

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

EN DJUPDYKNING I ÖSTERHAVETS OKÄNDA DOMÄNER TILL
MUTANT – UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

I HAVSFURSTENS RIKE



Författad av Petter Bengtsson, Illustrationer av Magnus Fallgren.

Mången sjöfarare på Österhavet har hört talas om en mystisk havsfurste, som i hundratals år rest omkring i en väldig, forntida undervattensfarkost. Men historierna om havsfursten skiftar från hamn till hamn; ibland omtalas han som en underbar välgörare som räddar skeppsbrutna undan djupens fälor, men lika ofta beskrivs han som en skoningslös rättsskipare, utsänd av en fjärran makt med dunkla motiv. De flesta betvivlar dock havsfurstens existens och avfärdar berättelserna om honom som skrönor av det slag som florerar bland drucket sjöfolk. Andra, som mutanterna i den ensligt belägna kustbyn Folksvaga, dyrkar honom som en frälsare från Den Gyllene Fortiden och offerar dyrbara skrotoffer till hans ära.

I denna text kan du läsa om den märkvärdige kapten Gaspar Stajner och dennes undervattensfarkost Atlantica. Kapten Stajner är en komplicerad personlighet, som kan spela många olika roller i en kampanj. Han kan fungera som både uppdragsgivare, ärkeskurk och räddaren i nöden. Roligast blir det om man lyckas spela ut så stor del av hans personlighet som möjligt; han är knappast någon entydigt god eller ond karaktär. En intressant utveckling kan vara att RP först möter honom som mystisk uppdragsgivare eller välgörare, för att sedan lära känna honom bättre och slutligen bli hans svurna ärkefiende, förslagsvis genom äventyrsförslaget "Fångar i djupet" som presenteras nedan.

Kunskap om havsfursten

Alla kunskapligt bevandrade och sjöintresserade personer kring Österhavet vet att det finns väldokumenterade vittnesmål som berättar om havsfursten. Den vittbereste gotländske kunskaparen Gust Gaulding iakttog under en expedition längs Baltmarkernas kust år 45 pt en väldig, rökkorvsformad farkost som låg gömd i en skyddad, snårig vik. En liten, kutryggig man syntes tillsammans med två guldglänsande automater skynda fram och tillbaka över farkostens skrov innan de tre rusade ner i dess inre. Kort därefter sjönk den stora farkosten ner i djupet och var sedan spårlost försvunnen. Gaulding lät utrusta ytterligare ett par expeditioner för att spåra det märklige skeppet. År 52 pt omkom den gutniske kunskaparen då han och hans expedition under en landstigning i Baltmarkerna anfölls av en hord mutantkosacker.

Även Skulens fladderfolk har nedtecknat kunskapliga ting om ett mäktigt undervattensskepp. År 88 pt blev Jander Galliman, ung peregrin med vrakdykning som specialitet, vittne till en märkelig händelse då han glidflög över öppet vatten strax söder om den äländska lokalien Kultje Sörspets. Det tungt bepansrade piratskeppet Slaktaren befann sig under attack – nerifrån djupet. Unge Galliman såg till sin stora förvåning hur en väldig undervattensfarkost graciöst och med stor hastighet cirkulerade kring Slaktaren och med ett brak rammade det fruktade piratskeppet, som raskt sjönk till botten med man och allt. Fladderfolket har sedan dess med stor iver hört sig för om allehanda historier om det märklige undervattensskeppet. Det ryktas till och med att kunskaparna i Skulens Vishetsråd själva har planer på att bygga en liknande farkost.

Historien om Gaspar Stajner

För ungefär tre sekel sedan hittades ett ensamt gossebarn på gatan i Visby, vid denna tidpunkt inte mer än ett sönderbombat ruinområde där invånarna bodde i tungt befästa gårdar. Ingen visste varifrån pojken kom, eller vilka föräldrarna var. Stadens makthavare beslutade gemensamt att den lille skulle tas om hand av ett ungt men ännu barnlost kunskaparpar, Leo och Mea Stajner.

Pojken fick namnet Gaspar och kom att växa upp omgiven av mängder med föremål från de Gamlas tid. Gaspars adoptivföräldrar var båda skickliga tekniker och mekaniker. Till sin hjälp hade de dessutom en mycket människolik android, Nanny B18, utrustad med mjukvara särskilt lämpad för barn. Gaspar tillbringade det mesta av sin tid tillsammans med den kärleksfulla androiden och sög åt sig av allt som roboten på sitt tålmodiga vis lärde ut. Snart visade den lille pojken häpnadsväckande kunskaper i de mest skiftande ämnen. Förundrade såg hans föräldrar på när han, till synes i en handvändning, reparerade allt från båtmotorer till dödsbringande strålpistoler. Det stod tidigt klart att Gaspar var en begåvning långt utöver det vanliga.

Samtidigt var det uppenbart att han även på andra sätt var olik sina jämnåriga. Ju äldre han blev, desto mindre intresserad blev han av att umgås med andra. Folk beundrade hans ovanliga begåvning, men hade svårt för hans inåtvända, helt nyttoinriktade sätt att tänka. Den enda som verkligen förstod honom var familjeroboten Nanny B18, vars komplexa mjukvara alltmer anpassades för att passa den egensinnige pojken.

Bandet mellan de två bröts dock snart på ett bryskt vis. En morgon drabbades Visby av tungt beväpnade havsmarodörer norrifrån, vilka skoningslöst dödade Leo och Mea och roffade åt sig av den gryende stadsstatens rikedomar. Dessutom togs fångar och bland dessa fanns Gaspar och Nanny B18. Androiden, vars positronhjärna kollapsade till följd av det våldsamma överfallet, slängdes dock snart i havet.

Den unge pojken blev efter en tid skeppsgosse på det slitna marodörskeppet. Världen han mötte var hård och grym, på många sätt helt olik den trygga barndomsmiljön i Visby. Men samtidigt lockades pojken av de strapatser han upplevde tillsammans havsmarodörerna.

Femton år gammal rymde han från marodörskeppet för att tillsammans med en grupp andra vinddrivna existenser – förrymda slavar, lycksökare från ensliga bondbyar och deserterade milismän – söka lyckan i fjärran zoner. Det blev många strapatsfyllda färder genom öde skogar och brända ruinstäder. Under en resa genom det strålsjuka, syraångande Nevaträsket gjorde han och hans kamrater en fantastisk

upptäckt: i en övergiven hamn fann de en helt intakt u-båt. Förundrade steg den lilla äventyrargruppen ner i skeppet, som snart blev deras nya hem. Gaspar lyckades på några dagar få igång den insomnade skeppsdatorm Marina, en egensinnig AI-existens som kontrollerade det mesta ombord. Efter en tid begav sig sällskapet ut på öppet vatten och såg vad knappast några andra landlevande får se: den förunderliga världen på havets botten.

Havets furste

Med tiden stod det klart för Gaspar att han var olik andra även på ett mer oväntat vis: hans kropp tycktes i det närmaste helt oberörd av tiden. Medan hans äventyrarkamrater åldrades och dog såg Gaspar fortfarande ut som en ung man. Snart var han ensam kvar bland besättningsdroiderna ombord på det skepp som enligt Marina bar namnet Atlantica. Ensamheten störde dock inte kaptenen nämnvärt; nu kunde han i lugn och ro ägna sig åt funderingar och kunskapliga studier på havets botten.

Under många år satt han med en bok i handen vid det stora panoramafönstret i skeppsbiblioteket och blickade ut över den ödsliga havsbotten. Stajner undersökte kollapsade havsenklaver, såg de väldiga vraken efter forntida sjöslag och trängde igenom vidsträckta skogar av milslånga, slingrande havsväxter. Bara vid sällsynta tillfällen besökte kaptenen de landlevandes värld, som han kom att uppfatta som hård och orättvis. De riken han såg växa fram – både kring Österhavet och på andra platser – var för kapten Stajner bara ytterligare bevis på människors och mutanters oförmåga att leva tillsammans i fred. Han kom att avsky alla former av maktgrupperingar och sammanslutningar styrda av girighet och egoism. Vilka som låg bakom – människor, mutanter eller psi-mutanter – var honom likgiltigt. Kapten Stajner föredrog den vackrare och mer stillsamma världen på havets botten.

Med åren har han blivit en luttrad man med över 300 års livserfarenhet, även om han inte ser ut att vara äldre än 60. Kaptenen har besökt de mest fjärran platser, men har på senare år mest har hållit sig i Österhavet, nära sin födelseö Gotland. Efter att ha tillbringat många år mer eller mindre isolerad från livet på land har han åter börjat intressera sig för framväxande riken som Pyrisamfundet, Ulvriket och Gotland. Med jämna mellanrum gör han hastiga strandhugg nära ensliga belägna kustbosättningar, för att sedan åter skyggt försvinna ner i havet. De många åren under vattnet, i sällskap med skeppsdatorm Marina, har gjort kaptenen till en udda och rätt svårförståelig personlighet.

Kapten Gaspar Stajner

Utseende: En liten, tunn och flintskallig man med stort huvud och stora, intensivt betraktande ögon. Svårbestämbar i ålder, kan vara allt mellan 50-70. Märkligt rörlig för sin ålder. Bär oftast en tunn, svart syntetoverall av forntida ursprung. På bröstet syns ett snäckemblem. Har ofta svarta fiskskinnshandskar.

Karaktär: Inåtvänd, logisk, misstänksam och kompromisslös.

STY: 8 **FYS:** 13 **STO:** 9 **SMI:** 14 **INT:** 18 **VIL:** 16 **PER:** 8

SB: -1T2 **BF:** 8 **KP:** 22 **TT:** 11 **IB:** 14 **REA:** 40

Förflyttning: 4/11/23 m/sr

Klass: MM (men uppfattar sig som IMM)

Förmågor: Långlivad (unik variant), Diplomat 2, Egendom 7 (Atlantica), Kontakter 5 (diverse ledare kring Österhavet), Rykte 3 (havets furste), Strateg 3, Tjänare 3 (besättningsdroiderna)

Färdigheter: Iakttagelseförmåga 57%, Köpslä 58%, Närstrid 34%, Pistol 65%, Bildning 100%, Båt 100%, Energivapen 95%, Fordon 45%, Naturvetenskap 100%, Medicin 91%, Reparera 100%, Teknologi 100%, Undvika 57%, Vildmarksvana 67%, Zonkunskap 75%.

Utrustning: Gyrojetpistol (PÅL 90). Har dessutom tillgång till mängd andra högteknologiska föremål från Atlantica.

Undervattensskeppet Atlantica

I takt med att jordytan blev en allt mer svåruthärdlig plats att vistas flydde människan till enklaver långt ner i underjorden – och på havsbotten. Som ett led i den marintekniska utvecklingen lät man bygga en mängd avancerade undervattensfarkoster. U-båten Atlantica, särskilt lämpad för långa och riskfyllda djuphavsresor, är ett av ytterst få bevarade exemplar i en serie av större och mer robusta undervattensfarkoster som byggdes i Katastrofens slutskede.

Det knappt femtio meter långa skrovet är tillverkat av en särskilt tålig legering, som förutom extremt högt tryck också kan stå emot höga strålningsdoser och starkt frätande omgivning. Tiden har satt sina spår på Atlantica; den uppmärksamme upptäcker på de



bakre delarna ett stort bitmärke – spår efter en ovanligt aggressiv torskofanthona. Dessutom kan man på skeppets undersida hitta en mängd mindre, självlysande havsparasiter som med stor envishet suger sig fast på skrovet.

Atlantica är inte rustad för direkt krigföring. Dess beväpning består av två torpedramper samt en laserkanon som kan fällas upp ur skrovet när skeppet ligger i ytläge. I lastrummet finns sammanlagt tjugotre målsökande torpeder (15T6, PEN 40) vilka avfyras och riktas via neurointerface (färdigheten Naturvetenskap med +25 i träffchans). Laserkanonen (6T6, PEN 20) bemannas antingen direkt på plats (färdigheten Energivapen) eller styrs via samma neurointerface från bryggan (färdigheten Naturvetenskap).

Vad gäller energi för vapensystemen och alla andra skeppsfunktioner kommer denna från en kraftfull fusionsreaktor, som genom en enkel process utvinnet tungt väte från det omgivande havsvattnet. På så vis kan skeppets vattenjet driva den relativt stora farkosten framåt både snabbt och smidigt. Atlantica är mer lättstyrd än alla Gryningsvärldens kända vattenfarkoster, och är även med forntida mått en ovanligt smidig u-båt. Eftersom Atlantica är en högteknologisk skapelse styrs skeppet inte med hjälp av färdigheten Båt, utan med hjälp av Naturvetenskap.

Men det är i skeppets inre man hittar det mest anmärkningsvärda. Forskarna som en gång levde och verkade ombord sparade inte på krutet, utan investerade allt de hade i diverse extra utrustning och inredning. De totalt åtta sovhytterna är alla små men exklusivt inredda i en mycket detaljtrogen renässansimiterande stil. Gobelänger, riktiga trä möbler och annat är fortfarande intakt och på väggarna hänger skickligt gjorda kopior av diverse välkända renässanstavlor. Det finns även ett litet och mycket väldekorerat kapell ombord; den ursprungliga besättningen var djupt religiös.

I ett av Atlanticas större utrymmen finns ett omfattande bibliotek. Biblioteket rymmer främst forntida litteratur; här kan man hitta allt från naturvetenskaplig och historisk facklitteratur till skönlitterära klassiker. Kaptenen har dessutom samlat på sig en del nyare skrifter; man kan bland annat hitta det mesta av Pyrisamfundets ganska blygsamma bokutgivning samt ett flertal årgångar av Polisgazetten och andra sentida publikationer. Den stora boksamlingen har för en kunnig samlare ett skyhögt värde. Den som tillbringat mycket tid här kan öka sina värden i färdigheter som Bildning, Båt, Teknik och Naturvetenskap.

Ombord finns även ett välutrustat skeppssjukhus med bland annat bioscanners, diverse läkemedel och avancerad operationsutrustning. Besättningsdroiden Beta kan med skeppsdatorn Marinas hjälp utföra de flesta av de medicinska ingrepp som var möjliga under Katastrofens tidevarv. I anslutning till skeppssjukhuset finns även fem tomma men fungerande kryofrysar.

Man behöver inga ID-kort för att kunna ta sig mellan skeppets olika delar. Det är istället skeppsdatorn Marina som beslutar vem eller vilka som har möjlighet att ta sig fram ombord. Skulle någon visa sig hotfull eller på annat sätt opassande kommer hon omedelbart att stänga in vederbörande i lämpligt utrymme.

Skeppet Atlantica*

Absorbering (ABS): 150

Besättning/Lastkapacitet: 1/200

Hastighet, trygg/max/ekonomi: 30/50/56

Manövrar (man): Undervattenläge +20, Ytläge -5

Kraftkälla: Fusionsreaktor

Ramma (Ram): 1T10

Stryktålighet (Str): 1000

Utslagen (Uts): 250

Pris (Pris): Ofantligt.

* Dessa egenskaper förklarar ingående i den kommande boken om Österhavet och dess randmarker

Skeppsdatorn Marina

Knappast något händer ombord på Atlantica utan att skeppsdatorn Marina känner till det. Genom ett mycket omfattande system av sensorer kan hon observera allt från störningar i fusionsdriften till subtila psykologiska förändringar hos passagerarna. Hennes AI är dynamisk och djärvt utformad; modellen var så ny att den ännu inte testats i någon större utsträckning innan den sattes in i Atlantica. Marina kan förstå mänskliga känslor och mänskligt tänkande och själv efterlikna både känslor, tankar och drömmar. Hennes intelligens är kreativ och mycket omfattande; exempelvis bjuder hon med jämna mellanrum in sina passagerare till visningar av tonsatta och konstnärligt utformade hologramsekvenser som hon själv har skapat.

Dock har hon med tiden genomgått en oanad förvandling. Den inledningsvis stramt logiska skeppsdatorn har utvecklat såväl storhetsvansinne som ett enormt kontroll- och maktbehov. Särskilt besynnerlig är Marinas relation till Kapten Stajner; under de 270 år de har tillbringat tillsammans har de utvecklat en stark och mångfacetterad symbios. De två förbinds av det neurointerface som kaptenen för många år sedan lät operera in i sitt nervsystem. På så vis är han i ständig kontakt med Marina, både i vaket och sovande tillstånd. Deras medvetanden har rört sig in i varandra under så lång tid att de med åren i mångt mycket blivit en och samma personlighet.

Droidbesättningen

I Atlanticas ursprungsbesättning ingick fyra hydrodroider, robotar specialtillverkade för marin verksamhet. Tre av dessa finns fortfarande kvar ombord. De lystrar till namnen Alfa, Beta och Gamma och är specialiserade på varsitt verksamhetsområde. Alfa är Marinas förlängda arm ombord och har god insyn i fusionsdrift och säkerhetssystem, Beta är mer inriktad på sjukvård och den svårt algskadade Gamma (halva ansiktet är täckt av en mycket aggressiv grön alg) är expert på marinbiologi. Alla tre fungerar, men är tämligen slitna. Deras talorgan hakar med jämna mellanrum upp sig och ganska ofta glömmes de viktiga saker. I besättningen ingår slutligen bibliotekarieroboten Lomax, en långsmal svartglänsande skapelse med stora svarta facettögon som pedantiskt granskar sin omgivning. Samtliga besättningsdroider är in i döden lojala mot Marina och Kapten Stajner.

Atlantica förfogar också över femton specialiserade drönarenheter, utrustade med optionen Vattenjet vilket gör dem väl lämpade för de uppdrag som Marina med jämna mellanrum sänder ut dem på.

Äventyrsfrö: Fångar i djupet

RP befinner sig av en eller annan orsak på en enslig plats vid kusten då de träffar Kapten Stajner. Det visar sig snart att han redan vet det mesta om den lilla äventyrargruppen. Således är kaptenen övertygad om att RP kan hjälpa honom med ett litet problem: att ta sig in i och utforska en tämligen okänd undervattensenklav, belägen långt upp i norr. Som belöning erbjuder kaptenen del i de skatter som finns i enklaven. Hans automatassistent Lomax visar (med hjälp av optionen Holoprojektor) fascinerande undervattensbilder från en resa som kaptenen gjorde för ett par år sedan. På bilderna ses en stad av väldiga glasbubblor nere på en mörk havsbotten. Här och var pulserar bubblorna av ljus och man tycker sig ana gestalter som rör sig i djupet.

Om RP tackar ja till kaptenens erbjudande tilldelas de bekväma hytter ombord på Atlantica. Tämligen omgående börjar en hisnande undervattensfärd. Kaptenen visar bortglömda skeppsvrak, sönderbombade undervattensstäder, förbipasserande torskofantstim och mängder av andra företeelser. RP behandlas generöst men en smula stelt; kaptenen och hans droidtjänare är inte särskilt sociala av sig. Istället kommer RP att mest kommunicera med skeppsdatorn Marinas väna, moderliga stämma.

RP har knappast några problem med att fördriva tiden ombord, men snart får de en känsla av att de är bevakade, Marina tycks känna till minsta rörelse de gör. En skicklig SL kan göra mycket av den psykologiska spänningen ombord – skildringen av skeppsdatorn HAL 9000 i Arthur C Clarkes filmatiserade roman "2001" kan fungera som en god inspirationskälla. Men Kapten Stajner kommer – på sitt något säregna vis – att göra allt han kan för att hålla RP vid gott mod innan de når havsenklaven. Varje dag bjuder han på middag där det serveras utsökta havsrätter som torskofantstek, tånggröra och flamberade algpannkakor. Dessutom kan den röksugne avnjuta forntida cigarrer och årgångsvin som bevarats i stasis.

Själva undervattensenklaven kan se ut på många olika sätt. Den som är sugen på skräck kan låta staden vara mörk och nästan helt öde, kanske befolkad av monster lika de som finns i Alien-filmerna. En annan möjlighet är att en stor koloni av robotar fortfarande sköter enklaven, som till stora delar är intakt. Troligen har de någon form av bevakningssystem, som RP och kaptenen måste ta sig förbi, kanske med våld, potenta ID-kort eller förhandlingar. Robotarna kan vara allt från mordiska galningar med absurd agenda till översvallande vänliga och samarbetsvilliga forskningsrobotar, överlyckliga över att äntligen få besök.

Någon gång i samband med hemresan från undervattensenklaven bör det stå klart för RP att kaptenen inte frivilligt tänker släppa sina gäster ifrån sig. Han vill gärna fortsätta ha dem som fångar i sitt undervattensfångelse. En snäll SL låter RP hitta en annan undervattensfarkost i anslutning till undervattensenklaven – och en halsbrytande jakt på havets botten tar då vid. En mer elak SL hänvisar RP till Atlantica. RP är helt i klorna på kaptenen och den maktlystna skeppsdatorn; för att kunna ta sig ut bör de verkligen få anstränga sig. Och dessutom: har de en gång lämnat Atlantica levande kan de räkna med att kaptenen kommer att betrakta dem som svurna dödsfiender. Han kommer att utkräva hämnd när RP minst anar det...

