

Några aristosofiska organisationer

av Erik Sieurin

Kapten Ysert och Blodhundarna

Bakgrund

Organisationens grundare, Ysert tem-Orak, föddes på Irdaga, en av de termaliska öarna. Hans far var en välbärgad bonde, hans mor en ekomantisk mentor vars familj härstammade från Nevstrien. I späd ålder upptäcktes det att Ysert hade ekomantiska talanger och han fick flytta till den ekomantiska skolan Urianas Vila på ön Alag för att studera ekomantisk magi och medicin. Han var en skötsam och duktig elev, och återvände vid 18 års ålder till Irdaga, där han arbetade som helare och predikant. När hans far dog överlät Ysert gården på sin yngre syster och hennes make för att han skulle kunna ägna sig åt sitt kall.

När Ysert var 25 tog en ny furste, Aldor, makten på Irdaga. Han kom till makten med hjälp av frekriska sekiner och frekriska legosoldater. Aldor var knappast någon värre tyrann än någon av den gamla fursteätten, men förvisade av politiska skäl flera av öns patricierfamiljer, som hade kontakter med nevstriska handelshus. Aldors frekriske rådgivare, mästare Oradan, började kräva in skulder som arbetare haft till de förvisade patricierna, när det visade sig att de förvisade inte hade haft så särskilt stora tillgångar att beslagta. Vad Oradan (som ju inte var ötermalier) inte förstod var att det rörde sig om hedersskulder som aldrig var tänkta att indrivas. Varje år mer eller mindre skänkte patricierna mat och kläder till sina anställda, i utbyte mot deras lojalitet. På grund av Oradans tanklösa beteende utbröt flera upplopp. Luminater som tjänade under den aristosofiske stormästaren Perta utnyttjade dessa och manipulerade fram en revolution.

Inget av detta påverkade Ysert. Han ansåg visserligen att furst Aldor var en stropp och mästare Oradan en dumskalle, men också att revolutionen knappast skulle leda någon vart. Hans svåger, som var släkt med en av de skuldsatta plebejerna, var dock av en annan uppfattning. Svågern lät upprorsmännen hålla möte i sin lada, och bistod dem med mat och pengar. Detta kom till den lokale liktorns kännedom, och svågern blev arresterad och misshandlades svårt under förhöret. Ysert skötte om svågerns skador och stannade kvar på gården för att hjälpa till medan denne tillfrisknade. När rebellerna dök upp igen, körde Ysert iväg dem. De hade ställt till tillräckligt med elände, ansåg han. Det skulle han inte ha gjort. En av dem arresterades, och när han förhördes uppgav han av ren hämndlystnad Ysert som en av de aristosofiska provokatörerna.

Eftersom man ännu inte lyckats fånga in någon av de riktiga provokatörerna, spelade bevis och sådana futiliteter inte någon större roll vid Yserts rättegång, och han dömdes till döden. Tillsammans med alldeles tvättäkta upprorsmän sattes han i stadsfängelset i väntan på sin hängning. Perta hade vid det här laget bestämt sig för att dra sig ur hela affären, och eftersom det började verka riskfyllt att vistas i irdagiska vatten beslöt han sig också att helt sonika överge sina aristosofier och luminater på ön. Detta upprörde dem storligen när de insåg faktum. De beslöt sig att fly från ön och bilda en egen organisation. När de hörde om Yserts rättegång blev de övertygade om att Ysert var medlem av en annan cell av luminater som de inte kände till – aristosofiska organisationer avslöjar inga onödiga hemligheter för sina medlemmar – och bestämde sig för att befria sin ”olycksbroder”.

Således släppte de lös några groteska styggelser som avledde uppmärksamheten, och utförde en räd mot fängelset. Det hela komplicerades något av att Ysert vägrade lämna stället om man inte tog med sig de andra fångarna också. Det visade sig vara ett klyftigt drag av Ysert, för under de strider som uppstod med Aldors frekriska legoknektar dödades många av luminaterna. Bara med fångarnas hjälp – för det är få ötermalier som inte är duktiga sjömän – kunde de bemanna sitt skepp och fly. Det var först till havs som aristosoferna kom underfund med att Ysert *inte* var en av dem. Vid det laget hade han dock gjort sig ytterligt populär bland de vanliga luminaterna, och de före detta fångarna ställde sig helt bakom honom. Aristosoferna skulle riskerat myteri om de motsatt sig honom, så han valdes enhälligt till skeppets kapten.

Skeppets besättning slog sig av förklarliga skäl på sjöröveri – de var redan laglösa, luminaterna var vana vid denna näringsform och bland ötermalier är det nästan socialt accepterat att ha varit en ”sjöhund”. Ysert visade sig vara en karismatisk befälhavare och ett taktiskt geni. Samtidigt som han ledde skeppet på diverse framgångsrika plundringståg studerade han aristosofisk magi under de få aristosofer som övergetts av Perta. Han var redan en skicklig ekomantiker och hade inga problem med att sätta sig in i de aristosofiska metoderna.

Aristosoferna hade hoppats på att kunna kontrollera Ysert, men det gick inte. Han hade sina egna vägar och sina egna idéer. Han gick dock med på deras begäran att utkräva hämnd på Perta, men det var enbart för att tillfredsställa sin besättning, som ju till hälften var luminater som övergetts av den fege stormästaren. Slaget mellan Yserts lilla karack *Albatross* och Pertas Gröna Skepp *Vyrolaukas* har gått till historien. Genom en skicklig krigslist lyckades Ysert få Perta att tro att skeppet var ett handels skepp på drift. Därefter förgiftade han *Vyrolaukas* med en aristogalenisk gasbomb, och när skeppet dog kunde det inte röra sig på egen hand. Besättningen gav upp, men man kunde inte rädda alla ombord till Albatrossen. Ysert tog då över det drivande Gröna Skeppet, och med en fantastisk kraftansträngning lyckades man rigga nödsegel och rädda sig till en ö innan det ruttnade och sjönk.

Eftersom han var så kapabel, och eftersom han verkade vara en långt mer hedersam ledare än Perta (besättningen mindes med skam hur de övergivit sina kamrater på Irdaga) valdes han till deras kapten, medan Perta och hans löjtnanter hängdes från vad som ersätter rånocken på Gröna Skepp. Med hjälp av Albatross lyckades han kapa flera mindre handels skepp som sjöhundarna tog över. Ön där *Vyrolaukas* drivit iland blev deras första bas, och timret från det döda Gröna Skeppet förvandlades till en liten stad. Snart blev Ysert ökad över hela de termaliska öarna, och hans sjörövarband kom att kallas Blodhundarna.

Mål och syften

Det finns en mängd rykten om Ysert, de flesta av dem falska. De två vanligaste är att han är en sorts biofag som lever på människoblod och att han i hemlighet är en allierad till det Blå Kejsardömet (de mer fantasifulla historierna hävdar att han är den Blå Kejsarinnans hemlige älskare). Som beskrivs nedan är detta nonsens, men Ysert upprätthåller ryktena för att förvirra sina fiender.

Kapten Yserts politiska mål är att slå till mot Frekre och det Blå Kejsardömet i deras försök att kontrollera andra småstater. Han spelar ofta ut dem mot varandra, och gynnas av myten att han skulle stå på kejsardömetets sida eftersom det var en frekrisk marionettfurste som försatte honom i hans läge som laglös. Det stämmer inte. Ysert håller de bägge stormakterna för lika goda kålsupare. Han är inte förtjust i maktlystna furstar och patricier i allmänhet heller, men han agerar inte särskilt mot dem och ägnar sig, rykten om motsatsen till trots, inte åt att understödja uppror eller dylikt. På senare tid har Ysert börjat göra tillslag mot silvertraden på Silveröarna, och det ryktas om att han är en av dem som beväpnar öarnas infödingar, vilka börjat anfalla de termaliska kolonisterna.

Organisation och metoder

Kapten Ysert är smått unik bland de aristosofiska piraterna. Han håller sig inte med ett stort Grönt Skepp som bas, utan leder istället en liten flotteskader av till synes vanliga skepp, som leds av flaggskeppet *Albatross II*, vilket Ysert själv kommenderar. Dessa är dock fullbevaxta av dolda styggelser av olika slag. Bland annat kan skeppen drivas mot vinden eller i stiltje av maskinbestar. Inget av dessa skepp har en chans ensamt mot ett Grönt Skepp eller något av sjömakternas stora örlogsfartyg, men de är mer lättmanövrerade, kan dölja sig som vanliga sjöhundsfartyg, och när de agerar tillsammans är de fullkomligt livsfarliga. Skeppen, som för närvarande är nio till antalet, färdas sällan tillsammans.

Blodhundarna har en liten bas på en av de termaliska öarna, kallad Fristaden. Två av deras tidigare baser har förintats av deras fiender, men skeppen har alltid undkommit. Den nya basen är därför mycket hemlig. All egendom i staden är gemensam, och de ca 350 individer som bor där – främst hantverkare, fåraherdar och fiskare, de flesta ”pensionerade” sjöhundar – är garanterade en dräglig tillvaro. Samtidigt råder en ganska paranoid atmosfär. Privatliv är närmast obefintligt, och även om Ysert inte håller sig med någon ”tankepolis” eller lejda angivare fungerar de mer fanatiskt hängivna av hans anhängare lika bra. Ön är i övrigt obebodd.

Vart och ett av Blodhundarnas skepp har åtminstone en aristosof ombord, och dessa fungerar med hjälp av voxdisum och andra droger som levande telegrafer, så de kan koordinera sina manövrar på mycket långa avstånd. Ombord finns också alltid en handfull män som har samma förvrängningar som Ysert själv, fast utan hans nackdelar (han har förbättrat processen – se nedan). Dessa fungerar som attackdykare under hemliga räder, och kan t.ex. sabotera ett fiendeskepps roder.

I motsats till många andra aristosofiska stormästare är kapten Ysert accepterad som en *sjöhund* bland ötermalierna. Övriga sjöhundskaptener kan mycket väl vara hans fiender, men liksom de flesta ötermalier hatar och fruktar de oftast vanliga aristosofier. Kapten Ysert ses däremot som en skicklig konkurrent och kollega, som man bör respektera. På liknande sätt accepteras hans skepp av många av de hamnar som ser genom fingrarna med att sjöhundar provianterar eller säljer sitt byte där. Ötermalierna vägrar tro på illasinnade rykten om hans eventuella grymhet och en del hävdar till och med att han inte alls är en aristosof.

Det råder på hans skepp eller snarare inom hans flotta en ordning som på vanliga sjöhundsfartyg. De är med andra ord ingen förment upplyst despoti som på andra Gröna Skepp, utan Blodhundarna styrs tämligen demokratiskt. Ysert är stormästare enbart genom sin personliga karisma, sin magiska kapacitet och sina ledaregenskaper. Ingen annan vågar utmana honom, för hans sjöhundar är mycket lojala.

Ysert, och därigenom hans organisation, har betydligt mer skrupler än de flesta andra aristosofiska stormästare. Han utför aldrig sina aristosofiska experiment på oskyldiga fångar, till exempel, och sina mest farliga idéer har han faktiskt testat på sig själv, med vissa beklagliga resultat (se nedan). Han tillåter heller inga vanliga övergrepp på oskyldiga (till vilka han räknar alla som inte gör effektivt motstånd) och den av hans män som mördar, våldtar eller torterar under Yserts plundringståg slutar i hans laboratorium.

Blodhundarna samarbetar ytterst sällan med andra aristosofiska stormästare och har inte mycket till övers för dem. Ysert är en av få aristosofier som genomskådar paradoxen i att ersätta ett tyranni med ett annat. De andra stormästarna, å andra sidan, tycker liksom hans gamla aristosofiska lärare (som han avrättat sedan de försökt ta makten på *Albatross*) att han är för "blödig", och litar inte på honom. Kommentarer om hans "blödighet" fick honom att ge Blodhundarna deras namn; bara han är medveten om ironin i det hela. Andra tror att det har att göra med de olyckliga följderna av hans förvrängningar.

Vissa av de från Irdaga förvisade patricierna, bosatta på olika håll i kuststater och bland öarna, fungerar som vänner och kontakter till Blodhundarna. Det är i princip de enda agenter de har på fastlandet, och de undviker att lita allt för mycket på dem.

Ysert jagas sedan flera år tillbaka av furst Aldor. Efter oroligheter som understöddes av Blodhundarna störtades han av Irdagas patricier och plebejer i samverkan. Liksom de flesta ötermalier var Aldor en skicklig sjöman, och han trädde i frekrisk tjänst som fribytarkapten. Aldor är hederligare än de flesta andra fribytare, och mellan de vanliga sjökonflikterna ägnar han en stor del av sin tid åt att jaga pirater i allmänhet och *Albatross II* i synnerhet. Han har redan lyckats utplåna två av Blodhundarnas tidigare baser. Aldor är känd som en skicklig och hänsynslös sjökaptener med en enda svaghet: Hans hat mot kapten Ysert är så stort att han inte kan tänka klart när han har med honom att göra. Ysert har å andra sidan inga speciella känslor för Aldor; den avsatte fursten är ett besvärligt problem, men han hatar honom inte. Ysert ser Aldor som lika mycket ett offer för Frekres och Blå Kejsardömetts intriger som någon av Irdagas plebejer.

Viktiga SLP

Kapten Ysert tem-Orak

Grundegenskaper: STY 12, UTH 15, SMI 11, REF 12, FIN 10, BIL 10, UTS 12, VIL 11, HÖR 9, KÄN 8, LUK 2, SMA 2, SYN 10, MEP 12.

Ysert har förvrängt sin kropp med aristometoder, så att han i princip har en tumlares hjärta, lungor och blod. Detta är anledningen till att han har övermänsklig UTH. Förvrängningen gör också att han kan hålla andan i upp till en halvtimme och motstå trycket på stora djup, och han simmar med en förflyttning på 2.

Virtus: –8

Färdigheter: Agronomi 12, Aristogalenik 14, Botanik 15, Bluffa 18, Båtbyggare 14, Diplomati 12, Etikett <termalisk> 14, <neraoisk> 11, Fixare <Irdaga> 15, Förklädnad 15, Galenik 16, Geomanti 15, Kontakter <Irdaga> 14, Köpslå 14, Ledarskap 21, Livsförvrängning 15, Marin Strategi 15, Marin Taktik 18, Medicin 18, Navigation 12, Områdeskännedom <Termaliska Öarna> 15, <Silveröarna> 11, Omärklighet 14, Simma 20,

Sjömannaskap 15, Skeppsförvaltning 12, Spänst 16, Ultravitalisera Nexus 14, Värdesätta <kryddor> 12, <smycken och ädelstenar> 12, <tyger och textilier> 12, Zoologi 12, Änterhake 14, Övertala 15.

Stridsfärdigheter: Dolk 16, Ducka 15, Omladdning 14, Pistol 18, Slagsmål (alla komponenter) 15, Snabbdra 16, Svärd 15, Undervattensstrid 14.

Språk: Azuli 3B/6C, Dalað 12D/12D, Högtermali 15E/9C, Nerao 3B/-, Ötermali 18E/15E

Utseende: Kaptenen är en stilig och välväxt man med olivfärgad hy, svart hår och mörka ögon. Det enda som sticker av mot en annars mycket välproportionerad fysik är hans bröstorg, som verkar mystiskt överdimensionerad – en biverkan av hans förvrängningar. Om kapten Ysert har tid, anlägger han en kostym som passar med den roll han ”spelar” för tillfället (se nedan). Annars bär han en praktisk dräkt av den typ som ötermaliska sjömän använder – korta, varma byxor, en grov skjorta och ett verktygs- och vapenbälte tvärs över bröstet.

Historia: Se ovan.

Personlighet: Kapten Ysert är en Ädel Skurk. Han är, aristosof och sjörövarkapten till trots, verkligen ädel. Han skadar aldrig oskyldiga; sådant gör honom rasande, även när det är hans allierade som sysslar med det. Han ljuger aldrig eller bryter sitt ord till en sapient han hyser det minsta respekt för, även när lögn och löftesbrott skulle vara fördelaktigt. Han är en lysande ledare genom att han är skrupulöst rättvis och verkligen bryr sig om dem som kämpar under honom.

Samtidigt *är* han en skurk. Hans levebröd är sjöröveri och hans livsmål brutal terrorism. Han kan vara totalt hänsynslös och omänskligt grym när han har att göra med dem han *inte* finner oskyldiga. Om han *inte* respekterar någon, kan han ljuga och bedra utan en sekunds eftertanke. Och ve den av hans underlydande som ifrågasätter en order, eller hans kompetens.

I likhet med många aristosofier beundrar Ysert styrka i alla dess former, men han ser inte ned på de svaga. Istället anser han det vara sin plikt såsom stark att beskydda de svagare. Undantaget är de som förtrampar dem som är ännu svagare än dem själva; dem har han ingen misskund med.

Kapten Ysert är mycket stolt över sin mentala kapacitet. Han älskar intellektuella utmaningar, och hans främsta svaghet är att han föredrar komplicerade och listiga planer framför de enkla och rättframman. Han tycker om att förnedra sina motståndare genom att dra dem vid näsan. Eftersom han själv uppskattar hjärna mer än muskler, är det mer tillfredställande för honom att besegra någon på det mentala planet.

Ysert är en mycket skicklig lögnare och skådespelare, och när han har med folk att göra som han inte litar på, anlägger han en ”mask”, en roll som han spelar för att kunna påverka vederbörande. Om han försöker förhandla med sofistikerade personer, låtsas han gärna vara en Dumslug Ötermalier som verkar lätt att dupera och utnyttja. Har han med brutala benscellar att göra, tar han på sig rollen av Nevstrisk Sprätt, en vekling man inte behöver frukta som konkurrent. Och så vidare. Om någon genomskådar hans masker, vinner vederbörande genast Ysert respekt – och Ysert är en mycket mer pålitlig allierad respektive disciplinerad fiende när han respekterar en.

De förvrängningar som Ysert utförde på sig själv i början av sin karriär, innan han uppnådde sin nuvarande skicklighet, har gjort att han är beroende av en medicin som till sin natur liknar ultravitalum. Den är dock lättare att framställa, med undantaget att det krävs människoblod för att tillverka den. Den röda vätskan ser också ut som blod. Detta har lett till ryktet om att Ysert skulle vara en biofag eller teratofil, eller att han dricker sina fienders blod av bestialitet. I själva verket kommer ingredienserna till hans medicin mestadels från frivilliga donatorer bland hans besättning. Ysert utnyttjar dock sitt rykte för att skrämna folk, till exempel om han vill förhöra en fånge.

Strid: Ysert är, överraskande nog, ganska grovhuggen i sitt sätt att slåss. Han skiljer sig från litteraturens arketypiske Ädle Pirathövding genom att han inte är någon skicklig fäktare. Han slåss med en enkel huggare som han vevar med kraft och kläm tills fienden stupar, helt enkelt. Han föredrar att inte behöva hamna i strid över huvud taget. Han kan dock visa en viss uppfinningsrikhet i att utnyttja terrängen eller lösa pryglar i omgivningen som kastvapen eller tillhyggen.

Kapten Aldon tem-Urig ran-Gart, ex-furste av Irdaga

Grundegenskaper: STY 11, UTH 10, SMI 12, REF 11, FIN 9, BIL 11, UTS 11, VIL 10, HÖR 9, KÄN 9, LUK 1, SMA 2, SYN 12.

Virtus: –8

Färdigheter: Bildmålare 15, Diplomati 14, Etikett <termalisk> 15, <triton> 12, Förhöra 12, Juridik <Frekre> 12, <Irdaga> 14, Kontakter <Trefiburg> 15, <Irdaga> 12, Ledarskap 15, Marin Strategi 12, Marin Taktik 14, Navigation 14, Områdeskännedom <Termaliska Öarna> 13, Orator 15, Simma 13, Sjömannaskap 14, Skeppsförvaltning 14, Spåra 14, Spänst 15, Värdesätta <vapen> 14, Övertala 13.

Stridsfärdigheter: Dolk 14, Ducka 14, Fäktkonst 16, Musköt 12, Omladdning 10, Panterns Öga (alla komponenter) 13, Pistol 15, Snabbdra 17.

Språk: Aoterei 9C/-, Azuli 9C/12D, Högtermali 12D/12D, Ötermali 15E/12D

Utseende: Aldon är en finlemmad, nästan spenslig man med skarpskurna drag. Utseendet bedrar; han är mycket starkare och tuffare än han ser ut. Muskler går som rep längs hans armar och ben, om man studerar honom närmare. Han har mörkt hår, gröna ögon och, om än ursprungligen ljushyad, så har sol, vind och saltvatten gjort hans hy nästan bronsfärgad. Han klär sig propert men praktiskt.

Historia: Aldon tillhörde en av Irdagas mer inflytelserika patricierfamiljer, som i generationer kämpat om makten med den gamla furstefamiljen ran-Sabat. Han grep därför girigt tillfället att bli Irdagas furste när han som mycket ung kontaktades av frekriska agenter, som ville utsträcka de frekriska handelsfurstarnas makt till de Termaliska Öarna. Han skulle förverkliga ätten ran-Garts uråldriga dröm; att en stor del av den reella makten skulle hamna i icke-irdagiska händer bekymrade honom inte.

Den revolution som avsatte honom kom som en fullständig chock; Aldon var en naiv person som inte förstod hur han misskött sin post. Han skulle strax bli visare. Efter att ha gått i exil till Frekre trädde han i landets tjänst som legal kapare. Han var ruinerad, han var en skicklig sjöfarare och soldat, det var logiskt. Framförallt hade han dock gripits av ett oerhört hat mot kaptén Ysert, och hatet hade på något sätt fått honom att mogna och skärpa sig. Aldon insåg att han, om han skulle få sin hämnd, måste få en position där någon annan finansierade hans jakt på aristosofen. Hans tjänst hos den frekriska flottan var en sådan position.

Han har hittills inte lyckats få sin hämnd, trots att han flera gånger mött Ysert i strid och inte bara en utan två gånger lyckats förstöra Blodhundarnas baser. Hans besatthet har ökat med åren, men också hans skicklighet. Han har uppbringat otaliga nevstriska fartyg som kapare och sänkt dussintals piratskepp. Det spelar honom ingen roll; det är bara flottövningar inför den slutliga striden mot Ysert.

Personlighet: Aldons hat och hämndlystnad mot Ysert är hans främsta karaktärsdrag, men det märks egentligen inte på honom i vanliga fall. Han framstår som en chevaleresk sjökaptén som valt Svärdets Väg; han är en skicklig konversatör och talare, och när han uppehåller sig i Trefiburg är han en uppskattad gäst på fester och samkväm. Hans intresse för konst och skicklighet som marinmålare är välkänt i Trefiburgs intellektuella kretsar. Damerna svärmar kring honom, men han vidhåller att hans plikter inte ger honom tid att upprätthålla ett permanent förhållande, och som gentleman kan han inte tillåta sig något annat.

Men i tjänst förändras Aldon. Han blir aldrig häftig, men gentlemannen glider av honom som vatten på en gås. Han blir en kall mordmaskin med ett mål: att hitta sjöhundskapténen och förgöra honom. Och alla som står i hans väg får skylla sig själva. En liten ledtråd finner man i det halvdussin målningar av egen hand som pryder hans lilla kajuta. De har alla samma motiv: den sjunkande *Albatross II*...

Strid: I motsats till sin ärkefiende är Aldon en raffinerad fäktare. Så länge det inte gäller Ysert, föredrar han att lämna sina motståndare levande, om inte heder eller omständigheter kräver annat. Han försöker således slå ut vederbörande genom att åstadkomma sådana sår som inte dödar men väl hindrar motståndaren. Är han obevärnad är han nästan lika farlig, och slåss på ett liknande sätt.

Aristometoder

Albatross II

Albatross II är en lite större karack än den modell som beskrivs i *Gondica*. Den har segel men kan också drivas av en märklig maskinbest som skapats från en jätterocka, och som är fastvuxen i skrovet. När den simmar sörplar den i sig plankton och annat ur havet, och behöver således inget bränsle. Den måste äta på detta sätt tre timmar om dan, plus en halvtimme för varje timma den skall driva fartyget i marschhastighet, plus ytterligare en timma för var 20 minut den skall driva skeppet i maxhastighet. Den kan äta och driva fram skeppet samtidigt, men oavsett hur skeppet drivs fram är dess hastighet 50% av den normala när besten äter, eftersom dess öppna mun gör skeppet mindre strömlinjeformat. Dess fenor ger +1T i manöverbonus och stridshastighet om rorsman är på telepatum för tillfället och kan kontrollera besten direkt.

Albatross II har också åtta mindre maskinbestar som livnär sig på avfall från skeppet. De är baserade på oxar och är levande länsmpumpar. Räkna med att *Albatross II* kan länsmpumpas med samma hastighet som ett vanligt skepp fastän bara en handfull män kan bemanna pumparna, eller på halva tiden om vanliga pumpar sätts in också.

Albatross II's virke är levande; långa rötter hänger ned i vattnet, och kommer man nära ser man att skrovet är av ett märkligt träslag som liknar mörkgrönt glas. Skeppet regenererar skada på skrovet med en hastighet av 2 TÅL i veckan. Dessutom lever skeppet i symbios med en giftig alg som dödar skeppsmask och dylikt, så det kräver minimalt underhåll (vilket är tur, eftersom det inte kan gå upp i torrdocka utan mycket stora bestyr för att rädda maskinbesten).

| | | | |
|-----------------|----------|-----------------|--------|
| Längd över allt | 28 m | Sjömän | 50 |
| Längd över köl | 19 m | Sold./pass | 90* |
| Däcksbredd | 10 m | Lastförmåga | 90 skl |
| Djupgående | 3,5 m | Stridshastighet | 3T** |
| Maxhastighet | 6/12# kn | Max kanoner | 8 |
| Manöverbonus | 1T** | Kanonmålsbonus | +1T |
| Dygnsträcka | 140 km | TÅL | 60/55 |

*Förutom 50 pirater för att segla henne har *Albatross II* oftast ca 35 pirater med som enbart fungerar som bordningsstyrka, och en aristosof till förutom Ysert, som fungerar som "sambandsman" med hjälp av voxdisum.

** +1T om rorsman – antingen Ysert eller hans styrman – har druckit telepatum innan.

Beroende på om man seglar eller använder maskinbesten.

Blohdhundarnas övriga skepp liknar *Albatross II*, men är baserade på vanliga små karacker och är alltså lite mindre.

Äventyrsidéer

- Det mest uppenbara är att RP får i uppdrag eller av eget val bestämmer sig för att spåra upp och nedkämpa kapten Ysert. Rena örlogskampanjer kanske inte är i de flestas smak, men de kanske måste infiltrera hans organisation. Ett element som kan utnyttjas för maximal förvirring är Yserts dubbelnatur: låt aldrig RP få ett klar begrepp om vem mannen egentligen är. Om de är övertygade om att han är en skurk, visa hans ljusa sidor. Om de börjar tvivla på sitt uppdrag och anser honom vara en tragisk hjälte, visa den grymhet och svekfullhet han är kapabel till. Att Ysert sällan är den han ger sig ut för att vara gör ju inte saken bättre.
- Annars kan Ysert bli en allierad. Vem som helst som önskar slåss mot Blå Kejsardömet eller Frekres flotta, mer brutala sjöhundkaptenar eller mer hänsynslösa aristosofar kan vilja etablera en nyttig allians med den gode kaptenen. Huvuddelen av äventyret kan då helt enkelt bestå i att vinna den lynnige stormästarens respekt, något som kan kräva att man utför något uppdrag för att visa sin lojalitet.
- Ysert kan också ha en personlig relation till någon RP. Med tanke på hans litterära förebilder kan ett förslag vara att en kvinnlig (den vanligaste sorten) mystagog studerade tillsammans med kaptenen på den tiden han bara var Ysert, och har en gammal romans med honom sedan dess. Annars kan personer med bakgrunder som Äventyrlig Patricier, Mercator, Slumräv eller Sjöman vara gamla bekanta till honom sedan tiden på Irdaga. Han är en mäktig men lynnig Bundsförvant. På liknande sätt kan liknande roller såväl som Legosoldater ha Ysert som sin fiende.
- Kapten Ysert kan också dyka upp som en *oväntad* allierad om RP kämpar mot någon av hans fiender, eller befinner sig i underläge i allmänhet. SL kan utnyttja honom någon enstaka gång som en *deus ex machina* för att rädda RP (ur askan in i elden, måhända).
- RP kan av misstag springa, äh, *segla* på kapten Ysert hemliga bas ute bland de termaliska öarna. Vilken annan sjöhundskapten eller aristosof som helst skulle helt sonika avrätta de som kände till en sådan farlig hemlighet, men Ysert har ju faktiskt skrupler... fast en desperat flykt (hur seglar man aristosofiska skepp?) är nog det smartaste i vilket fall.

Alternativ

- Om SL känner för melodrama (en viktig del av swashbucklinggenren) kan Ysert vara mer av en Tragisk Hjälte. Det är i så fall möjligt att en God Kvinna eller Sann Vän kan rädda honom från den destruktiva bana han gett sig in på. Regelbundna ångestattacker över vad han blivit bör då fogas till hans personlighet.
- Annars kan hans redan tragiska bakgrundshistoria, liksom hans rykte som en ädel bov, enbart vara några fler av den grymme stormästarens masker. Han gömmer sig bakom dem för att invagga sina offer i falsk säkerhet, och *sedan*...
- Det kan vara sant att den gode Ysert står på Nevstriens och det Blå Kejsardörets sida i kampen mot Frekre, även om hans män inte står med i flottans rullor. I sådan fall kan en benådning vara möjlig. Flottan kan vilja skicka ut några observatörer för att se om detta är möjligt, och de behöver givetvis livvakter. Voilá: ett jobb för rollpersonerna.
- Tillbaka till ryktena: Givetvis kan det vara sant att den stackars stormästaren är en levande biofag som är beroende av människoblod. Detta funkar bäst sammankopplat med den tragiske hjälten kapten Ysert som nämndes ovan. En stilig romantisk piratkapten som mot sin vilja dricker blod fullkomligt skriker efter en stämning av svulstig gotisk skräckromantik, och det kräver melodrama.

Konstruktörskommentarer och vidare inspiration

Den här figuren är alltså inspirerad av huvudpersonen i Rafael Sabatinis sjörovarroman *Kapten Blod*, mest känd på grund av filmen som baserades på den, med Errol Flynn i huvudrollen. Kapten Peter Bloods bakgrundshistoria är det som mest bevarats av förlagan; annars är det den arketypiske Ädle Piraten som hänger kvar. Det finns två uppföljare till romanen också. Att läsa den första och mest kända delen (och se filmen!) borde vara lika självklart för att kunna spela Gondica, som det är att ha läst J. R. R. Tolkien för den som spelar standardfantasy eller Anne Rice för den som sysslar med *Vampire* och dess systemspel.

En av de förebilder/arketyper som anges för aristosoferna är en annan, mer högteknologisk, Ädel Pirat: Kapten Nemo från Jules Vernes *En världsomsegling under havet*. Han ligger också bakom kapten Ysert. Nemo använder ju sin undervattensbåt för att kämpa mot de onda imperialisterna i allmänhet och finansierar uppror med sjunkna skatter han hämtar upp. *Världsomseglingen* finns i ett otal upplagor. Se till att *inte* få tag i en som avkortats för barn! Den som kan lägga rabarber på den tecknade serien *The League of Extraordinary Gentlemen* av Alan Moore m. fl. har där en utmärkt, mer moderniserad Nemo, som bland annat tar fasta på hans indiska ursprung (jo, den gode Nemo är egentligen en indisk furste; hans namn betyder "Ingen" på latin och är uppenbarligen ett *nome de guerre*).

Slutligen bör artikeln om *Sjöhundarna – Pangaias pirater* vara obligatorisk läsning för den som skall utnyttja ovanstående SLP. Surfa kvickt vidare till www.rollspel.com/????.

Mudors Ögon och Händer

Bakgrund

Organisationen grundades av Mudor tem-Asart, "Mesmerismens Mästare", som han tyckte om att kalla sig. Mudor började sin aristosofiska bana som arvtagare till sin far Asart, som ska ha varit en av Rogrots luminater. Asart hade inte mental perception, men det hade hans son. En av Rogrots överlevande lärlingar lade märke till Mudors förmåga, och han skolades i aristogalenik och ultravitalisering redan i tonåren. Han lärde sig också, som sagt, *mesmerism*, konsten att kontrollera vitalisflödena i en levande kropp, den *animala fluxen*, och det visade sig vara hans specialområde.

Eftersom mesmerism är en fullständigt legitim och accepterad form av ekomantisk magi, arbetade han ofta under täckmanteln av en kringresande helar-mystagog – men i sina aristosofiska studier uppnådde han nivåer i sin förståelse av kroppens funktioner som är ouppnåeliga för ortodox ekomanti. Efter ett hetsigt gräl som slutade i både hans fars och hans mästares död, etablerade Mudor sin egen aristosofiska organisation. Han undvek nogsamt att svärta nexus annat än när han behövde det, och gjorde då det i vildmarken. Annars höll han till i staden Vertengard, där han officiellt spelade rollen av en ortodox helare. Han kommenderade inget Grönt Skepp, men hade hemliga kontakter med andra aristosofer som gjorde det.

Organisationens makt baserades på hans kunskaper om nervsystemet. Han hade nämligen utarbetat aristometoder som kunde bota de flesta åkommor som drabbade det. Under hans händer blev förtvinade armar friska igen, lama människor kunde återigen gå, och han lyckades transplantera lemmar och organ, så att den som mist en hand eller ett öga kunde gripa och se igen. Han blev vida känd som en ren undergörare, men hans mest effektiva kurer (såsom transplantationer) krävde så vidriga ingredienser eller suspekta ceremonier att han enbart utövade dem i hemlighet. Detta hindrade inte desperata människor för att anlita honom i alla fall – och därav kom hans makt.

Dels behövde de regelbundna återbehandlingar, dels visste de, att han hade en mäktig hållhake på dem bara genom att han visste, att *de* visste vem han var och vad han gjorde, och inte avslöjat hans brott för någon. Framförallt kunde de inte undgå att lyda. Mesmeriska behandlingar kan användas för att suggerera personer och kontrollera dem, och varje viktig patient fick hypnotiska kommandon inplanterade som ökade Mudors kontroll över dem.

Hans underhuggare kunde indelas i två kategorier. Den första bestod av mäktiga patricier och rika köpmän som i desperation inför sina egna eller sina näras och käras åkommor anlätat Mudor och fastnat i hans garn. De bistodde honom inte bara ekonomiskt, utan han använde dem också för att utöva påtryckningar på Vertengards styrelse, och Mudor var inofficiellt stadens mäktigaste man. Den andra bestod av avdankade soldater, strandsatta sjömän och neddekade brottslingar, män och kvinnor som reducerats till tiggare på grund av olika skador. Mudor hjälpte dem tillbaka till ett vanligt liv, och skaffade sig därigenom en liten privatarmé av hänsynslösa flåbusar. Ledare för dessa blev Pitheas Miragu, en minotaur och före detta legosoldat.

Mudor planerade att så småningom störta Vertengards furste och insätta sig själv såsom upplyst despot. Politik var dock inte hans huvudintresse, och han hade inte bråttom med dessa planer. Hans magiska forskning förblev hans främsta sysselsättning. Han skaffade sig flera aristosofiska lärljungar, och den mest lovande av dessa var Hygra.

Mudor var en mycket självgod och fåfång man, med mycket höga tankar om sin egen förmåga. Som många andra självfixerade egoister utövade han en stor attraktion på jagsvaga personer – som Hygra. Den blyga och osäkra Hygra var snart djupt och osjälviskt förälskad i Mudor, och eftersom hon i motsats till hans övriga lärljungar aldrig ifrågasatte sin mästare eller utmanade honom på något sätt blev hon hans favoritelev och högra hand. Eftersom Hygra vigde hela sin existens till att arbeta med Mudor, och eftersom hon i ärlighetens namn hade än större aristosofisk talang än honom, blev hon mycket skicklig men förblev alltid i hans skugga.

Mudors fåfänga blev till slut hans fall. Han började en korrespondens med en medicinare vid Akademia Magna som öppet betvivlat möjligheten att uppnå de resultat som Mudor uppnått. Mudor skrev visserligen under en pseudonym, och överlämnade sina brev via mellanhänder. Efter att med håret på ända ha läst Mudors brev kunde dock akademikern inte bara konstatera att hans ”brevvän” var en aristosof. Han kunde också räkna ut var han kom ifrån och därmed också vem han var, ty Mudor var känd i Vertengard som en skicklig fysiolog och läkare.

Akademikern ifråga kontaktade en vän i Vertengard som i sin tur kontaktade fursten. Vakter ryckte ut för att arresterar aristosofen. Endast Mudors mesmeriserade underhuggare räddade honom från att infångas. En av dem som var furstlig tjänsteman varnade honom i tid, och när soldater ändå hann upp honom och hans flyende lärljungar, ställde sig plötsligt flera av officerarna på Mudors sida och offrade sina liv för att han skulle kunna komma undan. Han blev dock svårt skadad under stridigheterna. Mycket svårt skadad.

Hygra gjorde sitt bästa för att hålla Mudor vid liv. Hennes älskade mästare blivit totalförlamad och kunde inte ens prata. Endast hennes mesmeriska behandlingar och aristogaleniska droger höll honom vid liv. Hon drog sig tillbaka till ett gömställe tillsammans med Pitheas och ett par av de mest trogna luminaterna, och satte in alla sina krafter på att försöka återuppliva honom. Näst Mudor var Hygra den skickligaste i världen på dylika behandlingar, men allt tycktes förgäves. Mudors kropp drabbades av kallbrand i alla lemmar. Hygra blev desperat. Desperation kan skänka människor oanade kraftresurser, och det var kanske därför hon lyckades med vad hon företog sig härnäst.

Mudor hade sedan länge arbetat med att frilägga nervvävnad från både människor och djur och hållit den levande utanför kroppen, till och med fått den att växa. Under ett av sina mest framgångsrika experiment hade han hållit hjärnan från en hund levande – om det är det rätta ordet – i tre veckor i en ultravitaliserad miljö. Hygra såg ingen annan råd – hon ultravitaliserade ett nexus, skar ut Mudors hjärna och ryggmärg ur hans kropp, och placerade den i en behållare full med ultravitalum och andra substanser.

Hygra hade avsett att genomföra vad Mudor sett som målet med sin forskning – att transplantera en människohjärna till en annan kropp. Tyvärr (?) visade det sig att hon måste arbeta hårt för att hålla hjärnan vid liv, och det ultravitaliserade nexat avslöjade hennes läge för myndigheterna. En mystagog kände dess läge i fluxen och larmade furstens soldater. Hygra tvingades fly med Mudors hjärna i sin behållare.

Hon sökte upp en kollega, en annan aristosofisk stormästare som Mudor samarbetat med. På hans Gröna Skepp försökte hon febrilt arbeta för att hålla den döende hjärnan vid liv. Efter veckors uttröttande arbete, där hon höll sig vaken med aristogaleniska droger, hände två saker. För det första började hjärnan *växa*. Knippen av nervvävnad spretade ut från den, som alger kring en sten i vattnet. För det andra började hon känna att den... *tänkte*. Av en impuls hällde hon en voxdisum-liknande drog i Mudors näringsbad, och han tilltalade henne i tankarna. Hans första budskap var: *”Ge mig mina ögon! Ge mig mina händer!”*

Då hon fruktade att hennes mästare skulle bli galen av sin isolering, började Hygra istället arbeta på att ge honom möjligheten till någon form av stimuli. Till slut fann hon att Mudor temporärt kunde ta över en varelse som försetts med en docilator. Då hade ett krisläge av annat slag inträtt: Mudors aristosofiske kollega hade tröttnat på att Hygra spenderade hans resurser utan att arbeta för *honom*. Några av hans luminater trängde in i laboratoriet och försökte avbryta Hygras arbete. När hon gjorde motstånd började de släpa ut henne med våld. Hygra skrek på sin mästare, fast hon visste att han inte kunde höra henne, och tre saker hände.

För det första *hörde* Mudor Hygras skräckslagna tankar, trots att hon inte intagit de nödvändiga drogerna. Hennes själ hade kommit så nära hans att de ändå kunde kommunicera. För det andra skrek Mudor i sin tur, och hans psykiska skri fyllde luminaterna med en för dem oförklarlig vämjelse. De som inte föll samman i paroxysmer flydde i skräck. För det tredje hörde Mudors kollega skriket på långt avstånd och begav sig till laboratoriet för att se vad som hände. Trots sina skräckslagna tjänares varningar stegade han in i rummet, och möttes av en våg av ren tankekraft när Mudor kom inom räckhåll för hans mentala perception. Den brände ut hans hjärna och släckte hans själ som om det vore ett ljus. Mudor fann att *den* kroppen kunde han kontrollera utan docilator. Han vandrade ut i det Gröna Skeppet och befallde dess besättning att erkänna sig som sin herre. De lydde skräckslagna.

Mål och syften

Organisationens huvudsakliga mål är att hålla Mudor vid liv och söka att finna ett sätt att överföra honom till en ny kropp. Hygra utför ständiga experiment i detta syfte. Deras Gröna Skepp är beväpnat för att försvara sig och rymmer runt hundratjugo individer, men ägnar sig sällan åt piratverksamhet. Istället livnär de sig på att arbeta som ”konsulter” åt andra aristosofiska stormästare. Hygra använder sina betydande kunskaper i aristosofisk magi för att stödja deras arbete eller ge dem värdefulla råd. Förutom vanliga förnödenheter förser hennes kontakter henne med lämpliga ”ögon och händer” åt Mudor, allra helst sådana som besitter mental perception.

Mudor blir långsamt mer och mer galen. Han har fått fantastiska krafter men är samtidigt helt beroende av Hygra, som är organisationens stormästare till allt utom namnet. Hans mentala förmågor kan inte kontrollera henne, och även om han tidvis kan agera i andra hand genom sina ”ögon och händer” är hans handlingsförmåga så begränsad att Hygra tagit över vad som en gång var hans organisation, och arbetar vidare med vad som en gång var hans älskade forskning. Att vara så ”svag” är ett levande helvete för en självcentrerad person som Mudor. Mudor tröstar sig med storhetsvansinniga planer, som han skall sätta i verket den dag han blir ”fri”. Ibland slösar han bort sin begränsade tid under kontroll av en slavkropp på att förbereda dem.

Organisationens egentliga mål är inte kända utanför organisationen. Övriga aristosofiska sällskap utgår från att Mudor och Hygra har vidare planer, de har bara hemlighållit dem (eller arbetar väl dolt). Detta är dock alltså inte fallet.

Organisation och metoder

Mudors ben är organisationens högkvarter. Den har ett mindre antal baser i land också, varav den största ligger i Vertengard, där ett dussin inflytelserika personer och tre mindre ligor av laglösa fortfarande står under Mudors gamla kontroll. De har inget särskilt hemliga språk eller dylikt och få och enkla koder och sätt att meddela sig med varandra, i motsats till många andra aristosofiska ligor. Å andra sidan är dess medlemmar alla antingen mycket lojala eller står under mesmerisk kontroll, så de är svåra att infiltrera.

Förutom skeppets besättning, det dussin luminater som fungerar som Hygras närmaste män, och en grupp på tre andra aristosofer som tjänar som Hygras direkta medhjälpare, så känner mycket få till att Mudor inte lever och har hälsan. De aristosofer som studerar under Hygra, och återfinns spridda i andra aristosofiska organisationer, besitter i vissa fall mesmeriska mentala blockeringar som hindrar dem om inte att minnas så åtminstone att berätta om Mudors tillstånd. Ingen utanför de aristosofiska kretsarna känner till det. Faktum är att de flesta som vet att Mudor existerat – avslöjandet av hans gamla organisation i Vertengard är ganska känt – tror att han dödades i samband med detta avslöjande.

För att vara en aristosofisk organisation är den en ganska inaktiv sådan. Deras främsta inkomstkälla är att utföra arbeten åt andra aristosofiska organisationer med dåliga magiska resurser men goda ekonomiska sådana. De erbjuder dem aristogaleniska droger och utrustning i utbyte mot förnödenheter, och Hygra och hennes medhjälpare fungerar som lärare och konsulter. Många av den aristosofiska rörelsens mest fantastiska styggelser hade inte kunnat skapas utan Hygras assistans, och de har hjälpt många svårt skadade aristosofer och viktiga luminater. Ibland förs också fångar till dem för hjärntvätt eller viktiga förhör, något som Hygra (med Mudors telepatiska hjälp) är mycket duktig på. Egentligen skulle organisationen kunna bli farlig politiskt eller inom den undre världen om hon satte sina kunskaper i vidare användning, men Hygra är enbart intresserad av att ”bota” Mudor, och Mudor har trots ineffektiva försök i den riktningen inga sådana projekt på gång.

Viktiga SLP

Hygra ran-Ulart

Grundegenskaper: STY 7, UTH 10, SMI 9, REF 8, FIN 12, BIL 12, VIL 10, UTS 12, HÖR 9, SYN 9, LUK 1, SMA 2, KÄN 12, MEP 12.

Virtus: -10

Färdigheter: Administration 14, Agronomi 13, Aristogalenik 15, Botanik 14, Etikett <termalisk> 13, Fixare <Vertengard> 15, <tre till fyra andra städer, SL's val> 14, Förhöra 15, Geomanti 12, Ledarskap 13, Livsförvrängning 16, Medicin 18, Mesmerism 18, Ultravitalisera Nexus 14, Zoologi 13, Övertala 15.

Stridsfärdigheter: Dolk 11

Språk: Azuli 12D/15E, Dalaö 13E/13E, Högtermali 13E/13E, Miðalaö 6B/-.

Utseende: Hygra har mörkbruna ögon och brunt hår som grånat i förtid. Hon klär sig i en enkel version av den aristosofiska dräkten, oftast oigenkännlig som sådan då den är täckt av blod och andra kroppsvätskor från hennes experiment. Hon doftar unket. När man första gången ser henne lägger man noga märke till henne; hon står ut från mängden. Detta brukar förbrylla folk eftersom det inte är uppenbart *varför* man minns henne. Hon är inte vad man kallar vacker, inte ful heller – det är hennes röst, hennes hållning, hennes personliga magnetism som gör att man märker henne.

Historia: Se ovan.

Personlighet: Hygra lever för Mudor. Allt annat är bara medel för att tjäna honom. Hygra anser sig veta vad som är bäst för Mudor, dock, så hon gör inte allt han säger. Tvärtom är han i hennes våld. Vid de sällsynta tillfällen som Hygra inte sysslar med sitt livsmål kan hon uppskatta att diskutera sin forskning och sina studier och undervisa andra i dessa ämnen. Hygra hyser ett enormt förakt för vad hon ser som svaghet. Detta inkluderar henne själv, eftersom hon ser sig som svag. På liknande sätt beundrar och respekterar hon vad hon ser som styrka hos andra, vilket framförallt inkluderar kunskaper, viljekraft och hänsynslöshet. Hon låter dock inte denna respekt stå i vägen för hennes tjänst under Mudor.

Hygra har genom den ständiga mentala kontakten med Mudor kommit att inse att den inbilske aristosofen egentligen aldrig älskat henne. Det gör henne paradoxalt ingenting. Hygra har alltid varit en svag och osäker människa, och medan Mudor fortfarande levde i ordets rätta bemärkelse såg hon upp till honom för hans uppenbara styrka. Nu däremot är han svag och beroende av henne. Det gör *hennes* till den starka och ofelbara. Genom att tjäna Mudor och ägna sitt liv åt honom känner sig Hygra för första gången i sitt liv sig stark, trygg och självsäker. Hon ser detta som en gåva från Mudor och fortsätter därför att ty sig till honom med vad man i brist på bättre ord måste kalla ömhet.

Strid: Hygra undviker att slåss om hon inte måste. Då använder hon en dolk preparerad med det aristogaleniska nervgiftet asensal (se nedan) med potens 12, och intar om hon hinner en dos acceleratin (se nedan). Hon

försvarar Mudor med sitt liv. Alla andra är tänkbara offer för att överleva. Hon tvekar inte en sekund att förråda eventuella allierade och saknar alla skrupler.

Pitheas Miragu

Grundegenskaper: STY 14, UTH 14, SMI 11, REF 9, FIN 4, BIL 4, UTS 9, VIL 8, HÖR 9, KÄN 7, LUK 3, SMA 3, SYN 8.

Virtus: -6

Färdigheter: Etikett <termalisk> 9, <minotaurer> 13, Fixare <Vertengard> 15, <tre till fyra andra städer, SL's val> 12, Förhör 12, Kamouflage 12, Ledarskap 14, Omärklighet 12, Sjömannaskap 12, Spänst 14, Spåra 10, Strategi 9, Taktik 10, Överlevnad <berg> 12, Övertala 12.

Stridsfärdigheter: Ducka 10, Hillebard 12, Musköt 15, Omladdning 12, Pistol 14, Slagsmål (alla komponenter) 18, Tvåhandssvärd 14.

Språk: Högtermali 12D/9C, Miðalað 15E/-, Ötermali 12D/9C.

Utseende: Pitheas är en väldig minotaur. Hans ragg är svart men har börjat gråna. Hans ansiktsuttryck är (för övriga minotaurer – människor och fauner har svårt att se sådant) ständigt bister, som om han varit missnöjd så länge att minen fastnat. När Pitheas blir upprörd, ändras inte hans ansiktsuttryck, men han börjar darra märkbart, och försöker han säga något, är risken stor att han börjar stamma.

Historia: Pitheas var och är en hänsynslös legosoldat. Hans lilla grupp minotaurer gjorde sig kända för att de tänjde minotaurernas hederskodex till det yttersta, även om de aldrig direkt bröt mot det. De tjänade flera skrupelfria härförare som legoknektar eller benknäckare tills Pitheas började märka att han hade förlorat sin stridsskicklighet. Han började darra och förlorade långsamt kontrollen över sin kropp. En vacker dag snubblade han i ett krogslagsmål och höll på att bryta nacken.

Den försupne fältskär som såg till honom förklarade att han drabbats av vad man i Vidonia kallar darrsjukan och vi kallar Parkinsons sjukdom. Hans nerver, berättade fältskären, skulle förtvina tills han slutligen dog. Att långsamt dö på detta sätt var något fruktansvärt för vem som helst, men för en gammal stridsbuss som Pitheas var det outhärdligt. När han fick höra talas om Mudor och hans undergörande krafter tvekade han inte länge. Pitheas' liv och hälsa är Mudors förtjänst, och han har dessutom svurit att tjäna aristosofen. En minotaurkrigare bryter aldrig sitt ord.

Personlighet: Pitheas är ständigt bister, och en mycket rättfram minotaur när han över huvud säger något. Han är den enda av Mudors närmaste män som har en antydning till skrupler, för han håller fortfarande fast vid delar av det hederskodex som de flesta minotaurer bekänner sig till. Han har framförallt svårt att ljuga. Om han kan föredrar han att inte svara istället, eller att säga sanningen men se till att den han talar med inte kan föra det vidare. Han är mycket lojal mot Mudor trots detta, och den som står honom närmast, näst Hygra. Han är den enda som lyder en order från Mudor över Hygras order, eller som i övrigt vågar sätta sig emot henne.

För det mesta fungerar de bra ihop eftersom hon helt sonika överlåter vad Pitheas kan bäst – våld – åt minotaurerna och han inte lägger sig i andra ting. Trots minotaurernas skräck för djupt vatten vistas han ofta ombord på *Mudors Ben*, deras Gröna Skepp, även om han utför sina flesta uppdrag i land, där han håller ordning på Mudors/Hygras icke-aristosofiska kontakter. Som många andra med hans bakgrund använder han gärna våldsamma lösningar, men kan lika gärna hota folk med våld för att få dem dit han vill. Han är på inga vis blodtörstig eller grym.

Strid: Pitheas slåss helst med bara händerna, även om han oftast har sitt tvåhandssvärd nära och alltid bär en pistol gömd någonstans. Han bär alltid rustning ombord på Mudors Ben (han kan ändå inte simma...) Han aktar sig oftast för att låta minotaurernas vanliga stridsraseri komma över honom, för då inträffar en märklig förändring: behandlingen av hans sjukdom släpper tillfälligt och delvis. Han får då -2T på SMI, FIN, KÄN och alla därpå baserade färdigheter, och -1T på REF, STY och därpå baserade färdigheter. Om han fumlar något slag för en fysisk grundegenskap eller därpå baserad färdighet när han befinner sig bärsärkaraseri drabbas han av våldsamma spasmer som orsakar 1T skada i varje kroppsdel och paralyserar honom för resten av striden.

Mudor tem-Asart

Grundegenskaper: Alla fysiska: Varierar, oftast 0, BIL 12, UTS 10, VIL 15, MEP 18, övriga perceptiva: varierar, oftast 0.

Virtus: -15

Färdigheter: Administration 15, Aristogalenik 14, Bluff 14, Etikett <termalisk> 15, <minotaurer> 12, Fixare <Vertengard> 17, Förhöra 15, Geomanti 15, Kontakter <Vertengard 16>, Ledarskap 14, Livsförvrängning 15, Medicin 18, Mesmerism 21, Omärklighet [Nuvarande SMI+2], Ultravitalisera Nexus 14, Zoologi 14, Övertala 14.

Stridsfärdigheter: Dolk [Nuvarande SMI +3], Ducky [Nuvarande SMI+1]

Språk: Azuli 12D/15E, Dalaö 13E/13E, Högtermali 13E/13E, Miðalaö 9C/-

Utseende: Tja, han är en hjärna i en burk, även om det faktiskt är svårt att förstå på en gång... De långa knippen av nervvävnad som växer ut från honom gör att han har drag av en obscen bläckfisk eller manet och resterna av hans ryggmarg har vuxit ut till en sorts svansliknande extremitet, som ibland verkar svänga långsamt fram och tillbaka. Det är dock en synvilla som orsakas av luftströmmar i hans kärl.

Kärl är en stor flaska av mörkblått glas, kopplad till en mängd glas- och kopparbehållare med långa knippen av slangar, glas- och metallrör. När Mudor är aktiv skimrar flaskan av fladdrande grönt fluxljus. Den är fylld med en blandning av aristogaleniska droger som RP *inte* vill dricka. En maskinbest som liknar en gris utan ögon eller extremiteter ligger oavbrutet och blåser luft ned i kärlet. Två dylika bestar arbetar i ett sorts skift, och den andra ligger alltid och vilar, alternativt äter något som liknar skolor, i ett hörn av det rum där Mudor befinner sig.

Han kan inte tala, förstås, men väl kommunicera telepatiskt med alla sapienta väsen inom 18 m, men upplevelsen är störande för den som är ovan; man måste slå sin VIL mot S8 för att inte må illa. Efteråt har man ofta mardrömmar. Han kan inte försöka läsa någons tankar utan att det märks, och i vilket fall inte läsa mer än ytliga tankar och känslor utan att ta över vederbörande. Han kan utöva mesmerism och geomanti utan att behöva hantera omvärlden fysiskt och med halva normala tidsåtgången.

Varning till SL: Var gruvligt försiktig när du beskriver Mudor, för annars kommer spelarna att bryta samman i skattparoxysmer... En hjärna i en glasburk är något tämligen fäligt, så akta dig för att använda just de orden.

Historia: Se ovan.

Personlighet: Mudor har funnit att han kan ta över en levande varelse som försetts med en docilator, som han grundligt slagit i "mental strid" (se nedan) eller vem som helst som har mental perception. Han kan också kommunicera telepatiskt med alla inom ca 18 m, och med vissa som står honom nära kan han uppnå kontakt på längre håll. Med Hygra kan han kommunicera på vilket avstånd som helst, med den lojale Pitheas på flera kilometers håll.

Han är dock fortfarande begränsad till sin glasbehållare, och utan invecklad apparatur, ständiga tillsatser av droger och aristosofiska ritualer kan han inte leva. Han måste ständigt befinna sig i ett ultravitaliserat nexus för att inte förlora medvetandet, och kräver trots detta stora doser ultravitalum för att överleva. Hans enda respit från ett krypande vansinne är när han fjärrstyr en annan kropp, och även detta är begränsat. Den kropp han kontrollerar förlorar oundvikligen sin vitalis på mystisk väg, som om en biofag festat på dess livskraft, och efter några dagar, högst ett par veckor, är den död.

Mudor har av förklarliga skäl väldigt svårt att relatera till verkligheten. Han har ett dåligt tids- och rumsbegrepp, framförallt. Han törstar ständigt efter möjligheten att om än tillfälligt observera verkligheten genom normala sinnen, även om hans mentala perception ger honom en uppfattning av fluxen ingen dödlig kan uppnå. Samtidigt är han fortfarande uppblåst, pompös och oerhört fåfång. Han längtar varje sekund efter den dag han kan få en ny kropp, men hans hjärnvävnad fortsätter att växa, och den är sedan länge så stor att det är fysiskt omöjligt att överföra den till ett mänskligt kranium, även om Hygra funnit en metod att ansluta den till ett nytt nervsystem – något hon inte gjort än, trots att hon har Mudors övermänskliga krafter och magiska kunnande till sitt förfogande.

Strid: Mudor kan i normala fall inte slåss i vanlig mening, men han kan anfalla varelser mentalt med VIL inom 18 meter. Vederbörande måste övervinna Mudors VIL med sin VIL med ett T-slag. Om man förlorar, drabbas man av svår yrsel och illamående, och får dra av (18-avståndet i m från Mudor) snäpp från alla tärningsslag. Man måste göra ett VIL-slag med S12 varje runda eller fly från Mudors närhet. Om man fumlare T-slaget eller Mudor slår perfekt, förlorar man medvetandet. Om man besitter mental perception, räcker det med att man förlorar T-slaget för att man skall svimma, och dessutom kan Mudor då omedelbart ta över ens hjärna. I annat fall tar det honom några dagars "hjärntvätt" för att lyckas med detta, eller att offret förses med en docilator. Mudor kan antingen anfalla en person per runda på detta sätt, eller *alla* inom 9 m. I det senare fallet har alla dock en bonus på +2T på att motstå anfallet, och Mudor kan inte ta över de som har mental perception. Mudor kan också

använda sin mesmerism och försöka påverka de han "pratar" med telepatiskt, utan att anfälla dem. Han får inte det avdrag för att han inte vidrör sitt offer som andra mesmerister får.

Om han besätter en kropp, använder sig Mudor av dess fysiska och perceptiva grundegenskaper. Han har -1T på de fysiska och alla på dem baserade färdigheter inom 18 m från sin burk, upp till 180 m har han -1T, upp till 1800 m har han -2T, och så vidare. På de perceptiva är avdraget 1T mindre, utom MEP, som han inte alls kan använda. Är varelsen inte antropomorf, har han ytterligare -1T på de fysiska; inte fyrbent, ytterligare -2T. Han kan använda alla varelsens färdigheter som baserar sig på fysiska egenskaper, men med -1T på slaget. Han kan, om han har med en sapient att göra, läsa dennes minnen i detalj. Varje dygn han "besätter" en varelse, förlorar denne 1 poäng VIL och en poäng UTH. När endera når 0, dör varelsen. Om Mudor lämnar kroppen, har den förlorat 1 vardera av dessa poäng permanent, men övriga återvinner den med en hastighet av 1 om dagen.

Det räcker med en enda träff som gör minst 3 i kross- eller huggskada eller 6 i stickskada för att krossa Mudors behållare och omedelbart döda honom. Att få av någon av hans slangar (vid varje enskilt tillfälle är han kopplad till 2T stycken) kräver ett STY-slag med S12 eller att man gör minst 6 poäng huggskada. När alla slangar är bortkopplade, dör Mudor inom två minuter, men han är fullt aktiv under den första minuten, även om han har -1T på alla "handlingar".

Aristometoder

Acceleratin

Koncept: Känt (jo, detta är en vanlig galenisk drog)

Teori: Medicin, 1T år, S12; Publicerad (Potens: 2 snäpp); Hygras version har 3 snäpp.

Ingredienser: Ryggmärgen från en huggorm, 50 gram fett från en vessla och 5 hg blad av etternässla. Hygras version innehåller också 1 hg faunhjärna.

Recept: 1T år, S12; Publicerad (Potens: 1 snäpp) ; Hygras version har 3 snäpp.

Förbättring: 1T årstider, S12

Bryggtid: En sats (som kan innehålla valfritt antal doser) tar två veckor att brygga.

Form: Trögflytande, fet grön vätska som drickes. En dos är ca 2 dl.

Väntetid 1: 2T-1 minuter.

Verkningstid: Potensslag x 1 minuter.

Verkan: Personens reaktions- och perceptionsförmåga ökas kraftigt genom att de vitalisflöden som förmedlar information genom nervsystemet förstärks. Man får +1T på REF och alla REF-baserade färdigheter, och +1 snäpp på SMI, FIN och alla Perceptiva egenskaper, liksom alla färdigheter som baseras på dem. Å andra sidan har man under den tiden också -2T på alla chockslag, och alla andra slag på att motstå att ens sinnen överväldigas av något (t.ex. ett slag för att inte kräkas av en starkt äcklande doft).

Väntetid 2: Ingen.

Efterverkningstid: 2T timmar.

Efterverkning: Personen förlorar känslan i hela kroppen och blir som förlamad. KÄN blir tillfälligt 0, och SMI, FIN, REF och alla därpå baserade färdigheter får ett avdrag på -2T. Å andra sidan får man +1T på alla chockslag.

Asensal

Form: Blekt gul salva. En dos är ca 35 gram.

Väntetid 1: Om den appliceras på huden, 1T rundor, om den kommer in i blodomloppet eller i kontakt med slemhinnor (i ögat, om man sväljer den, etc.), omedelbar.

Verkningstid: Potensslag x 1 timmar.

Verkan: Asensal är ett nervgift; dess giftstyrka är lika med dess Potens. Vid begränsad påverkan förlorar man känslan i alla kroppsdelar och får våldsamma kramper. FIN, REF, SMI och KÄN och alla därpå baserade färdigheter minskar med 2T, och varje runda krävs ett VIL-slag (S16) för att kunna agera över huvud taget. Å andra sidan får man +1T på alla chockslag. Vid full verkan dör man inom 1T x 5 minuter om man inte får något motgift och är fullständigt paralyserad.

Väntetid 2: Ingen.

Efterverkningstid: Potensslag x 1 timmar.

Efterverkning: Personen förlorar delvis känseln i hela kroppen och blir som förlamad. FIN, REF, SMI och KÄN och alla därpå baserade färdigheter minskar med 2 snäpp. Å andra sidan får man +1 snäpp på alla chockslag.

Regeneratum

Form: Klarröd dryck. En dos är ca 3 dl.

Väntetid 1: Omedelbar.

Verkningstid: 1 dygn

Verkan: Regeneratum får skadade men ej helt förstörda lemmar att läkas. Detta kan i speltermen återställa rollpersoner som utsatts för permanenta skadeeffekter. För att en dos regeneratum skall ta effekt måste dess Potens övervinna ett S-värde som beror på skadans svårighet; detta är detsamma som läkeslaget. Om det misslyckas räknas inte den dagen som en dags läkning av den permanenta skadeeffekten. Att läka ett sådant sår tar lika lång tid som att läka det i vanliga fall om regeneratumbehandlingen sätts in medan såret ännu är öppet och "färskt". I annat fall tar en lätt skada 1T+1 veckor, en medelsvår skada 2T+3 veckor och en svår skada 4T+6 veckor. Patienten måste äta dubbelt så mycket protein (kött, fisk, bönor etc.) som vanligt medan kuren varar.

Väntetid 2: Ingen.

Efterverkningstid: 1 dygn

Efterverkning: Personen får en fruktansvärd klåda som ger -1T på alla färdighets- och grundegenskapslag.

Äventyrsförslag

- Av någon anledning bestämmer sig Hygra för att en manlig RP är en lämplig kandidat för att få Mudors hjärna intransplanterad (i bröstet, inte huvudet!) eller att denne passar för en pilottest inför en sådan operation. Hygra tubbar luminater (eventuellt tillhörande en annan aristosofisk organisation) att anfalla RP för att kidnappa honom. De bör misslyckas (det är inte kul för en spelare att vara tvungen att vara separerad från de andra en längre tid) men därmed är RP i fejd med dem. Vad göra?
- Mudor bestämmer sig för att hämnas på akademikern som en gång angav honom och börjar (Hygra ovetande) sända mesmeriserade agenter för att först hota och sedan mörda denne. Om möjligt besätter han en kropp för att själv utföra dådet. Akademikern ber RP om hjälp.
- Mudor tar över flera kroppar och lämnar dem tömda på vitalis. Det hela påminner om biofagangrepp (kanske Hygra och Mudor planerar falska bevis på att det rör sig om biofager) varför RP blir inblandade i en falsk biofagjakt.
- Hygras "leverantörer" kidnappar en person med mental perception (kanske en RP-mystagogs lärling eller mästare) för att denne skall bli Mudors näste marionett. RP måste rycka in och rädda offret.
- Någon annan aristosofisk organisation har blivit beroende av Mudors Ögon och Händer. De kanske förlitar sig på dem för någon mystisk ingrediens nödvändig för deras lömska planer. Detta utbespejas av någon organisation eller mäktig individ som kämpar mot aristosofer, och vederbörande anlitar RP för att i ett klassiskt "dungeoncrawl" slå till mot *Mudors Ben* och slå ut dem. Detta kommer att paralysera de *egentliga* skurkarna.
- RP kontaktas (kanske i samband med något av ovanstående scenarier) av en person som säger sig tillhöra ett hemligt sällskap som bekämpar aristosofin men inte drar jämt med myndigheterna. Denna grupp vill hyra RP som agenter för att slå ut Mudors Ögon och Händer. De har besynnerligt goda kunskaper om dessas försvar, men vägrar avslöja sina källor. Dessutom uppträder RP:s kontaktman besynnerligt, med plötsliga vredesutbrott och minnesluckor, och han kommer *alltid* antingen för sent eller för tidigt till avtalade möten. Helt plötsligt byts han ut – efter att en längre tid ha varit drabbat av någon tvinsot – mot en annan person, som talar och beter sig kusligt lika sin företrädare... Det är Mudor som blivit fullständigt hispig och numera lider av personlighetsklyvning. Hans ena jag har tröttnat på sin mardrömstillvaro och vill begå självmord med RP som redskap.
- RP hamnar i en situation där någon av dem riskerar att bli krympling för livet, men får chansen att bli helbrägd av Hygra. Haken är att de måste hjälpa henne med ett uppdrag, som om det lyckas kommer att ge henne vissa resurser som kommer att mångfaldiga och utsträcka Mudors telepatiska makt till skräckinjagande nivåer. Moraliskt dilemma: Bli krympling för livet eller hjälpa en storhetsvansinnig galning få övermänskliga krafter? Den här situationen fungerar bäst om man smyger den på spelarna, och blir mest

dramaturgiskt effektivt om de verkligen står inför ett val som innebär att om de väljer den smala vägen ger de verkligen upp något. De skall inte belönas med att bli helade bara för att de gör det moraliska valet. I sådana fall var valet inte värt något. Däremot kan de få en rejäl bunt virtuspoäng.

Alternativ

- Om SL finner levande hjärnor på burk alltför fånigt, kan Mudor ligga i koma i någon sorts aristosofisk respirator istället.
- Eller så kan Mudor vara en levande men omedveten hjärna på burk, och Hygra har inbillat sig att han talar till henne, galen av sorg som hon är. De som han ”kontrollerar” är i själva verket mesmeriserade av henne, men hon har förträngt det.
- Mudor kan vara en god och oskyldig man egentligen, som mot sin vilja förvandlats till detta telepatiska monster av missriktad kärlek från Hygra. Han kanske inte alls var en aristosof från början, utan en ovanligt oortodox mystagog, kanske någon av RP:s lärare! Eller så var han inte alls magiker, utan bara en vanlig person Hygra älskade, som hon försökte rädda från en oundviklig död på detta sätt.
- Pitheas kan vara en långt mer ädel gestalt, som kan tänkas hjälpa RP att undkomma sin onde mästare, om än inte förråda honom direkt.
- Hygra kan vara en mer tragisk och romantisk gestalt och inte den störda person hon är nu, som faktiskt har vissa skrupler men agerar enbart av gränslös och ej återgäldad kärlek till sin mästare. Kanske kan hon ”befrias” genom att möta någon som älskar henne för den hon är?
- Akademikern som avslöjade Mudor kan vara en av rollpersonerna.
- Vertengard kan bytas ut mot en eller flera av rollpersonernas hemstad. De har alla mesmeriskt förträngda minnen av att Mudor antingen använt dem som försöksdjur (jmf. med moderna historier om folk som blivit bortrövade av ufon) eller så har han hjälpt dem med diverse svåra åkommor, och de har således suggererats att lyda honom. Ibland har de störande mardrömmar om detta.
- Om Mudor dör, kan han förvandlas till en förbenat envist spöke. I motsats till vanliga spöken besitter han dock förmågan att besätta folk istället för vanliga spökens telekinesi och illusioner. Han suger som beskrivits ovan ur dem deras vitalis när han gör det.

Konstruktörskommentarer och vidare inspiration

För den som är obscent insatt i skräcklitteratur är inspirationen från filmen och boken *Donovan's Brain* (Curt Siodmak, 1942) uppenbar; den fick ett otal i jämförelse mediokra uppföljare. Mig veterligt krävs det en osedvanlig kraftansträngning och ett halvdussin virtuspoäng för att hitta filmen på video, men boken översattes till svenska och gavs ut under den missvisande titeln *Ondskans Makt* i två billiga pocketserier på 70-talet: först som *Kalla Kårar nr 3* 1971 och sedan som *Rysare ur Kalla Kårar nr 3* 1977. Högar av böcker ur dessa pocketserier kan återfinnas på ganska många antikvariat och second-hand-butiker och kan vara värda en närmare titt: en mängd skräck och SF av förvånansvärt god kvalitet utkom i de bägge serierna. Slå upp originaltiteln; titeln på omslaget brukar ha väldigt lite med den att göra...

Det är fler än artikelförfattaren som gillar Siodmak. Till AD&D-världen *Ravenloft* utkom en samling monstruösa SLP under den åbakiga titeln *Ravenloft Monstrous Compendium Appendix II* i början av 90-talet. En av dessa var *Rudolph Von Aubrecken, The Living Brain*. Hjärnan ifråga har den tvivelaktiga äran att synas på omslaget. Faktum är dock att en del SLP och intriger till *Ravenloft* är värda att sno till *Gondica* för den som kör en kampanj baserad på skräck eller monsterjakt, då mycket av dem försiggår i en renässansliknande miljö (eller snarare pseudo-elisabethansk). Spelet är populärt på webben och många av amatörpublikationerna avsedda för det är bättre och roligare än de officiella supplementen. Kolla upp www.kargatane.com för en närmare titt.

Skuggornas Kollegium och polyhistor Metamorbis

”Det finns inga obotliga sjukdomar, bara läkare som gett upp.”

Metamorbis, alias Utrantor tem-Kalretar ran-Oratarkart

”Idag finns en akademi utan murar, utan ledare och utan begränsningar, långt större än Academia Magna, mer inflytelserik än Blå Akademin. De enda examina som räknas där är lärdom och visdom, den enda avlöning som finns är sina likars beundran. Det är ett Skuggornas Kollegium, och där är vi alla både lärare och studenter.”

Ygra tar-Periak

Bakgrund

Hösten 672 dök en man upp vid Blå Akademin i Tekeburg och skrev in sig som medicine studerande under namnet ”Metamorbis” – uppenbarligen ett taget namn, betydande något i stil med ”bortom döden”. Att döma av hans sätt var han av patricier, och hans dialekt visade att han kom ifrån Kirit. Pseudonymer av det slaget förekommer då och då bland patricier som inte gärna talar om sitt förflutna, och är inte ovanligt bland officerare och legoknektar. Det verkade vara en rimlig beskrivning av mannen – han hade en militärisk hållning och bar upp ett fäktsvärd väl. Vid direkta förfrågningar bekräftade han att han arbetat som fältskär, men nu ville ha bättre kunskaper i läkekonsten.

Metamorbis var en udda figur. Han ifrågasatte mycket, kom med häpnadsväckande påståenden – som ofta visade sig vara välgrundade – och retade många lärare. Han fick också många beundrare. Det kom så småningom fram att han inte bara varit fältskär, utan att han var en mystagog, en ekomantisk magiker. Han hade också seglat skepp, odlat jorden och studerat astronomi. Trots sin brist på formella meriter steg han i graderna, och år 681 utnämndes han till polyhistor i medicin.

Strax efter sin utnämning söktes han upp av sju lärda män och kvinnor med den mångkunnige matematikern Reorg tem-Trelak i spetsen. De avslöjade att de kände till hans förflutna: Metamorbis var en av fritänkaren och magikern Stenel tem-Lalrits före detta lärjungar. De hade dock inga planer på att avslöja detta – tvärtom. De sju var trötta på att politik och religion satte käppar i hjulet för deras forskning. Bland dem fanns folk från såväl Academia Magna som Trefiburgs akademi – de ständiga krigen gjorde att de ansågs som landsförrädare när de ville samarbeta med varandra. Dugliga forskare förvägrades stöd för att de var plebejer. Mentorerna och mystagogen hetsade mot den som vågade sig på oortodoxa tankar inom medicinen eller naturalfilosofin. Hade inte Metamorbis själv erfårit detta?

De sju ville bli åtta – ett tal med viss symbolik för termalier. De ämnade grunda ett sällskap som stödde det fria tänkandet och sökandet efter ny kunskap – och återvinnandet av gammal, förlorad sådan. De ville ha med Metamorbis, som de beundrade som läkare och naturalfilosof, och visste besatt magiska hemligheter. Var han beredd att tacka nej?

Naturligtvis inte. De sju hade nog inte trott att deras tilltag egentligen skulle få den effekt det slutligen fick. Metamorbis var en långt mer erfaren konspiratör än de, och bra mycket radikalare. Egentligen mot sin vilja kom han att bli den mest dominerande inom sällskapet. Det fick namnet *Skuggornas Kollegium* efter Ygra tar-Periaks profetiska yttrande. Metamorbis’ inflytande gav det en långt mer aristosofisk framtoning än det annars skulle fått.

Via chiffermeddelanden spridda med akademisk korrespondens utökades dess medlemsantal snabbt. År 690 fanns celler vid alla större läroanstalter i Vidonia, och medlemmar bland många sällskap av lärda lekmän som intresserade sig för vetenskaperna. De flesta medlemmar var inte medvetna om sällskapets natur. Skuggornas Kollegium beskrev sig själva som ett uråldrigt förbund, grundat i ett obestämt förflutet. Bara de som varit med en längre tid och visat sig pålitliga fick veta att det grundats tämligen nyligen. Alla var dock medvetna om dess generella mål: Att befördra kunskap, alla sapienter till fromma, och med alla medel. Framförallt riktade man sig mot den ekomantiska religionen, mot härskare som lade sig i akademikernas studier, och mot den stelbenta ortodoxin vid de traditionella läroanstalterna.

År 694 drabbades Kollegiet av ett allvarligt bakslag. Metamorbis hade varit ytterst aggressiv under en längre period och utmanat både religiösa och världsliga auktoriteter. Det rörde sig om hans favoritämne: att mystagogerna inte brydde sig om de akademiska medicinarnas rön och vice versa, att det

existerade vattentäta skott mellan de två källorna till medicinsk forskning i Vidonia, och att bägge grupperna var stelbenta och vägrade acceptera nytänkande. En vacker dag kunde dock hans motståndare visa upp bevis på att Metamorbios ägnat sig åt förbjuden forskning, att han otvivelaktigt studerat svärtning, utfört vivisektion på levande sapienter, och via undre världen skaffat mångahanda gifter och olagliga droger. Innan myndigheterna hann gripa honom hade han flytt. I sin frånvaro fråntogs han sina akademiska titlar och hedersbetygelser.

Skuggornas Kollegium hade dels vant sig vid Metamorbios som ledare, och dels var dess ledning skräckslagna vid tanken på att bli avslöjade. Nog måste den gamle ledaren haft *några* anteckningar eller liknande bland sina efterlämnade anteckningar, som beslagtagits? Det hade han tydligen inte, men hans försvinnande ledde till ett års kaos. Sällskapet höll på att falla samman under tiden, och klarade sig enbart genom att de lokala cellerna blev mer självständiga. 695 AS steg dock en medlem strax under ledningsnivå fram, Kverkus tem-Ertrat. Denne medicine studerande – och, skulle det visa sig, aristosof – bar bud från Metamorbios. Stormästaren hade klarat sig, och Kverkus visste var han hade dolt sitt material. Ledningen kunde pusta ut. En sorts återuppbyggnadsfas följde fram till 706, varpå man började expandera igen. Sex av de ursprungliga åtta hade dött eller mer eller dragit sig tillbaka, däribland Metamorbios, som från sitt hemliga gömställe trots detta fortsatte att ha inflytande. Dock kom Kollegiets mäktigaste man att bli Kverkus tem-Ertrat.

Mål och syften

Skuggornas Kollegium har som främsta syfte just att främja kunskap till sapienters fromma och till varje pris. Framförallt gäller detta den aristosofiska magin, men man är intresserad av all kunskap. Kollegiet strävar också efter störta det nuvarande samhället, men är inte inriktat på väpnad revolution, utan på att underminera existerande auktoriteter samt att placera sina medlemmar på viktiga platser. Man försöker med andra ord ”förändra systemet inifrån”. Den främsta fienden är de religiösa auktoriteterna – matriarker och mentorsskolor (ofta kallade ”kollegier”; därav ursprunget till sällskapets namn).

Detta mer specifika mål är bara känt av de upplysta, de egentliga luminaterna. Under dem finns två ”kretsar” av mindre insatta medlemmar. De flesta vet bara att Kollegiet är ett koteri av akademiker som hjälper varandra med varandras karriärer på alla sätt, från generösa lån av sällsynta skrifter via nepotism vid akademiska tillsättningar till rena mutor. De känner också till att sällskapet ifråga omfattar anti-ekomantiska åsikter, men det är det ganska många intellektuella som gör idag i Vidonia. Man går med av vetgirighet eller som ett sätt att öka sitt inflytande, och för den som är en duglig medlem har detta önskad effekt: man får hjälp av sällskapet.

De mest vetgiriga, de som inte bara är intresserad av akademisk status utan också av sann kunskap, invigs till nästa krets. Där får de veta att Kollegiet är ett uråldrigt sällskap vars syfte är att främja kunskapens inhämtande och spridande. De får också veta att det finns medvetna konspirationer för att förhindra att nyttig kunskap når folket i allmänhet och plebejer i synnerhet. Medlemmar på denna nivå möts och studerar i hemlighet, både mundana vetenskaper och vad som egentligen är ekomantisk magi (men inte aristometoder).

Bara de mest pålitliga, hängivna och skrupelfria invigs i sällskapets sanna syften. Även om ingen når denna nivå utan att vara en streber är det ändå bara de som verkar tro på dess principer som värvas hit. De flesta på denna nivå agerar alltså främst av ideologiska skäl.

Organisation och metoder

Som nämnts existerar det tre nivåer inom sällskapet. Den första består som sagt av alla möjliga sorters människor, främst lägre akademiker, fristående intellektuella och tjänstemän. Den akademiska traditionen i Vidonia uppstod i det Ursprungliga Blå Kejsardömet för att förse den kejsarliga administrationen med dugligt folk, och många akademiker blir tjänstemän i sina respektive hemländers tjänst. Dessa utgör en viktig maktfaktor inom organisationen. De inser det oftast inte själva, men de bedriver spioneri för sina herrars räkning, och manipulerar ämbetsverken på små men signifikanta sätt till medlemmarnas fördel. De kan t.ex. påverka tillsättandet av en post så att den ges till en annan medlem av Kollegiet, eller vidarebefordra information som kan användas vid utpressning, eller bära bud mellan sina kollegor.

På nästa nivå dominerar intellektuella av olika slag. Paradoxalt nog är en del av dem mekanurger eller anhängare av mekanurgisk filosofi – de ser också negativt på de ekomantiska auktoriteterna, och många är intresserade av vetenskaperna. I den falska världsbild man målar upp ingår att sällskapet grundades av visa dalaöiska filosofer, som i urtiden förtrycktes av den tidiga ekomantiska rörelsen. Den exakta bakgrundshistorien varierar geografiskt med vilken avdelning av Kollegiet det rör sig om. Man bedriver propaganda och utpressning

mot besvärliga myndigheter och enskilda, och försöker i viss mån sprida sina rön till omvärlden, ofta i anonyma pamfletter av olika slag. Genom att utnyttja chiffer och liknande i till synes oskyldig brevväxling mellan akademiker har man ett för samhällets teknologiska nivå väl uppbyggt kommunikationsnät.

Slutligen har vi den sista nivån. Dess medlemmar är fullfjädrade luminater och, om de visat sig ha ekomantisk talang, aristosofiska magiker. Studier och forskning i aristometoder bedrivs ombord på Metamorbios' Gröna Skepp, *Sofia* ("Visdomen"). Metamorbios leder fortfarande arbetet ibland, men har i mycket dragit sig tillbaka. Skeppet ägnar sig mellan varven åt piratdåd för att förse sin besättning med förnödenheter. Medlemmar till denna nivå rekryteras genom ett sinnrikt trick: Den tilltänkta luminaten kontaktas av okända agenter som hävdar att de är representanter för någon känd fiende till Kollegiet, t.ex. en ekomantisk organisation eller Blå Ögat. Dessa berättar vad som faktiskt är Sanningen om organisationen, men som den skulle framstå för en utomstående. Skuggornas Kollegium är bara ett redskap för aristosofin, etc.

Om den tilltänkta luminaten får kalla fötter och förräder Kollegiet, blir han inom kort lönnmördad. Upptäcks mordet av andra kollegiater, är det oftast ganska uppenbart att den mördade var en "förrädare". Om den tilltänkta luminaten avvisar det hela som lögn och bara kör iväg provokatörerna, kommer han aldrig någon vart. Om han slutligen antingen visar sig beredd att ge sitt liv för rörelsen i alla fall, om han förklarar att han sympatiserar med aristosofiska idéer, eller om han låtsas hålla med provokatörerna men avslöjar dem för sina överordnade, ja, då har han bevisat sitt värde.

Kverkus leder fortfarande De Åtta som i sin tur leder Sällskapet. Han är en av två egentliga aristosofier där. Han står till stor del under Metamorbios' kontroll, när Metamorbios väljer att utnyttja den. För det mesta är han ointresserad nu för tiden, och Kverkus är Kollegiets mäktigaste man. Liksom de övriga Åtta (utom hans aristosofkollega Ranlega, som oftast vistas ombord på *Sofia*) är Kverkus en offentlig person och verksam i akademiska sammanhang. Aristosofen är polyhistor majoris i botanik vid Blå Akademin.

Viktiga SLP

Metamorbios (Utrantor tem-Kalretar ran-Oratarkart)

Grundegenskaper: STY 8, UTH 15, SMI 7, REF 7, FIN 9, BIL 14, VIL 12, UTS 11, HÖR 7, SYN 8, LUK 3, SMA 3, KÄN 8, MEP 12.

Metamorbios har kämpat mot Döden hela sitt liv, och hans kropp bär vittne om hans med- såväl som hans motgångar. Så länge han befinner sig i närheten av ett ultravitaliserat nexus eller får dagliga doser av ultravitalum läker han sår och skador omänskligt snabbt; räkna med att han på en dag återhämtar sig lika mycket som en vanlig dödlig gör på en vecka. Hans förmåga att återhämta sig efter utmattnings-, sjukdoms- eller förgiftnings- är lika förstärkt, och han behöver bara sova en eller ett par timmar varje natt. Metamorbios' läkeförmåga gör också att inre blödningar och chocktillstånd åtgärdas sig själva. Han kan inte återhämta permanenta skadeeffekter utan hjälp, men på sitt Gröna Skepp har han tillgång till medhjälpare, mediciner och metoder som gör att vad som helst utom döden kan åtgärdas. Allt detta upphör gradvis att gälla om han inte längre ultravitaliseras. Då börjar alla hans fysiska grundegenskaper minska med 1 snäpp/dag tills UTH når 0; då dör han. Redan när UTH når 11 försvinner hans övermänskliga läkeförmåga.

Oavsett ultravitalisering har Metamorbios gjort sig själv immun mot ett flertal vanliga sjukdomar, gifter och droger. Ett av hans favorittricks är att utsätta en fiende för en av dessa genom att dela mat eller dryck eller kroppskontakt med denne; Metamorbios själv är ju immun, så han kan äta konfekt fylld med arsenik eller dricka brännvin kryddat med flugsvamp utan att bry sig.

Virtus: -15

Färdigheter: Administration 16, Agronomi 15, Apotekare 18, Aristogalenik 24, Astronomi 14*, Bluff 14, Botanik 21, Diplomati 15, Etikett <termalisk> 16, Filosofi 17, Fixare <Tekeburg> 17, <Gradjestad> 15, <Fristadt> 14, Geomanti 21, Glasblåsning 13, Ledarskap 15, Livsförvrängning 18, Matematik 16, Medicin 24, Mesmerism 12, Navigation 15, Omärklighet 12, Rida 12, Simma 10, Sjömannaskap 12, Spänst 10, Taktik 15, Ultravitalisera Nexus 18, Zoologi 18, Övertala 17.

*Ny färdighet: Akademisk, BIL, 1

Stridsfärdigheter: Dolk 12, Ducka 11, Fäktkonst 13, Omladdning 10, Pistol 14, Slagsmål (alla komponenter) 12, Snabbdra 9

Språk: Azuli 15E /15E, Dalað 15E /15E, Högtermali 15E /15E, Miðalað 9C/-, Vastomagniska 9C/9C, Zaki 6B/9C, Ötermali 12D /11D.

Utseende: Metamorbios är även i sitt ultravitaliserade normaltillstånd en förtorkad gubbe, men med en kuslig vitalitet. Aristosofens hy är rynkig och hänger i veck, men hans hår och långa skägg är lika mörka som i hans ungdom. Hans klarblå ögon verkar närmast lysa, så intensiv är hans blick, och hans röst är lika klar som i hans ungdom. Han uttalar sig kortfattat, kategoriskt och självsäkert när han talar, och det hörs att han är van att man lyssnar på honom.

Historia: Utrantor tem-Kalretar ran-Oratarkart föddes i Oratarhem i Kirit år 646 AS. När han var ganska ung upptäcktes hans ekomantiska talang och fadern, en rik och mäktig godsherre, skaffade en mystagog som skulle träna pojken på deras gods. Utrantor var en otålig elev, men uppmärksam, viljestark och entusiastisk. Hans mästare kunde inte delge honom allt han ville tillräckligt snabbt, så Utrantor började i hemlighet sända sina tjänare att finna böcker i relevanta ämnen – medicin, magi, naturvetenskap och religion – i huvudstaden. En böckerna hette *Enigma Kosmuu*...

Några månader senare var Utrantor tillsammans med sin mästare hos en familj som drabbats av en svår sjukdom. Mästaren förklarade att intet fanns att göra – hon kunde bara minska de sjukas smärtor och be för deras själar. Utrantor protesterade och citerade ett recept i *Enigma Kosmuu* som dock krävde att man ultravitaliserade området. Utrantors mästare förbjöd honom att ens försöka, och han kunde bara stå och se på när de dog.

Strax därefter drabbade samma sjukdom Utrantors familj. Han var säker på vad som hänt – han hade fört smittan med sig till dem. Den här gången lyssnade han inte på sin mästare. I enlighet med tem-Lalrits beskrivning försökte han utföra en ultravitalisering. När hans mästare försökte hindra honom, dödade han henne. Tyvärr misslyckades han – trots att han gjorde allt han kunde dog hans släktingar en efter en. Ran-Oratarkarts tjänare, som sett hur ”unge herrn” dräpt en helig kvinna (men hittills inte vågat säga något) trodde att Theos’ straff hade drabbat godset, och flydde förskräckta till staden. Efter att hans mor slutligen dött, flydde Utrantor ut i vildmarken för att själv dö.

Dock gick dagarna och inget hände. Utrantor förstod att han visserligen bar på sjukdomen, men var immun. Han vandrade i vildmarken och försökte finna ett sätt att driva sjukdomen ur kroppen, undvikande alla människor. Det tog honom ett år att finna den rätta formeln, och när han var klar var han en oigenkännlig trashank. Han arbetade sig fram till Tekeburg. Där fann han att den han sökte lämnat staden – Stenel tem-Lalrit hade just förvisats till Fristadt.

I Fristadt blev Utrantor en av den bittra filosofens nya lärljungar. Utrantor sympatiserade med tem-Lalrits politiska vision, men det han verkligen var intresserad av var möjligheterna med Stenels magiska rön. Utrantor var den som realiserade många av Stenels idéer (i speltermen: det var han som skapade Recepten utefter Stenels Teorier) och var en av de främsta lärljungarna på det magiska området. Bland annat anses Utrantor bland aristosofer vara mannen bakom underdrogen *antiagatum*, som fördröjer åldrandet.

Stenel kunde dock inte förmå sig att lita på någon av patricierätt; män av börd hade behandlat den gamle mystagogen allt för illa. Metamorbios blev utmanövrerad av de som var sämre magiker men skickligare politiker, och innan Stenels död lämnade Utrantor Fristadt. Efter ett antal år som äventyrare dök han upp vid Blå Akademin som nämnts ovan. Hans senare historia beskrivs ovan i samband med Kollegiets.

När Metamorbios flydde, var det Kverkus, en av hans mest förtrogna, som varnade honom. Metamorbios har under åren mer och mer kommit att misstänka att Kverkus på något sätt förrådade honom, men hade i början inga bevis, och nu har han mer eller mindre kommit över saken. Han blev närmast glad att helt kunna gå upp i sin forskning.

År 719 AS påbörjade Metamorbios ett experiment som skulle få katastrofala följder, och som är orsaken till att han numera aldrig lämnar skeppet. Vid akademien i Vikrestad studerade läkare en ung flicka som tydligen led av samma syndrom som Metamorbios. Hon var en ”Typhoid Jenny” som spred en sjukdom hon själv var immun mot. Hennes namn var Anlirba tar-Ortan, och hennes öde hade varit likt Metamorbios’. Precis som honom hade hon smittat hela sin familj med en dödlig åkomma.

Metamorbios fick sina luminater att kidnappa flickan. Hans första tanke var att studera henne och i samband med det befria henne från sjukdomen som han en gång gjort med sig själv. Immunitet var av stort intresse för Metamorbios. Han hade utfört vissa experiment med sig själv, men det är besvärligt och riskfyllt process. Under sitt arbete fann han av en slump att Anlirbas immunsystem i sig verkade närmast övermänskligt, och han tog sig för att förbättra den delen av hennes vitalismönster med hjälp av livsförvrängning. Hans förhoppning var att finna ett sätt att få henne att utplåna smittan i sin kropp, inte bara övervinna den, och därigenom uppnå ett av sina mål: att skapa ett *panacea*, det universella botemedlet. Metamorbios utsatte flickan

för de flesta sjukdomar kända av läkarvetenskapen. Hon drabbades tillfälligt av deras symptom, men sedan kastade hon av dem, en efter en. Smittan förblev dock där tills han utplånade den med yttre hjälpmedel. Processen gick snabbare och snabbare, men han nådde inte det resultat han ville ha.

Till slut satte han sig och skapade en *ny*, hittills inte existerande sjukdom. Den skulle ha enorm dödlighet, kort inkubationstid och vara svår att bli smittad av – det skulle inte bli en pest som spriddes långt om den kom ut av misstag. Han utsatte sin mänskliga försökskanin för det – och en dag in på experimentet insåg han att han själv också var smittad! Han blev svårt sjuk, men överlevde med hjälp av sina lärljungar, sitt eget medicinska geni och det faktum att han själv kunde sjukdomen utan och innan.

När han väl piggnat till hade flickan rymt – tillsammans med några luminater. Metamorbius' anteckningar om den nya smittan var också borta ... När så pesten slog till i Vikrestad 721 visste Metamorbius var den kom ifrån. Han har sedan dess försökt ta reda på vilket Grönt Skepp som plundrade staden, men till ingen lycka. Dessutom har hans kontakter berättat att det gått rykten i regionen om att "Kvastflickan" skall ha visat sig. Kvastflickan är en gammal termalisk vidskepelse; en dödens ande som sägs visa sig när epidemier är på färde. Om hon med sin kvast sopar rent, betyder det att många skall dö. Om hon bara rör upp dammet, skall bara några få dö. Metamorbius vet att det inte är en sagofigur det rör sig om – det är den människa i världen som har störst anledning att hämnas på honom, och hon bär på hans död...

Personlighet: Metamorbius rymmer vissa paradoxer som är ganska vanliga bland aristosofier. Han har vigtt sitt liv att bekämpa Döden, sjukdomen och åldrandet. Allt annat han gjort ser han bara som mer eller mindre beklagliga åtgärder som omständigheterna tvingat honom till. Han är därför fullt beredd att plåga ihjäl ett hundratal människor om det krävs för ett av hans experiment, men alla hans experiment har som sitt yttersta syfte att befria mänskligheten från sjukdom, ålderdom och slutligen död. Han skulle själv till exempel aldrig smittat Vikrestad som den uppenbarligen gjorde som utnyttjade hans "perfekta smitta".

Fastän han i sitt liv varit en viktig politisk maktfaktor och ledargestalt (om än i skymundan), så avskyr Metamorbius politik. Det innebär inte att han saknar ledarkapacitet eller ideologiska mål, utan bara att han ser allt sådant arbete som ett nödvändigt ont. Han är helt ointresserad av världslig makt i sig. Hans familj var en av de mäktigaste i Kirit, men vad hjälpte det? Han hjälpte till att grunda Skuggornas Kollegium bara för att han trodde det i slutändan skulle kunna främja forskning i allmänhet och medicinsk forskning i synnerhet. Detta förklarar hans attityd gentemot Kverkus: så länge hans lärling följer en linje i sitt intrigerande som Metamorbius sympatiserar med, bryr han sig inte om dennes ambitioner. Han *lät* Kverkus stjäla hans makt för att han tröttnat på den. I synnerhet arbetet efter hans avslöjande skulle tagit för mycket tid från hans forskning.

Metamorbius är egensinnig och frispråkig. Han anser att han har rätt fram till dess att motsatsen bevisats, och tål ingen motsägelse eller kritik innan dess. Om så är fallet har han dock förmågan att inse sina misstag och börja om, en attityd som gagnat honom som forskare. Av liknande skäl har han en fauns tålmod, dvs. han är inte särskilt långsint. Hämnad i sig är ganska ointressant, även om han inte tvekar att statuera exempel. **Strid:** Metamorbius har fortfarande kvar sina kunskaper sedan han var soldat och sin fäkträning sedan ungdomen. Han undviker i görligaste mån att hamna i strid, men om han måste slåss han. Om han tycker att oddsen är emot honom spelar han död (förslagsvis efter en träff som uppenbart skadat honom). Han är ganska bra på det, och kom ihåg att träffar som lätt skulle dödat en vanlig dödlig är mycket mindre allvarliga för honom.

Kverkus tem-Ertrat

Grundegenskaper: STY 9, UTH 9, SMI 9, REF 10, FIN 11, BIL 12, VIL 11, UTS 10, HÖR 11, SYN 11, LUK 1, SMA 3, KÄN 10, MEP 7.

Virtus: -12

Färdigheter: Administration 15, Agronomi 13, Apotekare 15, Aristogalenik 15, Bluff 18, Botanik 17, Diplomati 15, Etikett <termalisk> 15, Fixare <Tekeburg> 15, <Gradjestad> 15, <Trefriburg> 15, Geomanti 15, Ledarskap 13, Livsförvrängning 10, Medicin 13, Mesmerism 10, Omärklighet 14, Rida 10, Spänst 10, Ultravitalisera Nexus 10, Zoologi 13, Övertala 15.

Stridsfärdigheter: Dolk 11, Ducky 12, Omladdning 12, Pistol 12, Slagsmål (alla komponenter) 10

Språk: Azuli 13E /13E, Dalað 13E /13E, Högertermali 12D /12D

Utseende: Kverkus har utvecklat förmågan att verka *normal* till en skön konst. Detta avspeglar sig i hans yttre: han är en person av medellängd och medelvikt med medelbrunt hår och medelbruna ögon, med all dagliga drag som klär sig i normala kläder för en genomsnittligt framgångsrik akademiker.

Historia: Kverkus kommer från en familj av välbärgade plebejer. Han sändes till akademien i Trefiburg för att studera juridik, men hoppade till sin fars förtret om och blev medicinare istället (jo, han är främst botaniker, men den botaniska vetenskapen i Vidonia liksom i verkligheten utvecklades ur praktiska studier för medicinska behov). Vad allmänheten inte vet är att han gjorde detta efter att ha värvats till Skuggornas Kollegium; en äldre medlem anförtror att den medicinska vetenskapen var karriärvägen nummer ett inom Kollegiet.

Kverkus har alltid varit en opportunist, och han steg snabbt i graderna inom Kollegiet. Dels berodde detta på hans sociala kapacitet, som det heter nuförtiden, men framförallt på att han *ställde upp*. Varje organisation kräver medlemmar som tar ansvar, i synnerhet om det inte förknippas med någon större makt eller ära, och Kverkus var en mästare på att verka uppoffra sig för sällskapet. I själva verket utnyttjade han varje smula makt han fick, och skapade en fasad av hängiven kapacitet.

Detta genomskådades av ledningen, som dock tyckte att sådan kapacitet var värd att utnyttja. När de dessutom insåg att han besatt mental perception (om än en usel sådan) var hans inträde i deras kretsar självklart. Där fortsatte han att vinna inflytande som Metamorbius' lärjunge. Metamorbius avskyr som nämns att behöva pyssla med politiska ting, och sköt glatt över ansvar – och därmed makt – på sin underhuggare.

Kverkus förrådde Metamorbius, men var också den som såg till att han blev varnad. Han har under åren tappat något av sin respekt för den gamle magikern, eftersom han inte förstår hur han kunde gå på sådana enkla manipulationer. Han är sin manipulativa talang till trots helt omedveten om att Metamorbius *inte bryr sig*, eftersom han inte kan fatta hur någon som är så smart kan vilja ge upp så mycket makt.

Personlighet: Kverkus har ett par "lager" av fasader: för det första framstår han som en artig och tillmötesgående figur. Den som är en någorlunda god människokännare noterar snabbt att mycket är tomt smicker eller löst prat, och ser honom som en medioker akademisk byråkrat med stövelläder på tungan. En mycket skicklig person ser igenom detta – eller konfronteras med det när Kverkus kastar masken – och märker att han har att göra med en i själva verket mycket skicklig ledargestalt, som inte faller undan för någon annat än tillfälligt.

Kverkus är en maktgalen opportunist. I motsats till många andra aristosofer saknar han helt sanna ideologiska motiv för sina handlingar. Han följer Kollegiets program för att det gagnar hans egna syften. Hans intresse för aristosofisk magi är magert. Kverkus vet att han inte är bra på det, så fastän det är en väg till makt är det något han inte ägnar mer än ett flyktigt intresse.

Kverkus har dock förmågan att inse sina begränsningar. Detta kan göra honom extra farlig för hans fiender. Hans stora svaghet är hans cynism. Han kan inte inse att andra människor *inte* vill ha makt, eller *verkligen* har några skrupler, och antar att sådana personer antingen är dumma, ljuger för sig själva, eller som han själv spelar teater. Därför underskattar han grovt hjältemod, idealism, kärlek, lojalitet och liknande drivkrafter både hos sina konkurrenter och hos sina fiender.

Strid: Kverkus är en usel slagskämpe och vet det. Hamnar han i en farlig situation försöker han i första hand fly, i andra hand snacka sig ur situationen, och först i tredje hand tar han till vapen. Han bär en dold fickpistol av kvalitet Q40+ (ironiskt nog en mekanurgs verk) hela tiden. Han är fullt beredd att förråda vem som helst eller be om nåd på det mest förnedrande och patetiska sätt om han försöker prata sig från en strid.

Anlirba tar-Ortan ("Kvastflickan")

Grundegenskaper: STY 8, UTH 15, SMI 11, REF 11, FIN 9, BIL 7, VIL 12, UTS 7, HÖR 9, SYN 10, LUK n/a, SMA n/a, KÄN 9.

Anlirba är immun mot de flesta sjukdomar kända av den termaliska läkarvetenskapen, och hennes effektiva immunsystem gör henne mycket snabbt immun mot varje ny åkomma hon stöter på. Hon är också mycket tålig i övrigt (notera hennes övermänskliga UTH) och läker skador och återhämtar sig ungefär tre gånger så snabbt som en vanlig dödlig. Hon åldras också mycket långsammare än vanliga människor och verkar fortfarande vara i lägre tonåren.

Anlirba dras dock med många av symptomen på sina sjukdomar, och bär fortfarande på deras smitta. Hennes slemhinnor är så förstörda att hon saknar lukt- och smaksinne, bland annat. Hon gör sitt bästa för att skydda "oskyldiga" mot sin smitta, men de sjukdomar som överförs med andedräkten eller parasiter som loppor kan hon inte göra mycket åt – Theos vare lovad har hon *inte* böldpest! All närkontakt med Anlirba eller hennes kroppsvätskor medför risk för smitta. Hon har däckat hela byar genom att spotta i deras brunn, och sexuellt umgänge med henne leder nästan oundvikligen till döden (prövat på att ha ett dussin sjukdomar, inklusive ett par dödliga, *samtidigt?*).

Virtus: -6

Färdigheter: Bluff 14, Etikett <termalisk> 9, Fixare < Vikrestad > 12, < två-tre andra områden i Dikrenen med omnejd, SL's val > 10, Folkmedicin 18, Förklädnad 15, Kvastbindning (hantverk)14, Områdeskänning <Vikrestad> 15, <två-tre andra områden i Dikrenen med omnejd, SL's val> 13, Omärklighet 18, Spänst 15, Tiggeri 15*, Överlevnad <stad> 15, <slätt> 12, <berg> 10, Övertala 10.

*Ny färdighet: Tjuv, UTS, 0,25.

Stridsfärdigheter: Dolk 12, Ducka 12, Tillhygge (kvast, allt som oftast) 15

Språk: Dalaö 1A/2A, Högtermali 12D /6B

Utseende: För det mesta är Anlirba insvept i trasor och ger intryck av att ha spetälska eller dylikt. Hon betar sig ofta som en leprasjuk för att skrämja bort folk. Om man får se henne under trasorna är hon mager och tård, och hennes svarta hår är risigt och smutsigt. En gång var hon antagligen ganska vacker, men om man inte är en fanatisk anhängare av "heroin chic" är så nu icke fallet. Hon hostar och snörvlar ofta och är alltid hes. Hennes ansikte är alltid likblekt, även om hon ibland drabbas av otäcka utslag över hela kroppen också, eller attacker av feber och frossa som gör hennes hy rödflammig.

Historia: Anlirbas uppväxt var fullständigt normal för en dotter till en hamnsjåare, tills den dag hela hennes familj utplånades av tyfus och bara hon överlevde. Inte nog med att det var en fruktansvärd upplevelse i sig, det gjorde henne dessutom till ett intressant studieobjekt för tämligen känslolösa medicinare – och det drog Metamorbius' uppmärksamhet till henne.

Metamorbius' experiment var givetvis inte något som befordrade lycka eller mental hälsa heller. Hon flydde villigt tillsammans med en luminat som mutats av en annan stormästare att föra med sig Metamorbius' senaste upptäckt till denne. Hon har väldigt vaga minnen av den perioden, men man kunde kanske lista ut vilka de var genom att noggrant förhöra henne.

Efter eller i samband med pesten i Vikrestad rymde hon från den aristosofen också; hur minns hon inte riktigt, men antar att de inte kunde kontrollera hennes smitta helt och hållet, och att den drabbade skeppets besättning. Därvid flydde hon i villervallan

De senaste åren har hon levt som en vandrande tiggerska i trakten av Dikrenen. Hon har för de mesta gjort sitt yttersta för att undvika att smitta andra, men kan inte undvika det helt. I vissa fall har hon medvetet smittat de hon uppfattat som "onda", fast hon blivit försiktigare eftersom hon insett att *de* i sin tur kan smitta andra. Hon är, i sina mer klara stunder, inställd på att förgöra Metamorbius och hans underhuggare, och kan ibland minnas ganska många fakta om dem, men hon är så pass förvirrad att hon inte kommit särskilt långt på det området.

Personlighet: Det mest skrämmande med Anlirba är att hon – precis som många som utsatts för övergrepp i verkligheten – inte kan bli kvitt en känsla av att det är *hennes* fel att hon råkat ut för det hon gör. När hon är i ett mer sansat stadium är ångest det mest framträdande av hennes karaktärsdrag. Hon är dock en överlevare och har lärt sig att undertrycka alla sådana känslor och agera pragmatiskt och effektivt för att överleva i första hand och undvika att skada andra i andra hand. Hon utnyttjar ibland den gamla legenden om Kvastflickan för att skrämja vidskepliga människor att lämna henne i fred.

Hennes negativa Virtus kommer av att hon ibland tappar kontrollen och förgör människor med sin smitta i ren hämndlystnad. Anlirba drabbas ibland av hallucinationer och vanföreställningar om att hon verkligen är Pestens Budbärare, och som sådan måste hon rimligtvis smitta folk, eller hur? Hon dras av samma skäl till områden som drabbats av sjukdomar och epidemier. När hennes tankar klarnar brukar hon tvärtom utnyttja sina vittomfattande kunskaper i praktisk medicin för att rädda folk. Detta försvåras dock av att hon inte kan komma någon allt för nära för att inte smitta dem.

Hon hyser ett obeskrivligt hat mot Metamorbius, men är helt ställd hur hon skall bete sig för att komma åt honom. Anlirba är också mycket negativt inställd mot läkare och helare i allmänhet – de kunde inte rädda hennes familj, och behandlade henne som en kuriositet och inte en människa. Hon har av ren avoghet tagit livet av ett par av dem när hon drivits av sina vanföreställningar.

Strid: Anlirba slåss som man föreställer sig att en tiggarflicka gör: Helst inte, och om hon måste defensivt. Hon är dock likt en rätta eller kackerlacka fruktansvärt svår att ta kål på, och hon ger sig aldrig. Om hon är mer retad än rädd försöker hon bita eller klösa sin motståndare, eller skär sig själv med sin kniv innan hon använder den. Förutom att det är ganska ruskigt att se, innebär det naturligtvis att den som skadas av hennes attacker löper stor risk att bli sjuk efteråt.

Om Anlirba av någon anledning vill skada någon som inte direkt anfaller henne använder hon inte våld. Hon försöker istället helt enkelt smitta honom eller henne med sina sjukdomar. Mot män av det lösaktigare slaget har hon t.ex. några gånger plundrat ett klädsträck och uppträtt som en prostituerad (hon är inte så tilltalande, men eftersom livet på gatan knappast är nyttigt gäller det få termaliska gafflickor i alla fall). I andra fall har hon försökt smitta mat, sängkläder eller vatten med sina kroppsvätskor. En brutal hallick i Fergenburg dödade hon genom att viska i hans öra med fuktig röst fylld av smittsam saliv; än i dag berättar man skrönan i Fergenburgs undre värld om det magiska ordet som dödar den som hör det, även om man bara viskar.

Aristometoder

Sjukdomar

Som nämnts i reglerna är det inte kul att se sin RP dö av sjukdom, men Kvastflickan och de aristosofer som befriade henne från Metamorbius använder dem som en lönnmördare kan tänkas använda gifter, och RP har chanser att undvika dem. Det enklaste är att räkna en sjukdom som en sorts gift. Kom ihåg att de i de flesta fall verkar långsammare än gifter.

Precis som med gifter är det ganska tråkigt för en SL att ta livet av RP med sjukdomar, men de kan effektivt användas för att hota viktiga SLP som RP bryr sig om, och mindre farliga sjukdomar kan användas som en varningsmarkering, eller för att sätta ned RPs kapacitet. De behöver inte ha alltför mycket speltekniska detaljer, men sådana kan ändå vara intressanta om en del av ett äventyr går ut på att RP skall försöka fixa ett botemedel eller så.

Metamorbius' styggelser

Metamorbius är en ganska typisk aristosofisk stormästare. Värt att minnas är dock att hans expertämne är medicin. Han utnyttjar rent pragmatiskt aristometoder av andra skäl, men alla hans mer fantastiska uppfinningar är relaterade till hans huvudintresse. Han sitter sällan och kokar ihop monster i sitt laboratorium, t.ex. De flesta av hans förvrängningar går ut på att förstärka naturliga egenskaper (t.ex. motståndskraft mot sjukdomar) eller återställa förlorade sådana (t.ex. transplantera förlorade lemmar och organ).

En specialitet är förvrängda växter av sorter som vanligen används i galeniska droger. Dessa kan oftast bara växa i ultravitaliserad miljö, men delar av dem kan användas *direkt* med ungefär samma effekt som den drog den brukar användas till. Belöningar eller lockbeten för den som hjälper Metamorbius kan därför mycket väl bestå av en påse torkade örter eller en blomkruka med någon skum växt i (i det senare fallet brukar Metamorbius vara så pass ärlig att han påpekar att den snart kommer att vissna).

Läkarvården ombord på *Sofia* är mycket god – antagligen den bästa man kan få i hela Vidonia – och det är något som gör hans luminater mycket lojala. Trots att de är pirater, ser man inga ögonlappar eller träben bland dem. Även mer uppsatta medlemmar inom Skuggornas Kollegium har tillgång till denna vård, men då måste de ta sig till *Sofia* först. Eftersom mycket av de speciella behandlingar som Metamorbius använder kräver någon form av transplantation, är *Sofia* vid sina piratdåd mycket intresserade av att ta fångar, och man brukar inte slänga dräpta och sårade fiender över bord, utan tar istället noggrant tillvara kropparna...

Äventyrsidéer

- Skuggornas Kollegium kan med fördel introduceras som en *bundsförvant* i kampanjen. Rollpersoner är lika ofta vetgiriga som maktlystna, och ett till synes sympatiskt hemligt sällskap är en klassisk ”skyddspatron” i rollspel (minns S.A.V.E. i det gamla skräckrollspelet *Chock/Chill*, t.ex.) Kollegiet kan gärna hjälpa rollpersonerna med information, utrustning och kontakter. Inget är gratis, men till att börja med verkar inget direkt *skumt* heller. Så småningom börjar de dock inse att saker och ting inte står rätt till. Då får de problem; de är allt för djup insyltade för att bara schappa.
- Metamorbius kan kontakta rollpersonerna – förslagsvis såsom medlemmar i Skuggornas Kollegium – för att lösa mysteriet med Vikrestads ödeläggning och/eller för att finna Kvastflickan. Förutom att detta kan bli ett spännande uppdrag, med komplikationen att ens uppdragsgivare visar sig opålitlig, visar sig rollpersonerna ha tre potentiella motståndare. För det första: Trots Metamorbius' försiktighetsåtgärder märker Kverkus att något är på gång, så han skickar ut agenter för att spionera på rollpersonerna. Kverkus är övertygad att Metamorbius låg bakom pesten i Vikrestad, och försöker få reda på hemligheten för att använda den i egna

syften (typ, utpressa Trefiburg). För det andra: De aristosofier som ligger bakom det hela är ytterst intresserade av att ingen får reda på sanningen. För det tredje: Någon anti-aristosofisk organisation kan mycket väl få reda på det hela också. De har spionerat ett tag på Metamorbius' agenter, och när de i sin tur kontaktar rollpersonerna, bestämmer de sig för att rollpersonerna är luminater.

- Någon av de gamla grundarna som dragit sig tillbaka kan leja rollpersonerna för att infiltrera Kollegiet.
- Eller så kan denne dö och testamentera handlingar till någon av rollpersonerna (lämpligast om någon rollperson har hög BIL och antagligen akademiska examina) som leder dem på spåren till Skuggornas Kollegium.

Alternativ

- Skuggornas Kollegium kan faktiskt *vara* en uråldrig organisation från en uråldrig forntid. Det är då extra mycket i traditionen av konspirationshistoria om detta enbart är känt av en inre cirkel bland luminaterna, t.ex. De Åtta. Aristosofin är bara ytterligare en ideologisk täckmantel som snappats upp under åren – vad kan vara en bättre täckmantel för en uråldrig konspiration än att låtsas vara en konspiration som bara *låtsas* vara uråldrig?
- Om SL känner för det, kan Kollegiet fortfarande befinna sig i en uppbyggnadsfas och vara dels mer sårbart, dels mindre centraliserat.
- Kollegiet kan ha utvecklad en *falsk* organisation för att till synes bekämpa sig själv. I själva verket är denna bara till för att A, testa tilltänkta luminater, som nämnts ovan och B, utplåna oppositionella inom organisationen. Dessa senare dåd vidmakthåller illusionen om att det finns en illasinnad konspiration som är Kollegiets motståndare. Endast denna organisations ledare vet detta, och endast det absoluta toppskiktet bland Kollegiets luminater känner till organisationen.

Konstruktörskommentarer och vidare inspiration

Den främsta inspirationen till Metamorbius är den schweiziske vetenskapsmannen (?), mystikern och läkaren Theophrastus Philippus Aureolus Bombastus von Hohenheim (ja, han hette faktiskt så) som levde mellan 1493 och 1541. Han är mer känd under sitt antagna namn Paracelsus. Paracelsus hade rykte om sig att vara en bedragare, men var knappast någon Galen Vetenskapsman som Metamorbius är. Han var dock lika storkäftad, oortodox och djärv som den gode stormästaren. Bibliotekarien och vetenskapshistorikern Daniel J. Boorstin har sagt att även om ordet "bombastisk" inte kommer från Paracelsus dopnamn, så kunde det mycket väl ha gjorts det. Paracelsus ville revolutionera sin tids medicin. En del av hans idéer förebådande de moderna vetenskapliga teorierna för hur kroppen fungerade – andra var ren ockultism. Efter sin död blev han en mystisk rebellisk hjältefigur i både folkböcker och "seriös" konst – han dyker upp i Goethes verk, bland annat.

På samma sätt finns någonstans bakom själva namnet och idén "Skuggornas Kollegium" begreppet "the Invisible College", som används som namn på diverse ockulta sällskap i England under 1600-talet – rosenkorsaren och mystikern Robert Fludds anhang är antagligen mest känt, men olika källor blandar in folk som spåmannen John Dee och filosofen och vetenskapsmannen Francis Bacon. Rosenkorsare och andra 1600-talsmystiker och -magiker kan fungera som inspiration för sällskap av magiker, mystiker och annat löst folk i Vidonia också, även om det är värt att minnas att världsbilden är en annan. De är visserligen mer 1600-tal än Gondicas generella 1500-talsparalleller, men det är de karibiska pirater som inspirerat de termaliska sjöhundarna också.