

Paradisets Port

Ett äventyr till Call of Cthulhu

av

Johan Berggren

Om äventyret

Det sägs att profeten Mohammed en gång färdades till Damaskus på en handelsresa, men väl där valde han att inte stiga innanför den fagra stadens murar. Detta då han insåg att man endast kan stiga in genom paradiset's port en enda gång.

Detta äventyr utspelar sig i Damaskus år 120 efter hirja, eller år 738 som de krisna räknar det. Damaskus är huvudstad i Kalifatet, det hittills ständigt växande imperium som skapades av profeten Muhammeds efterföljare.

Äventyret består av ett antal platser som rollpersonerna (RP) kan uppsöka och ett antal möten som spelledaren (SL) kan utsätta RP för. I centrum av äventyret är den lärde mannen Abdullah ibn Hamza Al-Aram vilken för eftervärlden kom att bli mer känd under pseudonymen Abd al-Azrad ("Förtärarens tjänare") som författare av Necronomicon (Kitab al-Azif). Abdullah ibn Hamza kallas i äventyret allmänt för "farbror Abdullah". Eftervärlden kom också att känna honom som "den galne araben".

Under större delen av äventyret så kommer dock farbror Abdullah själv att vara gömd och i en magisk trans, så fokus ligger på ett sällskap anført av hans brorsbarn som försöker pussla ihop vad som hänt honom. Äventyret följer ett tidsschema. Om farbror Abdullah fortfarande är vid liv mitt på dagen dag två och ingen har gjort något för att motverka hans planer så kommer han att byta kropp med hans brorsdotter Rahels tilltänkta make Muhammed ibn Omar. Av egen kraft söker han plocka det eviga livets förbjudna frukt.

Om rollpersonerna

Rollpersonerna är alla del av ett följe som färdats till Damaskus från handelsstaden Sanaa i Jemen. Följet anføres av Amin ibn Hussein och dess syfte är att försälja en mängd handelsvaror samt att gifta bort Amins äldre syster Rahel bint Hussein. Del av syskonskaran är också den medföljande yngre brodern Said ibn Hussein. Syskonens far, Hussein ibn Hamza, är en av Sanaas rikaste handelsmän.

Rahel är 24 år gammal men har redan hunnit bli änka två gånger och har ännu inte lyckats få några barn. Detta har gett upphov till rykten hemma i Sanaa om att det vilar en förbannelse över henne, vilket kraftigt försvårat sökandet efter ståndsmässiga äktenskapsmöjligheter. Som genom ett mirakel så lyckades dock Rahels excentriske lärde farbror Abdullah att förhandla fram ett äktenskap mellan Rahel och en rik ung godsägare utanför Damaskus vid namn Muhammed ibn Omar.

Husfadern Hussein själv har inte följt med för att gifta bort sin dotter utan stannar hemma i Sanaa. Dels eftersom hans tilltagande fetma gör resande ansträngande men också pga att han vill vara med sin unga krävande andrahustru Aisha. Hussein är inte längre så intresserad av Amins och Saida's mor Zaynab, som alltmer ägnar sig åt religiösa grubblerier. Rahels mor dog i barnsäng vid hennes födsel. Därutöver så finns även två systrar Amina och Alia som redan är väl bortgifta mödrar i Sanaa samt en späd bror vid namn Hamza.

Med på färden finns också syskonens fd barnskötare och amma, den numera frigivna slavinnan Umm Ri`lah bint Malik samt en avlägsen persisk släkting vi namn Ibrahim

Gondushapuri som under några år varit syskonens lärare.

Hussein och hans barn tillhör klanen Al-Aram som i sin tur är del av den i Yemen mäktiga stammen Banu Hashid. Liksom de flesta i Banu Hashid är familjen positivt inställda till tanken att kalifen borde tillhöra profetens familj och stödjer i det tysta Zayd ibn Ali (sonson till profetens kusin och svärson Ali). Husfadern Hussein vill dock i det yttersta undvika att bli inblandad i politik då det är dåligt för affärerna.

Föräldrar	Barn
Husfadern: Hussein ibn Hamza al-Aram (47 år)	
Hustru 1: Hiba (avliden)	Rahel (24 år)
Hustru 2: Zaynab	Amin (21 år), Alia (19 år), Said (17 år), Amina (12 år)
Hustru 3: Aisha	Hamza (2 år)
Stam: Banu Hashid Klan: Al-Aram	

Om farbror Abdullah

Redan i ung ålder var farbror Abdullah väldigt nyfiken och sög åt sig lärdom som en svamp. Han lärde sig Koranen utantill vid 8 års ålder men gick sedan vidare i sitt kunskapssökande långt bortom profeten Mohammeds budskap. Medan hans yngre bror Hussein fortsatte i deras fader Hamzas fotspår som köpman blev Abdullah en vandrande lärd man och sökare. På ytan har han upprätthållit skenet av att vara en enkel översättare som ofta arbetat genom lärdomsinstitutioner gynnade av kalifen. I själva verket har han dock blivit en mäktig svartkonstnär som övergett tron på den ende Guden och övergått till att dyrka fasansfulla makter som Cthulhu och Yog-Sothoth i sin strävan efter mer makt och kunskap. Han har vandrat vida kring och lärt sig hemligheter från den mytomspunna staden Irem i det inre av den arabiska öknen, mysterier från det svunna Babylon och fördolda kunskaper från Memfis underjordiska tempel i Egypten.

Efter dina långa vandringar så slog sig farbror Abdullah ner i Damaskus och försörjde sig delvis som översättare vid det "Kunskapens hus" som kalifen där instiftat. Hans egentliga värv var dock färdigställandet av det stora bokverket Kitab al-Azif ("De demoniska

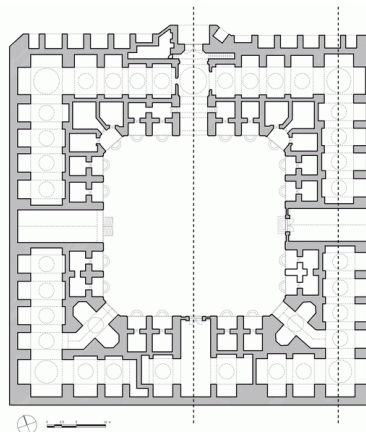
rösternas bok”) vari han beskriver otaliga fasansfulla hemligheter om denna värld, och många andra. Kitab al-Azif färdigställdes år 112 eh (700 ekr) och började långsamt att spridas i olika avskrivningar av hela eller delar av vecket genom olika ockulta grupperingar. Inte minst med hjälp av farbror Abdullahs mystiske egyptiske läromästare al-Masri.

Under de senaste 10 åren har Abdullah utforskat olika medel för att göra sig själv odödlig. Efter att ha funnit den gamla medvetandemaskinen djupt under staden så bestämde han sig för att försöka reparera och använda den. Hans plan är att ta över Mohammeds medvetande, dennes förmögenhet och gifta sig med Rahel.

Ankomsten till staden

Natten innan äventyrets början tillbringar RP inkvarterade i en karavanseraj (karavanstation) en bit utanför staden. Detta då stadens portar var stängda för natten och kamelernas värdefulla last av rökelse (mestadels myrra), tyger och kryddor behövde tas hand om och lagras. En karavanseraj är en befäst byggnad ägnat åt att erbjuda husrum, lagerutrymme och inhägnad för lastdjur till karavaner. Här är alla Amins varor lagrade övervakade av fyra slavar under ledning av förmannen Faroq.

När äventyret inleds anländer RP till Damaskus stora västra port, Vattentrågsporten (Bab al-Jabiya). Rahel färdas i en bärstol burna av slavar som Amin hyrt medan övriga färdas till fots. Ytterligare en inyrad slav med två åsnor följer med deras personliga packing.



I och omkring Damaskus

Damaskus är en stor muromgärdad stad med ungefär 50000 innevånare inom sina väggar. Staden ligger i den stora Ghoutaoasen, mellan Libanonbergen i väster och öknen i öster, vattnad av Baradafloden som rinner norr om stadsmurarna.

Även om staden brukar räknas som kalifatets huvudstad så tillbringar kalif Hisham , bland annat pga sin rädsla sjukdom, sin allra mesta tid i palats långt ute i öknen i öster. En majoritet av innevånarna i kalifatets huvudstad är ännu kristna, vilket märks på de många

kyrkorna. För några år sedan färdigställdes dock den stora moskén i mitten av staden som tydligt markerar Islams överhöghet.

I grunden har staden en rutnätsbaserad grekisk-romersk statsplan men pga en frånvaro av aktiv central stadsplanering under kalifatet har smalnat av många gator samt skapat många återvändsgränder. En konstant sedan många hundra år är dock den "Raka gatan" som just är en nästan helt rak gata som går rakt igenom staden i öst-västlig riktning.

De allra flesta av bostadshusen är två eller tre våningar höga och saknar i regel fönster på gatuplan. Vanligtvis har husen en innergård av varierande storlek omgärdad av murar och grannhus. Damaskus är en grön stad med mycket träd och växter på sina bakgårdar.

Folk att springa in i

När SL vill få fart på RP så bör hen utsätta dem för möten som hjälper dem vidare och höjer tempot i äventyret. De är mestadels folk som vill få tag i farbror Abdullah.

Brödraskapet: Tre utsända representanter för en uråldrig egyptisk orden svuren att kämpa mot mörkret. Orden är numera kristen men har mycket längre rötter. Makarius, Iohannes och Cosmas har redan mördat bokhandlaren Jabril ibn Bukhtishub vid marknaden efter att ha torterat ur honom Abd al-Azreds adress. Deras uppdrag är att finna roten till den oheliga nya boken *Kitab al-Azif* och förstöra den i grunden. De tre har korta välansade skägg och är iklädda liknande mörka kaftaner. När de uppsöker RP, förmodligen i farbror Abdullahs hus så kommer de att låtsas som att de söker Abd al-Azred för att köpa hans bok.

Abbas: En tjänare utsänd av Mohammed ibn Omars mamma Fatima. Han söker efter farbror Abdullah för sin husmors skull. Han säger att Mohammed ibn Omar är allvarligt sjuk och i stort behov av vård från "doktor Abdullah".

Ghoulerna: Ghoulerna är monstruösa varelser som liknar hundar eller hyenor som vandrar som människor. Ghoulerna äter gärna människor och i brist på levande varelser, gräver de nattetid upp lik som de äter. Det är ghoulerna som försökt ta sig in i farbror Abdullas hus under nätterna men de har skrämmts bort av skyddstecknet. Farbror Abdullah har ingått ett avtal med ghoulerna gällande att leverera människokött till dem, i form av slavar, mot att de delar med sig av sina kunskaper om stadens mörkaste vrår samt hindrar andra från att snoka runt på den gamla begravningsplatsen. De är dock missnöjda då Abdullah inte dök upp för 5 dagar sedan med en utlovad köttleverans. Efter hårt förhandlande kan ghoulerna avslöja att den plats som Abdullah varit mest intresserad av är enligt dem ett gammal grav inhuggen i en klippa som de själva undviker. En av ghoulerna kan ändra form till en ung kvinna som kallar sig Haifa. I förhandling så är det förmodligen hon som kommer att uppsöka RP medan hennes sex syskon håller sig i skuggorna.

Domarens utsände: En tjänare anländer med ett muntligt budskap från domaren Husan ibn Musa gällande att Abdullah ibn Hamza är kallad som vittne till rättegången mot Iohannes Politis följande dag. Anklagelserna gäller häxeri, avgudadyrkan och spridande av osunda skrifter.

1. Farbror Abdullahs hus



Huset är smalt och har tre våningar. Inga fönster mot gatan på nedervåningen. En bakgård med två halvdöda fikonträd omgärdat av en hög mur med en port inne i en gränd. Porten har märken av yxhugg och regeln är avslagen. Vid vidare undersökning visar ett lyckat slag på spot hidden att det snarare är rivmärken än yxhugg i porten. På bakgården finns en bakdörr och trappor som går upp till våning 2 och 3 samt ner i källaren.

När RP först anländer till huset så är dörren låst och ingen om de knackar på. Ett underligt vitt tecken är målat med kalkfärg på dörren. Ett lyckat slag på ockultism eller cthulhu mythos visar att detta är en skydds symbol mot djinner/ demoner. Om de tittar efter ytterligare så finns samma tecken målat på samtliga fönsterluckor på huset. Om RP lyssnar på dörren och lyckas med ett listen-slag så hör de slaven Rajiv röra sig inne i huset.

På bottenplan finns två rum, ett kök och en matsal. Matsalen är inredd med två låga bord, slitna knutna mattor och ett antal kuddar. I köket gömmer sig slaven Rajiv och det är också här han har sin sovplats. Mellan köket och matsalen går en korridor som slutar i ytterdörrarna mot bakgården och gatan.

På våning två, som nås via en trappa på bakgården, finns farbror Abdullahs arbetsrum och sovrum. I arbetsrummet finns alla möjliga underliga föremål och böcker.

Mest iögonfallande är en stor hög med gamla papyrusark med hieroglyfer. Det är ett komplett exemplar av den hyperboreanska magikern Eibons bok. Vilket är omöjligt att lista ut om man inte kan läsa hieroglyfer.

På bordet med papyrusbladen ligger också en underlig sprucken lins innesluten i en nästan omöjligt jämn metallkrage med en rak stång som handtag. Om man tittar genom linsen så ses främmande färger och ibland skymtas halvt genomskinliga markformade varelser sväva genom luften.

I en stor välsnickrad kista i ebenholtz med inläggningar av elfenben ligger oskrivna ark av papyrus och pergament. Om man undersöker kistan ordentligt så kan man dock i dess bas finna lönnfack där en kopia av Kitab al-Azif (Necronomicon) ligger dold i form av 15 papyrusrullar. Manuskriptet tar mycket lång tid att läsa men en yttlig överblick visar att det är en skrift författad av en Abd al-Azrad ("Förtärarens tjänare"), ett namn som RP aldrig hört talas om.

På våning tre är tre gästrum med obäddade sängar.

Källaren: Består av två rum. En matkällare med diverse matvaror och ett större rum innehållande några gamla möbler och annat bråte.

Förhöra Rajiv: Farbror Abdullah har medvetet sett till att Rajiv, tagen som slav i Indien,

inte lärt sig särskilt mycket arabiska. Detta för att försvåra att han förstår och för vidare sin herres hemligheter. Det förenklar inte heller att han varit vettskrämd i en vecka. Med mycket ansträngning kan man dock få ut följande av honom:

- Farbror Abdullah lämnade huset för en vecka sedan efter en leverans från bokhandlaren Jabril ibn Bukhtishub (marknaden) och sade till Rajiv att inte släppa in några andra än honom själv.
- Rajiv tror att farbror Abdullah kan se och höra allt och är rädd att förråda hans hemligheter.
- Fasansfulla monster har försökt ta sig in i huset nattetid under de senaste 4 nätterna.
- Under de senaste månaderna har farbror Abdullah köpt åtta nya slavar som dock alla försvunnit från hushållet efter bara några dagar.

2. Palatset

Kalifpalatset i Damaskus ligger i anslutning till den stora moskén och är en relativt anspråkslös tvåvåningsbyggnad krönt av en stor grön kupol. Då kalif Hisham föredrar sina palats ute i öknen så används palatset som residens för guvernören och för diverse administration. Det är också här domaren (kadin) sitter till doms.

Om RP uppsöker domaren, vars namn är Husan ibn Musa, så kan de få reda på att farbror Abdullah är sökt som vittne i en rättegång mot en skrivare vid namn Iohannes Politis, anklagad för att ha spridit oheliga skrifter och för att dyrkat djinner. Iohannes Politis sitter sedan en månad i fängelsehålorna i Damaskus garnison.

3. Stora marknaden



Damaskus stora marknad är ett flera kvarter stort område där gatorna och de omgivande butikerna/handelsbåsen skyddas från väder och vind av långa valvgångar. Här kan alla upptänkliga varor inhandlas. Bärnsten från den fjärran norden, elfenben från södra Afrika, siden från Kina, kryddor från Indien samt slavar från alla vädersträck.

Marknadsmäster: Marknadens oinskränkta härskare är Faruq ibn Malik. Han är en bister man med stort vitt skägg. Han har auktoritet över allt som säljs i staden och varje köpman

och hantverkare måste vara registrerad hos honom. Han och hans hantlangare patrullerar marknaden för att säkerställa kvalitet, kontrollera vikter, upprätthålla försämningskontrakt samt jaga tjuvar. Marknadsmäster Farouq har sitt kontor och sin boning i marknadskvarterens västra delar.

Om RP uppsöker Marknadsmäster för att få försälja varor så är det inget problem. Om det framkommer att de är släktingar till farbror Abdullah så kommer de dock att bli avkrävda att betala dennes ansefliga skulder.

Skulderna gäller främst:

* Slavar (Abdullah har under de senaste 4 månaderna köpt 29 slavar och endast betalat fullständigt för 10 av dem. De flesta av slavarna var antingen gamla eller skadade. Slavarna har använts för att mata ghoulerna samt för att experimentera med medvetandeöverföring).

* Silversmide (En del delar i medvetandeöverföringsmaskinen behövde repareras eller bytas ut.)

Jabril ibn Bukhtishubs bokhandel: För två dagar sedan brändes Jabril inne i sin bokhandel. Elden riskerade att sprida sig men lyckligtvis lyckades man släcka relativt snabbt. Omgivande butiker skadades dock. Jabril dödades av Brödraskapet. Branden var dock en olycka orsakad av en fallande lampa under dådet.

4. Garnisonen

I en fägelshåla i den befästning som huserar Damaskus garnison så sitter den fängslade skrivaren Iohannes Politis, 25 år gammal. Den ortodoxe biskopen har banlyst honom. Han är åtalad för avgudadyrkan, dyrkande av djinner och svartkonst. Han är givetvis skyldig. Iohannes blev för 4 år sedan indragen i farbror Abdullahs affärer. På Abdullahs uppdrag har han personligen kopierat Kitab al-Azif i sin helhet två gånger.

Efter en månad i fängelse så är han nu spritt språngande galen.

Saker han kan säga:

- Abd al-Azrad tänker inte stanna i sin grav! Han ska stiga ur den med egen kraft! Det är inte en grav helgad åt någon än honom själv! Därför stiger han!
- Det är ej dött som för evigt vilar; och i evigheten bryts även dödens pilar
- Iä! Iä! N'ghai, n-yah, n-yah, shoggog, pthaghn! Iä! Iä! Y-hah, y-nyah, y-nyah! N'ghaa, n'n'ghai, vaf'1 pthaghn - Yog-Sothoth! Yog-Sothoth...! Iä! Iä! Yog-Sothoth!
- Dårar! Maskar! Ni förtröstar er på den gode guden och blundar för det nakna kaos av död och förintelse som pågår rakt framför oss. Allting faller!
- Nyckeln till Paradisets Port är inget man ber om! Det är något man tar. Han har funnit den. Han har funnit både nyckeln och porten. Iä Yog-Sothoth!

5. Kunskapens hus

En lärdomsinstitution finansierad av kalif Hisham själv. Här översätts och kopieras verk av ett 20-tal lärde. Den stränge föreståndare Armin ibn Jaffar kan meddela att Abdullah ibn Hamza inte varit del av husets verksamheter på sex år. Detta inte minst eftersom han intresserade sig för mycket för skrifter om onda andar och trollformler.

Föreståndare Armin beskyller farbror Abdullah för att ha drivit den lovande unge skrivaren och översättaren Iohannes Politis (se **Garnisonen**) till vansinne.

6. Brudgummens gods

En halvmil utanför staden ligger Muhammed ibn Omars herrgård. Mitt bland olivlundar och åkrar. Herrgården är en vitkalkad stor stenbyggnad i två våningar.

Muhammed ibn Omar är 25 år gammal och helt i händerna på sin mor Fatima. Fatima har alltid varit väldigt överbeskyddande mot sonen vilket förstärktes efter att hans far dog i dysenteri för 7 år sedan. Fatima är övertygad om att Muhammed ständigt är sjuk vilket påverkat hans hälsa väldigt negativt. Många av de läkare hon tillkallat har också gjort honom sämre.

Farbror Abdullah lyckades komma på god fot med Fatima för ett halvår sedan som läkare och har lyckats hålla Muhammed i ett någorlunda stabilt svagt tillstånd vilket modern uppskattar. Allt detta är givetvis del av Abdullahs plan att överföra sitt medvetande till pojken. Mohammeds första fru började misstänka något varför farbror Abdullah förgiftade henne för en månad sedan. Fatima tror att hustrun smittat sin make med något dödligt.

När RP anländer till godset blir de av slavar genast förda inför Fatima som välkomnar dem. Hon beklagar att hennes son inte kan närvara för att hälsa sin bruds familj och säger att bröllopet måste skjutas på framtiden då hennes son är allvarligt sjuk. Hon vill bestämt veta vad deras farbror "Doktor Abdullah" befinner sig då endast han kan bota sonen.

Om RP genom övertalning eller annan list trots allt lyckas få möta sonen Mohammed så är han dåsig och knappt kontaktbar. Han yrar om att se med andra ögon, att vara utanför sig själv och att se sin egen grav inifrån. Om halsen har Mohammed en talisman med en svart kristall innefattad i en mässingsplatta med underliga tecken. Det är en fokus som farbror Abdullah använder för att ta över hans kropp. Alla som bär på talismanen har minus 25% på alla POW-slag.

7. Den gamla begravningsplatsen

Det har begravts människor i Damaskus i tusentals år. Långt innan både kristendomen, judendomen och islam reste man här stenar och mausoleer för sina döda. Ett tags vandring österut från stadens murar finns en samling gravar varav de flesta är flera hundra år gamla, invuxna i buskage och gamla knotiga olivträd. Platsen är känd som "den gamla begravningsplatsen" och få uppsöker den.

Ghoulerna: Här bor en grupp med 7 ghouler. Ghoulerna är monstruösa varelser som liknar hundar eller hyenor som vandrar som människor. De som brukar ha sina gömställen i fallfärdiga hus, i öknens inre och på begravningsplatser. Alla mödrar skrämmer sina barn med ghoulerna.. Ghouler äter gärna människor och i brist på levande varelser, gräver de nattetid upp lik som de äter. Farbror Abdullah har ingått ett avtal med ghoulerna gällande att leverera människokött till dem, i form av slavar, mot att de delar med sig av sina kunskaper om stadens mörkaste vrår samt hindrar alla andra från att snoka runt på den gamla begravningsplatsen. De är dock missnöjda då Abdullah inte dök upp för 5 dagar sedan med en utlovad köttleverans.

Efter hårt förhandlande kan ghoulerna avslöja att den plats som Abdullah varit mest intresserad av är enligt dem ett gammal grav inhuggen i en klippa som de själva undviker pga "den dåliga lukten".

Klippgraven: Graven är inhuggen i en bergssida i sluttningen ner mot floden Barada. Om ghoulerna visar RP dit så kan de påpeka att öppningen tidigare inte var igensatt med stenar tidigare, vilket den är nu. Väl inne i graven finner RP snabbt att stenplattor i gravens golv välts undan, vilket blottar en grovt huggen gång ner i underjorden. 50 meter ner mynnar gången i en stor stensal olik allt RP tidigare upplevt. Det de kommer ner i är resterna av ett laboratorium tillhörande den storslagsna ickemänskliga rasen från planeten

Yith som dominerade jorden för 200 miljoner år sedan.

Arkitekturen är främmande och storslagen och längs väggarna finns miljontals år gamla rester av maskiner, delvis skadade av nedrasande stenar från taket.

Improviser gärna ett kringirrande i de spetsigt ovala korridorerna i detta delvis igenrasade komplex.



Så småningom bör dock RP hitta farbror Abdullah liggandes i trans på ett mycket stort stenbord. Över honom hänger en stor aktiv maskin med lysande lampor och ett virvarr av speglar och linser riktade mot hans huvud. Ljuset syns på långt håll men färgerna är på något sätt fel. Det är som om de tillhör ett annat spektra än det vanliga. Detta är en av de maskiner som varelserna från Yith använde för att flytta alla sina medvetanden framåt i tiden för att undvika att bli utrotade. Abdullah försöker använda maskinen för att byta kropp med Muhammed ibn Omar.

För att nå farbror Abdullah måste RP klättra upp på stenbordet där han ligger. Väl uppe på stenbordet så kommer de bli anfallna av den stora halvt osynliga manetliknande varelse som Abdullah satt att vakta sin kropp. [Tentakler(60%): 2t6+1 i skada, 18 HP]

Abdullah är svår att väcka men det går med visst våld. Han kommer inte att bli glad över att bli väckt och insisterar på att bli lämnad ifred. Om det inte går kommer han att försöka magiskt betvinga den som leder sällskapet och övertyga denne om att gå. Om han övervinner dennes

Avslutning

Äventyret avslutas mitt på dagen, dagen efter att RP anländer till Damaskus portar.

Om RP då inte gjort något för att förhindra det så kommer då farbror Abdullah att ha lyckats byta kropp med Rahels tilltänkta make, Mohammed.

Mohammed blir förstås väldigt chockad och kommer att ha väldigt svårt att kontrollera sin nya kropp. Inte minst hans tal kommer att vara sludringt. Om ingen hindrar honom så kommer han så småningom ta sig ur tunnlarna och upp i dagsljuset. Han kommer försökta förklara att han inte är sig själv men kommer mest att framstå som en galning. Väl inne i Damaskus kan han bli fasttagen och uppäven av samma osynliga monster som vaktade hans kropp nere vid maskinen i underjorden.

Detta som en referens till HP Lovecrafts beskrivning av Abdul Alhazreds död:

“Of his final death or disappearance (738 A.D.) many terrible and conflicting things are told. He is said by Ebn Khallikan (12th cent. biographer) to have been seized by an invisible monster in broad daylight and devoured horribly before a large number of fright-frozen witnesses. Of his madness many things are told. He claimed to have seen the fabulous Irem, or City of Pillars, and to have found beneath the ruins of a certain nameless desert town the shocking annals and secrets of a race older than mankind. He was only an indifferent Moslem, worshipping unknown entities whom he called Yog-Sothoth and Cthulhu.”

En passande död för farbror Abdullah kan annars vara att bli uppäten av ghoulerna.

Om medvetandena blir utbytta så kommer “Mohammed” snabbt att repa sig från sin sjukdom och ta kontrollen över sitt hushåll från sin mor. Han kommer sedan att inbjuda sin brud och sina blivande svågrar till bröllop.

Paradisets Port- Rollpersoner

Rahel bint Hussein (24 år)

Du vill ha mer. Även om du är nervös gällande den nya maken som väntar dig i Damaskus så är du väldigt glad att slippa alla blickar och allt illvilligt tal hemma i Sana. Efter att du blivit änka två gånger, utan att få några barn, går ryktet om att det vilar en förbannelse över dig. Till råga på allt har du nu fått uthärda ett år tillbaka i **din fader Husseins** hus, i händerna på hans nya hustru Aisha.

Din tilltänkte make, Muhammed ibn Omar, har förmedlats genom **din lärde farbror Abdullah** i Damaskus. Du vet inte så mycket om denne Muhammed annat än att han ska vara rik, ung och lite sjuklig men du litar på din farbrors omdöme. Även om det är mer än 10 år sedan du senast träffade honom så minns du fortfarande med stor glädje hans fantastiska historier om försvunna städer, mäktiga djinner och osynliga världar. Under den senaste veckan har du drömt att en ung man, som hämtad ur sagorna, stått vid din bädd och blickat ner på dig. Han känns både bekant och väldigt främmande.

Ibland fantiserar du om att kunna resa lika långt och se lika mycket som farbror Abdullah, men nu skapade Gud i sin vishet dig som kvinna. Din plikt är att vara hustru och moder. Dit enda och sista äventyr blir kanske denna resa till Damaskus. Du tröstar dig med att du nu förmodligen kommer att bli rikare än alla de där sladdertackorna i Sana.

Då din far inte följer med så är **din äldste bror Amin** blivit följets ledare. Han är snäll men skulle behöva mer ryggrad i sina förhandlingar.

Din yngre broder Said kommer ständigt i bråk och ska alltid hävda sig. Men då du så många gånger torkat honom därbak när han var lite så låter du honom inte bossa med dig.

Din gamla amma Umm Ri'lah är lyckligtvis med. Då din mor dog i barnsäng så blev Umm den som närde och skyddade dig i livet.

Informatorn Ibrahim Gondishapuri är en avlägsen släkting från Persien som din far satt för att bilda familjen. Hans tal och anlete är vackert, och hans dikter är mycket njutbara. Han anlände till Sanaa för 4 år sedan. Enligt ryktet så flydde han en skandal med en gift kvinna i Gondishapur. Du förstår henne.

Amin ibn Hussein (21 år)

Du kommer att klara av det här. Du har fått **din far Husseins** förtroende att förhandla klart **din syster Rahels** äktenskap och att sälja av en stor mängd handelsvaror i Damaskus. Det är ett väldigt stort ansvar som vilar på dina axlar. Särskilt som detta är första gången som du gör denna resa utan att din fars ledarskap. Du tröstar dig dock med att du nu, utan större incidenter, fört ert följ till ert mål. Du har varit i Damaskus flera gånger tidigare och aktivt deltagit i handelns alla utmaningar. Allt borde därför fortsätta gå bra, om Gud vill.

Din hustru var åter gravid när du lämnade Sana för snart två månader sedan. Du hoppas att det blir en son denna gång och du borde hinna hem innan tiden är inne. Allt din hustru talade om var dock hur viktigt det är att du nu visar dig stark och en värdig arvtagare till din far.

Rahel ska gifta sig, som andra hustru, med en rik ung man vid namn Muhammed ibn Omar. Med tanke på hennes ålder och det dåliga rykte hon fått hemmavid efter att två makar dött ifrån henne så är det fantastiskt att **er farbror Abdullah** i Damaskus lyckats förhandla fram ett så pass gott gifte. Du tror att detta kan bli bra för din syster, även om du kommer att sakna henne. I vart fall så slipper hon fortsätta leva i er faders hus med hans högfärdiga unga andrahustru Aisha som husmor.

I Damaskus behöver du få kontakt med farbror Abdullah för att förbereda giftermålet samt förbereda försäljning av era varor genom stadens **marknadsmäster, Faruq ibn Malik**. Efter att ni tillbringat natten på en karavanseraj utanför staden så sände du en slav för att kontakta er farbror. Slaven återvände med beskedet att farbror Abdullah inte verkar vara hemma och att ingen svarade när han knackade på dörren. I hans sista brev innan er avfärd så skrev han att han skulle invänta er ankomst vid denna tid och att allt var redo för äktenskapet. Enligt planen skulle ni nu bo i er farbrors hus i väntan på att äktenskapet skulle ingås. Du förstår dig inte riktigt på din farbror. Han är en lärd man som uppenbarligen värderar visdom och böcker högre än att skaffa sig en familj. Du har träffat honom rätt många gånger här i Damaskus, när du rest med din far men även hemma när han kom på besök några gånger när du var barn. Du vet inte riktigt om du ska le åt hans excentriskhet eller vara rädd för honom.

Med på resan följer din **yngre bror Said**. Said är en konfliktsökare som du helst skulle sluppit ha med på resan men far gav honom tillåtelse att följa med. Huvudsyftet med detta är att han planerar ta värvning i ett kompani i Kalifens här. Då blir ni i vart fall av med honom i några år.

Med följer också **Ibrahim Gondishapuri, en avlägsen släkting från Persien** som verkat som lärare i Sanaa de senaste fyra åren under din fars beskydd. Han har lärt dig mycket intressanta saker om världen och är en bra rådgivare. Du tror att han varit lite intresserad av din syster men då han inte har någon egendom så var han förstås aldrig aktuell som make.

Umm Ri'lah, som ofta tagit hand om både dig och dina syskon, följer också med för att hjälpa dina syster med bröllopet. Hon var en av din fars slavar men är nu frigiven. Hon är en rejäl kvinna som du har stor respekt för.

Said ibn Hussein (17 år)

Din familj är rik, men guld och vackra tyger gör inte en man stor. **Din far Husseins** förmögenhet gör honom bara fet och löjlig. Fettet är den enda storhet han har. Han ömmar för sin nya unga krävande hustru Aisha, samtidigt som han numera knappt ens tar notis om din och **din äldre broder Amins** mor. Amin går i din fars fotspår men du vill definitivt inte bli någon köpman. Du leva för den snabba ritten, det skarpa svärdet och den rättfärdiga ärofulla segern på slagfältet i Guds namn. Hemma i Sanaa pratar folk om Kalifatets stora segrar på alla fronter men nästan ingen har mod att vara det stora företaget. De föredrar att stanna hemma, räkna sina pengar och delta i patetiska klanfejder.

När din **äldre syster Rahel** nu återigen ska gifta sig, efter att två makar dött ifrån henne, så såg du din chans. Hennes blivande make, **Muhammed ibn Omar**, är en godsägare utanför Damaskus. När din syster väl har blivit gift är din plan att ta värvning i ett kompani på färd mot något av kalifatets många fronter. Inom ett år vill du få chans att visa upp ditt värde som krigare mot frankerna, turgesh, romarna eller någon annan av Islams fiender. Det kändes som om han var lättad över att du ville ge dig av.

Ni har nu färdats med karavan från Sanaa i nästan två månader och anlände igår till en Karavanseraj utanför Damaskus. Som du förstått ska ni nu uppsöka er **farbror Abdullah som förhandlat fram äktenskapet**. Farbror Abdullah är en lärd man som aldrig gift sig.

Med följer också er **lärare Ibrahim Gondishapuri, en avlägsen släkting** från Persien vars huvud är fullt med poesi, samt **Umm Ri'lah**, en nu frigiven slav som skött om dig och de andra när ni var barn. I Umm Ri'lahs ögon verkar du fortfarande vara ett barn, vilket du hatar. Du är inget barn. Du är en man. Ändå är det svårt att visa det inför henne...

Umm Ri'lah (46 år)

Du är uppvuxen i den rika handelsstaden Sanaa i Yemen. Du föddes som slav och blev vid 16 års ålder såld till **Hussein ibn Hamza**. Du har nu varit i hans hushåll i 30 år, de senaste 10 åren som en fri tjänare. Du har aldrig fått några egna barn, men din herres barn med två olika hustrur har nästan blivit som dina egna. **Rahel, den äldsta levande i syskonskaran** ska nu åter gifta sig efter att ha blivit änka två gånger i rad. Hennes farbror **Abdulla ibn Abdulla** har funnit henne en förvånansvärt rik och ung make i huvudstaden Damaskus. Du vet att onda tungor i Sanaa spridit rykten om att det vilar en förbannelse, över den stackars flickan vilket gjort det extra svårt att hitta en ny make. Det är dock bara strunt.

Gud är visserligen stor, men du har aldrig förstått varför man ska kasta bort gammal visdom bara för att profeten Muhammed uttalat Guds senaste budskap för människorna. Från din mor lärde du dig mycket om de gamla mysterierna. Du vet hur man undviker det onda ögat, skrämmer bort onda andar samt hur man tolkar stjärnorna och vindarna. Om Gud är fadern i himmelen så är det självklart att jorden är modern som föder allt och alla. Då dessa självklarheter i dessa tider ses som häxeri och avgudadyrkan så du håller du mestadels din kunskap för dig själv.

Efter att Abdullah förhandlat fram äktenskapet i Damaskus så inledde du, Rahel, hennes två bröder **Amin** och **Said**, läraren **Ibrahim Gondishapuri** samt fyra slavar den nästan två månader långa resan från Sanaa. Ni anlände till en karavanseraj (karavanstation) utanför staden igår natt. Nu på morgonen sände Amin bud till sin farbror men då ingen öppnade för budbäraren han ni själva nu färdats in i staden för att finna honom.

Amin är den äldsta av bröderna och är en klok men lite nervös ung man. Det är på tiden att hans far låter honom leda en handelsresa på egen hand. Att detta kombinerades med hans systems giftermål är förstås extra betungande för honom men du är övertygad om att han klarar det. Att Hussein själv inte följde med tror du beror på hans tilltagande fetma i kombination med hans intresse för hans unga andrahustru Aisha, en krävande ung kvinna.

Said är en ung hetsporre som vill ta värvning i Kalifens här och strida i länder långt borta. Du har försökt lugna honom men han lyssnar inte längre på dig. Du hoppas att han återvänder hel men lite visare efter att ha sökt äran på slagfältet.

Ibrahim Gondishapuri är en avlägsen persisk släkting till familjen, som sedan några år tagit sin tillflykt till Sanaa under Husseins beskydd. Han är en lärd, högfärdig, slösaktig och penninglös man som du sett kastat blickar på Rahel. Genom Hussein har du fått reda på att Ibrahim var tvungen att fly från sin hemstad Gondishapur i Persien efter en affär med en gift kvinna. Du har därför alltid sett till att Rahel haft gott om sällskap när hon deltagit i Ibrahims undervisning.

Ibrahim Gondishapuri (32 år)

Av någon anledning bestämde Gud i hans allvetande, allmakt och allförbarmande att sända sin stora profet till araberna. Med all den lärdom som du ansamlat under åren så kan du inte ens börja att förstå varför. Varför valde han inte er perser, ett riktigt kulturfolk, för att föra vidare hans ord?

Du är född och uppvuxen i den gamla lärdomsstaden Gondishapur. Under de senaste åren har du bott och verkat som lärare under beskydd av din avlägsne släkting **Hussein ibn Hamza** en rik köpman i handelsstaden Sanaa i Yemen. Du har undervisat hans barn och andra i staden. Du är ännu skamligen ogift och då du ständigt har dåligt med pengar så är det så svårt att skaffa sig en hustru.

Du blev tvungen att lämna din hemstad efter att din vänskap med Afsane, en gift kvinna, blev känd. Du minst forfarande hennes ljuva röst, hennes ömma beröring och hennes skarpa intellekt. Du flydde och hoppas att hennes make inte straffade henne för hårt. I de brev du fått från din mor nämner hon inte Afsane.

Du har nu färdats i nästan två månader med karavan från Sanaa till kalifatets huvudstad Damaskus. Detta för att gifta bort **Rahel, Husseins äldsta dotter**, efter att hon blivit änka för andra gången. Hon är en vacker, läraaktig och uppskattar din undervisning. Tänk om du hade kunnat få henne som hustru. Det är dock uteslutet då hon ska giftas bort som andra hustru till någon godsägare i Damaskus.

Äktenskapet har visst förhandlats fram av **Husseins äldre bror, Abdullah**. Denne Abdullah är en lärd man som arbetar i Kunskapens hus i Damaskus, vilket finansieras av kalif Hisham själv. Du har funderat över om han skulle kunna lägga in ett gott ord för dig. En stor anledning till varför du följde med på denna resa var en stark längtan efter att komma bort från Sanaas provinsiella tristess.

Sällskapets ledare är Husseins äldste son Amin, en nervös ung man med gott läshuvud. Med följer också hans **yngre bror Said**, som uppenbarligen föredrar svärd och hästar framför böcker. Du har svårt för hans aggressiva sätt.

För Rahels skull följer också tjänarinnan och den gamla amman **Umm Ri'lah**. Hon är en rejäl kvinna men du tror inte riktigt att hon tycker om dig, av någon anledning.

Ni anlände till en karavanseraj utanför Damaskus igår och tillbringade där natten. Nu ska ni visst färdas in i staden för att söka efter farbror Abdullah, efter att den budbärare som Amin sände inte verkar ha fått tag i honom.