

De Gamle Som Byggde – om peç

Ötermaliska hemigheter från Erik Sieurin

- Jag tror var det hela, avslutade kommandanten. Det är de försvarspunkter vi kan räkna med, mästare Oradan.

- Hm. Jag tror inte det, svarade frekriern. Han pekade på en serie svarta cirklar nära Irdagas ödsliga nordvästkust.

- Dessa är väl byggnader – gamla stentorn eller något sådant? Vi såg dem när vi seglade runt ön. Där borde man kunna stationera några mannar.

Plötsligt blev det tyst runt bordet. Irdagas ädlingar såg ytterligt besvärade ut, och mästare Oradan såg hur uppässaren satte bägge fingrarna för pannan, och mumlade vad som bara kunde vara en bön.

Furst Aldor harklade sig.

- Jag tror knappast det är lämpligt, mästare. Jag tror heller inte att upprorsmännen beger sig dit.

- Inte om de är vid sinnens fulla bruk, viskade en av patricierna till en annan, men inte tillräckligt lågt för att inte Oradan skulle höra det. Den frekriske rådgivaren snörpte ihop munnen och rynkade pannan.

- Mer ötermalisk vidskepelse? fråste han.

- Kalla det hellre god gammal visdom, sade kommandanten. De Vänliga byggde de där tornen. Bäst att inte störa dem i onödan. Mästare Oradan skrattade torrt.

- 'De Vänliga'? Ni är bildade män av god börd – ni tror väl inte på sagor? På *peç*?!?

Alla de församlade ryckte till, och uppässaren började darra.

- Käre vän, sade furst Aldor besvärat, jag tror inte ni, er visdom till trots, förstår allvaret i det här. Vi på Irdaga vet vad vi pratar om när de gäller de gamla platserna.

- Och *vem* skulle ha byggt tornen, och dösarna vid Ulftar, och grottgångarna vid Daran, om inte det var... *peç*? frågade en av ädlingarna irriterat, upprörd nog att faktiskt nämna namnet. Inte var det då våra förfäder, inte! Sådana fördömda platser...

- Men... Att tro på dvärgar och oknytt! Detta är ju löjligt – visserligen finns det sådant som pelasger på fastlandet, men det är primitiva varelser som inte bygger några monument, och om det någonsin fanns några här på öarna är de utdöda sedan länge! Tänk rationellt nu! Var skulle de gömma sig, här nere vid kusten? Här finns bondgårdar och fiskehamnar överallt! Varför har ingen sett dem, i sådana fall?

- Vi kanske är förnuftiga nog att hålla oss borta från sådana platser, fråste en annan av ädlingarna.

- De Vänliga besitter trollkraft! påpekade en annan. De kan förvända synen på folk.

Mästare Oradan skakade på huvudet. Sedan besinnade han sig.

- Nåja. Är det som ni säger, kommer knappast upprorsmännen att stiga iland där heller. De är ju också *ötermalier*, sade han och det sista ordet dröp av förakt.

Ingen tog upp ämnet vidare den kvällen, men krigsrådet fortsatte inte länge till, och två ädlingar utan hus i staden frågade något besvärat om natthärbärge.

När mästare Oradan var på väg att lägga sig, och stod vid tvättfatet och förbannade alla vidskepliga

ötermalier, knackade det på dörren. Han öppnade småsvärande dörren själv – var var den där

fördömda betjänten de försett honom med nu igen? – och fann furst Aldor stående utanför, tillsammans med en gammal man som Oradan kände igen som en av furstens edsvurna plebejer.

- Jag tycker inte om att man skrattar åt mina anfäder, sade Aldor misslynt. Innan ni går och lägger er är det bäst att ni följer med. Jag har något jag vill visa er.

De begav sig till familjekryptan, som på ötermaliskt patriciermanér inte låg långt från storstugan. På stenhylor stod rader av täljstenskrukor med förfädernas aska. Plebejen höll i lyktan medan den unge fursten gick till en kista som stod i ändan av det lilla bergsrummet.

- Den här har gått i arv från forn tid, från en av de första av ätten ran-Gart. Det är våra familjerehiker.

Han plockade upp en gammal hjälm, ett kort, brett gammalt svärd, en trasig läderväska... och svartnade ben svepta i myskoxskinn. Han plockade försiktigt fram en liten skalle, och höll fram den till mästern Oradan.

Frekriern tog förundrat emot skallen. Den var mindre och plattare än en människas... dess käkar var framskjutna, som på en hund... och tänderna i käften var vässade. Inte för att det var nödvändigt vad gäller hörntänderna. De var vassa huggtänder av naturen, stora som på en av Zagrosias apor.

- Vad... vad är detta? sade han förundrat.

- En skalle från en av De Vänliga, sade Aldor bistert. Ran-Gart dräpte flera av dem. Den här fällde min förfader, fortsatte han och räckte över en pil med flintspets, så gammal att träet var kolsvart.

- Han svullnade upp och dog i sot, fortsatte Aldor. Han var inte den ende, och det har hänt sedan dess. Fast några troféer brukar vi inte ta. Det är snarare tvärt om.

Mästern Oradan hade inget att säga. Förstummad lämnade han över benen. De lades vördnadsfullt tillbaka i kistan, och de lämnade kryptan och tog sig tillbaka till huset, där fursten än en gång önskade god natt. Mästern Oradan följdes av sin betjänt – *nu* hade han mage att visa sig! – till sovrummet. När det kom tillbaka märkte mästern Oradan att någon hängt en torr knippa blad och kvistar vid såväl spiselöppningen som fönstret.

- Vad skall det här betyda, fnyste han. Vad gör ogräset här?

- D-det är ra- ramslök och libsti- sticka, herre, stammade pojken. H-husmor hängde dem överallt... som skydd... mot De Vänliga. Han svalde och tittade på Oradan. Denne ryckte på axlarna.

- Nå, låt dem vara. När hon nu gjort sig besväret... Han såg pojken gå ut, och kröp ned i bädden. Han försökte intala sig att det bara var för att inte reta sina värdar i onödan, men han var ändå ganska lättad över dem.



Peç. Ur en folkbok från Irdaga

Om De Vänliga

På de Termaliska Öarna finner man många gamla stenbyggnader och monument – dösar, rösen, gångar hackade från kustens grottor, till och med *broch* – höga stentorn av staplad, inte murad sten. Fastlandets bildade människor antar att de byggdes av ötermaliernas förfäder – ötermaliska bönder bygger fortfarande i omurad sten – men ötermalierna vet bättre. Det är *småfolk* som byggt dem – 'peç', som de kallas. 'De Vänliga' eller 'De Gamle' antas fortfarande finnas kvar. De påminner om pelasgerna på fastlandet, ondsinta och listiga. Peç ser ut som små män – om de har kvinnfolk har ingen sett dem – med grått eller svart skinn, huvuden som liknar hundars eller grisars och stora svarta ögon med gul pupill.

De besväras oftast inte dödligt folk, om man inte besväras dem. Tyvärr anser de ofta att nämna deras namn är att besvära dem, så man använder smickrande epitet om man nu måste prata om dem, vilket man oftast gör när man är på humör för spökhistorier. Man brukar också sätta ut offer av mjölk, bröd och öl till dem nära deras gamla boningar, och för att skydda sig hänger man starkt doftande örter kring sina boningar, när hotfulla skuggor setts i närheten. Peç fångar och äter upp både får, getter och hundar. Däremot är det enda de tar av herdarna deras händer – de tycks inte äta människor. Det är dock oftast så att herdarna lämnas ifred, men deras hjord försvinner medan de vänder bort blicken. Peç kan byta skepnad som en manbest – de ser oftast ut som en vildhund eller gris, men kan också ta skepnaden av en råtta, hare eller stor spindel. Klokt folk dödar inte spindlar, man vet aldrig när man har med en peç att göra. Peç tål inte solljus, men de blir inte till sten, som fastlandets pelasger. Istället stöper de sig ned i marken som en biofag. Ibland rövar de bort kvinnor eller barn, som *ibland* återkommer levande. De är då oftast sjuka eller vansinniga, eller bägge.

Sagor berättar att i forna tider slogs de första ötermalierna mot peç, men en mäktig trollkvinna vid namn Igrema eller Igreta uttalade en förbannelse över dem, och de blev alla mycket sjuka. Därför lyckades deras förfäder fördriva De Gamle från ytan, och de flydde ned i underjorden. I sin tur förbannade de dock sina gamla bostäder, så man kunde inte överta dem. Ötermalierna lärde sig dock bygga som dem genom att observera deras gamla hus. Det finns också några sägner – fast dessa betraktas som rena sagor av de flesta moderna ötermalier – som säger att en del stora hus på öarna är byggda av De Vänliga. Fortida hjältar och vise män och kvinnor har nämligen lurat dem genom listiga trick att arbeta för de dödliga.

Ett förslag till sanning

Finns det då peç? Det är ju som vanligt upp till SL. Sanningen bakom pelasgerna – en sorts relikter, överlevande neandertalare – liknar en gammal förklaring till den europeiska folktron kring alfer, resar och troll. *Peç* är för övrigt ett namn på ett dylikt småfolk från skotska folksägner.

Under viktorsiansk tid blev det populärt att förklara gammal folktro på olika oknytt med att det var bevarade sägner om gamla, 'lägre stående' folkslag som bebott västra Europa innan dagens keltiska och germaniska folkgrupper invandrat dit. På Brittiska Öarna identifierade man dem med det gamla folkslag som romarna kallade 'pikter' efter deras målningar eller tatueringar. Innan de slutligen dog ut drevs de undan till allt kargare vildmarker, och levde undagömda och utan kontakt med omvärlden. Detta ledde naturligtvis till inavel, som ledde till att de krympte i storlek och intelligens. Eftersom de här teorierna var färgade av den tidens rasistiska antropologi (jmf. med gammal svensk rasbiologi) antog man att de, såsom varande underlägsna, primitiva folk, var mörkhyade, fula och småväxta. Teorin användes gärna som exempel på hur 'högre stående' folkslag oundvikligen med darwinistisk determinism skulle utplåna de 'lägre stående'.

Nuförtiden är den här teorin inte särskilt populär bland arkeologer och antropologer, och inte bara på grund av att den knappast är politiskt korrekt idag. Det finns helt enkelt inga bevis för den, även om den ibland dyker upp i populärvetenskapliga sammanhang. Det hindrar inte att den fascinerar andra – redan när den var populär skrev skräckförfattare som Arthur Machen historier baserade på den, och det ondskefulla, halvt underjordiska småfolket dyker upp i flera av Conan-skaparen R. E. Howards noveller. Michael Crichtons *Eater of the Dead* som blev filmen *Den Trettonde Krigaren* är ett modern exempel, även om hans monster av är av full mänsklig storlek. Huruvida en teori är trolig vad gäller verkligheten är som bekant fullständigt oväsentligt när det gäller rollspel. Vad som är väsentligt är om den fascinerar folk. Kan Machen, Howard och Crichton, så kan du.

Peçs egenskaper

Peç är småväxta humanoider som härstammar från pelasger. De blir inte mycket större än ett barn, och har lite större huvuden, händer och fötter än människor, proportionellt sett, och är bra mycket starkare än man tror. De har mindre hår än pelasgerna men mer än vanliga människor, och det är svårt att skilja män från kvinnor. De ser ut att vara 'gråsvarta' eftersom de smörjer in sig med växtfärg för att kamouflera sig. I själva verket är deras skinn blekvitt. De bär i princip inga kläder, bara masker av skinn som gör att de verkar ha djurhuvuden. De vässar sina tänder sylvassa och bär oftast smycken av ben, gärna fingerben från människor. De är beväpnade med bendolkar eller små kastspjut och slungor eller sammansatta pilbågar av horn och trä som är mycket kraftfulla. Deras pilar är oftast doppade i otrevliga gifter. En peç har en STY på 6-10, BIL på 1-6, LUK och HÖR på 9-13 och REF och SMI på 8-12, övriga värden som människor. De har mycket höga värden i Simma, Spänst, Spåra, Överlevnad, Omärklighet samt Dolk eller Spjut och Pilbåge eller Slunga, oftast 4 till 6 snäpp över grundegenskapen. De ser i mörker som katter.

Peç har lika svårt som vanliga urmänniskor att tänka på nya sätt, men det har inte alltid varit så. En gång hade den en kultur på den yngre stenålderns nivå, innan det folk som kom till ön drev dem under jorden. De var på den tiden både större, starkare och mer intelligenta. De har dock bevarat minnen av hur man gör saker som att tillverka mycket effektiva sammansatta bågar, brygger pilgifter och gräver ut stabila gångar ur berget. Anledningen till att ötermaliernas förfäder besegrade dem var att dessa förde med sig sjukdomar som de saknade varje form av motståndskraft emot. Därför betraktar de än i denna dag människor som sjukdomsbärande demoner, och hatar och fruktar dem, även om de som lever idag härstammar från de som hade bäst immunförsvar, så de blir inte sjuka lika lätt. De lever på jakt, fiske och att stjäla boskap från människorna. Ibland äter de upp maten folk sätter ut till dem, men oftast tar de hem den som offer till sina avgudar. Dessa är skulpterade i sten eller drivved i djupet av deras grottor – en del sådana skulpturer har hittats av ötermalierna. Peç bor nämligen i grottor, hålor och rösen i de mer ödsliga delarna av öarna. De känner till gångar som gör att de kan förflytta sig snabbt från plats till plats. De har också små båtar av sälskinn med vilka de paddlar omkring.

Peç är alls inte lika vanliga som folktron vill ha det till. De flesta observationer av dem är missuppfattningar, lögner och vidskepelse. Peç har inte heller några 'magiska krafter' – det är struntprat. De har dock bött på öarna i årtusenden och har noggrant inarbetade kunskaper om möjliga flykt- och anfallsvägar, och är mycket skickliga på att hålla sig undan. Förutom deras skicklighet med gifter från växter och havsdjur, med vilka de förgiftar boskap och källor ('slår folk och få med sjukdom') gör deras nedärvda kunskaper om byggnadskonst att de är mycket duktiga på att rigga upp stenar och block för att skapa ras och olyckor ('det vilar en förbannelse över den här dalen!') eller så saboterar de skepp och båtar ('de sände stormar mot oss – flera fiskebåtar gick under!'). Ibland rövar de bort ensamma vandrare eller herdor, antingen för att dessa inkräktat på deras områden, eller för att deras gudar kräver särskilda offer. Detta senare händer när jakten eller fisket slår fel, eller de drabbas av missfall, sjukdomar och annat elände. Sådant har inträffat allt oftare. Peçs samhällen dör ut ett efter ett, och inavel och födobrist bli vanligare och vanligare...

Peç i kampanjen

Peç fungerar bäst som skräckfigurer. Det är som sådana myten om 'det gamla utdöende folket' fungerat i litteraturen, och gamla sagor om oknytt, troll och feer var i första hand till för att skrämmas. Man bör inte konfrontera rollpersonerna direkt med dem, utan utnyttja dem för att skrämmas. De är mästare på att hålla folk undan på det sättet, och har så gott det går underblåst skräckhistorierna om dem. Peç fungerar bäst om rollpersonerna är osäkra på vad som egentligen händer.

Kom ihåg att om rollpersonerna kommer därifrån med ett lik som tydligt kan identifieras som en främmande art/ras av människor, har peç förvandlats från skräckinjagande spökväsanden till ett nyupptäckt biologiskt faktum. Detta behöver inte vara något negativt, eftersom Gondica handlar om en tid när förnuftet gör framsteg och man gör nya upptäckter, men det är inte nödvändigtvis vad du är ute efter. Kom också ihåg att spöken (med rätta) och sagornas pelasger (med mindre rätta) betraktas som vetenskapligt bevisade fenomen i Vidonia. Termalier lär likt mäter Oradan i berättelsen ovan tvivla till en börja med, men om de inte är pinsamt fördomsfulla lär de i alla fall överväga om det inte är sanning. En varning i sammanhanget: Den berättelse i genren som är lättast tillgänglig är ju filmen *Den Trettonde Krigaren*. Den har dock två svagheter: för det första är dess antagonister betydligt mer direkt konfronterande och krigiska än peç är. För det andra har de flesta rollspelare sett den, och den spelare som lutar sig för tungt mot den får finna sig i att spelarna genomskådar honom ganska snabbt.