

Skepparhistorier från Vidonias hamnar

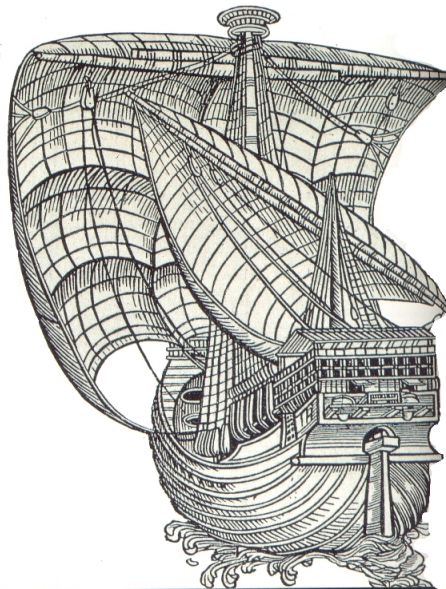
Vad som följer är några små "legender" från Gondica som kan tänkas berättas på hamnkrogar, tavernor eller på solstekta skeppsdäck när man inte har vakten. En del kan återfinnas i påstått vederhäftiga akademiska verk om geografi eller reseskildringar skrivna av bildade män och kvinnor. Efter varje liten historia presenteras tre alternativa bakgrunder till den.

Den första, "Ingen Rök Utan Eld" utgår från att även om historien är överdriven, osannolik och allmänt ovederhäftig, så finns det faktiskt ett korn av sanning bakom. Den som undersöker saken kan komma fram till detta. (Exempel från verkligheten: UFO:n är egentligen ett hittills oförklarat atmosfäriskt fenomen, som kan störa navigationsinstrument och framkalla flygkrascher om man inte aktar sig.)

Den andra, "Mer Finns Mellan Himmelen Och Jorden..." utgår från att historien är SANN! Det betyder inte att berättaren har fått alla detaljer klart för sig, eller att han förstår vad som egentligen är på gång, men det som berättas om har faktiskt hänt, mer eller mindre som det beskrivs. (Exempel från verkligheten: UFO:n är rymdfarkoster från Alfa Centauri, bemannade av små grå humanoider som är här för att undersöka den mänskliga civilisationen, och det här är deras plan...)

Den tredje, "Och Sudd Och Tärningar Kastades På SL..." utgår från att... tja, historien är på sätt och vis sann, men bakgrunden är inte alls vad man väntar sig. Spelarnas reaktion, om de fattar vad som egentligen händer, blir antagligen "Vad SADE du?!?" eller en variant därpå. (Exempel från verkligheten: UFO:n är spaningsfarkoster drivna med ockulta mekanismer utvecklade i det gamla Atlantis, som återfanns av galna vetenskapsmän som arbetade åt Tyskland under Andra Världskriget, och de kommer från nazisternas hemliga bas på Antarktis och är bemannade med kloner av Herman Göring...)

Vilken som är sann, om någon, är givetvis upp till SL. Ett tänkbart alternativ som inte beskrivs är att alltsammans är trams, påhitt och gallimatias, men detta behöver ju inte beskrivas i detalj...



Kannibalernas kungarike

En gammal sjöbjörn berättar historier runt vattentunnan på karavellen *Tursamheten*:

”Jo, pojkar, det ska ni veta, att det finns fälor ni knappt kan föreställa er bortom haven. En gång seglade jag med en kapten från Hutremen, som hade varit med som ung grabb när de seglade nordöst om Silveröarna till de små ögrupper som finns där och är så rika på pärlmor. De hade en lots, en vilde fråna en av öarna, och en dag blev han som tokig efter att ha sniffat i vinden och kisat på molnen och sett på de där figurerna av strån och snäckor och snören som vildarna från Pärlmoröarna använder istället för sjökort och portolaner. Han skrek att de måste vända om, för vinden hade fört dem nära Kannibalernas kungarike. På dess öar bodde onda män som inte åt annat än människokött. De förde krig mot alla i närheten för att fylla sina vishusbodar, och ingen kunde stå emot dem. De anföll grannöarna och dödade eller förde bort alla invånare. De som de dödade, vilket inkluderade alla män, slaktade de och sedan rökte de köttet. De som de förde bort, vilket var en del kvinnor och alla barnen, höll de fångna i burar och gödde tills de var feta, och sedan blev de slaktade, stekta och uppätta. Eftersom alla flydde undan deras plundringståg, hade de till slut börjat hålla fångna kvinnor vid liv som avelssuggor och åt bara upp en del av barnen. Resten fick leva vidare för att föda fler barn till deras köttgrytor, eftersom det inte fanns några människor att jaga nära deras hemöar längre.

Nu hade den här lotsen alltid verkat vara en förnuftig karl, så ingen trodde han ljög direkt, eller inbillade sig, men kaptenen på båten tyckte han verkade lite väl skärrad. Han undrade hur han kunde vara så rädd för Kannibalerna, för även om de var mäktiga krigare, hade inte vidonierna musköter och kanoner som slog som åskan, och svärd och bajonetter av stål? Hade de inte skepp större än de största krigskanoter? De behövde ju inte gå iland på Kannibalernas öar, och skulle inte deras vapenmakt vara stor nog att slå tillbaka alla försök från Kannibalerna att anfälla dem?

På detta svarade lotsen att Kannibalerna var de mäktigaste krigare som fanns. Det fanns magi i människokött, mäktig magi, och det hade gjort dem större och starkare än andra dödliga, blodtörstiga som hajar och listiga som wobbegonger. På hans hemö hade det en gång flutit iland en flotte på vilken det fanns en ensam getman, halvt galen av hunger och törst. Getmannen – han menade en faun, förstås – hade kommit med ett av vidoniernas skepp till Kannibalernas kungarike. Kannibalerna hade anfällt skeppet, och sänkt det, och haft en väldig fest på vidoniernas kött. Det hade funnits två fauner ombord, och de åt upp den ena eftersom de var nyfikna på hur de skulle smaka. De tyckte att han smakade bättre än vanliga människor, så de sparade den andre, för att kunna börja föda upp getmän som de födde upp människor. För det behövde de fler av dem, förstås och de hade ivrigt spanat efter fler vidoniska skepp som det kunde finnas getmän eller ännu hellre getkvinnor på. När tiden gick och inga skepp kom började fler och fler av kannibalerna säga att de lika gärna kunde äta upp den de hade, och de började försöka göda honom. Då blev han desperat, och det gav honom styrkan att en natt slita sönder bastet som höll ihop hans bur och fly. Så Kannibalerna skulle inte bara kunna besegra vidoniska skepp, de skulle ivrigt anfälla dem i hopp om att hitta fler läckra getmän ombord.

Alla tyckte det lät otroligt, men lotsen var så ärligen uppskärnad, och bad på sina bara knän att skeppet skulle ändra kurs, eller så skulle Kannibalerna sluka dem alla. Till slut gav kaptenen med sig, och de vände om. Han var en klok karl, för senare, när han fått eget befäl, hörde min vän från Hutremen historien om faunen igen, av en annan faun. De var släkt på långt håll, och hans skeppsbrutne släkting hade till och med fått berätta sin historia för lärde män i Tekeburg, när han väl lyckats ta sig hem igen med ett vidoniskt handelsskepp. Så nog är historien om Kannibalernas kungarike sann, och om jag vore er skulle jag akta mig för att mönstra på ett skepp som skall till Pärlmoröarna.”

Ingen Rök Utan Eld

Det finns inga egentliga kannibaler på Pärlemoröarna (som man kan tänka sig ungefär som Polynesien). I den ögrupp där den misstänkta ön ligger finns dock en spridd uppfattning om att man kan få ett djurs egenskaper genom att äta vissa delar av det. Till exempel kan man bli en lika stor krigare som en haj om man äter vissa delar av dess inälvor. De flesta av öborna anser att detta också sträcker sig till människor, och det sägs att man kan få en fiendes mod genom att äta hans hjärta, till exempel. Detta är dock något som i princip aldrig händer, eftersom det anses *tapu*, inte bara moraliskt fel, utan något som medför olycka och ond bråd död om man ger sig in på det.

Utom på en viss ö. Stammen som bor där praktiserar faktiskt begränsad rituell kannibalism i krig. Detta har gett dem ett dåligt rykte hos deras grannar, och gett upphov till hemska historier som ligger till grund för legenden om Kannibalernas Kungarike. Dessa historier är överdrivna eftersom grannstammarna skäms lite för att det gått så dåligt för dem i de stamkrig som utkämpats nyligen, där folket från ”kannibalön” varit oförskämt framgångsrika. Man vill gärna förklara det med sina krigiska grannars otäcka och omänskliga vanor. Att dessa inte straffats av Makterna för att de brutit tapu skyller man på att de beskyddas av ”onda andar”.

Sådana här skräckhistorier om grannfolk (i synnerhet sådana som är ens fiender) har varit vanliga i verkligheten och är de också i Gondica. Både zakier och dodjaber berättar dem om ghonderna, de zagrosiska faunerna, t.ex. Termalier berättar hårresande historier om minotaurerna från Mirak, däribland deras björnkult – trots att denna kräver att dess medlemmar är vegetarianer som den björnart de försöker efterlikna, men fördomsfulla termalier är inte nödvändigtvis insatta i zoologi. Intressant nog finns det bland Miraks minotaurer kannibalhistorier om *människor*; dessa säger att det finns hemliga sällskap i Vidonia som äter minotaurer. Därför lurar skurkaktiga människor arbetare från Mirak in i bakhåll eller förgiftar dem för att kunna mörda dem och sälja köttet. På ett sätt fungerar sådana vandringslegender som skrämmande moralkakor för att få minotaurer som ger sig ned på låglandet att passa sig så de inte blir lurade av svekfulla människor.

Faunen som nämndes i historien är en charlatan som hittat på alltihop. Egentligen var han medlem av en piratbesättning som anfallit fredliga öbor, så han ljög ihop en historia som passade sina räddares fördomar. Han lever fortfarande och märkte att hans berättelse lett till att han ibland blir bjuden till nyfikna patricier och godtrogna akademiker för att berätta den och får pengar, mat och vin. Således kan rollpersonerna möta honom i sådana sammanhang.

Äventyrsuppslag: **Den Anti-Antropofaga Alliansen**

Kannibalernas grannar försöker en gång för alla göra sig av med hotet från dem. Ett flertal ögruppers hövdingar samlas till rådslag och beslutar sig för gå samman i en allians och dessutom att värva vidoniska skeppsbesättningar som legosoldater. De senare kommer att inkludera flera grupper av sjöhundar och andra blodtörstiga råskinn, och alla som har någon form av samvete lägger bort det: motståndarna är ju onda människoätare, så de släpper alla hämningar. Följaktligen blir kriget en hänsynslös massaker.

Nu råkar rollpersonernas skepp ha angjort kannibalernas öar – helt ovetande om deras värdars konstiga riter – eller så är de skeppsbrutna där (och har mottagits väl). De och deras kunskaper om vidonisk teknik och taktik är det enda som kan rädda folket. Kom ihåg att de är ytterst kapabla krigare själva – det är deras motståndares överlägsna antal i kombination med vidoniernas kanoner och musköter som gör att de sitter på pottan. Men vill rollpersonerna det? Har de något val? Finns det några hyggliga kaptener som kan övertygas om att ”kannibalerna” inte är onda bestar, utan att det till stor del rör sig om politik? Notera att medlemmarna i alliansen inte heller är ”onda” – det är inte kul att bli överfallna och plundrade – bara hämndlystna och fulla med fördomar om motståndarna.

Mer Finns Mellan Himmelen Och Jorden...

Det krigiska folket på den nämnda ön är verkligen kannibaler. De *lever* inte på människokött – det är knappast ekonomiskt – utan på fiske, fågeljakt och hackbruk som sina grannar. De anser det dock vara en delikatess, och berättelsen är sann så till vida att de inte bara äter fiender de dödat i strid – de är ett krigiskt folk – utan även tar fångar som de till och med kan göda som grisar om de så finner för gott.

Faunens berättelse är falsk så till vida att kannibalismen inte är satt i system – det är en sedvänja som abrupt skiljer dem från deras grannar och förskräcker dessa storligen, men den dominerar inte deras kultur. De är inte nödvändigtvis onda eller depraverade – de äter bara sina *fiender*, och de betraktar inte alla främlingar som

fiender mer än någon av sina grannar. Deras dåliga rykte gör dock att de har väldigt lite fredliga kontakter med sina grannöar, och någon riktig handel med de vidoniska främlingarna med sina märkliga skepp och fina metallvaror har aldrig kommit igång. Faktum är att en fördomsfri mercator skulle kunna göra världens kap om han började handla med dem...

Äventyrsuppslag: "Och hennes höghet vill ha en långgris med pommes fritt, men utan lök, tack."

En fördomsfri mercator har etablerat de ovan nämnda handelskontakterna. Hövdingen över Kannibalöarna ställde dock ett lite udda ultimatum: Hans äldsta dotter och arvtagare, en högmodig flicka i 14-årsåldern, ska få följa med till De Stora Kanoternas land och få sin utbildning där – dels för att hövdingen inser att tiderna håller på att förändras och att hon kommer att behöva sådana kunskaper när hon blir hövding, dels för att flickan är totalt bortskämd och alltid får sin vilja fram, och har fått i sitt huvud att hon ska dit. Flickan får med sig en reskassa i form av pärlor värd, tja, förbannat mycket, och en hedersvakt av stolta, högväxta och ytterst kapabla stamkrigare.

Mercatorn sätter sina bästa problemlösare på att passa upp flickan och skydda henne med sitt liv – jo, vi pratar om rollpersonerna. Hon är envis, bortskämd och egofixerad, men hon är också snabbtänkt, läraktig och viljestark, så hon är inte lätt att tas med. Rollpersonerna har vissa fördelar: för det första vet hon väldigt lite om hur vidoniernas samhälle fungerar, och om hon inte har anledning att tro att rollpersonerna ljugar, kan de dra till med de värsta nödlögner ("Jo, Ers Höghet, det är *tabu* att gå ut i slumkvarteren efter åttaslaget. Min bror gjorde det, och han dog i en hemsk sjukdom strax därefter."). Nåde dem om hon kommer på att de ljugar, dock.

För det andra är hon fullständigt besatt av hur vidonierna gör saker. Det är för henne "högsta mode", och för att ta ett exempel kommer hon att så fort som möjligt byta ut sin kungliga dräkt mot "sådana kläder som högt uppsatta vidoniska damer bär". Man kan dock ofta undvika problem genom att framhäva att det eller det inte är modernt eller inte passar sig i vidoniskt sällskap.

Om SL är på humör kan hon vara en skarpsynt observatör av nackdelar och inkonsekvenser i det vidoniska samhället som rollpersonerna själva inte ser. ("Vad menar ni med att man inte kan äta människor? Ni äter ju djur – och era städer är fulla med människor som behandlas som djur, ja sämre än djur.") Det innebär inte att hon är någon Rousseauansk ädel vilde eller moralfilosof, men alla som har med klipska barn att göra vet att de kan vara mycket snabba att upptäcka inkonsekvenser i vuxnas resonemang. I synnerhet om de vuxnas resonemang går ut på att något intressant är förbjudet...

Och Sudd Och Tärningar Kastades På SL...

Folket på ön är *egentligen* inte kannibaler. De äter visserligen sapienters kött med glädje, men de är inte längre fullt mänskliga... En gång, för nästan ett sekel sedan, var de som vilken stam som helst i sin ögrupp, med den skillnaden att de, som beskrivs under "Ingen Rök Utan Eld" ovan, utövade rituell kannibalism. De inte bara åt delar av sina mest beundrade fiender, utan också av sina döda, i hopp om att dessas bästa egenskaper skulle övergå till deras ättlingar.

En dag flöt en främling iland på deras ö. Han anföll de som räddade honom ur vattnet, dödade dem och åt upp dem. Han var vildsint och en fruktansvärd krigare, och det dröjde innan stammens bästa kämpar lyckades besegra honom. Eftersom de var hemskt imponerade av den fruktansvärda främlingens styrka, mod och list, delade de hans kött emellan sig vid en rituell segerfest. Därmed var deras öde beseglat.

Mannen led av teratofili, en dittills helt okänd sjukdom i den här ögruppen. Alla som åt hans kött smittades, vilket inkluderade de flesta av öns män och flera av dess kvinnor. Det måste ha varit någon variant av sjukdomen med lång inkubationstid och annorlunda smittvägar, för än fler kvinnor han smittas av sina makar genom sexuellt umgänge med dem innan den bröt ut. Det kaos som följde när de flesta av öns vuxna förvandlades till blodtörstiga monster nästan utplånade stammen, men genom att vissa av dess smittade hade viljor av järn skedde detta inte. Istället vände de orgien av blodtörst i ett krigståg mot en fientlig stam. Dessa utplånades nästan, och deras kött dämpade vansinnet.

Nuförtiden är alla den krympande stammens vuxna medlemmar teratofiler – men eftersom deras seder förändrats för att "göra plats" för sjukdomen har de överlevt, och deras sjukdoms hemiska symptom är satta i system. De lever inte på människokött (det är som tidigare nämnts inte ekonomiskt möjligt) men hela deras samhälle går ut på att skaffa det. Lyckligtvis (för dem) har deras nyvunna bestialiska kroppskrafter gjort dem till den mest effektiva stammen vad gäller krigståg och härjningar, så regelbundna småkrig med deras grannar tillfredställer deras behov.

Man äter fortfarande sina döda. Alla vuxna som är släkt med den döde deltar i måltiden, och alltså smittas alla unga av teratofili vid den första begravningen som inträffar i deras familj efter det att de blivit erkänt vuxna och en del av stammen. En del klarar inte av Hungern och anfaller sina klanfränder när den kommer över dem, men de dräps snart av sina fränder som farliga för stammen. Det händer även att äldre drabbas av Hungern så illa att de inte kan kontrollera sig, men samma öde drabbar dem. Och ja, även deras lik äts, och nej, man är inte så långt gångna i bestialitet att man inte känner sorg över sina stamfränders hemska misslyckanden. Men överlevnaden framför allt.

Faunens berättelse är i stort sett sann. Han hade aldrig träffat en teratofil tidigare och känner bara till de legender om dem som berättas i Vidonia, och dessa är ju fyllda av vidskepligt nonsens. Han gjorde alltså aldrig den kopplingen, och eftersom det rör sig om organiserade, disciplinerade teratofiler *en masse*, något totalt okänt i Vidonia, har ingen lärd som hört historien senare i Vidonia gjort det heller.

Kannibalernas Kungarike kan inte hålla i längden. Deras livsstil har accelererat mängden krig i regionen, och folk har flytt de närliggande öarna. Fler och fler i varje generation dukar under för Hungern. Förr eller senare kommer deras grannar att enas för att utplåna vad de ser som ett hot mot Pärlemoröarna – eller så utvandrar hela den teratofila stammen till mer köttrika trakter, med hemska resultat.

Äventyrsuppslag: Ohelig hunger och heliga kvinnor

En av teratofilernas mer viljestarka, ädla och skickliga krigare – en riktig hjälte – får höra av en skeppsbruten vidonier om de heliga män och kvinnor (dvs. mystagoger) som finns i deras hemland. Han har försökt få hjälp av lokala medicinmän och häxmästare att bota sitt folks förbannelse, men eftersom den är okänd sedan tidigare har ingen lyckats. Men vidonierna kan många fantastiska saker – kanske deras mystagoger kan häva förbannelsen? Han hjälper den skeppsbrutne att rymma, på villkor att denne ska ta honom till vidoniernas land. Där ska han sedan leta reda på den som kan bli hans folks räddning.

Var rollpersonerna kommer in beror på SL. Han behöver transport till Vidonia (eller ännu hellre någon närmare koloni), någon som tolkar för honom och förklarar det främmande samhället, och (tills han botats) hjälp med sin egen oheliga hunger. Enligt regelboken är det stort omöjligt att klara sig undan att äta människokött, men SL kan ge honom "hjälpförmåner" – eller så kan han vara en tragisk, romantisk hjälte lite grann som huvudpersonerna i en del moderna vampyrromaner, som trots sin motvilja regelbundet faller för Besten i sig och tvingas döda.

Rollpersonerna kan hjälpa honom från Pärlemoröarna, eller de kan stöta på honom i någon hamnstad, i behov av hjälp. De kan till och med vara de skeppsbrutna som hjälper honom i första början, och är bundna av sitt löfte till honom (och det faktum att han räddade dem från att bli Dagens Rätt) att fortsätta hjälpa honom. När man en gång har botemedlet (kanske i form av en mystagog, eller några galeniska droger hon/han utvecklat) måste man applicera det på hans folk, och övertyga dem att gå med på att behandlas, allt medan deras grannar enats till en allians (se det första äventyrsförslaget) inställd på att förinta Kannibalernas Kungarike...



Kannibaler. Kopparstick från *Encyclopedia Geographica*.

Aspidochelone – alla sköldpaddors anmoder

Ur Nilrat tem-Lalrits *Physiologium*:

”Och nu skall jag tala med vett och visdom, om en märkelig fisk, om ett mäktigt havsvidunder. Till vår sorg finner vi honom oftast farlig och fruktansvärd, en fara för män till havs. *Aspidochelone* kallas han, efter sitt mäktiga skal, likt havssköldpaddan; och *fastitocalon*, ”den som flyter på havsströmmarna”. *Zaratan* säga de hedna zagrosier; ötermalierna benämna honom *kraken*, fast lärde män hava sagt, att detta är ett annat väsen.

Hans skal är likt klippor, omgivna av kelp och tång, beströdd med sand och snäckor; när sjöfarande se honom, de tro att han är en ö, och kasta ankar, och skicka skeppsbåten i land. Där finna de gräs, buskar, ja, hela träd; de samla ved och gör upp en eld, för att steka den fisk som i riklighet kunna fångas vid aspidochelones bukvatten, varom mer nedan.

En stor eld, ett mäktigt bål: det väcker aspidochelone, den fruktansvärde. Galen av smärtan dyker han, den mäktiga sköldpaddsfisken. Vågorna kasta sig över sjömännen; de drunkna ömkligen. Skeppet, ankrat vid aspidochelones skal, dras med ner i djupet; i vågorna finna de sin grav, alla som stanna ombord. Detta har de skådat, män i vår tid.

Aspidochelone, den stolta vågvandraren, har en annan vana, än mer förunderlig. Från hans mun kommer än doft eller dunst, som för alla slag av fiskar är omöjlig att motstå. Till honom strömma de i mängder, stora stim av silverskimrande fisk, horder av havsdjur. Alla möta de sitt öde: de blir aspidochelones föda. Sovande simmar jätten, och har bara att svälja fisken, som glatt simma in i hans mun.

Så lockas vi att tro att vi funnit den rätta vägen, och är nöjda med oss själva, och rannsakar icke oss själva: Vi säga ”Vi äro rättfärdiga män och kvinnor, och kunna icke göra fel.” Och när folk smickra oss för vår rättfärdighet, går vi likt fisken i aspidochelones mun. Rannsaka eder själva, bröder och systrar, så att ni fortsätter att vandra den rättfärdiga vägen.”

Physiologium är ett gammalt bestiarium, en skildring av djur, men också växter och naturföreteelser. Likt de flesta bestiariet är dess syfte inte att presentera zoologiska fakta (även om den hämtar dylika från lärda verk), utan sedelärande historier med hjälp av exempel från naturen. ”Kosmokrator skrevs av Maharahul, men Profeten var blott en dödlig; Naturen är Æos egen Bok, där Det skrivit Dess vilja och visdom” står det i inledningen till *Physiologium*, som ska ha författats 568 AS av Nilrat tem-Lalrit, en mentor från Roon.

Dylika bestiariet är inte särskilt populära bland de lärde i Vidonia nuförtiden. Man har förklarat att de bara innehåller rövarhistorier, och att många av de djur de berättar om inte finns i verkligheten. Ända sedan boktryckarkonsten uppfanns har de dock tryckts i stora upplagor av diverse ekomantiska tempel och spritts som moraliskt uppbygglig läsning. Sanningen är väl snarast att folk köper dem för de fantastiska historierna (oftast med fantasieggande träsnitt) och inte för att få några moraliska eller religiösa insikter. Bestiariet i allmänhet och Nilrat tem-Lalrits ”*Physiologium*” i synnerhet är dock några av de mest populära och spridda skrifterna i Vidonia.

En av de som tror på tem-Lalrits gamla historier är den ötermaliska sjökaptenen Sigrat tem-Pylart. Hör här vad han säger om *zaratan*:

”Vi var på väg till Ghira i Zagrosia med en last av tackjärn, när vi stötte på en ö som inte fanns på några sjökort. Mer en sandbank än en riktig ö – men stor nog att det skulle ta oss ett bra tag att segla runt den, och jag kan svära på att jag såg gräsbevuxna klippor längre in mot ön. Av nyfikenhet tänkte vi gå iland, men vi hade knappt satt båten i sjön förrän havet blev upprört. Som före en storm – sjön blev helt plötsligt krabb, det skummade gult och en fruktansvärd stank steg upp hur havet. Vi skyndande oss upp på skeppet igen, och tro det eller ej: Ön sjönk i havet! Den gav ifrån sig en jättelik suck, som en val som andas ut, fast så stora valar finns inte. I en jättelik virvel sjönk den till botten!

Jag mindes historierna om *kraken* som de gamle berättade; bläckfisken med hundra armar, stor som en ö, och visast av havets alla djur. När vi anlöpte Ghira, berättade jag för hamnkaptenen om vårt möte, och mina funderingar om kraken. Han nickade och sade ”Denna best kallar vi *zaratan*; vi seglar

inte långt ut till havs, men våra fiskare har ändå sett dess yngel. Det är ingen bläckfisk, utan ett vidunder, hälften val och hälften sköldpadda. Följ med mig, min vän, skall jag visa dig något." Han tog mig – och styrman är mitt vittne – till stadens rådshall.

Där hängde i en stor sal ett enormt sköldpaddskal, minst tjugo steg tvärs över och en och en halv gång det på längden. "Detta", sade hamnkaptenen, "är skalet från ett av zaratans yngel. Det flöt i land på min farfars tid. Tänk dig då, hur stor den måste vara, ur vars ägg denna kläckts!" Han berättade att i gamla sagor stod om ett land bortom havet, där zaratan lägger sina ägg, likt andra havssköldpaddor. "Och den ön, kaptan, omges vart hundra år av en svärm av zarataner, så att det bli en hel ögrupp, och där para de sig och lägga sedan sina ägg." Något sådant land har jag aldrig hört om, och zagrosierna är ena fördömda landkrabbor. I vanliga fall skulle jag säga: Vad vet de om havet? Men jag har sett zaratan – eller om det var kraken – och jag har sett dess yngels skal. Skall jag tvivla på mina ögons vittnesbörd? Som Profeten säger: "Kosmokrators vägar kan inte de dödliga följa; hans makt kan de inte fatta." Jag har sett ett underverk och det skrämmer mig, fastän jag är en modig man."

Ingen Rök Utan Eld

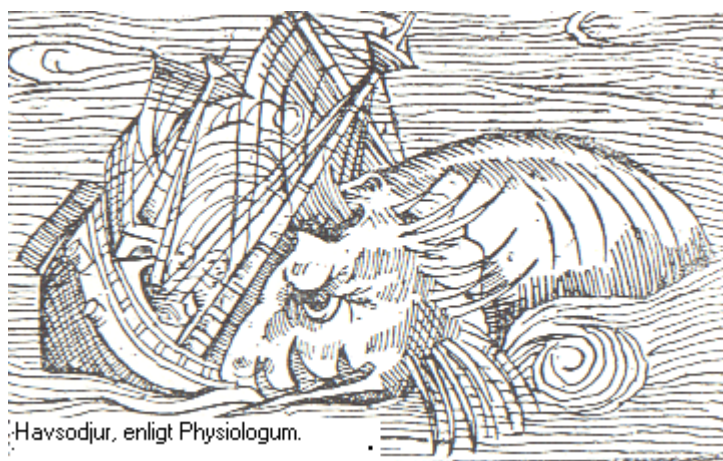
Naturligtvis finns inte aspidochelone; så stort kan inget djur bli. Det finns dock två helt separata fenomen som gett upphov till legenden om havsvidundret.

Det första är de flytande öarna. Runt Pangaeas kuster färdas de med havsströmmarna, och omständigheter gör att de är vanligast i Österhavet. De består av enorma klumpar av tång, i vilka bildas gaser när tången förruttar. Dessa gaser samlas i slemmiga bubblor som formas inne i tångmassan. Förr eller senare brister bubblorna, och då sjunker "ön" ner i havet igen. I tången kan en hel del vrakgods finnas samlat och många djur lever där. De mängder av räkor, märlor och annat fiskgottis som samlas i tången gör att fiskar lockas dit i stora mängder.

Och dessutom lägger jättehavssköldpaddorna sina ägg där. Dessa urtidsdjur liknar den jättesköldpadda som kallas *Archelon* och fanns på jorden under Kritaperioden, men de är ännu större, och de är den andra faktorn som gett upphov till legenden om *zaratan*.

Äventyrsuppslag: **Fisketur**

En stormrik zagrosisk furste som jagar storvilt som hobby blir besatt av att dräpa en zaratan. Av dess skal skall han låta göra en enorm säng av finaste sköldpadd att ge sin älskade på deras bröllop. För detta behöver han vidoniska experter, eftersom det är ont om goda sjömän i hans land. Han betalar bra. Han kan också anställa en mekanurg (som kan bygga jättelika zaratanjägarvapen eller kanske någon sorts primitiv ubåt) och/eller en bunt tritoner som spejare. Det här kan bli en udda kampanj där varje äventyr handlar om att hitta ett visst havsvidunder eller något dylikt märkligt havsfenomen. Berättelserna om Sinbad Sjöfararen ur Tusen och en natt kan vara till inspiration.



Aspidochelone

STY	75T	VIKT	60 ton
UTH	10T	TÅL	255
SMI	1T	FF	vatten 8 m
REF	1T	land	4 m
VIL	2T+2		
SYN	1T		
HÖR	3T		
LUK	4T+2		
KÄN	+1		
SMA	4T		
VIB	3T		

Färdigheter: Inga av betydelse

Naturligt skydd: Kr 36, Hu 36, St 36, Kru 18 vid attacker uppifrån; halvera värdena om någon lyckas attackera aspidochelonen buk.

Attacker: Bett (1T, 26T/Hu + dränkning + chans att svälja)

Dränkning (spec, 50T/Hu + börjar drunkna om det inte andas vatten)

Svälja (spec, spec)

Ett annat sätt är att behandla det hela som ett sjöslag. Aspidochelonen betraktat som ett "skepp" har följande värden:

Längd över allt	28 m	Sjömän	-
Längd över buk	22 m	Sold./pass	15*
Skalbredd	18 m	Lastförmåga	20 skl*
Djupgående	2,5 m**	Stridshastighet	2T***
Maxhastighet	5 kn#	Max kanoner	0*
Manöverbonus	2T	Kanonmålsbonus	0
Dygnssträcka	60 km	TÅL	40/-

*Om man nu mot förmodan *tämjer* en aspidochelone, är detta så mycket folk och last man kan få "ombord". Kanoner kan man dock glömma; vid en sådan smäll på ryggen dyker kreaturet, och besättningen dränks som råttor.

** Blir det grundare än så, *kryper* aspidochelonen. Den kan inte göra så särskilt länge innan den krossas av sin egen vikt (aspidocheloner går bara i land för att lägga ägg, och skyndar sig ut i vattnet igen) men det är mycket svårt för odjuret att "gå på grund".

***Djuret kan bara hålla den här hastigheten i 1T sjöstridsrundor. Därefter blir den 1T.

#Djuret kan bara hålla den här hastigheten i 1T sjöstridsrundor. Därefter blir den 3 kn.

- I motsats till normala farkoster, kan aspidochelonen ta skada av normala vapen. Räkna med att en salva från ett dussin muskötter gör 2 poäng skada, och beräkna övrig skada efter det.
- Räkna med att aspidochelonen "Sjömannaskap" är 3T.
- Aspidochelonen kan *ramma* ett skepp eller ett annat monster. Detta gör 1T poäng skada på skrovet och hanteras som en bordning. Dessutom måste alla ombord göra ett S16 slag för SMI, Spänst eller Sjömannaskap, eller falla omkull (eventuellt överbord). Om motståndaren vinner med ett *perfekt* resultat, tar istället aspidochelonen 1T skada.
- Aspidochelonen kan, när den väl manövrerat nära ett skepp, försöka bita i skrovet. Detta kräver ett likadant slag som en bordning. Det gör 1T+2 skada. Dessutom måste alla ombord göra ett S12 slag för SMI, Spänst eller Sjömannaskap, eller falla omkull (eventuellt överbord).
- Om den blir jagad, dyker aspidochelonen helt sonika ned i djupet och försvinner.

Mer Finns Mellan Himmelen Och Jorden...

Det finns nu bara ett fåtal aspidocheloner kvar, rester av en uråldrig forntid. Odjuren är enorma broskfiskar, som rockor, vars rygg är täckt av ett pansar. De simmar, likt alla broskfiskar, ständigt för att förse sig själva med syre genom gälspringorna. De silar vattnet omkring sig likt bardvalarna, som de överträffar i storlek. Deras gap är stora nog att svälja djur som kaskelotter och jättebläckfiskar, men i vanliga fall simmar de runt i halvdvala och slukar reflexmässigt allt organiskt som passerar deras munnar.

När aspidochelonhonan skall lägga ägg, blir den plötsligt aktiv. Dess mun och matsmältningssystem förändras, och den jagar aktivt andra havsvidunder på de stora djupen. Detsamma gäller hannen, som dessutom aggressivt anfaller alla större havsväsen för att försvara sitt revir – framförallt andra aspidochelonhannar, men också valar, havsormar och skepp. Aspidochelonen har en enorm svans med vilken den kan snärta, och den används främst i dessa strider. När parningsperioden når sitt slut lägger honorna sina äggkapslar, och hannarna fyller havet runt dem med sin mjölke så att havet blir vitt och slemmigt. Äggkapslarna liknar vanliga hajars. De ser ut som fyrkantiga ”paket” med långa slingrande gissel i varje hörn. Deras skal är segt och läderartat och brungrått till färgen. Till en början med är det slemmigt, men det stelnar snart och blir hårt som sten. Få djur kan sätta tänderna i dem och behålla dem.

Den beger sig aldrig nära land om den inte måste, inte i något av tillstånden. Det händer dock att aspidocheloner strandar av misstag, eller för att de är sjuka. De flesta aspidocheloner lever i symbios med flockar av fiskar som simmar kring dem, äter parasiter osv. En stor, en av de sista, lever tillsammans med en stam tritoner. De har byggt en liten by på hennes rygg, och följer hennes vandringar. Varje gång hon kommit i parningstagen, överger alla henne, utom en modig shaman, vars uppdrag är att hålla koll på henne så att stammen kan återfinna henne igen senare.

Aspidocheloner noterar knappt vanliga sapienter – de är för små – men parningsvreda aspidochelonhannar kan anfalla mänskliga skepp bara för att, och alla aspidocheloner uppslukar reflexmässigt människor eller liknande varelser som hamnar i vattnet framför den. De är tillräckligt stora för att den SL som sträcker på realismen kan tillåta grejor i stil med berättelserna om Pinocchio eller baron Munchausen där skepp slukats av en jätteval och besättningen överlevt, strandade i dess buk. Återigen innehåller ”Tusen och en natt” bra inspiration för det här.

Äventyrsuppslag: Stoppa den där aspidochelonen!

En valfångare fann under sina resor ett drivande skepp från Silveröarna. Alla ombord hade omkommit i en hemsk sjukdom, men lasten – skeppslaster med renaste silver – fanns kvar. Valfångarna lastade glatt ombord skatten och fortsatte hemåt. Längs vägen såg de en flock grindvalar och bestämde sig för att försöka fånga dem, och satte båtarna i sjön. Vad de inte visste var att grindvalarna hade skrämts upp till ytan av en parningsrasande aspidochelone. Den anföll själva skeppet och svalde det helt, men männen i en av fångstbåtarna återvände. Besatta av hämnd och lust efter silvret (om SL vill, kan det vila en Mystisk Förbannelse över silverskatten, eftersom de som skaffat silvret begått hemska illdåd mot nerao, och en av deras vise män förbannat det) jagar nu männen och deras kapten runt med en valbåt på jakt efter aspidochelonen, som kaptenen i ett anfall av lärdom döpt till *Argentovorus*, Silverslukaren.

Samtidigt jagas den av en tritonisk shaman och några av stammens tappreste jägare. Stammen är den som nämndes ovan. Shamanen är övertygad om att deras aspidochelone är den Sista Honan och *Argentovorus* är den Sista Hannen. De måste mötas och para sig, så att tritonerna kan ta hand om ett av äggen och föda upp en ny aspidochelone som hem åt sina barn och barnbarn. Deras nuvarande hem är döende...

Rollpersonerna stöter på bägge grupperna. Vilken av dem hjälper de? Tritonerna är i stort behov av en båtbesättning, och de har pärlor och ambra att erbjuda i gengäld. Valfångarna är besatta av skatten, men kan lova en andel av den – eller kanske de mönstrar på rollpersonernas skepp, för att sedan uppvigla besättningen till myteri.

Och Sudd Och Tärningar Kastades På SL...

Aspidochelone finns! Det är dock vare sig en sköldpadda, en bläckfisk eller en val. Det är inget djur överhuvudtaget, utan en enorm köttätande växt!

Den påminner om tånghögarna som beskrivits ovan, men den tång den består av är en sort som fångar små vattendjur i blåsor och slukar dem. En härva av dylik tång kom in i ett nexus, en enorm virvel av vitalis, och Något hände. Antagligen uppstod en Grön Zon av en olycklig naturens slump, och växten... förändrades. Den evolverade blixtnabbt, och består idag, hundratals år senare, av en koloni av köttätande alger som har ett sorts medvetande. Detta är inte riktigt mänskligt. Det är möjligt att en myrmicadrottning skulle kunna förstå hur Aspidochelonen – för det finns bara en – resonerar, men Aspidochelonen har ett genuint gruppsyke.

Aspidochelonen liknar ett rev eller en sandbank, men kan dock röra sig. Dess grenar kan slingra sig likt fenklädda tentakler och paddla fram genom vattnet eller gripa efter byte. Bland dess 'vanliga' blad finns tre specialblad. En typ har stora blåsor, i vilka Aspidochelonen kan producera gas. Genom att släppa ut denna gas kan Aspidochelonen sjunka till botten, och genom att långsamt producera ny kan den stiga till ytan igen. En annan typ har ansamlingar av celler som är känsliga både för ljus och för rörelser i vattnet, inklusive ljudvågor, och liknar organen som finns hos högre djur. Med dessa ögon-öron orienterar sig Aspidochelonen. Slutligen finns en typ av blad som har 'munnar' i vilka den fångar småkryp och plankton, och som producerar en syra som smälter större byten som den fångat i sitt nät av tentakler.

Det kan kontrollera vitalistflödet kring sig, lite grann som Digerveden, och dels upprätthålla sin onaturliga existens, dels *medvetet* förändra sig själv genom att sluka väsen och anpassa sig till deras livsmönster – vi skulle säga att den så att säga stjälar deras genetiska kod. Aspidochelonen är helt enkelt en spontan aristosof och Styggelse i ett, ett Grönt Skepp som skapat sig själv.

Hela skepp har fastnat i den, som i ett levande Sargassohav. En egen flora och fauna har utvecklats i vattnen kring den. Den får sin näring både från solen och från att sluka fiskarna kring den, fiskar som den evolverat till utmärkta köttproducenter som lever på smådjuren i dess beskydd – den har sin egen fiskodling. Den har genom att sluka sapienter – först tritoner, sedan sjöfarande människor – utvecklats till en högre intelligens, och fått sinnesorgan som liknar sapienternas. Den har till och med utvecklat organ för att härma deras röster, och börjat ”förstå” deras samhälle lika väl som vi ”förstår” binas.

H P Lovecrafts *shoggoths* har viss likhet med hur jag föreställer mig att Aspidochelonen fungerar; de förekommer i romanen *At the Mountains of Madness* (finns utgiven på svenska som *Vansinnets berg*) och beskrivs i rollspelet *Call of Cthulhu*.

Äventyrsförslag: **Kraken vaknar...**

En aristosofisk stormästare upptäcker det vandrande ultravitala nexus som omger Aspidochelonen, och söker upp det med sitt Gröna Skepp. Först anfaller odjuret det Gröna Skeppet, men Stormästaren använder sina aristometoder och ett elixir som låter honom kommunicera med växter – det är så han styr det Gröna Skeppet – och uppnår inte bara kontakt med Aspidochelonen, utan deras sinnen sammansmälter. När en gång Aspidochelonen känt hur den telepatiska kontakten fungerar, kan den nämligen mångfaldigt förstärka effekten och upprätthålla den utan det aristogaleniska elixiret.

Aspidochelonen har ren råstyrka; stormästaren har precisionen. Tillsammans är de världens mäktigaste aristosofiska magiker. Hans besättning överger det Gröna Skeppet, som börjar absorberas av Aspidochelonen som duplicerar dess tjänarbestar. Tillsammans inleder de en serie piratdåd utan like. Hans mål: Att erövra en hel nation (förslagsvis någon av de Termaliska Öarna) och upprätta det aristosofiska idealsamhället. Nu har han ju det praktiska medlet: när alla förenats i Aspidochelonen kan ingen vara självisk, ingen vara utanför. Fri vilja och sådan skit kan man ju vara utan...

En av hans aristosoflärningar rymmer dock. Hon har med fasa sett hur hennes kollegor tagit kontakt med Aspidochelonen främmande psyke, och förlorat sig själva i det, i motsats till den enormt viljestarka stormästaren. Hon stjälar en av det Gröna Skeppets levande livbåtar och flyr. Naturligtvis är de första hon träffar rollpersonerna. Tror de på henne? Kan de övertyga andra, så att de i tid kan samla ihop en flotta likt den som krossade Rogrot, innan stormästaren utsätter världen för ett terrorvälde som får Rogrots piratdåd att likna en studentskiva som urartat? Kan de undkomma stormästarens luminater som spionerar på landbacken? Tror de på den andre aristosofiska stormästare vars luminater också kontaktar dem, men för en allians? (Den förste stormästaren har tydligen beslutat sig för att utplåna alla sina konkurrenter inom den aristosofiska rörelsen innan han ger sig på det förhålliga samhället. Grönt Skepp efter Grönt Skepp uppslukas av Aspidochelonen, och deras vapen och resurser faller i stormästarens händer, medan besättningen förvandlas till hans styggelser.)

Basiliskernas Dal

Ett samtal uppsnappat i kryddkrämarnas kvarter i Trefiburg:

”Dyrt, säger ni? Min herre, det finns en *anledning* att kanel är dyrt. Vet ni då inte varifrån denna krydda kommer? Då skall jag berätta det för er: Långt bort, i det fjärran Zagrosia, bland de höga Zagrobergen, ligger en dal, lummig och grönskande. Peos har välsignat den dalen med stor rikedom. I dalen finns grottor fyllda med silver, och på marken ligger rubiner som kiselsten. Den är full med de ljuvaste blommor och väldoftande örter. Alla träd och buskar som växa där, ha mirakulösa och läkande egenskaper. Bland dessa är kanelträdet. Kanelen flagar av det – det är trädets bark – och ligger i högar, som torra kvistar och boss, på marken. Men Peos har menat den dalen för de Yttersta Tiderna, när alla människor är fromma och goda, och beredda att uppgå i dess allmakt. Innan dess får ingen nå dess kärna – eller åtminstone inte komma ut levande. Dalen vaktas av *basiliskerna* – det är Skriftens språk, dalaö, för ”ödlornas furstar”. Ser ni, dalen är full av ödlor och ormar och alla giftiga kryp som finns i Skapelsen, och basiliskerna är giftigast av dem alla.

Basilisken är som en del orm, en del odla, och en del padda. Den är fader till dem alla, och eftersom den är alla krälände djurs herre och furste, har den en krona på huvudet – som en tuppkam och lejonman samtidigt. Basilisken är så giftig, att fast den har gaddar i munnen, som dryper av etter, behöver den aldrig använda dem. Dess beröring är giftig, så dess fötter dödar gräset när den krälar. Dess andedräkt är giftig, så den lever på döda fåglar som faller ned förgiftade av ångorna som stiger upp från den. Ja, till och med dess *blick* är giftig!

Hur man vet detta? Jo, zagrosierna har försökt komma in i dalen, och en del som inte hann så långt kom ut med livet. Nu vågar sig ingen in där, men de som bor runt om dalen har funnit på ett listigt sätt att samla in dess rikedomar. Ser ni, runt kring dalen bor väldiga gamar. Dessa fåglar fångar och lever av de ormar som bebor dalen, för om ingen jagade dem, skulle de föröka sig väldeliga och vandra ut ur dalen. Nu gör zagrosierna sålunda, att de kastar ned väldiga köttstycken nedför stupen kring dalen, blodiga kadaver av getter, får och grisar. Vid dessa klibbiga köttstycken fastnar både rubingrus och kanelbark. När sedan gamarna se dessa köttstycken, fylls de av hunger, och griper dem med sina klor. Snabbt flyger de upp till sina redan, innan giftiga djur dyker upp mot vilka de inte har något skydd. Men vid redana vänta zagrosiernas jägare. De driver bort gamarna genom att spela trumma och blåsa i lurar, och sedan tar de rubinerna och kanelen. De behåller bara det bästa, och andra sälja de till slättbor, som sälja dem till sjömän, som tar dem hit till Vidonia.

Så då förstår min herre vilken fara och möda som låder vid insamlandet av denna krydda. Då förstår ni säkert, varför den betingar ett så högt pris...”

Ur *Skapelsens struktur*, en bok om ekomantisk metafysik och religiös mystik, av Uriga tar-Hebri:

”Så går kedjor genom Alltet, där var länk är högre än den andra, löper från himmelen ned till jorden. Betrakta först naturens riken: Lägst ha vi Mineralerna, som intet liv har i vanlig mening, även om Vitalis strömmar genom dem. Sedan kommer Växterna, som lever, men sakna förnimmelse och rörelseförmåga. Efter dem kommer Djuren, som kan förnimma och röra sig, men inte tänka eller känna. Över dem kommer Sapienterna, som har en själ, och kan tänka och känna och prisa Skaparen. Och tro inte att den kedjan slutar där...”

...och varje länk är en egen kedja, och i den länk och kedja som är de krälände djuren, paddor och ormar, är vart djur en länk, och den högsta länkens plats intas av basilisken, som lever i Zagrosias ödemarker, där kanelträdet växer. Basilisken är alla krälände kryps konung, giftigast av alla djur, och härskar över dem alla, likt örnen över fåglarna, björnen över fyrfotadjuren, och valfiskens över fiskarna. Men denna kedja står under fyrfotadjurens kedja, och fåglarnas. Ty den är blott en länk av många. Och detta kan visas, genom att fastän basilisken är så giftig, att dess ögonkast kan döda en fullvuxen man, och dess fotspår får gräset att vissna, så kan den enkla vesslan och den smutsiga gamen dräpa dem. Ty dessa väsen, låga och usla i fyrfotadjurens kedja och fåglarnas kedja, är ändock skyhögt över basilisken...”

Ingen rök utan eld

Basiliken är givetvis en myt – basiliskernas dal är ett fantasifyllt försök att beskriva de vedermödor med vilka man motiverar priset på den vara man försöker sälja. Den växer från det att zaki-stammar säljer kaneln till dodjabiska köpmän, till dess att termaliska mercatorer säljer dem till kryddkrämare i Vidonia. Men myten har sitt ursprung i ett intressant djur som faktiskt kan återfinnas i Zagrosia.

Den zagrosiska spottkobran är den största av Zagrosias många giftormar. Ormen har drag både av den egyptiska spottkobran och den indiska kungskobran ur verklighetens fauna. Den kan bli närmare tre och en halv meter lång och tjock som en mans arm. När den blir retad eller skräm, spänner den ut en ”huva” likt andra kobror, och blåser upp sig för att verka så stor som möjligt. Huvan pryds av ett vitt cirkelmönster, dess ”krona”. I övrigt är den stora ormen blåsvart, med klargul buk.

Ormen, likt andra giftormar, anfaller bara människor om den blir skräm eller retad. Då kan den för det första bitas, fast dess huggtänder är kortare än andra giftormars. Trots detta pumpas gift ut i det eventuella sår som uppstår. För det andra kan den spotta eller snarare spruta sitt gift i en stråle som når ett par tre meter. Giftet är inte särskilt farligt (om man inte är överkänslig) om det bara träffar huden. I värsta fall uppstår en svidande rodnad. Om den träffar öppna sår eller slemhinnor (t.ex. munnen eller näsan) är det dock nästan lika farligt som att bli biten (fast man får i sig en mindre dos), och värst är att ormen försöker sikta mot huvudet. Chansen är alltså stor att man får det i ögonen. Förutom att fara för allmän förgiftning föreligger, kan det svidande giftet lätt göra en blind, för gott om man inte snabbt sköljer ögonen med vatten.

Om man skall utnyttja kobror och liknande ormar i äventyr är det nästan obligatoriskt att läsa Rudyard Kiplings klassiska långnovell *Rikki-tikki-tavi*. Den har visserligen en mungo som huvudperson, och är kanske inte till hundra procent korrekt vad gäller indisk zoologi eller kultur, men förmedlar den rätta stämningen. Den har oftast publicerats tillsammans med andra av Kiplings djurhistorier i en novellantologi kallad *Andra Djungelboken*. Den går att hitta på de flesta bibliotek – tyvärr är den ofta bearbetad för barn, vilket betyder att de bästa bitarna är borta...

Mer om ormar står att finna i *Gondicas Bestiarium* på Gondica-delen av www.rollspel.com.

Zagrosisk spottkobra

STY	1T+1	VIKT	10kg
UTH	2T	TÅL	10
SMI	5T	FF	land 8 m
REF	6T	vatten	6 m
VIL	3T	SB	-2
HÖR	2T		
SYN	2T		
LUK	4T		
KÄN	3T		
SMA	4T		
VIB	3T		

Färdigheter: Omärklighet 6T

Naturligt skydd: Inget.

Attacker: Bett (5T, +1/St + gift POT 6*)

Giftspott 2T+2 (räckvidd 3 m, träff är en träff i ögonen, POT 9*)

Särskilda egenskaper: Kan inte höra höga ljud.

*En spottkobra har oftast 10 giftdoser och det tar en timme att nybilda en dos.

Spottkobregift

Detta är ett nervgift, som påminner om den vanliga kobrans gift.

Begränsad effekt: Under POT-slaget timmar har man -2T på alla handlingar och halverad förflyttning på grund av smärta, domning eller bägge. Därefter har man lika länge -1T på alla handlingar. *Träff i ögonen:* Dessutom blind i 2T dagar. Att skölja ögonen inom 1T minuter minskar blindheten till 3T timmar.

Full effekt: Totalförlamad i POT-slaget timmar; förlorar samtidigt 1 poäng generell TÅL/timme på grund av syrebrist. Om man överlever inträder därefter samma symptom som av begränsad effekt. När och om man slutligen återhämtar sig har man permanent förlorat 1 poäng från SMI, REF och FIN på grund av nervskador. *Träff i ögonen:* Blind permanent. Att skölja ögonen inom 1T minuter minskar blindheten till 3T dagar.

En basilisk, enligt en anonym illustratör av Physiologum
Notera vingarna, ett påhitt av tecknaren.



Äventyrssuppslag: *En orm vid min barm...*

Rollpersonerna är i Zagrosia – de kan vara mercatorer, pirater eller allmänna äventyrare – och angör den hamnstad som är den enda staden i ett litet furstendöme för att handla eller proviantera eller något dylikt. När de anmäler sig till hamnkaptenen, förklarar denne att den regerande zakiska fursten är mycket intresserad av allt sydländskt (med vilket han menar termaliskt) och att alla främlingar från Vidonien automatiskt är inbjudna till fursten. Det stämmer – fursten vurmar för allt termaliskt, i synnerhet om det har med spännande saker som krig eller sjöfart att göra. Rollpersonerna blir mycket väl behandlade om de är beredda att uppföra sig artigt och berätta en del om sina äventyr och sitt hemland. På så sätt blir de inblandade i en lokal komplott.

En dag dör furstens minderårige lillebror, biten av en giftig orm som dyker upp i hans förmodat stängda och låsta sovrum. Furstens vrede riktas mot en liten sekt av gymnosofister som bebor ett kloster utanför staden. De har tidigare motsatt sig den zakiska överhögheten, och fursten som är hetlevrad och en usel människokännare vill genast skicka iväg en straffexpedition.

Dock skulle en våldsamt aktion mot de fromma männen vara strået som bryter ryggen på åsnan: fursten är inte världens bästa härskare, även om han vill väl, och hans undersåtar börjar tröttna på honom. Det skulle säkert bryta ut ett smärre uppror om han får som han vill. Detta inser furstens vizir, en dodjabisk man av köpmannakasten. Han bönfäller RP – som ju har furstens öra – att finna ut vad som egentligen hände och avstyra det hela. Om det inte räcker med att vädja till deras samveten, antyder han att A, fursten inte vet ett smack om bokföring och B, viziren har tillgång till den furstliga skattkammaren.

Den egentlige skyldige är en av furstens avlägsna kusiner. Han har alltid hatat furstens familj eftersom de och inte *hans* familj tilldelades en furstekrona av Sher Shah. Kusinen arbetar som officer i furstens garde, och har i sin tjänst en utstött halvgalen shaman från bergen som hävdar att han har magiska krafter. Han säger sig ha makt över ormar, som han fått från Ormens Ande. Hur mycket av det som är inbillning eller show är upp till SL, men han är skicklig på att hantera de giftiga djuren, och har på något mystiskt sätt – tillvänjning, måhända – blivit immun mot deras gift.

En svaghet i komplotten är att shamanen ju är fullständigt övertygad om att hans "krafter" kommer från diverse illvilliga andeväsen. Dessa kräver att han följer vissa tämligen irrationella tabun och utför diverse regelbundna offer, vilket drar till sig uppmärksamhet för den som letar efter något fuffens.

Mer finns mellan himmelen och jorden...

Basilisken existerar. Den är ett urdjur från Gondicas barndom, en monstuös amfibie som överlevt i djupa grottor ibland annat Zagro-bergen. Mineralsökande zakier och minotaurer har stött på dem och fört sagnen vidare, även om den växt i och med att den berättats. Minotaurer gav den dess namn – ”basilisk” är alltså en översättning till dalað från miðalað. Det är möjligt att basilisker i dag är utdöda på ytan och bara kan återfinnas i det mytiska Abyssos.

Basilisker är enorma amfibier som kan bli upp till två och en halv meter långa. Den påminner om de pansargroddjur som levde på jorden under Karbonperioden och in i dinosauriernas tidevarv. Skall man jämföra med nu levande djur som kan spåras upp i en zoologibok liknar de mest en korsning mellan en japansk jättesalamander och den bleka vattenödlan som kallas för olm och lever i diverse djupa grottsjöar i södra Europa. Basilisken har en långsmal kropp med ett ovanligt stort huvud. Den har stora, vita ögon som är nästan helt blinda och bara kan skilja mellan ljus och mörker. Dess kropp är blekvit, och man kan se dess blodådror och en del av dess inälvor genom den genomskinliga huden på buken, vilket gör dess undersida blåvit. Runt huvudet sitter en krans av gälar – dess ”krona” från myterna. I huvudet och längs ryggen finns hornplattor, sega som krokodilfjäll, inbäddade i den slemmiga huden.

Basilisker är döva och blinda men orienterar sig med sitt vibrationssinne och sitt luktsinne, och har dessutom förmågan till mental perception, fast de bara är oskälige djur. De kan på detta sätt känna närvaron av stora levande väsen, och både finna byten och undvika de få rovdjur som vågar sig på dem. Dessutom kan en basilisk generera stötar i fluxen som interfererar med de vitalisflöden som får nervsystemet att fungera och bedöva eller till och med döda levande varelser (betrakta det ungefär som Gondicas analogi till vår världs darrockor och darrålar – elektricitet existerar ju som bekant inte i Gondica...). De nervknippen som möjliggör detta sitter i nosen på djuret, och för att anfalla någon måste den vända huvudet ditåt. Därav kommer myten om dess dödande blick.

Även om historien om dalen är en myt, är det sant att det i basiliskernas grottor finns värdefulla ädelstenar – för den som vågar hämta dem! Dessutom kan säkert basiliskernas olika inre organ vara till stor nytta i galeniska – eller aristogaleniska! – elixir...

Basilisk

STY 4T	VIKT 150 kg
UTH 4T	TÅL 26
SMI 3T	FF land 2 m
REF 2T	vatten 3 m
VIL 3T	SB: +1
LUK 3T	
KÄN 4T	
SMA 3T	
VIB 3T	
MEP 3T	

Färdigheter: Inga av betydelse.

Naturligt skydd: Kr 1, Hu 0, St 0, Kru 0.

Attacker: Bett (3T, 2T/Hu + dränkning)

Dränkning (spec, 2T+2/Hu + börjar drunkna om det inte andas vatten)

Dödsblick 3T S8 (handling av a-typ, men max en blick per runda, räckvidd 2 m, man kan ”ducka” med sin MEP, om man har någon sådan; ger 3T skada i torson som ingen rustning absorberar; effekterna av skadan påminner om en hjärtattack)

Särskilda egenskaper: Kan göra en *motattack* av liknande typ som dess ”dödsblick” om någon vidrör den med sin egen kropp; detta räknas som en handling av b-typ och har S12.

Äventyrsuppslag: *Eye of newt and toe of frog...*

En RP-mystagog finner en bok med urgamla galeniska recept, som verkar härstamma från själve Maharahuls tid. Ett par av dem är relativt lätta att tyda och bör ge rollpersonerna viss hjälp. Se till att de litar på boken och finner den användbar. Börja sedan fresta dem med en sektion av boken som är skriven i kod, med mystisk symbolism och halvkvädna antydningar. Delar av den går att dechifrera, och den utlovar lösningen på något av de Stora Mysterierna; fantastiska galeniska arbeten som det bara ryktas om i ekomantiska legender, och enbart legendariska matriarker sägs ha förmått utföra.

Några exempel kan vara:

Panacea – det universella botemedlet, en medicin som gör att en patient kan övervinna alla sjukdomar, även obotliga.

Homunculus – ett "barn" till mystagogen som vuxit utanför hennes (eller till och med hans kropp), ett foster skapat av mystagogens eget kött.

Uralstring – förmågan att skapa liv ur död, om än organisk, materia.

Boken måste dock dechifreras av en expert – partier är skrivna på en uråldrig vastomagnisk dialekt som få behärskar. Det visar sig att det finns en sådan, villig, expert vid Academia Magna. Mot en smärre ersättning – han är nöjd bara med att få rätt att läsa skriften – åtar han sig att hjälpa rollpersonerna. Stycket visar sig innehålla ett recept som inkluderar ägg från en basilisk. Det är bara det att termalisk vetenskap säger att basiliskan är ett sagodjur, en religiös symbol som inte existerar i sinnevärlden. Lyckligtvis innehåller boken en karta till "basiliskernas dal" dit den anonyme författaren påstår att han begett sig – och återvänt.

Vad RP inte vet är att akademikern är medlem av ett hemligt sällskap som kallar sig Skuggornas Kollegium. Sällskapet ägnar sig åt att främja forskning, inklusive sådan som den termaliska religionen och moralen förbjuder, och att verka för sina medlemmars intressen i den akademiska världen. Medlemmar långt ned i hierarkin tror att Kollegiet skapades för länge, länge sedan i syfte att återupptäcka svunna hemligheter, befordra visdomens tillväxt bland människorna och arbeta för ett universellt brödraskap. Såväl mekanurger som oortodoxa mystagoger, kejsrerliga ämbetsmän som radikala intellektuella är medlemmar. Egentligen formades Kollegiet tämligen nyligen av en grupp akademiker som i hemlighet utövade aristosofisk magi. Deras främsta mål är att bryta ekomantins grepp över befolkningen, som de betraktar som farlig vidskepelse. Betrakta det som en sorts "frimurarloge" för galna vetenskapsmän.

Akademikern kontaktar sina överordnade, som sänder ut en expedition vars mål är att förfölja RP och lista ut vad de finner – fast RP får, i gammal god äventyrstradition, göra grovjobbet. Sedan vill de givetvis ha tag i boken... Sedan är det upp till SL vad det innebär att man måste ha tag på just en basilisk – kan det ligga något i dess symbol som gudomlig väktare? Kanske det rör sig om en hemlighet som Människan Aldrig Var Menad Att Veta.

Och Sudd Och Tärningar Kastades På SL...

Basiliskan är en myt, möjligtvis inspirerad av historier om vanliga och högst mundana giftkryp som kobror och annat. Men Basiliskernas Dal existerar verkligen. Även om kanel skördas på andra sätt och kommer från andra källor, så är dalen så full med rubiner att det bara är att plocka dem som kiselsten. Nära dalen lever, precis som legenden säger, en stam zakier som, med det gamtrick som beskrivs i legenden "utvinner" rubiner ur dalen. De kan svära på att legenden är sann och att dalen är full med giftiga kryp, onda andar och hemska monster. Det är inte lögn – varenda människa som bor där tror på saken, och några har till och med dumdristiga förfäder som begett sig dit och om de ens kom tillbaka var det som sjuka krymplingar. Men hur var det, det *fanns* ju inga basilisker?

Det finns inga ovanliga giftiga kryp i dalen. Däremot har den en unik geologi, vilket är orsaken till de mängder av rubiner som finns i den. Samma geologiska fenomen gör att en osynlig och luktlös gas strömmar upp ur sprickor i marken på vissa ställen. Gasen är ett nervgift som leder till en långsam död. Innan dess börjar dock offret få hallucinationer och blir oftast vansinnigt... Även om man bara får i sig en liten dos kan man få men för livet. Berättelserna om monster är delvis resultatet av de hårresande hallucinationer som de upplevt som rest dit och överlevt.

Delvis är de dock resultatet av dalens fauna. Det finns inga *giftiga* kryp där – men väl "monster". Giftgasen drabbar nämligen bara däggdjur, och i dalen har alla nischer som vanlig upptas av däggdjur ersatts av reptiler och amfibier, som ofta uppnått monstruös storlek. Det är upp till SL om han vill leka *En försvunnen värld* eller *Jurassic Park* och låta dalen vara bebodd av genuina dinosaurier, men det är kanske lika spännande och mer unikt att använda andra jättereptiler. Dinosaurier i uråldriga dolda dalar är nästan *för* klichéartat.

B-skräckisarna *Anaconda* och *Komodo* kan ge inspiration – jätteormar och jätteödlor kan vara nog så kusliga, och förekommer dessutom i de sagor ur *Tusen och en natt* som inspirerat historien om Basiliskernas dal. Fåglar påverkas ju inte heller av giftet, så diatrymor eller liknande urtida rovfåglar – som jättegarnarna som nämns ovan (kallade *simurgher* av zakierna) – kan också förekomma.

Just simurgher, liksom flera jättelika kräldjur finns beskrivna i *Gondicas Bestiarium*. SL kan om han så önskar tuffa till dem genom att öka STY, UTH och skada. Som en sorts kompensation kan de mycket väl ha lägre SMI, REF och chans att träffa.

Giftgasen

Giftgasen är ett nervgift, som måste andas in för att verka (i motsats till en del stridsgaser i verkligheten räcker det alltså inte med hudkontakt, tack och lov). Den är helt luktlös. Nervgiftet förstör eller åtminstone stör nervvävnad, vilket leder till antingen intensiv smärta eller total avdomning. Döden inträder oftast om det går så långt att även andningen störs. Man måste slå ett slag varje timme man befinner sig i dalen. Första timmen är POT 1 snäpp, den andra 3 snäpp, den tredje 6 snäpp, den fjärde 10 snäpp, osv.

Våta trasor framför munnen ger +3 snäpps bonus på UTH-slaget. Det kan finnas galeniska motgift, och mekanurger kan tillverka gasmasker ("dunstmasker") som ger en än större bonus.

Begränsad effekt: Under POT-slaget timmar har man -2T på alla handlingar och halverad förflyttning på grund av smärta, domning eller bägge. Därefter har man lika länge -1T på alla handlingar. Dessutom drabbas man av våldsamma hallucinationer under denna period.

Full effekt: Totalförslamad i POT-slaget timmar; förlorar samtidigt 1 poäng generell TÅL/timme på grund av syrebrist. Om man överlever inträder därefter samma symptom som av begränsad effekt. När och om man slutligen återhämtar sig har man permanent förlorat 1 poäng från SMI, REF och FIN på grund av nervskador, och har sannolikt fått psykiska men för livet – paranoia och olika fobier är lämpligt.

Äventyrsuppslag: Staden som Deos glömde

Ibland händer det att zakierna får upp annat än rubiner (och kvistar, och jord, och löv...) tillsammans med sina köttstycken. Ibland kommer det upp krukskärvor, pilspetsar, klädtrasor eller andra tecken på mänsklig verksamhet. En dag får en rubinjägare upp ett *armband* besatt med rubiner. Det orsakar viss uppståndelse, men till sist säljer han det tillsammans med sina vanliga rubiner.

Historien om armbandet följer dess väg, tills det faller i händerna på en mercator som tittar närmare på den halvt osynliga inskriften på insidan... och finner att det är en välgångsönskan på god azuli som innehåller ett citat ur *Kosmokrator*. Med andra ord, det har bott (eller *bor!*) folk i dalen som är ekomantiker och använder azuli. Det hela kommer till någon kulturellt intresserad furstes eller akademisk institutions öron, och slutsatsen är uppenbar: I dalen ligger – eller låg – en koloni från det ursprungliga Imperium Azul. Givetvis måste man sända dit en vetenskaplig expedition...

Det är upp till SL hur man arrangerar detta så att inte alla RP dör knall och fall. Kanske en folkspillra överlevt i staden som har ett motgift (som RP bara får om de lovar att inte avslöja stadens hemligheter, givetvis). Kanske en sinnrik läkare följer med expeditionen. Kanske en annan expedition redan försökt ta sig dit, och man kan utnyttja deras hemska erfarenheter. Kanske en spelarmekanurg uppfunnit gasmasken. Det är också upp till SL vilka hemligheter och rikedomar som döljer sig i staden – om inte RP nöjer sig med en förmögenhet i rubiner, förstås...