



Malakh

SCENEN



והתהלך הנודך את האלהים
ואיננו
כי לקח אתו אלהים

Första Mosebok

5:24

Och Enok vandrade med Gud,
sedan var han inte mer,
ty Gud tog honom bort.



Då är plötsligt nu och vattentrycket slår lock
för mina öron.

Kring mig breder underytanlugnet ut sig
och dränker oron däruppe. Snabba glimtar av
helikoptrarnas sökarljus trasas sönder av det
stormande havet. Svarta, svävande maskiner
hänger över vågorna. Megafonröster plöjer
vasst genom väggar av hårt piskande regn.

Nu närmar sig skeppets mörka skugga. Jag
sjunker undan. Djupare. Kölen glider fram
över mig och propellrarnas mjuka dån försvin-
ner bort. Osedd på väg mot havsgravens bot-
ten ser jag strålkastarna följa efter. Slutligen
finns bara stormens eko kvar i mörkret.
Och en avlägsen, knapp förnimbar, kör av
rotorblad.

MALAKH
scenen

Nu blir nu och verkligheten ställer in skärpan.
Nasarna skriker i mina öron. Meloner finns att
köpa. Och äpplen. Och billiga, solvarma apel-
siner.

Gatans hetta har torkat allt syre till damm och
överallt tränger folkmassan på. Alla skall åt
olika håll. Alla pratar och ropar åt varandra.
Det prutas på priser, det tummas på frukt och
grönsaker. Marknadsdagen är en torr storm i
ett oändligt människohav.

Jag letar efter någonting, men har glömt vad.
Brunnslocken jag trampar på mumlar svarta
saker som fullständigt bleknar i sorlet.

Någonting djupt nere i mig skriker och vill ut.
Från skuggan av husen på andra sidan gatan
ger parkeringsautomaterna mig menande
blickar.



N N E H Å L U

UPPSALA

3.

EN ÖVERSIKT

Fas I	3	
Fas II	4	
Fas III	4	
Fas IV	4	
platser		
	5	Carolina Rediviva
	5	Domkyrkan
	6	Fysikum/Teknikum
	6	Gränser
	8	Gustavianum
	8	Slottet
	8	Universitetshuset

MONSTERBOKEN

9.

VARELSER I MALAKH

änglar		
Cheruber	9	
Serafer	9	
Troner	9	
Ärkeänglar	10	
Andra klasser av änglar	10	
Grigori	10	
Nyfallna	11	
demoner		
	12	
andra väsen		
	12	Dybbuk
		Mazzikin
		Shedim
		Golem

APPENDIX

18.

DIVERSE HJÄLPMEDEL

Ordlista	9
Litteratur	9
Karta	9



UPPSALA

Uppsala är platsen för *Malakh* och här följer en del korta riktlinjer för hur staden ser ut och hur den förändras över tid. Känner du att du behöver mer kunskaper för att göra staden levande bör du konsultera någon lämplig bok om Uppsala. Hamnar du i den situationen att du plötsligt känner dig osäker på någonting, eller ännu värre: du spelleder infödda Uppsalabor men har aldrig satt din fot i staden, beakta då detta råd:

Agera som om du visste allt. Erkänn aldrig att du inte är bekant med staden, utan hävda bestämt att du har rätt i alla eventuella diskussioner. När allt kommer omkring är det ju inte det verkliga Uppsala vi spelar i, utan *Malakhs* Uppsala – och detta är spelledaren alltid expert på.

Ganska grundläggande spelledarråd, men bra att ha i åtanke. Nu fortsätter vi med en kort översikt över Uppsala i de olika faserna och beskriver sedan ett antal platser som är av vikt för äventyret, eller som kan komma att intressera spelarna.



ÖVERSIKT FAS I

Det Uppsala som först möter rollpersonerna är en varm, solig stad med livligt folkliv. Genom faserna glider Uppsala allt närmare det bibliska Jerusalem och detta är första steget på den resan.

Det är varm och klabbigt. Gatorna luktar av främmande kryddor och exotiska maträtter. Se till att utelämna reklampelare, neonskyltar och liknade företeelser som inte fyller någon egentlig funktion. Alla affärer, utom de allra största snabbköpen har betjäning över disk. Varor bärs i bruna papperspåsar och gatuförsäljare står i nästan alla gathörn. Folklivet är rikt och myllrande och består till en stor del av invandrare, gärna i långa arabiska klädnader, men också av uteliggare och pensionärer. Ännu så länge märks inte så stor skillnad mellan de olika stadsdelarna, men håll som regel kvarteren kring Universitetet och Domkyrkan lite friare från folk. Biltrafik existerar mycket sparsamt, däremot vimlar det av bussar (besatta av demoner).

Utelämna inte trafikljus, p-mätare, kodlås, elskåp

och andra platser där demoner kan sitta (se "Monsterboken" nedan). Demonerna skall vara ett påtagligt inslag i stadsbilden. Tänk på dem som horor eller langare i en stad på väg mot slummen. De gör inte alltför mycket väsen av sig. De skriker inte ut sina tjänster som på marknaden. Men de försöker heller inte dölja sin närvaro. Allt som har en knapp att trycka på kan egentligen sägas vara en demon. Observera dock att datorer inte är en del av *Malakh*, så demonerna kan inte besätta dem.

Från gatubrunnar kan pustar av svavel och lukten av bränt kött komma upp. Det samma gäller avlopp i duschar, eller de gamla offentliga toaletterna under Fyrstorg. (Numera låsta toaletter som nås via trappor invid ån och som är försedda men gallerförsedda fönster ut mot strömmen.) Dessa ställen är dels nedgångar till helvetet, även om man knappast hittar dit utan någon som leder en (t.ex. *Azazel*), men där hänger också straffade grigori från den första syndaflo den.

De nyfallna är ett annat udda inslag i gatubilden. De försöker att smälta in så gott det går och lyckas för det mesta att dra uppmärksamheten från sig. Men rollpersonerna kommer att märka dem som anomalier då och då. Se "Monsterboken" för vidare information om nyfallna och grigori.

Universitetsvärlden och kvarteren kring Domkyrkan präglas av en sträng atmosfär hämtad från 1800-talets akademiska värld. Allt uppsluppet studentkost är bortsuddat och ersatt med sträng disciplin och hierarki. Professorer i långa svarta rockar, långt skägg och med höga hattar, hälsar artigt på varandra. Unga studenter hastar allvarligt förbi med tjocka buntar av böcker och papper under armen.

Kom dessutom ihåg att Uppsala är begränsat i alla fyra vädersträck, se mer om detta under "Gränser" nedan.

ÖVERSIKT FAS II

I Fas II glider staden ännu närmare mellanöstern. Biltrafiken är nu helt borta. Gatorna är fyllda av folk som prutar och säljer och skvallrar och grälar. Invandrarinslaget är övervägande – det är bara pensionärer, uteliggare och små barn som kan se västerländska ut ibland. Alla andra människor har antingen arabiskt eller judiskt ursprung och kläderna växlar från judiskt ortodoxt till strängt muslimsk och alla nyanser där emellan.

Vädret är ännu varmare nu, middagshettan gasar, men tar man sig upp på en tillräckligt hög plats (och det finns det bara en i Uppsala: Slottet) kan man se avlägsna åskmoln som drar ihop sig.

Universitetets och kyrkans män börjar glida ihop. Alla diskuterar religiöst filosofiska problem och klädseln är den som bars av de skriftlärde: långt skägg och hår, stor svart hatt på huvudet till en lång fotsid svart klädnad – studenterna bär kalott. Disciplinen är fortfarande sträng och kvarteren kring Universitetshuset och Domkyrkan är ödsliga i jämförelse med resten av Uppsala. Här träffar man på många skriftlärda i häftig konversation om alfabetets

innebörd eller andra kryptiska saker.

Nu kan man urskilja distinkta kvarter i staden. Jerusalem börjar göra sig påmind allt mer:

Från S:t Olofsgatan förbi S:t Eriks torg och ned längs med Fyrisån, löper en gräns som skärmar av de judiska kvarteren. Innanför denna gräns kan du betona de judiska dragen mer än de andra.

Utanför de judiska kvarteren, men på samma sida ån ligger de armeniska kvarteren. Har du särskild kunskap om den armeniska kulturen så är det bra att betona sådana inslag här. Har du inte det går det lika bra att betrakta kvarteren som muslimska...

...vilket hela området på andra sidan ån och ned mot Marknaden är. Här betonar du muslimska inslag, böneutropare och beslöjade kvinnor. Det är dock bra att blanda in en del judiska inslag även här. Det är trots allt i den judiska mystiken som *Malakh* har sina rötter.

Nyfallna, demoner och stadens gränser behandlas som vanligt. Glöm dock inte att helikoptrar jagar RP genom denna fas med alla till buds stående medel.



ÖVERSIKT EAS III

Uppsala är nu väldigt nära Jerusalem. Byggnaderna ser för det mesta ut som vanligt, men en del hus påminner starkt om gamla lerhus från Israel. Försök att väva in sådana utan att det märks att du har ändrat stadsbilden så mycket. Folket på gatorna börjar packa in marknadsstånden och klädnader som hänger framme. I lugn takt verkar de göra sig redo för ett skyfall. Molnen tornar upp sig och regnet börjar långsamt att falla. Stilla droppar först men under fasens gång tilltar ovädret till ett verkligt skyfall. Fyrisån svämmar över och långsamt stiger floden för att till slut lägga hela staden under vatten.

Nu är all text i staden skriven med hebreiska tecken. Löpsedlarna, gatunamnen, bokstäverna på brunnslocken etc. etc. Detta torde inte vara något problem eftersom rollpersonerna nu börjar kunna läsa det. Gränserna kring staden finna kvar som van-

ligt, fast med alla keruber i luften blir det ännu farligare att ta sig över dem (inte svårare – det var omöjligt redan från början).

Den akademiska världen i de judiska kvarteren har nu blivit helt och hållet esoterisk. Man talar om kabbala och gnosticism, grälar om Merkabha-traditionen, driver ut onda dybbuk, shedim och mazzikin ur sjuka och offerar lamm till den ende Guden.

Demonerna lämnar maskinerna nu så du kan ta bort sådana inslag. Istället uppenbarar sig deras sanna former – skuggor som kräver att få de själar som blivit lovade dem. Änglarna är också mer aktiva nu. De har antagit sin sanna form (se "Monsterboken" nedan) och sveper över staden i sin jakt på de fallna. De fallnas desperation stegras också i takt med kerubers, serafers och troners iver.

ÖVERSIKT EAS IV

Uppsala efter Syndafloeden ser precis ut som vanligt. Faktiskt nästan lite för vanligt. Staden är som en turistbroschyr. Allt skräp har spolats bort samtidigt med alla absurda element. Man kan se vattenlinjen på vissa höga hus, se nate och vass som floden har lämnat kvar efter sig när den drog sig undan. Men ingenting är vattenskadat, eller ens rubbat av översvämningen. Och alla människor har överlevt – även om de nu ser ut som vanliga sommarklädda Svensons och inte som Jerusalems invånare vid tiden för Kristi födelse. Stadens gränser har dessutom försvunnit.

Dock finns Mikael kvar med sitt svärd och den himmelska hären gör sig redo att rida ut bortanför månens sfär.

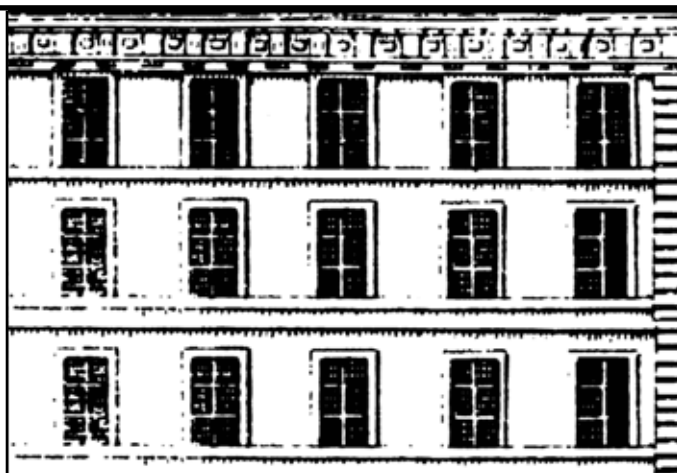
PLATSER



Här skildras en rad speciella platser som kan vara till hjälp under äventyret och som kan tas till om improvisationen skulle köra fast. De beskrivs efter hur de ser ut i de olika faserna. Fas IV utelämnas dock – då är allt normalt och RP kommer dessutom inte att hinna utforska staden särskilt mycket.

CAROLINA REDIVIVA

Carolina är Uppsalas universitetsbibliotek. Det är beläget längst upp på den branta backe som är Drottninggatan, men fortfarande i skuggan av slottet. Här finns en stor del av allt det material som har tryckts i Sverige lagrat.

*Fas I*

Carolina beviljar allmänheten tillträde till den öppna utställningsdelen (här återfinns en utställning om dödahavsrollarna och fynden i Qumran grottorna), men de låter bara universitetsanställda och studenter komma in i det verkliga biblioteket. Rollpersonerna kan dock ta sig in med lite övertalning. Inne i samlingarna sträcker sig ändlösa rader med väggfasta hyllor upp mot taket. Alla böcker här är dammiga och läderbundna och uråldriga bibliotekarier med frack och gikt släpar sig fram och tillbaka för att klättra på rangliga stegar och plocka fram beställda böcker.

Något söksystem med datorer finns inte, inte något kortregister heller, allt finns uppskrivet för hand i tunga kataloger.

Däremot står det en modern kaffeautomat ute vid rockinlämningen (inga ytterplagg i biblioteket) och den är naturligtvis besatt av en lismande demon.

Fas II

Nu finns ingen öppen utställningsdel, allt är bibliotek. Carolina är styrt av judiska skriftlärda som inte släpper in andra än dem de anser behöriga (det är upp till SL om du tycker att RP betar sig tillräckligt behörigt). Hyllorna är nu fyllda med ändlösa rader av bokrullar, ömsom på hebreiska, ömsom på arabiska. Det finns inte en enda bok i hela byggnaden och rullarna avhandlar nästan uteslutande religiösa spörsmål.

Demonen i kaffeautomaten är dock kvar. Han har utökat sitt sortiment med kosher-snacks.

Fas III

Nu är Carolina i det närmaste ett tempel till judisk kunskap. Ortodoxa präster mumlar böner i varje hörn och bokrullarna fortsätter ned i de grottlänkande källarvalven. Allt ljus kommer från vaxljus dekorerade med hebreiska tecken och ingen som inte verkar strängt troende kommer in.

Kaffeautomaten är borta – demonen har gett sig av för att inkassera själar.



DOMKYRKAN

Uppsala Domkyrka syns över hela staden. Två höga, raka spiror och en liten ryttare på takåsen. Framför portarna finns en öppen plats och kyrkoområdet avgränsas mot nordväst av gamla lagerbyggnader och andra hus som tillhört kyrkans yrkesmän.



Fas I

Domkyrkan i denna fas är en kuslig och ödslig plats. Utanför portarna, på trappan och torget framför går prästerna i sina fotsida kåpor, judiska mössor och lagens bokrullar under armen. De är alla skriftlärdar fariséer och de ägnar dagen åt att stå framför ingången till helgedomen och diskutera religiös filosofi, kabbalans mysterier och judisk gnosis.

Inne i domkyrkan känns det märkligt kallt – och tyst. Det är som om någon hela tiden iakttog en. Rollpersonerna känner en motvilja mot hela platsen och har svårt att vara kvar där en längre stund. Deras sovande ängla-jag börjar långsamt att känna skrällen inför den allseende Jahve. Framme vid altaret, innanför altarringen, sitter ärkeängeln Mikael och putsar sitt svärd.

Fas II

Under denna fas är Domkyrkan i stort sett sig lik sedan förut. Det är egentligen bara rollpersonernas obehag inför den som ökar. Mycket av symbolerna inne i byggnaden har dock blivit judiska och alla kors har ersatts antingen av den sjuarmade ljusstaken (menoran) eller Salomons sigill (den sexuddiga stjär-

nan).

Mikael är naturligtvis kvar. Han sitter kvar på altaret och putsar svärdet. Bakom honom täcker ett väldigt förhänge altartavlan.

Fas III

Domkyrkan har blivit alltmer hebreisk, samtidigt som den faktiskt blivit mer gotisk. Nu är den något så paradoxalt som en judisk katedral som sträcker sig nästan ända upp till himlen.

Rollpersonerna kan nu knappt gå i närheten av den. Den framkallar starka obehagskänslor och en svettig skräck i handflatorna. Om någon på något sätt skulle ta sig in i kyrkan skulle han märka att allt inuti har blivit ett judiskt tempel. Längst framme vid altaret står förbundsarken och skiner med klart ljus och lutade mot altarringen står stentavlorna som Moses bar ned från berget, tavlorna med lagen på.

Mikael har börjar röra på sig. Han går nu omkring uppe i kyrkspirorna. Ibland kommer han ut på en av alla de balkonger som pryder tornen, ibland skymtar han förbi i ett blyinfattat fönster. Han putsar fortfarande svärdet, men nu glöder det vitt och klart och trasan han använder blir allt svartare.

FYSIKUM/TEKNIKUM

Rakt bakom Carolina finns en grupp hus som ägs av universitetet. Det är institutionerna för fysik, teknik och kemi. Observera att dessa byggnader i *Malakh* är placerade en bra bit in på Kyrkogården (se "Gränser" nedan) och därför inte är ställen man går till i första taget.

I *Malakh* är husen tillhåll för vetenskapsmän, inte studenter. Här följer en mycket summarisk beskrivning. Vill du ha mer kött på benen så använd

beskrivningen av Gustavianum som mall.

Den forskning som pågår ute bland gravarna är till en början hämtad från slutet av 1800-talet. Maskiner som alstrar elektricitet, primitiv radioutrustning, bubblande flaskor etc. etc. Under fas II glider det hela mer över till religiösa grubblerier för att i fas III bli ett slags judisk alkemi.

Använd vetenskapsmännen här ute som ett slags magiker i sina labb. De kan veta saker som ingen annan vet om det är så att rollpersonerna är ute och cyklar farligt nära misslyckandets rand.

GRÄNSER

Klagomuren

I en rak linje uppför Bäckens gränd, över bron, längs med kanten av Svandammen, ihopväxt med Slottets östra torn, ut igen på andra sidan och bort längs med kanten av Botaniska trädgården, löper Klagomuren.

Klagomuren kommer från Jerusalem, den är en rest från Herodes gamla tempel och hit kommer judarna för att be. Det är en hög mur, tio meter grovt uppskattat, murad av stora, jämnt skurna block. Här och där sitter små buskar fastvuxna i sprickor mellan stenarna och framför muren står, eller sitter på stolar, människor och bet.

Det är det hela. Det går inte att klättra över muren. Ju längre man klättrar desto högre verkar den sträcka sig. Inga förmågor som änglarna har kan rubba den. Där den löper över Fyrisån finns en öppning under vattnet där ån flyter fram, men denna öppning är spärrad med tätt galler av tjockaste järn. Tänk på muren som om den vore världens gräns, det finns ingenting utanför den så det går naturligtvis inte att komma över den.

Allteftersom faserna fortlöper kommer det att samlas mer och mer folk för att be här. Det är annars den enda förändringen som Klagomuren genomgår.

Marknaden

Marknaden avgränsar Uppsala i öst. Från och med järnvägen och bortåt blir byggnaderna lägre och lägre och torgen fler och fler. Gatorna är packade med folk och på alla lediga ytor finns det marknadsstånd där man kan köpa allt från kryddor till stulet gods.

Som gräns betraktat hindrar inte Marknaden någon från att komma vidare. Det är bara det att den dels verkar fortsätta i det oändliga och dels är det stört omöjligt att gå i en rak linje genom den. På ett eller annat sätt knuffas man ur kurs av folkmassorna och befinner sig på samma ställen som man började på igen,

Marknaden är liksom Klagomuren äventyrets och världens gräns. Det går inte att komma förbi den, för det finns ingenting bortom den.

Luthagesplanaden

Luthagesplanaden är en stor genomfartsled genom Uppsala. Här markerar den stadens och äventyrets gräns i norr.

Längs med Luthagesplanaden och vidare ned på Råbyvägen löper busstrafiken tät. Mycket tät. Faktiskt helt ogenomträngligt tät. Gröna bussar passerar förbi i hastigheter hämtade från autobahns önskedrömmar och så många är filerna att det aldrig, ens för ett ögonblick, går att urskilja vad som finns bortanför vägen. Och det är ju inte så konstigt eftersom världen tar slut där.

Om man försöker gå över gatan kommer man ohjälpligt att köras på av en buss och kastas, mycket mosad, tillbaka på trottoaren igen. Detta bör ju inte bekymra så tuffa änglar som rollpersonerna så mycket, men de kanske låter bli att försöka igen.

Kyrkogården

I det normala Uppsala, sträcker sig kyrkogården bortom Kyrkogårdsgatan några kvarter bort och tar sedan slut. Nu talar vi i stället om Kyrkogården, den är större. Det som i vanliga fall är Kyrkogårdsgatan sträcker sig nu ända bort till Luthagesplanaden, mycket längre än vad den egentligen är. Allt utanför denna linje är Kyrkogården.

Kyrkogården är en mörk plats. Tunga cypresser hänger över små stigar mellan gravarna. Vita gravkappell i marmor dyker plötsligt upp. Grusgångarna löper längs alléer av sten och träd, uppför några trappsteg, nedför trappsteg, in i en lund, runt i en veritabel labyrint. Det går inte att ta sig utanför Kyrkogården, precis som marknaden sträcker den ut sig i oändligheten. För eller senare tappar man dess-



utom bäringarna och befinner sig plötsligt vid grinden där man gick in.

Kyrkogårdens gravstenar blir allt mer judiska ju längre in man kommer på området. Under äventyrets gång smyger sig gränsen för det judiska området närmare tills det i fas III inte finns en enda gravsten som inte har hebreisk skrift.

Kom ihåg att Fysikum/Teknikum ligger inne på kyrkogården. Det kan göra det svårt att hitta dit – man skymtar det mellan träden, men hittar inte rätt stig dit. Med lite tålamod går det dock.

Om rollpersonerna envisas med att försöka hitta en väg genom Kyrkogården kan du försöka skrämman dem lite. Långt inne på området blir skuggorna djupare och verkar få ett eget liv. Här finns väsen som också änglarna borde bli rädda för. Varelsor som är äldre än världen, dödsandar på gränsen till den ordnade skapelsen. Antyd dem, antyd hur fel de verkar och släng sedan på dem en död kerub. En kerub som ligger mitt på grusgången i sitt get blod. Elden i kroppen har slocknat, ögonen är tomma håll, skallen krossad, vingarna sönderslitna och ögonen på dem har fallit ur. Naturligtvis är det omöjligt att döda en kerub, eller... I skuggorna rör sig något stort och svart med blod på klorna.

Denna händelse bör inte användas före fas III, då rollpersonerna vet tillräckligt för att förstå implikationerna av en död ängel.

SLOTTET

Slottet i Uppsala ligger på stadens högsta punkt. Det finns egentligen ingenting här som är intressant i *Malakh*. Slottets salar är fyllda med kuriosa i ändlösa rader och inte en enda människa.

UNIVERSITETSHUSET

Universitetshuset är en imponerande byggnad som står längst upp i universitetsparken. Inuti består den av stora föreläsningssalar och ingenting annat. Här, som i alla andra akademiska byggnader går stämningen från 1800-talsvetenskap till judisk mysticism. Ta en titt på "Carolina Rediviva" och "Gustavianum" för att få några tips på hur det går till. I Universitetshuset pågår dock aldrig någon forskning, bara föreläsningar.

GUSTAVIANUM

Gustavianum ligger mitt emot Domkyrkan, det är en byggnad från 1600-talet som främst utmärks av den kupol som välver sig över den anatomiska teatern där studenter ägnade sig åt dissektioner när det begav sig.

Fas I

Under den första fasen är Gustavianum ett lärosäte, fyllt med de stela 1800-talsakademiker som präglar den här miljön i Fas I. Anatomiska planscher täcker alla väggar, kopparstick på kroppsdelar och dissektioner. Överallt går allvarliga män och jämför anteckningar och diskuterar naturvetenskap. I den anatomiska teatern står studenter och professorer i ring och studerar hur ett lik av en medelålders man skärs upp.

Fas II

I fas II har Gustavianum glidit närmare den judiska mystiken. Nu är alla professorer och studenter ortodoxa judar och vad man studerar är kabbalistiska skrifter. På väggarna sitter planscher på de tio sefirot och det hebreiska alfabetet och i den anatomiska teatern dissekerar man en skrikande dybbuk – en judisk ond ande. Den är stor som en markatta, helt svart med ett ansikte som bara är en stor svart avgrund till mun. Sakerna som plockas ut ur kroppen när den skärs upp är små och silverglänsande och sitter inbäddade i köttet som kärnor i en frukt.

Fas III

Gustavianum börja nu överges. Alla tar ledigt under Syndafloeden och bär hem bokrullar för att studera där. Inne i den anatomiska teatern ligger en väldig skepnad av lera på undersökningsbordet. Det är en golem – en varelse av lera som givits eget liv av Ordet och magi. Just nu vilar den under ett täcke av böneblad. I dess panna står det hebreiska ordet för sanning: *emet* (se Monsterboken).

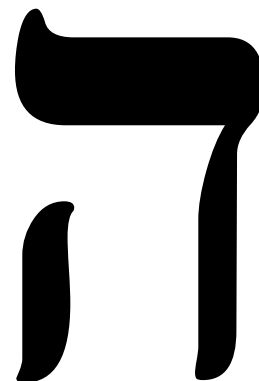
Rollpersonerna kan väcka varelsen om de vill, det är bara att ge den en order. Den lyder allt de säger och går sönder vid första ängelattack, om du inte kan hitta på något intressantare att göra med den.

MONSTERBOKEN

Det finns en uppsjö av märkliga varelser som figurerar i *Malakh* och vad som följer här är en översikt över hur dessa betar sig och hur de fungerar i äventyret. Först och främst rör det sig naturligtvis om änglar och demoner. Inspirationen till dessa båda grupper är en blandning av judiska och kristna myter och föreställningar. Änglarnas utseende (efter det att deras sanna form har uppenbarats) är till exempel hämtade från judisk tradition, men många av namnen och kategorierna återfinns också i den medeltida kristna kyrkan. Demonerna är kanske först och främst sprungna ur kristendomen (blandat med mer modern surrealism), men mycket av bakgrunden och demonernas namn har motsvarigheter i den judiska tron.

På grund av denna udda blandning är det kanske svårt att känna sig riktigt hemma bland de väsen som *Malakh* befolkas av. Det kan också vara svårt för SL att improvisera och brodera ut kring änglar och demoner i äventyret. Det finns flera vägar kring detta. Den enklaste är givetvis att strunta blankt i hur äventyrets konstruktörer skulle ha tänkt i en viss situation och istället fabulera helt fritt – många gånger är nog detta en mycket sund lösning.

Vill man däremot vara sann mot äventyrets anda, krävs kanske lite mer arbete. Studerar man de beskrivningar som ges här i häftet går det ganska bra att bilda sig en uppfattning om hur änglar och demoner bör framställas också i de fall som inte kartläggs av scenariobeskrivningen. Vill man ha mer kött på benen rekommenderar jag läsning av några verk om judisk angleologi, främst de som upptas i Enoks bok och den s.k. Hekhalot-traditionen. Det finns en litteraturlista i slutet av häftet som kanske kan ge den vetgirige lite hjälp på vägen.



De övernaturliga väsen som återfinns i *Malakh* kan delas upp i tre kategorier:

Änglar: Här finns dels de himmelska budbärarna, keruber, serafer etc. I äventyrets början döljs deras sanna skepnader av skyddsbilder (antingen det nu beror på att de är kamouflerade, att rollpersonerna inte förmår se sanningen, eller att verkligheten som sådan inte kan rymma sanningen ännu). Mot slutet uppenbarar de sig dock som skrämmande, monstrosösa väsen med mycket få mänskliga drag. Här finns också väktarorden: grigori, dels de miserabla varelser som straffades före syndafloden, dels de nyfallna som kastats ned på jorden i scenariots början.

Demoner: En ganska homogen samling. Besätter maskiner i scenariots början och uppenbarar sig sedan som skuggor utan individuella särdrag.

Övriga varelser ur judisk myt: Inga av dessa spelar någon större roll i *Malakh* och därför beskrivs de bara som hastigast här. Det rör sig om den judiska mytens onda andar: *dybbuk*, *mazzikin* och *shedim*, samt en konstgjord varelse: *golem*.

ÄNGLAR



Och hon som märkte hur jag greps av undran
 begynte: "Av serafer och Keruber
 består den första kretsen och den andra.
 Snabbheten hos dem föds ur deras längtan
 att likna punkten; och ju mer de höjt sig
 i skådande, dess mer förmår de detta.

Dante Alighieri, *La Divina Commedia – Paradiso*,
 xxviii. 95-99

KERUBER

Keruber är den högsta klassen av änglar. De lever tillsammans med den högsta makten, JHVH, Jahve, Tetragrammaton, Elohim, eller vilket namn man nu ger honom, och döljer hans ansikte med sina vingar. De är den högsta änglakören, i den högsta himlasfären – Empyreen, bortom fixstjärnorna.

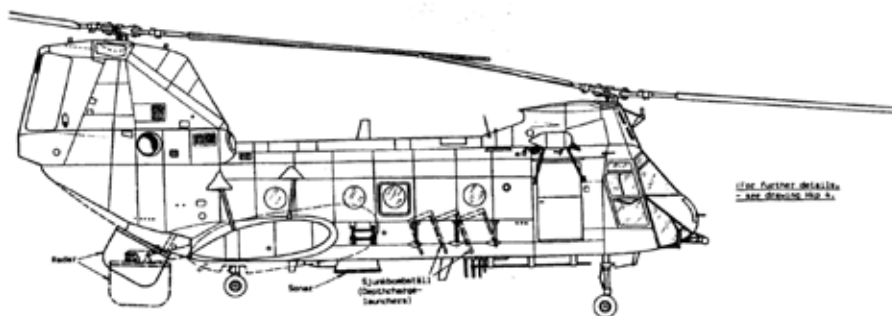
Keruberna i *Malakh* uppträdde i fas I och II som helikoptrar utrustade med fruktansvärda förstörelsevapen: napalm, luftrobotar, gärna högenergilaser om du vill det. De är inte oförstörbara, bra träffar med tunga vapen får dem på fall. Men de faller alltid upp i himlen och är helt och hållet odödliga – för eller senare kommer de tillbaka.

I fas III ser rollpersonerna Keruberna som de verkligen ser ut, bilder som vi hämtat från den judiska och medeltida kristna uppfattningen. De har två eller ett par vingar som rör sig runt dem som en virvelvind och orsakar kraftiga vindar. Deras ansikten är stela som masker och den bleka hyn ligger i mörk skugga i kontrast mot de eldar som brinner ur varelsernas mun och ögon. Kerubernas kroppar består av ren eld och på deras vingar sitter tusentals oblinkande ögon.

Keruberna skall vara någonting groteskt och skrämmande och i den här uppenbarelse vill det till att rollpersonerna samlar alla sina gemensamma krafter som änglar för att ens rubba dem. Att skrämma iväg dem är inte att tala om, bara få dem ur balans ett tag.

Namn på keruber

Keruberna är så högt uppsatta varelser att inte ens rollpersonerna kan namnen på dem. *Kerubiel* sägs i alla fall vara kerubernas ledare och furste. *Asrael*, dödsängeln, är också han en kerub



Namn på serafer

Seraferna är också så högt uppsatta att rollpersonerna inte kan namnen på dem. *Serafiel* sägs i alla fall vara deras ledare och furste.

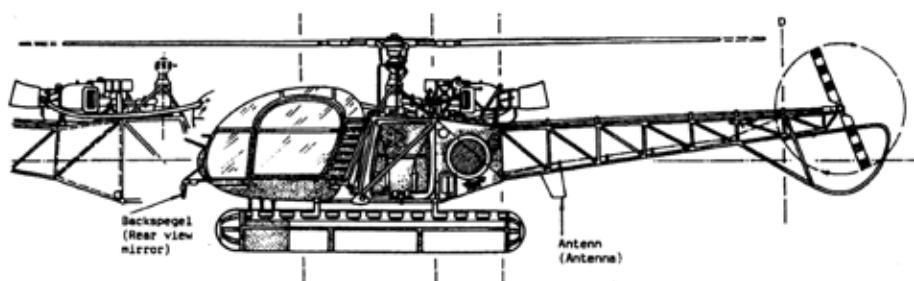
**Namn på troner**

Några namn på troner är överhuvudtaget inte kända. Rollpersonerna hade ingenting med dem att göra när de själva var änglar och ingen har hört dem tala. Det ryktas att en av dem heter *Cassiel* och att han är deras ledare. Mer vet man inte.

**SERAFER**

Kommer inte att förekomma lika ofta som keruberna. De dyker upp först i fas III, men här kan de användas på samma sätt som dessa. Släng in några serafer för att variera lite.

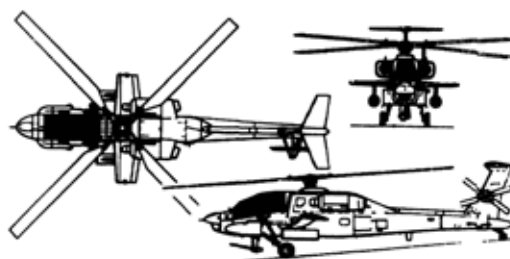
Seraferna dväljs bland fixstjärnorna, på gränsen till det ofattbara. De är även de skrämmande varelser: Tre par ögonförsedda vingar runt ett ansikte utan kropp. Detta ansikte är en stel och uttryckslös mask, ögonen är slutna och munnen vrålar en entonig sång, nästan som ett flygalarm. När serafen öppnar sina ögon är dess blick brännande och krossande. Ingenting står emot den. Serafens ögon döljer den kraft som krossade Sodom och Gomorra.

**TRONER**

Tronerna är märkliga varelser som lever högt uppe i den sfär som tillhör Saturnus. De tillhör det översta skiktet av änglar, men så värst mycket mer vet man inte om deras funktion – inte ens rollpersonerna anar deras roll i skapelsen.

Tronerna ser ut som bevingade hjul av eld, med miljoner svarta ögon på vingarna. De kommer att drabba äventyret först i fas III och då bara marginellt. Använd dem för att späda ut serafer och keruber lite grann.

De sveper ned från himlen och omger sina offer med eld. Deras något märkliga utseende gör att de mer påminner om maskiner än tänkande varelser, men deras uppmärksamhet och intellekt är lika skarpa som någon ängels.





ÄRKEÄNGLAR

Det finns ett begränsat antal ärkeänglar i den Merkuriska sfären, samtidigt som det finns ett oändligt antal. Paradoxen är omöjlig att reda ut. Klart är att de bara är ett fåtal som besitter namn.

Några ärkeänglar: Fyra ärkeänglar är satta att vaka över jorden. De har varsin plats i världens fyra hörn och de besitter varsitt element. De fyra är: *Mikael* som står för elden, med starka kopplingar upp till solen. I äventyret spelar han störst roll då han utgör utrensaren efter syndafloeden. I alla faser utom den sista sitter han i Uppsala Domkyrka och putsar sitt flammande svärd. *Raphael* som står för luft. *Gabriel* som står för vatten, men också kopplas till månen och *Uriel* jordens ängel som också vakar över Paradisets portar.

Andra ärkeänglar är *Anael*, *Sachiel* och *Fanuel*. Ärkeänglarna ser mer ut som man väntar sig att änglar skall göra. De är resliga gestalter, med onaturligt jämna och rena drag – skrämmande rena faktiskt, som om symmetrin i dem var någonting hotfullt. De har väldiga vingar som är så klart vita att det ligger ett diffust skimmer över dem. De är iklädda fotsida klädnader i linne. Ögonen är klara som ljuset bakom stjärnorna och det gör ont att se in i dem. Många ärkeänglar bär flammande svärd.

ANDRA ÄNGLAR

Det finns otaliga klasser av änglar utöver dessa. I äventyret nämner de grupper som besitter de nio sfärerna (inifrån och ut, Merkurius och ärkeänglarna beskrivs ovan):

I Venus sfär finns Archai, eller Makterna.

I Solens Exsusiai, eller Krafterna.

I Mars: Dynamis, eller Dygderna.

I Jupiters Kyriotetes, eller Rikena.

(Därpå följer, Saturnus, fixstjärnorna och Empyreen, se ovan)

Andra klasser av änglar är Ophaner, Hayylier och de gåtfulla Galgallim som styrs av Galgalliel. Dessutom finns sallisimer, parasimer, gibboriner, seabimer, gedudimer, memunnimer, sarimer, haylimer, mesarethimer, malakimer och degalimer.

Det är inte så viktigt att hålla isär alla dessa klassers utseenden och namn. Använd dem bara om du någon gång har ett behov av att skildra änglarnas mångfald. De flesta av dessa klasser ser mer eller mindre groteska ut: Allt från svävande eldar till djurhövdade varelser med vingar av ljus och heliga namn skrivna i pannan. Använd din fantasi, men bli inte så specifik att spelarna anar luckor i ditt kunnande. Intrycker skall vara att himlen är ordnad och befolkad – även om ingen mänsklig spelledare skulle kunna hålla rätt på alla dessa klasser av änglar.

Ärkeänglar

Mikael

Raphael

Gabriel

Uriel

Anael

Sachiel

Fanuel.



Andra änglar

Archai – Makterna.

Exsusiai – Krafterna.

Dynamis – Dygderna.

Kyriotetes – Rikena.

Ophaner

Hayylier

Galgallim (Galgalliel)

Sallisimer

Parasimer

Gibboriner

Seabimer

Gedudimer

Memunnimer

Sarimer

Haylimer

Mesarethimer

Malakimer

Degalimer



Namn på grigori

Detta är några av de grigori som föll tillsammans med rollpersonerna. Där det är känt anges också vilka kunskaper de lärde ut till människorna.

Ananel

Araqiel – Jordens tecken

Araros – förtrollningar

Armaros

Artaqoph

Asa

Asael

Baraquiel – astrologi

Daniel

Gadrael – krigets vapen

Hermoni

Kokabel

Kokabel – stjärnbilder och

konstellationer

Matarel

Ramiel

Sabriel

Sariel – Månens bana

Satavel

Tummiel

Turiel

Yhaddiel

Yomiel

GRIGORI

Med Semyhaza i spetsen steg 200 änglar av Väktarorden, grigori, ned till Jordan. De tog människornas döttrar till sig och defilerade sitt kött genom kontakt med dem. Kvinnorna födde dem sedan barn som var giganter med omätlig aptit: Nephilim. Dessa förde med sig våldet till världen. Grigori och då främst Azazel lärde ut hemligheter till människan, konst och magi som var förbehållet endast de celesta. Människan gick under på grund av avslöjandena av den himmelska visdomen och Nephilims våldsamerhet. Det hela slutade med syndafloren som renade Jordan från all förorening blodsutgjutelsen hade orsakat. Allt levande förutom Enok och de som räddades av Noa och hans ark gick under – Nephilim likaså, i alla fall deras kroppar. Grigori sköljdes ned och fängslades i bottenlösa klyftor, eller fjättrades vid fötterna och hängdes med huvudet ner mot helvetet.

Dessa fängslade grigori finns med i *Malakh*. De kan återfinnas ropande på RP om hjälp, fängslade bakom ornamenterade galler i källare längs med Fyrisån, hängande i fötterna i guldkedjor i golvbrunnen i duschen, eller i en gatubrunn på stan.

Observera att de fanns grigori kvar i himlen efter det första fallet och att en del av dessa faller i äventyrets början och blir de nyfallna. I *Malakh* syftar dock alltid "grigori" (där inte annat anges) på de som ursprungligen föll och straffades.



NYFALLNA

När RP väcks av Azazel och för ett kort ögonblick blir sig själva igen, kastar deras uppvaknande en chockvåg genom skapelsen. Grigori, de evigt vakande Väktarna känner den. Bara ett ögonblick tar det för dem att förstå, att undra, om det är möjligt att undkomma straff för sina synder. Och denna korta tanke är tillräckligt för att fläcka deras rena varelser. De faller, handlöst ned mot jorden.

I *Malakh* möter rollpersonerna dessa sorgliga existenser (som en gång var deras kolleger) när de helt förvirrade vandrar runt i Uppsala. De förstår inte sin nya omgivning särskilt bra. De vet inte vad som passar sig, de vet inte hur man betar sig och ärligt talar har de inte ens greppat de mest grundläggande av naturlagarna.

De nyfallna ser samtliga ut som vanliga människor, vid den första anblicken. Sedan märker man att det alltid är någon detalj på dem som inte stämmer. Någon har alldeles för ljusa ögon, en annans mun brinner och en tredje har fötter som sitter bak och fram. Inga avgörande skillnader, men småsaker som de inte har haft tid, eller kunskap, att justera. Annars är de uteliggare, pensionärer, eller små barn. Vanliga människor.

Sen har vi deras beteende. De vet inte riktigt hur de skall smälta in där de är. De rabblar meningslösa hälsningsfraser för att verka naturliga och vissa av dem ler onaturligt brett. Dessutom har de den fula ovanan att inte hålla på naturlagarna. Vissa svävar några centimeter ovanför marken, andra går igenom väggar, medan ytterligare andra glömmer bort att andas och blinka.

De nyfallna skall vara ett absurt inslag i äventyret. På gränsen till slapstick men fortfarande patetiskt sorgliga och förbryllande. Låt inte rollpersonerna bli helt säkra på var de har dem.

Namn på nyfallna

Arioch
Armeros
Bassasel
Batariel
Ezrael
Marchociel
Marioch
Phamarus
Samsapeel
Satreel
Tamiel
Tartarachus
Taruel
Turel
Zaqiel

DEMONER



They knew that Satan had broken his chain,
 And with millions of dæmons in his train,
 Was ranging over the world again.
 Before the Angel had told his tale,
 A sweet and a creeping sound
 Like the rushing of winds was heard around;
 And suddenly the lamps grew pale –
 The lamps, before the Archangels seven,
 That burn continually in Heaven.

P.B. Shelley, *Satan Broken Loose*, fragment, 1817

Namn på demoner

Här följer ett antal namn att använda på demonerna i äventyret och en uppskattning av deras rang.

Adramalech – ärkedemon

Agaliarept – lägre

demonfur-

ste

Agares – mindre demon

Akephalos – svartsjukans

demon,

mindre

Aluga – mindre demon

Andusciassus – storhertig i

Sheol

Arotosael – sjukdomsdemon,

halvstor

Asiel – mindre demon

Asmodeus – större demon

Astaroth – storhertig i Sheol

Beelzebub – demonprins

Bechet – mindre demon

Belial – demonfurste

Belphegor – halvstor demon

Dasarach – mindre demon

Datzepher – mindre demon

Ialdabaoth – demonfurste

Kimaris – mindre demon

Kurtael – sjukdomsdemon,

mindre

Mavet – mindre demon

Nebiros – demonfurste

Ornias – mindre demon

Sargatanas – demonisk

härförare

Samael – demonprins

Vovall – mindre demon

Demonerna i *Malakh* kommer upp till jorden för att jaga själar i förvirringen som uppstår efter att de nyfallna har landat på jorden. De är inte riktigt uppdaterade när det gäller den moderna världen. De efter ett fokus för människans uppmärksamhet och bestämmer sig raskt för att besätta Uppsalas maskiner.

Följden blir att alla trafikljus, p-mätare, kassaapparater, kodlös, bussar etc. etc. (inga datorer eller bilar i *Malakh*) egentligen är demoner. De viskar till förbipasserande och försöker få dem att sälja sig till dem. De har inga skrupler när det gäller att tala om vad de är för några, eller vad de heter. Men de kan å andra sidan faktiskt erbjuda saker i gengäld för själarna. Inom rimliga gränser kan de ge det mesta till dem som ingår en pakt med dem. Detta innebär i klarspråk att du som spelare kan godkänna alla önsksningar, så länge de inte stör äventyret, eller stämningen i det. *Malakh* är absurt, men blanda nu inte in enhörningar, animerade kaniner, eller transformers i det. Håll reda på äventyrets grundidé, även om den kan verka förvirrad och minst sagt märklig.

I fas III kommer demonerna att lämna sina maskiner och uppträda i sina verkliga skepnader. Nu ser de ut som spöklika skuggor, svarta förtätningar av skräck och kyla. De är humanoida, men utan några egentliga ansiktsdrag och på deras ryggar välver sig spökbilder av de vingar de en gång bar som änglar.

Demonerna är formidabla fiender med stora känsla för hur man skaffar sig ett psykologiskt övertag. De verkar alltid säkra på sin sak, ger alltid sken av att de kan ta allt de vill ha. I strid har de också alla möjligheter att besegra rollpersonerna, särskilt om de inte har vaknat riktigt ännu. Men fem grigori på en gång borde vara för mycket för vilken demon som helst, även om Azazel kanske inte är så pigg på att vända sig mot sina kolleger. Se ändå till att demonen river loss lite delar på rollpersonerna. Det skrämmer dem trots att de läker de värsta skador i sin egenskap av änglar.



ANDRA VÄSEN



På några ställen i *Malakh* nämns ett antal varelser ur judisk myt som inte spelar någon större roll för äventyret som sådant. Däremot kan det vara bra att som SL känna till dessa väsen så att de kan användas för att krydda anrättningen något om det skulle behövas.

ANDAR

Tre olika kategorier av onda andar förekommer ofta i judiska myter. Det rör sig om dybbuk, mazzikin och shedim. Alla dessa varelser har en och samma funktion – de besätter människor. På sätt och vis har de samma roll som såväl demoner som illvilliga spöken. I *Malakh* är deras roll dock lite annorlunda. Alla tre klasserna av andar är mer eller mindre fysiska existenser. De besätter fortfarande människor och driver dem till destruktiva handlingar, men för änglarna fungerar de mer som en sorts parasiter. Tänk er andarna som ett slags övernaturliga skadedjur som lever av himmelska och demoniska väsens aura och kraft. De är inte särskilt farliga, men kan suga ut en hel del energi ur en varelse och de är tämligen svåra att bli av med, eller ta kål på för den delen.

En **dybbuk** ser i *Malakh* ut som en liten svart varelse, stor som en katt ungefär. Den har svart, glansig hud och hela huvudet upptas av en gapande avgrund, ett hål som den fäster sig vid kroppar med. En dybbuk klänger sig fast med vassa klor, som inte gör någon skada, men som hakar tag som kardborrar. Den springer längs med marken och tar långa skutt mot sina offer. Kroppen påminner om gummi och den måste i princip slitas sönder innan den dör.

Mazzikin är vita ormliknande varelser med mängder av små korta spindelben. De verkar bestå av ludna mögeltrådar, eller dammigt spindelnät och det går inte att avgöra vad som är huvud och svans. En mazzikin slingrar sig runt en varelse och klibbar sig fast som spindelväv. Den absorberar offrets energier genom huden, samtidigt som den utsöndrar vätskor som fräter gropar i köttet. En mazzikin är tämligen lätt att slita sönder, men svår att göra sig av med eftersom trådarna den består av klibbar fast vid alla

ytter. Eld är den snabbaste lösningen.

Shedim ser ut som svärmar av små, blåskimrande flugor. Varelsen rör sig bara korta stycken åt gången och måste sedan vila. Den dras till kroppsvärme och äter en varelses energier genom att bokstavligen borra sig in i dess kött. Shedim är hårda som metall och skär sönder händerna på den som försöker slå på den. Den förlorar dock flygförmågan av vatten och kan krossas av hårda föremål.

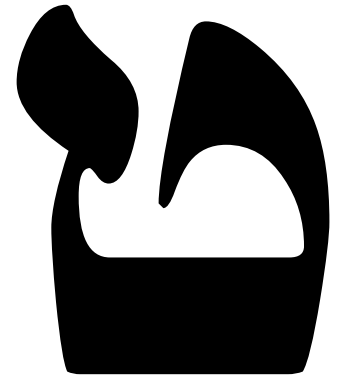
GOLEM

En golem är en varelse av lera som fått konstgjord liv genom judisk magi och den kraft som ligger i de heliga orden. En golem är en tjänstevarelse utan någon som helst egen vilja – den lyder allt som dess skapare befäller den att göra och den arbetar uttröttligt utan att sova.

På samma sätt saknar den egentlig självbevaringsdrift. Den kommer inte självmant att undvika faror och den sliter ut sig själv om ingen hindrar den. Man kan egentligen betrakta den som en tvåbent maskin. En golem är bra mycket starkare än en människa och tål en hel del stryk, mer än vad en lerstaty av motsvarande storlek skulle göra. Den är däremot inte oförstörbar, utan spricker vid för hård belastning och den kan också oskadliggöras genom att någon suddar ut det livgivande ordet från dess panna. Enligt vissa källor är ordet *emet* – sanning: אמת. Från detta ord behöver man bara ta bort första bokstaven, aleph: א. Då bildas ordet *mat* – död.

APPENDIX

Här följer ett antal hjälpmedel för SL i arbetet. Det rör sig om en kort ordlista med judiska termer, en översikt över det judiska arbetet, en litteraturlista för den vetgirige som vill fylla sitt äventyr med trovärdiga detaljer och en karta över Uppsala – platsen för *Malakh*.



ORDLISTA

Här följer ett antal uppslagsord som syftar till att orientera SL lite i de begrepp som kan användas i *Malakh*.

Några av de termer som nämns i äventyret förklaras här (för säkerhets skull tas också mer självklara saker upp), men här finns också några som inte direkt förekommer där. Meningen är inte att skapa ett uppslagsverk i judisk mytologi – bara ge SL några ord att bolla mot spelarna och en aning om vad som kan vara intressant att leta efter vi egna efterforskningar.

Dybbuk: Judisk ond ande, vanligen en död människas själ som besätter de levande, i *Malakh* mer av ett parasitiskt andeväsen.

Dödahavsrollarna och fynden i Qumran grottorna: Ett av nittonhundratalets viktigaste arkeologiska fynd. Ett stort antal skrifter som påträffats i ett antal grottor i Qumran.

Gehenna: Det judiska helvetet.

Gnosticism: Mystisk lära vars grundsatser förekommer hos flera olika religioner. Gnosticismens viktigaste lära kan sägas vara att människan bär det gudomliga, eller fröet till det gudomliga inom sig. Vissa riktningar menar också att jordelivet är synonymt med helvetet och att människan fångslats här av en illvillig makt, en demiurg. Rollspelet Kult bygger delvis på gnostiska tankar.

JHVH: De fyra bokstäverna som står för Herrens namn. Namnet anses vara så heligt att det inte bör uttalas. Ofta använder man sig av omskrivningar som Tetragrammaton: "Namnet med fyra bokstäver". Andra namn på Israels gud är Jahve, Elohim, Akatriel Yah och Sebaoth. Totalt påstås Herren ha sjuttio särskilda namn och ett oändligt antal andra

namn. På hebreiska skrivs de fyra bokstäverna i Namnet: יהוה det vill säga (från höger till vänster): Jod, He, Vau, He.

Kabbala: Judisk mystik som ägnar mycket tid åt att dekoda de heliga skrifterna. Studierna avser dels att med numerologiska metoder avslöja dolda hemligheter i *Torahn*, dels att meditera över de tio *Sefirot*. Annars är kabbalans två grundläggande mysterier: Skapelsen och Hesekiels vision av den Gudomliga Vagnen: *Merkabhan*. Kabbalans främsta verk är *Zoar*.

Kosher: Begrepp för "ren". Särskilt födoämnen måste vara tillredda enligt vissa ritualer för att betraktas som kosher. Ortodoxa judar äter bara mat som tillretts på detta sätt.

Mazzikin: Judisk ond ande, mycket lik *dybbuk*.

Menoran: Den judiska sjuarmade ljusstaken.

Merkabha: alt. merkava. Den Gudomliga vagnen, omnämnd i Heseikels bok. En central företeelse i judisk mystik, särskilt för kabbalisterna.

Sefirot: Guds tio aspekter i kabbalan. Ofta uppställ-



da i Livets träd – ett schema där de tio sefirot förbinds med varandra genom olika vägar.

Shedim: Se *dybbuk*.

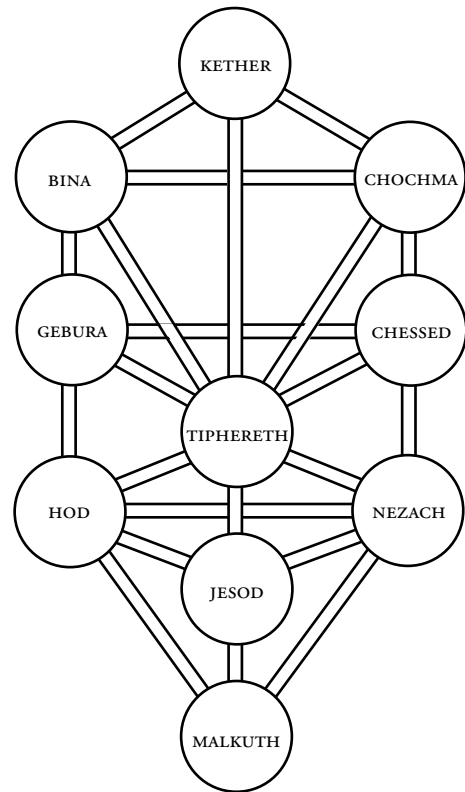
Sheol: De dödas värld, ofta synonymt med *Gehenna*.

Sodom & Gomorra: Två städer som förstördes av Gud som straff för invånarnas syndiga leverne. Berättelsen återfinns i 1:a Mosebok 19:23-29.

Talmud: Judarnas andra heliga skrift, efter *Torah*. Innefattar både levnadsregler, lagar och legender samt en hel del praktiska råd vad det gäller medicin, astronomi och hygien.

Torah: Judarnas heligaste skrift. Gavs till Moses på berget Sinai och återfinns i vår Bibel som de fem Moseböckerna.

Zoar: Kabbalans heliga skrift. Enligt legenden skriven av Rabbi Shimon bar Yohai.



De tio sefiroth enligt den kabbalistiska traditionen

ALFABETET

Det hebreiska alfabetet skrives och läses från höger till vänster och saknar traditionellt vokaler.

Följande bokstäver ersätter de vanliga i slutet av ord:

- ך>
- ם>
- ן>
- ף>
- ץ>

א ב ג ד ה ו ז ח ט י כ ל מ נ ס ע פ ק ר ש ת

namn:	uttalas:	stum utandning
Aleph		
Beth		b (bh)
Gimel		g (gh)
Daleth		d (dh)
He		h
Vau		v
Sajn		s, ds
Hheth		hh, ch
Tet		t
Jod		j
Kaph		k (kh)
Lamed		l
Mem		m
Nun		n
Samek		s
Ajn		gutturalljud
Phe		f (p)
Zade		z (ts)
Kof		k
Resch		r
Sin		s
Schin		sch
Thau		t (th)

LITTERATUR

Det finns en uppsjö av verk som kan vara till nytta för den som spelleder *Malakh*. På intet sätt gör denna lista anspråk på att vara fullständig, och det är heller inte avsikten. De böcker som tas upp här är helt enkelt

verk som vi själva har haft glädje av under vårt arbete med scenariot. Med största sannolikhet finns det bättre standardverk i judisk mytologi än de som listas här, men vi tror ändå att det kan vara intressant att se vilka tankegångar som påverkat just oss när vi skapade *Malakh*.

Francis T. Fallon

*The Enthronement of Sabaoth –
Jewish Elements in Gnostic Creation myths*

(LEIDEN 1978)

R. K. Harrison

Biblical Hebrew

(SEVENOAKS 1991)

Hugo Odenberg

*3 Enoch or The Hebrew Book of Enoch –
Edited and translated for the first time
with introduction commentary & critical notes*

(1928 – återtryck NEW YORK 1973)

Gershom G. Scholem

On the Kabbalah and its Symbolism

(LONDON 1965)

Howard Schwartz

Gabriels Palace – Jewish Mystical Tales

(NEW YORK, OXFORD 1993)

David Winston Suter

*Tradition and Composition
in the Parables of Enoch*

(MISSOULA 1979)

Alan Unterman

Dictionary of Jewish lore & Legend

(LONDON 1991)

► Efter ett arbete av den här typen hittar man alltid ett antal böcker i högarna som man inte riktigt vet var de kommit från. Fallons bok är en sådan, jag vet inte om vi använt den, men när jag bläddrar i den nu hittar jag många godbitar. Här finns resonemang kring änglarnas skapande, kring världens uppkomst och kring den evigt återkommande Tronen – Merkavahn.

► Vi har använt oss av en rad böcker om det hebreiska språket, men det här är en av de roligaste.

► Det här är en helt fantastisk bok, en verklig gulderuva för den som har sinne för det mer obskyra. Odenberg har översatt ett hebreiskt manuskript som avhandlar Rabbi Ishmael Ben Elishas uppstignande till himlen och möte med ängeln Metatron. Hela texten finns med i boken, försedd med otaliga och fascinerande invecklade noter. Dessutom diskuterar Odenberg en del problem med texten i verkets första del – särskilt avsnittet om änglar är läsvärt.

► Bra bok om ett snårigt ämne. Viktigast här är dock författaren; Scholem är en av de verkliga tungvikarna i detta ämne och det lönar sig alltid att läsa hans böcker

► En tjock samling med judiska sagor och legender som berör mystiska upplevelser. Rekommenderas varmt, bra texter, bra noter, bra analyser.

► Tung avhandling om hekaloth-traditionen och Enokh-böckerna. Vill man närma sig materialet från ett strikt vetenskapligt håll. Bra information om nephilim-mytten.

► Digert uppslagsverk med termer från judisk myt och tradition. Ger snabb information om vitt skilda ämnen.

Odenbergs översättning är kraftigt kritiserad av dagens religionsvetare och texten verkar krylla av sakfel. Det hindrar dock inte att boken är användbar för rollspelare som mer fäster sig vid idématerialet än den akademiska relevansen. Dessutom är verket skrivet på ett helt fantastiskt tillkrånglat sätt som borde charma alla med det minsta intresse för vetenskapliga floskler.



KARTA

Det är egentligen inte särskilt svårt att själv få tag på en bra karta över Uppsala, så på sätt och vis kan man tycka att det är onödigt att publicera en särskild sådan för *Malakh*. Å andra sidan finns det ingenting som är mer irriterande än att påbörja ett spelpass och märka att man inte vet vare sig bu eller bä om platsen för scenariot. Dessutom är det ju så att det i *Malakh* figurerar en hel del platser som man inte hittar på en vanlig turistkarta. Därför finns här en schematisk översikt över de delar av Uppsala som är aktuella. Vi rekommenderar dock att du försöker skaffa fram en bra buss- eller turistkarta som komplement – särskilt för spelarna vars rollpersoner ju förutsätts kunna hitta rätt bra i staden.

1. Blomsterhandeln

Här ligger den blomsterhandel som rollperson B äger.

2. Börjeparken

Det första man ser från fönstret i den lägenhet där rollpersonerna vaknar. Samlingsplats för uteliggarna i *Malakh*.

3. Carolina Rediviva

Uppsalas universitetsbibliotek ligger längst upp på den backe som är Drottninggatan.

4. Centralstationen

Uppsalas järnvägsstation. Spelar ingen stor roll i *Malakh*.

5. Den tomma lägenheten

Det är här som rollpersonerna vaknar i scenariots inledning.

6. Domkyrkan

Uppsalas gotiska katedral. Tillhåll för ärkeängeln Mikael.

7. Fyris torg

Ligger invid ån. Här finns underjordiska toaletter med gallerförsedda fönster ut mot vattnet där fallna grigori sitter fängslade.

8. Fyrisån

Vattnet stiger i och med syndafloden.

9. Fysikum/Teknikum

Tillhåll för gnostiska mystiker.

10. Gustavianum

Med anatomisk teater. Fungerar som föreläsningssal i scenariot.

11. Klagomuren

En av stadens fyra gränser. Rättrogna judar ber vid muren och sticker in papperslappar med böner mellan stenarna.

12. Kyrkogården

En av stadens gränser. Fortsätter i det oändliga.

13. Luthagesplanaden

En av stadens gränser. Ogenomtränglig mur av busar som färdas i hög hastighet.

14. Marknaden

En av stadens gränser. Fortsätter i det oändliga.

15. Meteorologiska institutionen

Arbetsplats för rollperson C.

16. Universitetshuset

Innehåller främst föreläsningssalar.

17. Skolgatan 33B

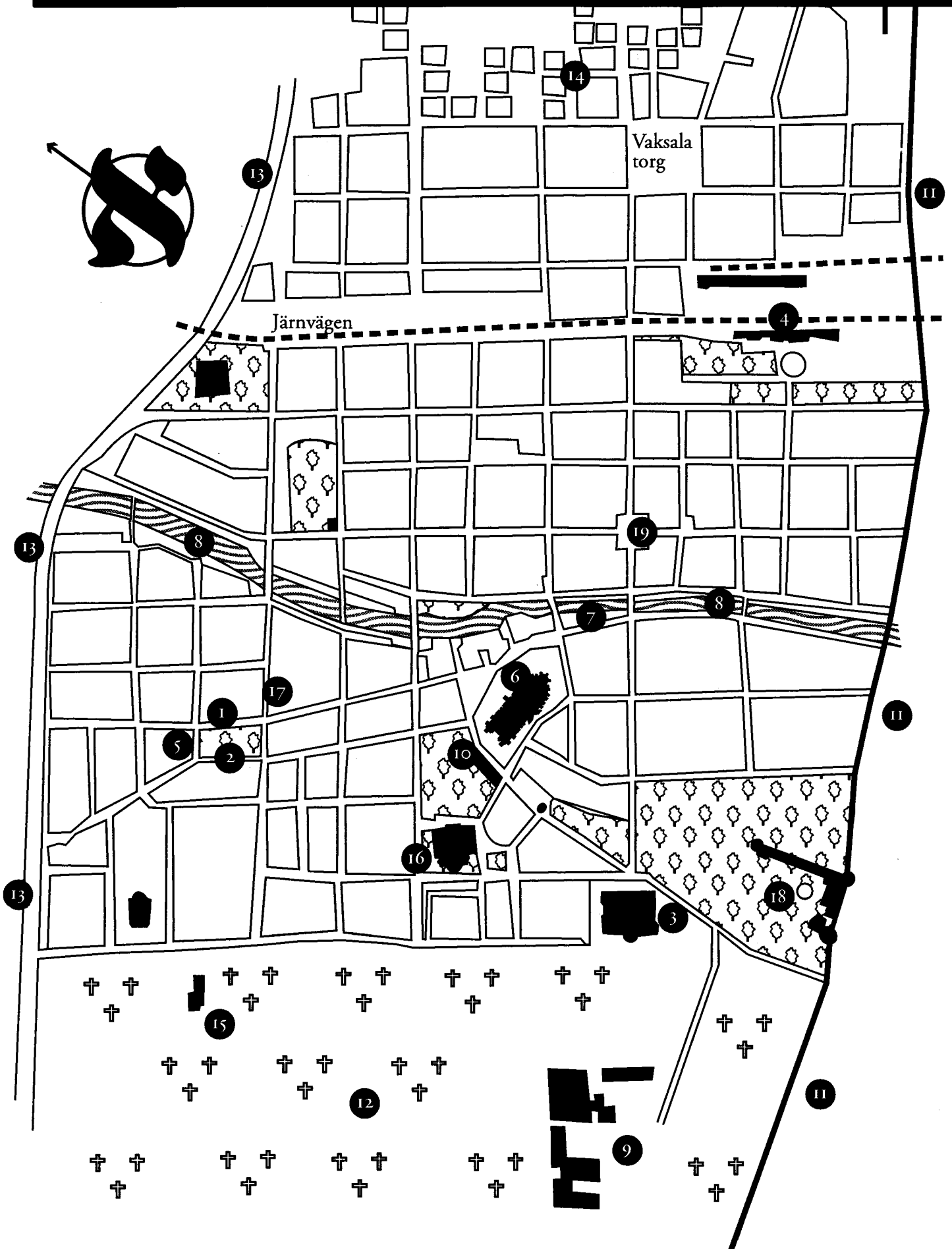
Här finns rollpersonernas lägenheter.

18. Slottet

Stor byggnad med torn, ligger i den backiga slottsparken.

19. Stora torget

Centrum för stadens demoniska kollektivtrafik.



”What powers was in them that they were able to bring them down? They would not have been able to bring them down but for 'UZZA, 'AZZA and 'AZZIEL who taught them sorceries whereby they brought them down and made use of them.”

Book of Enoch

by R. Ishmael Ben Elisha – the High Priest

V.9.

Semiazaz and Asael

Shamsiel the signs of the sun

: (9) **What power was in them... 'Uzza, 'Azza and 'Azziel who taught them sorceries, whereby they brought them down.** The quotation *Siuni, Yalqut Re'ubeni*, i. 53 a, has '*Shemchazai and Azzael*' (so also BH. iv. 127-128, *Yalq. Shim.* Gen. xii; cf. on the following vs.) On '*Azza, Uzza* and '*Azzael* see on ch. iv. 6. Here they are represented as evil agencies, teaching men sorceries and thereby supporting or rather inspiring the idolatry. The tradition here set forth is of course a descendant of that which has found expression in the pseudepigraphical writings, esp. 1 *En.* vi. vii. viii: *Semiazaz and Asael* among other leaders of the fallen angels who corrupted mankind. vii. 1: "they began to... defile themselves with them, and they taught them charms and enchantments". viii. 1: "Azazel taught men... and made known to them the metals (cf. 'gold, silver etc.' here) ... and all kinds of costly stones (cf. here) ... (3) *Semjaza* taught *enchantments*... *Baraqijal* astrology. *Kokabel* the constellations,... *Shamsiel* the signs of the *sun*, *Sariel* the course of the moon", *vide Charles ad loca.* Add *Jub.* iv. 22, v. 1, xi. 4 seqq.: "they made for themselves *molten images*, and they worshipped each their idol... and *malignant spirits* assisted and seduced them into committing transgression and uncleanness".

3 ENOCH or *The Hebrew Book of Enoch*
 edited and translated for the first time
 with introduction commentary & critical notes
 by Hugo Odenberg Ph.D. (LOND.)
 (1928 – återtryck NEW YORK 1973)