer fjärran platser som Rio de Janeiro, Honolulu och Shanghai. Efter tre år hade han dock fått nog av livet till sjöss och mönstrade på ett utvandrarfartyg från New York och raka vägen hem till Cork.

Väl hemma i Cork togs han emot som den förlorade sonen, både bokstavligt och bildligt talat, och som en klok man gick han via sin moders ömma hjärta till sin fars något hårdare och framlade sina alternativ: Nej, han ville inte bli präst, han ville bli historiker eftersom han under sina resor kommit att börja grunna över historiens makt över människor. Om hans föräldrar inte hade någon lust att bekosta hans utbildning såg han ingen annan råd än att ge sig ut i världen igen, och söka lyckan på egen hand.

Naturligtvis föll hans föräldrar till föga för detta ultimatum från pojken, förlåt, den unge mannen, och så kom det sig att Thomas vid nitton års ålder skickades till Trinity College i Dublin för att studera.

Trots att han var katolik och en av de fattigare på skolan (Trinity utbildar av tradition mest söner till rika protestanter, engelsmännens avkommor) gick han ut som etta i sin årskull och försvann sen raka vägen till det som han såg som ett delmål i sin karriär; British Museum och några års forskning... och där har han fastnat.

Thomas av idag är en liten man i femtioårsåldern, aningen tunnhårig, aningen korpulent, mycket vänlig, mycket plikttrogen, oerhört ansvarsfull och troende katolik. Med andra ord precis den sortens man som fungerar utmärkt som både över- och underordnad, precis den sortens man som skriver avhandlingar i tysthet utan att få någon uppmärksamhet för dem trots att de är briljanta eftersom han inte har vetat att basunera ut sina rön, precis den sortens man som förbigås med viss tvekan när ledningen på British Museum (full av engelsmän och protestanter) tycker att det är dags att befordra någon, precis den sortens man som man tryggt kan låta bevaka ens dotters dygd på en öde ö i tio år. Av den djärve matrosen finns inte mycket kvar, åtminstone inte på ytan, men långt inom sig hittar Thomas ännu genklanger från den tiden, speciellt när han ligger i badet och sjunger gamla sjömansvisor på bred irländsk accent.

*"Well I am ragged love, and I am dirty love, and my clothes smell much of tar,  
but I have silver in my pocket love, and gold in great store!*

[...]

*For I will cross the briny ocean, I will wistle and sing  
and I don't give a single pin, my boys, for what the world thinks of me."*

Dock är det först på senare tid Thomas har börjat sjunga sjömansvisor i badet igen. För några månader sedan råkade han nämligen träffa British Museums "lekman-naexpert" på arktiska folk, Maximilian Bjornsson, under en middag. Det var början på en lika osannolik som omedelbar vänskap - utomstående har svårt att förstå vad den högljudde-men-briljante excentrikern Bjornsson ser hos en stillsam medelmåtta som O'Malley, men Thomas är ju faktiskt ingen medelmåtta, bara orättvist förbigången

Det kanske kan vara skoj att låta kyparen på Le chaim dra riktigt bloddrypande historier för spelarna så att stackars Thomas blir riktigt äcklad?

Ur "Saucy Sailor", en låt på Steeleye Spans skiva "Below the Salt" (tror vi).



i den akademiska rangordningen och vad de bägge männen delar är en slags andlig gemenskap; hög intelligens parad med utanförskap. Hur som helst har vänskapen med Max fått Thomas att börja omvärdera sin existens och att mera värdesätta resorna i sin ungdom. Max växte nämligen upp i en hydda på Grönland och tillbringade sedan sina tonår på färder runt Arktis tillsammans med sin förmyndare "Gunman", men när "Gunman" dog gjorde Max ett kort gästspel i Cambridge, innan han lämnade sina och "Gunman"s samlingar till BM och reste vidare - söderut den här gången. Max blir nervös av att vara för länge på samma ställe, och hans inställning har fått Thomas att längta efter litet äventyr igen, eller iallafall omväxling.

Thomas största sorg här i livet är att han ännu inte funnit någon att dela det med. Han trodde länge att det var något fel på honom, att han inte hade förmågan till kärlek... han trodde att hororna i Shanghais hamnkvarter kanske hade stulit den förmågan från honom tillsammans med hans penningpung. Numera har han resignerat och fyller istället sina dagar med hårt arbete och sina kvällar och ibland helger med sin nyfunna och ovana vänskap med Max.

Resan till Prag kan dock komma att bli en vändpunkt, iallafall för Thomas' liv i akademisk obemärkthet; det ryktas nämligen att han faktiskt äntligen står i tur för en efterlängtd befordran efter återkomsten från Prag, förutsatt givetvis att ingenting går snett där, men hur skulle det kunna göra det; det är ju bara en gästföreläsning och en del föremål som skall återlämnas?

Det kan vara lämpligt att ytterligare poängtera Thomas' akademiska äregirighet; Nu får det verkligen vara nog med obemärkthet - han har ju förtjänat en professur flera gånger om!

#### **Relationer:**

**Max Bjornsson** är som sagt Thomas' bästa vän och denne orädd och utåtriktade man har kommit att bli något av en förebild för honom, iallafall i vissa avseenden. Dock kan han gå för långt ibland - bli för högljudd och oartig, och då blir det Thomas' sak att släta över och förklara. Vad få utom Thomas vet är att Max är en gudabenådad konstnär, och faktum är att en av hans käraste ägodelar är en tavla föreställande slaget vid Agincourt som Max har målat till honom.

**Joseph Goldblum** är Thomas' närmste assistent och en tidvis oförskämd ung glop som alltför ofta sveper in sig själv i stinkande rökmoln och intrasslade resone-mang. Men dum är han inte, även om det kan verka så när han sprider sina mossiga judiska klyschor omkring sig. Till en början var han ganska slarvig av sig, men Thomas har lärt honom det här med frihet under ansvar, och nu fungerar samarbetet mellan dem tämligen friktionsfritt utom när gossen får någon fullständigt huvudlös teori på hjärnan och vill ägna timmar åt att diskutera den.

**Mickey Walsh** är en av BMs äldsta och mest erfarna vaktmästare, och han skall följa med till Prag för att ta hand om grovjobbet - bära väskor, ta hand om utställningsföremålen och så vidare. Walsh må vara rutinerad, ja, men Thomas tycker ändå inte om honom. Han är tjurig och grinig och allmänt negativ, och trots att han har arbetat på BM i nästan trettio år känner inte Thomas att Walsh är helt och hållet pålitlig. Dessutom tycker han själv, som alltid försöker sprida en positiv stämning omkring sig, att det är jobbigt med Walshs ständiga gnällande.

**Kiki** är Max' lilla döds-kallepa och ett rart litet kräk - så länge hon inte kommer och sätter sig på Thomas' axel vill säga. Han har inget emot henne, men känner sig litet illa till mods när hon är hos honom, men han har lärt sig att det är säkrast att inte visa dessa känslor eftersom Kiki är Max' lilla älskling och han blir helt rabiat om någon klagar på, är elak mot, eller hotar henne.

*Ah, äntligen framme! Resan var ganska påfrestande, särskilt för Max, det såg du nog, och själv skulle du också ha föredragit att åka till exempel båt... Nåja, nu är ni på plats iallafall, och om ni raskar på litet kommer ni både att hinna återlämna sakerna till den judiska församlingen, äta och uppsöka er hyresvärdinna, en viss*



*Hildegard Krause innan det är dags för ditt föredrag på temat "Europas medeltida historia, sedd ur Prags synvinkel" klockan fem... Bäst att sätta fart. Var finns det några droskor att få tag på tro...?*

#### **Prag, historia:**

Prag var de böhmiska kungarnas gamla residensstad och kallades för sin skönhet "Det gyllene Prag". Den hade sin första blomstring på 1300-talet. År 1618 påbörjades här trettioåriga kriget när de protestantiska böhmarna revolterade mot sin ärkekatolske överhöghet kejsar Ferdinand II genom att kasta ut de kejserliga råds-herrarna genom ett fönster i kungaborgen. Böhmarna tillsatte en ny kung, Fredrik av Pfalz, som dock besegrades i slaget på Vita bergen vid Prag 1620. Den evangeliska union som Fredrik varit ledare för upplöstes då, men Fredriks befälhavare Ernst av Mansfeld m fl fortsatte kampen. Sedan förflyttades kriget till Nordtyskland. År 1635 slöts till sist en delfred i Prag - Sachsen, Brandenburg m fl slöt fred med kejsaren - men kriget fortsatte ändå, och år 1648 blev staden delvis besatt av svenskarna.

#### **Byggnader:**

I Prag finns ett universitet grundat 1348, flera högskolor, akademier, bibliotek och museer. På vänstra stranden låg kungaborgen Hradcany (1200-talet till 1502) i vilken "fönsterutkastningen" skedde, och bredvid den den gotiska katedralen Sankt Veit från 1300-talet med den helige Nepomuks gravmonument och böhmiska kunga-gravar. Där intill ligger också klostret Strahov. Dessutom ligger även Tycho Brahe begravd här, i den märkliga lilla 1300-talskyrkan Teyn.

## *Joseph Goldblum*

Joseph Goldblum är 25 år gammal och något så ovanligt som en "tvättakta" engelsk jude; född i England, uppfostrad i England, utbildad i England, kvar i England - han är tjugofem år gammal och Pragresan är hans första resa utomlands. Han kommer från en stor familj; han är den yngste av sex syskon, och hans barndomshem var alltid lyckligt och fyllt av kärlek. Dock fick han tidigt uppleva bördan av att vara den i familjen som alla har förhoppningar på - Joseph var nämligen den enda av syskonen som hade läshuvud. Tyvärr var hans föräldrar ganska fattiga, trots myten om att alla judar är rika som troll, men som tur var var de - återigen trots myten - generösa, och det var även hans syskon, och således slet hela den övriga familjen hårt för att kunna ge Joseph en utbildning... t o m vid självaste Oxford!

Man skulle kanske kunna anta att vistelsen vid Oxford - där han fö studerade historia - skulle ha förändrat och sekulariserat Joseph, och man skulle kanske kunna anta att han bland alla rikemanssöner skulle börja skämmas för sin fattiga judefamilj, men så var inte fallet. Ingen var stoltare över sin familj än Joseph vid de årliga besöksdagarna - och ingen var stoltare över colleget än Joseph. Kanske det var därför han mot alla odds blev en mycket populär person bland sina kurskamrater, till och med trots sin totala oförmåga att spela, eller ens förstå sig på, cricket. Han var inte bra på kapprodd heller, utan kom att tillbringa större delen av sin fritid på diskussionsklubben, där han under sitt sista år avancerade till sekreterare. Han älskade klubben, älskade att komma in där och ansluta sig till en grupp, vilken som helst och börja prata, prata, prata... det spelade inte så stor roll om vad - när han var arton hade han ännu inte trasslat ut sin ställning till någon av de stora livsfrågorna, och det har han fortfarande inte, så alla ämnen var intressanta, och alla ämnen ledde förr eller senare (läs: fram på småtimmarna) fram till djupa existentiella problem. Här blev det paradoxalt nog en fördel att vara den ende juden - de andra pojkar vände sig till honom och frågade hur det var i hans religion, och Joseph, som var uppväxt med sin religion i så mycket



*Joseph Goldblum*



större utsträckning än sina anglikanska vänner hade svar och tankegångar redo. Följaktligen utnyttjade han sin religion; vårdade sina korkskruslockiga polisonger och kryddade sitt tal med jiddisch (han kan inte så mycket, men tillräckligt), en vana han fortfarande har kvar.

Efter Oxford fann han att den riktiga världen inte var lika positivt inställd till judar som han hade trott, men eftersom hans betyg var lysande och hans munläder välsmort fick han jobb på British Museum, först bara en obetydlig tjänst som mest bestod av att packa upp och ner utställningsföremål, men hans genuina intresse och hans evinnerliga tjet (beroende inte minst av trycket hemifrån) ledde till sist till att han fick tjänsten som assistent åt Mr O'Malley, expert på medeltida historia. Mr O'Malley var en chef lika god som någon fast kanske inte så framstående, trodde Joseph först. Med tiden insåg han dock att han hade fel; Mr O'Malley är en mycket bra överordnad som delar med sig av godbitarna, en man som dessutom skrivit betydande uppsatser. Varför han inte blivit befordrad har Joseph ännu inte förstått, men det finns väl några skäl till det som till allt annat.

Joseph är egentligen en typisk ung idealist, förmodligen för att han hittills inte har upplevt en enda motgång. Han är oerhört förtjust i att provocera folk, men han är väl medveten om att det inte riktigt passar sig att vara det - det är inte tillräckligt... värdigt, och därför försöker han dämpa de dragen hos sig själv, försöker byta ut dem mot någon slags judiskt svårmod. Således tycker han om att svepa in sig i tjocka moln av rök från otaliga Benson & Hedges-cigaretter (om det bara gick skulle han röka tre åt gången, dels för den dramatiska effekten, men också för att han är svårt nikotinberoende) och komma med djupa hobbyfilosofiska uttalanden i sina försök att verka äldre och mognare än han är... och givetvis i hopp om att dra igång en diskussion... som naturligtvis till sist förhoppningsvis leder till att han hade rätt, fast i det här sällskapet kan det ju vara svårt. Egentligen borde han väl röka pipa, men det är bara *för* konservativt.

Han drömmer också om att göra det där stora genombrottet, att på något sätt lansera en teori som förklarar en del av historiens gåtor, Atlantismyten till exempel, och ibland får han fantastiska idéer om nätterna som han sedan tröskar igenom under några dagar i sträck - han plågar sin omgivning med bisarra resonemang och plöjer igenom alla fakta han kan hitta bara för att till sist inse att han nog har fel. Vidare är han väldigt intresserad av flickor, men har ingen aning om hur man skall ta kontakt med dem... mycket har hans far lärt honom, men inte det.

#### *Relationer:*

*Thomas O'Malley* är som sagt Josephs närmaste chef och en bra överordnad, synd bara att han är så oerhört lugn och ordentlig. Han är ganska tyst och stillsam, men kan ibland komma dragandes med de mest fantastiska historier om sin ungdom som matros, och då lyssnar t o m Joseph andäktigt. I sitt arbete under Thomas kan Joseph göra litet som han vill; Thomas bryr sig inte om i vilken ordning saker blir gjorda, bara de blir gjorda, och det ordentligt... annars kan han bli förebrående på det där sättet som bara mycket hårdhärtade människor kan motstå - och Joseph är inte en av dem. Dessutom tycker han ju faktiskt om sin chef även om han inte tänker låta sig skuffas undan i ett akademiskt hörn som Thomas har gjort.

*Max Bjornsson* är en annan av experterna på BM; han vet allt om arktiska folk beroende på att han växte upp i en hydda på Grönland för att sedan följa med sin förmyndare till diverse suspekta arktiska folk. Efter det har han också varit på de flesta andra ställen och hans historier är ännu fantastiskare än Thomas', faktiskt så fantastiska att Joseph inte kan låta bli att fälla vantrogna kommentarer allt emellanåt. Dock vågar han inte reta Bjornsson för mycket; han är faktiskt ganska skräckinjagande med sina stamtatueringar i ansiktet, och Joseph skulle inte vilja se honom arg.

Som sagt: Joseph är svårt nikotinberoende! För han inte sina två paket om dagen blir han inte god att tas med! Om scenariot stagnerar kan man ju låta Joseph försöka hitta en affär som säljer Benson & Hedges (ha ha ha...). Naturligtvis kommer han då att snubbla över någon lämplig ledtråd...



**Mickey Walsh** är vaktis på BM och en vresig gammal gubbe i sextioårsåldern. Joseph tycker inte om honom och han tycker inte om Joseph så de undviker varandra så mycket som möjligt.

**Kiki** är Max' apa och ett rart litet kräk, fast hon är inte så förtjust i Joseph - hon sitter hos honom ibland, men så snart han tänder en cigarett ger hon sig av, ilsket tjattrande, om hon inte försöker stjäla den från honom, eller blåsa ut tändstickorna för honom. Det är dock inte lönt att skälla på Kiki, för då får man Max efter sig.

*Äntligen är ni framme! Du riktigt spritter av förväntan och försöker titta åt alla håll på en gång samtidigt som du drar in en främmande dofterna omkring dig och lyssnar på språken omkring dig... tyska och jiddisch som du begriper tämligen väl även om du inte talar det lika bra (utom dina egna jiddischuttryck förstås!), och något som du antar är tjeckiska...*

**Tuffa jiddischuttryck som Joseph kan få slänga sig med** (uttala dem som dialektal tyska så blir det så bra så);

Självklart även användbara för spelledare!

Shalom!  
allmän hälsnings- och välgångsfras

A gezint in dir!  
Må väl!

Gey in d'rerd arayn!  
Dra åt helvete!

A mageyfe un a mab'l zol oyf im kumen.  
Må han plågas av sjukdom och översvämnningar!

Gib nisht kayn vort dem vos brekht zayn vort!  
Ge inte ditt ord till någon som bryter sitt ord.

Di gringste arbet iz heys'n yenem tzu arbet'n.  
Det lättaste arbetet är att säga åt någon annan att arbeta. (Ofta använt när Joseph tycker att Thomas har gett honom en tråkig eller jobbig uppgift.)

Der yoysher fun mentsh'n iz nit mer vi a mentshisher yoysher.  
Människans syn på rättvisa är inte mer än mänsklig.

Halstu di oyg'n tsu der erd vestu mer vi verem nisht zen.  
Håller du ögonen på marken ser du bara maskar.

Det vuz hot alemen lib, iz gelibt fun keynem.  
Den som älskar alla älskas av ingen.

Mak'n fun im ash un blote.  
Gör aska och jord av honom.

M'darf im vi a finferrud tzum vog'n.  
Han är lika användbar som ett femte hjul på en vagn.

Barimen zikh mit shtarkayt iz a svakhkayt.  
Att skryta om sin styrka är en svaghet.



Siz beser az men zol dos glik nit zen, eyder zen un nisht kenen derlang'n.  
*Det är bättre att aldrig se den goda turen än att se den och inte ha den inom räckhåll.*

Der mensh grobt gold; gold bagrobt dem mentsh'n.  
*Människan gräver efter guld; guld begraver människan.*

Az dos meyd'l ken nit tantz'n, zogt zi as di klezmer kenen nit shpil'n.  
*En flicka som inte kan dansa klagar på att musikerna inte kan spela.*

Az men hut gelt iz men i klug, i sheyn, i men ken gut zing'n.  
*Om du har pengar är du vis och vacker och kan till och med sjunga.*

A nar vakst on reg'n.  
*En dåre växer utan regn.*

A shlemaz'l falt oyf'n rukn un tsebrekht zi di noz.  
*En född förlorare faller på ryggen och bryter näsan.*

Got vet helf'n, ober biz er vet helf'n, zol got helf'n.  
*Gud kommer att hjälpa oss, men tills han hjälper oss, Gud hjälpe oss!*

## Mickey Walsh

Mickey Walsh är numera 63 år gammal och kommer från en stor familj - elva syskon fanns det i den fattiga cockneyfamiljen och Mickey var äldst, men när han var arton svepte Döden med sin lie i familjen Walsh och Mickey fick hjälpa sin far att begrava sin mor och åtta av sina syskon... alla dödade av kopporna. Efter epidemin upplöstes hemmet - de kvarvarade fyra familjemedlemmarna stod inte ut i den lilla lilla lägenheten där det plötsligt var gott om plats men där spöken och minnen smög kring dörrposterna - så alla försvann åt varsitt håll och såvitt Mickey vet är han den ende som fortfarande lever idag.

Efter upprottet kände Mickey att han ville komma så långt bort från Londons leriga gator som möjligt och han hade tur - han fick jobb som kusk hos en rik läkare från Kent och tillbringade några år i dennes stall samtidigt som han mödosamt förkovrade sig i en kuskis sysslor. Under sin uppväxt i London hade han nämligen sällan suttit bakom svansen på en häst, bara fått åka med kolkärror någon enstaka gång - jobbet fick han genom att ljuga lagom övertygande, och det var genom att ljuga han klarade sig undan de första utskällningarna som han borde ha fått för sitt slarv och sin okunnighet. På så sätt grundlades Mickeys vana att alltid ljuga när han ställs mot väggen, och det är en ovana han har fortsatt med sedan dess.

Läkaren tröttnade så småningom på Mickey, inte för att denne var en usel kusk, för det var han inte längre, utan för att det försvann alltför mycket havre ur hans stall. Det var visserligen inte Mickey själv som stal den, men han såg genom fingrarna med det, först tack vara en liten dusör och sedan, när stölderna tilltog, efter hot om våld.

Avskedet befäste bara Mickeys tro på att när något är bra, när man är lugn och nöjd och lycklig och har något att äta och en säng att sova i och en och annan människa som tycker om en eller iallafall inte tycker illa om en, då, då slår Ödet till och förstör allt för en i ett enda slag. Murphys lag var visserligen inte formulerad på den tiden, men den fungerade ju ändå och Mickey var sannerligen ett av dess utvalda offer.

Nåja, efter en tid på vägarna och ett och annat ströjobb så råkade Mickey ut för litet god tur igen (men de tillfällena har han en benägenhet att glömma bort) - av alla osannolikheter fick han nämligen jobb på en kringresande cirkus, som ena halvan i ett



Mickey Walsh



clownpar. Naturligtvis fick han spela den dumma ledsna clownen, den som den glade clownen alltid hunsar och driver med, men det var ett ganska bra arbete ändå. För första gången på nästan tio år trivdes Mickey med livet igen; han kände att han befann sig bland vänner och att han äntligen gjorde något vettigt... barnaskratt är alltid barnaskratt och kanske blev det här Mickeys sätt att komma över sorgen efter sin mor och sina småsyskon; kanske var det här hans sätt att "sona" att han överlevde och inte de. Inte för att Mickey själv gjorde sådana djuplodande analyser, han kände bara att han mådde bra. Efter en tid tog dock hans naturliga äregirighet över och han gick till cirkusdirektören och krävde att få spela den glade clownen, han som höstade in alla skratt och spelade alla spratt - varför inte, han var ju en bra clown, eller? Direktören avtog hans begäran med motiveringen att Mickey var precis den sortens man som passade för att spela den sorgsne clownen och inget mer, och med vrede och sårad stolthet i sinnet lämnade Mickey cirkusen samma natt.

Landsbygden som tidigare hade tilltalat honom så äcklade honom nu, och han kände hur hans cockneyblod drog honom tillbaka till London, bort från gröna ångar med betande kor, bort från nyslaget hö, bort från träd fulla med röda vinteräpplen; åter till stojet och smogen, livet, leran och lurendrejerierna i storstadens skummare kvarter. Han gjorde sitt bästa för att smälta in där igen, men han upptäckte snart att han hade förändrats för mycket för att passa in där igen, och så kom det sig att han sökte jobbet som vaktmästare på British Museum. Där har han varit kvar sedan dess; i närmare trettio år har han sopat golv, dammat statyer, packat upp eller ner utställningsföremål... burit, slitit, släpat och gnott.

Det finns många klichéer om vaktmästare som arbetar på museer så länge att de till sist vet lika mycket eller mera om föremålen som professorerna själva. Sådan är inte Mickey. Han har efter trettio år på BM lyckats förbli lika suveränt utbildad som han var när han började där, och hans språk är fortfarande lika dialektalt som då. Dessutom blir han mer vresig och tjurig för vart år som går och det har naturligtvis bidragit till att han inte har särskilt goda relationer till någon på sin arbetsplats, men å andra sidan, vem bryr sig om en butter vaktis? Nåja, fördelarna med det är att Mickey kan smussa litet som han vill; småmynt försvinner ibland ur växelkassorna, unga och äregiriga doktorander får ibland titta på föremål som egentligen skall hållas inlåsta, naturligtvis mot en liten avgift, etc. Det har väl hänt någon enstaka gång att någon har undrat och ställt en del frågor till Mickey, men att småljugna har han alltid varit bra på, och hittills har det inte varit några problem för honom att skyla över sina små försyndelser och misstag... han är fortfarande en god skådespelare och kan när det passar honom utan svårighet framställa sig själv som en välmenande men lätt förvirrad trotjänare som kräver respekt... kanske en vänlig åthutning, men inte mer.

Den ende som överhuvudtaget pratar med Mickey utöver att tala om för honom vad han skall göra härnäst är Max Bjornsson, men det beror nog mest på att Max' apa Kiki har ett gott öga till Mickey och han till henne. När hon sitter på hans axel och tjattrar kan han ibland blunda och minnas sitt liv på cirkusen... och då undrar han om han inte gjorde fel den där gången när han gav sig av i hastigt mod... eller om det kanske hade varit bäst för honom om han hade dött i kopporna tillsammans med sina syskon.

#### **Relationer:**

**Thomas O'Malley** är doktor i historia och Mickeys chef på den här resan till Prag. Visst är det trevligt att få åka till Prag, men med Mickeys vanliga otur är han ansvarig för alla väskor och alla utställningsföremål som skall återlämnas. Bara slit och släp! På BM sägs det att O'Malley är en hygglig chef och det kan nog stämma, han verkar vara oförarglig... och lättlurad inte minst.

**Joseph Goldblum** är O'Malleys assistent och en fullkomligt odräglig ung glop

Glöm inte att poängtera Kikis förtjusning i Mickey... låt henne sitta på hans axel och tjattrar allt som oftast.



som kommer dragandes med sin fina utbildning stup i kvarten, så Mickey gör sitt bästa för att undvika honom... om han inte i smyg kan göra livet surt för honom förstås. Mickey avskyr nämligen att se unga människor som tror att de bara har lycka framför sig och således intalar han sig själv att han gör dem en tjänst genom att visa dem att livet inte alltid är en dans på rosor.

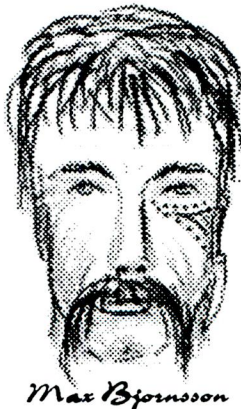
**Max Bjornsson** är en annan av experterna på BM, och den ende som i Mickey's ögon har levt ett "vanligt" liv. Vem som helst annars skulle ha kallat det ett ytterst ovanligt liv - det är ju inte alla som växt upp i en hydda på Grönland och tillbringat större delen av sitt liv på resande för jorden runt - men vad Mickey egentligen menar är att Bjornsson liksom han själv har fått det flesta av sina kunskaper i livets hårda skola och inte ur någon bok. Bjornsson är således den ende på BM som Mickey skulle kunna tänka sig att vara "schysst" mot, dvs utföra små extratjänster utan att begära betalning.

**Kiki** är Max' apa och den enda varelse i hela världen som faktiskt verkar gilla Mickey. Kanske är det också därför han har en vänligare attityd mot Bjornsson än mot alla andra - han vill inte stöta sig med apan. Så fort Max tittar in på BM (vilket sker ett par gånger i veckan - han är inte formellt anställd som de andra, bara "lekmanna-expert" - letar Kiki rätt på Mickey och kommer och sätter sig på hans axel och tjatrar litet. Han har alltid några godsaker i fickan som han kan ge henne, och Max har en gång berättat att förutom honom själv och Mickey äter hon inte ur händerna på någon annan, inte ens på O'Malley som är Bjornssons bästa vän.

*För några minuter sedan, när ni just stigit av tåget och var på väg mot dess godsände för att hämta era lärar med utställningsföremål såg du en man i keps hastigt stänga en av lårarna och gå iväg med en bok i näven. Ingen annan verkar ha sett det; du är inte ens säker på att du har sett det själv, så du säger inget... förresten blir det bara en massa gnäll då, och en massa hektiska försök att få tag på boken igen... ett föremål mer eller mindre spelar väl ingen roll, det finns ju så många, och du är hungrig...*

## Maximilian Bjornsson

Max Bjornsson är en märklig man. För 48 år sedan föddes han i Schweiz av en rik men ogift brittisk-amerikanska som på bästa såpopperamanér dog vid födelsen och lämnade det späda gossebarnet att tas om hand av en avlägsen släkting, Gunnar "Gunman" Bjornsson. Gunman var en amerikansk antropolog av isländsk härkomst som satt sig i sinnet att studera eskimåernas liv men som hamnat på avvägar i en hydda på Grönland. Sinom tid tröttnade han dock på det och drog vidare - till nenetserna i Sibirien, samerna i Lappland, svedjefinnarna i Orsa Finnmark och allehanda andra märkliga folkstammar, och hela tiden hade han gossen Max i släptåg, Max som liksom Gunman själv livnärde sig på rå fisk, ruttnade sälkött (en delikatess?), renskav, lavar, mossor och råa fågelägg, Max som hittade sin intellektuella näring i Gunmans alla tjocka böcker. Max som redan vid sju års ålder började teckna och som vid tio års ålder var den ständige illustratören i Gunmans dagböcker, Max som på sin tolvårsdag fick ett skrin med oljefärger i födelsedag - ett skrin som Gunman beställt flera år tidigare och som letat sig fram till dem via Narvik - Murmansk - Archangelsk - Narjan-mar. Max tog emot färgerna med förtjusning, använde nästan allihop på ett berett renskinn och sålde den raskt till en förbipasserande upptäcktsresande, den store Fritjof Nansen, och tjänade på så sätt ihop till ytterligare ett års uppehälle för sig och Gunman. Resten av färgerna använde han till miniatyrmålningar på bark eller sten, och med hjälp av dessa små konstverk bytte de till sig mat och husrum hela vägen till norra



Max Bjornsson



Sverige där Gunman efter några års vistelse ironiskt nog dödades av en björnhona när han kröp in i vad som visade sig vara hennes ide för att söka skydd under en sen, vårlig snöstorm.

Plötsligt var Max ensam vid arton års ålder, lämnad kvar i en kåta fyllt av ytterst få personliga ägodelar utom Gunmans alla böcker och sina egna målargrejer. Samma dag lastade han en ackja och gav sig av söderut, mot ytterligare en ny civilisation han inte kände till - den "moderna". Efter många om och men och några arresteringar för förargelseväckande beteende hamnade han i London där han till sist lyckades kontakta sina avlägsna amerikanska släktingar och fick reda på en häpnadsväckande nyhet - Gunman hade tillbringat en del av sin ungdom på guldfälten i Klondike, först av alla, och var rik som ett troll. Efter alla år av halvsvält och umbäranden fann sig alltså Max vara miljonär - utan en aning om vad han skulle göra med pengarna. Han insåg dock raskt att utbildning tydligen var av nöden och begav sig av till Oxford som givetvis inte ville ta emot honom. Vad skulle de med en halvgalen islänning(?) till, en som aldrig hade satt sin fot i en skolsal, eller knappt ens ett hus, före tjugo års ålder?

Skummande av vrede vände sig Max till Cambridge, krävde att få göra ett inträdesprov vilket han klarade med glans, och inledde sedan en akademisk bana som kunde ha blivit lysande om Max bara avsatt åtminstone litet tid och en bråkdel av sin avsevärda intelligens till studierna. Men nej, istället för att gå ut som kursetta, något som han hade klarat med lätthet, ägnade Max sin tid åt att måla och träna rodd som en besatt, det sistnämnda för att komma med i laget som skulle spöa Oxford i den årliga rodden mot Cambridge... något han också lyckades med efter alla år i kajaker på iskalla farvatten.

Efter några år vid Cambridge tröttnade Max på England, lämnade sina och Gunmans samlingar hos en sömnig intendent på British Museum och gav sig av på en tio år lång odyssey i Afrika och Sydamerika från vilken han återvände med ytterligare en trave anteckningsböcker, ett otal fyllda akvarellblock och sin lilla döds-kalleapa Kiki. Väl återkommen hälsades han med öppna armar av BM som utnämnde honom till sin "lekmannaexpert" på arktiska folk, "lekmanna" eftersom han inte har någon akademisk examen, och i egenskap av detta träffade han historikern Thomas O'Malley på en middag. Det var början på en lika osannolik som omedelbar vänskap - utomstående har svårt att förstå vad den högljudda-men-briljante excentriker Bjornsson ser hos en stillsam medelmåtta som O'Malley, men Thomas är ju faktiskt ingen medelmåtta, bara orättvist förbigången i den akademiska rangordningen och vad de bägge männen delar är en slags andlig gemenskap; hög intelligens parad med utanförskap.

Max av idag är som sagt en excentriker av rang - hans förmögenhet gör att folk tolererar nästan vad som helst från hans sida, även om han själv paradoxalt nog betraktar den som ointressant. Allt han vill göra är att resa och måla och det är ju vad han gör - han blir våldsamt nervös av att vara i ett och samma rum mer än en timme eller två och i en och samma stad i mer än ett par månader. I övrigt har han en fascinerande förmåga att få goda egenskaper att bli påfrestande och dåliga att bli charmiga. Han är t ex högljudd men snäll, envis men generös, han är klumpig och har ingen som helst taktkänsla men han kommer väl överens med barn och djur och han vet precis allt... något som är bra ibland och fruktansvärt irriterande mellan varven. Ibland blir han medveten om sina brister och försöker rätta till dem, men då hamnar han oftast i en värre soppa än han var i från början... kanske det är därför han knappast har några nära vänner förutom Thomas och Kiki. Det skulle ju också kunna bero på hans aningen skräckinjagande yttre - dieten på rå fisk etc som han livnärde sig på som barn gjorde honom mager men oerhört lång - han är dryga två meter och har absolut kolsvart hår, en yvig mustasch och en vaksam blick i ögonen. Efter tio år i sydligare nejder är hans ansikte mer väderbitet än någonsin förr, han har konstiga stamtatueringar på ena kinden och bär den yttersta spetsen av en valrosstand som örhänge... excentrisk var det

**Understryk Max' rastlöshet! Han blir verkligen frustrerad av att vara på samma plats för länge, på restaurang Le chaim t ex, eller hos Bens syster Maria.**



Glöm inte heller att Max är en boren konstnär. Han hittar ofta intressanta motiv som han vill stanna och måla av.

ja! Dessutom är han trots alla sina vistelser hos märkliga folkstammar en uttalad ateist, något som är en nagel i ögat på de flesta, särskilt som han gärna diskuterar religion med alla han träffar på - även om han själv inte tror är han nyfiken på vad andra tror på, och varför.

Skälen till att han nu har valt att följa med Thomas och de övriga till Prag är flera. Dels har han varit i London alldeles för länge, och dels har det slagit honom att han har färdats vida omkring på alla kontinenter utom en - Europa, och Prag sägs vara en vacker stad att måla i, så varför inte börja där?

#### **Relationer:**

**Thomas O'Malley** är som sagt BMs professor i medeltida mellaneuropeisk historia och Max' allra bästa vän. Han är liten och stillsam, men hans anspråkslösa yttre döljer en lysande intelligens och dessutom en djärv sjöfarare - efter vad han själv har berättat tillbringade han några av sina ungdomsår på sjön. Detta verkar vara svårt att förstå för många utom för Max som med en gång kände igen Thomas' gest att grabba tag i tekoppen med båda händerna - så gör bara någon som tidvis har frusit mycket, vare sig det är bland eskimåerna i Arktis eller under hårda nordatlantiska stormar.

Vidare har Thomas' många andra goda sidor, men ibland blir han så ordentlig och systematisk att det nästan är tråkigt!

**Joseph Goldblum** är Thomas' assistent och enligt Max en ganska lustig figur. Han är en ung glöps som älskar att prata, prata, prata och därvid svepa in sig i dimridåer, både rent argumentationsmässigt och med hjälp av röken från sina cigaretter - men han har huvudet på skaft, jodå! Dessutom är han jude - intressant! Dock kan han vara oerhört enerverande mellan varven när han har fått någon slags idiotisk teori på hjärnan och inte kan tala om annat på en vecka.

**Mickey Walsh** är en av BMs vaktmästare. Egentligen tycker Max inte om människor som Mickey eftersom han inte kan med negativa personer som har fastnat i sin egen självömkan, men Kiki tycker om Mickey - han är den enda människa förutom Max själv som hon äter ur handen på, så det måste finnas något gott i honom trots allt. Max försöker ta reda på vad.

**Kiki** är Max' lilla döds-kallepa som har följt honom på hans resor under de senaste åren - han fick henne som betalning för en av sina målningar när hon bara var en liten unge, och sedan dess har hon sovit på hans huvudkudde vareviga natt. Om någon klagar på, hotar, eller grälar på Kiki blir Max vansinnig. Ingen skall få racka ner på hans lilla ögonsten!

*Ah, äntligen är ni framme i denna vackra gamla stad! Känslan av att vara på ett nytt ställe igen efter nästan ett halvår i London livar upp dig... särskilt med tanke på att du inte alls tyckte om att vara instängd i en trång tågkupé med en massa främmande människor under hela resan. Nästa gång skall du minsann försöka åka enskilt, eller kanske gå eller rida. Näja, det är ju över för den här gången, och snart kanske du hinner slå dig ner och måla..*