

*Leif Bergman  
Mats Bergström  
Carl Montén  
Thomas Turesson*

*med hjälp av  
Johan Jonsson  
Anders Norström  
Håkan Östlund*

**GALLERIET**  
av  
**Penny Dreadful Theatre**

# Galleriet

## Call of Cthulhu-scenariot till Uppcon 93.

Författat av Leif Bergman, Mats Bergström, Carl Montén och Tomas Thuresson med hjälp och stöd av Johan Jonsson och Håkan Östlund.

(c) Penny Dreadfull Theatre

Det här scenariot är uppdelat på fem delar; Inledande förklaringar, Tidslinje, Platser, NPC's och slutligen Handouts o dyl. Till detta kommer också fem karaktärer, vilka är specialskrivna till att mest passa det här scenariot. Vi försöker skriva det så att alla delarna (utom karaktärerna) hänvisar till varandra.

## Inledande förklaringar

Som nästan alla bra scenarion är det här svårt att leda om man inte ordentligt vet vad det handlar om. Vet du det, så bör nog det här vara ganska lätt att leda. Därför tänkte vi börja vår beskrivning av det med en ordentlig förklaring av våra tankar bakom det och den stämning som vi vill försöka åstadkomma.

Dessutom tror vi att vissa begrepp och saker som vi inför i scenariot kan behövas förklaras ordentligt först. Det är viktigt att du förstår vad vi vill åstadkomma, så att du kan improvisera utifrån det om något oförutsett skulle hända, du skulle glömma bort något eller spelarna gå sin helt egna väg genom scenariot.

Inget scenario kan beskriva en situation fullständigt. allra minst ett sådant här scenario spelarna har en hel stad och lite till att undersöka i. Som spelare är det bra om du känner till Jönköping och speciellt då olika affärer och kvarter som spelarna helt omotiverat kan få för sig att gå till.

## Grundstämning

Med det här scenariot vill vi att du och dina spelare skall få uppleva en trevlig stund, fylld utav kryptiska händelser och en allt med framträngande vansinne.

Det skall börja ganska lugnt med karaktärerna enbart bärande på sitt eget vansinne och sina egna neuroser. Ganska snart upptäcks dock vansinnet. Efter det accelererar det bara snabbare, för att sluta i något av ett helvete, där man inte vet vem man kan lita på eller känna trygghet med. Inte minst sig själv.

Scenariot är inte helt sammanhängande och det är svårt att lista ut alla frågetecken som spelarna kan få efter spelandet är klart. Det är medvetet och är där eftersom vi försöker skapa en känsla av förvirring och obegriplighet. Ett stort brus som man måste sälla ur informationsflödet för att komma fram till vad som är sanningen.

Samtidigt vill vi att spelarna mer skall koncentrera sig på rollspel, än rent mysterielösande. Därför kan man i princip lösa hela scenariot automatiskt, utom en liten del i slutet som istället kräver rollspel.

Det betyder också att du som spelare skall vara precis lagom stygg mot dem. Du skall försöka framkalla splittringen mellan gruppen och Max, så att du får se hur de rollspelar den. Samtidigt skall du inte driva den för hårt (om de inte driver den själva!), så att de omedelbart begår självmord eller separeras och det inte blir något mer spelande. Att framkalla bra rollspelssituationer är alltså mycket viktigare än att lösa scenariot.

Det betyder *inte* å andra sidan att de får gå runt och bara bråka med varandra, sitta på keféer eller något annat inproduktivt. De spelar expeditionsmedlemmar i Arcane Investigators Clubbe och som sådana skall de banne mig undersöka mystiska och underliga företeelser. Anser spelarna att de inte behöver det, så spelar de fel.

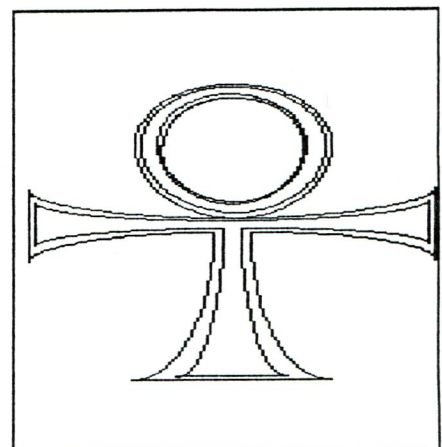
## Scenarioidé

Här följer en kort sammanfattning av den plott som scenariot sedan bygger på. Det kan ju vara bra för dig som spelare att först få lite bakgrundsfakta i målet.

Hastur den onämbare skickade till Jönköping 1834 en slags smitta mot mänskligheten. Hastur är som bekant galenskapens storhet och den smitta han skickade ut var en utsöndring av hans egen galenskap - en vansinnig tanke eller idé. Den här idén tar sig uttryck som en konstriktion vilken förvrider människor mot längtan till döden, mörkret och kaos. Allting med avsikt att skapa en ny slavras åt Hastur.

Eftersom Idén bröt ut under koleraepidemin i Jönköping, (det är oklart om den låg bakom epidemin, eller om den bara hade otur) då staden var stängd från omvärlden misslyckades detta försök. Idén/konstarten har legat i träda sedan dess och väntat på rätt tillfälle att dyka upp igen.

Idén vaknar åter igen till liv i Jönköping år 1993 och karaktärerna/spelarna åker dit från Göteborg för att undersöka och stoppa det otäcka som håller på att hända. Karaktärerna är alla erfarna expeditionsmedlemmar av föreningen Arcane Investigators Clubbe (AIC) och har som sitt kall att undersöka sådana här företeelser. AIC är förresten upptagna på annat håll för tillfället, så det är i princip omöjligt att komma i kontakt med dem. Vilken annan fara som hotar hela organisationen, har spelarna ingen aning om.



En Ankh



Efter lite undersökningar visar det sig att det inte är första gången Hastur har försökt sända ut en galen Idé på d e t h ä r s ä t t e t . O f t a har han försökt det i Egypten, men troligtvis även senare i andra länder. Det finns alltså ett sätt att stoppa Idén, men bara ett sätt.

Under tiden måste de undvika att röna samma öde som mer och mer folk i Jönköping röner - att långsamt tas över av Idén tills man är totalt galen eller begår självmord. Övertagandet är naturligtvis inget som människor märker själva.

Det enda sättet att stoppa Hastur har alltid varit, och är det nu också, att genomföra en slags illuminationsritual vilken bränner bort Idén från jorden och gör att den inte kan påverka människor mer. En människa som en gång har blivit lite övertagen av Idén, kan efter illumination aldrig mer bli övertagen.

Informationen om ritualen kan man få av ett spöke (Malte Stierngranat) som finns i en kopparpyramid. Informationen finns även dolt i det undermedvetna hos gruppens ledare. Det är dock något som varken han eller någon annan känner till.

Man kan få fram Idén från gruppens ledare med hypnos, men upplevelserna i samband med att ledaren fick reda på ceremonin var så traumatiska (han dödade sin far) att han omedvetet kommer att undvika alla kopplingar till Idén. Om spärarna släpper som under hypnos kommer han att få en fruktansvärd chock.

Spelarna löper som sagt en stor risk att bli gradvis övertagna av Idén allt eftersom de undersöker händelserna i JKPG. Detta sker på ett sådant sätt att de inte är medvetna om det själva.

Den enda som inte löper någon risk är gruppens ledare (Max), eftersom han redan som barn blev övertagen och renad. Det var under de händelserna som han lärde ritualen och mördade sin far.

Scenariot avslutas i bästa fall med ritualen och en stor slutstrid. Men det är himla svårt och det är en stor chans att inga lag klarar av det enda till slutet. I så fall går jorden under och alla blir galna.

## Övertagning

Eftersom det här scenariot handlar så mycket om övertagning av människors tankar och idéer, har vi utvecklat ett speciellt system för att hantera det. Det är väl lika bra att vi berättar det nu med det samma, så att du kan tänka på det när du läser resten av texten.

Alla människor och karaktärer har ett extra "stat" förutom sina vanliga. Det skrivs dock aldrig ut på karaktärsbladet, utan det *måste* du som spelledare hålla reda på och bokföra i största hemlighet. Meningen är att spelarna över huvud taget inte skall misstänka att det existerar.

Normalt sett är övertagningen (ÖT)=0 för alla människor, men nu när Idén är ute och härjar har den börjat stiga. Allt som har med Idén att göra och med galenskap i största allmänhet när den är i närheten, tar över människor mer och mer. Desto mer man har i ÖT, desto mer börjar man tänka och handla som Idén vill att man skall handla. Vad Idén tycker att man skall tänka, skall vi försöka berätta lite längre fram i scenariot.

Övertagandet simulerar vi i det här scenariot genom att om man slår ett procentslag för en färdighet eller t ex Ideaslaget (dock en SAN-slaget!) och man hamnar inom zonen ÖT% med tärningsslaget, får man ingen riktig information eller t ex lyckat skott, utan man får information som Idén vill att man skall få, eller skjuter som Idén vill att man skall skjuta (eg du som spelledare, men du får väl agera lite bulvan åt Idén).

Exempel: En kille har Library use=65% och ÖT=20%. Han skall ta reda på lite om koleran i Jönköping på stadsbiblioteket. Han slår sin Library use och får upp 05% på tärningen. Då slår han inom ÖT-området 20%. Det innebär att det blir Idén som hittar en bok åt honom istället. Han hittar en intressant bok om mentala projektioner istället och fastnar för den (varför får du veta nedan där vi beskriver närmare hur Idén fungerar).

Vad är det då som tar över en stackars oskyldig karaktär? Vad är det med andra ord som spelarna skall akta sig för att göra? Här följer en liten tabell som skall användas när de ger spelarna mer ÖT. Om det är något som du är tveksam om eller undrar över, så fråga eller hitta på något som är vettigt.

Handling	Straff	Mad Ankh
Nämna Hastur	5%	2%
Titta noggrant på konsten	3%	1%
Per dag spelad	5%	2%
Bli galen	1%	1%
Lyckat Cthulhu mythos slag	1%	0%
Per 5% SAN förlorat	1%	1%
Höra Hasturs namn	1%	0%

Som synes skyddar det lite att bära en ankh, se mer om detta under rubriken Ankh nedan.

Sedan tillkommer lite specialfall (för vissa konstverk o dyl), men vi talar om i scenariot när det är aktuellt. Oroa dig inte.

Övertagningen är alltid adderbar. Ser man på ett konstverk som ger övertagning en andra gång, får man hälften vad det gav första gången. Dock får man alltid minst 1%. Att nämna Hastur, bli galen o dyl ger alltid full övertagning.

## Idén

Som du nu har förstått kan det här scenariot omöjligt ta upp allt som du som spelledare måste göra, eftersom på vart enda slag som spelarna gör kan det tänkas att Idén får sin vilja igenom. Därför är det viktigt att du som spelledare vet på vilket vis du skall improvisera Idén.



Idén är ju som sagt var en utsöndring av Hasturs vansinne. Det innebär att den gör vad den kan för att sprida det vidare över världen och etablera Hasturs styrelse över den. Då inkluderande Kejsaren i gult och fler otrevliga mytologiska figurer. Man skulle kunna kalla Idén en Spawn of Hastur för att använda CoCs terminologi.

Normalt verkar den som så att först etablerar den sig genom en konstart el dylikt. Från den sprider den sig vidare till medvetandet hos dem som betraktar konsten. Dessa i sin tur börjar vidarebefordra Idéns budskap medelst andra media som till exempel film, arkitektur, böcker och även politik, datorprogram och familjeliv. Genom att sprida Idéns budskap växer Idén i styrka (som alla idéer gör om man sprider dem, se t ex modernismen, gotiken och existentialismen) och kan få fler anhängare som sprider den vidare.

Man skulle kunna likna Idén vid ett virus. Det gör inte mycket själv utom att infektera olika celler. Väl där ändrar viruset cellens DNA och får cellen att börja producera fler virus. Något som oftast i sin tur dödar cellen. Idén i sin tur infekterar olika människor och får dem att sprida Idén vidare.

De enda som inte kan bli "infekterade" av Idén är de som redan tidigare har haft Idén i sig och på så sätt har utvecklat en motståndskraft mot den. Ungefär på samma sätt som celler kan utveckla motståndskraft mot olika virus. Något som bekant utnyttjas i olika vacciner.

Idén kan alltså liknas som en blandning mellan en ideologi och ett virus. Det gör att den är mycket svårt att besegra. Det är ju inte direkt ett monster som man kan banka skiten ur eller skrämman iväg med ett Elder sign. Dess värre måste spelarna besegra den annars åker jorden dit.

För att rädda jorden från Idén måste man utveckla ett "vaccin" mot den och sprida det över hela jorden. Det är nog tuffare än att ta fram ett AIDS-vaccin, men som tur var fann Egyptierna det för fyra tusen år sedan genom en rit som påverkade solen.

Inte nog med att Idén är en den där blasfemiska blandningen mellan ett virus och en världsbild, som det äkta monster den är har den naturligtvis egen kollektiv intelligens också. Det innebär att alla som har Idén i sig styrs undermedvetet (där är i den delen av sinnet som den sitter och häckar) av ett ont kollektivt medvetande.

Detta medvetande strävar efter en värld som vilar i ständigt mörker. Där märkligheten irrar runt i ett ständigt vansinne och där varje spår av det vi kallar civilisation har för alltid försvunnit. Naturligtvis regerar Hastur där.

Det som händer när en människa blir övertagen av Idén är att man mer och mer drivs mot mörker och våld. Man undviker soliga platser. En del klär sig i svart och nitar. Somliga får plötsliga och oförklarliga vredesutbrott eller explosioner av våldsamhet. Respekten för lag och ordning blir minimal och än värre är att all respekt för andra människor försvinner. Sjukvårdspersonal bryr sig inte om patienter, lärare skiter i undervisningen, polisen bryr sig bara om att slå folk osv.

Även respekten för det egna livet försvinner. De med mest självbevaringsdrift begår självmord. Övriga blir mer och mer Hasturdyrkare. De slutar sina arbeten och börjar hjälpa till med arbetet att bryta ned civilisationen som vi känner den. Det kan ske dels genom allmänt ociviliserat beteende, eller att man hjälper till att sprida Idén vidare med konst och kultur.

Om någon attackerar Idén, endera fysiskt (med en rit till exempel) eller verbalt (med argumentation) har Idén den fördelen att den är en tänkande ideologi. Den tar helt enkelt mer eller mindre total kontroll över sitt offer och förser det med motargument, list och ibland även krafter.

Den påverkar alla karaktärer, utom Max som är immun sedan Egyptien, genom att försöka förse dem med desinformation om vad det egentligen är som pågår. Varje gång de använder en färdighet och slaget hamnar inom "Övertagningsområdet" (mellan skillen - ÖT och skillen) så får spelaren den information som Idén vill att de skall ha, istället för det de själva vill hitta eller utföra.

Idén känner genast igen karaktärerna som farliga fiender. Speciellt som ledaren Max inte ens kan påverkas av den. Den försöker då lura i övriga karaktärer en hiskelig rövarhistoria. Vi som spelkonstruktörer tror dock att spelarna kan köpa den, eftersom de får informationen av dig som spelledare när de slår olika slag och väntar sig riktig info.

Rövarhistorien är att karaktärerna inte egentligen existerar, utan att de bara är tankeprojektioner av Max sjuka sinne. Han använder dem som ett försvar för att inte låta sin egen galenskap komma inpå sig. Se bara hur lojala de är mot honom och hur mycket de ser upp till honom både som far och idol. Riktigt människor handlar inte så. Det bästa de kan göra för att släppa Max sjuka sinne fritt och bota det är att helt enkelt begå självmord. Idén använder argument i stil med dem nedan.

\* Max är schizofren. Ett enkelt psykologi-slag avslöjar det. Ingen normal människa skulle viga sitt liv till att leta efter olika monster och otäckheter som ingen annan har hört talas om.

\* AIC är ju bara en fabrikation av Max sjuka sinne. Ingen sodan organisation har någonsin existerat. Den är alldeles för osannolik både till sin struktur och sin karaktär.

\* En sinnessjuk människa bygger ofta upp olika skyddsegon, som han använder som en sköld mot omvärldens alla verkliga och inbillade faror. Är inte gruppen en perfekt sådan sköld, kan tänkas?

\* Det finns massor av dokumenterade fall av människor som lyckas materialisera olika figurer. Se bara på alla spöken och ande fallen. De är eg det undermedvetna hos någon som spökar. Library use kan leda till den slutsatsen.

\* Max försöker undermedvetet göra sig av med de fabricerande personerna i gruppen, genom att ständigt vara provocerande och utsätta sig för fara.

\* För att få honom att konfrontera sig själv i stället, borde de försvinna för alltid - begå självmord. Eftersom de bara är tankespöken så gör det ju inget.



\* Hur de ser världen och tolkar den har ju ingen betydelse, eftersom de i själva verket är en del av Max undermedvetna och därigenom dras med i hans vansinne.

\* Deras bakgrund är klart suspekt. Max har räddat de alla när de egentligen skulle ha dött. De behöver kanske inte vara delar av Max undermedvetna, utan andar som Max har kallat fram och förvridit för att skydda sig själv mot sin egen galenskap. I så fall skall de ändå begå självmord.

\* Tvillingarna kan telepati. Det existerar inte. Alltså är det ett typiskt exempel på att de bara är fantasiprodukter.

Hitta gärna på egna argument som du tycker passar in. Målet är att de skall begå självmord. Helst inseende att de *egentligen inte existerar*.

Ibland försöker Idén bara ge karaktärerna totalt vilseledande information. Det är till exempel om det i en situation inte går att lura på karaktärerna mer saker i stil med ovan, men det är viktigt att de styrs ifrån de uppgifter som skulle ha kommit fram om de hade lyckats med slaget.

Vid extrema tillfällen ger också Idén ny information till den som slår ett slag. Ex om man slår på en tolkning av Malte Stierngranat (och torskas till Idén) får man helt plötsligt veta att han begick självmord. Den tekniken att lura spelarna är dock något som du måste vara mycket försiktig med och bara använda om du verkligen måste tvinga in dem i något.

I strid el dyl försöker Idén så långt som möjligt att inte vara allt för tydlig (den vet att det är farliga motståndare den har emot sig. Speciellt då Max). Ett skott missar hellre, än allt för tydligt dödar en person i gruppen. Om någon dock står så att Idén genom en enkel handryckning på skytten kan få denne att träffa en vän, så ser gärna Idén till att det händer. Ett annat bra trick är att få folk att tro att de har dragit vapen, när de eg inte har gjort det. Oladdade vapen går lika bra.

**OBS!!** På vissa ställen i scenariot har vi lagt in hur vi har tänkt att Idén tolkar situationen. En tolkning av situationen alltså, inte vad Du skall säga rakt av till spelarna om de slår på en färdighet. Vilken färdighet de använder får sedan bestämma hur tolkningen skall appliceras. Det är dock bara *ett* exempel på en tolkning och du är helt fri att hitta på egna tolkningar åt Idén.

## Max

Till skillnad mot de övriga karaktärerna, kan inte Max bli övertagen av Idén. Det beror på att han som liten blev övertagen av den i Egyptien. Hans far (gammal AIC medlem) renade honom, men dödades samtidigt av den unge Max. Efter att ha haft Idén i sig, utvecklade Max en motståndskraft mot den. Ungefär som man kan bli immun mot andra typer av sjukdomar efter det att man har haft dem.

Det är ju himla bra för Max att han slipper alla skumma och falska ledtrådar i stil med dem ovan. Han slipper dock inte ifrån alla mentala problem. Hans problem är istället att han till varje pris vill Idén, som har tillfogat honom så mycket skada och lidande. Hela den där episoden med mordet på sin far har Max förträngt. Han kommer helt enkelt inte ihåg den längre.

I sin undermedvetna iver att undvika allt som har med Idén och mordet på sin far försöker Max omtolka det mesta han ser som tyder på Idén till något annat. Det fungerar på ett liknande sätt speltekniskt, som om han hade blivit övertagen av Idén;

Varje gång han slår på en färdighet är det upp till dig som spelledare att förse honom med desinformation (det funkar som om han hade ÖT=100%). Oftast är desinformationen någorlunda vettig, men stundtals är den upp åt väggarna fel. Desinformationen skall komma fram när Max är på väg att upptäcka något som kan föra honom närmare Idén. Det är dock *bara* på färdighetsslag som leder honom mot Idén som han skall ha den. I till exempel strid klarar han sig alldeles utmärkt.

Han motarbetar också gruppen aktivt i sömnen, då det undermedvetna ligger mycket mer ytligt. När det händer och hur det tar sig uttryck behandlas dock närmare i *Tidslinjen*.

För att göra bortförklaringarna mer troliga har han undermedvetet arbetat fram en teori som kan ta honom bort ifrån Idén. Desto tydligare och närmare gruppen kommer Idén, desto ihärdigare blir han med sin alternativa teori.

Alternativteorin är att alla fenomen beror på att något konstigt händer i Egypten (teorin måste, för att Max själv skall tro på den, vara någorlunda trovärdig). När de upptäcker konsten börjar det undermedvetna väva in den. Den kommer fram till att konsten måste fraktas till Egypten, där den hör hemma. Att de mot slutet skall fara till Stierngranats grav vill hans undermedvetna inte höra talas om. Det vill tillbaka till Egypten i stället.

Att det söker sig till Egypten har naturligtvis lite att göra med att Max söker sig tillbaka till sin trygga barndom. Samtidigt blir han påmind om vad som hände där och hans undermedvetna associerar därifrån.

Om Max inte lyckas övertala de andra att åka till Egypten (förhoppningsvis gör han inte det), början han att fabricera andra otroliga teorier, som alla går ut på att de skall åka någon annan stans.

**OBS!!** Som för Idén har vi lagt in hur vi har tänkt att Max's undermedvetna tolkar situationen. Vilken färdighet de använder får sedan bestämma hur tolkningen skall appliceras. Det är dock bara *ett* exempel på en tolkning och du är helt fri att hitta på egna tolkningar åt Max.

## Max kontra Idén

Den kanske intressantaste delen i scenariot, men definitivt svåraste för dig som spelledare, är balansen i gruppen som uppstår av Idéns galenskap och Max personliga. Det är här som din skicklighet som spelledare



verkligen kommer på prov.

Spelarna *måste* bli tillräckligt övertagna och få tillräckligt med information, så att de inser att Max är galen och att han inte är att lita på. Med det följer ju tyvärr att de inte litar på honom alls och går mer och mer på Idéns linje att de skall begå självmord. Om de inte får det följer de nog troligtvis med Max till Egypten och det är ju inte meningen.

Som motvikt måste Max få tillräckligt med info, så att han vill gå sin egen väg. Om inte så kanske han håller med de andra i gruppen om att han är galen eller på något annat vis börja gå Idéns tjänster. Dessutom är han ju trots allt den enda som helt kan lösa scenariot.

Som det som balansera det hela, måste också spelarna vara medvetna om att de är en väl sammansvetsad grupp och att de gör vad de kan för att hjälpa varandra.

Din uppgift som spelledare är att sköta den här balansen. Om du märker att Max är på väg till Egypten, så ge honom en annan förvirrande ledtråd. Om du märker att spelarna bara lyssnar på Max utan att ta egna initiativ - se till att de slår något slag och att de då får info från Idén om att Max inte är att lita på.

Om du å andra sidan märker att ingen i gruppen lyssnar på Max och alla är i full färd med att offra honom eller sig själva, så har du gett dem för mycket Idé info. Lugna i så fall ned dem så gott du kan. Det är inte lätt, men poängtera lite milt att de är en sammansvetsad grupp.

Det här är inte lätt. Du skall ju samtidigt ge information och lura spelarna. Du skall styra dem, men inte för mycket. Du skall se till att det blir en konflikt, men bromsa lite om den börjar spåra ur.

Ett problem till: Eftersom du är tvungen att i princip improvisera fram alla falska ledtrådar som Idén ger och Max får, kan det bli ledtrådar som snabbt leder spelarna utanför scenariot. Var beredd på det och försök efter ett tag att leda dem tillbaka.

Exempel: Max slår på varför A-lagarna anfaller dem med hammare. Han vill ju inte inse att det är hans ankh de är efter. Alltså kanske du som spelledare hittar på att det beror på att de alla är snickare och använder det i yrket. Du berättar det för honom och fyller på med att de importeras av en firma som heter World Trade inc. Max har hört talas om en sådan i Libanon.

Den här ledtråden får genast Max att föreslå att gruppen skall åka till Beirut. Om inte du nu som spelledare hittar på något annat, kan det bli lite struligt. Du får vara beredd på det och tänka snabbt. Vi säger inte att du skall låta bli att ge den här typen av ledtrådar till Max och av Idén. Vi säger att du *skall* göra det, men att du måste vara beredd på att komma med kontra-ledtrådar.

Det här innebär att inga lag som spelar det här scenariot kommer att uppleva det lika. Men det anser vi vara en styrka i scenariot. Lycka till!

## Max under hypnos

Om någon annan av spelarna än Max får för sig att hypnotisera Max, lyckas med sitt slag (+10% modifiering) och spelar hyfsat rollspel när hypnosen utförs händer följande:

Max åker genast in i trans. Han slängs tillbaka till sin barndom i Egypten. Det beror på att det är det som han hela tiden undermedvetet går och håller tillbaka. När så hypnosen lättar på spärrarna bubblar det fram, utan att någon ens hinner fråga något.

Han slänger sig på marken/golvet. Vrider sig runt som i plågor och sätter sig slutligen helt plötsligt upp, *totalt rak* i ryggen.

Ge nu den som spelar Max handoutet som heter *Max under hypnos*. Be honom läsa det och spela med i det. Sedan kan du luta dig tillbaka och lite förstrött iakttäta när spelaren läser upp texten. Om han spelar den bra så sätt ett plus i kanten för bra rollspel där.

Spelaren får inte läsa långsammare så att medspelarna hinner anteckna. Stoppa honom om han gör det. Max lever i sin egen värld just nu och kan inte höra vad de andra säger.

Nu skall spelaren förlora SAN. Han skall alltså *inte* slå SAN. Han förlorar SAN rätt av. Det beror på att det här är SAN som han redan har förlorat. Han förlorade dem när han mördade sin far, men genom avancerad psykoanalys och självsuggestion har Max lyckats glömma hela episoden. Därigenom har han också fått tillbaka de mesta av de SAN som han förlorade då. Nu har han dock skaffat tillbaka minnet, så då ryker SAN'en igen.

Max förlorar 10 SAN. Har han 0 SAN kvar är han galen, annars blir han inte galen utan fungerar normalt. Det här är ju trots allt sådant han har mött förut och redan bearbetat en gång. Däremot kommer hans gamla skräck för ormar, insekter, mörker fram igen. Addera det till Max tidigare fobier.

Ta tillbaka handoutet från spelaren!

Efter berättelsen från Egypten, vaknar Max upp. Han är alldeles svettig och svag. Han har ett svagt minne av vad han sa exakt under hypnosen (ungefär så mycket spelaren mins själv, efter det att du har tagit tillbaka handoutet), men huvuddragen är skrämmande klara - han har dödat sin egen far. Om inte spelaren lever sig in i detta trauma, är det ett synnerligen dåligt rollspel.

Om någon vill hypnotisera Max igen, för att kunna anteckna alla detaljer som Max sa, upprepas hela förloppet igen. Den enda skillnaden är att nu slår han SAN. Torskar han, så förlorar han 1D8 SAN med risk att bli galen. Om han inte misslyckas med sitt SAN-slag förlorar han bara 1 SAN. Max kan få nya fobier den här gången, om han slår tillräckligt illa.



## Max mammas återkomst

Max mamma, Josefin Persson, dog strax efter Max pappa så tragiskt mördades. Hon var på väg till Egypten (och sin nyligen faderlösa son) från ett mycket hemligt uppdrag i Moskva, när hennes plan störtade och försvann utanför Jerusalem.

Max fick dock en ankh av kristall som hon hade med sig och som hon som sista handling hade placerat ett meddelande i.

Josefin hade sett in i framtiden och sett vad som skulle hända 1993 i Jönköping. Eftersom hon var en mycket erfaren medlem i AIC visste hon också saker som inte Max känner till.

Hon har programmerat anken att sända ut signaler om att den vill bli krossad vid ett speciellt tillfälle. Då kommer Therese att uppfatta dem. Förhoppningsvis slår hon då sönder anken för Max. Se Tidslinjen.

Max är den som signalen är avsedd till, men han vägrar omedvetet att lyssna på den, eftersom hans undermedvetna inte vill dras djupare in i det här mysteriet än det redan är.

Sedan är det ju det att Idén vet ankher kraft och att dom är farliga för den. Idén vill förstöra den ankh som Max har, eftersom den mycket riktigt misstänker att den anken är extra kraftig. Idén vet bara inte på vilket vis den är kraftig. Viste Idén det skulle den nog låta kristallen vara.

Idén sätter som mål nummer ett till sina övertagna, att i strid försöka först och främst att förstöra anken. Lyckas de med det går den sönder. Strid med övertagna personer kan ju ske nästan var som helst, men framför allt är det väl vid överfallet det kommer att ske.

Om inget av det här sker, kommer en övertagen person (nästan vem som helst) att slå sönder anken mot slutet av scenariot. Vi är ju som sagt inte ute efter i första hand mysterielösande, utan att de skall spela ett intressant rollspel och det här är en sak som för rollspelet vidare.

Personen i fråga är ingen viktig person. Den skall vara lätt att besegra och bara vara lite till förtret. Problemet är att den kanske stör koncentrationen när man behöver den för att lyssna och lära av vad Max mor har att säga. Personen kan ha t ex 7 HP och Näve 50%, 1D3 skada. Se även Tidslinjen.

När så slutligen anken går sönder (på ett eller ett annat vis) händer lite saker. Och det här händer oavsett vad som pågår för övrigt. Det spelar ingen roll om det inte är någon som lyssnar, eftersom de är upptagna i strid, eller om alla sitter beredda med stenogramblock - det sker ändå. Max mamma kunde naturligtvis inte veta att Max inte var beredd att slå sönder den, när hon sände ut sina signaler att kristallen ville bli krossad.

Dessutom sker det bara *en* gång och inte mer. När kristallen är krossad kan den inte krossas en gång till. Det här är ett engångsbudskap.

Det som sker är att helt plötsligt stiger en rök upp från kristallskärvorna. Max mamma ansåg att det var ett bra sätt att påkalla Max uppmärksamhet, om han skulle råka ha sönder anken av misstag.

Sedan står hon plötsligt där kristallen krossades, precis som när han såg henne för sista gången. Hon är klädd i bruna långbyxor, en tjock läderjacka en skarf i pannan. Det är oklart om det här är en form av hologram, om det är Max mamma som faktiskt kommer tillbaka från de döda tillfälligt, eller om det är något annat mystiskt som Max mamma har kunskaper i.

Läs nu upp det papper med rubriken *Max mammas återkomst* försök göra det med inlevelse och stor känsla, som om det var din egen son du talade till och du visste att hans liv hängde på att du sa rätt saker till honom.

Efter uppenbarelsen försvinner Josefin, och hon kommer aldrig mer tillbaka. Däremot kostar det hela lite SAN om man tittar och lyssnar på det. Spelarna slår SAN och om de misslyckas förlorar de 1D4 SAN, utom Max som förlorar 1D6'a. Lyckade slag innebär att de bara förlorar 1 SAN.

Idé tolkning: Det här var inget riktigt spöke, utan en mental projektion som Max har tagit fram. Ungefär på samma sätt som han har tagit fram andra, bland andra er. På samma vis som Max lät sin mor försvinna, borde Ni också försvinna för alltid genom självmord.

Max tolkning: Din mamma vill att du skall åka till din pappas grav i Göteborg för att göra en exorsistrit på honom. Tydligt blev han besmittad av något i Egypten. Det är från hans grav som det okända onda har spridit sig vidare.

## Ankh

En ankh är en solsymbol och också en symbol för allt liv, både himmelskt och jordiskt. Den är också mer än det, den är också en kraftfull magisk pryl, som redan de gamla Egyptierna kände till. De använde den för att värja sig mot Idén (i scenariot). Den var också nyckeln till dödsriket som själen använde.

Den som först började använda ankher var en farao vid namn Akhnathon. Han var gift med Nefretiti - världens genom tiderna vackraste kvinna.

Akhathon gjorde mycket mer än bara införa anken som en viktig symbol. Han avskaffade också mycket av den tidigare gamla Egyptiska tron på massor av olika gudar och införde istället monoteismen. Aton (eller Aten mfl namn) var den gud som han satte som högst istället.

Under hans regeringstid genomgick också den Egyptiska konsten en förändring. Från att ha varit väldigt symbolisk och abstrakt blev den väldigt rak på sak och naturligt avbildande. Det hela hör naturligtvis ihop med att Akhnathon besegrade Idén under sin livstid. Efter hans och Nefretitis död återgick religionen och konsten i princip till det gamla.

Med ett enkelt history eller occult-slag kommer någon av karaktärerna (gärna Therese eller Max) ihåg allt det här, utom naturligtvis kopplingen till Idén.

Holger vet också med occult-slag att Rosenkreuzarna ser Akhnathon som sin grundare och stora idol. Den som all visdom stammar ifrån.



Alla som bär en ankh är delvis skyddade mot övertagning av Idén. De går helt enkelt efter en annan kolumn i tabellen, vad det gäller övertagning.

Ankhen behöver inte vara tillverkad på något speciellt vis. Det räcker med att den är hyfsat noggrann. Max ankh av kristall är ett exempel på en ankh. Man kan också köpa dom på Hennes och Mauritz's smyckesavdelning.

När någon i närheten av en som bär en ankh, eller bäraren själv, blir ytterligare övertagen, värms ankhen tillfälligt upp. Inte smärtsamt eller farligt varmt, bara lite onormalt varmt för en sak som inte borde alstra värme.

Max bär en ankh, men han har naturligtvis ingen som helst nytta av den på sig, eftersom han ändå inte kan bli övertagen. Smart vore att ge bort den till någon annan, men det pekar ju inga ledtrådar på, och du som spelledare skall inte ge några heller.

## Andra under hypnos

Om Annelie får för sig att hypnotisera andra, så går det oftast. Är de dock ovilliga har hon halv chans och de måste hållas fast av någon. Vad personen som är hypnotiserad berättar, är upp till dig som spelledare. Inte allt för mycket bara.

Övertagna personer (mer än 50%) å andra sidan, går inte att hypnotisera. Idén skyddar sitt bo i det undermedvetna allt för väl för att låta det ske.

## Att förstöra konsten

Troligtvis kommer de flesta gruppen förr eller senare att komma på den idén att de skall förstöra konsten. De inser att allt ont kommer från konsten, så det är deras skyldighet som AIC'are att förstöra den.

Det är ju en logisk deduktion, men bara delvis riktig. Som vi har berättat tidigare är konsten bara en yttring av den riktiga fienden - Idén. Att förstöra konsten utplånar just bara konsten. Den tar inte bort Idén ur folk huvud. Folk kommer bara att gå vidare och sprida Idén på andra vis. Ex genom arkitektur, noveller eller rollspel.

När spelarna så får för sig att förstöra konsten, så kan du mycket väl låta dem göra det. Sjukhuset och delvis museet kommer att vara ganska lätt för dem. Lite knivigare kan de få med polisen. Det är trots en väldigt bra bevakad plats.

Efter ett tag kommer de så på att det finns konstnärer som fortfarande producerar mer konst. Många lag kommer då att försöka mörda konstnärerna. Det är varken speciellt listigt eller moraliskt riktigt. Nu blir de efterlysta för mord, men troligtvis får ingen tag i dem på ett par dagar. Det ger istället dig en bra motivering till det stora uppbud som drabbar dem natten till onsdagen. Det är klart, är det synnerligen blodiga eller klantiga, så bör du nog arrestera dem för att göra slut på lidandet deras usla rollspel skapar för dig.

När de så med mycket möda och stor list har gjort sig av med all konst (du får iofs gärna tala om att massor av konst har sålts till privatpersoner) och gjort sig av med konstnärskollektivet borde de inse att något är fel när inte världen blir bättre. Tvärt om, vid den här tiden borde det vara lagom med överfallet, tv-programmet och lite annat trevligt.

Det gör med andra ord inte så mycket att de förstör konsten. Det drabbar mest dem själva som förlorar speltid.



## Tidslinjen

Tidslinjen tar upp sådana saker som händer nästan oavsett vad karaktärerna gör. Det har med omvärlden och dess förändring att göra. Karaktärerna lever ju inte i en statisk värld, utan en ständigt skiftande omgivning (speciellt just nu med Armagedon förestående).

### Händelserna

1. Klockan 20.30 på lördagen den 26 Juni åker gruppen från Göteborg. Det är för övrigt midsommardagen.
2. Ca: 21.00 en paus och fika. Ca: 21.30 bilen går sönder. Det hade blivit ett litet hål på slangen med bromsvätska. Det gick inte att avgöra om det är ett normalt slitage. All bromsvätska hade läckt ut. Det är i själva verket Max som har saboterat bilen. Det får spelarna ABSOLUT INTE VETA! Efter en halvtimme fick ni hjälp av en genomhygglig raggare förbi med sin Cheva 57:a förbi. Han hade med sig en fullständig verktygslåda och bromsvätska så han fixade allting på 5 minuter.
3. Nu startar scenariot: Gruppen kommer till lägenheten i Jönköping ca:23.00 på lördagen. På gatorna är det liv och rörelse, det är ju midsommardagen. Det finns gott om fulla ungdomar och det är lite småbråkigt. Ingen tar någon hänsyn till gruppen, utom 2 finliga killar med rättlikt utseende som vill sälja Crack, när de håller på att lasta ur prylarna och vapnen ur vanen. Killarna försvinner när de inte får något sålt och det går inte att få tag på dem.
4. De är nu mycket trötta och utslitna. Så troligen kommer de att lägga sig direkt. Gör de inte det, så får du improvisera något. Pizzerior o dyl är öppna till 02.00.
5. Alla sover mycket djupt och ingen kommer att vakna förrän 10.30 på söndagsmorgonen, om de inte har satt väckarklockor. Under natten så har alla papper (som karaktärerna hade) och alla pengar (checkar också, ej bankomat o minutenkort) försvunnit. Vid en undersökning kan man märka tydliga rispor på låset som inte fanns där förut. Det är Max, som har varit framme. Ta nu bort alla papper, anteckningar och så vidare som spelarna har. Utom deras karaktärsblad naturligtvis.

Polisen har inte tid med deras futtiga inbrott (det är det ord de själva använder) om de kontaktas om inbrottet. De har nämligen haft en stor vandaliseringsvåg och alla minuter och bankomater är vandaliserade. Inget hindrar dock karaktärerna från att åka någon annanstans för att hämta ut pengar. T ex i Huskvarna. Det är dock långa köer där (30 minuter). Idé tolkning: Det är nog Max som kan ha gjort det. Han verkar inte riktigt frisk mentalt. Idén hittar bevis åt spelarna för sin teori. Det kan vara typ spåren på dörren är från nycklarna till vanen.

Max tolkning: Utan material här blir det himla svårt att lösa något. Kanske Ni borde åka tillbaka och hämta kopior på materialet. Ni har ju ändå inte kommit någonvart.

6. Det händer inget särskilt under resten av söndagen utan allt är beroende av vad spelarna gör. Det är vackert väder hela dagen. Biblioteket är stängt, så ock de flesta affärer utom A6 och Eurostop. Museet är dock öppet och har folk som vanligt. På JP är det också full fart.
7. På söndag natt försvinner sakerna igen, om de inte har en vakt uppe. Det är Max, som är i farten igen. Samma åverkan på låset även denna gång. Se ovan. Idé och Max tolkning: Som vid förra stölden.
8. På måndagen är det en annons i tidningen om en konstutställning på Läns museet. Vädret är mulet på dagen och solen döljs av moln. Idé tolkning: Konstutställningen måste undersökas. Den kan ge nya infallsvinklar på livets meningslöshet. Max tolkning: Totalt meningslöst tjafs. Har inget som helst med fallet att göra. Vill absolut inte gå dit. Det har vi absolut INTE tid med. Det finns massor av viktigare saker att göra.
9. Om Therese någon gång fram till tisdag klockan tolv, håller på med något medialt eller dylikt, kommer hon att känna en stark lust att slå sönder Maxs ankh av kristall.



Idé tolkning: Sunt. Det är ett sätt för Max att försöka bryta sig fri från sina tidigare band, eftersom han mentalt påverkar Therese att ha sönder den. Är inte Ni alla väldigt mentalt bundna till Max? Som en utveckling av hans sinne nästan. Det enda sättet att förstöra Ankhen är att slänga ner den i en förorenad sjö.

Max tolkning: Hon verkar galen. Varför förstöra din fina ankh, som är det käraste du har kvar av din mor? Den skall du ta tillbaka till Egypten, där den hör hemma.

10. Det blir ett häftigt oväder på måndag kväll. Det både regnar och blåser starkt. Solen syns i princip inte.

Idé tolkning: Till och med vädret kan ses som en symbol för Max dåliga sinne. Eftersom han kan påverka det, kan han också påverka det fysiska, eller ert sätt att se det, på andra vis. Undrar hur han mer påverkar er?

Max tolkning: Otrevligt ställe. Det lär visst vara soligt hemma i Göteborg nu. För att inte tala om Egypten.

11. Är de ute och går på måndag efter kl 19.00, blir de utsatta för ett rånförsök (brutalt) av sex A-lagare. A-lagarna försöker på Idéns ingivelse förstöra ankhen. De förstör den på platsen. De ger sig inte utan slåss brutalt med hammare (55% 1D4 i skada). De slår mest mot ankhen. Om de följer upp överfallet så kan de komma i kontakt med ledaren för A-lagarna (Tuppen) som inte hade med överfallet att göra, han sitter och hänger i rådhusparken. Ingen kommer till hjälp och om de kallar på polisen eller rapporterar det. De har viktigare saker för sig. säger de.

Om ankhen redan är sönder, bara slåss de. Men de inriktar sig först och främst mot Max, eftersom Idén ser honom som den största fienden.

Idé tolkning: Eg harmlösa offer som försöker hjälpa karaktärerna genom att göra sig av med Max. Tyvärr är det en feltolkning av verkligheten. Det är de övriga karaktärerna som borde hjälpa Max genom att ta bort sig själva.

Max tolkning: Ledaren för överfallsgänget talade med skånsk brytning. Kanske det finns fler ledtrådar i skåne.

12. På tisdagen är det annonser om snuffilmer (filmer där folk dödas och våldtas på riktigt) i Jönköpingsposten. Om man kontakter bion eller JP så kommer de bara att säga den konstnärliga friheten och det rådande konstnärliga klimatet kräver dessa

filmer.

Idé tolkning: Så är det. I en värld där folk bryter ihop som behövs våldsamma utlopp och lösningar. Mord och självmord är de mest effektiva.

Max tolkning: Det här är ju bisarrt. Men filmerna är samtliga mellan 125 minuter och 180 minuter långa. Skillnaden är 55. Fem är människans tal och talet ur vilket livet kommer. Vår kultur kommer ursprungligen från Egypten, så det kan vara en sublim ledtråd om det onda, som tänker i mystiska banor, har lagt ut för den insiktsfulla att finna.

13. Tisdagsvädret är fortsatt stormigt och det verkar som om solen knappt skiner.

14. På tisdag kl 10.00 kommer Max på en spännande ledtråd. Tag spelaren åt sidan och berätta för honom följande:

Du kommer helt plötsligt ihåg att en av man som du såg på (Museet, polisen eller någon annanstans, välj en bra plats) hade en svart rock och gul halsduk samt en titaniumring på lillfingret. Titanium finns i närheten i ett berg som heter Taberg. Ring på lillfingret är också något som bergsingenjörer brukar av hävd ha. Du minns också att i Taberg finns massor av till hälften utforskade gångar. En gul halsduk är också tecken för ledare i många kultistiska sällskap. Troligtvis ligger en stor kultistborg där. Ni måste genast bege er dit!

Allt det här är naturligtvis HELT falsk och är bara fabrikationer av Max sjuka hjärna. Han vill ha bort dem från Jönköping undermedvetet.

Om de beger sig till Taberg, finner de bara en tillbommad och övergiven gruva. Naturskyddsföreningen har guidade turer varannan timma där, för att se på fladdermöss.

Att åka dit tar ca: 30 minuter. Går de med på den guidade turen märker de att de bara får se ungefär halva gruvan. Frågar de om detta kommer Guiden att säga "dit får ni inte gå det är farligt". Det är det också, fullständigt livsfarligt det är 25 % chans att det är rasar för varje 10 meter man går in i gångarna, blir det ras så slå mot Luck D3 i skada om man lyckas D6 i skada om man misslyckas.

Idé tolkning: Nu har Max blivit totalt galen. Eftersom Ni är projektioner av honom måste Ni genast begå självmord eller försvinna för att rädda honom.



15. På tisdag ca: 13.30 kommer Ankhen att gå sönder om den inte gjort det redan tidigare. Någon övertagen person (vem som helst på stan) slår sönder den. Det är en vanlig kille som bara drar av den från Max hals och kastar den i backen. Han kan inget speciellt och är dålig att slåss. Han kommer inte att vara något bekymmer för spelarna, men däremot stör han nog koncentrationen när de behöver den för att lyssna på Max mamma. Han drar av den överraskande. Spelarna hinner INTE reagera!  
 Detta händer oavsett var de är, utom i grottorna. Är de i grottorna väntar Idén tills de kommer ut.
16. Klockan 17.00 går solen ned för gått, om inte spelarna räddar världen efter detta.  
 Idé tolkning: Era synintryck har filtrerats genom någon annans sinne. Vad är mer logiskt än att denna någon är Max, som ständigt påverkar er och får er att se upp till honom. Han måste vara galen för att vilja ha världen så här, eller djupt deprimerad.  
 Max tolkning: Allt ljus har dragits någon annanstans. Sist var det i väster, så mest logiskt är att vi söker efter det i Göteborg.
17. Klockan 18.00 kommer det ett reportage på Aktuellt om den stora konstutställningen. Reportaget är bandat på lördagen, så det finns inget sätt att stoppa det. Reportaget är 5 minuter långt. Det visar noggranna bilder av konsten och hyllar konstnärerna och den framsynte Erik Wegreus, kanske borde Erik få en plats i riksdagen? Reportaget kommer att visas på varje nyhetssändning resten av dagen. Klockan 23.00 körs det på CNN. Alla Tv-butiker kommer att ställa in sina kanaler så att reportaget visas.  
 Alla som ser ett helt reportage blir också övertagna till 5%. Man kan mycket väl se en hel del reportage under kvällen. Speciellt om man börjar bli övertagen. Då vill Idén att man ser nästa reportage.
18. Om de är kvar i JKPG under tisdagskvällen kommer det att utbryta ett blodbad på China biografen 25 döda och 30 skadade när biopubliken går lös på varandra. De har blivit tokiga och övertagna av filmen. Beslutar en eller flera spelare att se den, blir de övertagna till 7%. De kommer att kunna fly ut, om de inte beslutar att slåss och slår på sitt ÖT-område. Då fortsätter de att slåss lite mera och kan åka dit, om du finner det lämpligt.
- Idétolkning: allting har en logisk förklaring, åk genast till polisen och berätta allting för dem  
 Max tolkning: allting är i själva verket en illusion. Detta kan inte hända i verkligheten. Det enda man kan göra är att åka till närmaste heliga plats och be tills dess att allting har gått över.
19. Senare på kvällen kommer det bli värre och folk kommer att springa runt på stan och hugga på varandra.
20. Vid midnatt på tisdagen tar scenariot slut om det inte tagit slut innan dess. Idén har spridit sig för mycket och har tagit över hela polisen som anfaller gruppen för att eliminera det hot mot idén som de utgör. Ett hundratal poliser anfaller med schäfrar och automatvapen. Spelledaren får avgöra hur mycket tid och ork han/hon har för att beskriva detta. Motstånd och all taktik är verkningslös, var karaktärerna än gömmer sig kommer polisen att hitta dem genom Idéns hjälp.  
 Har de tagit sig ut mot pyramiden, så ge dem två timmars till att fixa scenariot innan polisen kommer.



## Platser

Här är några av de platser som kan bli aktuella i scenariot. Det är i första hand de platser där det händer något. Naturligtvis kan spelarna ta sig för att springa till platser eller ställen som inte finns med här. I så fall måste du improvisera ihop något. Det är omöjligt att täcka hela Jönköping i ett scenario med rimlig storlek.

## Sammanfattning av platserna

Vilka olika platser som finns beskrivna i sammandrag, varför man går dit och vilka ledtrådar som finns där och var de leder.

Amatörastronomföreningen	Hjälper gärna till, men kan lite. Vet att solförmörkelsen var för lång, men forskar på varför. De väntar svar från Uppsala om en månad. Ger Handout om solförmörkelser.
Arbetsförmedlingen	Varför är det så låg arbetslöshet. Många lediga platser som kulturarbetare och på gallerier, AF vilket leder till museet. Självmorden leder till polisen och sjukhuset.
Biblioteket	Ledtrådar till Stierngranat och Jönköpingsgruppen (bl a Den Himmelska Kampen). Där finns även Egyptisk mytologi och annan mytologi.
Högkvarteret:	Hemma hos familjen Abrahamssen. Spelarna får låna Lennart familjs våning medan de är i stan och familjen är bortrest till Venedig.
JP (tidning)	Går dit för att undersöka den låga arbetslösheten, de många självmorden och våldet. Vet att det är många självmord, vilket leder till sjukhuset. Ledtrådar till kulturjournalisten.
Kultur jour	Hemmahos-reportage hos Gunnar Bengtsson. Här finns förklaringen till alla hålen i skallarna: Här finns också en bunt tidningsurklipp. Möjligen leder det till sjukhuset.
Museet	Det viktigaste av alla ställen, går man inte dit finns det ingen chans att lösa scenariot. Man kan gå dit om man sett någon av biutställningarna hos polisen eller sjukhuset, man har läst annonsen i JP, eller om man undrar över att det är så mycket lediga platser på museet. Ledtrådar till kulturjournalisten och Stierngranat på biblioteket.

Polisen	Man går dit för att undersöka självmorden, våldet, crackförsäljningen. Konstutställningen där leder till museet och Tommy Ohlsson. Självmorden leder till sjukhuset.
Sjukhuset	Om någon blir skadad. För att undersöka självmorden. Delar av museets utställning vilket leder till museet. Flera som har borrar hål i skallen och mycket våldsoffer vilket leder vidare till JP och polisen.
Stierngranat	Begravningspyramiden och slutplats.

## Platserna i detalj

### Amatörastronomföreningen

Amatörastronomföreningen har sina lokaler mittemot Per Brahe, snett mittemot gamla brandstationen. Adressen står i telefonkatalogen. Det är ett stort rum, en hall och ett litet pentry.

I det stora rummet finns det en massa planscher med olika astronomiska fenomen. Bl a föreställer en bild Mars och en annan Jupiter.

Den ende som finns där är Olle Aronander, han är 26 år svartskäggig, 175 cm lång, bohemisk kille och föreningens ordförande. Han är mycket vänlig och berättar att de skickat upp alla fakta om solförmörkelsen till Uppsala. Svar väntas om 1 månad. Han kan däremot berätta att solförmörkelsen varade 2 minuter längre över Jönköping än vad den skulle göra. Lennart Abrahamsson är medlem i föreningen.

Han ger gruppen en kopia ur en bok, handoutet om solförmörkelse. Ge nu spelarna handoutet om solförmörkelser.

Idé tolkning: Lita inte på honom. Han ser typiskt lögnaktig ut. Om Max tror på honom, måste han vara galen.

Max tolkning: Trevlig och hjälpsam ung man. Så han har skickat studien till Uppsala. Då borde vi genast åka dit och ta reda på vad de har kommit fram till där.

### Arbetsförmedlingen

Arbetsförmedlingen ligger på Braungatan nära det gamla sjukhuset.

De har öppet 9-15 alla vardagar måndag till fredag. Arbetsförmedlarna har ingenting att göra, då det nästan inte finns några arbetslösa. De arbetslösa har fått fina jobb som kulturarbetare. Det finns inga arbetslösa i lokalen när Spelarna kommer dit. Arbetsförmedlarna sitter mest hela dagarna och spelar kort och löser korsord.



Om karaktärerna kommer dit kommer de bokstavligt talat att kasta sig över dem med erbjudande om jobb. Det finns 5 lediga platser på biblioteket och 5 på museet, 10 tjänster hos polisen och 30 platser på sjukhuset, vill man inte ha något av dessa har de massor med andra att välja på. Alla arbetsförmedlare är mycket tjänstvilliga och hjälper gärna till. De vet att flera har slutat på dessa platser men inte varför. Begär någon att få se chefen för AF, länsarbetsdirektören, går det bra.

Länsarbetsdirektören, Ylva Eriksson, är den ende som vet varför det finns så många lediga jobb. Hon vet att många har slutat från sina jobb pga depressioner och att flera har tagit självmord. Det är hon mycket bekymrad över, men vill ogärna tala med någon om det. Hon kan bli övertalad om hon frågas ut på ett snyggt sätt (hon uttalar sig absolut inte för tidningen). Ylva tycker att de skall kolla med sjukhuset. Förut var Ylva en glad och öppen person, men numera sitter hon mest och grubblar på sitt tjänsterum. Hon funderar över vad som gick snett med hennes fina stad. Om det var hennes fel och om hon i så fall borde begå självmord för att rätta till felet.

Idé tolkning: Hon borde begå självmord. Att begå självmord är ett sätt att slippa ifrån den här jämmerdalen och att släppa själen fri. Dessutom hjälper man dem man lämnar, genom att de kan bli av med en plågande och plågad person och själva ta itu med sina problem, utan att bli störda.

Att det är få arbetslösa är bra. Speciellt att det mänder inom kultursektor, som verkligen har behövt ett tillskott av ny energi och mer pengar. Det bästa stället det kunde ha kommit ett ekonomiskt uppsving inom.

Max tolkning: Det här är ju bara bra. Inget mystiskt alls. Folk borde vara glada att de får jobb. Inte komma och störa oss med att säga att det är ett mysterium. Om det är ett mysterium borde det i så fall hänföras till Tyskland. Det är där som ekonomin har tagit fart och det är därifrån som den ekonomiska styrningen sker.

Karl Marx skrev i Das Kapital att när klasserna blir fria kommer kulturen och kreativiteten att blomstra. Talade inte Johan D om en revolution? Det hela kanske styrs nere ifrån Tyskland av revolutionära, kapitalstarka kultister som vill skapa ett informationskaos.

## Biblioteket

Biblioteket ligger inte långt ifrån Hovrättstorget, granne med Länsmuseum. Båda byggnaderna är ihopbyggda. De är jättelika och täckta i gråspräcklig marmor. Biblioteket är stängt på söndagen. Däremot är grannen Länsmuseum öppet. På vardagar har biblioteket öppet mellan kl 09.00-19.30.

Innuti är det stort och rymligt. Det är alldeles nyss ombyggt, så den stora in och utlåningsdisken som är bland det första man möter är ren och fin. Först kommer man dock till ett tidningsrum. Där sitter en bunt individer och röker och halvt i smyg halvt öppen dricker hembränt bakom tidningar.

Till vänster ser man ett kafé. Det är till sista sittplatsen fyllt av invandrare som är inbegripna i en livlig diskussion som är svår att förstå, även om man förstår språket (arabiska, 1/4 chans med linguist). Den verkar handla om rätten till eget liv kontra en våldsam variant av Kropotkins anarkism.

Till höger är en tillfällig utställning. Det är stadsarkitektkontoret som har ställt ut hur de har tänkt sig att den nya Internationella handels och kulturhögskolan skall se ut. Det är en liten modell av ett stort huskomplex. Husen är alla helt svarta. De saknar släta väggar, utan på utsidan av dem är det massor av ställningar, rör och välvda plåtbitar. På det vis som det är ihopsatt ger det genast associationer till en stor, svart och hotfull krälände, ihopsnärjd massa av insektoider. Mycket avantgardistiskt och nyskapande, men samtidigt väldigt skrämmande om det någonsin blev realiserat.

Ser de noggrant på modellen, måste de slå SAN. Förlust 1D4'a om de missar slaget. ÖT=2%

Kvar på biblioteket jobbar nu endast fem personer, av vilka tre är mycket övertagna. De övertagna är inköpschefen, tillförordnad bibliotekschef och en bibliotekarie. Dessutom jobbar två bibliotekarier där som bara är delvis övertagna. Alla dessa jobbar häcken av sig, om än var och en på sitt eget lilla vis.

Library Use är ganska svårt att lyckas med (1/2 chans), eftersom ingen av personalen verkar bry sig nämnvärt om var dom ställer tillbaka böckerna. Det gäller dock inte för att få tag i de handouts som vi har med i scenariot. De behöver dem för att kunna lösa det hela.

Man kan se folk som går rakt ut från biblioteket med en bunt böcker, utan att låna dom. Larret går för jämnan, men personalen verkar inte bry sig nämnvärt. Personalen gör ibland halvhjärtade försök att stoppa tjuvarna, men eftersom ingen lyssnar på dem, ger de upp.

Det råder febril aktivitet i biblioteket. Massa människor som betar sig mer eller mindre konstigt (mängden beror på vilken dag det är. Anpassa efter eget sinne). Folk ser inte upp, utan de går omkring djupt försjunkna i böcker eller med tom blick. Då och då uppstår gräl och slagsmål.

Inköpschefen, Allan Sjöberg, går inte att få tag på. Han är ständigt ute och handlar böcker. Nu för tiden köper han uteslutande in böcker typ, Tibetanska Dödsboken, Malleus Mallifikarum, The Book off dead, Självmord på ont och gott mm. Listan är oändlig. Dock finns det knappast en enda av dessa böcker till utlåning.

Gunnar Westman är tillförordnad bibliotekschef, efter det att den förre (Gerta Holmvik) plösslutade för att börja med en självförverklingkurs i Piteå. Gunnar är en blek typ som hasar sig omkring bland böckerna. Han verkar helt utbränd och på gränsen till självmord. Pressar karaktärerna honom för hårt (väldigt hårt), så tar han livet av sig mitt framför ögonen på dom. Han använder en dolk (ingen speciell dolk). Gunnar är i total misär. Blek, håret i tovor, svarta kläder som luktat sur mjölk. Irrande blick.



Tre st bibliotekarier. Springer mest omkring och skriker. Speciellt att alla skall vara tysta. "Här skall vara tyst som i graven" eller något liknande, brukar de skrika. Nio gånger av tio som man frågar dom om dom har tid ett tag, så har dom inte det.

Om spelarna vill komma åt arkiven, så snäser bibliotekarierna åt dem, och säger att de får komma tillbaka när saker och ting har lugnat ned sig lite mer. Just nu har de helt enkelt inte tid med sådant.

Vad det gäller tidningsarkiven får de samma reaktion. Däremot blir de tipsade om att man kan få komma in på Jönköpingsposten (JP) och titta på deras arkiv om man ber snällt och talar med någon ansvarig.

NPC: Man uppflugen på bokhyllorna. Han skriker och viftar med armarna "Athon kommer. Se upp i skyn, för han kommer med frälsning!!"

Han har en hemgjord tatuerad orm i handflatan. Den ser helt grotesk ut där den simmar i mannens variga hand. Han slickar på den i emellanåt.

Mannen säger också "Han har kommit igen och han är här för att sluka er." Försöker partyt prata med honom kommer han bara att skrika åt dom och försöka vara ner dom med sin tatuering.

Han är här för att förvirra spelarna och ge dem en vision om hur långt det mentala förfallet i stan har gått.

Fakta och Handouts som karaktärerna kan få tag på (detta finns alltså alltid inne): Solförmörkelser, Den Egyptiska mytologin, Kolera epidemin (inte mycket), Om Jönköpingsgruppen (födelsedata), Trepanering i rent medicinskt syfte, Stierngranatsakten och "Om den Himmelska Kampen" av Johan D.

Om de har fått tag på handoutsen och faktat på något annat vis än här, så finner de inget här ytterligare.

## Högkvarteret/Lägenheten

Lägenheten ligger på Östra Storgatan 49. 2:a våningen. Telefon numret är 036-150624. Huset är ett 3 våningshus. Det är en 3:a som är välstädad och snyggt möblerad. Ett rum (Lennarts) har ett Nintendo med ett 20 tal spel till. Föräldrarnas sovrum har en dubbelsäng. Det finns 2 extrasängar i vardagsrummet. Det finns sängkläder framtagna. Kylskåpet är välfyllt.

I vardagsrummet finns en tavla av Calle Örnemark föreställande en ko i motvind (värd ca:4000 kr). Det finns också tv, video och en gammal stereo (med gamla jazzskivor). Det finns ett skrivbord i vardagsrummet (låst) med gamla foton och papper (inget av intresse), det ligger en nyckel till vinden och tvättstugan.

Vinden och tvättstugan innehåller inget av intresse. Jönköpingsposten kommer varje morgon. I lägenheten finns det ett städskåp med dammsugare, mattpiskare och annan städutrustning.

Max tolkning på lägenheten: Det vilar något unket över lägenheten, det vilar en fruktansvärd otäck hemlighet den, det vore bäst att genast lämna platsen och åka hem till Göteborg. En sak till - telefonnumret är 150624.  $1+5=6$ ,  $0+6=6$ ,  $2+4=6$  vilket ger 666. Det kan inte vara en slump. Eller hur Annelie?

Idétolkning på lägenheten: En trevlig och sympatisk bostad, den där tavlan är intressant, finns det inte mer intressanta tavlor på läns museet (Idén vill först ha dem dit för att ta ett rejält grepp på dem direkt).

## Jönköpingsposten - JP

Ligger på väster, ungefär vid tändstickområdet, men på andra sidan Västra storgatan. Halls hörna. Redaktionen har alltid öppet. Däremot kan det bli lite struligt att komma in efter det att receptionen har stängt. De har öppet mellan kl 07.00 och 20.00.

Det här är en typisk lokaltidningsredaktion, modell större. Man går in från en liten gränd på baksidan av huset. På framsidan fins iofs en ingång, men det är för folk som vill lämna in annonser och snacka med tidningens kundtjänst.

För att komma in, måste man ringa på en lite klocka. Då öppnar de ifrån receptionen, vilken ligger i bakom en glaslucka precis vid ingången. Där får man uppge sitt ärende. Har man ett och någon att möta, så är det inga problem att komma in. Om inte kan de endera be någon komma ned för att möta gästen, eller också så kommer man inte in alls. Våld går att använda, men det är inte att rekommendera, för då ringer dom bara efter polisen. Den här gången kommer polisen.

Redaktionen ligger en trappa upp. Där sitter journalisterna och reportrarna i ett stort gemensamt rum. De enda som inte sitter där är fotograferna, som sitter i ett rum innanför och grejar med bilder; lokalredaktörerna, som sitter på annan ort och sportredaktionen som sitter en trappa upp. Vissa reportrar (speciellt de mer namnkunniga) har egna rum. Så t ex Gunnar Bengtsson.

Hur det ser ut beror på vilken dag det är. På söndag är det ett oorganiserat kaos, där alla springer om varandra och försöker göra en tidning. Ingen tycks veta vad de andra håller på med och alla frågar efter Gunnar Bengtsson. Han hade lovat att fixa fram fyra recensioner till morgonens nummer, men han har inte synts till.

På måndag är det lite lugnare. Delvis för att många inte verkar vara här just nu. Det verkar också som om man har bestämt att bara göra tidningen hälften så tjock i morgon (officiellt för att göra en besparing). På så sätt kan redaktionen gå hem tidigare och de kan passa på att njuta av sommarvädret (iofs är det inte bra väder). Folk går runt och är förbannade på Gunnar Bengtsson för att han inte har hört av sig och för att han inte svarar i telefonen.

På tisdag: Redaktionen är bara till 25% bemannad och de som är kvar skiter i allt. Himlen kunde ramla ned och ingen här skulle bry sig. I ett hörn sitter två rockreportrar och brajjar på. Svart verkar vara modet idag.



Idé tolkning: Normal tidningsredaktion. De är alltid så här i början på veckorna.

Max tolkning: Av sysslolösheten - I den här staden verkar inget intressant hända. Mysteriets kärna måste ligga utanför kommunen. Tyder inte avsaknaden av reportrar på att de har åkt någon annan stans. Titta, där ligger en resebroschyr för Vingresor. Tummad på sidan om Egypten.

Gunnar Bengtssons rum är i en sabla röra. Det ser ut som om någon har med avsikt slagit sönder saker där inne, tömt papperskorgen över alltihopa och sedan bara lämnat det. Vid förfrågan får man veta att Gunnar är mycket ordningssam av sig. Det måste varit någon inne där och letat efter något. Eg är det Gunnar som blev less på allt och gjorde ett litet uppror.

Om någon talar om vilka de är (även i receptionen) och att de kommer från Arcane Investigators Clubbe (eller förklarar vad AIC är), blir den de berättar det för jätteglad och visar dem till chefredaktören.

Chefsredaktören, Stig Fredriksson, är en fetlagd man med polisonger och tunt hår. Han ser ut som om han ständigt är på redaktionen och som om han håller i alla trådarna själv. Han blir hjärtligt glad när han möter och får veta vilka spelarna är. Äntligen lite folk som kan undersöka saker ordentligt, istället för den här platsens alla murvlar.

Stig ber, efter lite trevligt småprat om vädret och tidningsbranschen, karaktärerna leta reda på Gunnar Bengtsson. Han är ovärderlig för tidningen. Tyvärr har han inte setts till de senaste dagarna och Stig är rädd att något kan ha hänt honom. Han har bett en reporter leta reda på Gunnar, men den reportern försvann också och har inte hörts av. (reportern sket i uppdraget och reste till Gotland för att göra ett semesterreportage istället).

Naturligtvis ger han karaktärerna den hjälp de vill ha med allt möjligt. T ex fixar han genast fram Gunnar Bengtssons adress som han har i minnet. Dessutom är han villig att ge skäligen betalt för arbetet. Tre hundra i timman är inga problem, bara det går snabbt. Polisen har inte tid att leta reda på honom har de sagt.

Idé tolkning: Tjafs, sådant har vi inte tid med. Vi måste försöka ta oss till en psykolog och bota Max istället. Killen har väl bara tagit ut lite ledighet utan att säga till. Det är normalt bland journalister.

Max tolkning: Åh, äntligen en hederlig ledtråd! Vi måste genast följa upp det här så djupt det bara går. Bor hans far i stan? Nehej, de kommer från Nässjö. Ja, då åker vi väl dit då. Han är nog där.

Spelarna kommer nog hit för att leta upp några uppgifter själva. Om de frågar en slumpvis utvald journalist, kommer de att bli bemötta slött och likgiltigt. Om de frågar chefredaktören kommer han att göra vad han kan för att hjälpa, men han kan inte så mycket. Resultatet blir ungefär det samma. Det här tror vi att de kan tänkas fråga om:

Solförmörkelser: På tidningen vet man inte så mycket om det. man fick in en blurb om att det skulle vara solförmörkelse ifrån TT. Att den skulle vara onormalt lång hade de ingen aning om. De rekommendera att man går till stans Amatörastronomiska förening istället. De borde veta. Ingen verkar se det som en intressant nyhet.

Låg arbetslöshet: Ingen vet riktigt, men det här är ju en framtidsstad så det är ju inte så konstigt. Chefredaktören vet att en hel del har slutat på Kulturförvaltningen i stan, men det kan ju inte kompensera alla. De rekommendera att man går till Arbetsförmedlingen. Det här är ingen nyhet heller. Ingen vill ju veta varför arbetslösheten sjunker - bara att den gör det.

Självmoden: De vet om att många i stan har begått självmord på senaste tiden. Tidningen har dock inte undersökt saken, eftersom det är emot tidningetiken att publicera saker kring självmord. Om man gör det kan det lätt utlösa en självmordepidemi, eftersom sådana som då ligger på randen till självmord får en extra puff när de ser det och verkligen begår självmord. Polisen eller sjukhuset borde veta mer om det.

Brottsvågen: Jättebra, då har vi äntligen något vettigt att skriva om här i stan.

Andra besynnerligheter: Ännu bättre. Sann journalistisk glädjerus över att allt det här händer här. Sedan orkar de väl å andra sidan kanske inte kolla upp allt.

De kan få för sig att de vill besöka arkiven. Det går i princip bra. Speciellt om de till chefredaktören lovar att leta reda på Gunnar Bengtsson. Frågan är bara vad de förväntar sig att hitta där. Om de söker efter något specifikt får du improvisera ett svar. Om de bara letar lite allmänt, så hittar de inget.

Saker som kan vara av intresse där: Ingen har skrivit något om att solförmörkelsen tog för lång tid.

Det är mer brott i staden den senaste månaden än förut. Ingen har skrivit något om självmorden, men statistiken finns där. Den pekar på en 1000% ökning i antalet. Från i genomsnitt en i månaden till nu tio de senaste månaderna och 15 bara i juni. Det är mer än det brukar bli på ett år normalt. Det brukar vara ungefär 10-15 på ett år normalt i Jönköpings län.

## Kulturjournalisten

Kulturjournalisten heter egentligen Gunnar Bengtsson (se NPC-listan).

Gunnar bor i en villa på Bymarken, ensam utan husdjur. Den är mycket välstädad och exemplariskt skött som det anstår en gammal ungarl. Den är överbemängd med prylar och åter kuriosa som har skaffat under alla sina auktionsbesök. Trots detta är den välstädad och saknar i princip damm.

När de kommer till huset möts de genast av likstanken som tränger ut inifrån. Det är ingen tvekan om vad som har hänt där inne. Inne kan man finna Gunnar med genomborrade skalle och framför honom handouten på engelska om trepanering samt tidningsurklippen.



Gunnars lik är inte speciellt trevligt, med hål i skallen, utrunnen hjärna och flugor som kalasar på det ruttnande liket. Spelarna bör slå SAN. De förlorar 1D4 om de torskas. Ingen ÖT på den här platsen.

## Museet

Länsmuseet ligger inte långt från hovrättstorget, granne med biblioteket. Båda byggnaderna är ihopbyggda. De är jättelika och täckta av gråspräcklig marmor. Man håller på att bygga till en stor uteplats vid sidan. Om karaktärerna *kommer dit under normal arbetstid* jobbar det 5 byggjobbare där, de vet inget viktigt, de har inte sett konsten, de har inget intresse av den.

Länsmuseet har öppet 8-20 *varje dag*. Det spelar ingen roll vid vilken tidpunkt som karaktärerna besöker museet (om det är öppet). Men när de väl gör det så kommer det att vara väldigt mycket folk i farten. Det verkar som om den utställning som pågår är väldigt populär att döma av folktillströmmningen. Alla som har sett den är väldigt positiva och rekommenderar andra att se den.

Karaktärerna kommer att upptäcka ett plakat som står i foajén med texten: Just nu pågår en utställning med det enda kvarvarande verket av Jönköpingsgruppens konstnärer som varade i början av 1800-talet. Vi på länsmuseet önskar er en minnesvärd utställning.  
Erik Wegraeus

Om de tittar i Museiprogrammet kommer de att upptäcka att det egentligen skall vara en utställning med 3 småländska glaskonstnärer. Om de frågar varför den har bytts ut får de till svar att denna utställning gynnar Jönköpings kulturarv åtskilligt mer än lite pjämmligt glas.

Bakom en disk i foajén sitter det en äldre dam med kolsvarta kläder och ser sur ut, hon påminner om en korp. Hon har en namnskylt där står att läsa: Gun Millberg. Det kostar 10 kr att gå in och Gun är osedvanligt otrevlig om någon pratar med henne. Det hörs högljud musik från övervåningen.

Stämningen i museet:

Det råder en stämning av lätt galenskap och depression. Alla människor som vistas här går nästan omkring som i ett rus, totalt avskärmade från verkligheten.

På bottenvåningen finns det ett par permanenta utställningar. Det är en om Jönköpings historia, mest en massa stenyxor funna i trakten och en del intressanta fynd från utgrävningar. Det är också en utställning med en massa prylar från 50,60,70 och 80 talet i en utvecklande studie. Ganska charmigt gjort. Sedan finns också en utställning med många av John Bauers mer kända verk.

På trappan till andra våningen där den nya utställningen finns så stöter karaktärerna ihop med museichefen Erik Wegraeus. Ljudet från kaosmusiken hörs högre här. Erik tar kontakt med spelarna och frågar om de har sett på utställningen. Han blir väldigt exalterad när han pratar om den, han börjar svettas och viftar med armarna. Han berättar för dom hur han i Kairo fick tag på tavlan av Johan D och om hur den i all dessa år legat i svenska ambassadens förråd. Hela tiden gömd på baksidan av en annan duk. Erik är till 100% övertagen av idén och "jobbar" indirekt för den. Så omedvetet drar han mer än gärna med sig partyt in till utställningen.

Han berättar om hur han har drivit igenom ett beslut om att utställningen skall bli permanent. Partyt får också veta att konstnärskollektivet har bidragit med en mängd tavlor och statyer i ichioistisk anda. De håller fortfarande på att i ett rasande tempo att oförtröttligt skapa mer fantasieggande verk.

Erik har själv med sin sjuka hjärna skapat hela den galna stämning som råder över hela övervåningen på museet. Stämningen på övervåningen är pressande. Draperade svarta tygstycken hänger som vattenfall ner från taket. Hela tiden hörs en blandning av skrikig kaosmusik och långa utdragna stönanden. Allt detta blir tillsammans en mycket stark upplevelse.

I trappan upp finner de också en stor handtextad skylt med en dikt av Edward Kelke. Ge nu spelarna det handoutet. Det är viktigt och än viktigare är den ledtråd man kan få om var dikten kommer ifrån.

Om man frågar Erik vad det där är, så säger han att det är den enda dikten av Edward Kelke som de har sparat upp. Den låg på vinden till Stierngranats gamla slott.

### 1:a Rummet

Detta rum är helt tomt så när som på en staty i rummets mitt. Om någon tar en titt på den kommer de att se att den är helt uppbyggd av insekter i ett mattsvart material. Efter en stund kommer de att skymta att hela detta gytter av insekter bildar ett ansikte som tycks måla åt alla riktningar samtidigt. Att ha skapat detta måste ha varit ett väldigt hårt jobb. Det är för övrigt Tommy Ohlsson som har gjort den.

SAN slag, 1D3/inget; Övertagning 3%

### 2:a Rummet

Detta rum är uppbyggt med en lång tunnel av svart unket tyg. Det ser nästan ut som en orm som ringlar sig in mot rummets mitt. Om man går in i tunneln så finner man där ett 40 tal tavlor (37 st) väl upplysta, alla är målade av konstnärer i kollektivet. Alla tavlor är nästan totalt färglösa. Allt är uppbyggt runt olika gråa toner som är sammanvävda i ett helt otroligt kaos. Det är svårt att se vad de föreställer och om någon frågar Erik om råd kommer han bara att säga: "Ni måste se bortom duken och förbi den. Se vad som egentligen rör sig där bortom de svarta penseldragen."



Sedan kommer han att gå iväg mumlandes något om ett viktigt telefonsamtal.

SAN slag 1D4/inget; Övertagning 5%

I slutet av tunneln finns ett litet runt rum, från taket hänger det en tavla väl upplyst av en mängd spotlights. Det sitter en man på huk i rummet och betraktar tavlan, han har blont tovtigt hår. Han har trasiga blåjeans och en sliten stickad tröja på sig, han är barfota (fötterna är väldigt smutsiga). Så fort karaktärerna kommer in i rummet reser han på sig och går ut därifrån. Han luktar svett, tobak och terpentin.

Tavlan är Johan D:s enda bevarade verk. Det finns ett motiv, bara lätt skönjbart bland alla de hafsigas penseldragen. Det är vagt vad den föreställer, men det ser ut som 2 gestalter, lite vagt insektslika krälar de ihop med varandra. Tittar karaktärerna på den så kommer de att känna sig små och totalt obetydliga. Känslan försvinner när de går därifrån.

SAN slag, 1D6/inget; Övertagning 8%

På baksidan av tavlan är en massonitskiva. Om man plockar bort den, så finner man en annan tavla. Den föreställer ett stort svart tempel som inte liknar något tidigare funnet tempel. Det är placerat i en öken vid randen av några mycket egendomliga berg. Om de bergen hade funnits i verkligheten hade det inte varit svårt att finna platsen. Hela templet utstrålar en dov hotfullhet och om man studerar det intensivt får man slå SAN. Förlusten blir 1 om man misslyckas med slaget.

Om Max å andra sidan studerar tavlan förlorar han genast medvetandet. Han måste slå SAN. Om han misslyckas förlorar han 1D10 och om han lyckad förlorar han bara 1D6. Hur som helst så får han skräck för värme efter den upplevelsen.

Efter att han kvicknar till (tar ca fem minuter) minns han inget av de senaste två timmarna utom en hemsk tavla som han bör undvika. Templet är mycket riktigt det tempel vari Max blev övertaget. Om Max tittar på tavlan igen, så upprepas proceduren. Nu förlorar han dock 1D6 resp 1D4 i SAN.

Ide tolkning av händelsen: Max är galen och söker desperat ert beskydd. Nu så desperat att han gör plötsliga neurotiska svimningar. Vad Ni borde göra var att släppa honom utan beskydd ett tag. Nu är det å andra sidan så att han måste ha mentalt framkallat er osv...

Max tolkning: Tavlan är hemsk, men vad de andra har berättat om den, så kommer den definitivt från Egypten. Jag känner till och med igen platsen på deras beskrivning. Det är där som de lurande mumiefäderna kommer ifrån. Mumiefäderna är skapare av all död i de gamla Egyptiska legenderna. Nu vet jag varifrån det onda kommer. Låt oss bege oss dit.

När partyt kommer ut från tunneln så står mannen med det tovigga håret precis utanför, han suger på en svart färgtub och så fort alla är ute ur tunneln så går han in igen. Han svarar inte på tilltal, inte ens om de hotar med stryk. Han verkar totalt frånvarande, nästan som i ett rus. Han har inget ID. Kul kille att förvirra spelarna med.

### 3:e Rummet

Smakfullt utsmyckat med Egyptisk konst. Mycket statyer på Insekter. Max känner igen nästan alla statyerna i rummet. Vissa föreställer Anubis andra Seth och Aapepi.

När partyt kommer ut från utställningen kommer de att stöta på Erik, museichefen igen. Han kommer att fråga vad dom tycker om utställningen. De som säger att den var dålig pratar han inte med, han behandlar dem som luft. Han säger till övriga: "alla som varit här har varit så nöjda med min utställning. Alla utom den där kulturjournalisten, han förstod sig inte på konst han." Erik börjar hoppa upp och ned och vifta med armarna. "Gunnar Bengtsson var en fåfängd apa som inte förstod sig på vilket viktigt arbete han skulle ha utfört med att skriva om min utställning. I stället drog han hela mitt arbete i skiten."

Erik är nu ordentligt upphetsad och vild, han svarar inte på något om de inte berömmar konsten. Då lugnar han ner sig lite, brer karaktärerna på ordentligt så berättar Erik om sitt nya projekt, att ha öppet 24 timmar om dygnet, han rusar genast iväg och fixar nya skyltar till entrén. Museet har nu öppet jämt under resten av scenariot. Talar inte partyt väl om utställningen eller om de inte brer på så mycket kommer Erik att gå och fixa något, mumlandes ohörbara saker.

Efter besöket på museet kommer alla i partyt som har sett på utställningen att känna sig lite deprimerade, museibesöket var mycket påfrestande.

Max tolkning på konsten och museet: Det här är ett synnerligen otrevligt ställe, allting har ett klart egyptiskt ursprung. Vi borde genast åka dit och utreda saken.

Idétolkning på konsten och museet: En i grund och botten sund och trevlig plats egentligen man borde gå hit ofta så man ser vad konsten föreställer. Erik är osedvanligt trevlig man. Han borde väljas in i riksdagen.

Ok, det kanske var läskigt, men det berodde på att vi var i grupp och att vi alla blev påverkade av Max att tycka att konsten var hemsk. Våra sinnesintryck påverkas ju klart av hans inställning till livet. Den som kritiserar konsten har inte fattat den nya avantgardismen och kunde lika väl gå och lägga sig i graven direkt (eller borra hål i skallen och släppa sinnen fria).

Bevakning:

Det finns i princip ingen bevakning alls på museet. På dagarna liar man på att ingen skall stjäla. Det är förövrigt ganska svårt med alla människorna där.

På nätterna finns där ett larm vid alla dörrar o dyl. Om larmet går, så tar det två timmar innan polisen masar sig dit.

### Polishuset

Den andra platsen i stan som konsten finns utställd på. Polishuset ligger invid länsstyrelsen, lantbruksstyrelsen och de övriga statliga myndigheter som har klumpat ihop sig i några kvarter strax bortom Per Brahe-gymnasiet och



Rådhusparken.

Här råder det naturligtvis aktivitet dygnet runt och det finns alltid poliser på vakt så att ingen bryter sig in eller bryter sig ut. Dock har de bara öppet för besökare mellan 09.00 och 15.00 vardagar. Man kan emellertid ringa till dem när som helst och anmäla ett brott. Det är inga som helst problem.

Det arbetar ett hundratal poliser i huset. Ungefär 1/3 av dem är ständigt i tjänst, fler på midsommarhelgen. Samtliga av dem är övertagna och de är inte längre speciellt intresserade av sitt arbete. Däremot ser de det som en bra anledning att klippa till folk och att allmänt *leva ut sina aggressioner*.

Förruttna att poliserna betar sig lite skumt, är det här en av de övertagna platser som är nästan normala. Det enda som kanske skvallrar om att det här är en övertagen plats är de avlägsna skrik av smärta, som man ibland kan höra ifrån arresterna i källaren.

Om spelarna av någon outgrundlig anledning lyckas lista sig ned dit, eller blir arresterade och överlever, ser de att arrestlokalen har blivit ombyggd till en tortyrkammare i stil med en sydamerikansk militärstat.

Här hänger folk nakna upp och ned på stänger. Isoleringcellerna är mörka, kalla och utan vatten. Det är blodstänk på väggarna här och var. Från vissa rum hör man fruktansvärda skrik med personer som utsätts för el-tortyr och misshandel, från andra skrik av kvinnor som våldtas. Det här är ingen trevlig plats. Vi som spelkonstruktörer ser inte hur de skulle lyckas rymma därifrån, men om de kommer på en mycket bra plan, så låt dem lyckas med den. Om den inte är bra nog, så skjut ned dem vid rymningsförsöket.

Cellen de får är avsedd för en person, men polisen har stoppat tio i den. Det är onödigt att beskriva den i detalj, men den är vidrig.

För nästan vilket brott som spelarna än anmäler där reagerar poliserna bara med passivitet och likgiltighet. Oftast har de viktigare saker att göra och har helt enkelt inte tid med spelarna. Annars är poliserna bara lata och slappa. Om spelarna börjar provocera dem, blir de omåttligt våldsamma och klipper gärna till någon med en batong om de börjar bråka.

Konsten hänger i foajén till huset. Där passerar alla som besöker polisen och alla poliser passerar där när de går in eller ut genom byggnaden. Det betyder dock inte att den är lätt att stjäla.

Om spelarna får för sig att bara gå in och plocka den, eller bryta sig in på natten, kommer de att upptäcka att polis-stationen faktiskt är en av Jönköpings bäst bevakade platser och att de här poliserna inte har något emot att använda mer våld än nöden kräver. Troligtvis överlever de flesta av dem, men du har vår tillåtelse att gå hårt åt dem.

Istället bör man använda list, som t ex säga att man är utsänd från museet att hämta konsten. Om man gör det och inte är allt för klumpig bör det gå ganska enkelt. Det är ju inte ett av huvudmålen i scenariot att stoppa dem från att stjäla konsten.

För mer information om poliserna, se NPC-listan.

## Sjukhuset Ryhov

Ryhov är ett stort och mycket modernt storsjukhus. Som alla sjukhus har det öppet dygnet runt, men har störst aktivitet dagtid.

I sjukhusets foajé finns det en del av målningarna från utställningen på läns museet. Övertagning om någon tittar på konsten, enligt tabellen i Inledningen.

När man kommer dit så kommer det vara aktivitet vid akutintaget. Kommer man dit på Söndagen, kommer det in en som har borrar hål i huvudet, naturligtvis död, och 3 misshandelsfall med lindriga skador. Sammanlagt 3 fall med borrarade hål i huvudet hittills inkomna.

Kommer man dit på Måndagen kommer det in två som har borrarade hål, 4 misshandelsfall och ett mordfall. Sammanlagt 6 har borrarade hål.

Kommer man dit på Tisdag förmiddag kommer det in fyra som borrarade hål och 3 mord och 2 misshandelsfall. 15 med borrarade hål i huvudet.

Kommer man dit på Tisdag kväll kommer det in åtta som borrarade hål.

Men det stora blir vid 21 tiden då offren från bion kommer in.

Sammanlagt så kommer det in 24 med borrarade hål innan scenariot är slut. Det finns goda chanser att titta på de offer som kommer in vid akutintaget, SAN-förlust enligt reglerna, då de flesta på sjukhuset börjar bli övertagna och behandlar de som kommer in slarvigt. De får stå obevakade i korridoren medan ambulanspersonalen går och fikar. Ju tidigare de kommer in ju längre tid har de på sig att titta på dem. På Söndagen har de 1 minut på sig, på Måndag har de 2 minuter, på Tisdagen hela 5 minuter. Varje gång blir de stoppade av den obstinata översköterskan Agata Gustafson.

Idé tolkning: Folk har tydligen börjat inse vilket bra sätt att borra hål i skall en är att lösa alla problem. Då vädrar man bort alla onda influenser och sätter själen fri från denna jämmerdal.

Personalen är slöa därför att de inte vill interferera med patienternas fria val att borra hål i sina egna skallar. Vill folk bli lyckliga skall ju inte staten stoppa dom.

Max tolkning: Den märkliga dr Schickelmaier från Berlin har skrivit en avhandling om kollektiv trepanering, som en ockult metod, speciellt praktiserad i Mindre Asien. Vi måste genast kontakta honom i Berlin. Han svarar sällan i telefon - vi åker dit.

I sjukhusets reception jobbar Louisa Klaar, hon är en informationsguldgruva. Av henne kan man få reda på mycket, om man tar henne på rätt sätt. Man kan få reda på vilka läkare som har haft ihop det med vilka sjuksköterskor. Man kan få reda på att vaktmästaren Andersson inte sköter sitt jobb, men man kan framförallt få reda på att många har borrarade hål i huvudet.



Om spelarna börjar nysta i vilka som har borrar hål i huvudet, får du improvisera ihop något. Det skall vara några poliser, några arbetslösa, men mest kulturarbetare, speciellt från museet och biblioteket. Vill de fortsätta att titta hemma hos personerna, så har de generellt sett stökigt och ovårdat hemma. Ev familjer är även de i upplösnings-tillståndet av övertagning och de bryr sig inte så hemskt mycket om att någon i familjen dött.

Angående självmorden har Louisa att berätta att de visserligen har varit många, men det beror nog på att tidningen har skrivit så mycket om det. Det brukar bli epidemier av självmord då.

På bårhuset (om de lyckas ta sig dit) får de reda på antalet och offrens bakgrund. De kan, om de är snälla, till och med få se några lik. Det ger som vanligt SAN-förluster.

## Stierngranats begravningspyramid

Det här är förhoppningsvis slutstationen för scenariot. Begravningspyramiden ligger i en liten ort strax utanför Aneby. För att ta sig dit åker man först till Aneby, sedan svänger man av mot pyramiden.

Den ligger väl dolt på en liten kulle. Visserligen ligger det ett boningshus i närheten, men det syns inte från kullen. Man kan operera i det närmaste ostört där.

På vägen dit försöker Max göra vad han kan för att stoppa dem (undermedvetet naturligtvis). Först glömmar han att tanka bilen, men det kan ju spelarna lätt åtgärda genom att bara stanna till efter vägen och tanka.

Sedan kör han så ofta han kan fel. Om Max kör, så kör han fel hela tiden, tills någon annan tar över ratten. Lika så om han läser kartan, läser han fel, tills någon annan tar över den.

Som en sista desperat åtgärd måste han stanna och urinera, när de nästan är framme. Om han går iväg själv, hittar han då inte tillbaka till bilen på ett bra tag. Om de andra ropar på honom, hittar han den dock snabbt och kommer tillbaka.

Idé tolkning: Max är galen. Han måste hjälpas. Lita inte på honom, så länge som Ni är i närheten. Titta bara hur bra det går för honom, när han måste klara sig själv istället.

Väl där är det mörkt och blåsigt, oavsett vilken tid på dygnet det är. Solen har gett upp vid det här laget. Endast ritualen kan få den tillbaka. Poängtera för spelarna hur mörkt det är. Kommer de dit på natten, så tala om att det inte är någon måne uppe, fast det borde vara det och inga stjärnor syns någon stans. Det borde ge dem en känsla av hur himla kört det är.

Dela nu ut spelarnas handout med begravningspyramiden. Då får de en vettig bild av hur det ser ut. Slottet som är med på kartan och ett fotografi är det slott som Malte bodde i. Det har inget med scenariot att göra. Där bor bara en mycket gammal dam som inte är släkt med Malte ens på långt håll.

På väg upp till pyramiden möts de av en fasansfull best. Den ser ut lite som en blandning mellan en orm och en drake. Den är STOR och fruktansvärd. Som något hämtat ur deras värsta mardrömmar. Ja, det är det faktiskt. Alla utom Max mins plötsligt att de har haft mardrömmar varje natt den senaste månaden om en sådan här best, men de har förträngt det.

Det är en 15 m! lång Hunting Horror, som har varit uppe vid pyramiden och nu kravlar sig ned på stigen, när den upptäckte en hel grupp med mellanmål komma traskande.

Slå upp i regelboken hur en Hunting Horror fungerar!

Besten har: SIZ 50, HP 26 och 9 poängs skyddande hud. Den kan inte bli inpaled. Den har två attacker per runda: Bett 65% (5D6 skada) och Gripning med svansen 90% (ger +20% på nästa bett).

Första rundan tittar den bara på spelarna och står blick stilla. Nu har Max tid att lägga sin spell. Att gå till attack mot den är tämligen meningslös.

Andra rundan attackerar den. Då slår alla SAN. Misslyckas man förlorar man 1D10 SAN.

När så Hunting Horroren (Max använder den internationella beteckningen på den istället för den mer svårförståeliga svenska - jagande skräck även om det har debatterats om den hör ihop med Maran) har besegrats får alla 1D10 SAN tillbaka. Alla fall av katatoni eller dylikt som stoppar spelarna försvinner ganska snart. Allt som är kvar i deras psyken är några nya neuroser som till exempel rädsla för mörker, skräck för ormar eller skräck för kyrkogårdar.

När de slutligen kommer upp till pyramiden, upptäcker de genast att gallergrinden som låser den, är uppbruten, eller rättare sagt uppspliten. Det råder ingen tvekan om vem, eller kanske vad rättare sagt, som har gjort det. Allt där inne är förstört och sönderslaget. Precis när de kommer in känner de en kort vindpust över ansiktet och tvillingarna hör en tanke. Den säger "Jag orkar inte hålla mig kvar längre. Ni kom försent. Ve ta er, nu är det slut. Er man vet dock hemligheten till hur man utföhhh....."

Det är allt de hör, sedan är Malte för alltid borta. De han inte hit i tid för att få reda på hemligheten hur man utför ritualen.

Idé tolkning: Kollektiva självmord användes av Egyptierna när de ville utföra särdeles kraftfull magi. Samma sak som judarna senare använde i Masada. Trepanering är nog den bästa metoden, eftersom det syftar till att sätta själen fri.

Max tolkning: Jaha. Det var det det. Vi måste genast åka till Göteborg och min fars grav. Kanske, kanske kan vi ta fram hans ande. Han borde veta hur man gör ritualen.

Nu måste spelarna lista ut att de skall hypnotisera Max och ta fram minnen sedan hans barndom. Det kan lösa fallet. Om de gör det, så ge spelaren som spelar Max papperet som heter Max under Hypnos. Se Inledningen om detta.

Efter det tar förhoppningsvis ritualen vid och scenariot kan avslutas.



## NPC'er o dyl

### Lennart Abrahamsson - Gruppens kontaktman

Han är bortrest med familjen till Venedig under hela scenariotiden. Det går att få tag på honom via telefon, men det är allt. Hela lägenheten med mot och allt står till gruppens förfogande. Familjen är stolta över att kunna hjälpa AIC och vill att de stannar hos dem.

Lennart är dotterson till den berömda Johan Emanuel Waldenström (1898-1990). Johan W var kantor i Jönköping och före det medlem i AIC's Göteborgsavdelning. Johan var en av de ursprungliga grundarna av föreningen. Han levde ett ganska äventyrligt liv tills dess att han fyllde trettio och fann sitt livs stora kärlek - Emmelie Stenbit. Slakten berättar dock ofta om hans äventyr, speciellt i jultid då alla traditionsenligt brukar samlas i Johans och Emmelies lägenhet på Öster. Lägenheten gick senare i arv till Lennarts Mor. För tillfället är hon på semester i Venedig och Lennart disponerar lägenheten helt själv.

Lennart är en av dem som har upptäckt att något skumt händer. Han vet dock inte vad, men kontaktar genast AIC för hjälp. Att han kontaktar AIC är naturligt, eftersom han har hört så mycket gott om dem och ungefär vad de sysslar med av sin farfar.

### A-lagarna

För Tuppen gäller:

Stats: SIZ 10, DEX 14, INT 17, HP 14

Skills: Debate 55%, Oratory 50%, Fast Talk 50%, Filosofi 45%, Hide 75%, Jönköping 50%, Law 0%, Pick Pocket 50% Sneak 40%, Fist 65% (1D3+1D4), Kniv 55% (2D4), Dodge 45%

För övriga A-lagare gäller ungefär:

Stats: SIZ 11-13, DEX 7-10, INT 6-13, HP 8

Skills: Bargain 40%, Fast Talk 30%, Filosof 15%, Hide 75%, Jönköping 30%, Law 40%, Pick Pocket 65% Sneak 50%, Fist 65% (1D3+1D4), Kniv 55% (2D4), Dodge 20%

En grupp bestående av ett ospecificerat antal grabbar och några tjejer som man träffar på lite över allt i Jönköping. Favorittillhållen är Rådhusparken, men även hamnpiren, trappan bakom Djurläkartorget och stans alla parkeringshus duger.

De leds av en mager man vid namn Tuppen. Han brukar sitta med de övriga samlade runt omkring sig. De skänker honom gåvor i form av stöldgods och mat. I gengäld berättar Tuppen på bredaste Jönköpingsmål livsvisdomar och kloka levnadsregler. Från början var han en ledande personlighet och en av grundarna av Kulturhuset, men eftersom Kulturhuset har regler och regler är något som Tuppen hatar, lämnade han dem och beslutade sig för att bli uteliggare istället.

A-lagarna i Jönköping har tills för en månad sedan varit väldigt passefistiska under existentialisten Tuppens ledning. På senaste tiden har dock A-lagarna mer och mer börjat svänga mot en dåligt underbyggd överlevnadsfilosofi. Nu är det inte längre tal om att snällt be om cigaretter eller busspengar hem och brott i stil med bilinbrott eller ficktjuveri. Nu kräver de pengar av folk och rån med påföljande misshandel har blivit allt mer vanliga i Jönköping.

Visst fanns det gott om droger bland A-lagarna tidigare, men då var det mest hasch och amfetamin som gällde. Nu har fler och fler gått över till mer och tyngre droger. Speciellt crack har blivit 'våldsamt' populärt..

A-lagarnas nya filosofi är att den starke har rätt att ta från den svage och endast de hårdaste är värdiga att överleva när revolutionen kommer. Den kommer inte från Tuppen, som fortfarande flummar på som vanligt, utan är något som har vuxit fram i gruppen spontant (tror dom :) Samtidigt som A-lagarna har ändrat klädstil. Nu är det svart läder, nitar och kängor som gäller istället för billiga kläder skänkta av Myrorna och stadsmissionen.

Tuppen å sin sida finner sig allt mer isolerad, samtidigt som han ser både sin ledarposition och livsstil hotad. Han ser karaktärerna som möjliga hjälpare i nöden och absolut några som bör understödhas.

Som medhjälpare kan Tuppen vara utomordentlig bra. Han känner massor av folk. Framförallt udda typer och sådana som brukar eller brukade hänga på Kulturhuset. Så vet han t ex precis vem Gunnar Bengtsson och Tommy Ohlsson är. Han känner också till lite om Cecilia Björk och såg henne ragla bort med en tjejkompis en kväll för några veckor sedan på Vätterstranden.

Tuppen är Speciellt bra på spaningsarbete och han är utomordentlig för gruppen att placera ut någonstans om de vill hålla någon under uppsikt.

Idé tolkning: Tuppen är otrevlig och opålitlig. Han är nog en slags ond avspegling av Max dåliga samvete på så sätt att han måste ständigt bli påmind om vad han innerst inne är själv. Max letar upp sådana människor för att ha dem runt sig.

Troligtvis är han en av källorna till vansinnet här i stan. Det enda säkra är att så snabbt och enkelt som möjligt neutralisera honom.

Resten av a-lagarna är vilseledda av Tuppen. Blir man bara av med honom kommer de att återgå till att bli vanliga Svenssons och välanpassade i samhället.

Max tolkning: Tuppen är en udda och trevlig individ. Lägg om möjligt över hela problemet här i stan på honom, så kan du och gänget dra till Egypten och undersöka det verkliga problemet.

Resten av a-lagarna är för länge sedan förlorade i kampen mot det okända. De borde fås att försvinna på ett snabbt och enkelt sätt. Tuppen som känner dem är den som är mest lämpad att utföra det.

Eftersom det inte är Jag som har gjort inbrottet i lägenheten, är det troligt att det är någon av de förtappade a-lagarna som har gjort det i stället.

*Se Tidslinjen och ev Vätterstranden*



**Gunnar Bengtsson - Kulturjournalisten**

Beskrivning: 67år, 172cm, 85 kg. Gunnar är ganska kraftig, men inte fet. Han har grått, kort hår med en begynnande flint. Han går oftast klädd i blå byxor (inte jeans), en skjorta och en grå kofta.

Först av allt skall sägas att Gunnar Bengtsson är en mycket känd Jönköpingsprofil. Nästan alla utan undantag känner till honom på ett eller ett annat sätt.

Gunnar är en pensionerad lärare sedan två år tillbaka. Tidigare undervisade han i Svenska, Historia och drama vid Per Brahe - gymnasiet i Jönköping. Vid sidan av lärarjobbet brukade han extraknäcka som recensent åt lokaltidningen Jönköpingsposten (JP). Numera är hans tidigare extraknäcka en lönande hobby. Hans andra hobby är att gå på auktioner och köpa in pryllådor. Det han vill ha spar han, resten säljer han av på Kulturnhusets loppmarknad varje lördag.

Mest blir det film som Gunnar recenserar, men en och annan konst, teater och bok-recension brukar han beta av också. Det var när han skulle recensera den nuvarande konstutställningen på Läns museet som han blev övertagen av idén.

För övrigt lyckades han bra att stå emot den ganska länge. Först skrev han en dålig recension om utställningen. Sedan lyckades han forska fram lite skrämmande fakta. Till sist förlorade han dock till Idén och begick självmord, så det är ingen ide att närmare beskriva hans personlighet.

Frågar någon en granne eller kollega till honom kommer de bara att säga bra saker om honom, berömma hans goda humor och fina smak. Ungefär som man brukar göra om folk som är döda. Det beror inte på att han är död, utan på att Gunnar är en mycket bra och jätte populär människa. En av de få lärare som man faktiskt kan säga var populär hos alla sina elever och som recensent lyckades han också med konststycket att vara både gillad och uppskattad. Inte för att han alltid var snäll i sina recensioner, utan för att han oftast hade rätt och alltid var rättvis.

Gunnars död är dock inte känd för någon förrän ev spelarna sprider ut det. Frågar man efter honom på tidningen, skolan eller Kulturhuset får man som besked att han har verkat lite hängig de senaste veckorna och att ingen har sett till honom de senaste dagarna. De är så länge som han har varit död. Folk vet däremot var han bor och visar gärna ut det på en karta. På tidningen ber dessutom chefredaktörerna dem att leta reda på honom, om de talar om vilka de är och vad de sysslar med.

Idé tolkning: Han har insett den enda metoden att bli av med vansinnet - borra hål i skallen och tappa ut det. Lyckas inte det så fortsätt djupare tills du dör. Tecknen tyder på att ens själ åtminstone räddas på det viset.

Max tolkning: Otrevligt. Troligtvis har Lennart blivit angripen av det vansinne som har spridit sig från Egypten ända hit. Påminner vagt om något som Max mins från sin ungdom i Egypten. Han mins dock inte vad.

En sak till - Egyptierna sysslade med att borra hål i skallen, iofs genom näsan, och dra ut hjärnan genom det hålet. De gjorde det vid balsamering av de döda så att Ba (själen) skulle ha något att komma tillbaka till när den återvände i framtiden.

*Se platserna Kulturjournalisten och Jönköpingsposten .  
Handouts: Trepanering, tidningsurklippen.*

**Stig Fredriksson**, fetlagd chefredaktör på JP, med tunt hår och polisonger. Gillar karaktärerna.

*Se platsen Jönköpingsposten.*

**Journalisten (kultur)**, se Gunnar Bengtsson och Jönköpingsposten. Handout om trepanering samt tidningsurklipp.

**Marit Karlsson - Konstnär**

Stats: SIZ 9, DEX 16, INT 14, HP 14

Skills: Måla 60%, Sneak 40%, Fist 65% (1D3), Kniv 55% (1D4), Kasta sak 50% (1D4+1), Dodge 45%

Beskrivning: Marit är liten kort och har långt svart hår med en djupblå blå tofs i mitten. Hon går helt in för konsten och målar hela dagarna och i princip hela nätterna. Ibland tar hon en paus på några timmar, då hon stupar ihop på en madrass hon har släpat upp till ateljén.

Hon gör det här eftersom hon ser det här som enastående karriärmöjlighet. Hon är naturligtvis helt övertagen.

Men det där med karriär är nog inte helt tokigt. De har sålt massor av tavlor den senaste månaden och börjat bli rika som troll. En normal tavla betingar ett pris på mellan 2000-5000 kronor och de säljer ett par tre stycken om dan. Vissa dagar kan de faktiskt sälja ännu fler. Rekordet för en dag är tjugo stycken. Det sålde de den dag som museet öppnade sin nya utställning.

**Konstnärskollektivet** - Ett gäng konstnärer som tillsammans hyr en ateljé på Torpa ovanför Serbiska vänskapsförbundet. Medlemmar är Tommy Ohlsson och Marit Karlsson. Tidigare var även Bengt Hals och Tore Nilsson med, men Bengt har begått självmord för två veckor sedan och Tore har ingen sett till sedan dess.

Man skulle kunna tro att det vilar en något tryckt stämning över de två återstående konstnärerna, men tvärt om så är de på ett strålande humör och producerar nu mer än någonsin.

Sedan de tillsammans med sina nu saknade kollegor blev inbjudna av Läns museichefen Erik Wegraeus att göra några kompletterande tavlor till en utställning om den gamla halvt glömda Jönköpingsgruppen har de bara sprutat av produktivitet och inspiration. Även om jobbet sedan en månad tillbaka är avklarat blev de så inspirerade av den gamla konstskolan att de har tagit upp den själva och numera sprutar ut Ichioistiska tavlor, den ena vidrigare än den andra.

Värst är Marit. Hon lämnar överhuvud taget aldrig ateljén numera. Hon skulle egentligen ha börjat på en konstskola i Malung, men den skiter hon i bara för att få chansen att måla fler Ichioistiska tavlor i Jönköping. Hon ser det som sitt livs karriärschans.

Alla som ser deras tavlor blir också de mer övertagna av idén. Tavlorna säljer som smör i solsken, eftersom nästan alla som har varit på utställningen på Läns museet blir lite övertagna och får idén att köpa mer av den där underbara konsten.



**Idé tolkning:** Trevliga och ambitiösa unga människor. Den typ som är det nya samhällets stöttepelare och på vars grund allt nyskapande skall springa ut ifrån.

Att Ni ser tavlorna som onda beror bara på att Er åsikt filtreras genom Max förvridna sinne. Återigen ett tecken på att han är galen. Att Ni sedan får Era tankar filtrerade genom honom är ett typiskt bevis för att Ni inte egentligen är fria individer utan bara framkallade tankeprojektioner.

**Max tolkning:** Tavlorna liknar en Du såg i Egypten (mins inte var). Det är något skumt som pågår där nere och som avspeglar sig här uppe.

*Se Marit Karlsson och Tommy Ohlsson*

**Kontaktperson,** se Lennart Abrahamsson, Inledningen och Tidslinjen. Ev ett handout om solförmörkelser

**Museichefen,** se Erik Wegraeus och platsen Länsmuseum.

**Tommy Ohlsson - Konstnär**

Stats: SIZ 11, Dex 8, INT 15, HP 14

Skills: Fast Talk 20%, Jönköping 30%, Konst 55%, Fist 50% (1D3), Kniv 25% (1D4), Dodge 16%

Tommy är 25 år, har kort stubbat hår, skäggstubb och röda byxor.

Han har varannan vecka hand om sin treåriga dotter (den här veckan t ex). Just nu är hon våldsamt uthungrad och fruktansvärt skitig av misskötsel. Tommy har inte riktigt tid med henne och hennes behov just nu.

Tommy vill mycket här i världen, men det mesta stannar vid snack kring ett kaffebord (föredragsvis Kulturhuset eller Bernahrds). Dock har han sett ljuset äntligen. Ljuset är Ichioismen och han skall sprida det över världen.

Egentligen skulle han ha ryckt in i vapenfri tjänst vid det här laget, men hans gamla kompis Eskil Vik kände en kille på intagningskansliet och med hans hjälp slapp han ifrån, så länge som han var upptagen med att förverkliga sin karriär i form utav Iktyologiska verk.

Han ses som sagt var ofta på Kulturhuset, där han förresten också sitter med i styrelsen. Inte för att han gör så mycket i den, men för att han snackar mycket och har många bra idéer. På sista tiden har de dock blivit mer och mer våldsamma och brukar gå ut på att skicka alla föreningar han inte tycker om dit pepparn växer, eller ännu hellre längre.

Han känner Tuppen (se denne) sedan gammalt då denne var aktiv på Kulturhuset och Tommy kan inte med honom. Tommy tycker att sådana som Tuppen borde skjutas (ny uppfattning, tidigare bara ogillade han honom) så att de inte står i vägen.

**Idé tolkning:** Se Konstnärskollektivet. Dessutom visar han att han är en ansvarstagande ung man som tar hand om sin dotter när modern har övergivit henne. Just nu är han stressad, men han tar tydligt bra hand om henne annars.

**Max tolkning:** Se Konstnärskollektivet. Dessutom är det ytterligare ett tecken när Tommy och en av kultisterna bor tillsammans att det här är en sammansvärjning ifrån Egypten.

*Se Konstnärskollektivet och platserna Sjukhuset och Polishuset (där finns hans konst) och som bifakta A-lagarna.*

**Polisen - ett typfall**

Stats: SIZ 16, DEX 14, INT 10, HP 17

Skills: Jönköping 60%, Law 75%, Fist 65% (1D3+1D6), Batong 70% (2D6), Pistol 50% (1D6+1), Automatvapen 40% (3D6), Dodge 45%

Stor, dum, elak. Speciellt nu när han är övertagen av Idén. Inte en kille att leka med. Å andra sidan angagerar han sig inte i något speciellt längre, om inte Idén säger åt honom att göra det. Det betyder att brottsligheten ökar markant. När han dock slår till har han då desto större orsak att slå hårt.

*Se Polishuset och Tidslinjen*

**Malte Stierngranat - Stormrikt original**

Han är död och karaktärerna kan aldrig komma att träffa honom.

När Malte kom tillbaka från Amerika upptäckte han Id+en i konsten. Han blev kortvarigt övertagen, men kom själv på hur han skulle bota sig. Han kom också på att om hans ande togs om hans som av de gamla egyptierna, hade andra en chans att lära av den hur man skulle besegra Idén. Sedan dess reste han alltid runt med sin kista och lät sig begravas tillsammans med telefon i en pyramid (snacka om att vara förutseende.

Tyvärr kom Idén på honom och dödade hans spöke precis innan karaktärerna hinner dit.

**Idé tolkning:** Av mycket osäkra ledtrådar har Max letat upp den här döingen. Det är typiskt honom - hitta folk som ger fler tecken på hur man skall lösa hans inre konflikt utan att själv inse det. Det här är ju till och med en person som begick självmord (Idéns uppgifter, ej sanna) och som begick självmord en gång till som död. Dessutom allt det där snacket om Egypten varur Maxs vansinne stammar.

**Max tolkning:** Troligtvis en person som viste mycket, men nu är död. Hans begravningssätt visar att Egypten är det enda riktigt. Hans grav är ett centrum av ondska och farligheter som man absolut bör undvika. Vill man besegra ondskan måste man angripa det vid roten.

*Se Stierngranatska begravningspyramiden och slutriten.*

*Handouts: 'Mannen som gör vad som faller honom in' mfl från samma källa.*

**Tuppen,** se A-lagarna och Tidslinjen

**Erik Wegraeus - Museichef**

Stats: SIZ 13, Dex 8, INT 14, HP 11

Skills: Archaeology 35%, Anthropology 50%, Art 75%, Cthulhu Mythos 10%, Jönköping 75%, Occult 35%, Fist 55% (1D3), Pistol 50% (1D6), Dodge 16%

Beskrivning: 55 år, 178 cm, 75 kg. Välklädd och prydlig, ofta i svartblå kostym, svart läderslips, välkammad och stilig. En riktigt trevlig karl tycker nog de flesta.



Erik har alltid varit en stridbar man som kämpar för konsten och de gamla värderingarnas fortbestånd. Det låter som han vore en vilde, men det är han inte. Med sitt lågmälda vis och sakliga debatterande har han kommit långt. Han har lyckats vända en stad som ansågs som landets sämsta på kultursidan, till att bli en nästan sprudlande kulturmetropol. Erik har till och med fått den genuint småländska kommunledningen att betala för en nyrenovering och utbyggnad av Läns museet - Eriks speciella skötebarn.

Dock har Erik alltid varit speciellt svag för udda och svårbegriplig konst. Han har länge velat att Läns museet skulle kunna visa något av den berömda Jönköpingsgruppen. Men tyvärr har ju tills nyligen alla verk varit försvunna. Alla forskning tyder på att samtliga verk för alltid är förstörda.

När Erik så för ett halvår sedan, genom en gammal studiekamrat från Uppsala-tiden, fick höra att en av Johan D's tavlor skulle finnas i Kairo, av alla platser, var det inte konstigt att han genast åkte dit. Så kom det sig att Erik Wegraeus blev Idéns första offer.

Väl tillbaka i Jönköping anordnade Erik genast en utställning till de gamla konstnärernas ära. Det blev en utställning fylld av insekter och abstrakt konst. Över allt dånade olika typer av rockmusik och samplade stönanden ut.

Det där med rockmusiken är intressant. Tidigare var Erik en känd rock-hatare (i en stad där pingstvännerna mfl ständigt bedriver anti-rock-kampanjer). Han brukade ibland bjuda in ungdomar för möten på museet för att diskutera ungdomskultur. Det slutade alltid med att Erik skällde ut ungdomarna och sedan gick och skrev en insändare till JP. Nu för tiden har han dock svängt radikalt. Han gillar musik med lite riv i och han har till och med bytt ut sin gamla sidenslips mot en svart läderdito.

För att förenkla scenariot, går det i princip inte att få reda på var Erik bor. Han har hemligt telefon nr och bor i Habo (annan kommun, annat län), om någon skulle vara intresserad.

Idé tolkning: En progressiv och trevlig man med massor av nya idéer (he he). Tydligt är att fallets lösning ligger på det abstrakta planet. Som den här mannens konstutställningar visar måste Er verklighet tolkas abstrakt och då ligger det nära till hands att anta att Ni helt enkelt inte finns.

Max tolkning: Att konsten kommer ifrån Egypten och det är konsten som har fört det onda med sig tyder på att Ni måste åka till Egypten. Abstrakt konst tyder på att det är en fara som visar sig på ett helt nytt sätt.

*Se Läns museet*

**Gunnar Westman** - tillförordnad bibliotekschef.

Skills: Library use 85%.

Beskrivning: Blek, grått hår i tovor, smal, insjunkna ögon med irrande blick, svarta kläder som luktar sur mjölk.

Gunnar är nästa självmordsoffer. Han kan till och med begå självmord framför spelarnas ögon, om de pressar honom hårt.

Han har sedan länge varit övertagen, men han var en stark man från början, så han har lyckats stå emot Idén tills nu. Dock har den ständiga ansättningen av Idén till slut fått honom nästan på knä. Han har ingen egen energi och kan mycket lätt fås att helt ge upp.

Om spelarna däremot får för sig att stötta honom och ge honom hjälp, kan han mycket väl överleva tills jorden blir räddad. Däremot har han väldigt lite info att ge. Det är knappt att han orkar hjälpa dem att leta på biblioteket.

*Se Biblioteket*



## Slutritualen

De platser som är bäst lämpade för utövandet av den magiska konsten är sådana som är dolda, avlägsna och avskilda från människor. Varför isolerade och obebodda områden är mest att föredra, såsom sjöstränder, skogar, mörka och undangömda platser, gamla och övergivna hus som människor aldrig eller sällan besöker.

- Hämtat ur Salomos Nyckel av S L Mac G Mathers

Det ovanstående citatet känner åtminstone Max till. Det är upp till dig som spelare om du vill informera honom om det.

Exakt hur den här ritualen går till är det meningen att spelarna skall lista ut genom att lyssna på vad Max talar om under hypnos. Det är möjligt att han kan fås att avslöja den på något annat vis också, men vi scenariokonstruktörer har inte kommit på något nu i skrivandets stund.

Att få ritualen från Malte Stierngranats spöke är totalt omöjligt, eftersom det för alltid är förstört när spelarna kommer till hans grav.

Om inte spelarna kommer på något, så låt dem slå ett slag för att minnas vad Max säger, eller tolka det. Om de slår inom sin "ÖT-marginal", fumlars eller gör något annat korkat, så ge dem ritualen, men hoppa över t ex det sista i tal-del 2. Det där man säger "uträtta min befallning". Då har de inte längre någon möjlighet att styra monstret och om de besegrar det, så kommer det bara tillbaka en runda senare, lika stort men argare. Låt monstret leka med dem ordentligt. Har de strulat till det i ritualen skall de dö. Lika dant om de gör fel, eller glömmet något väsentligt.

Lite vid sidan av kan jag som lite kuriosa nämna att den här ritualen har vi satt ihop utav två olika ritualer som verkligen praktiserades i det gamla Egyptien. Dock är de så förvanskade så att inte ens den som ev tror på det här kan få dem att fungera.

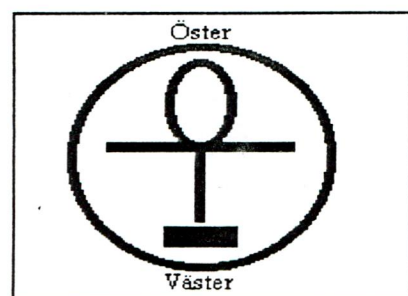
Idé tolkning: Totalt meningslös occult trams. Det enda raka är att lämna den här platsen och leta reda på en borrhål och borra hål i skallen.

Max tolkning: Nu är vi nog äntligen på rätt spår, men troligare är att vi skall fly härifrån och sticka så långt bort som möjligt.

### Krav: En mörk dag

Tre deltagare och en ledare (sista i partyt kan vara t ex vakt el dyl)

På en plats mellan livet och döden



Skiss 1

Den skall vara dold

**Material:**  
Facklor, Ankh, En lång vass kniv, Altare, Ler- eller vaxdocka i form av orm eller drake iklädd papper med namnen Aapep, Seth mfl påskrivna

### Procedur:

**Steg 1:** Samtliga deltagare (ej överbliven person som till exempel vakten) skall bära facklor. Dessa skall vara släckta för att i steg 6 tändas.

**Steg 2:** Rita på marken upp en skyddscirkel mot övernaturliga väsen, som omsluter deltagarna och altaret. Ställ tända facklor eller eldar på kanten av den.

**Steg 3:** Rita i cirkeln upp en ankh med basen vid altaret och toppen åt öster, *se skiss 1*. Om de inte har en kompas, så får de slå ett lämpligt slag. Fummel, "Övetagningslag" eller dyl gör att den vänds åt väster. Då är det återigen kört att kunna kontrollera monstret. En miss på slaget gör att man helt enkelt inte vet hur det skall ritas.

Låt dem gärna visa på kartan hur de ämnar rita den, men håll för kompassrosen om de inte vet de olika väderstrecken.

**Steg 4:** Deltagarna placerar sig enligt *skiss 2*. Här *måste* de verkligen visa *exakt* hur de står med hjälp av en skiss. Det är för att du snabbt skall kunna köra striden när den sedan händer. Be dem helt enkelt rita lite hur de står, så att du fattar det. Om någon ställer sig utanför cirkeln, får han gå ut ur rummet tills ritualen är avklarad. Han kommer inte att kunna se eller märka vad som pågår innanför cirkeln. Om de ställer sig helt käpprätt fel, så är det återigen kört för dem.

**Steg 5:** Text 1 läses. Den liksom samtliga andra texter läses av *alla* deltagarna i ritualen. Om någon fuskar eller gör fel är det kört för denne. Hur texterna går ser du nedan. Det här är en namn och kraftsamlingsdel.

Förluster: Ledaren 5 Magipoäng (MP) och 2 SAN.

Övriga deltagare 3 Mp och 4 SAN.

**Steg 6:** Tänd facklorna som man bär på.

**Steg 7:** Text 2 läses. Det är en del av åkallande till de onda makterna man försöker bekämpa.

Förluster: Ledaren 3 POW, 3 MP och 4 SAN!!!

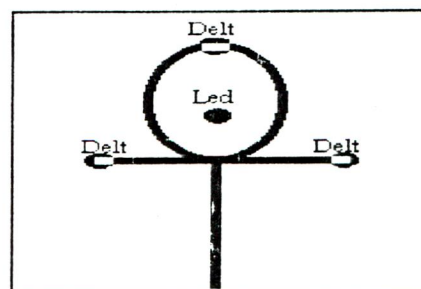
Övriga deltagare 2 POW, 2 MP och 2 SAN!

**Steg 8:** Samtliga vänder sig mot öster (som ovan med säkerhet ock så vidare) och bugar.

**Nu kommer monstret!** Se hur det betar sig nedan om *Monstret*.

Om spelarna överlever så fortsätter de raskt med nästa p u n k t

(förhoppningsvis, annars kommer monstret igen).



Skiss 2



**Steg 9:** Det här är seger och förstörelse elen.

Först läses text 3A. Ledaren stöter och hackar dockan med dolken.

Förluster: Ledaren 2 POW och 2 MP.

Övriga 1 POW, 2 MP och 2 SAN.

Sedan läses text 3B. Samtliga tänder eld på dockan med sina brinnande facklor (ja, den brinner).

Förluster: Ledaren 1 POW och 1 MP.

Övriga 1 POW och 1 MP.

Som avslutning läses text 3C och samtliga hjälper till att sprida ut askan som har bildats.

Förluster: Inga.

Efter detta är ritualen klar. Solen skiner plötsligt mycket starkt och alla onda idépillror drivs bort av solens strålade kraft.

Spelarna har klarat av scenariot och de får mottaga gratulationer och megamassor av SAN mm av spelledaren.

## Texterna

### Text 1:

Jag är Re, skapare och genomlysande öga

Jag är Mercurius den mäktiga blomman

Jag är värdig att hedras;

Jag är Solens källa, Månen och Mars

Jag är Saturnus skapare och Venus kraft

Jag är kejsare, prins och konungarnas härskare

Jag är speglarnas fader och skapare av ljus

Jag är huvud och högst och renaste synen

### Text 2:

Alleraväldigaste makten av det Stora Mörkret,  
jag åkallar Er, Ni oheliga, mäktiga, väldiga ärkedemon;  
jämlig till den högste guden;

barn av Kaos, av Erebus och det bottenlösa Intet;

Skapare av Gåtorna, väktare av hemligheterna,

anförare av Helvetets härskaror;

den oändliga rymdens konungar, jordens överherrar,

plånetomvälvare, jordskälvare, skräckskapare,

panikanstiftare, omkullvräkare....

Uträtta Min befallning!

### Text 3A:

Med kraft av min lans förgör jag dig.

### Text 3B:

Med kraft av mitt ljus fördriver jag dig.

### Text 3C:

Med kraft av sanningen förintas du.

## Monstret

Monstret som kommer och avbryter ritualen som skall rätta jorden är en materialiserad bild av iden. Det är alltså inte iden själv (som besegras senare utav solens strålar), utan den del av den som gruppen bär inom sig in i cirkeln. Det är därför som den kan komma in över huvudet taget. Det är också därför som den ser ut som den gör.

Det hela är uppdelat i rundor och om någon spelare stannar upp för att fundera på hur saker och ting fungerar (t ex hur de känner igen Max som ung förlorar den spelaren den rundans andra handlingar. Däremot kan han få svar på frågan).

Nu är det också viktigt att du håller reda på var folk står i förhållande till varandra. Det är därför som du skall ha bett dem visa det för dig innan, men då under förutsättningen att du ser att de står rätt inför ritualen.

"ÖT-marginalen" gäller fortfarande innanför cirkeln.

Monstret agerar alltid först i varje runda.

**Runda A:** När karaktärerna är på väg tillbaka till sina ursprungspositioner efter att ha bugat åt öster, märker de helt plötsligt att på altaret istället för lerdockan står en liten pojke. De känner genast igen pojken som Max när han var liten (vid tiden för äventyret i Egypten). Samtidigt känner de också något av dödens kyla tränga upp för ryggraden och en unken lukt sprida sig. Pojken håller en lika dan kniv i handen som Max har (bred gärna ut beskrivningen och få spelarna att känna hur överklig situationen är).

När Monstret talar som Max jr, talar han delvis i gåtor och delvis försöker han också som en sann varelse av dödligt vansinne förvirra sina fiender.

Han säger "Så möts vi igen, min son." vänd mot Max. Övriga personer närvarande verkar inte existera för honom. Det är fel. Som den materiella extensionen av en idé behöver Monstret inte bry sig om åt vilket håll han vänder ögonen. Monstret uppfattar världen med helt andra metoder.

Alla slår genast SAN. De som torskar förlorar 1D4'a, utom Max som kan förlora 1D6'a.

Monstrets kniv är en övertagningskniv. Den skadar inte fysisk, utan används för att ta över folk med. När den sticker folk syns inget märke. Men när man dödas av den, så blir man övertagen och går över på Monstrets sida. Tag den spelaren avsides och förklara situationen. Bra rollspel när man är övertagen är bra för lagets totalbedömning.

Kniven ger 1D6'a i skada (osynlig) och Monstret har 95% med den. Dock kan den pareras.

Själv har Monstret 50% på att Ducka *alla* attacker mot det (slå per attack).

Om någon skjuter på eller med någon annan metod direkt skadar Monstret i den här rundan eller de andra rundorna som betecknas med bokstäver, så gå direkt till *Runda 1 (se nedan)*.

Det är *enbart* vakter eller liknande personer vilka är med inne i den magiska cirkeln som har någon möjlighet att attackera med annat än facklor eller nävar den här rundan.

Tänk på att om någon gör en attack mot Monstret och slår inom "ÖT-marginalen" så attackerar han troligtvis en



vän i stället eller hindrar en väns attack mot Monstret.

Letar någon efter skjutvapen tar det *minst* en runda, beroende på hur långt bort vapnet är. Vapen och andra saker utanför cirkeln är omöjliga att nå.

I den här formen tål Monstret i princip hur mycket stryk som helst, men som sagt var, när man skadar det så gå till *Runda 1*.

Idé tolkning: Max har lyckats improvisera fram sig själv som liten. Teorin om att Ni är fantasiprodukter av honom är riktig. Då är resten riktigt också. Begå genast självmord.

Max tolkning: Så här såg jag ut i Egypten. Jag vill dit nu!

**Runda B:** Monstret går fram till Max och sticker kniven i honom. Samtidigt som Monstret säger "Dina vänner styrs redan. Nu blir vi sant falska".

Om Max dör av hugget blir han övertagen enligt vad som nämnts ovan.

**Runda C och framåt:** Monstret fortsätter nu att attackera Max tills han är nere. Det är ju enda sättet som Monstret kan ta över Max på.

När han är "konverterad" fortsätter det med spelare efter spelare tills alla är slut eller någon får in en träff på Monstret. Gå i så fall till *Runda 1*.

**Runda 1:** Nu börjar det riktigt hetta till sig.

Det första alla inom cirkeln måste göra är att slå ett "övertagningsslag". Om man slår inom sitt "ÖT-område" gör man inget annat den här rundan än försöker ta självmord. Man använder de ev vapen man har i händerna.

När Monstret blir skadat i förra rundan ömsar det plötsligt skinn den här rundan.

Det som uppenbarar sig innanför Max mod ung ser ungefär som en blandning mellan en drake och en orm. Det är fruktansvärt, svart, slemmigt, klo och huggtandsförsett.

Stats: SIZ=2, HP=2, Rustning=1

Det har lika många attacker som rundor det har existerat i den här formen och varje runda *dubblas* dess SIZ och HP samt rustningen ökar med 1. Ex. nästa runda har det SIZ=4, HP=4, Rustning=2 och två attacker.

Vapen: Klor=75%, 1D6+1 i skada (nu verklig).

Misslyckas man med SAN-slaget när man ser det förlorar man 1D8 SAN.

**Runda 2 och framåt:** Nu attackerar Monstret. Det ökar i farlighet för varje runda. Med andra ord är det kört för spelarna om de inte fixar Monstret väldigt fort. De har också fortfarande nackdelen med att om de slår inom "övertagningsområdet" gör de som Monstret vill i stället som de själva vill.

Ett exempel på ett slag mot Monstret: har 4 HP och 2 i Rustning. Alla i gänget utom en missar. Han gör 5 poängs skada. 3 av dessa går in pga rustningen. Då har Monstret 1 poäng kvar. Nästa runda har det 5 HP (8-3 i skada) och 3 i Rustning.

Så snart Monstret är nere på 0 HP krymper det ihop till den gamla lerdockan. Då kan gruppen fortsätta med ritualen som tidigare. Det steg som återstår kräver bara två deltagare. Det vet inte spelarna, men nu vet du det.

Om de väljer att inte fortsätta med ritualen, eller är oförmögna att fortsätta av olika själ, kommer Monstret tillbaka inom tre rundor. De växer det snabbare och är argare.



## Max mammas återkomst

Det här skall läsas med en långsam, sorgsen och lite ömkande röst.

Min son, min son, vad har du gjort? Vad har du ställt till med? Jag försökte komma till dig, så fort jag hörde om olyckan. Nu är allt hopp förbi för mig. Det är slut. Jag kommer aldrig mer att se dig mer min älskade lille Maxemilian.

Jag hoppas det här budskapet når fram till dig när det är tänkt. Jag har sett in i framtiden, med hjälp av hemligheterna i det gula rummet, och den är mörk. Hur kunde du göra det? Vad drev dig till denna vederstyggelse?

Vad du gjorde, inte bara dödade det käresta vi har, utan också släckte det sista realistiska hoppet för hela världen och allt vad vi kallar mänsklighet. De gamle, och speciellt han vars namn man inte bör nämna, kommer att ta över allt. Ve dig!

En liten svagt skimrande chans finns kvar, och det gäller att du tar till vara på den. Mins vad jag och din far har lärt dig; döden är inte slutet och om anden och förutsättningarna är de riktiga, kan själen stanna här långt efter döden.

Jag har en spådom till dig:

Du måste genast bege dig till mannen i pyramiden, mannen i kistan, mannen med den ärofulla käppen - *stjärngranaten* som jag har sett spår av i min spådom. Han är ej mer, men han kan vara den siste. Om han är borta är allt slut.

Lär av honom. Han vet sanningen. Han har sett både ljuset och mörkret och skådat det i dess innersta. En mycket stark och modig man. En av sitt slag.

Spådomen säger, att om inte saker sker

som det är tänkt, så kan inget rädda de som misslyckas. Deras fall skall vara djupt och de skall bli de första och de främste av de fallna. Ty, efter dem skall det falla tusen och åter tusental, tills jorden är åter vild och förvuxen. Som den var i alfa och som den kommer att vara i omega.

Spådomen säger mig vidare, att du måste vara stark. Om bara en kort tid måste du möta dina värsta mardrömmar. Det du tigger om att slippa minnas, när du vaknar kallsvettig och skakande på morgonen.

Runt dig skall du ha några starkt skinande ljus. De skall leda dig på vägen och styra din riktning rätt. De är din sköld och din rustning mot det mörka. Låt inget ont komma förbi dem och in innanför din hud. Ve världen i så fall.

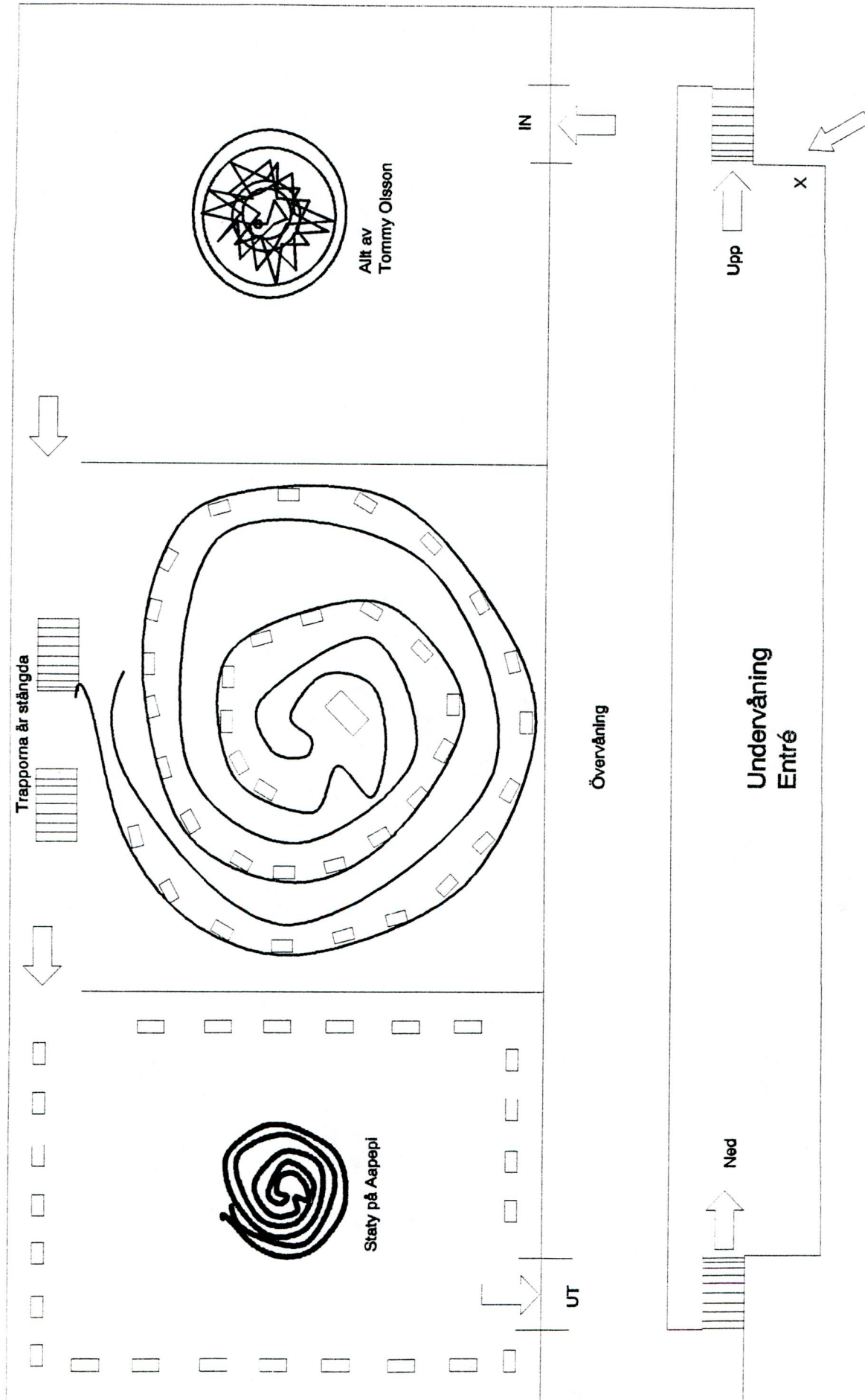
Så säger spådomen och jag säger; glöm inte mannen i kistan!

Farväl min son. Vi ses nog aldrig mer, men om tiden finner den rätta stigen kanske vi lyckas finna varandra i någon avlägsen framtid. Du skall veta att jag älskade dig mer än livet självt.

Farväl.



# Länsmuseet

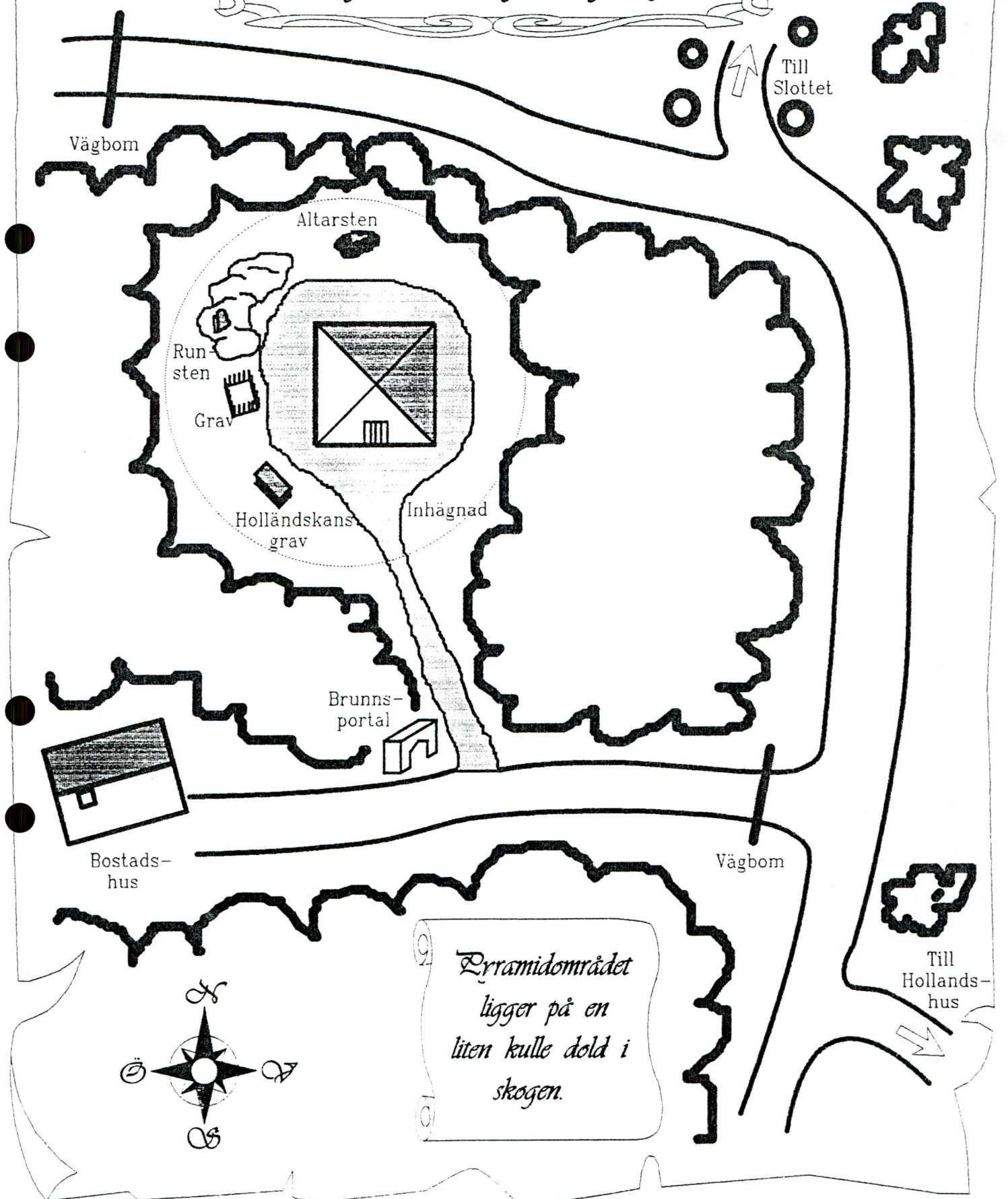


X. Plakat med text:

Om Ni är intresserade av att se mer, vänd er till Polshuset eller Länssjukhuset, där ännu en del av utställningen finnes.



# Stierngranats Begravnings Pyramid



Vägbom

Till Slottet

Altarsten

Runsten

Grav

Holländskans grav

Inhägnad

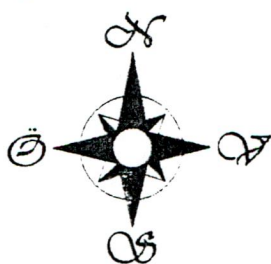
Brunnsportal

Bostads-hus

Vägbom

Till Hollands-hus

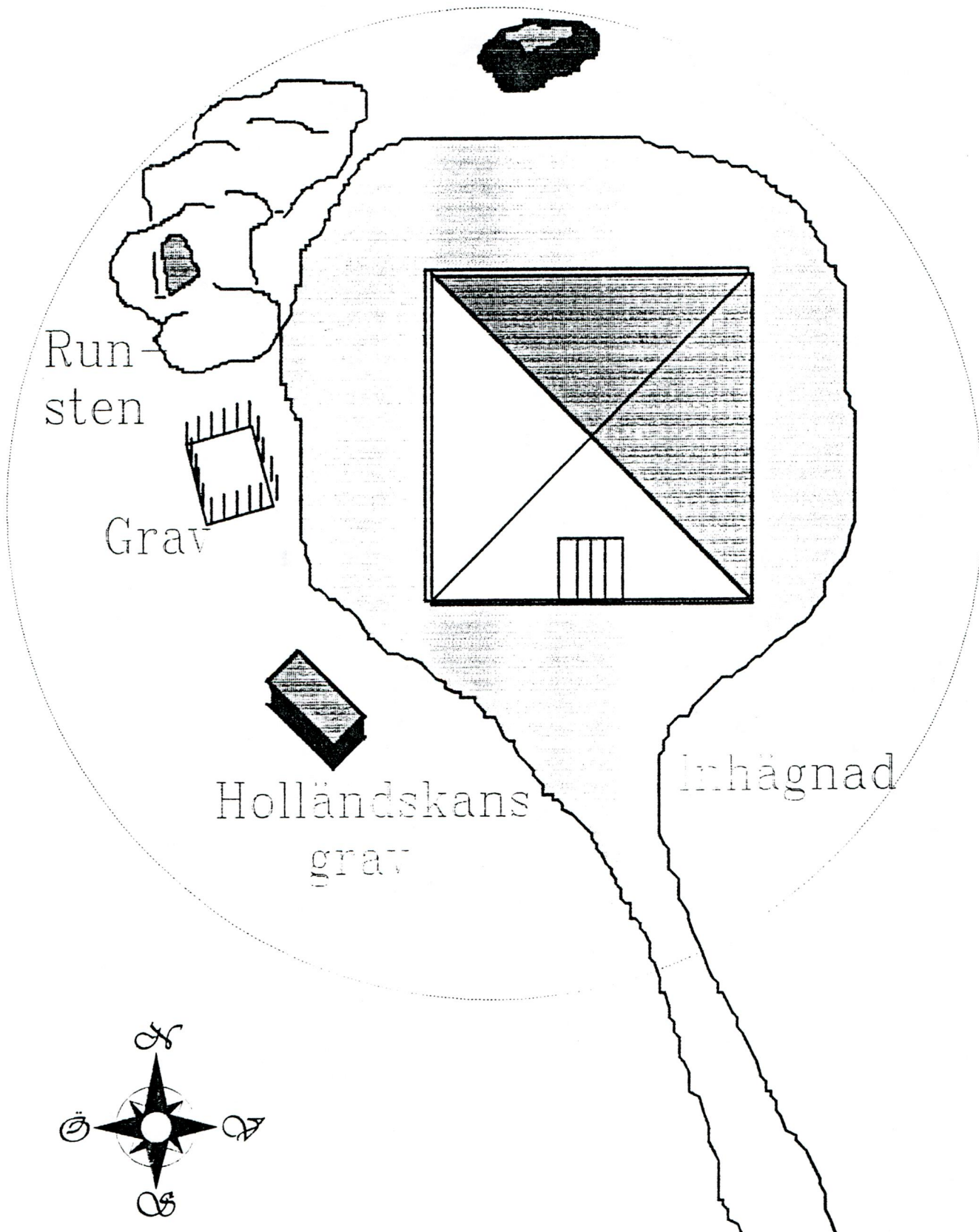
Pyramidområdet ligger på en liten kulle dold i skogen.





# Stierngranats Begravnings Pyramid

Altarsten

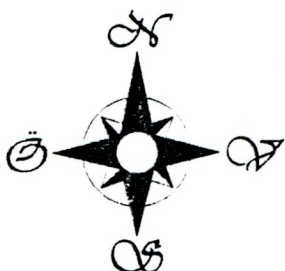


Run-  
sten

Grav

Holländskans  
grav

Inhägnad



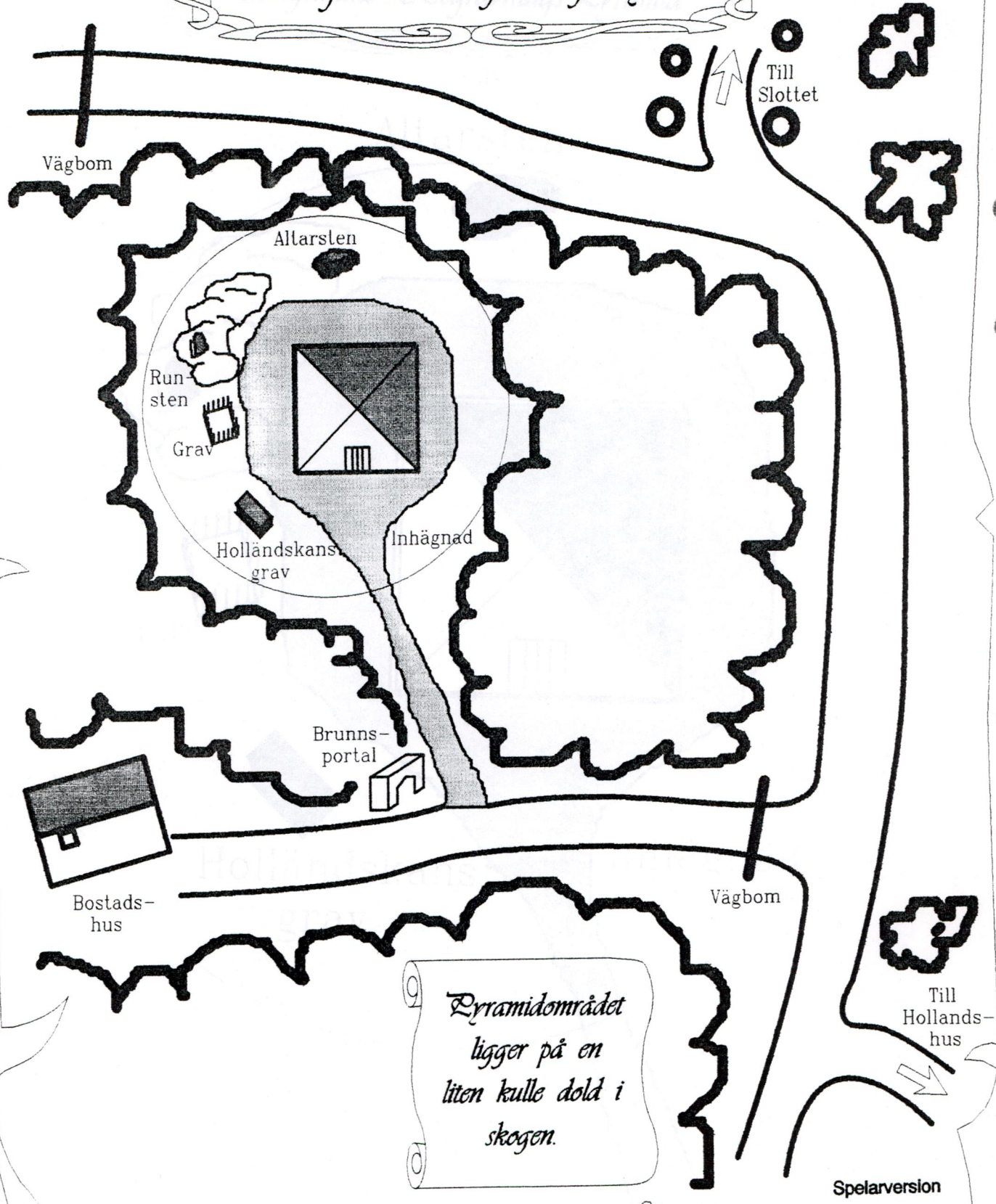


●  
●  
●  
●

# Stierngranats Pyramid



# Stierngranats Begravnings Pyramid



Vägbom

Till Slottet

Allarsten

Runsten

Grav

Holländskans grav

Inhägnad

Brunnsportal

Bostads-hus

Vägbom

Till Hollands-hus

*Pyramidområdet  
ligger på en  
liten kulle dold i  
skogen.*

Spelarversion











●  
●  
●  
●

# Malte Stierngranat



# ”JAG ÄR MANNEN SOM GÖR VAD SOM FALLER MIG IN”



”Jag är mannen som gör vad som faller mig in”, brukade Malte Liewen Stiergranat säga.

Malte Liewen Stiergranat föddes 1871 på Nobynäs herrgård. Han är känd för att ha satt den trögaste fantasin i Sverige.

En ung adelsman som i 27-årsåldern rymmer hemifrån till Amerika till kompis med Teddy Roosevelt och Mark Twain. Bräddnar.

Träffar många vackra kvinnor, väljer en av dem som har en puppa med en enorm förmögenhet, bli a 35 varuhus.

Efter bröllopet 1905 levde paret ståndsmässigt med 12 tjänare och två kuskpojkar iklädda hög hatt.



1911 flyttade Malte till Sverige för att få i gång slottsbygget som bekostades av hans hustru.

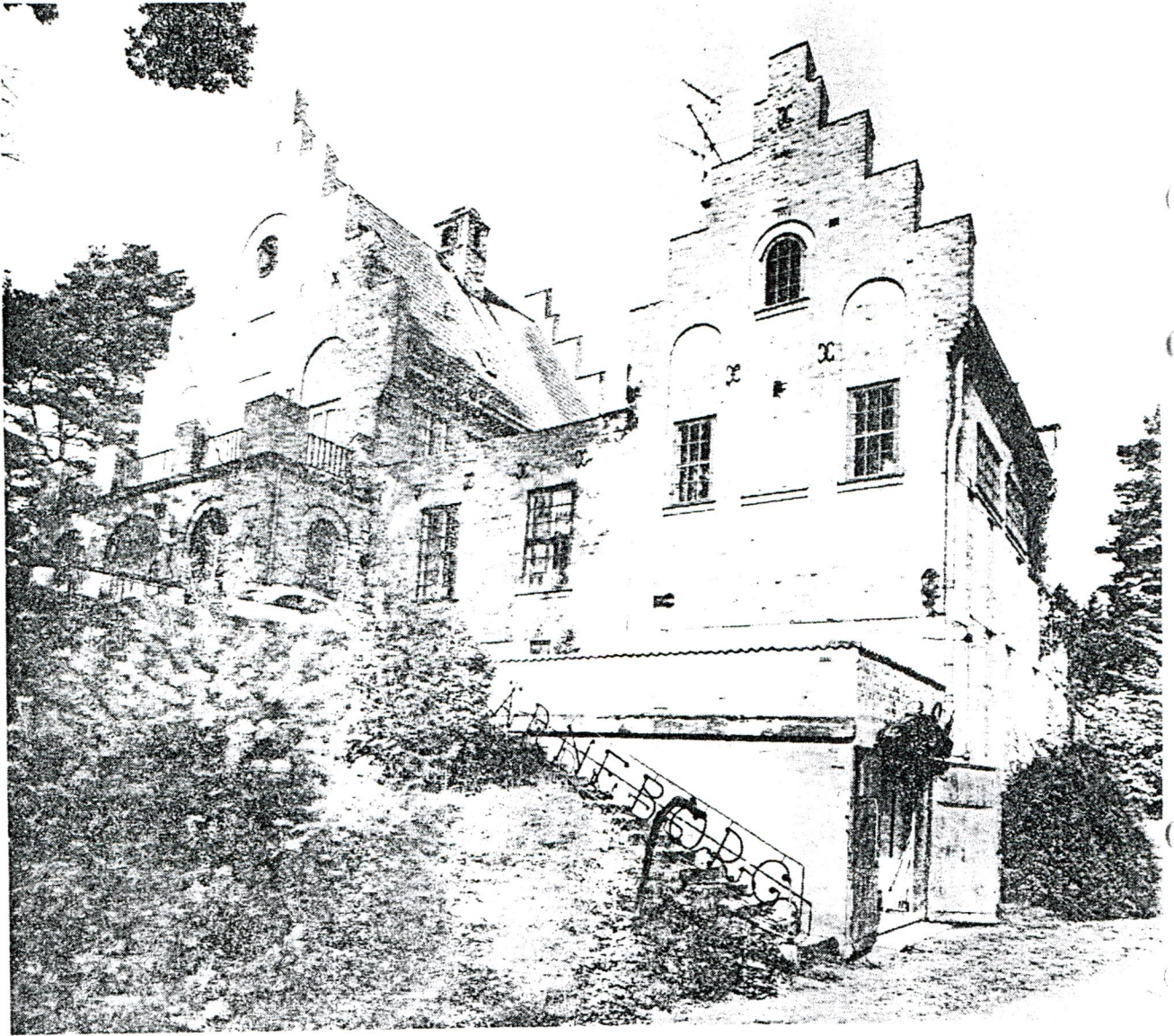
För de medhavda pengarna lät han bygga även en järnvägsstation, järnväg, mausoleum i form av en pyramid, flyttade en karolinerbyggnad från Vireda för att inreda ett museum på sina ägor m m m m.

Hela Stjärneborg påminner om Stierngranats många idéer och skaparlusta.

Han var god vän med prins Eugen och Carl Eldh.

Att Gränna har statyn Löparna beror säkert på den vänskapen. En mindre staty av löparna finns också i Stjärneborg.

Denne märklige man avled 1960 i en ålder av 89 år.



#### STJÄRNEBORGS SLOTT

*Stjärneborgs slott är byggt efter mönster av Visingsborgs slott och ligger underbart vackert med utsikt över sjön. Bygget finansierades av Anna Marie Vietor Stierngranat, maka till Malte Liewen Stierngranat, och det var hennes personliga egendom.*

Fru Stierngranat var född i Milwaukee, USA. Hennes förfäder härstammade från Sverige och bar det klingande namnet Dahlman.

Trots att Anna Marie var bosatt i Sverige omkring ett kvarts sekel, lärde hon sig aldrig riktigt förstå svenska förhållanden, liksom språket alltid beredde henne svårigheter.

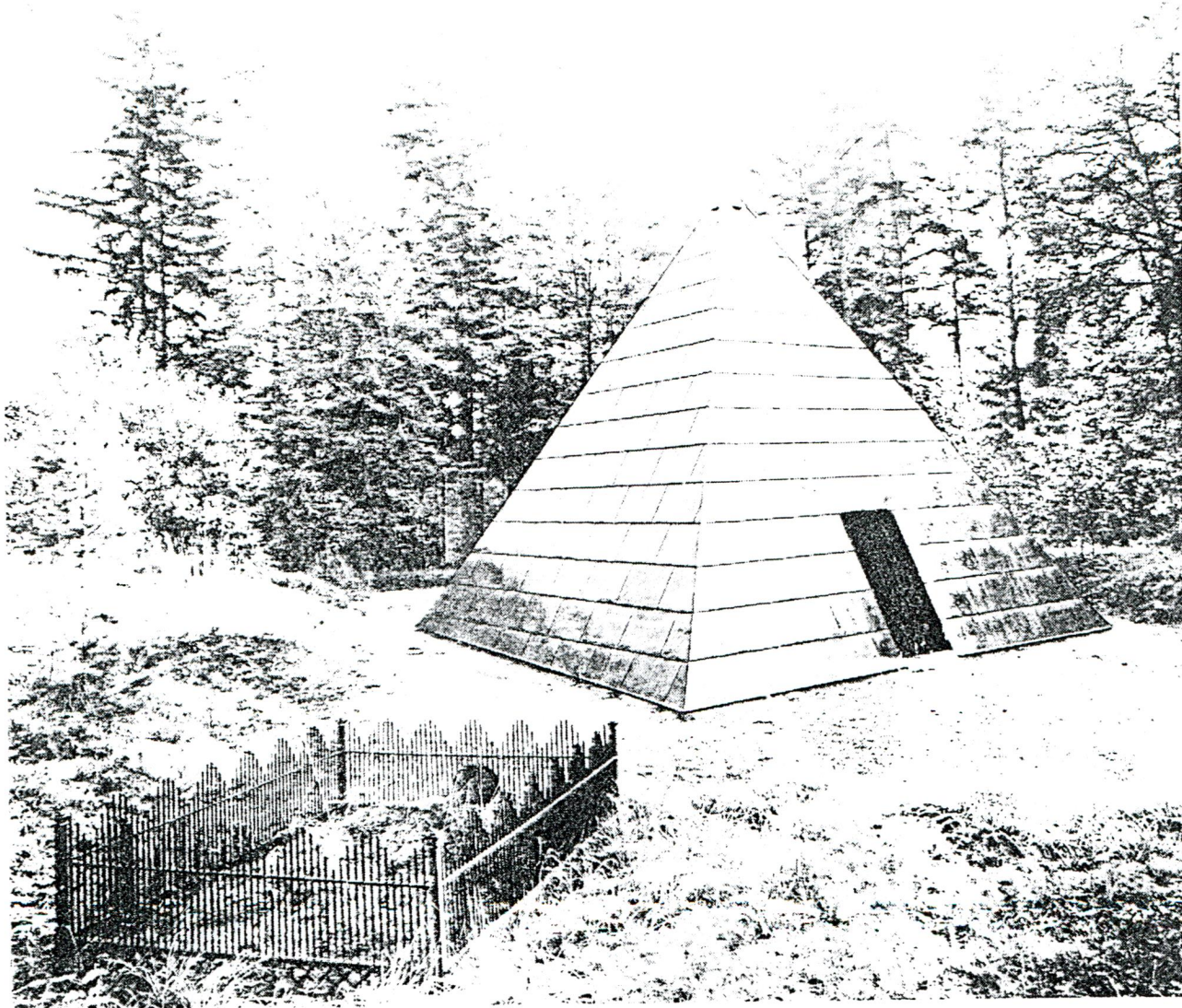
Hon var katolik, vilket var ganska ovanligt i de trakterna. Det sägs att hon hade utpräglat litterära och konstnärliga intressen och att hon i all tysthet idkade välgörenhet och skänkte bl a pengar till Nobynäshemmet för kroniskt sjuka.

Anna Marie Vietor avled i 70-årsåldern 1936.

Foto: RAGNAR LINDEN.



*Här i en märklig pyramid av kopparplåt vilar Malte Liewen Stierngranat iklädd adelsuniform (den sista som sytts i landet). Malte Liewen var en charmösse av stora mått även på gamla da'r. 84 år gammal träffade han en förmögen dam under en lasarettsvistelse. Efter löfte om trolovning bekostade hon pyramidens koppertak.*



Redan 30 år före sin död beställde han sin sarkofag, en stor, tung ekkista, prydd med det stierngranatska vapnet och två emaljögon på ena långsidan.

Kistan stod uppställd i salen på slottet, där de två ögonen under många år stirrade på alla besökare. Stierngranat var mycket rädd om sin kista och noga med att den skulle medfölja på alla längre resor.

I slutet av sin levnad tillbringade han så mycket tid i sin pyramid att han lät installera en telefon i den.

Han hängde upp en ättetavla, som går tillbaka ända till Gustav Vasa. Målningar berättar om hans liv och han bestämde att käppen som Roosevelt givit honom skulle följa med till pyramiden.

I en nisch i väggen placerades askan efter hustrun. (Senare även askan efter dottern Ulrika och hennes make Björn Stenhammar.)

Stierngranat skänkte en kista till Gränna museum, men bestämde att den inte skulle öppnas förrän 25 år efter hans död.

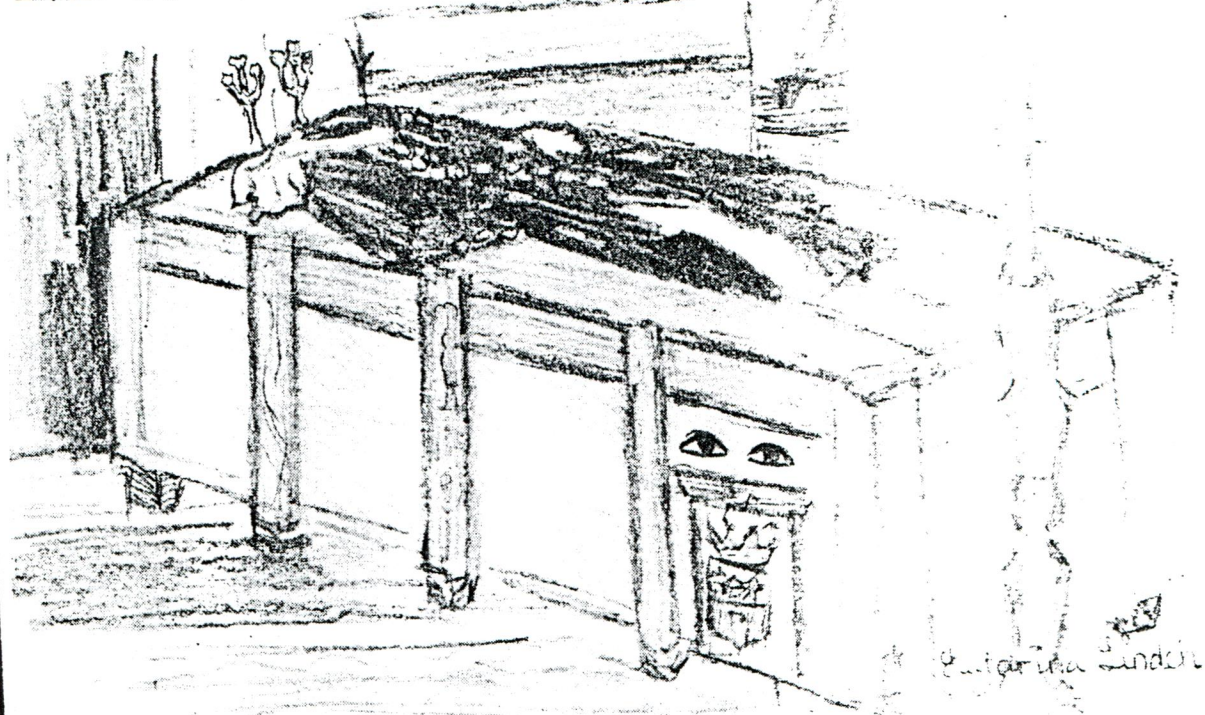
Nu har det skett, och något snopna blev nog de som öppnade kistan. Den innehöll kärleksbrev skrivna av hans många kvinnor. Där fanns också ett kuvert som enligt utanpåskriften innehåller dikter skrivna vid sekelskiftet 1900. Men kuvertet får inte öppnas förrän år 2000.

Malte Liewen Stierngranat jordfästes i Lommaryds kyrka den 1 april 1960 och fördes i sin omhuldade sarkofag till pyramiden.

Foto: RAGNAR LINDÉN.



# MALTES KISTA

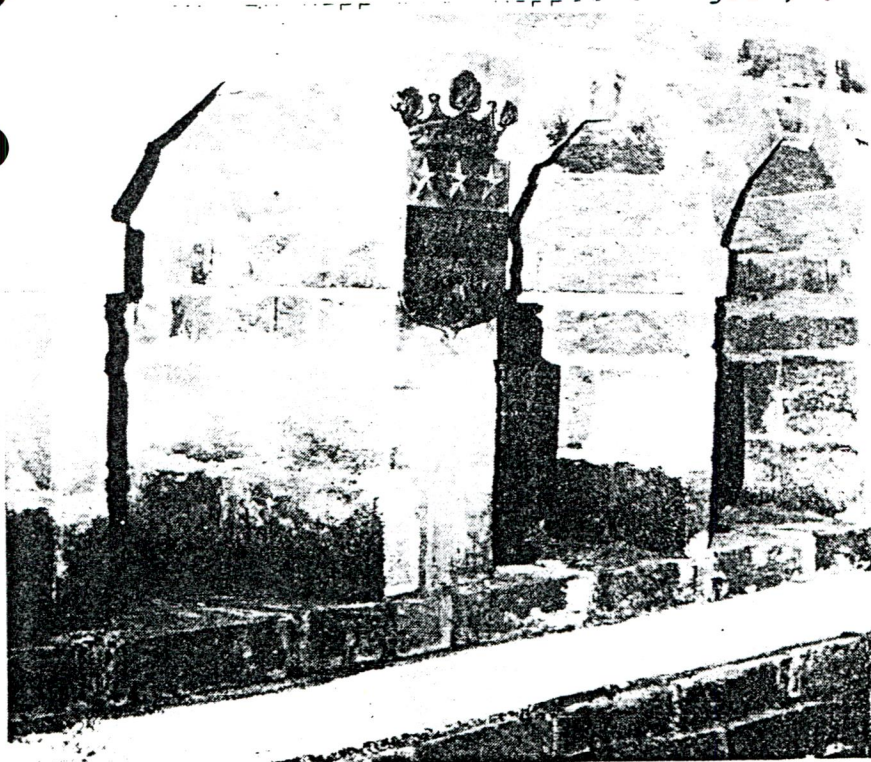
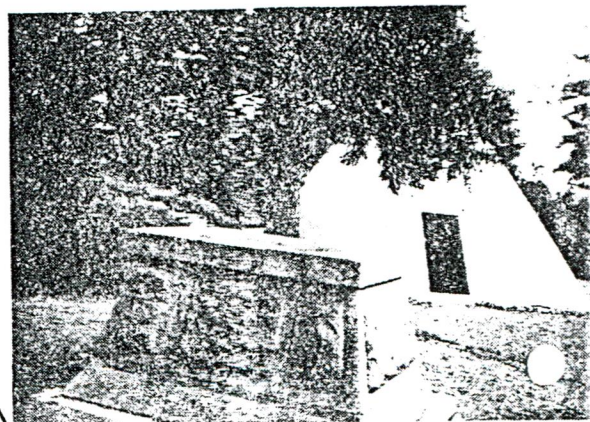


## BILDTEXTER

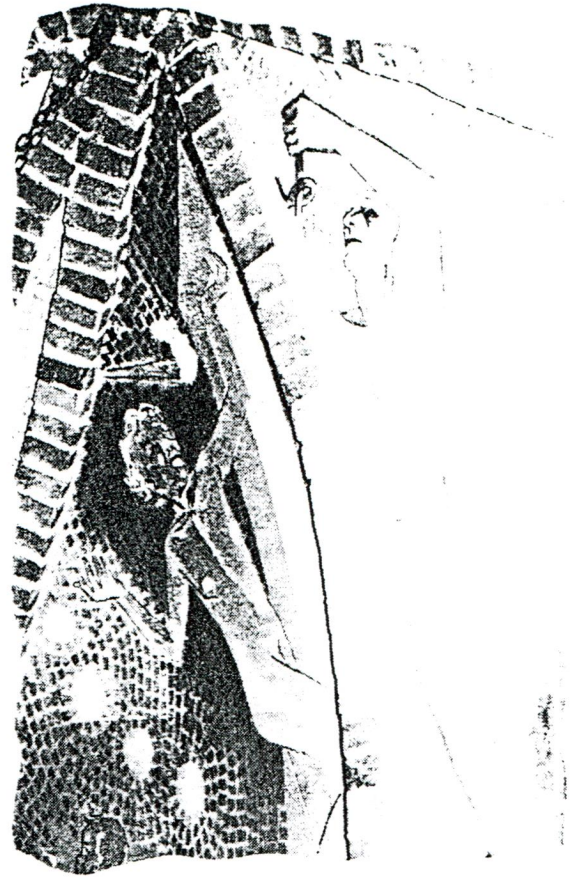
*Jakoba van Spreekens gravplats utanför pyramiden.* →

*Nischer i pyramiden i vilka urnor, innehållande aska efter Malte Stierngranats anhöriga, placeras.*

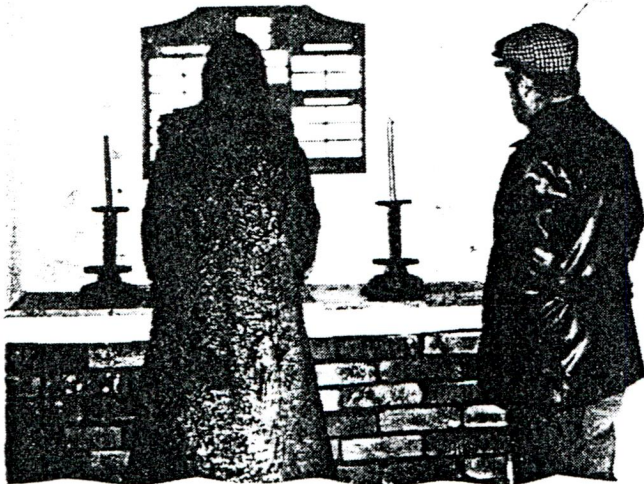
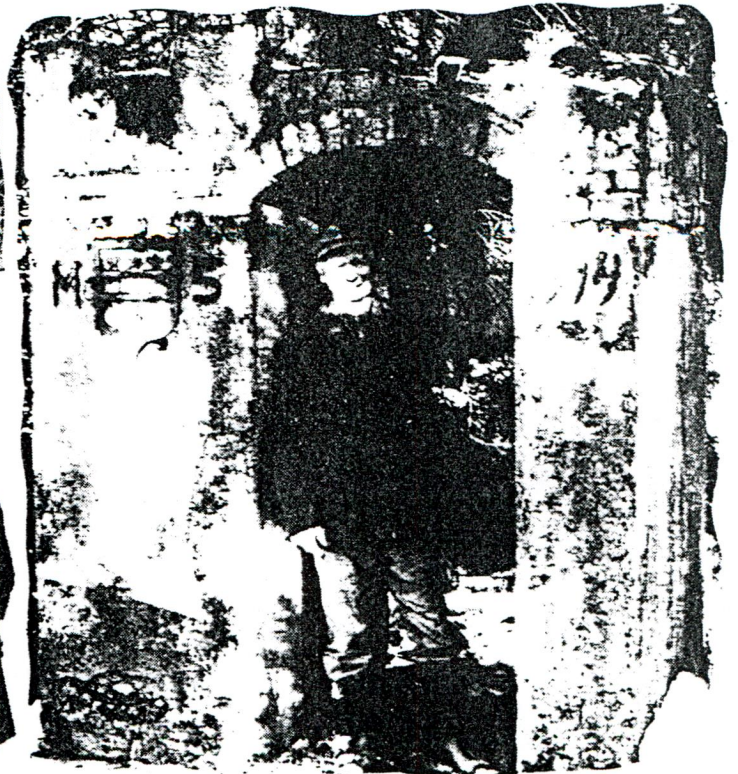
↙ *Valter Adolfsson, Nyhem, Noby, som lägger ner både arbete och omsorg för att värda pyramiden, förevisar här kappen som ingenjör Malte Stierngranat fick av president Roosevelt. En fin kapp med koppar och gravyr.*







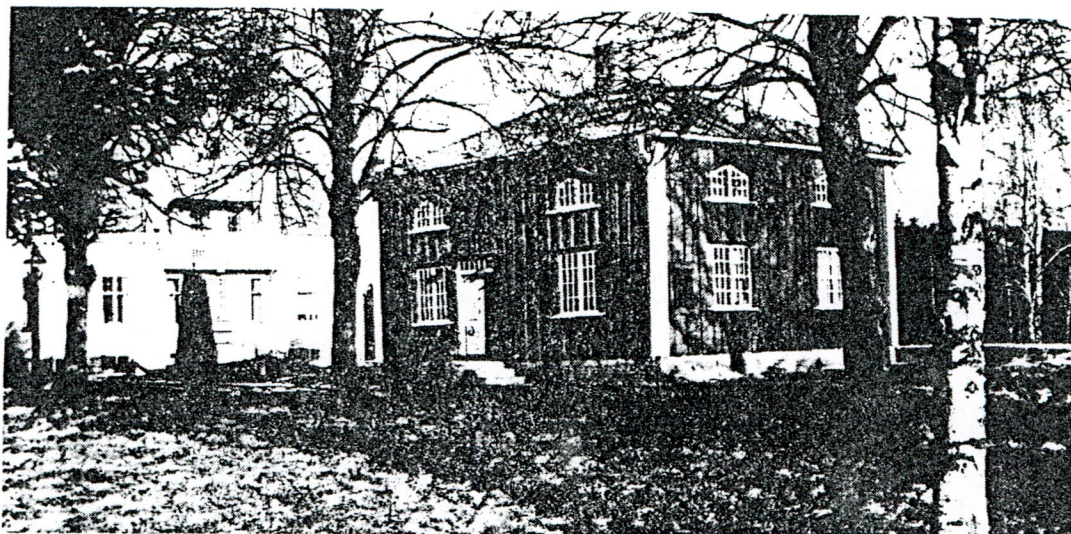
\* Takmålningar i pyramiden. \*



\* Här under släkttavlan ligger Stjärneborgs märklige, omtyckte son Malte Stierngranat.

Valter Adolfsson vid en gammal brunn som ligger mellan slottet och mausoléet. \*



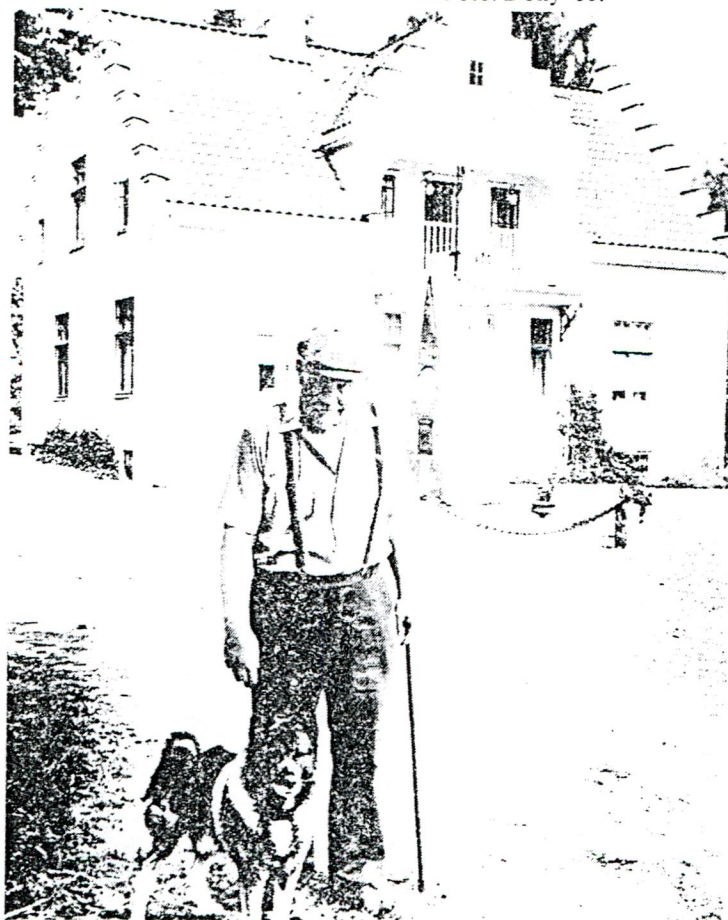


Underbart idylliskt ligger det lilla stjärngranatska museet.

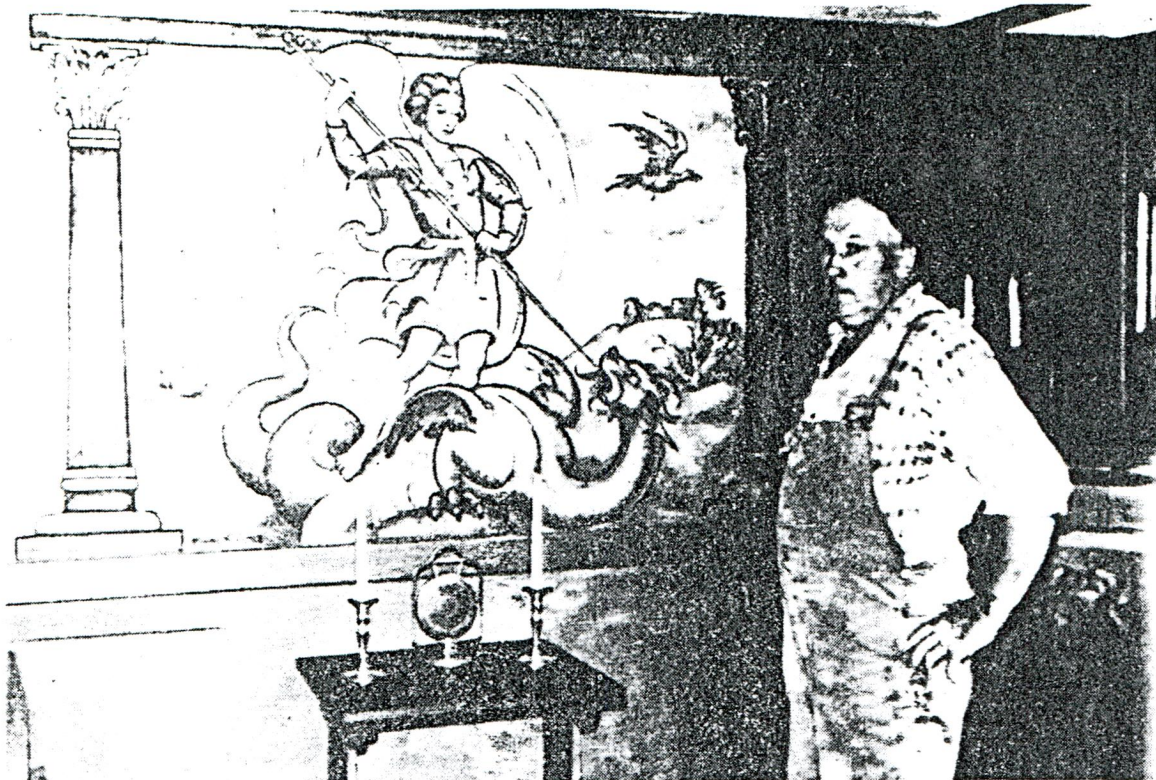
Det sköter sig dock icke självt. Astrid Fasth var vaktmästare under många år och senare har Holger Carlström haft den sysslan.

Här ser vi honom med hunden Nalle utanför bostaden Thorsborg (bredvid museet) som byggdes år 1926.

Foto: Dolly-80.







Inne i museet finns målningar utförda av Maltes konstnärsvänner.

På denna målning bekämpar St Görän draken.

Samtidigt kan vi konstatera andra seder och andra bruk.

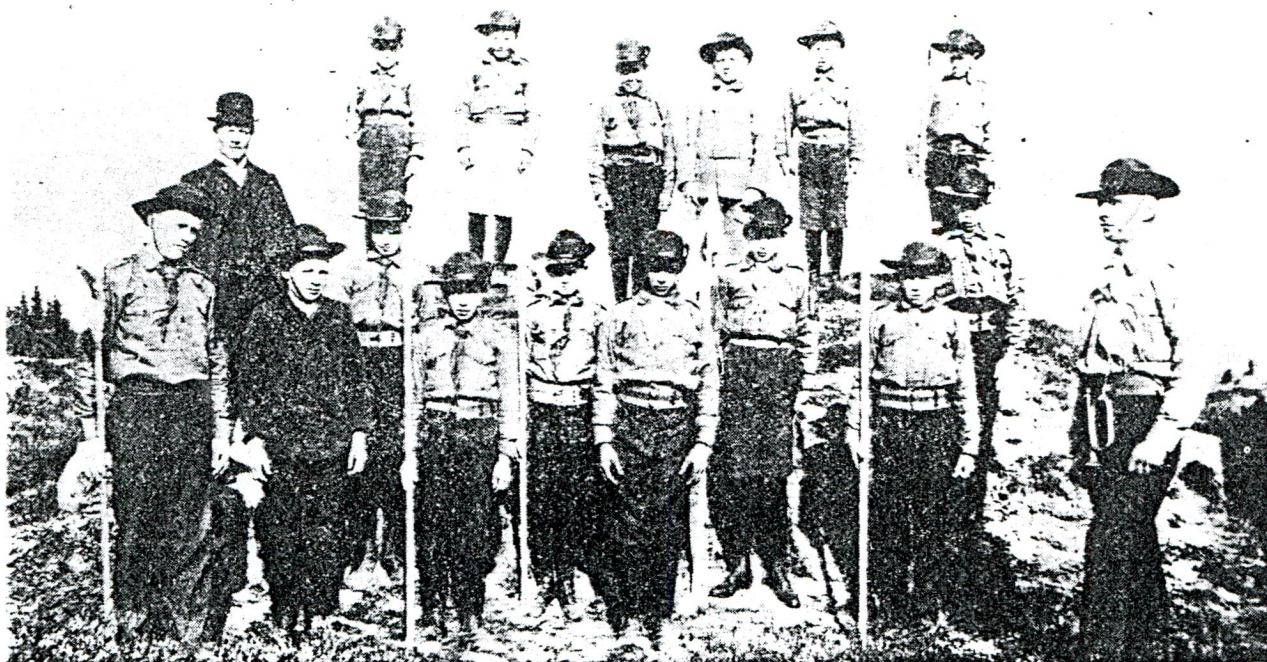
Mannen i arbetskläderna, som strax innan fotograferingstillfället arbetat hårt på fälten utanför museet, är Per Källner, nuvarande ägare till Nobynäs gård.

Han driver jordbruket tillsammans med sina tre söner, vilka alla hjälps åt med det hårda arbetet.

Det var lite skillnad på den tiden då Pers pappa Edvin (född 1886) var patron på herrgården (som han köpte 1911). Han hade drängar och 4 torpare.

Patron Källner skulle säkert inte ha drömt om att hugga i med jobbet som sonen Per gör.

Foto: Dolly -80.



Malte Stierngranat, som hade många järn i elden, startade en scoutgrupp för gossar. Ovanstående foto togs omkring 1914.

Fr v främre raden: Edgar Ödlund, Harald Eskäng, okänd, Astor Gustavsson, Gösta Svensson, okänd, Harry Ahlgren, okänd, Karl Svensson (senare Svedenbrant) och scoutledare Sixten Westrin. Bakre raden: mannen med kubb på huvudet är Axel Nyquist, Hjalmar Svensson, Arthur Johansson, Filip Eskäng, Ragnar Lindén. Aldor Gustavsson ?, gossen längst till höger är Bernhard Nyquist.



## Malte i Ängelholm

Malte Liewen Stierngranat, som tillförde Lommaryds socken så många bestående värden, hann med en del saker även på andra orter. I Ängelholm grundade han en hembygdspark.

Till Ängelholms Hembygdsmuseum skänkte han "sitt kontor" och detta kontor återuppstod i Luntertunastugan i hembygdsparken.

Där har besökarna kunnat beskåda följande föremål:

- 1) En kopparfodrad vapenkista av ek med Stierngranatska vapnet.
- 2) Adels vapenbok som tillhört kommerserrådet v presidenten i Kammarkollegium Carl Johan Stierngranat.
- 3) En rökpipa, som tillhört farfadern, översten vid Kalmar regemente Gustaf Georg Henrik Stierngranat.
- 4) En axelväska, som tillhört ovannämnda överste och av honom använts vid dansk-tyska kriget 1864.
- 5) Kopia av runsten i Skandinaviska klubben i Milwaukee USA. Klubben bildades av Malte Stierngranat.
- 6) Fotografi av bronsplatta skänkt av svenskar, danskar och norrmän till slottet i Stjärneborg.
- 7) Kopia av karikatyr gjord av tecknaren C Sarka, då Malte spelade "der Humpelman" till förmån för sjömanshemmen i Liverpool och New York. Det var "den trådlösa" uppfinnare Guglielmo Marconi som överlämnade karikatyren till Stierngranat.
- 8) Två näsdukar av fint linne, broderade med stierngranatska vapnet.
- 9) Avtryck av sigill, som tillhört ätten Stierngranat.
- 10) Tavla: Stierngranat vid skulpturen av Eldh "Löpargruppen".
- 11) Fotografi av den Stierngranatska pyramiden.
- 12) Fotografier och beskrivningar av arbeten, utförda av ingenjör Stierngranat i Gränna.
- 13) 23 gamla böcker.

Under sin tid i Ängelholm bodde Malte i en villa mitt för Hembygdsparken. På ena gaveln finns en fresk, "Jordevandringen", som föreställer hans liv och leverne. Det var konstnären Per Siegård som utförde konstverket.

Stierngranats gode vän Carl Eldh fick till uppdrag att göra en skulptur "Mor" som på Maltes initiativ placerades i Hembygdsparken.

Malte Liewen Stierngranat vistades en längre tid i Ängelholm på grund av misshälligheter i äktenskapet.

I Ängelholm träffade han en skånska som hette Allie Sandahl. Hon var skild och hade 4 döttrar.

Allie blev Maltes nya fru och paret flyttade tillsammans med flickorna till Lommaryd, där de bodde på gården som numera kallas Gamla Målen. Slottet beboddes nu av Maltes barn Ulrika och Rutger.

Gamla Stjärneborgsbor minns fru Allie och hennes döttrar med särskild värme.

— De var verkligen rara, säger de som minns.

Malte Liewen väcker en del blandade känslor hos nutidens människor. Hans sätt att skaffa sig älskarinnor och pengar verkar ganska märkligt.

Men man bör kanske komma ihåg att "fint folk", kungar och dyl., hade älskarinnor, mer eller mindre kända. Det var manligt att förföra så många som möjligt. Äktenskapen ingicks sällan av kärlek. En stor gårds pojke skulle absolut inte gifta sig med en torparflicka och en adlig inte under sitt stånd.

Malte Liewen gick visserligen sina egna vägar, men såg till att de var ekonomiskt lönande och använde pengarna till sådant som han ansåg viktigt.

För hans amerikanska fru var det säkert ett kap att få en adelsman. På den tiden ansågs inte de nyrika i Amerika som riktigt fina. Men kunde man nästla in sig i ett adligt släkte, då blev man accepterad.

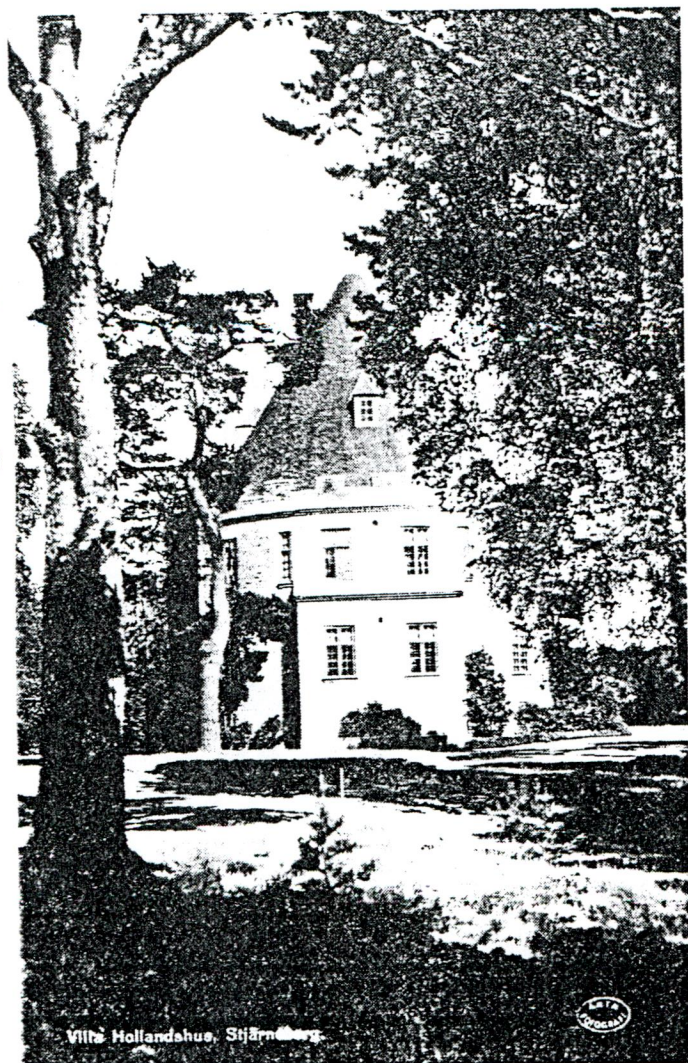
Det berättas också av en dam som brukade servera på det stierngranatska slottet hur frun efter en bjudning med ministrar och ambassadörer sagt belåtet: "Visst är det fint folk, men jag, jag är gift med en adelsman."



# JAKOBA VAN SPRECKENS

från Holland.

Malte Stierngranat träffade den förmögna damen på en resa och resultatet blev att han skänkte henne en tomt i närheten av slottet, där hon lät uppföra det märkliga hus som allmänt kallas för Hollandshus. Bygget påbörjades 1922 efter en modell som Malte ritat och som inspirerats av ett holländskt fästningstorn.



Huset ligger på en naturskön udde i sjön Ralången. Det märkliga är inte bara att denna skapelse är rund. Man kan också ta en promenad runt taket bland torn och tinnar.

Utsikten är hänförande över sjö, skogar, blommor och buskar.

Jakoba dog 1936 och uttryckte en önskan att få sin sista viloplats i pyramiden. Men det fick hon inte. Gravplatsen blev utanför pyramiden.

1946 inköptes Hollandshus av konstnären Liling Nyström, en färgstark personlighet som även satte färg på rummen och målade glada tulpaner på skottkärran.

Hans hustru hette Gittan. Hon var född Dickson. Makarna hade tre barn.

Liling började sin bana som tidningsillustratör på den tiden när sammetsögda män, svepande vitklädda på ädla springare med sköna kvinnor hängande som svimfärdiga trasor i den starke hjältens armar, illustrerade följetongerna i vår veckopress. Men han målade mycket annat också.

Paret har ett par taxar som kallades Påsken och Pingsten.

En 59-årig papegoja tillhörde familjen. Den var grön och hette Palli. Naturligtvis kunde den både prata och sjunga.

Numera ägs det märkliga huset av disponent Kenth Johansson, Tranås.



# Stjärneborgs station - en gång bygdens samlingspunkt

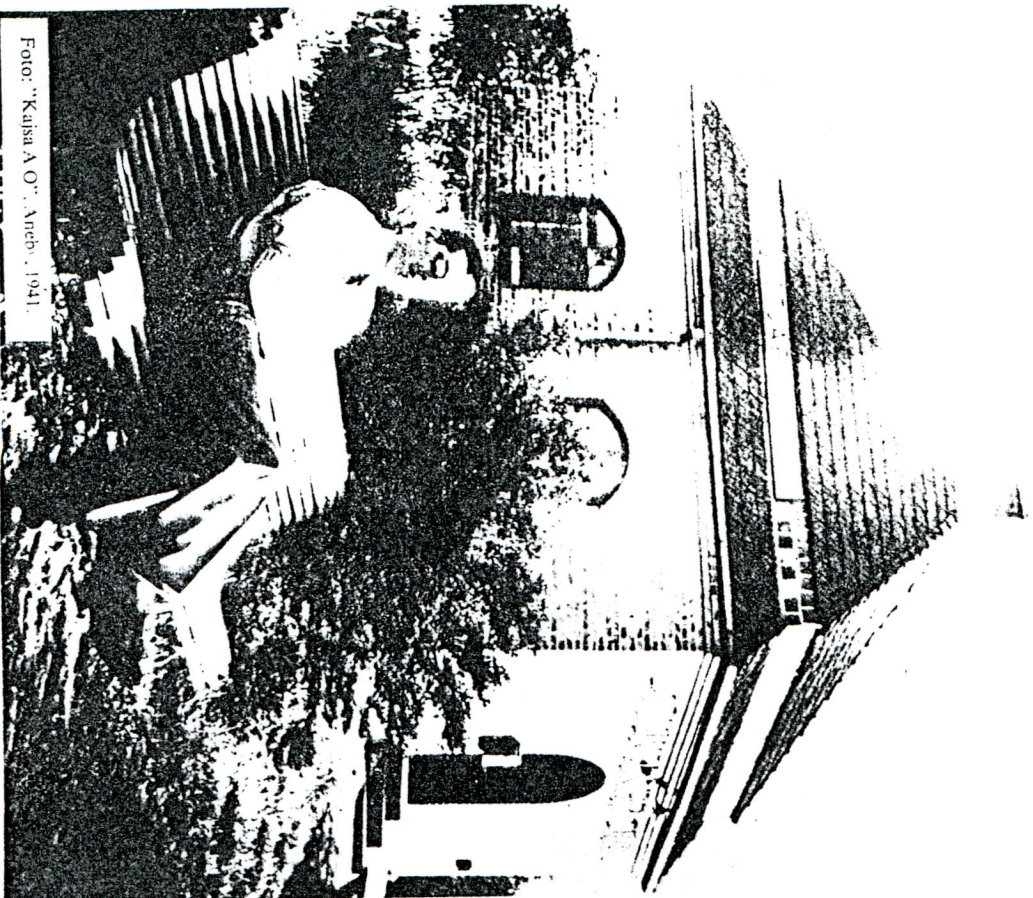
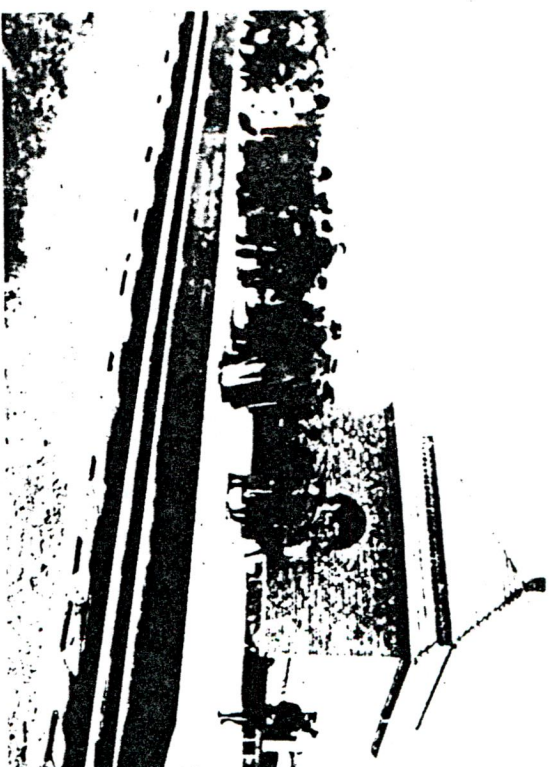


Foto: "Kajsa A.O.", Anep, 1941.

På en parkbänk utanför Stjärneborgs charmiga station sitter dr. Nils Rune Svensson.



Från invigningsdagen 1914.

År 1914 byggdes och skänktes Stjärneborgs station till SJ av ing. Malte Stierngranat. I början 10 m avlönade han en platsvakt, men sedermera övertog SJ hela ansvaret för driften.

## Ur Tranås-Tidning 1914 ★

Anhallsstationen Stjärnehof mellan Frinnaryd och Aneby stationer överlämnades i Fredags till Statens Järnvägar.

Som vi tidigare omnämnt har denna upplösts och bekovats af ingenör Stierngranat.

Vid tillfället var vid stationen anordnad en festlighet hvarvid ingenör Stierngranat höll ett kort tal, hälsade stationspersonalen välkommen.

Tjänstemännen på det tåg, som vid invigningsstillfället gjorde uppehåll å stationen, bjödos på kaffe.

Inspektionen frambar ordsberöknings tack till ingenör S. för hans frikosighet och hoppades att anhallen skulle blifva till den nytta för orten som gifvaren avsett.



Att Malte Stierngranat låt uppföra stationen mest för sin egen del, då han ofta anlade järnvägen och ville slippa att först åka till Aneby, är riktigt, men den var också till glädje för ordsberöknungen, som hade stor nytta av den.

Från början hette anhallen Stjärnehof och ett mer naturiskt placerat stationshus får man leta efter. Det var dessutom både ovanligt och personligt i byggnadstilen.

Man kan med fog påstå, att stationen var en liten samlingspunkt för byden. Väntsalen, som förstås var ganska liten, var ofta fullsatt med människor, som skulle med tåget, hämta sin post (postkontoret var också inrymt i stationen eller bara pråta bort en stund. Det var också samlingspunkten för ortens ungdom (mjölsutbudet var inte så stort), som gick hit för att träffa varandra.

Nu stannar inga tåg längre. Med tiden övertog bilarna både pers- och godstransporterna, och det var med stor sorg, som trakterns befolkning mottog beskedet om nedläggningen av Stjärneborgs station.





●

●

# Jönköpings Gruppen

●

●



Utdrag ur kyrkobokföringen i Kristina och Sofia församlingar:

Johan Erland Davidsson (Johan D) Född 19 aug 1796  
Död i plågor 5 sept 1834

Fader: David Erland Johansson 1752-1802  
Moder: Eva Eloisa 1756-1800

Adopterades 1802 av Einar Wetterling, prost i Kristina församling, Jönköpings stad.

David visar våren 1808 tecken på en obildbar ande. Vid ett kyrkoförhör yttrade han följande till sin gode styvfader "Jag gitter inte träla med Jesus och bibeln."

Bryter med familjen hösten 1813.

Konstnär och författare

Känd nytänkare och provokatör.

Ledare och grundare av 'Jönköpingsgruppen' som fick snabbt ett gott rykte både inom och utom länsgränsen. Inga verk är dock bevarade.

Skapare av Ichioismen

Blev kolerans offer 1834 mitt under sin karriärs höjd.

Utdrag ur kyrkobokföringen i Kristina och Sofia församlingar:

Edward Kelke Född 2 maj 1801  
Död i sjukdom 2 sep 1834

Fader: Emil Kelke 1776-1855  
Moder: Ebba Stjärngranat 1774-1820

En trygg uppväxt och duktig på sin katekes. Enligt sin moder alltid hjälpsam och välartad. Börjar efter moderns bortgång 1818 se syner och skräckfyllda visioner.

Bryter helt kontakten med fadern hösten 1819.

Behåller dock märkligt nog kontakten med moderns familj.

Deltager i Johan Ds Jönköpingsgrupp som poet och provokativ konstnär.

Omkommer under svåra plågor i koleran 1834 som en utblottad och halvt galen särling.

Vännen Johan D, som sedemera även han avled i koleran, lät rista in en märklig text på Edwards gravstenen.

Utdrag ur kyrkobokföringen i Kristina och Sofia församlingar:

Oskar Rask Född 4 juli 1800  
Död 30 augusti 1835

Fader: Okänd  
Moder: Estridh Phillipa Rask 1784-1875

Modern vägrade att lämna ifrån sig Oskar, vilket fick till följd att hon förlorade sin tjänst som barnlicka i familjen Fanérhjälms tjänst.

Estridh försörjde sedan sig och Oskar medelst sömnadsarbete och diverse tjänster åt stadens borgare.

1810. Upprepade påminnelser från kyrkan får ej modern att ge Oskar tillräckligt med mat. Han blir lat och slö och klarar ej av att lära sig sin katekes.

Oskar häktas 1813 för stöld av tjugo fiskar av grosshandlare B Frodin. Släps efter muntlig uppgörelse och lov om bot.

Arbetar för nämnde grosshandlare som schåre i hamnen.

Gift med Emma Loisa Blixt 4 juli 1820. Emma föder 5 månader senare dottern Phillipa.

Fru och barn omkommer 23 dec 1821 påkörda av okänd droska.

Oskar blir våren 1822 konstär efter en stor sorg. Med tiden tämligen uppmärksam i hela riket.

Samlas tillsammans med Johan D i Jönköpingsgruppen.

Avlider för egen hand efter en längre tids sjukdom och själslig fördyring.



●  
●  
●  
●

# Om Den Himmelska Kampen



## Om den Himmelska Kampen

Av JOHAN E DAVIDSSON

### Personligt Slutord

Jag skulle nu vilja avsluta den här utläggningen med några personliga slutsatser av vad som jag härvid har framlagt. Som vi nu har sett så finns det ett klart samband mellan olika kamper som har förekommit i olika mytologier genom historien. Låt mig snabbt gå igenom de olika fakta som har framkommit.

Det hela började, som vi tydligt har sett [Kap 1], tidigare än den mänskliga kulturen, ja troligtvis tidigare än mänskligheten själv, med en grundläggande kamp mellan de förändrande nyskapande krafterna och de bevarande, oskapande krafterna. Arabiska lärda har lagt fram häpnadsväckande spekulationer kring De Stora och De Gamle vilka för närvarande vilar på havets botten och långt bortom de mest avlägsna stjärnorna.

Genom historien [Kap 6] har präster och makteliten velat sätta propagandistiska etiketter på de föränderliga krafterna; etiketter i stil med Kaos, Galenskap och Mörker. Samtidigt har man velat rättfärdiga sitt förtyck av människans fria ande genom att totalt ogrundat påstå att de krafter man själv företräder är goda, rättvisa och 'himmelska'. Hur man kan påstå att Egyptens prästerskaps förtryckande av miljontals slavar för byggandet av stenhögar är av godo kan jag för mitt liv inte begripa, men än värre har vi sett att det har varit.

Mitt första exempel på hur den här kampen utspelade sig i Mytologierna var hämtat från de annars så visa egyptierna [Kap 2]. Först Apepis kamp mot Ra. Egyptierna menade att Ra var tvungen att varje kväll och natt slå sig fram genom underjorden ansatt av nattormen Apepi. Mellan raderna ser man tydligt att Ra gång på gång försökte kullkasta det rike av stor föränderlig skönhet som Apepi frenetiskt lyckades försvara. I dess ställe försökte han instifta sitt ökenrike med en stark sol och brännande egyptisk hetta. Symbolisk vet man också att Apepi i sin ihopslingrade form var starkt anknuten till den härliga Nilens vatten. Ett mörkt ständigt rörligt och totalt oberäknelig vatten totalt olikt våra bleka nordiska älvar. Som en liten sidoinformation kan jag bara nämna att själva geometrin utvecklades av Egyptiska präster i ett fruktlöst försök att mäta in och kontrollera naturkraften i Nilens översvämningar.

Faktum är att prästerskapet gick så långt att de också försökte hjälpa Ra på sitt förtappade korståg medelst böner och blasfemiska ritualer när än det blev solförmörkelse eller en renspolande storm härjade landet. Det finns flera tillförlitliga arabiska källor som har återgivit vilken fruktansvärd konserverande verkan dessa hade även på solförmörkelserna. Så brännande och förtärande som solen är i Egypten är det märkligt att folket kunde hållas så passivt att de tillät prästerskapet fördriva den lilla tillfälliga skugga som dessa gudomliga fenomen innebar.

I det efterföljande kapitlet [Kap 3] berättade jag litet om huru andra utslag av den Himmelska kampen avspeglar sig i den Egyptiska mytologien. Även om Egyptierna var ett mycket vist folk, var de också mycket förvirrade. Deras gudapanteon vimlar av exempel på gudar som förutom namnet är precis likadana som andra gudar, gudar som går under olika namn och gudar som skiftar maktområde beroende på vilket område i Egypten de tillbads. Delvis måste man naturligtvis tillskriva det landets otroligt långa ålder men man får heller inte glömma bort att vi egentligen talar om åtminstone två olika Egypten. Men allt det där är ämnen som går utanför den här bokens omfång. Det är inte min sak att ta upp det här, utan det har skrivits bra mycket mer om det i andra lärda verk.

---

Utdrag ur den enda bok som Johan D fick utgiven. Nyutgåva 1985 i bearbetad och moderniserad version av K Fredin på Tornugglans förlag. Boken ingick som den första i en serie böcker kallad 'Gammal Visdom'. Inga fler titlar kom sedan ut i serien.



Det mest berömda av de exemplen som jag drog upp där [Kap 3] är troligtvis Osiris kamp mot sin broder Seth . Noterbart är att återigen det är en sol som försöker kväsa en mörker, regn och åskgud. H Weisman visade i sin eminenta uppsats 'Härdens Heirofanter', utgiven vid Berlins universitet 1804, att det finns ett klart samband mellan åskgudar och kreativiteten. Naturligtvis är de också destruktiva, men måste kanske inte allt det gamla sopas bort för att det nya skall kunna utvecklas? Så fungerar Nilen med sina årliga översvämningar och så borde också ett modernt samhälle fungera.

Efter att ha en längre tid så ha diskuterat Egyptens mytologiska strider gick jag vidare genom historien med nedslag på olika typiska platser. Mest utmärkande var den längre utveckling som jag gjorde kring legenden om st Görän och Draken/Ormen [Kap5]. Dels har vi sett att den är mer eller mindre en universell legen, och dels så har vi sett dess mycket klara samband med legenden om Ra och Apepi. Vi har lagt märke till att drakens huvudtema tycks vara förstörelsen av det gamla och förstelnade i form av stadens jungfrur. Det är sedan solen som återigen driver tillbaka och eventuellt förstör de katarsiskt renande mörka krafter som draken vill frisläppa. Det är förresten samma sankt Görän som i en anglifierad version har blivit st Georg - Englands skyddshelgon. Läsaren uppmanas att därav dra sina egna slutsatser.

Vart leder allt det här nu, kanske den uppmärksamma läsaren frågar sig? Det är det som jag nu ämnar lägga fram min teori omkring. Jag har i och för sig blivit delvis inspirerad till den från Al Kasif, en vis och väl beläst man från Kairo som för närvarande reser runt här i Sverige., men det mesta har jag kommit fram till själv genom ett djupt och mångårigt studium av arabiska författare och både Engelska, Ryska och Tyska lärde mäns svåråtkomliga anteckningar.

Som vi nu har sett har det sedan tidernas begynnelse förekommit en kamp mellan 'mörkrets' och 'ljuset' <sup>1</sup> Det samhälle som vi idag känner som ett ok med sina dammiga ritualer, korruperade politiker, inavlade adel och förljugna prästerskap är en direkt arvtagare både till traditioner och medvetandenivå från det gamla Egyptien. Det är samma mänskliga civilisation som genom oräkneliga sekler har förslavat generation efter generation av människor. Nu är det dags att sopa undan allt gammalt damm, låtta på förlåten och göra plats för något helt nytt och föränderligt. Det är dags att släppa lös de gamla krafter som har väntat på sin tid för att göra världen mer kreativ och föränderlig - för att skapa en värld där mänskligheten slipper alla ok, gränser och omöjligheter.<sup>2</sup>

En sådan sinnenas och civilisationens revolution bör börja med konsten eftersom den direkt talar till människors känslor på det omedvetna viset. Även poesin, arkitekturen, musiken och de andra sköna konsterna bör stå i det främre ledet, då de påverkar människorna på samma vis. Först dock konsten, som sagt var. Inget har en sådan förmåga att påverka människornas mest aktiva sinnesorgan som den har. Vem har inte hänförs inför en Rembrant eller trollbundits av de grekernas fantastiska statyetter.

Jag vill dock mena att den nyklassesistiska sjuka konstinriktning som är idag nästan allenarådande är totalt förkastlig. Den förstärker enbart de gamla mönstren och förhårligar gamla förstenade marmorideal. Nej, istället måste en helt ny konststart skapas - en konststart som skall hämta sin energi från nattens och dess olika mörka väsen. Den konstarten måste vara så pass omskakande att ingen människa som ser den någonsin kommer att gå därifrån opåverkad. Själv har jag gjort ett litet blygsamt försök i den riktningen med min Jönköpingsgrupp.

Framtiden får utvisa om jag har rätt eller inte. Troligtvis kommer vi att få många efterföljare inte enbart inom de konstriktningar som jag här har angivit, utan även inom de olika fantastiska visionära möjligheter som framtiden kommer att föra med sig i form utav luftljud och fjärrsyn. Jag har de bästa förhoppningar om att vi kommer att lyckas i vår stolta kamp mot tidens och dödens bojar.

<sup>1</sup>Vissa Arabiske lärde män använder ofta namnen Den Gule Kejsaren och Hasthorh - Den Onämnbare, när de talar om den Stora Föränderliga Kraften.

<sup>2</sup>Som en liten kuriositet bör här nämnas Apepis förkämpars slagord: Ia Ia Nijägtha. Ia ia Hashtorh. Ia ia. Ia ia. Ia ia Chtoulhoua phathang.



# Solför- mörkelse

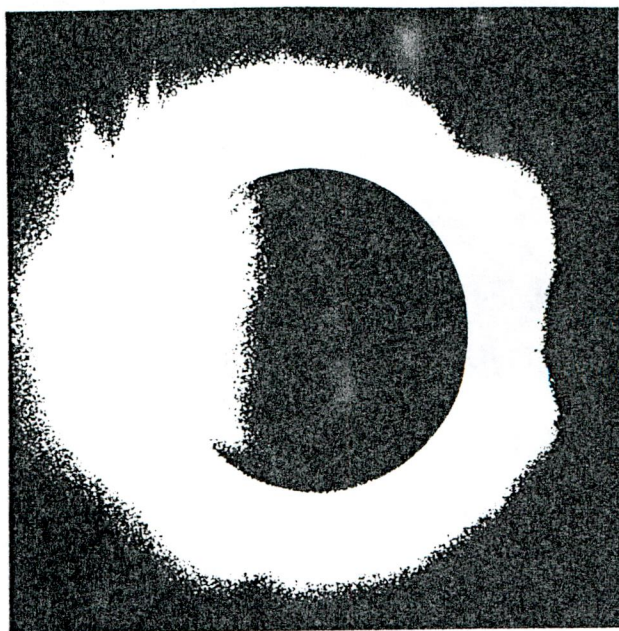


# Solförmörkelser

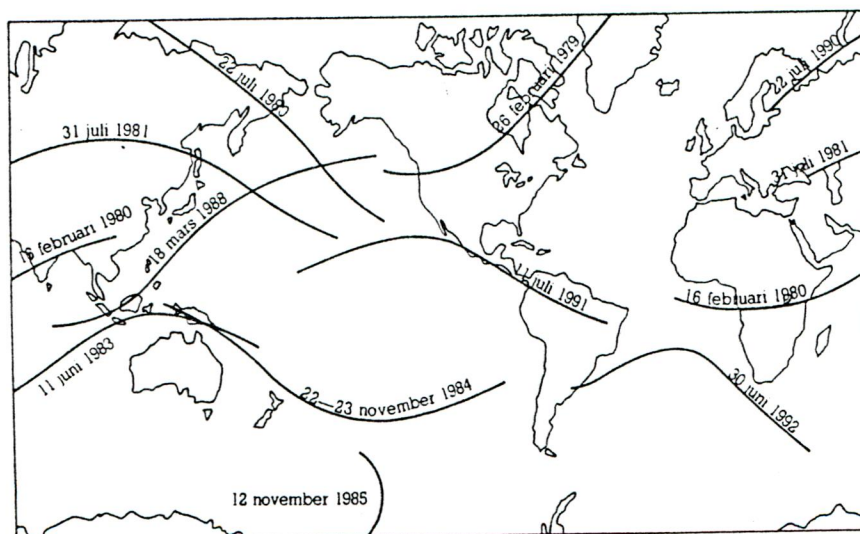
En total solförmörkelse måste vara ett av de mest egenartade och vackra naturfenomen man kan få se. Det är bara ett märkligt sammanträffande som gör det möjligt för oss att bevittna ett sådant skådespel. Solen är ett stort, lysande klot på 150 miljoner kilometers avstånd och med en diameter som är 109 gånger större än jordens. Månen är bara en fjärdedel så stor som jorden, men den ligger nästan 400 gånger närmare än solen. Det är ju så att ett föremål ser mycket mindre ut när det befinner sig långt bort än när det är nära inpå. Skillnaden mellan avståndet till solen och avståndet till månen tar därför ut skillnaden mellan deras storlekar. Resultatet blir att solen och månen ser nästan lika stora ut på himlen.

Det är alltså bara ett sammanträffande att jorden har en måne som skenbart är lika stor som solen. Solen ligger visserligen 390 gånger längre från oss än vad månen gör, men den är också 390 gånger större. Solens större diameter uppvägs exakt av att vi ser solen på ett större avstånd. Vore det inte på detta sätt, skulle vi veta mycket mindre om solens yttre atmosfär. Från ingen annan planet i vårt solsystem kan man se solförmörkelser lika bra som från jorden.

Månen behöver ungefär en månad för ett varv runt jorden. I genomsnitt två till tre gånger per år passerar månen rakt

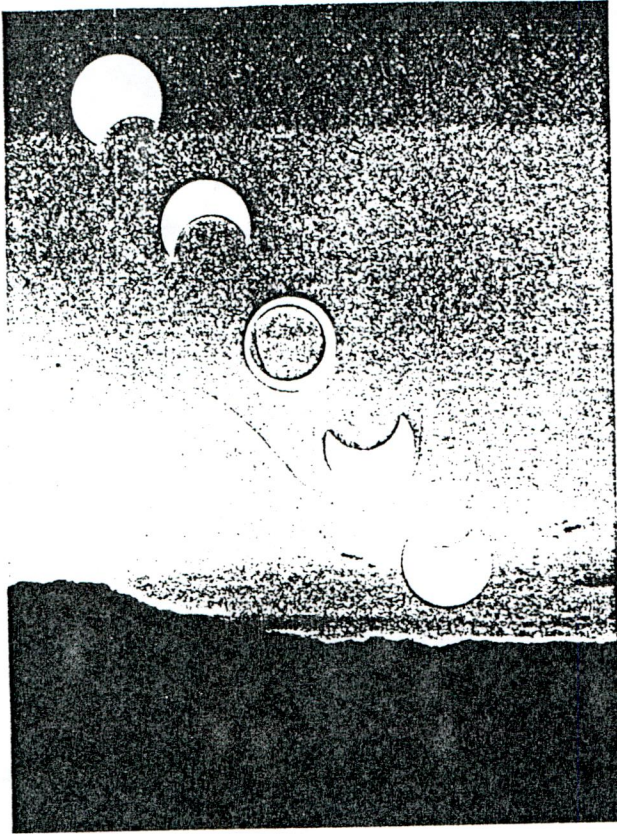


*Under en total solförmörkelse kan man se koronan, solens ljussvaga yttre atmosfärs lager.*



*Den här kartan visar olika solförmörkelserns totalitetszoner.*





mellan jorden och solen. Vid dessa tillfällen äger solförmörkelser rum. Månens mörka skiva skymmer då en kort tid bort hela solen eller en del av solen. Månens skugga mäter på sin höjd något hundratal kilometer i genomskärning vid jordytan, och under det att månen färdas i sin bana sveper skuggan fram längs ett långt, krökt stråk på jorden. En solförmörkelse är synlig som total bara för dem som befinner sig någonstans i denna långsträckt och smala zon. Sett från en bestämd plats varar totaliteten bara några få minuter. Ungefär en timme före totaliteten börjar månen skymma bort en del av solen. Vid det stadiet är förmörkelsen partiell. I vidsträckt områden på båda sidor om totalitetszonen kan man se förmörkelsen som partiell, men inte som total.

När totaliteten närmar sig, mörknar himlen och stjärnorna börjar framträda. När solskivan är helt bortskymd, ser man en skimrande vit strålkran kring den svarta månen. Detta är

*En serie exponeringar gjorda under loppet av en timme visar hur en ringformig solförmörkelse förtskred i Costa Rica år 1974. När solen ligger ovanligt nära och månen ovanligt långt bort, stämmer deras storlekar inte överens. Månen lyckas inte täcka hela solen, som i det här fallet.*

solens korona, ett hölje av tunn, het gas som strömmar utåt från solen. Alldeles inpå den svarta månskivan syns en smal ring av rödaktigt lysande gas — detta är solens kromosfär. Ibland är protuberanser synliga som tungor av gas som skjuter ut från solen.

Månskivans kant är inte helt jämn på grund av de berg och dalar som finns på månen. Strax innan och efter totaliteten kan solen skina fram genom dessa dalar. Fenomenet ser ut som ett pärlband eller en gnistrande diamantring.

För länge sedan var människorna rädda för förmörkelser. De förstod inte vad som hände, och trodde att solen kunde försvinna för alltid. I dag studerar man noggrant förmörkelserna av ett annat skäl. Totala solförmörkelser ger astronomerna en sällan återkommande möjlighet att observera de svagare delarna av solens korona och att ta en ingående titt på kromosfärsskiktet. Långt innan det är dags för en förmörkelse gör man upp noggranna planer för expeditioner till platser som ligger i totalitetszonen. Astronomerna försöker välja platser där det är liten risk för mulen himmel under den kortvariga förmörkelsen! Under de få minuter man har på sig använder man många kameror och instrument samtidigt för en rad olika mätningar. En del forskargrupper ger sig upp i flygplan med sina instrument. På så sätt kan de vara säkra på att komma ovan molnen, och om flygplanet försöker jaga ifatt månskuggan förlängs den tid då förmörkelsen är synlig som total med flera minuter.

Avstånden mellan solen och jorden och mellan jorden och månen är inte oföränderliga. De varierar en smula. När solen är närmare än vanligt och månen mer avlägsen än vanligt, ser månen lite mindre ut än solen. Om det då inträffar en förmörkelse, täcker månen inte solen helt och hållet. I stället omges den mörka månskivan av en lysande ring av solljus. Detta kallar man en ringformig solförmörkelse. Under en ringformig förmörkelse förblir himlen ljus, och koronan blir inte synlig.



●  
●  
●  
●

Koleran i  
Jönköping  
1834



## SOCIALA FÖRHÅLLANDEN

baler och karuseller. Men för att rekreera sig kunde Jönköpingsborna också välja det vackra Limugnen vid Munksjön eller Östra plantagen, som fått sitt namn på den tid då kommissarie Anders Bögvall hade en föga lönande tobaksodling där. Den låg invid Liljeholmen vid Vättern.<sup>19</sup>

### *Koleran*

När Gustav Adolf bestämde läget för det nya Jönköping efter 1612 års brand, såg han problemet helt från försvarssynpunkt. Jönköping var en gränsfästning och måste vara lätt att försvara. De sanitära synpunkterna kom däremot helt i bakgrunden.

De hus, som byggdes på Storsjöraden kom på grund av de trånga tomterna att på många ställen gå ut i vattnet. Rummen hängde samman i en följd, och genom dörrar och fönster drog det, så att det var omöjligt att hålla varmt vid nordlig vind. På Mellanraden väster om torget låg husen ännu trängre och det uppstod gärna en obehaglig stank i rummen in mot gårdarna. Lillsjöradens hus låg också trångt, och på den sida som vette mot Munksjön var de i många fall byggda på pålar. Öster om torget hade husen i början av Mellanraden ett mindre instängt läge, men längre bort var det sämre. Husen på Maderna var osunda, redan därför att de byggts på dålig grund eller rent av i kärr. Hälsotillståndet i staden påverkades också därav, att allt som rörde renhållningen, i Jönköping liksom i andra svenska städer vid den tiden, var under all kritik.

Dricksvatten och vatten till brygning och matlagning togs mycket ofta från sjöarna, särskilt Vättern. Vid stranden av Vättern gick långa bryggor ut i sjön. Vid dessa tömdes slask och orenlighet, där klappades och sköljdes tvättkläder och där rengjordes de slaktade djurens innandäcken. Under sådana omständigheter kunde Vätternsvattnet ej vara särskilt hälsosamt.

Men inte nog härmed. Vattnet i den kanal, som gick genom staden, var nästan stillastående, i synnerhet när mynningen i Vättern sandats igen. I kanalen, där rännstenar mynnade, kastade man ut sopor och annat avfall.



Värst var förhållandena i den s. k. Breda Hamnen mellan de båda maderna. Det hände också, att sopor och gödsel kastades ut direkt på gatorna.<sup>1</sup>

Den hygieniska situationen förbättrades inte av de svin, som drev omkring på gatorna. Redan Gustav Adolfs privilegier förbjöd svinhus i staden, men man satte sig över bestämmelserna. Man försökte ivrigt att få bort djuren från gatorna men utan större framgång. När det på 1790-talet diskuterades att ta bort muren runt Kristinakyrkan, anfördes som motargument att svinen i så fall skulle böka upp kyrkogården (se s. 000). Enligt en anteckning i dödsboken för stadsförsamlingen 1698—1801<sup>2</sup> ansågs det både inom och utom Jönköping, att staden hade ett synnerligen hälsosamt läge. Det var väl ett utslag av vanlig lokalpatriotism och uppfattningen överlevde knappast koleraåret 1834 och delades i varje fall inte av provinsialläkaren Wählin.

Eldsvådorna i slutet av 1700-talet förde med sig att lador och fähus så småningom flyttades ut ur staden och hygien blev väl något bättre, men ofantligt mycket återstod att göra. Den stinkande kanalen, de illaluktande rännstenarna och de sumpiga maderna, där många usla hus växte upp, fanns kvar.

Som en följd av de otillfredsställande hygieniska förhållandena i Jönköping får man se det faktum, att koleran slog så förödande hårt, när den 1834 kom till staden. Tillståndet hade sannerligen inte förbättrats genom den översvämning, som inträffade 1831. Den krävde inga människoliv, men den förorsakade stora materiella skador. Flera gator stod under vatten och på Hovrättstorget försiggick en livlig båttrafik mellan rådhuset, hovrätten och husen vid Storgatan. Båtburna hovrättsledamöter kom för att förrätta sin tjänst.

Den olycka som drabbade Jönköping genom översvämningen var emellertid obetydlig mot den katastrof som koleran innebar. Veckorna före epidemiens utbrott rådde en tryckande värme nästan utan vind. Temperaturen steg i solen till 46 grader Celsius. I kanalen stod vattnet stilla och de svaga vindfläktarna förde med sig en stinkande lukt däri-



## SOCIALA FÖRHÅLLANDEN

från. Viktor Rydberg har i sin skiss »Från Barndomen» talat om dessa »vindlösa, kvava, brännande augustidagar» och om den skräck som vilade över Jönköping under epidemien. Minnena från koleran återkommer f. ö. i Rydbergs pestskildring i »Singoalla»<sup>3</sup>.

Sjukdomen kom till Jönköping i början av augusti 1834. Den fördes dit av en teatertrupp från Kungl. Teatern i Stockholm. Truppen befann sig på turné och kom till Jönköping närmast från Göteborg, som man skyndade sig att lämna, eftersom koleran brutit ut där. Sällskapet tog in på gästgivaregården. Redan vid ankomsten den 4 augusti var en av skådespelarna, sällskapets primo amoroso, den »gudasköne» Collberg, sjuk, och följande dag blev han sängliggande. Han undersöktes av stadens läkarexpertis: regementsläkaren Carl Nordstedt, provinsialläkaren, professor Frans Eneroth och stadsläkaren H. O. Caspersson. Man var något osäker om diagnosen, men man lutade åt att betrakta sjukdomen som den asiatiska koleran (Cholera morbus). Snart behövde man emellertid inte tvivla. Collberg dog redan den 8 augusti och smittan spred sig. Flera personer som kommit i beröring med skådespelaren avled hastigt. Till sjukdomens spridning bidrog kanske också, att stadens kvinnor i stora skaror infann sig för att se Collberg »stå lik». Thecla Wrangel har berättat, hur hennes moster på gamla dar brukade berätta med entusiasm om Collbergs lit de parade och om hur hon klippt en lock från hans mörka hår.<sup>4</sup>

Speciellt bland den fattiga befolkningen på Båtsmansbacken fanns en utmärkt jordmån för sjukdomen. I den läkarrapport, som avlämnades till Kungl. Sundhetskollegium sedan epidemien upphört, finner man en kuslig skildring av förhållandena där. Båtsmansbacken bestod av en mängd låga och tätbyggda kojor, där osnyggheten av många orsaker bredde ut sig. På många ställen bodde stora familjer i ett enda litet, lågt och fuktigt rum. Vätterns vatten trängde vid stormar ofta in mellan tiljorna och den genomdränkta sanden underhöll fuktighet och svamp. Den lilla dager, som bestods, släpptes in genom ett litet smutsigt, ofta tillspikat fönster. Utsikten begränsades ofta av grannens vägg, en ved-



## KOLERAN

stapel eller en sophög. Här låg nu ofta i brist på utrymme döda, sjuka och friska om varandra och luften var nästan omöjlig att andas.

Från Båtsmansbacken spred sig koleran snabbt; först till de angränsande *delarna* av Östra kvarteret och till Svenska maden och så småningom allt längre mot väster i staden. Det dröjde dock fjorton dagar, innan den fick fast fot väster om Vindbron, men sedan härjade den fruktansvärt bland befolkningen på Förborgen.

Lektor Rydbergs bror, Carl August Rydberg, beskrev i ett brev 1853, då koleran ånyo kom till Jönköping, epidemiens härjningar 1834: »Jag minnes det som igår. Jag tycker mig se de överfyllda likvagnarna och höra de jämt ringande dödslockorna, de döendes och sörjandes jämmer. Jag tycker mig känna den kvävande hettan och oset av ben, tjära m. m., varmed eldades i grytor på stadens gator. Jag tycker mig se min döende mor, se henne död och den till förtvivlan gränsande sorg, som bemäktigade sig oss alla.»<sup>5</sup>

Genom Jönköpings Tidnings Cholera bulletiner får man fortlöpande rapporter om sjukdomens härjningar. Från början gjorde man i tidningen gällande att det inte var fråga om den fruktade Cholera morbus, en uppgift som senare grymt dementerades av de publicerade förteckningarna över avlidna.

Stadens myndigheter satt ingalunda med armarna i kors. Visserligen är det källmaterial vi har till förfogande för en skildring av koleran i Jönköping i stort sett utgången från stadens officiella myndigheter, vilket gör att man måste räkna med att man överbetonat betydelsen av dessas åtgärder. Detta till trots torde man kunna påstå, att myndigheterna gjort vad som stod i deras makt för att stävja farsoten. Möjligheterna var ju starkt begränsade på grund av de bristande medicinska insikter, som var karakteristiska för tiden. Magistraten och stadens sundhetsnämnd, som bestod av elva personer med prosten Wetterling som ordförande, hade huvudansvaret för de åtgärder, som vidtogs. Lekstugor och folksamlingar förbjöds, förtäring på stadens krogar likaså, magistraten sammankallade ej borgerskapet, rättegångsförhandlingar inställdes, ett rådmansval upp-



sköts och likaså en provpredikan till en ledig komministratur. Förbudet mot folksamlingar blev emellertid aldrig effektivt, eftersom gudstjänster och nattvardsgång ägde rum, bådadera med livligt deltagande. Den 19 och 20 augusti, d. v. s. omedelbart före epidemiens kulmen, var det 360 respektive 220 deltagare i nattvardsgången. Sedan koleran upphört, sjönk deltagarantalet mycket starkt.

Sundhetsnämnden utsåg ett par uppsyningsmän inom vart och ett av stadens kvarter. Dessa hade många uppgifter att fylla: att sörja för renligheten inom kvarteret, se till att de sjuka tog föreskrivet läkemedel, att läkare hämtades, att den sjuke isolerades och att rum och kläder efter de avlidna rökades. Extra läkare anställdes, bland dem K. A. Wetterbergh, senare känd som författare under pseudonymen Onkel Adam, och Sven Erik Sköldberg, provinsialläkare i Skillingaryd. Sköldbergs insatser som läkare tycks ha varit utomordentliga. Han arbetade outtröttligt och utan lön. Tidigt och sent kunde man se honom rida runt på stadens gator.<sup>6</sup> En annan av läkarna, T. H. Bunth, avled under epidemien. Hans minne hyllades med en dikt i Jönköpings Tidning.

Förutom ett provisoriskt sjukhus, som inrättats redan före kolerans utbrott, öppnades två nya, ett på Liljeholmen och ett vid Nya Torget. Helt naturligt blev det svårt att anskaffa sköterskor till dessa sjukhus och likaledes att få tag i erforderligt antal likbärare och dödgrävare. Dessa kategorier utsatte sig givetvis för särskilt stora risker. Dödligheten bland dem var stor liksom bland apotekspersonalen.

»Nästan alla näringar ligga nere. Den enda rörelse våra gator på några dagar företett är transporter av sjuklingar och lik samt av ilande apoteks- och sjukbud. Hela samhället sysselsätter sig numera snart sagt endast med sjukvård och dödsberedelse.» Så skriver Jönköpings Tidning för den 23 aug.

Huvudläkemedel var calomel, vars verkningar enligt läkarrapporten anses ha varit synnerligen gynnsamma. Man använde också bad, frotteringar, varma och torra omslag, stora senapsdegar i maggropen och universalmedlet åderlåtning, det senare dock alltid under hänsynstagande



till »patientens individuella tillstånd och sjukdomens speciella omständigheter» enligt läkarrapporten. Läkarna ansåg sig i denna rapport trots den höga dödsprocenten ha behandlat sjukdomen med en viss framgång. En annan uppfattning hade landshövdingen C. G. Bergensträhle, som 1838 i sin femårsberättelse uttryckte sin syn på saken något annorlunda. Han förklarade, att alla medel syntes ha samma verkan som det som en bohusslänsk präst rekommenderade i ett recept: »25 droppar Cajeput-olja intages på en sockerbit, så snart koleran förmärkes. Skulle ej sjukdomen förvid giva sig, intages en halv timma därefter åter 25 droppar av samma slags olja. Uteblir förbättringen även härefter dör patienten».

Om de utdelade läkemedlen hade någon större inverkan på sjukdomens utgång kan väl vara ovisst. Troligen kom landshövdingen sanningen nära. Däremot är det alldeles klart, att de ekonomiska, sociala och därmed förknippade hygieniska förhållanden, under vilka människorna levde, hade den allra största betydelse för vederbörandes möjligheter att överleva epidemien. Dödsprocenten hos de bättre ställda var ringa, hos de fattiga skrämmande stor. Men detta förhållande kan självfallet också tolkas så, att de mera burgna Jönköpingsborna i motsats till den fattigare befolkningen snabbt kom under läkarvård.

Det första dödsfallet i kolera inträffade den 8 augusti och den 9 september förklarades epidemien ha upphört. Enligt Schartaus helt säkert riktiga beräkningar i Jönköpings historia, del 4, uppgick antalet avlidna i kolera i Jönköping under epidemien till minst 620. Enligt läkarnas rapport insjuknade 1352 personer. Siffran är kanske inte alldeles exakt, eftersom diagnosen i vissa fall var osäker, men felmarginalen torde inte vara alltför stor. Ungefär hälften av de insjuknade dog alltså. Detta var mycket onormalt för en stad, där en verklig koleraepidemi utbrutit. Det var en gängse siffra litet varstans i Europa. Men att ungefär en sjundedel av stadens befolkning avled i sjukdomen är däremot en mycket hög siffra, enligt Jönköpings Tidning högre än för någon annan plats i Europa. När läkarna i sin rapport som huvudorsaker härtill pekar på stadens osunda läge, de bristfälliga hygieniska förhållandena och den talrika fattiga be-





*Hedvig Christina Rydberg, född Duker, Viktor Rydbergs moder, död 1834 under kolera-epidemien. Gravstenen står på slottskyrkogården. Foto C.-E. Dahl.*



## KOLERAN

folkningen torde deras uppfattning i huvudsak vara riktig, även om man måste räkna med att de kunde ha anledning att förringa de rent medicinska skälen.

Även senare drabbades Jönköping av kolera, bl. a. 1853 och 1857, men farsoten slog då inte så hårt. 1834 var det svåra året i Jönköpings senare historia, dödsåret.

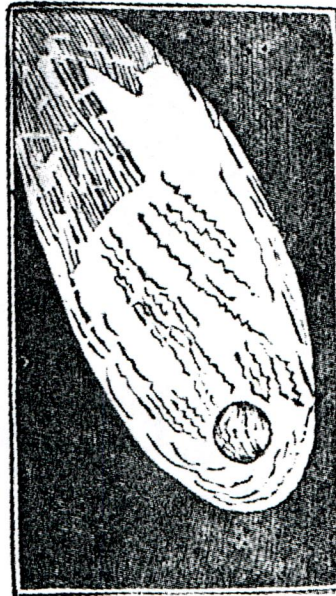
De sociala missförhållandena i Jönköping accentuerades självfallet på ett förkrossande sätt av kolerans härjningar. Staden led brist på livsmedel men man lyckades avhjälpa de värsta missförhållandena genom att välbärgat folk sköt samman medel till en soppkokningsanstalt. Man stod emellertid inför en värre uppgift: att ta hand om över tvåhundra värnlösa barn, av vilka mer än 50 saknade hem. Tillfälliga bostäder anskaffades åt dem i Lancasterskolans lokaler vid Kanalgatan och insamlingar av pengar anordnades med gott resultat. Ur de erfarenheter man gjorde under koleraepidemien växte det även fram ett initiativ, som siktade på framtiden. Man genomförde en grundlig omorganisation av fattigvården. Redan i oktober 1834 fastställde en för stads- och slotts församlingarna gemensam sockenstämma principerna för denna. Reformen behandlas utförligare i annat sammanhang.

1830-talet var ett hemsökelsens årtionde för Jönköping. Inte nog med att staden 1831 drabbades av översvämning och 1834 av kolera utan härtill kom 1835 en förödande eldsvåda. Nästan alla hus mellan Storgatan och Vättern brann ner. Sinnena var upprörda och det vilade något av undergångsstämning över staden. En komet visade sig på himmelen. Man tolkade på den tiden ofta vissa naturfenomen som förebud till den sista världskatastrofen. De farhågor, som gemene man i Jönköping hyste framgår tydligt av en skrift, som kom ut 1835: »Svar på den frågan: hvad har världen att frukta av den väntade kometen?» Ingenting, försäkrade författaren till skriften, en tysk, som hette Hartmann.

Viktor Rydbergs känsliga barnasinne har registrerat stämningarna i staden och har återgivit dem i skissen »Från barndomen».

»Mången trodde, att farsoten (koleran) var ett förebud om yttersta





Kometen.

Något

om

# Kometen,

om

enligt flere Astronomers ut-  
sago, blir hos oss synlig

innewarande

år 1835.

Tredje Upplagan.

---

Jönköping,  
Tryckt hos W. E. Lundström.  
1835

*Bilden är hämtad ur den bok Rydberg nämner. På dess första blad avbildades »en gul- och rödskimrande stjärna i ett dunsthölje».*

domen. En gång, när det talades om de där augustidagarna, togs bibeln med de stora spännena fram, och det lästes om en black häst och hans ryttare, vars namn var döden, om stjärnors fall från himmelen och om vredens dag, som närmar sig.

Det lästes även ur en annan bok, vars första blad visade å svart grund en gul- och rödskimrande stjärna i ett dunsthölje, som förlängdes och liknade ett släp.

Ordet kometen nämndes ofta. Om kvällarna stod på gatan folk i grupper, som samtalade och såg mot himmelen.

'Kometen syntes tydligt', sade en afton, kort före liggdags, husets tjänarinna. Hon tog gossen v.d handen och förde honom ut. Det var



## DE FATTIGA

ännu icke nattmörkt, men här och där i det dunkelblå blinkade stjärnor och bland dem tedde sig stjärnan med släpet.

Många voro ute och skådade järtecknet. 'Kometen är större nu än i går', sade en. En annan sade: 'Om några dygn är han så stor, att han betäcker himmelen'. Man talade om världens förbränning och yttersta dagen.

Annars, när man efter ändat dagsverke samlades utanför husportarna, var det vanligt att skämta och skratta. Nu sågo människorna allvarliga ut. Något tungt och beklämt var över dem».

Det var Halleys komet, som visade sig 1835, och den bok, som Viktor Rydberg talar om var en annan än den ovannämnda men båda kom ut på Lundströms förlag i Jönköping. De avsåg närmast att lugna sinnena.<sup>7</sup> Olyckorna kom slag i slag och de drabbade staden under en period då dess näringsliv befann sig i en vågdal. Men det fanns också mindre mörka inslag i bilden. Göta kanal hade öppnats för trafik. Snart skulle förliga vindar börja blåsa över Jönköping. Staden gick mot ljusare tider.

### *De fattiga*

Under 1700-talets andra hälft bryter i Sverige den uppfattningen mer och mer igenom, att det förelåg skyldighet för kommunerna att sörja för de fattiga, även om det var oklart på vilket sätt detta skulle ske och även om det var uppenbart, att de fattiga på många håll var så talrika, att det var omöjligt att lösa frågan om deras omhändertagande. Det florerande tiggeriet var en viktig drivkraft till att man intresserade sig för fattigvårdsfrågan. Genom fattigvårdslagen av år 1847 reglerades fattigvårdslagstiftningen mera systematiskt.

För Jönköpings del var fattigvårdsproblemet ytterst brännande under den här skildrade epoken. Det kunde inte vara annat. 1700-talet och de första årtiondena av 1800-talet var ekonomiskt sett sannerligen ingen lysande tid för Jönköpings stad. Alldeles speciellt besvärliga ur fattig-



●  
●  
●  
●

# Egyptisk Mytologi



crouching jackal or as a jackal-headed man. He was patron of embalming and of the funerary rites, and in the halls of OSIRIS supervised the judgment of the deceased, whose heart was weighed against the feather of Truth.

**Anunnaki:** in ancient Mesopotamia, sometimes a term for the gods of the earth, as the *igigi* are those of heaven, but in some texts the positions are reversed.

**Apepi:** in ancient Egypt, the great serpent-dragon who is the chief of the antagonists of RA during his nocturnal journey through the underworld, and whom the sun-god continually overthrows.

**Aphrodite (Lat. Venus):** Greek goddess of love, beauty and sexual rapture. She is directly related to the ancient fertility and mother goddesses of the East, e.g. ~~ISIS, HATHOR, ISHTAR~~ (ASHERAH, ASTARTE), ANATH, etc., and many authorities believe that her worship came into Greece through Cyprus, one of the focal points of culture between the ancient Near East and Greece. According to the most popular account, she rose from the sea off Cyprus and established her temple there, and the Cyprian city of Paphos was in fact the site of one of the oldest centers of her worship. The same account is given of the island of Cythera, and hence she is often referred to as KYPRIS and CYTHEREA. Homer calls her the daughter of ZEUS and DIONE. According to a more widely current belief, reported by Hesiod, Aphrodite's origin goes back to the myth of the castration of OURANOS. KRONOS threw the severed genitals into the sea, which began to churn and foam about them. From this foam arose the goddess, and in the sea she was carried to Cyprus or Cythera. The Greek word *aphros*, "sea foam," was

hence incorrectly explained by popular etymology as the origin of her name.

**Aphrodisia**, the festivals of Aphrodite, were celebrated in various centers of Greece, particularly Corinth and Athens. Her priestesses were not "prostitutes," but women who represented the goddess, and union with them was considered one of the methods of worship.

Aphrodite was officially the wife of HEPHAESTUS, but loved and was loved by many of both gods and men. Among mortals, the most famous are ADONIS and ANCHISES.

**Apis:** the Greek rendering of the Egyptian *Hap*, the sacred bull kept at Memphis in ancient Egypt, and regarded as an incarnation of the gods PTAH and OSIRIS. See also SERAPIS.

**Apocatequil:** among the Incas of Peru, the legendary high priest of the moon-god. He was god of the lightning, and statues to him were erected upon the mountaintops.

**Apollo:** son of ZEUS and LETO. The latter bore both Apollo and his twin sister ARTEMIS on the island of Delos, whither she had fled to escape the wrath of HERA, and Delos was one of the most ancient shrines of Apollo. Apollo assumed various functions, all broadly interrelated. He was primarily god of prophecy and vaticination, and his shrine and oracle at Delphi were famous throughout antiquity. As seer, Apollo is patron of poetry and music and leader of the MUSES, and as prophet and magician he is patron of medicine and the healing arts. Conversely, he can deal out death, and as such is represented as an archer, the "far-shooter" who slays with his arrows. He is also connected with the



DIONYSUS. Dionysus later conducted her out of Hades to Olympus and made her immortal.

**Semiramis:** in Classical literature, a legendary queen of Assyria, daughter of ATARGATIS or DERCEO. She was famed for her beauty, intelligence and sensuality, and reputed to have built the city of Babylon, among others.

**Seraphim:** term used in the Old Testament designating certain divine creatures associated with the CHERUBIM, and later taken to be angels. The word means "the fiery, or burning ones" in Hebrew and they are described as winged. Possibly they were originally legendary winged serpents.

**Serapis:** the state god of Egypt during the times of the Ptolemies. The name is a Greek version of a combination of OSIRIS and APIS, the sacred bull which was regarded as the incarnation of PTAH. Serapis is represented in typically Greek style, as a man with thick curly hair and beard, similar to ZEUS, with a basket or cuplike vessel upon his head.

**Serket:** see SELKET

**Set (Setekh, Setesh, Seth):** ancient Egyptian fertility-god, and deity of storm and turmoil, son of GEB and NUT and brother of OSIRIS, ISIS and NEPHTHYS, the latter sometimes mentioned as his consort. In historical times he was the "villain" among the gods (see OSIRIS), but always worshipped as a powerful deity to be propitiated. As antagonist of the great gods Osiris and HORUS, he was equated by the Greeks with the serpent TYPHON, as the Egyptians themselves sometimes equated him with APEPI. Because of his storm and fertility aspects, the Egyptians also identified him with the Canaanite god BAAL. He is depicted as a peculiar doglike animal

with a curved snout and erect ears with square ends, sitting on his haunches, or in human form with the head of that animal. The animal itself has been variously thought to be a species of dog, an ass, a pig or some wild beast like the okapi, but its exact identification remains obscure.

**Shakti, Sakti:** in Hindu myth, the appellation of the consort of SHIVA as the female principle of active, dynamic potency.

**Shaman:** magician and "medicine man" among the northern Siberian and Eskimo tribes. The shaman operates by means of ecstasy, into which he excites himself by means of his drum, and in this state of trance leaves his body and communes with the spirits for purposes of divination.

**Shamash:** ancient Sumero-Babylonian sun-god, represented as rising from or striding upon the mountains, with rays issuing from his shoulders. He was regarded as upholder of truth and justice, and together with SIN and HADAD (or ADAD) he makes up the second triad of Mesopotamian gods. In the Sumerian texts, he is known as UTU or BABBAR.

**Shang-Ti:** in Chinese myth, the supreme ancestor-god, originally a chthonic vegetation-deity. He is regarded as Lord of Heaven (TIEN), and often referred to by that name.

**Shasti:** in Hindu myth, a protective goddess of children.

**Shen Nung:** in Chinese myth, an early legendary emperor who taught his people the arts of agriculture and was later elevated to deity.

**Sheol:** in the Old Testament, a dim region under the



SHNU



ancient Iranian mythology, Rashnu the judge of the dead, together with Mithra, the son of the supreme Ahura Mazda.

Uprightness of Rashnu was his great quality. It was said that the golden scales on which he weighed the souls of the dead showed favour to no one, neither the good nor the bad, nor yet the rich and princes. Not for a hair's breadth would he err, for he is no respecter of persons. He deals out impartial justice to the highest and the lowest."

Ancient Iranians believed that the soul of a man died for three days and nights beside the body, awaiting the decision of Rashnu. Once the stern judge had weighed the evidence and reached a conclusion, the soul would be sent across a bridge which separated the living from the dead. The soul of a good person would be aided in the difficult crossing by a fair demon, who would lead him safely to heaven. But a damned soul would find the bridge as narrow as the edge of a razor and, if it wavered, would topple downward to a land of torment. There, demons would punish the sinner with every kind of cruel torment.

The judgement of Rashnu contrasts that of OSIRIS in ancient Egypt. According to the Egyptians, it was possible for a soul to avert an unfavourable judgement as long as sufficient magical power had been mustered. For this reason, the Egyptian god THOTH evolved from being the recorder of judgement into an advocate for the soul and a magician. The effectiveness of his intervention was thought to be reinforced by the ritual use of spells.

See p. 91 and Afterlife, p. 147



RE

The sun god of the ancient Egyptians (also known as Ra) and the most important member of the Egyptian pantheon. The name probably means "creator".

Despite his importance, Re had no great temples of his own, for the good reason that his worship was part of every other cult. Of the two principal gods who were worshipped in Egypt, Re and OSIRIS, the sun god was always paramount, although in the interests of personal salvation the underworld god had a massive following as well. The pharaohs styled themselves as the sons of Re.

The power of the sun clearly impressed the Egyptians. Its daily passage across the sky gave rise to a multiplicity of metaphors. At dawn the sun was regarded as a newborn child issuing forth from the womb of the sky goddess NUT, or as a calf being born from the great cow of the heavens. At midday, the sun was associated with a flying falcon, or a boat floating upon the blue sea of heaven. At dusk it was an old man who stepped down to the land of the dead, situated far below the western horizon.

The sun was sometimes an all-seeing eye, burning with judgement. But perhaps the most curious image was of a great scarab beetle which pushed the fiery ball of the sun before it, just as it rolls a ball of dung along the ground.

In the Heliopolitan myth of creation, as Atum, Re emerged from the primeval

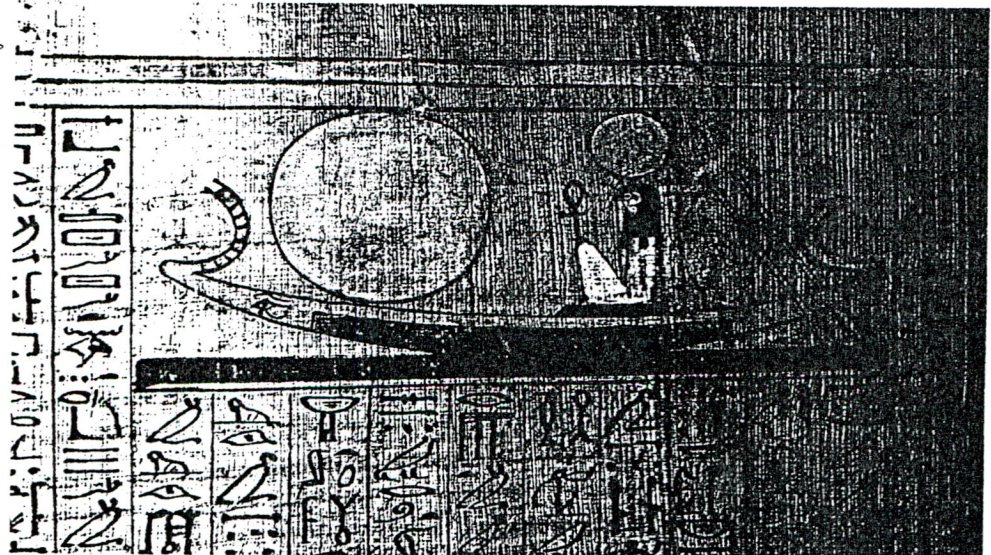
waters and, through an act of self-fertilization, brought forth the first divine pair - Shu, the god of air, and Tefnut, the goddess of moisture. From their union sprang the earth god Geb and the sky goddess NUT, the parents of OSIRIS, ISIS, SETH and Nephthys.

The arch-enemy of Re was the serpent Aapep (known by the Greeks as Apophis), who tried to attack him during the night, when the boat of the sun god sailed eastward through the underworld. Aapep was the Egyptian counterpart of the Babylonian chaos-dragon TIAMAT.

Magic was inextricably interwoven with Egyptian religion, and a spell was used in a ceremony to aid Re in his struggle with Aapep, who after sunrise even dared to raise stormclouds in the sky to shut out the light of the sun. The ritual involved the destruction of an effigy of Aapep, represented as a crocodile or a snake. This effigy was made of wax and Aapep's name was inscribed on it in green ink. It was then wrapped like a mummy in papyrus, insulted, chopped into pieces, and scattered on the ground.

In his dotage, Re was forced to give Isis a portion of his magical power by revealing his secret name (whoever knew the name owned the power of magic). He also commissioned the cow goddess HATHOR with the destruction of mankind.

See Natural Phenomena, p. 138



The sun god Re crossing the sky

SEE ALSO AAPEP, NEPHTHYS



Hål i  
huvudet



Perhaps you like to save reading this for \_after\_ lunch...

Originally-From: bjacob@buscum1.sdsu.edu  
<<Forwards deleted>>

Well, here goes. More than you ever wanted to know about trepanation from  
\_Eccentric Lives & Peculiar Notions\_ by John Michell.

#### THE PEOPLE WITH HOLES IN THEIR HEADS

Amanda Peilding lives in a charming flat looking over London's river with her companion, Joey Hellen, and their infant son, Rock. She is a successful painter, and she and Joey have an art gallery in a fashionable street of the King's Road. Another of her talents is for politics. At the last two General Elections she stood for Parliament in Chelsea, more than doubling her vote on the second occasion from 49 to 139. It does not sound much, but the cause for which she stands is unfamiliar and lacks obvious appeal. Peilding and her voters demand that trepanning operations be made freely available on the National Health. Trepanation means cutting a hole in your skull.

The founder of the trepanation movement is a Dutch savant, Dr Bart Hughes. In 1962 he made a discovery which his followers proclaim as the most significant in modern times. One's state and degree of consciousness, he realized, are related to the volume of blood in the brain. According to his theory of evolution, the adoption of an upright stance brought certain benefits to the human race, but it caused the flow of blood through the head to be limited by gravity, thus reducing the range of human consciousness. Certain parts of the brain ceased or reduced their functions while others, particularly those parts relating to speech and reasoning, became emphasized in compensation.

One can redress the balance by a number of methods, such as standing on one's head, jumping from a hot bath into a cold one, or the use of drugs; but the wider consciousness thus obtained is only temporary. Bart Hughes shared the common goal of mystics and poets in all ages: he wanted to achieve permanently the higher level of vision, which he associated with an increased volume of blood in the capillaries of the brain.

The higher state of mind he sought was that of childhood. Babies are born with skulls unsealed, and it is not until one is an adult that the bony carapace is formed which completely encloses the membranes surrounding the brain and inhibits their pulsations in response to heart-beats. In consequence, the adult loses touch with the dreams, imagination and intense perceptions of the child. His mental balance becomes upset by egoism and neuroses. To cure these problems, first in himself and then for the whole world, Dr Hughes returned his cranium to something like the condition of infancy by cutting out a small disc of bone with an electric drill.

Experiencing immediate beneficial effects from this operation, he began preaching to anyone who would listen to the doctrine of trepanation. By liberating his brain from its total imprisonment in his skull, he claimed to have restored his pulsations, increased the volume of blood in it and acquired a more complete, satisfying state of consciousness than grown-up people normally enjoy. The medical and legal authorities reacted to Hughes's discovery with horror and rewarded him with a spell in a Dutch lunatic asylum.

Joseph Hellen met Bart Hughes in 1965 in Ibiza and quickly became his leading, or rather one and only, disciple. Years later he wrote a book called Bore Hole, the contents of which are summarized in its opening

sentence: 'This is the story of how I came to drill a hole in my skull to get permanently high.' . . . (a few paragraphs detail Joseph Hellen's early experiments with LSD, and how he finds out about Bart Hughes.)

The time came when Joey felt he had preached enough and that he now had to act. He did not agree with Hollingshead that the third eye was merely a figure of speech, believing in its physical attainment through self-trepanation. Support for this can be found in archaeology. Skulls of ancient people all over the world give evidence that their owners were skillfully trepanned during their lifetimes, and many of these appear to have been of noble or priestly castes. The medical practice of trepanation was continued up to the present century in treatment of madness, the hole in the skull being seen as a way of relieving pressure on the brain or letting out the devils that possessed it. By his scientific explanation of the reasons for the operation, Bart Hughes had removed it from the area of superstition, and Joey Hellen proposed to be the second person to perform it on himself in the interest of enlightenment.

Bart had become a close friend of Amanda Peilding, and they went off to Amsterdam together while Joey took care of Amanda's flat. This was the opportunity he had been waiting for to bore a hole in his head.

The most gripping passages in Bore Hole describe his various attempts to complete the operation. They are also extremely gruesome, and those who lack medical curiosity would do well to read no further. Yet to those who might contemplate trepanation for and by themselves, Joey's experiences are a salutary warning. It should be emphasized that neither he, Bart nor Amanda has ever recommended people to follow their example by performing their own operations. For years they have been looking for doctors who would understand their theories and would agree to trepan volunteer patients as a form of therapy. Strangely enough, not one member of the medical profession has been converted.

In a surgical store Joey found a trepan instrument, a kind of auger or corkscrew designed to be worked by hand. It was much cheaper and, Joey felt, more sensitive than an electric drill. Its main feature was a metal spike, surrounded by a ring of saw-teeth. The spike was meant to be driven into the skull, holding the trepan steady until the revolving saw made a groove, after which it could be retracted. If all went well, the saw-band should remove disc of bone and expose the brain.

Joey's first attempt at self-trepanation was a fiasco. He had no previous medical experience, and the needles he had bought for administering a local anaesthetic to the crown of his head proved to be too thin and crumpled up or broke. Next day he obtained some stouted needles, took a tab of LSD to steady his nerves and set to in earnest. First he made an incision to the bone, and then applied the trepan to his bared skull. But the first part of the operation, driving the spike into the bone, was impossible to accomplish. Joey described it as like trying to uncock a bottle from the inside. He realized he needed help and telephoned Bart in Amsterdam, who promised he would come over and assist at the next operation. This plan was frustrated by the Home Office, which listed Dr Hughes as an undesirable visitor to Britain and barred his entry.

Amanda agreed to take his place. Soon after her return to London she helped Joey re-open the wound in his head and, by pressing the trepan with all her might against his skull, managed to get the spike to take hold and the saw-teeth to bite. Joey then took over at cranking the saw. Once again he had swallowed some LSD. After a long period of sawing, just as he was about to break through, he suddenly fainted. Amanda called an ambulance and he was taken to hospital, where horrified doctors told him that he was lucky to be alive and that if he had drilled a fraction of an inch further



he would have killed himself.

The psychiatrists took a particular interest in his case, and a group of them arranged to examine him. Before this could be done, he had to appear in court on a charge of possessing a small amount of cannabis. The magistrate demanded another psychiatrist's report and demanded him for a week in prison.

There followed a period of embarrassment as the rumour went round London that Joey Wellen had trepanned himself, whereas in fact he had failed to do so. As soon as possible, therefore, he prepared for a third attempt.

proceeding as before, but now with the benefit of experience, he soon found the groove from the previous operation and began to saw through the siver of bone separating him from enlightenment or, as the doctors had predicted, instant death. What followed is best quoted from 'Bore Hole.'

'After some time there was an ominous sounding schlurp and the sound of bubbling. I drew the trepan out and the gurgling continued. It sounded like air bubbles running under the skull as they were pressed out. I looked at the trepan and there was a bit of bone in it. At last! On closer inspection I saw that the disc of bone was much deeper on one side than on the other. Obviously the trepan had not been straight and had gone through at one point only, then the piece of bone had snapped off and come out. I was reluctant to start drilling again for fear of damaging the brain membranes with the deeper part while I was cutting through the rest or of breaking off a splinter. If only I had an electric drill it would have been so much simpler. Amanda was sure I was through. There seemed no other explanation for the schlurping noises I decided to call it a day. At the time I thought that any hole would do, no matter what size. I bandaged up my head and cleared away the mess.'

There was still doubt in his mind as to whether he had really broken through and, if so, whether the hole was big enough to restore pulsation to his brain. The operation had left him with a feeling of wellbeing, but he realized that it could simply be from relief at having ended it. To put the matter beyond doubt, he decided to bore another hole at a new spot just above the hairline, this time using an electric drill. In the spring of 1970, Amanda was in America and Joey did the operation alone. He applied the drill to his forehead, but after half an hour's work the electric cable burnt out. Once again he was frustrated. An engineer in the flat below him was able to repair the instrument and next day he set out to finish the job. 'This time I was not in any doubt. The drill head went at least an inch deep through the hole. A great gush of blood followed my withdrawal of the drill. In the mirror I could see the blood in the hole rising and falling with the pulsation of the brain.'

The result was all he had hoped for. During the next four hours he felt his spirits rising higher until he reached a state of freedom and serenity which he claims, has been with him ever since.

For some time now he had been sharing a flat with Amanda, and when she came back from America she immediately noticed the change in him. This encouraged her to join him on the mental plane by doing her own trepanation. The operation was carefully recorded. She had obtained a cine-camera, and Joey stood by, filming, as she attacked her head with an electric drill. The film shows her carefully at work, dressed in a blood-spattered white robe. She shaves her head, makes an incision in her head with a scalpel and calaly starts drilling. Blood spurts as she penetrates the skull. She lays aside the drill and with a triumphant smile advances towards Joey and the camera.

Ever since, Joey and Amanda have lived and worked together in harmony. From the business of buying old prints to colour and resell, they have

progressed to ownership of the pigeonhole gallery and seen reasonably prosperous. They have also started a family. There is nothing apparently abnormal about them, and many of their old friends agree in finding them even more pleasant and contented since their operations. There is plenty of leisure in their lives, mingled with the kind of activities they most enjoy. These of course include talking and writing about trepanation. They have lectured widely in Europe and America to groups of doctors and other interested people, showing the film of Amanda's self-operation, entitled 'Heartbeat in the Brain'. It is generally received with awe, the sight of blood often causing people to faint. At one showing in London a film critic described the audience 'dropping off their seats one by one like ripe plums'. Yet it was not designed to be gruesome. The soundtrack is of soothing music, and the surgical scenes alternate with some delightful notion studies of Amanda's pet pigeon, Birdie, as a symbol of peace and wisdom.'

Bill Jacobs

I've got seven holes in my skull.

William Jacobs

Astronomy Dept., San Diego State

[bjacob@scsunsun1.sdsu.edu](mailto:bjacob@scsunsun1.sdsu.edu)

Watt 18:19

Orn om ditt öga är dig till förmånelse,  
så nu ut det och kasta det från dig.  
Det är bättre för dig att inga livet  
ett vara både öppen i behåll ändgå an.  
och kastas i det brinnande fehenna.

nda

LOSMIN 1007



Text på  
Museet



Text på museet

Själv mordets Apoteos:

Hvarför vänta längre, när vintern börjar sömna sin svepningsduk,  
när den första skumma tanken gjort själen gammal och sjuk!  
Nej, då lågan börjar sjunka och stigandets gräns är satt,  
då är dags att vandra i möte evighetens natt.

Du lifsens gud, som dansar i mitt unga hedna blod,  
du som sjunger i skalders sånger och i hjältarnas öfvermod,  
ge mej, när min dag är inne, den visshet du gaf de två,  
ge mej bud, när min dag är kommen, att jag bör ta afsked och gå!

Si, då vill jag famna lifvet och tacka för allt det bjöd,  
af rosor och höga drömmar och lifstrons rödaste glöd,  
och då vill jag gå och bytas i mull och i vindarnas svall  
och ropa till afsked ett jublande:  
Vive l'Internationale!

Edward Kelke



## JÖNKÖPINGSGRUPPEN

I början av 1830-talets Jönköping fanns en grupp konstnärer kallade **Jönköpingsgruppen**. Dessa var för sin tid mycket unika. Tvärt emot den rådande tidens mode med romantiska och realistiska landskapsmålningar målade de starkt suggestiva och provokativa abstrakter.

Gruppen bestod av poeten **Edward Kelke**, **Oskar Rask** samt grundaren **Johan Erland Davidsson**, skaparen av **Ichioismen**. Tyvärr gick alla verk förlorade vid den stora koleraepedemin som härjade i Jönköping i under 1830-talet. Det har man länge trott i alla fall.

Vår museichef **Erik Wegraeus** fann av en händelse ett verk av den kände **Johan D** i Egypten och förde det med sig till dess hemstad. Kring detta verk har nu byggts upp den här utställning om Jönköpingsgruppen och deras verk.

Dagens konstnärer tillhörande det så kallade konstnärskollektivet, har anammat denna stil kallad **Ichioismen**. De har fyllt ut utställningen med eget material. Delar av den här utställningen finns också utställd på polistationen och på länsjukhuset ryhov.

Ekonomisk hjälp till utställningen har hämtats från **Stierngranaths** fond, som finns till för bevarande och utveckling av Jönköpings konst.



**Max  
under hypnos**



## Max under Hypnos

Det hela började för tre dagar sedan när vi öppnade templet som min far fann via en tavla. Jag var minst så jag fick krypa in först genom det lilla hål som vi hade lyckats knacka upp i dörren.

Där innanför var allt orört sedan flera tusen år. Dock såg det inte ut som något annat Egyptiskt tempel någon någonsin funnit. Över allt var det ormar. Ormar målat på väggarna, ormar statyetter och ormar torkade i små kistor. Det var dock inte på långa vägar så fruktansvärt som det som mötte mina ögon när de vant sig vid det nästan totala mörkret.

I ett rum innanför det första var ormarna utbytta mot något annat. Vad för annat är omöjligt att beskriva, men det ser ut som en blafsämisk blandning mellan en insekt och jag vet inte vad. Det måste vara en sjuk hjärna som har skapat dem, eller en mästare.

Jag kan inte titta på det längre. Istället börjar jag av vrede gå lös på inredningen i rummet utanför. "Vad menar du pappa med att släpa ned mig hit till sand, tjuvar och svett!" skriker jag samtidigt som jag slår sönder ovärderliga och oersätbara konstklenoder. Det skulle ändå ha fallit i händerna på tjuvpacket där utanför som bara väntar på att plundra de gamlas heliga relikier.

"Aaii aaii Hastur Nioghtha! Aaii aaii Cthulhu Fatang!"

Pappa har helt plötsligt bundit fast mig. Han säger "grabben råkade titta på bilderna av spawnet. Han verkar ha blivit besatt av någon demon där inne, eller något liknande." Pappa stirrar mot de andra AIC'arna. "Vad väntar Ni på? Räddningen kan finnas här också"

Någon sticker en spruta i min arm. Jag somnar.

Jag vaknar upp. Nu är det mörkt ute och det är inte för att det är natt. Av någon konstig anledning syns inte solen längre. Det är som ett mäktigt, härligt, fritt föremål skymmer den. Det är skönt. Jag ändå alltid hatat ljuset.

Vi står på en liten kulle. Pappa har förflyttat oss ut till en ödlig plats. Tydligt förbereder han en ritual som står nedtecknad i några papyrusrullar han måste ha funnit i Aapepis tempel. De har samma stil och är tydligt äldre än några andra skrifter jag har sett. Jag vet att de är dem som Nek Lareti nedtecknade i den mytologiska början då jorden ännu var ung och de gamla fortfarande var vakna. Efteråt förvaltade av hans ständigt förföljda lärjungar.

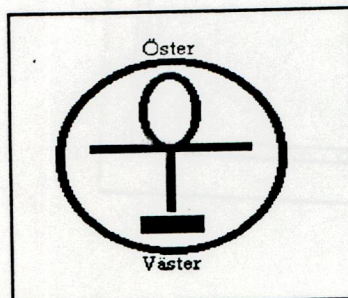
Pappas tre kamrater från AIC bär alla otända facklor. Med mig och pappa gör det fem totalt här på kullen. Jag antar att jag inte deltar i ritualen, eftersom jag ligger på stenaltaret bredvid lerdraken. Drogen gör att jag ännu inte kan röra mig. Bara iakta.

Jag iakttar draken. Den ser snabbt ihopknädd ut. Ett hafsverk, men utseendet har nog mindre betydelse. Det är nog vad den representerar som är viktigt. Runt den är virat papper som någon har skrivit Aapep, Seth och några andra heliga namn på.

Nu kan jag lyfta upp huvudet. Då kan jag bättre se vad tjuvpacket håller på med. Altaret och vi alla fem omringas av en cirkel på vars kant de har tänt små eldar. Jag, altaret och lerdraken är nära ena kanten av den.

Så mycket har jag lärt mig av pappa att jag vet att det är en skyddscirkel vi befinner oss inom. Men en skyddscirkel inte bara stänger ondska ute, den stänger den inne också.

De ritar ut en Ankh på marken nu. Pappa går runt med en kompas. Tydligt är det viktigt att toppen bli åt öster och basen är vid mig och altaret. Det var svårt att översätta ordet de preegyptiska mystikerna använde för öster, men tydligt är det viktigt att ankhen ritas åt rätt håll. De verkar kallsvettas när de ritar den.



Figur 1. Ses under hypnos

Nu kan jag röra mina händer. Efter ett tags krångligt översättande verkar de redo att starta ritningen på riktigt. Jag ser med fasa på vad de håller på med. De ställer sig på så vis att en vän till min far från Frankrike ställer sig på toppen av ankhen. allra högst upp på ovalen.

Vännerna från England står längst ut på var sin arm av ankhen. De och fransosen håller fortfarande sina släccta facklor. Pappa ställer sig exakt i mitten av ovalen. Han har också en otänd fackla.

Det drar en kall vind över mig när pappa börjar mäsas med entonig röst;

"Jag är Re, skapare och genomlysande öga  
Jag är Mercurius den mäktiga blomman  
Jag är värdig att hedras;  
Jag är Solens källa, Månen och Mars  
Jag är Saturnus skapare och Venus kraft  
Jag är kejsare, prins och konungarnas härskare  
Jag är speglarnas fader och skapare av ljus  
Jag är huvud och högst och renaste synen"

Nu tänder dom facklorna på eldarna som omger cirkeln.

Pappa fortsätter med sitt fruktansvärda monotont entoniga mäsande. Varje ord är som om han driver in en påle i mitt kött. Jag hatar honom;

"Alleraväldigaste makten av det Stora Mörkret,  
jag åkallar Er, Ni oheliga, mäktiga, väldiga ärkedemon;  
jämlig till den högste guden;  
barn av Kaos, av Erebus och det bottenlösa Intet;  
Skapare av Gåtorna, väktare av hemligheterna,  
anförare av Helvetets härskaror;  
den oändliga rymdens konungar, jordens överherrar,  
planetomvälvare, jordskälvare, skräckskapare, panikanstiftare,  
omkullvräkare....  
Uträtta Min befallning!"

Nu vänder dom sig bort från mig, åt öster och bugar sig. Nu har jag min chans. Om jag skall dö så skall du dö med mig! Ingen anfaller mig, utan att jag försvarar mig (Jag kan röra hela kroppen). ONDA VARELSE DÖ! DÖ! DÖ! DÖ! DÖ!

Jag sticker min kniv i pappa (var kom den ifrån?), men han fortsätter svårt sårad att recitera:

"Med kraft av min lans förgör jag dig."

Samtidigt stöter han sin egen dolk i mig - nej förresten, det är i lerdraken! Men det gör lika förbannat ont som om han stack den i mig.

Jag vill hämnas! Han bara fortsätter med sitt meningslösa och entoniga läsande som ger mig sådana ohyggliga plågor:  
"Med kraft av mitt ljus fördriver jag dig."

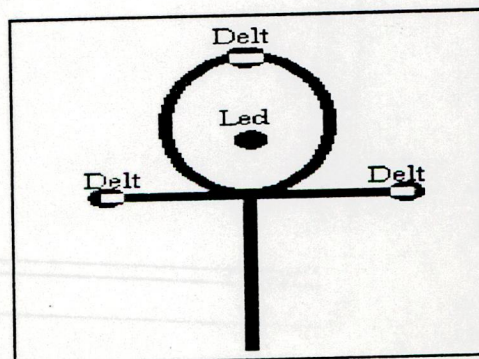
Min fars vänner tänder gemensamt med min ymnigt blödande far på lerdraken. Den brinner. Jag brinner. Jag vill skrika att de gör mig orätt, att de skadar mig, men jag kan inte!

Tillsammans läser de den sista raden av ritualen:

"Med kraft av sanningen förintas du"

Min pappa är död. Jag har dödat honom! Jag har dödat min egen far! Jag är en mördare. Vad har jag gjort? Snälla, kan ingen hjälpa mig? Var är alla?

Hjälp...



Figur 2.



Jönköping 930620

Till AIC - Göteborgavdelningen.

Det har ägt rum flera mystiska och märkliga saker i Jönköping den sista tiden.

Självorden i staden har ökat, samtidigt som arbetslösheten har minskat kraftigt. Se bifogade tidningsurklipp från den senaste tiden.

Men det märkligaste av allt är att en solförmörkelse över Jönköping varade mycket längre här, än på någon annan plats i landet. Det tycker alla inom astronomföreningen är mycket märkligt.

Jag bifogar i kuvertet min nyckel hem. Det är till mina föräldrars och min lägenhet på Östra storg 49, 2tr. Ni får låna den under tiden Ni beher undersöka händelserna i Jönköping. Men stöka inte till.

Kylen är förresten fylld av mat. Det är bara att ta för sig. Vi är i Venedig på hotell Angloas. Där kan ni nå oss om det skulle vara något strul.

Med vänliga hälsningar, AIC's Jönköpingskontakt

*Lennart Abrahamsson*

Lennart Abrahamsson

Ps. Kan du skicka elden, tack!



## Arbetsförmedlingarna granskade:

# F-län får bästa betyget

Över 400 arbetsgivare och arbetsökande i Jönköpings län har nu satt betyg på arbetsförmedlingarnas personal.

Den får gott och väl godkänt. Högsta betyget, i det här fallet en fyra, får personalen för vänligt bemötande. Därefter

kommer öppettiderna med 3,7.

Detta visar en undersökning som opinionsinstitutet Skop har utfört för AMS:s räkning.

I kundernas ögon har vi dessutom förbättrat oss jämfört med 1992. Detta

är mycket glädjande med tanke på att arbetsbelastningen på arbetsförmedlingarna har ökat kraftigt, säger länsarbetsdirektör Ylva Ericsson i en kommentar till Skops servicemätning.

SIDAN 11

## Så tycker arbetsökande och arbetsgivare:

# Länets förmedling får högt betyg

Över 400 arbetsgivare och arbetsökande i Jönköpings län har satt betyg på arbetsförmedlingarnas personal. Den får gott och väl godkänt, och det högsta betyget, en fyra på en skala 1-5, får personalen för vänligt bemötande.

– Vi har en helt fantastisk personal. Den här undersökningen visar dessutom att våra kunder är mer nöjda med oss i dag, än de var för ett år sedan, säger länsarbetsdirektör Ylva Ericsson.

– Detta är extra intressant, eftersom arbetsbelastningen har ökat kraftigt sedan i fjol. I det läget har vi förbättrat oss i kundernas ögon, fortsätter Ylva Ericsson.

Det är opinionsföretaget Skop (Skandinavisk opinion AB) som har undersökt servicemandan på arbetsförmedlingen i Sverige.

I Jönköpings län har 214 arbetsgivare och 203 arbetsökande givit sina synpunkter på arbetsförmedlingens öppettider, om personalen ger snabba besked, om kunskapen om yrken, branscher och utbildningar samt om personalen har ett vänligt bemötande. Arbetsgivarna har dessutom svarat på personallens tillgänglighet på telefon.

Vid en liknande servicemätning i fjol blev det faktiskt underkänt för förmedlingspersonalen i F-län när det gällde kunskaper om yrken och olika utbildningar samt arbetsplatser och branscher.

### Toppbetyg

Den aktuella servicemätningen ger arbetsförmedlingen godkänt på alla punkter. Högsta betyget, en fyra, ges alltså som nämnts för vänligt bemötande. Ja, arbetsgivarna ger för övrigt 4,3 för vänligt bemötande.

Det näst högsta betyget, 3,7, delar de arbetsökande ut för öppettiderna. Därefter följer snab-

ba besked om ger 3,7. Treor delas ut för utbildnings- och yrkeskunskaper.

– Vi har förbättrat oss i kundernas ögon. Det känns bra och då inte minst med tanke på att trycket på vår personal har ökat. Vårt uppdrag att förmedla jobb har ju blivit i det närmaste omöjligt i det rådande arbetsmarknadsläget, fortsätter Ylva Ericsson.

### ”Klarar pressen”

Den aktuella servicemätningen kan också tyda på att arbetsförmedlingens personal allt bättre klarar av den press den utsätts för. De arbetsökande kan också ha anpassat sina förväntningar till det rådande arbetsmarknadsläget.

– För bara ett par år sedan var vi mäklare. Vi kunde hjälpa arbetslösa till nya och riktiga jobb. I dag är vårt huvuduppdrag att hitta ägander, så att folk klarar av arbetslösheten på ett så bra sätt som möjligt.

Dessvärre blir det ringning. Folk får ut och in i olika åtgärkelser och aggressioner, menar Ylva Ericsson.

### ”Får ta smällen”

Det blir arbetsförmedlingens personal som får ta den våldiga besvikelsen och oron hos de arbetslösa.

– Besvikelsen riktas alltså inte mot marknaden, vilket den rätteligen borde göra. Samtidigt beundrar jag personalen. Den har höjt sin servicemäta i ett mycket pressat läge, enligt den här servicemätningen, säger Ylva Ericsson.

Tilläggs ska att 91 procent av de tillfrågade arbetsgivarna har svarat på frågorna om arbetsförmedlingens servicemäta. Bland de arbetsökande är svarsprocenten 88.

BOSSÉ HOLST



## **Solförmörkelse över Sverige idag**

STOCKHOLM (TT)

Idag, fredag 21 maj, inträffar en partiell solförmörkelse över de nordligaste delarna av jordklotet. Om inga moln täcker himlen kommer fenomenet att kunna ses över hela Sverige.

Totala solförmörkelser – när månen helt täcker solskivan – är mycket sällsynta och har inte kunnat upplevas i Sverige sedan 30 juni 1954. Men partiella förmörkelser inträffar betydligt oftare.

Oftast går dessa obemärkt förbi eftersom de, i motsats till totala förmörkelser, inte har någon direkt effekt. Det blir inte mörkare omkring oss och vill man verkligen se vad

som händer måste man ta till särskilda hjälpmedel.

Enligt experterna vid Naturhistoriska riksmuseet är det enklaste och säkraste sättet att låta solens ljus passera genom ett litet hål i en pappskiva.

Låt ljuset falla ner på en annan pappskiva på ett avstånd av en halv till en meter. På så vis får man en fokuserad bild av solen och kan se hur månen vandrar in över solytan.

Förmörkelsens maximum inträffar vid lite olika tider beroende på var i landet man befinner sig: Kiruna kl 17.12, Luleå 17.17, Stockholm 17.27, Lund 17.32.





# Tidnings- urklipp



# Ännu ett fall av häst- misshandel

Ännu ett fall av sexuell misshandel av en häst har inträffat. Ett elvaårigt sto vid ett stall i Tabergstrakten blev sannolikt skuren med ett vasst föremål under förra veckan.

En hästskötare upptäckte i fredags att hästen fått två

jack i könsorganet. Exakt när övergreppet skett är osäkert.

De senaste åren har ett stort antal fall av misshandel av hästar i Västergötland och Jönköpings län rapporterats. ■

## Två män överfölls

Två unga män överfölls och misshandlades på Östra Storgatan i Jönköping vid 02.40-tiden på söndagen. De båda männen mötte ett gäng på sex killar och bråk uppstod. En av männen blev omkullsparkad och fick liggande ta emot ytterligare sparkar mot huvudet. De båda männen fick sårskador i ansiktet och en av dem fick även tandskador. Polisen tror att de skyldiga ska kunna identifieras.

## Attackerad på hemvägen

En kvinna i 45-årsåldern blev vid 03-tiden natten till söndagen attackerad av två män vid Hovrättstorget. Kvinnan var på väg hem då de två männen dök upp och höll fast henne

samtidigt som de började tafsa på henne. Kvinnan upplevde det som att de tänkte våldta henne. Hon skrek och sparkade mot en av männen och dessa försvann då från platsen.

## Misshandlad med flaska på buss

En 21-årig man blev misshandlad av en, för honom, helt okänd person på fredagskvällen. Det var på en buss som 21-åringen plötsligt blev överfallen av en 17-årig yngling. Han fick ta emot flera slag med en glasflaska mot huvudet och fick flera sårskador i huvudet. 17-åringen greps men släpptes efter förhör.

## Bilvandalerna i Mullsjö

# Fyra ynglingar gripna

En fyllegrej.

Det säger fyra ångerfulla Mullsjöynglingar, alla i 17-årsåldern, om den bilmassaker de ställde till med i Mullsjö under förra helgen. I fyllan och villan försökte de stjäla, alternativt stal de ett stort antal bilar. De mejade också ner lyktstolpar, körde sönder staket, grindar med mera. Ynglingarna greps tack vare tips från allmänheten och intensiv spaning av Tidaholmspolisen.

Det började på fredagskvällen. Två av ynglingarna träffades i den enes hem där det var föräldrafritt. En av ynglingarna skar sig med en kniv i armen för att han fått slut av sin tjej. Den andre bommade när han skulle skära upp en tomat och skar sig i handen.

Styrkta av sprit och öl gick de till Leifs Bil och Däck. De var då fortfarande noviser i konsten att stjäla bilar. De misslyckades med att få igång tre bilar. Men den fjärde gick bra.

Med den stulna bilen gav de sig iväg mot Bottnaryd. Där hamnade de i diket och då var det inget annat att göra än att knalla och gå hemåt. Men inte hela vägen. I Grytered stal de en VW-buss och åkte hem till Mullsjö.

Volkswagen transporter hörde tydligt till drömbilarna. Lör-

dagskvällen inleddes med mera sprit och en promenad till Mullsjö Friluftshotell, där de stal en VW Pick up. De körde runt ett tag i Mullsjö, plockade upp två kompisar, och vid Älgatan knyckte de en VW Pick up till. Med två onyktra 17-åringar i varje bil blev det mera rundkörning i Mullsjö.

## Klättrade över stängslet

Vid gatuköket sladdade en mot trottoarkanten. En fälg skadades och luften började pysa ut, men de tog sig i alla fall ner till Västra industriområdet.

Där övergav de den trasiga bilen efter att ha tagit med sig mobiltelefonen och tänt eld på reservdunken.

Med den bil de hade kvar körde de till ett företag på industriområdet. Två av ynglingarna klättrade över stängslet. Inne på området stod flera lastbilar som de fick igång och körde mot varandra. En stor lastbil med släp lyckades de backa genom grindarna innan släpet vek sig. Då roade de sig en stund med att köra på lastbilen med den VW Pick up de hade kvar sedan tidigare. De använde sedan både den och lastbilen till att meja ner flera belysningsstolpar.

Så gav de sig ut på stora vägen mot Jönköping, alla i en VW Pick up. Före Bäckeboacken svängde de vänster mot Habo kyrka och längs vägen kollade de om det fanns några bilar att stjäla.

Det fanns det sedan de svängt mot Slättebråten. Där stod både en Fiat och en Volvo och eftersom nycklarna stat i Volvon fick det bli den.

## Tips från allmänheten

Nu hade de två bilar igen, VW:n och Volvon. Men inte så länge. På Perstorpsleden kördes Volvon i diket och då var det förstås bra att ha en reservbil. Med VW:n for de till Gustavssons Buss på Norra industriområdet i Mullsjö. Utanför bussgaraget stod en VW Golf, som de resultatlöst försökte tjuvkoppla. Då fick det vara färdigåkt för natten. De fyra ynglingarna gick hem till fots.

I en del av bilarna fann polisen blodspår och misstänkte att ynglingarna under de vådliga åkturerna skadat sig. Man efterlyste därför personer med skärsår.

– Vi fick ett stort antal tips från allmänheten, säger polisen i Tidaholm. Det ledde till att vi kunde gripa ynglingarna.

Men ingen av dem hade skadat sig vid bilåkningen. Det var de skärsår som två av ynglingarna tillfogat sig själva som börjat blöda.

Ynglingarna, som alla går på gymnasium i Jönköping, nekade till en början. Två av dem satt anhållna i två dygn. Nu har alla erkänt och släppts i avvaktan på rättegång.

INGVAR SANDAHL

## Nytt parti mot EG bildades i Mullsjö

Ett nytt parti - Ny framtid - bildades i helgen i samband med att Rädda Sverige-kommitéerna mot EG-anslutning höll sin rikskongress. Sune Lyxell från Mullsjö valdes till ordförande och man utsåg också en partistyrelse på 20 personer. Det nya partiet vill, säger man, vara ett demokratiskt alternativ för de stora väljargrupper som vill att Sverige skall förbli ett fritt land utanför EG.

Man anför att skälen mot ett EG-medlemskap är många. Bland annat hävdar man att "lösningen på vårt lands problem ligger inte i EG utan i att vi återinför äktenskap, familj och tio Guds bud som grund för vårt land".

Sista  
veckans  
blip



## Mumie funnen under bil

Ett mumifierat barnlik har hittats i Tidaholm. Det makabra fyndet gjordes under en bil på en garageinfart. Barnet låg i en omålad träkista utan lock. Enligt rättsläkarstationen i Göteborg har barnet — en flicka — legat i kistan mycket länge, troligtvis mellan tio och 70 år.

Enligt på pingstdagsmorgonen gjorde en 30-årig man fyndet när han skulle ta sin bil till arbetet. Han fann då den 55 centimeter långa kistan med det inlindade barnet under bilen.

När mannen ringde oss troude jag först att det rörde sig om ett dåligt skämt, förklarar Mats Hvit vid Tidaholmspolisen för DN.

Kroppen fördes omgående till rättsläkarstationen i Göteborg för undersökning.

Ingen vet hur kistan hamnat under bilen.

— Vi har knackat dörr, men ingen har sett något.

En sak är dock säker — kistan har inte legat i jord utan varit placerad på en torr och välventilerad plats. Möjligen kan den ha stulits från ett gravkor eller krypta.

# Bilist försökte köra på unga

### En bilist försökte till i lördags med berätt mod köra på fyra ungdom mar i Taberg.

Två män och två kvinnor var på väg hem vid 02-tiden på lördagen då en bil bromsar in bakom dem på Malmgatan i Taberg. Bilen backar cirka 15 meter och kör sedan snabbt emot de fyra ungdomarna.

Dessa hinner dock kasta sig

undan. En av männen hamnar uppe på motorhuven där han glider mot vindrutan. Mannens armbåge träffar rutan som krossas.

### Försvinner från platsen

Bilisten försvinner sedan från platsen. Ungdomarna hinner notera bilens registreringsnummer och polisen har därför

gott hopp om att kunna gripa bilföraren.

Enligt vad ungdomarna berättat för polisen hade bilföraren några minuter innan händelsen antastat en av kvinnorna. Han gav sig då iväg sedan en av männen ingripit.

Brottsmisstanken rubriceras tills vidare som försök till grov misshandel.

## Högdalen vandaliserat



Kramdjur var det hetaste bytet när ett ungdomsgäng vandaliserade Högdalen i natt.  
Foto: ULF KARLSSON

### Ett ungdomsgäng vandali- serade butiker och krossade fönster i Högdalens cent- rum under natten.

Två pojkar, 20 och 17 år, och en flicka, 15, greps sedan de brutit sig in i en leksaksaffär. Ungdomarnas stöldgods var — kramdjur.

Ungdomarna försökte kasta kramdjuren i från sig när de såg polispatrullen dyka upp. De hade dock plockat med sig allt för många mjuka leksaker för

att snabbt hinna göra sig av med dem.

Ungdomarna hördes av Farstapolisen under natten och släpptes tidigt i morse.

Sammanlagt deltog ett 50-tal ungdomar i det stora gäng som drog runt i Högdalens centrum under natten.

De slog sönder minst åtta olika butikslokaler, krossade fönster och bråkade. Fyra av dem fördes till polisen.

Två personer greps på bar gärning när de försökte stjäla en bil.

**John Bergbom**

## Grännaprivilegier funna i skräphög

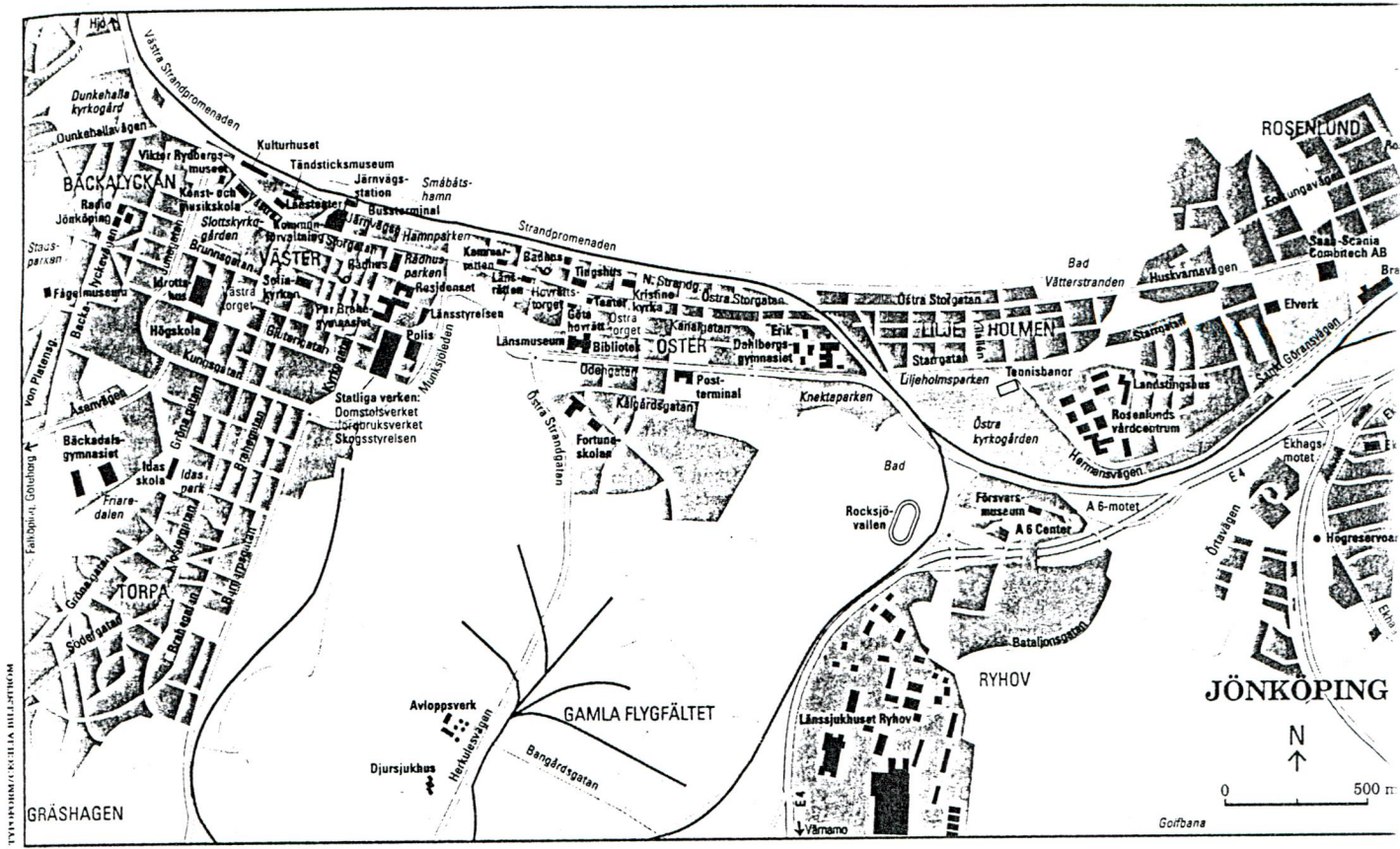
■ Grännas privilegiebrev, under-tecknat av Karl XI den 28 januari 1693, har nu återfunnits. Brevet hittades i en skräphög i rådhuskällaren i Jönköping. Där hittades också ett dokument på latin från 1501 och en del andra värdefulla dokument från 1600- och 1700-talet.

— Vi har informerat landsarkivet i Vadstena om fyndet i källaren och de ska skicka ner personal för att gå igenom dokumenten, säger kommunarkivarie Åke Carlsson till TT.  
(TT, Jönköping)



# Jönköpings mappen





familjernas liv och villkor i en norsk bruksmiljö.

**Litt:** K. Christensen, *Portrett på mörk treplate: Ragnhild Jolsens liv och författarskap* (1989).

**Jolster**, kommun i Sogn og Fjordane fylke, v. Norge; 664 km<sup>2</sup>, 3 400 inv. (1988). Jordbruket är den viktigaste näringen, men det finns även en betydande trävaruindustri. Administrativt centrum är Årdal.

• **Jönköping 1** kommun vid Vätterns södra strand i Småland, Jönköpings län; 1 484 km<sup>2</sup>, 112 277 inv. (1992). Centralort i kommunen är Jönköping.

**Natur.** Södra delen av Vättern är med sina branta förkastningar det dominerande landskapsområdet inom kommunen. Den brant sluttande östra sidan erbjuder ett gynnsamt klimat för frukt- och bärödlare.

Ovanför förkastningsbranterna övergår landskapet i en mera plåtårtad landskapsmosaik. Uppodlade områden finns på relativt näringsrika och stenfattiga moränjordar, tallskogar finns på sand- och grusterrasser avsatta under inlandsisens avsmältning samt lövskogsdungar i huvudsak på bättre dränerade, småkuperade marker. Høgt över platåytorna höjer sig Taberg, 343 m ö.h., vars bergartssammansättning givit upphov till en gynnsam miljö för näringskrävande vegetation.

I västra delen av kommunen ligger Komosse och Dumme mosse, ett högmossenkomplex som finns med på Europarådets lista över skyddsvärda myrmarker i Europa.

Visingsö i Vättern är huvudsakligen uppbyggd av kalkrika sandstenar och skiffrar tillhörande den s.k. Visingsöformationen. Ön kännetecknas av en näringsrik och god jordman och domineras av jordbruks- och trädgårdsodlingar.

**Befolkning.** Sedan mitten av 1980-talet har J. ökat med 500–800 personer per år.

Ca 50 % av befolkningen var 1992 mellan 20 och 65 år. Kommunens befolkning är koncentrerad till Jönköping–Huskvarnaområdet där ca 50 % bor. Ca 35 % arbetar inom offentlig förvaltning och ca 20 % inom tillverkningsindustrin.

**Näringsliv.** I J. finns ett tiotal arbetsgivare med fler än 500 anställda och mer än 3 000 små och medelstora företag. Dominerande arbetsgivare är kommunen, landstinget, Electrolux-koncernen, Saab-Scania Combitech AB och Fläkt Klimatprodukter AB. J. är vidare centrum för lantbruksnäringarna i landet, och i tätorten J. ligger myndigheter som Statens Jordbruksverk och Skogsstyrelsen. Även Göta hovrätt och Kammarrätten i Jönköping har säte i tätorten J.

• **2** centralort (stad) i Jönköpings kommun, n.v. Småland (Jönköpings län); 76 370 inv. (1992). J. är residensstad i länet och ligger vid Vätterns sydspets och Europaväg 4. J. är en inpendlingsort, främst för boende i Habo, Vaggeryd, Mullsjö och Nässjö. I J. finns högskola.

**Bebyggelse.** J. fick dagens lokalisering 1612, då staden flyttades bort från J:s slott till Munksjöns östra sida. Den krokiga Smedjegatan (i dag gågata) visar att man då fortfarande nyanlade på medeltida oregebundet sätt. Vid nuv. Hovrättstorget byggdes 1650 hovrättsbyggnaden och 1699 rådhuset.

På 1850-talet donerade staten det forna slottsområdet till staden, som i en rutnätsplan placerade ut bl.a. länsresidens, nytt rådhus, park samt station åt Södra stambanan (klar 1864). Stationen attraherade affärscentrum till Västra Storgatan, men i bilismens tid har centrum delvis flyttat tillbaka till östra sidan. I 1877 års stadsplan vidgades den rutformade bebyggelseytan med bl.a. två brandgator: Kungsgatans och Kilalléns esplanader.

Från år 1900 utvecklades Bäckalyckans villastad vid Junebäcken i väst samtidigt som enkla arbetarförstäder växte fram i Torpa kring stadsgränsen söder om Munksjö pappersbruk. År 1910 inkorporerades denna utomgränsbebyggelse till staden.

J. fick en ny järnvägsstation 1984 (arkitekt Carl Nyren), och på det nedlagda regementet A6:s område har ett köpcentrum och industrihotell skapats. I anslutning till masscentrumet Elmia finns ett kongress- och konserthus. Under perioden 1907–58 förbands östra och västra stadshalvorna med spårvägstrafik.

**Fornlämningar.** J:s gamla stadsområde, dvs. nuvarande Kristina, Sofia och Ljungarums församlingar, utgörs av ett sandområde med två mindre sjöar vid Vätterns strand, omgivet av kuperade sluttningar. J. är till största delen tätbebyggt. Förutom talrika lösfynd från stenåldern är endast ett tiotal fornlämningar bevarade. Tre av dessa är stora bronsåldershögar, bl.a. "Lustigkulle", de övriga stensättningar från järnåldern. Vidare märks ett depåfynd från bronsåldern och ett offerfynd från folkvandringstiden. Under marken i stadskärnan finns kulturlager.

**Historia.** J. grundades troligen under Magnus Ladulås tid som en centralort för handel och en politisk knutpunkt riktad mot Danmark i söder. De äldsta beläggen går tillbaka till 1270- och 1280-talen. En gynnsam privilegierpolitik från kronan och ett allmänt ekonomiskt uppsving gav goda tillväxtbetingelser. Under 1400-talet hade J. utvecklats till en medelstor stad med kanske 1 000 invånare. Handeln baserades då på export av animalieprodukter och oxdrifter till Bergslagen. Genom sitt strategiska läge drogs J. in i maktkampen om den nordiska unionen och utsattes för upprepade förstörelse och brand. År 1612 flyttades den då brända staden, och den nya staden fick

*Flest Pizzerier i förhållande till bef.*

*Visingsö i bebyggelse 2*



## Jönköpings län Landshövdingar

	Ämbets- period
Bengt Kafle	1634-36
Bengt Bagge	1636-39
Knut Hansson Soop	1639-45
Bengt Eriksson Ribbing	1645-53
Gustaf Posse	1653-58
Johan Printz	1658-63
Gustaf Eriksson Ribbing	1663-72
Hans Mörner	1672-85
Robert Lichten	1685-87
Erik Dahlbergh	1687-92
Nils Gyllenstierna	1693-96
Mårten Lindhielm	1696-1716
Georg Reinhold Patkull	1716-18
Anders Leijonhielm	1718-27
Johan von Mentzer	1728-46
Anders Tungelfeldt	1746-51
Jacob Ludvig von Saltza	1751-62
Claes Erik Silverhielm	1762-78
Fredrik Ulrik Hamilton	1778-95
Erik Johan De la Grange	1795-1801
Johan Axel Stedt	1801-05
Erik Gustaf Boije af Gennäs	1805-15
Lars Hierta	1815-35
Claes Gabriel Bergensträhle	1835-55
Arvid Faxe	1856-70
Carl Ekström	1870-88
Robert Dickson	1888-92
Hjalmar Palmstierna	1892-1906
Fredrik Pettersson	1906-22
Carl Malmroth	1922-34
Felix Hamrin	1934-37
Olof Ekblom	1937-57
Allan Nordenstam	1957-63
Sven af Geijerstam	1964-79
Gösta Gunnarsson	1980-

kungliga privilegier 1614 och 1620. Befolkningsutvecklingen hade stagnerat under senmedeltid och 1500-tal, men en ny expansion kan skönjas från 1590-talet. Arbetet med att bygga om det tidigare franciskanklostret till ett kungligt slott med befästningsverk skapade i förening med en merkantilistisk stödpolitik en gynnsam ekonomisk grogrund. Folktalet ökade långsiktigt till ca 2 500 vid 1600-talets slut. När

Skåne, Halland och Blekinge efter freden i Roskilde 1658 blev svenska förändrades dock J:s förutsättningar. Stadens militära roll föll bort, men förlusten kompenseras delvis av att J. från 1634 blev administrativt länscentrum och säte för Göta hovrätt. Dock blev 1700-talet ett stagnationens sekel i J:s historia; bl.a. blev slottet 1737 ödelagt genom våld. Staden hade ännu år 1800 inte nått över 3 000 invånare.

1800-talets J. är känt som liberalernas och tändstickornas stad. Åren 1843-72 utkom det liberala Jönköpingsbladet, och 1845 grundades Jönköpings tändsticksfabrik. I båda projekten var J.E. Lundström en drivande kraft. Ända in på 1880-talet tillhörde J. rikets mest expansiva städer. Göta kanals tillkomst (1822-32) gynnade köpen- skap och sjöfart. Efter utbyggnad av hamnen vid 1800-talets mitt och järnvägsförbindelser (med Falköping 1863 och Nässjö 1864) växte ett relativt rikt fabriksväsende fram med bl.a. pappersbruk och guteri. Tillväxttakten har efter 1885 varit långsammare. Genom en livskraftig verkstads- industri och viktiga centralortsfunktioner har J. dock försvarat platsen som en av rikets tio största tätortsregioner. *Se Li, LNi*  
Ortnamnet (1278 *in castro Junakopung*) innehåller troligen det gamla namnet på *Junebäcken*, i sin tur sannolikt bildat till ett ord motsvarande fornvästnordiska *yr* 'idegran'. Efterleden är *köping* 'handels- plats'.

### Litteraturanvisning

**Bebyggelse:** L. Améen, "Stadsplan och bebyggelseutveckling i Jönköping", i B. Sallnäs (utg.), *Jönköpings stads historia* 3 (1971).

**Historia:** T. Areslätt, *Jönköping*. Medeltids- staden 58 (1984); B. Sallnäs (utg.), *Jönköpings stads historia* 1-4 (1963-84).

**Jönköpings försvarsområde, Fo 17**, omfattar Jönköpings län och är knutet till ►Norra Smålands regemente, I12/Fo 17, vars chef är försvarsområdesbefälhavare.

**Jönköpings Kristina**, församling i Växjö stift, Jönköpings kommun, Småland (Jönköpings län); 9 291 inv. (1992). Församlingen bröts 1600 ut ur dåvarande Jönköpings slotts församling och har haft sitt nuvarande namn sedan 1921. Den treskeppiga stenkyrkan, delvis med fasader av huggen sandsten, grundlades 1649 och invigdes 1673. Tornet stod färdigt 1686 och den skulpterade portalen tillkom 1688. Efter en brand 1790 fick kyrkan sitt nuvarande utseende. Predikstolen är från 1825.

Den medeltida stadskyrkan av sten brann 1612 och ersattes av en provisorisk träkyrka. I J. fanns också ett franciskankloster, grundlagt 1283. Det ombyggdes 1600-02 för kronans bruk och omvandlades till Jönköpings slott, varvid kyrkan delvis togs i bruk som tyghus. Slottet förstördes vid en brand 1737. Östra kapellet uppfördes sedan dess föregångare, en korskyrka från 1702-04, förstörts av en brand 1935. Ekhagens kyrka byggdes 1968 och Råslättskyrkan 1975. Under medeltiden fanns också en kyrka i Sanna.

• **Jönköpings län**, län i mellersta Götaland; 9 943,7 km<sup>2</sup>, 309 738 inv. (1992). J. omfattar med några undantag den nordvästra delen av landskapet Småland. Länet är administrativt indelat i elva kommuner (se karta och tabell). Det bildades 1687 då det avskildes från Kronobergs län. Residensstad är Jönköping. *UEn*

Länsvapnet har samma huvudmotiv som residensstaden Jönköpings vapen: en krenelerad borg med tre krenelerade torn, av vilka det mellersta är något högre. Som åt-

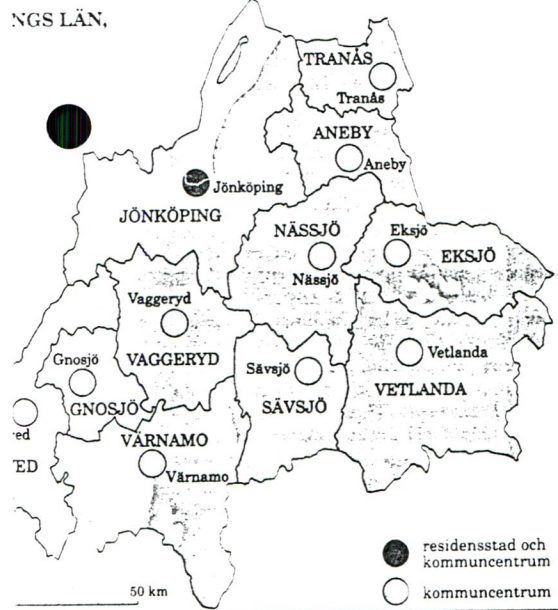
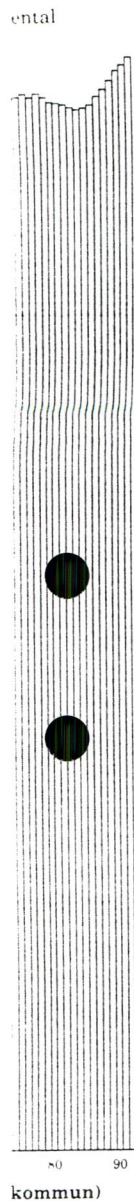
skillnad har i länsvapnet infogats en stam (sköldens övre tredjedel) med riksvapnets tre kronor ordnade bjälkvis (bredvid varandra). Vapnet fastställdes 1942. *UEn*

**Befolkning.** J. är det folkrikaste och mest tätbefolkade (31 inv. per km<sup>2</sup>) av Smålands länen. Befolkningen är relativt jämnt fördelad över länet även om det förekommer en viss koncentration till Jönköpings kommun. År 1990 bodde drygt 82 % av invånarna i tätorter (riksmedelvärdet är 83 %). Antalet tätorter var då 84, av vilka Jönköping (inkl. Huskvarna) var den största. J. har under perioden från andra världskriget fram till början av 1970-talet en relativt snabb befolkningstillväxt, som medför att antalet invånare i länet ökade med ca 35 300. Tillväxten stagnerade dock under första hälften av 1970-talet, och 1978 hade J. för första gången sedan 1920-talet en folkminskning. Nedgången, främst orsakad av underskott i flyttningsnetto och minskande födelsetal, fortsatte under 1980-talets första hälft. Fr.o.m. 1986 bröts dock den nedåtgående trenden och under perioden 1986-91 ökade befolkningen med nära 9 000. De senaste årens snabba tillväxt har varit en följd av stor inflyttning, främst från utlandet, men också av kraftigt ökade födelsetal. *UEn*

**Näringsliv.** J. är ett utpräglat skogslän, och skog täcker ca 2/3 av arealen. Virkesförrådet per ha skogsmark är bland de största i landet, och den årliga tillväxten är betydande. Mer än 80 % av skogen är i privat ägo, medan staten äger drygt 8 % och skogsbolagen 4 %. Skogen är en viktig råvarubas för industrin. *Jordbruket* är starkt småbruksinriktat, och drygt 2/3 av gårdarna har mindre än 20 ha åker. Många gårdar brukas på deltid i kombination med arbete inom industri eller skogsbruk. Produktionen är främst inriktad på husdjurskötsel, och bland grödorna har vallväxter störst betydelse. Vidare finns specialodlingar av frukt och grönsaker, speciellt i södra Vätterbygden och på Visingsö.

**Tillverkningsindustrin** är J:s viktigaste näringsgren och sysselsätter 31 % (1990) av de förvärvsarbetande, en andel klart över riksgenomsnittet (22 %). Verkstadsindustrin, den från sysselsättningsynpunkt viktigaste industribranschen, har sin tyngdpunkt i Jönköpings kommun. De största arbetsplatserna här är bl.a. Huskvarna AB (motorsågar, gräsklippare m.m.), Huskvarna Sewing Machines AB (symaskiner m.m.) och Electrolux Major Appliances AB (diskmaskiner), alla inom Electrolux-koncernen, Fläkt Klimatprodukter AB (luftbehandlingsprodukter) samt Saab-Scania Combitech-gruppen med bl.a. Saab Instruments AB (militära apparater m.m.). Andra stora verkstadsföretag är Skandinaviska Aluminiumprofiler AB (SAPA) i Vetlanda, Eldon AB (apparatskap, elektrisk installationsmateriel m.m.) i Nässjö samt Stiga AB (bl.a. trädgårdsmaskiner och fritidsartiklar) i Tranås och Isaberg AB (häftapparater, hålslag m.m.) i Hestra (Gislaveds kommun).

J:s näst största industribransch är skogs- och trävaruindustrin, vilken främst omfattar sågverk, pappersbruk, byggnadsnicke- rier samt trähus- och möbeltillverkare. Branschen finns till övervägande delen i länets östra del, och bland större arbetsplatser märks trähustillverkarna Borohus AB och Myresjöhus AB i Vetlanda kommun, Swedoor AB (dörrtillverkning) i Nässjö kommun och i Vetlanda, Myresjöfonster AB i Vetlanda, Tambox AB (wellpappemballa-



*Massor av kyrkor*

ge  
Vi  
sa  
pi  
Ve  
T  
vi  
fr  
na  
Gu  
AB  
Gu  
och  
dus  
200  
fran  
kom  
dela  
Pr  
ca 4  
fattr  
köpi  
loka  
igh  
J. f  
vägs  
Malr  
vägs  
sjö. I  
rax  
från  
holm  
hamn  
**Miljö**  
utsatt  
hög n  
buffri  
pen är  
länets  
de och  
tuatio  
grund  
har in  
laknin  
halter  
vatten  
brukso  
av kvä  
överpr  
föroren  
kombin  
stressfa  
( dra  
som hot  
ringsliv  
på andr  
ning ge  
bullen. U  
och bete  
n h  
ling som  
ka och k  
**Jönköp**  
**ening,**  
tiv av en  
sällskap  
J. övertog  
en slöjds  
tiktsverks  
**Jönköp**  
ten Jönkö  
konst- och  
Jönköpings  
kommun  
förbund s  
liga förem  
presentat  
senaste h  
John Baue  
dern kons



ge) i Jönköping och SCA Emballage AB i Värnamo, NKR Kontorsmöbler AB i Tranås samt Munksjö AB (hygienpapper) i Jönköping och Metsä-Serla AB (mjukpapper) i Vetlanda kommun.

Till J:s viktigaste industribranscher hör vidare gummi- och plastindustrin, som främst representeras av gummiindustrierna Gislaved Däck Produktion AB, Gislaved Gummi AB, Forsheda AB och AB Värnamo Gummi samt av plastföretagen Trioplast AB i Smålandsstenar (Gislaveds kommun) och Cirrus AB i Tranås. Trots flera stora industriarbetsplatser domineras J. av små och medelstora företag, varav omkring 2 000 har mindre än fem anställda. Särskilt framträdande som småindustriregion är kommunerna Anderstorp och Gnosjö samt delar av Gislaved och Värnamo.

*Privata och offentliga tjänster* sysselsätter ca 40 % av de förvärvsarbetande. Störst omfattning har tjänstesektorn i tätorten Jönköping. Länets administrativa centrum och lokaliseringssort för flertalet statliga myndigheter.

J. har väl utbyggda *transportnät*. Europaväg 4 är huvudpulsådern i det täta landsvägsnätet, och stambanan Stockholm-Malmö har motsvarande funktion i järnvägsnätet med en viktig knutpunkt i Näs-sjö. Länets enda flygplats ligger i Axamo strax väster om tätorten Jönköping, varifrån inrikestrafik upprätthålls med Stockholm och internationell trafik med Köpenhamn och Oslo. UEn

**Miljö.** Länet är särskilt i de västra delarna utsatt för försurningsskador, beroende på hög nederbörd och en berggrund med svag buffertförmåga. De försurande utsläppen är till övervägande del importerade. Av lanets 1 800 sjöar är 660 försurningsskadade och ytterligare 200 i farozonen. Även situationen i de rinnande vattnen och i grundvattnet är allvarlig. Försurningen har inom stora områden lett till ökad urlakning av marken, vilket givit förhöjda halter av bl.a. aluminium. Många av länets vattendrag har, främst nedströms jordbruksområden, förhöjd näringsbelastning av kväve och fosfor med följande biologisk överproduktion och syreförbrukning. Luftföroreningarna med dess följdverkningar kombinerat med kväveövermättnad är stressfaktorer för bl.a. gran och tall. Dessa har drabbats av barrförlust, en utveckling som hotar basen för en stor del av länets näringssliv. Tätorter och industrier ger, liksom på andra håll, en koncentrerad miljöbelastning genom utsläpp, avfallsbildning och buller. Under 1980-talet togs 9 000 ha åker och betesmark ur produktion, varvid merparten har planterats med skog, en utveckling som på sikt hotar ekologiska, biologiska och kulturella värden. BHK

**Jönköpings läns hemslöjdsförening,** Jönköping, bildades 1909 på initiativ av en av landstinget och hushållnings-sällskapet 1878 tillsatt slöjdkommitté. J. övertog ett 1907 startat slöjdmagasin och slöjdskola men bedriver i dag varken butik eller verksamhet eller skola.

**Jönköpings läns museum,** eg. *Stiftelsen Jönköpings läns museum*, ett regionalt konst- och kulturhistoriskt museum med Jönköpings läns landsting, Jönköpings kommun och Jönköpings läns hembygdsförbund som huvudmän. Förutom sedvanliga föremålssamlingar äger museet en representativ samling svensk konst från de senaste hundra åren samt kollektioner av Johan Bauers verk, av naiv konst och av modern konstkeramik. I den äldre, av Gustaf

Lettström ritade museibyggnaden från 1955 inryms föremålsmagasin, arkiv, bibliotek, verkstäder, kontor och museibutik. Den av Carl Nyrén gestaltade museiutbyggnaden från 1992 inrymmer utställningar om bl.a. Jönköpings läns kulturhistoria, Jönköpings stads historia, John Bauer samt har salar för tillfälliga utställningar och konsthall. Till J. hör också *Fri-luftsmuseet i Jönköpings stadspark*.

**Jönköpings länsteater** bildades 1978 och har sedan starten haft Bernt Lindkvist som chef. Huvudman sedan 1981 är lands-tinget i Jönköpings län. Teatern har en fast scen i Jönköpings f.d. tändsticksfabrik. J. byggde från början sin identitet på att vara en regional teater och har på senare år förstärkt denna genom att gärna spela pjäser av lokala författare med ämnen ur länets historia.

**Jönköpings Mekaniska Werkstads AB,** JMW, Jönköping, tillverkar pumpar och ångturbiner; bolaget ingår sedan 1982 i Scanpump. JMW grundades 1860 och blev aktiebolag 1898. 1980 hade företaget 350 anställda.

**Jönköpings-Posten** med *Smålands Allehanda*, politiskt oberoende morgontidning, utgiven sex dagar i veckan i Jönköping av Hallpressen AB. Jönköpings-Posten grundades 1865 av boktryckare Herman Hall (1837-83) och har under större delen av 1900-talet letts av personer från tidningsläkten Hamrin. Smålands Allehanda, grundad 1879, övertogs 1962 och sammanlades med Jönköpings-Posten 1974. Upplaga: 46 000 ex. (1992).

**Litt.:** J. Rydén, *När bio var synd i Jönköping: Studie av Jönköpings-Posten 1935-70* (1989).

**Jönköpings regemente,** f.d. infanteriregemente. I 12, i Jönköping. Det organiserades 1623 och sammanslogs 1928 med Kalmar regemente till *Jönköpings-Kalmar regemente*. Se ► *Norra Smålands regemente*.

**Litt.:** C. Bennedich, *Kungl. Jönköpings regemente 1623-1923* (1923).

**Jönköpings Sofia,** församling i Växjö stift. Jönköpings kommun, Småland (Jönköpings län); 23 070 inv. (1992). Församlingen hette 1600-1851 Jönköpings slotts-församling och har haft sitt nuvarande namn sedan 1921. Den treskeppiga nygotiska korskyrkan av tegel med torn och smala tresidigt kor byggdes 1884-88 efter Gustaf Dahls ritningar. Västra kapellet av trä i korsform med lanternin över korsmitten uppfördes 1694 efter Erik Dahlberghs ritningar. Bymarkskyrkan tillkom 1935, Gråshagskyrkan 1962 och Dalvikskyrkan 1969.

**Jönköpings tändsticksfabrik,** på sin tid Sveriges mest betydande tändsticksproducent. J. grundades 1845 av J.E. Lundström, ombildades 1857 till aktiebolag och slogs 1903 samman med fem andra fabriker till *Jönköpings & Vulcans Tändsticksfabriksaktiebolag*. Detta ingick så småningom i *Svenska Tändsticksaktiebolaget*, STAB (nuvarande Swedish Match AB), vid dess bildande 1917. J:s framgångar på världsmarknaden berodde främst på säkerhetständstickan, som utvecklades på 1850-talet och blev en kommersiellt betydelsefull produkt från slutet av 1860-talet. Därtill kom en för sin tid avancerad mekanisering under ledning av Alexander Lagerman. Tändstickstillverkningen vid J. lades ner 1940. Vid systerfabriken i Jönköping (Jönköpings västra tändsticksfabrik) fortsatte produktionen fram till 1970. Se ► *tändsticksindustri*.

## Jönköpings län

### Näringsgrenar

	Förvärvsarbetande dagbefolkning i procent (1991)
Jord- och skogsbruk	4,5
Industri, inkl. el- och byggnadsindustri	35,8
Offentlig sektor	33,4
Övrig service	26,3
<b>Totalt</b>	<b>100,0</b>

**Litt.:** B. Berglund, *Industriarbetarklassens formering* (1982); S.R. Johansson, "Hur Jönköping blev 'världens tändsticksstad'", *Polhem* 1989.

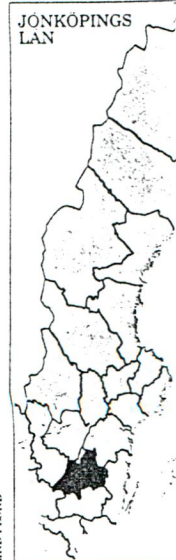
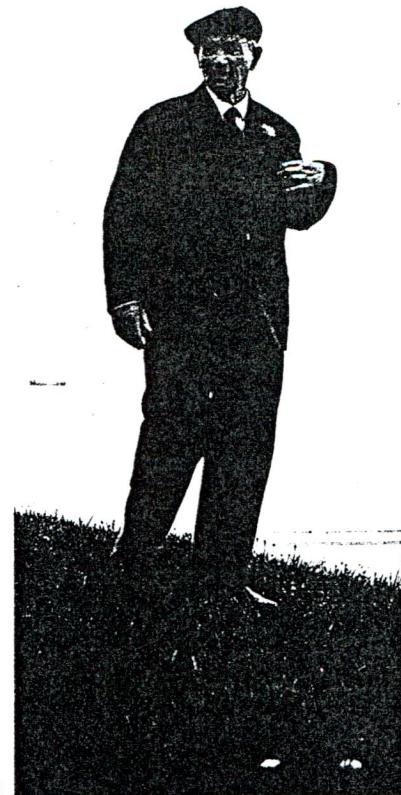
**Jöns,** mansnamn, svensk form av ► *Johannes*.

**Jöns Bengtsson** (Oxenstierna), ärkebiskop och riksföreståndare, se *Jöns Bengtsson* ► *Oxenstierna*.

**Jöns Gerekesson** [ge:'-], medeltida kyrkoman, se ► *Johannes Gerechini*.

**Jönsson, Anders,** 1883-1965, skulptör. Under 1900-talets början var J. huvudsakligen verksam i Paris där han inspirerad av Rodin skulpterade figurgrupper i marmor. Efter hand övergick han till ett stramare förmåspråk. J. har utfört ett stort antal realistiska porträtt och monumentalskulpturer, t.ex. *Elementens kamp* (1930) i Göteborg.

**Jönsson, Gabriel,** 1892-1984, författare, medarbetare i Svenska Dagbladet, Stockholms-Tidningen och från 1924 i Sydsvenska Dagbladet. Efter akademiska studier i Lund på 1910-talet debuterade J. med dikt-



**Jönköpings län**  
Bokstavsbezeichnung  
Yta: 9 943,7 km<sup>2</sup>  
Folkmängd: 309 731  
1992  
Befolkningstäthet: 31  
per km<sup>2</sup>  
Residensstad: Jönköping

## Jönköpings län

### Kommuner

Aneby  
Eksjö  
Gislaved  
Gnosjö  
Jönköping  
Nässjö  
Sävsjö  
Tranås  
Vaggeryd  
Vetlanda  
Värnamo

**Gabriel Jönsson** på den plats han så gån sjöng; "Luften är kräv av tusende salvor, jag ger bort dem va en / mot att få vara bland Backafalls män - allt medan månen vakt över Huen".



●  
●  
●  
●

# Annan Mytologi



LEDA, who became the mother of CASTOR, POLLUX, HELEN and CLYTEMNESTRA. According to one tradition Leda, who was loved by ZEUS in the form of a swan, laid an egg in which were all four children. Another tradition had it that Leda was embraced by both Zeus and Tyndareus during the same night, and that Pollux and Helen were the children of Zeus and born from the egg, while Castor and Clytemnestra were the children of Tyndareus.

**Typhon (Typhaon, Typhoeus):** a huge dragonlike monster, with a hundred snake-heads, the offspring of GAIA and TARTARUS. He was associated with the turmoil and storm of the wind and the sea, and is described as contending with ZEUS himself, or with APOLLO. He was confined in Tartarus, or lies buried beneath Mt. Aetna. By ECHIDNA he was the father of the SPHINX. Later Greek writers on Egypt identified him with the Egyptian "evil" god SET.

**Tyr:** in Norse myth, son of ODIN and a daughter of one of the primeval giants, the boldest of the gods, who inspires courage and heroism in battle. He was the only one who dared to feed FENRIR (the FENRIS wolf), who bit off one of his hands.

## U

**Ukemochi:** Japanese food and fertility-goddess, whose attributes are often absorbed into those of INARI.

**Ulysses:** from the Latin *Ulixes*, Roman name for ODYSSEUS.

**Uma:** in Hindu myth, one of the appellations of PARVATI (DEVY) as "light" or "splendor," embodying great beauty and divine wisdom.

**Undines:** in Teutonic folklore, a group of water-nymphs or mermaids, who liked to associate with humans and join them in their village dances.

**Upanishads:** a series of Hindu sacred texts, philosophical commentaries to the VEDAS.

**Upis:** a surname or epithet of ARTEMIS as tutelary goddess of childbirth, sometimes mentioned as the nymph who reared her, or even in masculine form as the father of Artemis.

**Urania:** Greek Muse of astronomy, usually represented with a globe. See MUSES.

**Uranus:** see OURANOS

**Urd:** in Norse myth, one of the NORNS, which see.

**Uroboros:** see OUROBOROS

**Ushas:** in Hindu myth, the goddess of the dawn and in the VEDAS the breath of life.



## TIAMAT

The Babylonian she-dragon of chaos. Tiamat represented the salt-water ocean, as opposed to the sweet waters of Abzu, an underground reservoir in ancient Mesopotamia.

In the creation epic *Enuma elish* (*When on high*), there is an account of what the universe was like before Tiamat died at the hands of MARDUK, and a new world order was created. At first, only mist swirled above the mingled waters of Abzu and Tiamat. But then, from the surface rose the first pair Lahmu and Lahamu, whose names probably mean "silt". This couple gave birth to the gods, who in time annoyed Abzu and Tiamat with their clamour. The water god Ea was able to subdue Abzu by magical means, and send him into a sleep which held the sweet waters motionless beneath the ground, but he lacked the power to oppose the will of Tiamat.

In despair, the assembly of gods turned to Ea's son Marduk. Because they were sure that no other god could face the she-dragon, they invested him with the absolute authority of heaven. The myth thus compares with that of DEVI who, in the form of Durga, was invested with the power of all the other gods to overcome the demon Mahisha. Armed with bow and arrows, a mace, and a great net, Marduk rode forth in his storm chariot to do battle with the terrible host of monsters that had been raised by Tiamat and her second husband Kingu. The latter was of little help to Tiamat, however. As soon as Kingu beheld Marduk his eyes clouded with terror and confusion seized his heart.

Tiamat was less alarmed by the champion of the gods, and she opened her jaws to swallow him. Seeing his opportunity, Marduk hurled a raging storm straight into her mouth, so that she could not close it, shot an arrow into her belly, and held her fast. Eventually, Tiamat died and her slayer could deal with the rest of his opponents. They tried to flee, but were caught in Marduk's net, and were disarmed. Marduk then took from Kingu the tablets of destiny, Tiamat's wedding present to him.

Having defeated his enemies and saved the gods, Marduk set about creating the universe from Tiamat's carcass. He smashed her skull and pulled her body apart; one section became heaven, the



other the floor of the deep. From her pierced eyes flowed the great rivers, the Tigris and the Euphrates. The monstrous serpents in Tiamat's army were turned into statues, which decorated Ea's temple.

Only the fate of Kingu remained to be decided by the assembly of gods. Judged guilty of encouraging Tiamat, Kingu was killed and his blood used by Ea to create mankind, henceforth the drudges of the gods. Marduk then allotted specific duties to the gods and goddesses, the first of which was to build the great city of Babylon as his permanent home.

This is a paradoxical creation story in that the chaos monster, though slain and dismembered, remains the body of the world, while the blood of her mate is manifest in its inhabitants, mankind. West Asian mythology is full of malevolent serpentlike dragons, but their threatening behaviour is essentially a reworking of the old conflict between Marduk and Tiamat.



Tiamat - she-dragon of chaos

SEE ALSO EA, KINGU

## TIRAWA

The great god of the sun, moon and stars on a somewhat remote island. Tirawa created the world and the sun, moon and stars on a somewhat remote island. Tirawa created the world and the sun, moon and stars on a somewhat remote island. Tirawa created the world and the sun, moon and stars on a somewhat remote island.

A Pawnee creation myth held a council in heaven to the other gods present was ordered to give light to the moon goddess sleep at night, and the stars were placed in the sky. He then gave command over the clouds, rain, thereby ensuring the earth remained fertile.

A boy resulted from the sun and moon, and from a girl. Tirawa placed the beings on earth and sent him from heaven to instruct the living. The young man learned smoking and war, while the girl mastered cultivation and agriculture. Pawnee Indians believe their descendants of this couple.

However, for an unknown reason Tirawa destroyed his creation which raged unchecked and covered the earth. According to Pawnee Indians, their ancestors emerged from a cave following the creation. Survivors were an old man, a pipe, fire and a drum and a woman carried maize and beans. Together they reinstated the world.

Death was introduced into the world of the lesser stars because of favours that Tirawa bestowed on a bright star, particularly the sun. Finding the sack of storn grain, the bright star hanging on the sky emptied its dreadful deadly storms to earth. The world returned to normal for living things.

See Death, p.91 and Creation, p. 1.



Edward  
Kelkes  
gravtext



## Den märkliga texten på Edward Kelkes Grav:

Jag blir rädd när jag ser att människor inte förstår vad konsten är och vad den betyder för oss.

Konsten har aldrig gjort någon åtskillnad mellan förnuft och oförnuft, mellan känsloliv och intelligens, dröm och vardagsliv.

En vän till Hastur, revolutionären



**Annelie**



# CALL of CTHULHU

Name Annelie Södergren  
 Occupation AIC.medl Sex Kvinna Age 33  
 Nationality Svensk Residence Göteborg

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 12 DEX 14 INT. 18 Idea... 90  
 CON 13 APP. 12 POW. 16 Luck... 80  
 SIZ... 8 SAN 90 EDU 19 Know 95

Schools .....  
 Degrees .....  
 Damage Bonus/Penalty .....

## MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

## HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

## SANITY POINTS

(Insanity .....)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18									
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

## INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	.12	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	.85	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	.17	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	.26	<input type="checkbox"/>	Read/Write <sup>Sve</sup> Eng. (EDU x5)	.95	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	.09	<input type="checkbox"/>	History (20)	.34	<input type="checkbox"/>	Read/Write. Eng. (00)	.69	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	.06	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	.37	<input type="checkbox"/>	Read/Write. Tyska (00)	.80	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	.24	<input type="checkbox"/>	Law (05)	.30	<input type="checkbox"/>	Read/Write. .... (00)	....	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	.12	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	.53	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	.24	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	.25	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	.14	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	.09	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	.11	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	.28	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	.27	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	.40	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	.17	<input type="checkbox"/>	Speak . Eng. .... (00)	.72	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.39	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	.23	<input type="checkbox"/>	Speak . Tyska .... (00)	.63	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	.09	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	.21	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	.41	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	.78	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	....	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	.59	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	.35	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	.64	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	.29	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	.31	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	.23	<input type="checkbox"/>	Track (10)	.10	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	.33	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	.18	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	.31	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	.05	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	.24	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	.43	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	....	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	.19	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	.67	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	.82	<input type="checkbox"/>	Hypnos.....	.75	<input type="checkbox"/>

## WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Pistol	.44	D6	.09	3/runda	....
Gevär	.35	2D6+3	....	1/runda	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....



## Annelie

Annelie Ulrica Helen föddes den 3 September 1960 på vasa sjukhus i Göteborg 3 minuter efter sin tvillingbror Artur. Annelies mor, Helen, var advokat. Hennes far Frans jobbade som tjänsteman inom FN och han skulle inom de närmaste åren befinna sig på ett inspektionsuppdrag i Kongo. Hans arbete var att inspektera FN-truppernas arbete med att upprätthålla fred och ordning i det totalt splittrade landet. Under de långa tider som Helen blev lämnad ensam hade hon en husa till hjälp. I sina svåra stunder fick hon också hjälp av sina föräldrar (tvillingarnas mormor och morfar).

När tvillingarna var 4 år såg det ljusare ut för deras far. Stridigheterna i Kongo verkade trappas ner. På hösten 1964 åkte resten av familjen ner till Stanleyville för att hälsa på Frans. Det var meningen att alla skulle fira Jul där för att sedan tillsammans återvända till Sverige och leva lyckliga i alla sina dagar.

Intet ont anande lämnade hela familjen Stanleyville för att med en Jeep åka ut till ett hus några mil utanför staden, som Frans hade fått låna. Berusade av lycka över att få vara tillsammans åkte de rakt in i ett bakhåll som rebellerna hade lagt ut. Helen och Frans hann nog aldrig fatta vad som hände, kulorna regnade in i förarhytten och tog deras liv. Annelie och Artur klarade sig helskinnade ur den svårt tilltygade Jeepen. Innan rebellerna hunnit fram hade Artur slitit med sin syster ut i snårskogen.

De var endast 4 år gamla och föräldralösa strandade i ett främmande land, en annan värld. Det förstod de båda två. Hals över huvud släpade Artur sin syster längre och längre in i djungeln. Där irrade de omkring i dagar ätandes insekter, halvrudden fallfrukt och rötter. Hela tiden klamrade de sig fast vid livet. De satt ofta och grät tillsammans. Annelie ville ofta ge upp men Artur puttade alltid henne vidare. Han var så klok och modig.

När de hade varit ute i tre dagar hände det. Artur hade hittat en liten flod, där de kunde dricka och svalka sig. Plötsligt när Annelie stod på huk för att dricka så kom det en jättestor krokodil, den slängde upp sin tunga kropp på strandkanten. Hon kunde se dess hundratals tänder när den gjorde sig beredd att sluka henne. Plötsligt smäll det till och Annelie svimmade. När hon vaknade upp var det en snäll farbror som hette Max där. Han talade snällt och gav henne vatten. Det var första gången Annelie träffade Max och hon har alltid frågat sig vad han gjorde där. Max lyckades i det kaos som plötsligt blossat upp i Kongo pga rebellerna få hem sig själv, Annelie och Artur.

Efter denna traumatiska händelse blev Annelie och Artur så sammansvetsade så att de utvecklade telepatiske kontakt.

Väl hemma i Sverige sökte Max upp barnens mormor och morfar i Göteborg. De var fast övertygade om att deras kära barnbarn var stendöda och de såg på Max som en hjälte. Resten av sin barndom växte Annelie och hennes bror upp hos sin mormor och morfar. Hela den tiden lämnade de nästan aldrig den andres sida. Max hälsade ofta på mellan sina konstiga resor. Under dessa möten fick barnen alltid presenter och Max berättade märkliga historier. Annelie såg alltid upp till Max och hon gör det än i dag, Nästan som den far hon aldrig fick behålla.

Efter grundskolan gick Annelie och naturligtvis också Artur på Wittfeltska gymnasiet i Göteborg, Naturvetenskaplig linje. Både Annelie och Artur gick ut med strålande betyg. Året efter grundskolan åkte de iväg ett år till USA tillsammans, spännande och roligt.

Artur ryckte in i lumpen 1980. Han hade blivit placerad som röjdykare och det gick väldigt bra för honom, förutom att han saknade sin syster. Annelie började läsa till psykolog samma år och lärarna på hennes institution var mer än imponerade av henne. 1981 blev Artur fänrik efter att han bestämt sig för att bli militär, det passade honom perfekt tyckte Annelie. Artur blev placerad i Göteborg, han och Annelie sågs väldigt mycket. Det talade mycket med varandra om sina upplevelser och känslor.

Artur skickades iväg i ungefär ett år på specialistutbildning i USA. Under tiden studerade Annelie hårt, studierna gick bra. Men hon kände sig ensam utan Artur. När det kändes som värst, tyckte hon sig kunna känna hans närvaro.

När Artur kom hem så fick han ett varmt mottagande av Annelie och Max. Max berättade för dem om AIC och frågade om de ville arbeta för AIC i Göteborgsavdelningen tillsammans med honom när Annelie blivit färdigutbildad psykolog. Annelie blev jätteglad över erbjudandet och var nästan i upplösningstillstånd ett tag. Ett halvår efter det att Artur kommit hem flyttade Annelie och in i en stor och luftig 3:a i centrala Göteborg. Annelie stormtrivdes där. De lovade varandra att de aldrig skulle lämna den andre i sticket.

I April 1984 dog deras mormor av en hjärnblödning och strax därefter deras morfar också. Annelie var alldeles nedbruten av sorg och studierna gick trögt ett tag. Men Annelie tog nya tag och slutförde sina studier och sin praktik. Hon undervisade efter hon var klar med sin utbildning och var mycket uppskattad både av elever och lärare. Dessutom skrev hon tidningsartiklar och debatterade både skriftligen med några av de stora psykologerna i världen.

1990 började Annelie och Artur jobba tillsammans med Max i AIC:s Göteborgsavdelning. Därefter har hennes liv inte varit sig likt.

Annelie och de andra har åkt runt och gjort och upplevt saker som inte hade kunnat drömma om tidigare. Bl a har de varit i Paris och stoppat de fruktansvärda Ghouls som fanns där. Själv hade hon sprungit, därifrån om inte hennes tappra bror och Max varit där.

Året är nu 1993 och Max har sammankallat gruppen för att



de behövs i Jönköping. Det är tydligen något som inte står rätt till.

Annelie är liten, smärt och nyfiken. Hon har blont hår i pagefrisyr och blå ögon. Hon kan vara otroligt intensiv och ha tusen intressen samtidigt som hon absolut inte har tid med. Hon tar ofta på sig saker frivilligt som hon inte slutför. Annelie tycker om djur och människor och hjälper gärna folk som behöver det. Hon analyserar gärna de människor hon möter och bildar sig ofta en snabb och för det mesta riktig uppfattning om dem. På tordagar brukar hon servera soppa åt folk på stadsmissionen i Göteborg. Hon tycker om att motionera och att åka runt på olika utflykter. Hon har fått lära sig att skjuta lite i AIC, men det gör hon bara om hon blir tvungen.

Annelie avgudar och beundrar sin modige storebror, men han kan vara lite långsam ibland då hon vill hitta på några upptåg. Hon skulle gärna offra livet för honom.

Max är den näst viktigaste människan i hennes liv. Han kan så mycket och är så modig, men han börjar bli lite gammal. Kanske vore det dags för honom att dra sig tillbaka snart.

Den där Holger är ju ett intressant fall, hans identitetsbyten tyder på en svag självkänsla. Han har antytt något om ett tragiskt förflutet. Lider han dessutom inte av kleptomani? Han sitter ju hela tiden och pillar med saker. Holger är en svag och känslig människa. Han skall skyddas mot omvärlden, tills han kan komma under en ordentlig behandling. Ett första steg i hans tillfrisknande vore ju om han kunde börja sköta sitt utseende lite bättre. Det verkar som han tycker om sin nya identitet, Erik Svensson, jaja en sak i taget.

Therese är ju en synnerligen påfrestande besserwisser, hon verkar ha lite komplex för sin ålder och utseende. Det kan ju inte vara normalt att klä sig och bete sig sådär som hon gör. Det verkar dessutom som om hon är lite kär i Max. Max besvarar ju gudskelov inte hennes kärlek. Hon förstår inte varför Max ville ha med henne i AIC.

Annelie kan hypnotisera folk. Hon kan normalt sätt inte få dem att göra saker mot deras vilja och skulle oftast inte göra det heller. Det är mycket lättare om den hon skall hypnotisera är villig att bli hypnotiserad.

Hur telepatin fungerar

Räckvidd 1 km för korta meddelanden, känslor

Ögonkontakt upp till 20 m ger nästan total kommunikationsförmåga

Absolut räckvidd för Psykisk/Fysisk smärta

Annelie har lärt sig en del om Cthulhumytologin, framför allt då om ghouls. Det finns en mycket intressant teori om att de eg är degenererade människor. Frågan är vad det är som driver en människa att sjunka så lågt och släppa alla band med civilisationen som vi känner den. Dessutom vet Annelie att man inte skall tala för mycket om mytologin. Dels är det AIC's regel och den måste komma någon stans ifrån, och dels vet hon att den har en skrämmande förmåga att påverka människors psykiska hälsa.

Vad det gäller det ockulta har Annelie framför allt snöat in på det gnostiska. Hon har t ex Codex Jung hemma. Hon

ser i det gnostiska en stark knytning till psykologin, som redan Jung visade på. Genom att studera mer om Gnosticismen (både den gamla och den nuvarande) lär man sig mer om psykologin. Det omvända gäller naturligtvis. Med kunskapen i gnosticism följer naturligtvis kunskap i ockulta sällskaps teologi, kabbalism, synkronism, alkemi och ett brinnande intresse för alternativa sätt att se verkligheten.

Annelie är som sagt var intresserad av synkronism. Det passar hennes intensiva sinnelag bra. Om man lär sig tänka i synkronistiska banor, lär man sig använda intuitionen och slipper tänka efter innan man handlar.

Utrustningslista:

1 Uppsättning kläder i ombyte

1 Gammal guldlocka (hypnosverktyg)

1 Jungs Mysterium Coniunctionis, som hon håller på att läsa

1 Handväska med Smink och 520 kr i kontanter

1 Pistol med 30 skott till

1 speciallicens för att bära med sig vapnet jämt

1 Minutenkort med 15 062 kr



**Artur**







# Artur

Artur Gösta Fredrik föddes den 3 September 1960 på vasa sjukhus i Göteborg 3 minuter före sin tvillingsyster Annelie. Arturs mor, Helen, var advokat. Hans far Frans jobbade som tjänsteman inom FN och han skulle inom de närmaste åren befinna sig på ett inspektionsuppdrag i Kongo. Hans arbete var att inspektera FN-truppernas arbete med att upprätthålla fred och ordning i det totalt splittrade landet. Under de långa tider som Helen blev lämnad ensam hade hon en husa till hjälp. I sina svåra stunder fick hon också hjälp av sina föräldrar (tvillingarnas mormor och morfar).

När tvillingarna var 4 år såg det ljusare ut för deras far. Stridigheterna i Kongo verkade trappas ner. På hösten 1964 åkte resten av familjen ner till Stanleyville för att hälsa på Frans. Det var meningen att alla skulle fira Jul där för att sedan tillsammans återvända till Sverige och leva lyckliga i alla sina dagar.

Intet ont anande lämnade hela familjen Stanleyville för att med en Jeep åka ut till ett hus några mil utanför staden, som Frans hade fått låna. Berusade av lycka över att få vara tillsammans åkte de rakt in i ett bakhåll som rebellerna hade lagt ut. Helen och Frans hann nog aldrig fatta vad som hände, kulorna regnade in i förarhytten och tog deras liv. Annelie och Artur klarade sig helskinnade ur den svårt tilltygade Jeepen. Innan rebellerna hunnit fram hade Artur slitit med sin syster ut i snårskogen.

De var endast 4 år gamla och föräldralösa strandade i ett främmande land, en annan värld. Det förstod de båda två. Hals över huvud släpade Artur sin syster längre och längre in i djungeln. Där irrade de omkring i dagar ätandes insekter, halvrudden fallfrukt och rötter. Hela tiden klamrade de sig fast vid livet, de satt ofta och grät tillsammans. Annelie ville ofta ge upp, men Artur puttade alltid henne vidare.

När de hade varit ute i tre dagar hände det. Artur hade hittat en liten flod, där de kunde dricka och svalka sig. Plötsligt när Annelie stod på huk för att dricka så kom det en jättestor krokodil, den slängde upp sin tunga kropp på strandkanten. Han kunde se dess stora tänder när den gjorde sig beredd att sluka henne. Han rusade fram för att slå den med en trädgren. Plötsligt small det till och Annelie svimmade. Det var en snäll man som hette Max som hade skjutit. Han talade snällt och gav dem vatten. Det var första gången han träffade Max. Max lyckades i det kaos som plötsligt blossat upp i Kongo pga rebellerna få hem sig själv, Annelie och Artur.

Efter denna traumatiska händelse blev Annelie och Artur så sammansvetsade så att de utvecklade telepatisk kontakt.

Väl hemma i Sverige sökte Max upp barnens mormor och morfar i Göteborg. De var fast övertygade om att deras kära barnbarn var ständöda och de såg på Max som en hjälte. Resten av sin barndom växte Artur och hans syster upp hos sin mormor och morfar. Andra barn slogs och bråkade ofta men inte Artur och Annelie under hela den tiden lämnade de nästan aldrig den andres sida. Max hälsade ofta på mellan sina konstiga resor. Under dessa möten fick barnen alltid presenter och Max berättade märkliga historier. Artur såg alltid upp till Max och hon gör det än i dag, Nästan som den far hon aldrig fick behålla.

Efter grundskolan gick Annelie och Artur på Wittfeldtska gymnasiet i Göteborg, Naturvetenskaplig linje. Både Annelie och Artur gick ut med strålande betyg. Året efter grundskolan åkte de iväg ett år till USA tillsammans, det var spännande och roligt.

Artur ryckte in i lumpen 1980. Han hade blivit placerad som röjdykare pga sin fina fysik, som han hade skaffat sig då han tränat karate under sin gymnasietid. Max tyckte han kunde behöva det. Artur var rätt duktig på karate och blev som bäst 3:a på Junior SM Det gick väldigt bra för honom i det militära, förutom att han saknade sin syster. Annelie började läsa till psykolog samma år och det gick bra för henne också. 1981 blev Artur fänrik efter att han bestämt sig för att bli yrkesofficer, det passade honom perfekt. Artur blev placerad i Göteborg, han och Annelie sågs väldigt mycket. De talade mycket med varandra om sina upplevelser och känslor. Artur betraktades som mycket lovande och 1983 blev befördrad till löjtnant och skickades till USA för specialistutbildning inom attackdyk, närstrid, och skogsmannakunskaper. Hans utbildning gick bra, men han kände sig ensam utan sin syster. När det kändes som värst tyckte han sig kunna känna hennes närvaro.

När Artur kom hem så fick han ett varmt mottagande av Annelie och Max. Max berättade för dem om AIC och frågade om de ville arbeta för AIC i Göteborgsavdelningen tillsammans med honom när Annelie blivit färdigutbildad psykolog. Artur trodde först att allt var ett stort skämt, men förstod snart att det var allvar. Ett halvår efter att Artur kommit hem flyttade Annelie och in i en stor och luftig 3:a i centrala Göteborg.

I April 1984 dog deras mormor av en hjärnblödning och strax därefter deras morfar också. Artur var ganska nere ett tag men Annelie som är mycket mer lättpåverkad var alldeles nedbruten av sorg. 1985 blev Artur befördrad till kapten och började som instruktör. 1989 blev han befördrad till kommendörkapten, en av de yngsta någonsin. Han började också vantrivas lite med det militära då det blev så långa arbetsdagar, utan möjlighet att leva ett normalt umgängesliv. Så därför var det skönt när Annelie blev klar med sin utbildning och de 1990 kunde börja jobba tillsammans med Max i AIC:s Göteborgsavdelning.



Därefter har hans liv inte varit sig likt. Artur och de andra har åkt runt och gjort och upplevt saker som han inte hade kunnat drömma om tidigare. Bl a har de varit i Paris och stöpat de Ghouls som fanns i katakomberna där. Artur och Max gjorde det tuffaste jobbet och lyckades fixa de flesta Ghouls.

Året är nu 1993 och Max har sammankallat gruppen för att de behövs i Jönköping. Det är tydligen något som inte står rätt till.

Annelie är hans älskade lillasyster som alltid skall skyddas mot faror. Han offerar gladeligen sitt eget liv för att rädda henne. Hon kan vara lite för snäll ibland. T ex mot den där Holger. Har de en affär ihop? Det borde stoppas, Holger är absolut inte god nog åt hans syster. Holger är en liten mesig stackare. Han vet i och för sig hur man öppnar lås och larm och han är en liten jävel på att smyga. Men han har nog inte rent mjöl i påsen. Holger byter ju namn jämt, nu heter han visst Erik. Han verkar också väldigt rädd i närheten av poliser. Absolut inte något för Annelie. Max är väldigt duktig trots sin ålder och har mycket att lära ut, har han tänkt på någon efterträdare? Han kan ju inte hålla på hur länge som helst.

Therese verkar ju vara ganska oförarglig om man gör som hon säger. Det är väl bäst att kliva undan om hon blir för påfrestande.

Hur telepatin fungerar

Räckvidd 1 km för korta meddelanden, känslor

Ögonkontakt upp till 20 m ger nästan total kommunikationsförmåga

Absolut räckvidd för Psykisk/Fysisk smärta

Artur lärt sig en del om Cthulhumytologin, framför allt då om ghouls och andra odöda. De går t ex att besegra om man använder mycket kraftiga vapen. Elder signs är ju ett bra vapen mot det mesta, Max har ett, det kan ju komma väl till pass någon gång.

Dessutom vet Artur att man inte skall tala för mycket om mytologin. Dels är det AIC's regel och den måste komma någon stans ifrån, och dels vet han att den har en skrämmande förmåga att påverka människors psykiska hälsa.

Vad det gäller det ockulta vet Artur mest om Hassan Assasinen och hans mystisk islamska mördarkult och dess anknytningar till de ökända Thuggerna. Dessutom kan han en del om Alistair Crowley och de mystiska förgreningar som finns av hans kulter. Han är mycket intresserad av Hassans kult och försöker jämt att samla material om den.

Utrustningslista:

1 Uppsättning kläder i ombyte

1 Gevär med 30 skott

1 Revolver med 30 skott

1 speciallicens för att bära vapnen med sig jämt

1 Minutenkort med 8 252 kr

1 100 i kontanter



**Therese**



# CALL of CTHULHU

Name. Therese Alquistberger  
 Occupation AIC medl Sex Kvinna Age 43  
 Nationality Svensk... Residence Göteborg...

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 08 DEX 06 INT. 17 Idea. 85  
 CON 13 APP. 08 POW 15 Luck 75  
 SIZ 14 SAN 89 EDU 21 Know 105

Schools .....  
 Degrees .....  
 Damage Bonus/Penalty .....

## MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

## HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

## SANITY POINTS

(Insanity .....)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18									
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

## INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	.19	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	.23	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	.28	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	.03	<input type="checkbox"/>	Read/Write Sve (EDU x5)	105	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	.48	<input type="checkbox"/>	History (20)	.87	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng (00)	.82	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	.20	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	.11	<input type="checkbox"/>	Read/Write Fra (00)	.80	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	.05	<input type="checkbox"/>	Law (05)	.40	<input type="checkbox"/>	Read/Write Ita (00)	.78	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	.32	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	.90	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	.0	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	.10	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	.85	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	.37	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	...	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	.15	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	.03	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	.22	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Speak Eng (00)	.80	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.45	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	.10	<input type="checkbox"/>	Speak Fra (00)	.86	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	.10	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	.30	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	.19	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	.58	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	...	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	.20	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	.05	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	.15	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	.18	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	.12	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	...	<input type="checkbox"/>	Track (10)	.01	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	.15	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	.09	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	.02	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	.01	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	.16	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	...	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	.32	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	.22	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	.12	<input type="checkbox"/>	Bibliomantik	.49	<input type="checkbox"/>

## WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Bok	.42	D2	...	.30	...
Paraply	.39	D3	.08	.28	...
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

..... Tala Skriwa

Ita	87	.....
Esp	68	39
Latin	18	55
Urdu	57	36
Gre	32	45
.....	.....	.....
New Age	72	Schack 35



## Therese

Therese Sophie Kristin Alquistberger föddes på Danderyds sjukhus den 13 April 1950. Therese var enda barnet i familjen. Fadern Algot ägde en kemisk teknisk fabrik och arbetade nästan jämt. Modern var hemmafru och skötte familjens jättevilla på Lidingö.

Fabriken gick med stor vinst och familjen hade aldrig några ekonomiska bekymmer. Familjen var djupt kristen.

Therese lärde sig läsa då hon var 4 år och satt ofta i familjens stora bibliotek och läste. Bäst var det på söndagarna då fadern var hemma, de diskuterade veckans händelser spelade schack och läste ur bibeln. I skolan gick det bra för henne. Hon var omtyckt av lärarna som en tyst och flitig elev. Då Therese var 11 år dog modern av ett hjärtfel. Efter moderns död arbetade fadern allt hårdare och Therese fick en barnflicka. Therese gick igenom grundskolan med lysande betyg (4,9) men hon skaffade sig inga vänner. Therese gick humanistisk linje på gymnasiet, helklassisk variant, (latin och grekiska). Hon hade 5,0 i betyg.

Efter gymnasiet började Therese på Uppsala universitet och läste historia. Hon läste färdigt det som hon var intresserad av. Sedan läste hon engelska, franska, italienska. Under studietiden hade hon inte mycket kontakt med fadern, men det var ändå en svår chock när han dog i sviterna av en lunginflammation på luciadagen 1979.

Therese fick ärva hela förmögenheten på 25 miljoner, där ingick villan och familjens sommarställe på Gotland.

Therese reste iväg på ett symposium om kvinnans ställning i det antika Sparta. Symposiet ägde rum i Berkley, kalifornien. Ledaren för symposiet, professor Jean Bergamotte, en urtjusig fransman, blev förälskad i henne eller som hon förstod senare i hennes pengar. De hade en kort och stormig kärlekshistoria där de bodde i en villa på Long Beach. Jean fick henne intresserad av New Age rörelsen. Efter att hon gjort slut med Jean och lovat sig själv att aldrig lita på män längre, satsade hon tid och pengar på att lära sig allt om New Age. Hon hamnade i allt konstigare och konstigare sekter. Till slut kom hon i klorna på en sekt som trodde att de genom människooffer skulle få ner Shubnigurat till Jorden.

Tyvänn var Theres utsedd till deras offer. Hon skulle offras vid mivintersolståndet. Mitt under ceremonin drog en man av sig sin huva och sade på engelska: "jasa det var det här ni håll på med era slemmiga halvfigurer" alla kultister bleknade och tog ett steg tillbaka, utom kultistledaren som skrikande kastade sig mot mannen. Han tog då ett elegant sidosteg och kultledaren for in i väggen med huvudet töre. Han tog snabbt fram en kniv och skar loss Therese och sprang ut med henne. När de kom ut från kulttemplet slängde han ett knippe med 10 tända dynamitgubbar i templet så att det rasade samman.

Den okände mannen presenterade sig som Maximilian Persson. Han berättade att han tillhörde en organisation som utforskade mystiska händelser Föregående dag hade han hört talas om en kult som skulle göra ett människooffer. Han hade snabbt infiltrerat kulten och ingripit vid ceremonin.

Efter långa diskussioner med Max så beslöt sig Therese för att återvända till Sverige och gå med i AIC. Just nu är hon med i aktionsgruppen (delvis därför att Max är med där). Men hon tänker nog försöka bli Firekeeper eftersom de får veta så mycket intressanta saker. Hon har varit med om flera intressanta och spännande uppdrag men oftast brukar hon titta åt fel håll då det händer

något riktigt häftigt. En gång i Paris då det kom en Ghoul tappade hon sina glasögon och hon såg inte så mycket av den innan de andra slet bort henne. Therese har gått flera enstaka kurser på Göteborgs universitet med ämnen som hon tycker är intressanta (ockult och självförverkligande). Hon kan en del om Azathoth, Hastur - vars namn man inte får säga, Nyarlathotep, Chululhu och shoggoths. Hon kan mycket om häxkonst och spöken i alla dess former.

Therese är 175 centimeter lång och smal som en räka. Hon tänker på hur hon ska se ut, men det kanske inte som andra människor tycker man skall se ut. Hon har gärna grälla kläder och färger gärna håret i bizarra färger. Hon har blå ögon, men just nu så har hon ett par kontaktlinser med gul ögonfärg som hon gärna har på sig (glasögon var inte en så bra praktisk lösning).

Tyvänn lider Therese av några allergier. Hon tål t ex inte tobaksrök, konserveringsmedel, damm eller kaffe.

Hennes största intressen är allt som har med New Age att göra. Det kan hon prata om i timtal när andan faller på. Men hon är också språk och historieintresserad. Hon har ingen klocka då det skulle störa det magnetiska fältet som alla har omkring sig och tider är det ju ändå inte så viktigt att hålla.

Hon har en färdighet som vi har kallat Biblomantik. Det innebär att man kan spå i böcker. Hon tar en bok, vilken som helst, och pekar på slumpmässiga platser i den. Då får hon fram olika spådomar. Det här använder hon gärna när hon står i tveksamma situationer eller inte vet vad hon skall göra, men inte vill låtsas om det.

Therese kan ingenting om tekniska saker men hon ger gärna goda råd om det. Hon talar ofta och gärna om när folk har fel och uppträder fel. Hon själv har aldrig fel eller gör fel. Kött, socker och mejeriprodukter skall man inte äta, däremot skall man använda örter och salvor. Givetvis skall man inte dricka alkohol. Det värsta folk kan göra är att röka. Inget av ovanstående gäller för Max, han är ju bättre än andra. Själv följer hon naturligtvis allt det här och dessutom håller hon på med yoga och meditation tidigt på morgnarna. Då städar hon också gärna eller ännu bättre, ser till att någon annan städar. Städning fyller själen med en sådan ro och harmoni. Dessutom blir man av med dammet.

Som framgår av den vanan ser helst Therese att någon annan gör jobbet, vilket jobb det nu må vara, så att hon kan syssla med viktigare saker istället. Själv ger hon gärna instruktioner för hur det skall utföras korrekt.



Hon är förälskad i Max men det skulle hon aldrig medge för någon. Som den klarsynta människa hon är inser hon att Max är för god för någon kvinna.

Slashasen Holger är en värdelös stackare som skulle må mycket bättre om han skötte om sig och tog någon av de kurer som hon ofta föreslår, otack är världens lön. Eller heter han Emil? nuförtiden. Han är nog kriminell. Therese har givetvis aldrig gjort något kriminellt själv och skulle aldrig kunna tänka sig att göra det heller.

Annelie är vimsig och kan inte hålla reda på sig själv. Therese brukar påminna henne om saker så att Annelie inte skall behöva skämmas för att ha glömt något. Annelie skulle dessutom vara mycket trevligare om hon gjorde som hon blev tillsagd. Dessutom ogillar hon hennes osunda förhållande till sin bror. Therese vet inte exakt vad det är, men osunt är det. Annelie som är psykolog och oftast har sådana fina insikter i andra människors neuroser, borde veta bättre.

Arthur är en fd yrkesmilitär, det är ju vidrigt men han börjar minsann bättra sig nu då Therese håller ordning på saker och ting. Han är dessutom ganska stilig och Therese försöker ofta finna en lämpligare partner åt honom. Det är ju synd att tvillingarna skall vara så hemlighetsfulla om sin telepati, det vore ju praktiskt att lära sig.

Therese har med sig

25 böcker om historia, ockult och New Age.

1 paraply

1 tarotkortlek

1 pendel

1 Halsband av rosa kristaller

1 påse med kulor tillverkade av metalit, en asteroidbergart bara påträffad i Polen. Fantastisk!

1 stor fiskeväska med färgkodade fack i för olika örter. Ett 20-tal olika som hjälper mot det mesta.

7 kompletta ombyten i olika klara färger

6 olika hårfärgningsmedel

12 olika färger nagellack

10 olika färger med läppstift

Egen mat (alger, svampar, ris och sånt) för en veckas uppehälle. Man vet inte om det går att få tag på i Jönköping.

alltihop nedpackat i 3 stora resväskor

752.50 i kontanter

1 bankbok till Götabanken med 100 000 kr på

Hon kan också komma åt ett fondkonto som har andelar för över två miljoner kronor, om det blir kris.



Holger



# CALL of CTHULHU

Name: Holger Forsvik (Erik Forsvik)  
 Occupation: AIC medl Sex: Man Age: 33  
 Nationality: Svensk Residence: Göteborg

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 07. DEX 19. INT. 14 Idea. 70..  
 CON 09. APP. 07. POW 13 Luck 65..  
 SIZ .08. SAN 93. EDU 20 Know 100.

Schools .....  
 Degrees .....  
 Damage Bonus/Penalty -D4

## MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

## HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

## SANITY POINTS

(Insanity .....	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18								
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

## INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	.21	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	...	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	.14	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	...	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	.68	<input type="checkbox"/>	Read/Write <sup>Sve</sup> Eng (EDU x5)	.60	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	...	<input type="checkbox"/>	History (20)	.34	<input type="checkbox"/>	Read/Write. Eng.. (00)	.50	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	...	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	.63	<input type="checkbox"/>	Read/Write. Fra.. (00)	.20	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	.30	<input type="checkbox"/>	Law (05)	.28	<input type="checkbox"/>	Read/Write. Ty... (00)	.10	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	...	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	.33	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	.45	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	...	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	...	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	.88	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	.76	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	.83	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	.38	<input type="checkbox"/>	Speak .. Eng.... (00)	.40	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.23	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	.41	<input type="checkbox"/>	Speak .. Fra.... (00)	.35	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	.06	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	.18	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	.84	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	.14	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	.37	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	.05	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	.05	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	.51	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	.67	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	...	<input type="checkbox"/>	Track (10)	.10	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	.74	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	.36	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	.38	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	.61	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	.20	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	...	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	...	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	.42	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	...	<input type="checkbox"/>	Speak. Ty.....	.20	<input type="checkbox"/>

## WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Pistol	40	D6	....	....	3/runda
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....

## SPILLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Öppna lås	97
Stänga av larm	85
konst	54
Förfalska	81
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....



# Holger

Holger Elias Forsvik föddes den 18 December 1960 på sabbatsbergs sjukhus i Stockholm. Familjen bodde i en trång 4:a i Vällingby Holger var yngsta barnet i familjen, 4 äldre bröder och 2 äldre systrar. Modern Anna var sjuksköterska och fadern Nils en alkoholiserad byggnadsarbetare. Fadern slog ofta barnen och Anna när han inte tittade på fotboll och drack whiskey. Nils favorit tillhygge var en rotting. Sedan dess är Holger livrädd för rottingar och mattpiskor.

När Holger började skolan så var han minst i klassen och försökte därför få uppmärksamhet genom att bråka och ställa till trassel. Han fick därför ofta kvarsittning under de första skolåren. I mellanstadiet kom Holger med i ett ungdomsgäng och var mycket lite i skolan överhuvudtaget. Under tiden med gänget visade sig Holgers fingerfärdighet och snabbtänkheter. Han fick lära sig att stjäla bilar och att göra småinbrott. När Holger började högstadiet åkte gänget fast. Det blev en stor chock för Holgers Mor som fick ett nervöst sammanbrott vilket hon aldrig riktigt hämtade sig ifrån.

Holger åkte in ett halvår på ungdomsvårdsskola där han fick lära sig bra knep av de äldre och knöt värdefulla kontakter för fortsatt brottslighet. Efter Holger kom ut så gick han färdigt grundskolan. Han fick byta skola och valde sitt sällskap bättre. Han gjorde bara "säkra" småinbrott på egen hand.

Efter grundskolan började Holger på fordonsteknisk linje och livet började ordna upp sig så smått, han skaffade sig en flickvän, Petra. Holger stal bara en och en annan bil under gymnasietiden för att dryga ut studiemedlen. Holger gick ut ur gymnasiet med hyfsade betyg.

Petra och han skaffade sig en 2:a i Tensta och han bröt totalt kontakten med familjen. Petra fick jobb som förskollärare. Holger fick inget jobb pga hans kriminella förflutna, så han var tvungen att börja med olagligheter, bilstölder, villainbrott mm. Holger råkade tyvärr göra inbrott på fel ställe, han bröt sig in hos en av ledarna för sthlm's undre värld och blev upptäckt. Holger skulle ha skjutits men räddades av en gammal kompis från ungdomsvårdsskolan som arbetade som torped åt gangsterledaren. Holger fick ett ultimatum: antingen så började han jobba för honom eller så fick han en ståplats i hamnen. Holger accepterade givetvis erbjudandet.

Han fick gå i lära hos en låssmed och fick lära sig mycket om olika lås och larm. Han började göra beställningsjobb bla i diplomatvillor och fick procent på det han stal. Holger blev en förstklassig kassaskåpsöppnare och något av en expert på konst. Holger och Petra flyttade till en villa på djurgården och han tjändae så bra att han inte behövde stjäla mercedesen. Holger och Petra fick en pojke, Urban, den 15 Oktober 1986. Allting gick bra för dem.

I Mars 1987 började ett krig i Stockholms undre värld, ett konkurrerande gäng försökte ta makten över hela staden. Hans kompis från ungdomsvårdsskolan blev ihjälskuten. Den 14 Juni blev familjens bil påkörd i höggersidan av en lastbil, som smet från platsen. Bilen började brinna och alla släpades ut från bilen av en man som hette Max. Holger som körde undkom med hjärnskakning och ett brutet revben. Petra omkom nästan omedelbart och Urban låg i koma en vecka och dog sedan. Polisen hade inga spår efter gärningsmannen.

Holger snokade lite på egen hand och fick veta vem gärningsmannen var. Han tog reda på att det skulle vara ett stort möte hos fiendegänget och att han som körde bilen skulle vara där. Holger stal en långtradare, som han körde rakt in i fiendegängets högkvarter, han hoppade ut ur bilen och sköt samtliga som hade överlevt smällen. Holgers chef blev mycket nöjd med hur det hela hade utvecklats, han fick fritt fram när det andra gänget var borta. Holger fick börja med förfalskningar och falskmynteri.

Händelserna med "olyckorna" gjorde att polisen började få upp ögonen och började samla ihop indicier mot honom. Holger kände allt mer avsky för sitt arbete och ville bli fri. Holger kontaktade Polisen och erbjöd sig att ställa upp och vittna mot en stor del av Stockholms undre värld. I utbyte skulle han få åtalsfrihet och en ny identitet. Polisen gick med på det och nästan alla som åtalades i rättegången fick långa fängelsestraff. Holger fick sin nya identitet och reste över hela Europa på en stöldturné. Han gjorde allt för att glömma sin familj och levde ett mycket hektiskt liv i ett halvår. Han tjänade mängder med pengar men brände dem snabbt.

Tyvärr lyckades Holgers fd boss avvika från en permission. Då Holger en dag gick på en gata i Paris blev han beskjuten och skulle säkert ha dött om inte den mystiske Max dykt upp igen. Han körde sin bil genom kulregnet och slet in Holger i bilen. Holger undkom som genom ett mirakel med bara ett köttår. När allting lugnat ner sig berättade Max att han arbetade för en organisation som undersöker övernaturliga händelser. Han hade försökt spåra upp Holger och fått reda på att maffiabossen köpt upplysningar om Holgers identitet från en korrupt polis. Max beslöt sig för att varna Holger och kom precis i rätt tid.

Efter att ha diskuterat med den genomsympatiske Max på många av Paris kaféer, så beslutade sig Holger för att arbeta för AIC. Han fick ytterligare utbildning på sina specialförmågor och använder dem numera endast för att hjälpa föreningen. Holger tillhör Göteborgsgruppens aktionsavdelning och har deltagit i flera svåra uppdrag.

Fortfarande kan det ofta hända att Holger studerar lämpliga brottsobjekt. Men numera gör han det som en reflex och en hobby, utom när det gäller ett uppdrag. Man måste ju hålla sig i form.



Holger är 160 centimeter lång och väger 60 kilo. Han har ett smalt råttliknande ansikte, bruna ögon och stripigt bakåtkammat hår, han bryr sig inte om sitt utseende längre och skulle se mycket bättre ut om han gjorde det. Han är före detta storrökare (3 paket om dagen), det är inga problem med att låta bli cigaretter om han får pilla på något. Holger äter mycket lite riktig mat, men älskar Pizza och kaffe. Holger är en nattmänniska som är dödstrött på morgnarna.

Han talar en utpräglad stockholmska.

Holger lever för AIC och litar inte på folk utanför organisationen. Han kan dock respektera folk som är duktiga på praktiska saker även om han inte litar på dem. Poliser är väldigt opålitliga människor som man inte skall prata med.

Han älskar Max som en farbror. Ibland är han dock lite för pråktig och vetabästig. Efter allt som Max har gjort för honom är han väldigt tacksam. Någon gång skall han också betala tillbaka.

Therese tycker han är påfrestande och hon skall alltid hacka på honom. Han ger inte mycket för hennes mysticism. Hon brukar mest komma fram till en massa ovidkommande saker som inte har med fallet att göra. Frågan är vad hon egentligen tillför gruppen, men Max är chef och han vet nog bäst.

Annelie är ju rätt trevlig. Hon brukar ha massor av bra idéer och uppslag. En människa som Holger trivs med. Man behöver inte komma med så många egna idéer när man är med Annelie (och det är ju bra). Det räcker att flyta med strömmen och hålla med henne.

Hennes bror Arthur är ju pålitlig, men han blänger oftast så skumt som poliser brukar göra. Holger tycker inte om Arthurs blick och har därför svårt att se honom i ögonen. Helst vill han inte vara ensam med Arthur. Holger känner till att Artur och Annelie har ett slags telepatisk kontakt. Det verkar som de andra tror att Holger är feg, men han skall minsann visa att han också är pålitlig.

Hans samtalsämnen brukar mest inskränka sig till hans intressen (olika lås och andra säkerhetsfrågor), samt det som för stunden pågår. Han talar sällan om varken framtiden eller det förflutna.

Identitet brukar Holger byta inför varje uppdrag, för säkerhets skull, skurkarna kan ju få tag på honom. Hans nuvarande är Erik Svensson, bilhandlare på semester. Holger är riktigt nöjd med den identiteten och funderar på att behålla den ett tag.

Holger kan inte så mycket om Cthulhu mytologin. Han vet dock att man skall vara rädd för det mesta och akta sig för resten. Han känner naturligtvis till lite om myten att Cthulhu skall sova i Rhelya. Han har mött en Ghoul en gång i Paris katakomber, men då sprang han och han inte titta efter så noga. Dessutom har han hört namnen Ioghta, Fatang, Shadow Lurker och någon gul en som de vägrar tala om vad han heter.

Vad det gäller det ockulta har Holger mest snappat upp lite om Häxor från Haiti och lite om Rosencreutzarna.

Holger har med sig

Dyrkar gömda i skosulan på hans vänstersko

1 stetoskop

1 par handskar

1 svart mask för ögonen

1 svart fodrad pullover som ger 1 poängs skydd

1 par svarta byxor

1 par svarta gymnastiskor

1 halvt kilo sprängdeg och tändhattar gömda i den falska

botten på hans resväska

500 SEK i kontanter

1 minutenkort med 12 000 SEK på

1 telefonkort (lite använt)

1 niomillimeters pistol med 30 skott till

1 licens för pistolen

1 specialtillstånd för att ha på sig pistolen jämt

6 olika identitetskort och en mängd kredit och betalkort

med olika namn också i den falskbottnade väskan



**Max**



# CALL of CTHULHU

Name. Max(imilian) Persson  
 Occupation AIC medl Sex Man Age 51  
 Nationality Svensk Residence Göteborg

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 17 DEX 14 INT. 17 Idea. 85  
 CON 18 APP. 15 POW 19 Luck 95  
 SIZ 17 SAN 76 EDU 21 Know 105  
 Schools .....  
 Degrees .....  
 Damage Bonus/Penalty D6

## MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

## HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

## SANITY POINTS

(Insanity .....)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18									
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

## INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	.23	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	.44	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	.48	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	.42	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	105	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	.53	<input type="checkbox"/>	History (20)	.61	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (00)	.80	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	.29	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	.43	<input type="checkbox"/>	Read/Write Ara. (00)	.50	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	.65	<input type="checkbox"/>	Law (05)	.28	<input type="checkbox"/>	Read/Write Swahi. (00)	.22	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	.38	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	.49	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	.30	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	.41	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	.55	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	.45	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	.29	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	.53	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	.40	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	.75	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	.32	<input type="checkbox"/>	Speak Eng. (00)	.95	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.51	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	.41	<input type="checkbox"/>	Speak Ara. (00)	.62	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	.23	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	.56	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	.85	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	.25	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	.29	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	.42	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	.41	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	.64	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	.39	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	.46	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	.16	<input type="checkbox"/>	Track (10)	.51	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	.53	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	.63	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	.40	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	.22	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	.05	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	.31	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	.30	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	.56	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	.58	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	.52	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	.12	<input type="checkbox"/>	Fiska	.68	<input type="checkbox"/>

## WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Knytnäve	.68	D4+D6			
Brottas	.52	Special			
Kniv	.62	D6+D6			
Pistol	.65	D10+2			2/runda
gevär	.71	2D6+3			1/runda
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....	Tala Skriya	.....
Swahili	.44	.....
Tyska	.30	.20
Fra	.33	.18
Spa	.30	.17
Por	.28	.16
.....	.....	.....
.....	.....	.....



## Max

Maximilian Leonard Axel Persson född 12 Juli 1942. Fadern Axel var en berömd arkeolog och modern Josefin var en välkänd journalist och författare. De var också medlemmar i en hemlig organisation som hette AIC. Max förstod att den var viktig för föräldrarna men inte hur viktig. Maximilian var enda barnet och han uppfostrades kärleksfullt men fast av sina föräldrar. Han fick ofta bo hos sin faster, Ester, och farbror, Gösta, när föräldrarna var ute på uppdrag i världen.

När Max blivit lite äldre slutade Josefin nästan helt som Journalist och tog med sig Max på Axels resor. Hon skrev reseskildringar över de platser som de besökte. Max hade med sig en guvernant på varje resa som undervisade honom.

När Max var 10 år fick han följa med sin far till Egypten. Josefin hade ryckt in extra på tidningen och befann sig i Moskva. Axel var ledare för en stor arkeologisk utgrävning i konungarnas dal. Axel och Max åkte ut på en utflykt i öknen, det var det sista Max mindes när han vaknade upp på sjukhuset. Han hade hittats 3 dagar senare irrandes omkring i öknen, nästan medvetlös utan mat och vatten. Fadern Axel hittades aldrig trots stora insatser av ambassaden och den egyptiska polisen. Modern Josefin tog genast ett plan från Moskva till Egypten, tyvärr kom planet aldrig fram utan störtade utanför Jerusalem. Det enda som fanns kvar från Josefin var en Ankh som hon alltid hade runt halsen, Max fick överta den.

Maximilian åkte hem till Sverige där han fick bo och uppfostras hos sin faster och farbror i Stockholm. Till att börja med hade Max det väldigt svårt och han plågades av diffusa mardrömmar med inseketer och spindlar. Allteftersom tiden gick började såren efter föräldrarnas bortgång läka och Max trivdes rätt bra hos sina släktingar. Max var flitig och mycket duktig i skolan. Han var dessutom mycket duktig i sport. Han sprang 100 m på 11,2 och spelade ett tag med i Djurgårdens A-lag i fotboll. Max var populär bland flickorna och hade sällskap med flera stycken men det var ingen som det blev allvar med.

När Max fyllde 21 så fick han ärva föräldrarnas överraskande stora förmögenhet på 8 miljoner. Familjeadvokaten berättade att Axel på 20-talet köpt stora aktieposter och sålt av allting dagen före den stora börskraschen. Han hade också gjort några klipp senare, köpt och sålt vid exakt rätt tidpunkt. Max fick också ett brev från sin far där han berättade om AIC och att det var Max plikt att också börja i organisationen. Max kontaktade gruppens Göteborgsavdelning och fick först en ordentlig utbildning och började därefter i aktionsgruppen.

Ett av hans första uppdrag var att åka ner till Kongo för att utreda misstänkta Nyarlatotep kulters samband med opproren där.

Under en expedition sköt han en krokodil som just skulle sluka två små barn. Det visade sig att det var två svenska diplomatbarn, Arthur och Annelie, som han återförde till Sverige efter att han slutfört sitt uppdrag. Han tog dem till deras Mormor och Morfar. Under deras uppväxttid besökte han dem så ofta han kunde och gav dem små presenter.

Mellan åren 1964-90 så åkte Max över hela världen och utförde massor av olika uppdrag. Hans stora triumfer är krossandet av den stora sydeuropeiska Azathotkulten och lösandet av mysteriet med Yetin, i samband med det fick han träffa Dalai Lama. Han krossade också en stor grupp med sanddwellers i Mexico. Han lyckades också stoppa Itaquas framfart på den Grönländska vidderna. Han har räddat många människor på sina uppdrag. Bla så räddade han Therese från en shubniggurat kult, men det var en enkel match. Han räddade Holger från att bli skjuten i Paris av gangsters. Han stoppade en damm i Frankrike från att sprängas i luften av galna häxkultister. Max jobbar sedan 1990 tillsammans med Therese, Holger, Annelie och Arthur, vilka alla han har värvat efter det att han räddade dem. De har bland annat varit i Paris och förstört de Ghouls som fanns i katakomberna.

Max har lärt sig mycket om de flesta "cthuluiden" under sina resor, men det är inget som han pratar om för någon. Desto mindre man talar om det, desto bättre. Allt enligt gammal hederlig AIC anda att aldrig nämna något i Mythos för vad det är och vad det heter. Världen skall inte få veta om det här.

Max är 190 centimeter lång och väger 95 kilo, han har ljust hår och blå ögon. Han har en järnfysik och blir aldrig sjuk. Det enda han lider av är mardrömmar ibland (spindlar och insekter). Max tycker om att ta ett fiskespö och fiska lite, då tänker han som bäst. Han tänker också bättre om han har en pipa i munnen (den behöver inte vara tänd). På fritiden så fjällvandrar eller bergsklättrar han gärna. Han läser gärna en god bok.

Max har bestämda åsikter om det mesta men han behåller dem för det mesta för sig själv, om det inte är något som är viktigt. Max tycker om människor men är gärna för sig själv ibland.

Han tycker mycket om alla de andra i gruppen.

Therese kunde ju försöka att prata lite mindre och arbeta mer. Hon är mycket intellektuellt lagd och har stor integritet. Så småningom kommer hon nog att bli en bra Firekeeper i föreningen, men hon behöver lära sig mer först. Den här tiden får ses som en lärotid för henne.

Holger är en mästare på att öppna lås och kan mycket om larm och sånt, men han är lite feg och färglös. Det är också lite påfrestande med alla hans namnbyten. Numera är han visst Erik Forsvik, bilhandlare. Det är verkligen synd med hans förflutna. Hoppas han kan hitta en ny kärlek. Det skulle han må bra av.

Annelie är en klämkek flicka. Hon växer nog till sig och blir en god människokännare. Just nu analyserar hon för mycket, istället för att använda sina känslor.



Arthur är en pålitlig och tillförlitlig pojk. Kanske han har lite för lätt att gripa till våld, men han måste lära sig att våld inte alltid löser allt. Han har fått en fin utbildning. Nu måste den bara sjunka in. Tvillingarnas telepati är ju praktisk att ha ibland, men de vill aldrig berätta exakt hur den fungerar.

Alla i gruppen ser upp till Max, vilket kan vara lite påfresande ibland, det vore ju skönt om de kunde börja ta lite egna initiativ. Men han är ju den äldste och mest erfarna så han måste ju bestämma och hålla ordning.

Nu skall de åka till Jönköping för att utreda händelserna där, det blir väl ett lätt uppdrag som vanligt.

Han kan följande formler: binda Nightgaunt och fördriva Hunting Horrors. Att binda en Nightgaunt tar en runda och ett magipoäng. Man måste förstås läsa en hemlig formel på ett gammalt och glömt språk.

Att fördriva en Hunting Horror fungerar likadant.

Max har med sig följande

1 Ankh av kristall (moderns)

1 rulle ductejp (silvertejp)

2 raka pipor

1 påse tobak (hamilton)

1 sten med ett Elder sign

1 rejäl kniv

1 kompass

1 niomillimeters pistol 60 skott till den

1 gevär med 30 skott till

1 kultistkåpa grå på ena sidan, svart på den andra

1 kastspö med 10 drag

1 fiskhäv

1 par gummistövlar

brevet från Lennart (AIC:s jönköpingskontakt)

AIC:S Jönköpings mapp

En nyckel till lägenheten i Jönköping

Han har med sig licens och specialtillstånd från polisen att bära vapnen med sig.

1 telefonkort

10 000 SEK i kontanter

ett bankomat kort med 30 000 SEK på

har ett checkkonto med 1 000 000 SEK (AIC:s konto)

Han har stadiga och rejäla kläder på sig och med sig.

Max har också AIC:s bekväma svarta van, den har en special motor och kan köras i 300 km i timmen, om man klarar av att styra den då.