

Där änglar dansa

Ett äventyr till Cthulhu Dark Ages eller Call of Cthulhu
av Terje Nordin och Mattias Närvä

Synopsis

”Och jag såg när Lammet bröt ett av de sju sigillen [...] en vit häst, och han som satt på den hade en båge, och en segerkrans gavs åt honom, och han kom som en segrare och för att segra. Och när Lammet bröt det andra sigillet hörde [...] En annan häst, en eldröd, kom fram, och han som satt på den fick rätt att ta freden från jorden så att människor skulle slakta varandra, och ett långt svärd gavs åt honom. [...] Och när Lammet bröt det tredje sigillet [...] en svart häst, och han som satt på den höll en våg i handen. [...] Och när Lammet bröt det fjärde sigillet [...] en gulblek häst, och han som satt på den hette Döden, och han hade dödsriket i följe.”

Uppenbarelsesboken

Där änglar dansa, som ursprungligen spelades på Snökon 2003, är ett äventyr till *Cthulhu Dark Ages* eller *Call of Cthulhu* satt i Svea rike under vintern Herrens år 1351. Den svarta döden plågar kristenhetens alla riken och kontinenten slits sönder av krig. I mångas ögon är den sista tiden kommen. Svältande och utsugna bönder talar förväntansfullt om att Herren inom kort skall låta den gamla världen förgås i eld och att Kristus åter skall stiga ned på jorden för att leda de troende tillbaka till paradiset. Människor rannsakar sina egna och andras själar, ivriga att utplåna varje spår av synd, då hotet från helvetets eldar blivit skrämmande påtagligt.

Spelarna gestaltar en grupp Cisterciensermunkar som på moderklostrets vägnar utför den årliga resan till dotterklostren i kristenhetens utmarker i norr. Gruppen leds av en erfaren, äldre munk och består i övrigt av dennes två kollegor. Som vägvisare och skydd på resan har de med sig en broder från Alvastra kloster och en Johanniterriddare samt två under denne lydande sergeanter. På sin resa har sällskapet hört ryktas om hur ett under ska

ha skett vid Gudsberga kloster i de norra delarna av Sveakonungen Magnus Erikssons rike. Pesten som varit nära att ödelägga trakten har i klostrets grannby upphävts kort efter att den kommit. Vissa påstår att Herrens änglar nedstigit och botat hela byn. Detta föranleder att gruppen tidigarelägger sin resa till Gudsberga för att undersöka vad som hänt. Sanningen bakom miraklet är minst lika fantastisk som ryktet säger, men också mycket mer skrämmande än det öde som pesten burit med sig. Långt under det i Dalarna belägna Gudsberga driver Mi-Go, insektoida svampvarelser från yttre rymden, en gruvkoloni. Efter ett tekniskt missöde till följd av oförutsedda fluktuationer i interdimensionella kraftflöden har en av deras jordbävningssinducerande gruvmaskiner havererat och kollapsat delar av Mi-Gos underjordiska bas. Viktiga delar av deras anläggning, bland annat matproduktionssystemet, är nu otillgängligt, förseglat bakom många ton sten. Även de maskiner med vilka stenmassorna skulle kunna flyttas ligger begravda i bergsdjupen varför Mi-Go tvingats söka andra lösningar. Istället för att själva utföra grovjobbet har den fem individer starka gruvcellen beslutat utnyttja planetens lokala djurliv. En primitiv livsform som dock visat sig kapabel till grundläggande bruk av verktyg. För att göra populationen arbetsduglig har det dock varit nödvändigt att befria dem från ett akut sjukdomstillstånd. Genom att upprätta kontakt med vissa av ledardjuren, närmare bestämt abboten vid Gudsberga kloster samt byprästen, har en bromsmedicin förmedlats. Därefter har byn satts i hårt arbete med att lyfta undan stenmassorna.

När abbot Petrus Versalius och kyrkoherde Lars Olofsson kontaktades av Mi-Go var de inte sena med att förstå vad det handlade om. Som de tolkar situationen har Herren utsett Gudsberga till början på det tusenåriga fredsrrike som skall komma efter den apokalyps som med pest och krig just

rasar över världen. I Mi-Go ser de himmelska änglar som kommit för att bereda vägen genom att bota folket från pesten och sätta dem i arbete med att fysiskt manifesteras Guds stad på jorden. Byfolket som genom nattvarden intagit bromsmedicin som räddat dem från pestens plågsamma död samt vissa lydnads- och arbetsfrämjande preparat har tagit denna förkunnelse till sina hjärtan och sliter i religiös frenesi med att undanröja stenmassorna. När vissa faller döda ned av hunger och överansträngning endast för att under påverkan av nattvarden mirakel resa sig upp och fortsätta sitt arbete ser de andra i detta ett underbart uppfyllande av Bibelns ord.

Mi-Go själva förmedlar sina order genom abboten och prästen som via klostrets munkar arbetsleder byfolket. Själva har de varken vetskap, intresse eller förståelse av byns religiösa tolkning av situationen. De är nöjda med att så effektivt ha satt djuren i arbete och tänker efter att arbetet blivit avklarat upphöra med att dela ut bromsmedicinen för att låta naturen ha sin gång.

Karaktärernas roll i äventyret är människan inför det okända och vidunderliga. De står klämda mellan en intergalaktisk civilisation och naturens obevekliga och okänsliga krafter. Här finns ingen plats för hjältar, rollpersonerna och byfolket är ställda inför makter som är dem fullständigt övermäktiga. *Där änglar dansa* handlar inte om att rädda världen men kanske kan de förstå något av vad de snubblat över, kanske kan de undkomma med livet och till och med sinnet i behåll.

Lämplig inspiration för äventyret är att läsa H. P. Lovecrafts *The whisperer in darkness* för en närmare presentation av Mi-Go och se Bergmans klassiska *Det sjunde inseglet* för att introduceras till miljön. Det är heller inte dumt att friska upp minnet med en historiebok över tiden.

Äventyret

Där änglar dansa börjar när rollpersonerna närmar sig Gudsberga med omnejd. De

reser genom djupet av Dalarnas snöklädda skogar och berg, långt bort från den civilisation de är vana med. Skogarna är djupa och mörka och resande längs de vindlande stigarna riskerar både rövare och vilda djur. Det sägs att gamla hedniska traditioner lever kvar i sådana här obygdar i kristenhetens utkant.

Stora delar av äventyret kommer förmodligen att bestå av att rollpersonerna besöker olika platser och samtalar med diverse människor. På så vis kan de successivt skaffa sig en bild av vad som är i görningen och vad de själva kan ta sig till. De bör allra minst besöka gruvan, delta på nattvarden och tala med kyrkvaktmästaren för att få insikt. Mer än vad som är nyttigt kan de inse efter ett samtal med Broder Erasmus och Freja Kettilsdottir kan bistå med god hjälp.

Överfallna

När rollpersonernas resesällskap rör sig längs skogsstigen genom en trång passage mellan ett flyblock och tätvuxna träd överfalls de av rövare som lagt sig i bakhåll. Två män stiger fram och begär på bruten svenska att få sällskapets hästar. Bakom och vid sidorna av rollpersonerna skymtar ytterligare sex män. Om deras krav inte tillmötesgås hotar de att döda sällskapet.

Överfallarna bör ges tillfälle att tvinga alla rollpersoner att försvara sig en aning innan korsriddarens sergenter hinner rycka in. Om inte rollpersonerna gör något anmärkningsvärt kommer både rövarna och de tre sergenterna att såras dödligt under striden.

Rövarna är åtta stycken magra män med korpsvart hår och slitna kläder. Runt halsen bär de träsmucken som tydligt visar på deras hedniska tro. Sinsemellan talar de finska men kan också kommunicera på knagglig svenska. Om striden avstyrs eller om någon talar med dem innan de dör kan männen berätta att de hållits som trälar av en storbonde i trakten men att de flytt sedan gårdens ägare gått under i pesten. De är inte kristna och är livrädda för denna tro

sedan de sett hur märkliga byfolket har blivit de senaste veckorna. Anledningen till överfallet var att de ville skaffa hästar för att fly norrut och ta sig hem.

Ankomsten till klostret

Gudsberga kloster ligger på botten av en långsträckt dalgång, just där marken höjer sig mot de bistra bergen som ruvar över den frostbitna nejden. Det är något mer än en halvmil från klostret till byn, eftersom munkarna vill ha avskildhet från världens göranden och låtanden. Om vintern görs den färden lämpligtvis längs med den frusna ån som rinner däremellan. Sedan öppnar sig skogen, och man åker fram över en frusen sjö och kan se klostrets bistra, grå murar resa sig från en klippudde på motsatt sida av sjön.

Vid rollpersonernas ankomst hälsas de genast välkomna och om någon är skadad tas de snabbt hand om. En viss misstänksamhet kan dock anas. Tidigt under sin vistelse på klostret kan de också märka att något är konstigt. Munkarna på klostret är upprymda men också märkligt skärrade och någon slags förberedelser pågår. I kapellet görs en stor målning föreställande änglar som i kraftigt ljussken nedstiger över utmärglade människor vars kroppar täcks av pestens svarta bölder, i bakgrunden reser sig bland bergen en märkligt formad stad. I matsalen står dukat med fina dukar och matkällaren är fylld av festmat och vintunnor. I scriptoriet sitter ett fåtal munkar och arbetar flitigt med att illuminera böcker med märkliga

Den Helige Erasmus Himmelsfärd – på latin, nedtecknad på Gudsberga kloster 1351. Beskriver med mycket kristet språkbruk hur cistercienserbrodnern Erasmus från Stommeln förs till Yuggoth av Mi-Go. Innehåller information om planeten Yuggoth och anatomiska och psykologiska detaljer kring Mi-Go. *Sanity loss 1d4/1d6; Cthulhu Mythos +10 percentiles; avarage 8 weeks to study and comprehend.*

Dialogus Angelica – på latin, nedtecknad på Gudsberga kloster 1351. Redogör för abbot Petrus Versalius kontakt med Mi-Go tolkat som ett möte med änglar. *Sanity loss 1/1d4; Cthulhu Mythos +4 percentiles; avarage 1 week to study and comprehend.* Spells: Contact Mi-Go.

änglafigurer, apokalyptiska scener och byggnader av utomjordisk arkitektur.

I slutet av äventyret finns bifogat en handout som beskriver Helige Erasmus Himmelsfärd för spelarna på ett sådant sätt att de kan tipsas om Mi-Gos känslighet mot gaser och luftburna gifter. Spelledaren kan tillåta ett INT-slag mot 12 på motståndstabellen för att inse textens innebörd.

Många av munkarna som skulle kunna förväntas vara i klostret verkar dock inte vara närvarande. Frågor om detta besvaras undvikande med att de befinner sig i bergen. Vad de egentligen gör där vill dock ingen säga utan hänvisar till abboten.

Mötet med abboten

Abboten tilldelar rollpersonerna celler att sova i och ordnar för dem att inta en måltid på hans arbetsrum så att de ska kunna samtala. Han är märkbart upprymd och lyssnar knappt på rollpersonerna om de talar om sin resa och ärenden kring sitt besök. Abboten är dock mycket försiktig med att berätta vad som hänt vid klostret, och menar att det inte finns mycket att se och att rollpersonerna snarare borde ta chansen att besöka lärosätet Uppsala när de ändå är i Norden. Om rollpersonerna verkligen pressar honom redogör han för hur han en natt för tre veckor sedan, när pesten nyligen drabbat trakten med full kraft och undergången syntes nära, kontaktades av Herrens änglar.

”Den molntunga vinternatten till trots upplystes klostercellen av ett himmelskt sken i vilket jag kunde se änglarnas vingar avteckna sig mot den mörka himlen. Med röster som av utomvärldslig sång hälsade de mig med bud om Herrens nåd och faderliga kärlek. Redan nästa natt lät de genom ett under bota samtliga av Gudsberga bys bönder. Den sista tiden har nu kommit, runtom i världen förgås syndare i krig och sjukdom och byfolket är satta att bygga Guds stad på jorden. När den står färdig kommer Kristus att nedstiga till jorden och instifta tusenårsriket.”

Abboten förklarar att han kan besvara rollpersonernas frågor om miraklet. Om rollpersonerna frågar om vad munkarna gör i bergen svarar han svävande att de utför arbete för änglarna och säger bestämt att endast de av änglarna utvalda får besöka platsen i bergen.

Helige Broder Erasmus

Broder Erasmus, som nyligen förts till klostret av Mi-Go efter vad abboten kallar för en himlafärd, hålls i en mörk cell i klostrets källare och får sällan många besökare för att inte oro hans heliga sinne. Rollpersonerna kan dock få träffa honom under vissa omständigheter. Skulle de ge någon slags positiv respons på abbotens berättelse kan han vilja visa dem klostrets helgon, de skulle också kunna få höra talas om honom i scriptoriet där munkarna arbetar med en bok om honom. Slutligen skulle Broder Jonathan, en munk med vissa tvivel om ”änglarnas” natur, kunna visa dem till honom.

Rollpersonerna förs nedför en smal trappa, ner till klostrets mörka innandömen. Atmosfären är kall och fuktig här nere i källarregionerna, och hur något helgon kan leva här nere kan vara svårt att begripa. De leds genom långa korridorer, fram till en bastant järnbeslagen ekdörr med en liten gallerförsedd lucka mitt på. Inifrån kan höras ett lågt mumlande som ibland avbryts av ett kacklande, hysteriskt skratt eller ett våldsamt svavelosande gastande. Rollpersonerna leds in genom dörren, in till en liten råkall cell där en gammal man ligger fjättrad vid en träbrits. Cellen stinker och det är uppenbart att det inte städats här på år och dag. En munkbroder sitter böjd över en skrivpulpit med ett fladdrande vaxljus som är rummets enda ljuskälla. Han antecknar allt vad den helige galningen säger.

Nattvard

Gudsberga by består av femton rangliga trähus med enkla spåntak och stampade jordgolv, där människor och djur lever tillsammans för att hålla värmen. Inga rör

sig mellan husen; de som finns här ligger nästan allihop försänkta i komaliknande sömn, utmattade av arton timmars hårt arbete. Sedan Mi-Go befriade byn från pesten för tre veckor sedan hålls med 18 timmars mellanrum mässa innan det nya skiftet i gruvan tar vid. Nattvarden är en makaber scen att bevittna och ter sig mer som en orgie än ett sakrament när bönderna utfodras ur den med droger fyllda kalken. Utmärklade och såriga, med ögonen brinnande av extatisk lycka, flockas arbetslaget som hungriga djur för att lystet svälja kalkens innehåll varpå de otåligt skyndar iväg för att fortsätta sitt arbete med Guds Stad.

Om rollpersonerna uppträder kritiska kommer abboten och kyrkoherden att uppmana dem att delta på nattvarden i bykyrkan för att lura dem att bli en del av arbetsstyrkan i gruvan.

Substansen som blandas i nattvarden utgörs av bromsmedicin, uppiggande medel och lydnadsdroger. Den som dricker av nattvarden drabbas av denna blandning, POT 25, inom en stridsrunda. Misslyckas motståndsslaget kommer offret att sättas i arbete i gruvan under Mi-Go's kontroll.

Skulle rollpersonerna söka genom kyrkan när kyrkoherden inte är närvarande, eller om de talar med kyrkvaktmästare Kettil Birgersson, kan de i sakristian finna en märklig behållare dold under ett skynke. Den är en halvmeter hög metallcylinder, runt vilken löper flera rör och slangar. Genom genomskinliga segment i metallen kan en vattenliknande substans urskiljas, detta är drogen kyrkoherden blandar i nattvarden. Med en enkel kran kan vätskan kommas åt. Cylinderns topp är förseglad med ett låst metallock. Med ett lyckat INT-slag mot 16 på motståndstabellen kan rollpersonerna öppna locket och tömma ur eller fylla på behållaren.

Mordförsök

Om rollpersonerna faller kritiska kommentarer och snokar allt för mycket kommer abboten och kyrkoherden att skicka två män från byn för att mörda

sällskapet när de sover. Angrepp kan också ske i skogen eller i byn. Abboten och prästen kommer att förneka all kännedom om sådana händelser och om någon angripare tillfångatas kommer han att föras bort för ”avrättning”, endast för att senare åter kunna ses arbeta i gruvan.

Färd genom skogen

För att ta sig till gruvan är man tvungen att ta sig längs efter en vindlande, smal ursäkt till väg, genom en mörk, ruvande granskog. Granarna sträcker sig som svarta klor ur snön, klöser mot likgiltiga stjärnor som brinner kalla i rymdens ylande avgrunder. Snön dämpar alla ljud, så tystnaden blir tryckande. Man får lätt känslan av att ha passerat in i en annan värld, av att själva marken genomsyras av något urgammalt, främmande och ondskefullt. Marken stiger, och vägen blir ännu mer svårframkomlig. Det blir nödvändigt att lämna hästar och slädar och pulsa genom snön, alternativt åka skidor. Om man är uppmärksam noterar man den totala avsaknaden av djurliv. Känslan av en främmande närvaro blir påtagligare när man närmar sig gruvan. Vädret är oförutsägbart, och en märklig isande dimma kan vid de mest oväntade tidpunkter överraska resenärer. Berget som gruvan finns i sticker av från de omgivande bergsknallarna på ett obehagligt sätt: det finns inget liv här, varken djur eller växter. Fåglar väjer till och med undan och vill inte flyga över. Hundar blir som tokiga, och hästar vägrar att gå närmre. Man kan också notera märkliga högar av flata stenhällar med vassa kanter (restprodukter av Mi-gos gruvdrift som sticker upp ur snön).

Om munkarna upptäcker att rollpersonerna begett sig upp mot bergen kommer de att komma dem till mötes och försöka övertala dem om att de bör vända om eftersom platsen endast är öppen för änglarnas utvalda. Om rollpersonerna insisterar kommer munkarna låtsas acceptera detta, endast för att busa några av de drogade byborna på rollpersonerna.

Om rollpersonerna visat sig vara till riktigt mycket besvär kan Mi-Go besluta sig att själva angripa när karaktärerna gör en resa genom de mörka vinterskogarna mellan klostret, byn eller gruvan. Mot den dunkla skyn kan skräckinjagande bevingade gestalter ses närma sig. Med sina vapen sveper de in rollpersonerna i isande kylig dimma och angriper dem och deras riddjur med elektriska blixtar. Mi-Go kommer inte att riskera sina liv utan anfaller främst från avstånd. De fokuserar på att skrämja rollpersonerna, eller döda dem om det verkar kunna göras utan allt för stort motstånd. Lyckas rollpersonerna försvara sig väl kommer Mi-Go att lämna dem i hopp om att budskapet nått fram.

Gruvan

Att stiga ner i gruvan är som att stiga ner i helvetet. Den är en väldig spricka rakt ner i berget, säkert femton meter djup, fem till tio meter bred och ett hundratal meter lång. Det är uppenbart att den uppstått nyligen. Det enda sättet att ta sig ner är längs långa rangliga stegar som är hala av blod och is. Halkar man faller man och krossas mot stenarna på sprickans botten. Rök strömmar upp ur avgrunden, och man kan höra ljudet av många människor som arbetar febrilt med att hacka och lyfta sten där nere. Från klyftans botten är det omöjligt att få minsta skymt av solen, och den enda ljuskälla som finns att tillgå är ett flertal eldar som brinner där folk arbetar. Ibland för en vindpust uppifrån med sig snö och frisk, kall luft men för det mesta stinker det unket av svettiga, otvättade kroppar i arbete, av fekalier, ruttande sår och en omisskännlig liklukt som tycks blanda sig med något onämnt som verkar komma från hälleberget. Vindpustarna får det att låta som om själva klippväggarna suckar sorgset och viskar olycksbådande till varandra.

Det är uppskattningsvis mellan tjuo och trettio bybor här, i alla åldrar. Alla är de smutsiga, trasiga och utmärglade som koncentrationslägerfångar, och de blöder från händer och fötter av hårt arbete. Större

delen har något skrämmande feberaktigt och fanatiskt i blicken. Ett fåtal rör sig dock med släpigare, klumpigare rörelser och har döda, slocknade blickar. Några av dem bär på gräsliga sår. Om man letar i skuggorna kan man hitta en stackare som ligger infrusen i ett isblock, men fortfarande är i stånd att röra huvudet och ena armen. De är bybor som tack vare droger från Mi-Go fortsatt arbeta trots dödliga skador.

Byborna sliter febrilt med att skyffla undan sten för att blottlägga en märklig kubformad metalltingest med en sida på sex meter, täckt av rökfärgade, konvexa fönster i ett glasliknande material. Metallkuben ger ifrån sig eteriska, sjungande signaler och tycks förvräda den omgivning som speglar sig i dess blanka ytor.

Byborna är drogade och relativt passiva till sin omgivning, men om rollpersonernas närvaro upptäcks av munkarna kommer de att ge upp försöken att spela vänliga och utan omsvepning beordra byborna att döda rollpersonerna. Misslyckas detta kommer Mi-Go att kallas till platsen för att göra jobbet med sina elektriska vapen.

Avslutning

Förmodligen kommer rollpersonerna att lista ut att det är genom nattvarden som byborna förvandlas till lättkontrollerad boskap. Det är då inte allt för svårt att byta ut de preparat som kyrkoherden förvarar på sin kammare, eller på annat sätt sabotera nattvarden. Mycket snart efter att byborna gått miste om sin dagliga dos kommer de att frigöras från Mi-Gos droger. Vissa faller döda ner när deras plågade kroppar ger upp. Trots förvirring och utmattning kommer de flesta dock att något så när komma till sina fulla sinnen. Efter viss osäkerhet ställer de kritiska frågor till kyrkoherden och snabbt utvecklas det hela till ett fullskaligt uppror. Abboten, kyrkoherden och ett antal munkar tvingas bestiga bålet. Mi-Go håller sig undan de ilska byborna och tvingas slutföra det sista jobbet själva. Kanske avreser

rollpersonerna med illusioner om hjältedåd. Det dröjer dock inte länge innan hela Gudsberga läggs öde av pesten när bromsmedicinen tar slut.

Det kan också mycket väl hända att rollpersonerna bestämmer sig för att fly. Om de kontaktar kyrkan eller konungen för att återvända med någon slags undsättning kommer de tveklöst för sent då grävandet snart är färdigt och Mi-Go då upphör att dela ut bromsmedicinen. Återvänder någon finner de endast en by som ödelagts av pesten. Av Mi-Go syns inga spår ovan jord, annat än ett dagbrott i bergen.

Skulle rollpersonerna befinna sig kvar i Gudsberga när arbetet i gruvan avslutas kan de bli vittne till en ohygglig scen. Mi-Go som inte längre anser sig ha användning för arbetsdjur skickar hem folket till byn men behåller tio stycken. Dessa följer entusiastiskt med på vad de tolkar som en himmelfärd ned i de nu blottlagda tunnlarna och förs in i en stor sal. Försöker rollpersonerna följa efter kommer Mi-Go, om de upptäcker dem, att försöka fånga dem också. Bönderna placeras i en enorm akvarieliknande tank framför vilken de fem Mi-Go samlas. Rummet fylls av hypnotiskt surrande melodier medan byborna blir allt mer oroliga. Successivt förvrids de tio människornas kroppar, muteras till oigenkännlighet och smälts samman till en fruktansvärd, ångande och skälvande massa av tentakler och blottlagda organ som vrider sig av och an. Ur håriga kroppsöppningar rinner en mjölkliknande vätska som samlas upp för att, genom metallrör, forsa ut i kar utanför tanken. Under gällt stegrad surrande dricker Mi-Go girigt den livgivande substansen. Varelsen i tanken är inget mindre än Shub-Niggurath, livets grundläggande krafter – hänsynslös fortplantning och oundviklig död – förkroppsligade. Att bevittna denna naturens nakna sanning berövar det mänskliga medvetandet 1d10 / 1d100 Sanity Points. Sedan försvinner den fruktansvärda varelsen och tanken sköljs automatiskt ren varpå Mi-Go med hjälp av

sina nu åter igen tillgängliga maskiner tillsluter sina underjordiska tunnlar.

Efter detta upphör, till abbotens och kyrkoherdens stora förtvivlan, Herrens änglar att tala till dem och ingen mer bromsmedicin delas ut till Gudsbergaborna. Abboten fördömer byborna för att genom synd ådragit sig Herrens vrede, endast för att själv tillsammans med prästen tvingas bestiga bålet när bönderna gör uppror under ledning av kyrkvaktmästarn. Efter en kaotisk vecka läggs Gudsberga öde när de utmärglade och försvagade byborna dukar under för pesten.

Spelledarpersoner

Sergeanter Björn och Östen

Riddar Ulf Torgilssons två underlydande som medföljer som gruppens eskort.

Str	Co n	Siz	Int	Po w	De x	Ap p	Ed u	HP
14	13	14	11	13	13	11	10	14

San: 65

Damage Bonus: +1d4

Weapons: *Fist/Punch* 50%, 1d3+db

Longsword 50% 1d8

Bow 45%, 1d8

Skills: Dodge 25%, Latin 10%, Swedish 55%, Ride 45%

Rövare

Åtta stycken finländare som tagits som trälkar och nu slagit sig fria när husbonden dött i pesten. De vill ha rollpersonernas hästar för att bege sig hemåt.

Str	Co n	Siz	Int	Po w	De x	Ap p	Ed u	HP
12	13	13	12	10	11	11	9	13

San: 50

Damage Bonus: +1d4

Weapons: *Fist/Punch* 50%, 1d3+db

Short spear 30%, 1d6

Bow 20%, 1d8

Skills: Dodge 25%, Fast Talk 25%, Swedish 15%, Finnish 55%, Ride 15%, Persuade 25%

Abbot Petrus Versalius

Petrus förestår Gudsberga kloster och är sedan tre veckor närmast Guds ställföreträdare på Jorden. Han kommer att bemöta rollpersonerna öppet och entusiastiskt men tolererar ingen kritik vilket han ser som ett ifrågasättande av Gud. Tvekar rollpersonerna kommer han att med övertalning, hot och list försöka leda dem på rätt väg. Fungerar inte detta kommer han att beordra eller skrämja dem från bygden, eller i sista hand att försöka mörda dem. Mi-Go kan vid behov kontakta Versalius telepatiskt genom besvärjelsen *Contact Human*.

Str	Co n	Siz	Int	Po w	De x	Ap p	Ed u	HP
10	11	12	14	15	11	11	14	12

San: 0

Damage Bonus: -

Weapons: *Fist/Punch* 50%, 1d3

Knife 25%, 1d4

Skills: Fast Talk 25%, Insight 30%, Latin 60%, Occult 15%, Persuade 35%, Religion 60%, Status 55%

Kyrkoherde Lars Olofsson

Lars är oerhört tacksam för att hans flock räddats undan pestens klor och beredd att göra vad som helst för det kommande paradiset. Kristus rike skymtar bortom jordelivets krig och plågor, det är dags att välja sida. Mi-Go kan vid behov kontakta kyrkoherden telepatiskt genom besvärjelsen *Contact Human*.

Str	Co n	Siz	Int	Po w	De x	Ap p	Ed u	HP
12	11	12	12	13	11	10	12	12

San: 0

Damage Bonus: -

Weapons: *Fist/Punch* 50%, 1d3

Knife 25%, 1d4

Skills: Fast Talk 25%, Insight 30%, Latin 25%, Persuade 30%, Religion 35%, Status 35%

Broder Erasmus

Denne munk fördes för hela etthundra fem år sedan bort från ett kloster i det Heliga Tysk-Romerska Riket av Mi-Go som placerade hans hjärna i ett livsuppehållande system och förde med honom till sin närmaste större koloni på planeten Yuggoth (Pluto). Under sin vistelse där fick Erasmus många insikter om livet och skapelsen som drivit honom långt bortom vansinne, för att inte tala om en hederlig kristen världsbild. För ett halvår sedan fördes Erasmus hjärna tillbaka till Jorden, närmare bestämt gruvkolonin i dalarna, och placerades i en ny kropp. Som ett led i att kontakta klostrets abbot har Mi-Go nu återfört honom till det mänskliga samhället. Erasmus befinner sig dock i ett så heligt tillstånd att klostrets munkar förvarar honom bunden i en mörk cell i källaren. Om rollpersonerna ägnar energi åt att tolka de förvirrade ord han ömsom viskar och ömsom skriker kan de få höra kärleksfullt ingående beskrivningar av "änglarnas" anatomiska detaljer och om hur de fört honom utanför sin kropp och upp genom sfärerna till Guds Himmelska Stad med dess vackra svarta stenspiror som reser sig omöjligt högt mot de iskalla, bottenlöst mörka skyarna.

Broder Erasmus nya kropp pryds runt hjässan av tydliga ärr från Mi-Gos hjärntransplantation.

Str	Co	Siz	Int	Po	De	Ap	Ed	HP
	n			w	x	p	u	
9	8	14	16	17	12	8	17	12

San: 0

Damage Bonus: -

Weapons: *Fist/Punch* 50%, 1d3

Skills: Cthulhu Mythos 35%, Insight 45%, Latin 50%, Occult 65%, Persuade 35%, German 55%

Freja Kettilsdottir

Freja är en klok gumma som ombesörjer Gudsberga och omnejd med sina helande krafter, örtmediciner och kloka råd. Hon betraktas dock också med viss misstänksamhet då det är allmänt känt att hennes släkt inte lämnat den gamla tron varför hon tvingas bo ensam ute i skogen. Rollpersonerna kan finna hennes stuga under resor i skogen eller möta henne när hon är ute och promenerar. Freja är en liten gumma som sitt skröpliga utseende till trots är mycket pigg. Hon är en varm och välmenande kvinna men har lärt sig att vara försiktig och har under de senaste veckorna förfärat sett på vad som hänt i byn. Visst uppskattar hon att byn räddats från pesten, men hon har sedan barnsben lärt sig att hålla sig från vissa delar av bergen och att folket förtrollats av något fruktansvärt är uppenbart för alla med ögon att se. Om rollpersonerna försöker ställa saker till rätta hjälper hon gärna till så gott hon kan.

Str	Co	Siz	Int	Po	De	Ap	Ed	HP
	n			w	x	p	u	
10	13	9	14	16	12	10	13	12

San: 50

Damage Bonus: -

Weapons: *Fist/Punch* 50%, 1d3

Skills: First Aid 40%, Insight 35%, Listen 25%, Natural World 35%, Occult 25%, Potions 40%, Persuade 25%, Spot Hidden 25%

Spells: Augur 15%, Heal 25%

Kyrkvaktmästare Kettil Birgersson

Kettil har besparats från arbetet i gruvan då kyrkoherden bedömt att han behöver hjälp med praktiska göromål i bykyrkan. Kettil är misstänksam till de så kallade "änglarna" och eftersom han endast tar nattvarden tillsammans med kyrkoherden har han sinnet i behåll. Han kan berätta för rollpersonerna att han sett hur kyrkoherden blandat en mystisk vätska i nattvarden. Om rollpersonerna inte kan bo kvar på klostret

erbjuder han sig att gömma dem i sitt hus i byn.

Str	Con	Siz	Int	Pow	De	App	Ed	HP
12	13	12	11	12	11	11	10	12

San: 25

Damage Bonus: -

Weapons: *Fist/Punch* 50%, 1d3

Skills: Carpenter 35%, Fast Talk 25%, Insight 25%, Latin 5%, Religion 10%, Spot Hidden 20%, Status 10%

Munkar

På klostret bor och arbetar 20 stycken munkar. Mellan fem och tio av dem är dock oftast vid gruvan eller i by och ser till bybornas arbete. De flesta av dem är entusiastiska anhängare av abbotens apokalyptiska visioner och änglarnas uppdrag. En av dem, Broder Jonathan, kan dock i enrum anförtro rollpersonerna att han hyser tvivel om änglarnas egentliga syften. Mycket av vad som sker gör honom osäker och han visar dem gärna runt vid gruvan. Han föreslår också att de ska tala med Broder Erasmus.

Str	Con	Siz	Int	Pow	De	App	Ed	HP
11	12	11	12	13	12	11	13	12

San: 20

Damage Bonus: -

Weapons: *Fist/Punch* 50%, 1d3

Skills: Calligraphy 25%, Latin 30%, Library Use 35%, Religion 35%

Byfolk

Utmärklade, såriga och närmast uppslukade av religiös extas är byns befolkning, gamla som unga och kvinnor som män, skrämmande att möta. Sedan de botats för tre veckor sedan har de, uppdelade i två arbetslag, gått skift med 18 timmars arbetspass i gruvan. De är besvärliga att tala med, men den som har tålamodet kan få höra om änglar som

uppenbarade sig i byn ”som fjärlar omsvepta av ett himmelskt sken”.

Observera att de preparat som intas genom nattvarden inte endast gör byfolket lydiga och okänsliga för kyla, hunger, smärta och trötthet utan också får dem att återuppta väsentliga livsprocesser trots dödliga skador. Detta medför att deras kroppar måste lemlästas, allvarligt brännas eller på annat sätt förstöras för att de ska dö. Regeltekniskt innebär detta att deras kroppsöppning fördubblats.

Str	Con	Siz	Int	Pow	De	App	Ed	HP
13	13	12	11	12	11	11	9	24

San: 0-5

Damage Bonus: +1d4

Weapons: *Fist/Punch* 50%, 1d3

Skills: Listen 25%, Track 20%

Mi-Go

”Ur röken kom gräshoppor över jorden [...] Och gräshopporerna liknade hästar rustade för strid. På deras huvuden var gyllene kransar, och deras ansikten var som människors ansikten. De hade hår som kvinnohår, och deras tänder var som lejonhänder. De hade bröstpansar som av järn, och dånet från deras vingar var som dånet från många hästar och vagnar som stormar fram till strid. De hade stjärter och gaddar som skorpioner [...] - Uppenbarelsesboken”

Dessa insekts- eller kräftdjursliknande svampvarelser upprätthåller en mångmiljonårig intergalaktisk kultur med teknologi som passerat gränsen till det magiska. De är inte mer än en och en halv meter långa, uppburna av stora fladdermusliknande membranvingar och försedda med tio stycken smäckra extremiteter med kräftliknande klor. De kommunicerar med varandra genom skiftande färger på den känselprövforsedda hjärnliknande massa som är deras huvuden. De är dock kapabla

att med surrande läten härma mänskligt tal. Med sina vingar färdas de främst genom interstellär rymd men kan också en aning klumpigt manövrera inom jordens gravitationsfält och täta atmosfär.

Mi-Go saknar individuella jag och fungerar som kuggar i ett stort maskineri. De färdas i grupp, vanligtvis mellan tre och fem stycken, perfekt synkroniserade i täta formationer.

Om en Mi-Go dödas upplöses kroppen några timmar efter att livsprocesserna upphört. Vid gruvstationen intill Gudsberga finns fem Mi-Go stationerade.

Mi-Go kan vid behov kontakta sina mänskliga tjänare abbot Versalius och kyrkoherde Olofsson telepatiskt genom besvärjelsen *Contact Human*.

Str	Con	Siz	Int	Pow	De	Mve	HP
11	11	11	13	13	14	7 / 9	11

Weapons: *Nippers* 30%, 1d6 + grapple.

Electric gun 45%, 1d10 + immobilized for number of turns equal to damage.

Mist projector 45%, 1d10 damage per turn by intensely cold, thick white fog ten feet across (-1 for warm clothing).

Armor: *Bio-armor* 8 points against everything but impaling damage. The extraterrene body causes all impaling weapons to do minimum possible damage.

Spells:

Sanity loss: 0/1d6

Broder Guilbert de Citaux

Du är en enkel cisterciensermunk och en Herrens tjänare. En gång, för länge sedan, var du någon annan: en världslig riddare från Normandie som tjänade din länsherre på blodiga slagfält, där du dundrade fram till häst tillsammans med dina riddarbröder. Med fällda lansar och skinande rustningar var ni en framrusande mur av kött och stål som fick marken att skälva och som ingen makt i världen kunde stå emot. Men efter att ha deltagit i massakern på en by med bönder vars enda brott var att de tillhörde en fientlig baron fick du nog av blodspillan. Du valde klosterlivets avskildhet för att sona de brott mot Herrens bud du har begått. På grund av dina erfarenheter från det världsliga livet fick du uppgiften att resa runt på den årliga visitationen av cistercienserordens dotterkloster. Du fick ansvaret för utposterna i den barbariska och fjärran Norden.

Du är skarpsinnig och klarsynt, med en intuitiv känsla för detaljer. Oftast känns det som om du varit munk hela ditt liv, men ibland blir du påmind om att du en gång levtt ett helt annat liv. Du har en viss dragning åt grubblerier och trivs med att vara på resande fot, även om det blivit besvärligare på senare år.

Trots att årens gång plöjt fårör i ditt anlete och fått ditt tonsurklippta hår att gråna så är dina järngrå ögon lika skarpa som i din ungdom, och ännu har inte tidens börda fått din rygg att krokna. Du bär cisterciensernas kåpa av vitt, ofärgad ylle med stolthet.

Str	Co	Siz	Int	Po	De	Ap	Ed	HP
	n			w	x	p	u	
13	14	13	14	14	11	10	18	14
Ide	Lc	Kn	Sa	M				
a	k	o	n	p				
70	70	90	70	14				

Damage Bonus: +1d4

Weapons: *Fist/Punch*, 1d3

Broadsword 75%,

Lance 50%

Longbow 75%

Observera att Guilbert inte längre bär några vapen med sig trots att han kan bruka dem väl.

Skills: Dodge 45%, Latin 55%, Library Use 40%, Frankish 60%, Occult 10%, Religion 40%, Ride 40%, Sign Language (Cistercian) 45%, Spot Hidden 15%, Search 20%, Status 30%

Olivier

Du har vuxit upp i cistercienserordens moderkloster, Clairvaux, och har knappt några minnen alls från tiden innan. Man har berättat för dig att dina föräldrar var mycket fattiga och varken kunde försörja dig eller sig själva. Normalt tar cistercienerna inte emot barn, eftersom valet att bli munk ska vara av egen fri vilja. Trots detta beslöt man att göra ett undantag för dig. I somras fyllde du femton, och självaste abboten av Clairvaux beslöt då att tiden var mogen för dig att få se hur världen utanför klostrets murar var beskaffad. Tidigare hade du sett mycket lite av den. Hursomhelst var det av den anledningen du sändes med broder Guilbert de Citaux till barbarrikena i den yttersta norden. Ni är här för att visitera bröderna som har sina kloster i dessa världens utkanter.

Du har formats av din skyddade uppväxt, och framstår som naiv och vekhjärtad i jämförelse med de grymma barbarer som tycks befolka världen utanför klostrets skyddande murar. Du har blivit lärd att sky girighet, ilska, arrogans och lögn; egenskaper som tycks vara de högsta dygder i den lägre världen. Du är dock väldigt nyfiken, och tycker att det ska bli spännande att få följa med broder Guilbert på äventyr.

Du är fortfarande endast en gosse. Din avsaknad av världsvana står tydligt skriven i ditt finniga ansikte. Du är ganska tanig och kortväxt för din ålder.

Str	Co	Siz	Int	Po	De	Ap	Ed	HP
9	10	10	14	11	13	10	14	10
Ide	Lc	Kn	Sa	M				
a	k	o	n	p				
70	55	70	55	11				

Damage Bonus: -

Weapons: *Fist/Punch*, 1d3

Skills: Conceal 20%, Dodge 50%, Latin 35%, Library Use 20%, Frankish 50%, Listen 25%, Religion 40%, Sign Language (Cistercian) 40%, Spot Hidden 25%, Search 40%

Broder Raymond de Occitain

“När Adam grävde och Eva spann, vem var då en adelsman?”

Du levde ett liv i tristess, som munk i ditt hemland, Occitanien i södra Frankerriket. Där sattes du att skola barnen till en förnäm adelsman. Det var så du lärde känna hans fru, den fagra Jocelyn. Ett kärleksförhållande växte med tiden fram mellan er, men du drabbades av skuldkänslor och biktade dig för din *abbé*. Han beslöt att en lämplig botgöring skulle vara att bära tagelskjorta och delta på den årliga visitationen av cistercienserordens nordligaste utposter, i det gudsförgättna Sveariket.

Under hela ditt liv har du sett hur adeln lever gott på böndernas slit. Det kan inte vara så Gud menade att vi skulle leva. Står det inte skrivet ”salig är den fattige, ty han skall ärva Guds rike”? Stammar vi inte alla från Adam och Eva, och är vi inte alla skapta i Herrens like? Varför skulle det då vara annorlunda i den här världen? Om det är sant som ryktena säger, att den yttersta tiden är här, kanske det är dags att börja bygga Gudsriket här på jorden, där ingen är herre och ingen är slav, och där jorden ägs och brukas gemensamt för att utöka skönheten i Guds skapelse.

Du är finlemmad, slank och ljushyad, med mörkt hår i tonsur som cisterciensernas regler föreskriver. Din blick är klarblå och ofta drömmande, förlorad i dina egna funderingar. Ditt ansikte är fortfarande vackert, ännu inte sargat av tiden. Dina händer är långsmala och utan valkar; en lärd mans händer, inte en krigares eller arbetares. Du klär dig i cisterciensernas vita kåpa, och under denna en kliande och obekvämlig tagelskjorta, eftersom du gör bot.

I a	L c	K n	S a	M p
75	60	80	60	12

Damage Bonus: -

Weapons: *Fist/Punch*, 1d3

Skills: Dodge 30%, Fast Talk 30%, Frankish 60%, Latin 55%, Library Use 35%, Persuade 40%, Religion 30%, Spot Hidden 25%, Search 20%, Status 20%, Teaching 45%,

Str	Co n	Siz	Int	Po w	De x	Ap p	Ed u	HP
9	10	13	15	12	12	16	16	12

Broder Gudmund av Alvastra

Du växte upp som den tredje sonen till en storman ur folkungaätten, en stor och mäktig ätt med många gårdar. När din far drack sig till döds på ett julgästabad för många år sedan gick hans arv till dina äldre bröder. Att gå i tjänst hos någon av dem som riddare hade inte vanhedrat ditt namn, men din håg låg mer till bok och räknetafla än till svärd och häst, och kvinnligt umgänge var du aldrig mycket för ändå, så du beslöt att avlägga löftena i Alvastra cistercienserkloster. Du vet att ditt arbete är Gudi behagligt och hoppas att bli lönad i himmelen. Om Gud vill kanske du rent av en vacker dag blir abbot över eget kloster.

Tack vare din fallenhet för räkning och siffror är du biträdande Yconomus för Alvastra kloster. Din position medför en hel del resande, något du inte är överdrivet förtjust i, ty vem vet vilka onämbara fador som lurar bortom lägereldens ö av ljus i nattens småtimmar? Nej, tacka vet du ett anständigt mål mat och en eldstad att driva kylan ur lemmarna om vinterkvällen. Nu har du hur som helst fått i uppdrag av din abbot att agera vägvisare åt tre ordensbröder från självaste moderklostret Citaux borta i frankernas länder. De är nog inte särdeles vana med dina landsmäns bistra seder, så du får väl bistå dem efter bästa förmåga på den fronten. Dessutom behärskar de inte folkspråket, och behöver någon som kan tolka latin eller frankiska, vilket du duger till.

Du är en rundnätt man i trettioårsåldern. Ditt hår är nordiskt blondt och klippt i tonsur på munkars vis. Ditt ansikte misspyds av en ordentlig rova till näsa som får dig att se en smula bondsk och enfaldig ut. Givetvis bär du cisterciensernas enkla vita yllekåpa.

Ide	Lc	Kn	Sa	M
a	k	o	n	p
65	45	75	45	9

Damage Bonus:

Weapons: *Fist/Punch*, 1d3

Skills: Accounting 40%, Bargain 35%, Conceal 20%, Dodge 20%, Fast Talk 25%, Frankish 60%, Latin 55%, Library Use 25%, Insight 35%, Own Kingdom (Svea och Göta rike) 35%, Persuade 30%, Spot Hidden 45%, Search 20%, Svenska 55%, Status 20%

Str	Co	Siz	Int	Po	De	Ap	Ed	HP
	n			w	x	p	u	
11	11	12	13	9	9	10	15	12

Riddar Ulf Torgilsson

Du är son till Torgils Birgersson och kan räkna dina anor bakåt till självaste Birger Jarl. Du är en av folkungaättens stolta söner. Eller var, kanske man ska säga? När du var femton somrar fyllda gav du dig av till Eskilstuna Johanniterkloster för att gå i lära för Herrens riddare. Du blev antagen och visade stor begåvning med både svärdet och bågen. Snart blev du upphöjd från sergeant till riddare.

Du försöker att efterleva din ordens sanna ideal; att vara en Guds tjänare på jorden, en försvarare av kristenheten. Du kanske inte alltid lyckas leva upp till dessa ideal, men Gud vet att du försöker.

Du har fått i uppdrag att agera vägvisare och beskyddare för en grupp frankiska munkar på resa i svearnas kungadöme. Detta ser du som ett hedersuppdrag eftersom Johanniterorden en gång instiftades för att ledsaga pilgrimer i det Heliga Landet Outremer och beskydda dem från stråtrövare och stigmän.

Ditt ansikte och dina händer har märkts av vita ärr från otaliga hugg och slag; minnen från år av hård träning, men också från strid. Din haka är framträdande och manligt kantig, och du är reslig och storväxt. Du är klädd i full rustning, och över den bär du Johanniternas röda vapenrock med ett vitt kors. Vi sidan bär du ett enkelt bredsärd, och du rider med johanniternas märke på skölden. Rider gör du på din älskade stridshäst, Nordanvind. Med på resan har du två trogna sergeanter, Björn och Östen, som du vet att du kan lita på om ni skulle stöta på problem.

Str	Co	Siz	Int	Po	De	Ap	Ed	HP
	n			w	x	p	u	
16	15	15	12	14	13	11	11	15
Ide	Lc	Kn	Sa	M				
a	k	o	n	p				
60	70	55	70	14				

Damage Bonus: 1d4

Weapons: *Fist/Punch*, 1d3

Longsword 75% 1d8

Lance 50% 1d8 (plus hästens damage bonus)

Longbow 75% 1d8

Armor: Chainmail 6hp, Medium shield 35% 25hp

Skills: Craft (Surgery) 20%, Dodge 50%, First Aid 60%, Frankish 20%, Latin 35%, Insight 35%, Own Kingdom (Svea och Göta rike) 45%, Ride 45%, Search 20%, Spot Hidden 25%, Status 35%, Svenska 55%, Track 25%

Nordanvind

Str	Co	Siz	Po	De	HP
	n		w	x	
34	16	30	16	13	23

Damage Bonus: +3d6

Weapons: Bite 10% 1d16

Kick 15% 1d8

Rear/Plunge 20% 2d8

Trample 25% 2d6

Armor: Muscles 1hp, Leather and rings 5hp

Skills: Dodge 45%, Hide 25%

Den Helige Erasmus Himmelsfärd

Den ena av de två böcker munkarna arbetar med att illustrera pryds av illuminationer föreställande märkligt insektslika änglar och utomjordiska landskap där titaniska byggnader med förvirrande icke-euklidisk geometri reser sig mot stjärnbeströdda avgrunder. Boken är allt för lång för att grundligt kunna studeras nu, det skulle säkert ta många veckor att noggrant läsa allt som står däri. Det är dock möjligt att få ett överskådligt grepp om innehållet. Texten beskriver en tysk ordensbroders möte med vad han beskriver som änglalika varelser och färd till en stad i himmelen.

På detta sätt beskriver Erasmus sitt möte med änglarna.

Och jag fick se en stormvind komma över himlen, ett stort moln med flammande eld, och ett sken omgav det. Och mitt i det, mitt i elden, syntes något som liknade fyra gräshoppor. Jag föll ned på knä och skådade hänryckt Herren Guds änglar. Och de var som hästar rustade för strid, de hade bröstpansar som av järn, och deras tal var som svärmande honungsbin bärandes Herrens nektar. Och de talte. Herren, din Gud, önskar syna sitt verk utan och innan, döma dess duglighet och skåda dess sinne. Och det var som om ett stort mörker sänktes över världen, och änglarna ryckte min själ från sin jordiska lekamen.

I boken beskrivs också en kamp mellan änglar och demoner.

Och ur djupen steg en flammande låga, forsande som en flodvåg ur drakens slingande tarmar, omsvept som av en mantel av svart rök. Och det mörka molnet var som ett hav som forsade ut för att täcka hela Guds stad, och som ett odjur med gapande käftar att sluka Herrens lysande änglar. Sårade, vittrande som löv om hösten, föll de för drakens giftiga andedräkt. Men se, med Kristi levande vatten utsläcktes drakens hatiska lågor och

Herrens himlaljus skingrade de svarta dimmorna.

Längre fram skildrar han en händelse i Guds Stad på detta sätt.

Sedan såg jag, och se, en port stod öppen i himlen. Bortom porten låg ett hav av svart glas, och mot stjärnströdda skyar reste sig en väldig tron om tio tusen säten, och på varje säte satt tio änglar, och runt varje ängel voro en gloria av Guds heliga eld. Från änglarna dånade en basunlik stämma i mitt sinne och förtalte Herren Guds heliga namn.

IÄ! Iak-Sebaoth, som är nyckeln och porten! IÄ! Niarlatep, Metatron, Herrens budbärare! IÄ! Asatot, Guds mäktiga vind! Och se, som en molnstod, i skälvande kroppslig uppenbarelse stod hon där, Guds heliga moder, ande i kött, den svarta madonna.

IÄ! Shab-Nighrath, livgiverska, himmelska moder! IÄ! IÄ!

Och se, livsande blåstes på nytt i de stupades kroppar som reste sig i strålgans på nytt.

Helig, helig, helig är Herren Gud, allhärskaren, han som var och som är och som kommer!