De svarta skeppens lagun

SAGA

Ute i Mare Pannona, strax syd-sydväst om den livliga hamnstaden Brigantum, ligger ***De svarta skeppens lagun,*** *Pannonska imperiets största fängelse, där tusentals olyckliga själar hålls inspärrade, i väntan på att få dö som galärslav på någon av imperiets krigsskepp. Härifrån återvänder ingen, och ingen har heller någonsin lyckats att fly, skryter amiral Catullus Calla, som styr fängelset med järnhand. Men kan rollpersonerna ändra på det?*

OM DU SEGLAR tolv sjömil från Brigantums hamninlopp i syd-sydvästlig riktning, så möts du av en märklig syn; en skyddad lagun bestående av ett antal små öar i nästan en cirkel, en hamn som byggts av stora klippblock forslade med oändlig möda från fastlandet, och en fästning, *Nox Saxum*, med ett bastant kärntorn. Lagunen är egentligen toppen av en sovande vulkan, som fyllts med sand genom århundradenas lopp.

Men det märkligaste av allt är hundratals mastlösa, svartmålade skepp, ihopkedjade mitt i lagunen. Det är här imperiets flotta fyller sitt aldrig sinande behov av gälarslavar, som skeppas ut hit från Brigantum och andra hamnar.

På skeppen lever tusentals män i väntan att hamna vid en åra på någon av imperiets enorma galärer. En del väljs ut för galärerna direkt, för att täcka akuta behov. Men flesta får vänta några veckor eller månader. Andra, de som lyckats gömma sig, eller kunnat muta vakterna, har kallat skeppen sitt hem i många, långa år. Ingen vill hamna på galärerna, där överlever endast de starkaste mer än två år, men knappt någon tre.

Ett fåtal fångar är inte ämnade för en åra, de hålls fångna här för att glömmas bort, eller för att undvika att de flyr eller fritas.

När fångarna kommer till *Lagunen*, som fängelset ofta kallas, sorteras de, och märks (med brännjärn) efter hur friska och starka de verkar. De starkaste går till de viktigaste stora krigsskeppen, de mindre starka till andra fartyg.

Andra, som anses hålla för låg kvalitet för roddartjänst, kanske för att de blivit sjuka under transporten, avpolletteras direkt. De dränks i bråddjupet på utsidan av lagunen, och hajarna tar hand om resterna.

Garnisonen

Över lagunen reser sig fästningen *Nox Saxum* med sitt dystra torn och sina tjocka, mörkgrå murar täckta med tjocka lager av fågelspillning. På murarna står ballistor som kan träffa ett fartyg på en halv sjömils avstånd, bemannade av råskinn rekryterade från hela Arcaria; hårda män med ett förflutet och aldrig sätter sin fot på fastlandet så länge de tillhör garnisonen. De som tjänar tolv år vid Lagunen får nämligen alla sina brott, utom förräderi, benådade av kejsaren.

Över tusen man kallar Nox Saxum sitt hem. De flesta av dem är vanliga soldater av olika slag, men några är speciellt tränade inkvisitorer från Spiriti

Fångskepp i lagunen. NOX SAXUM i bakgrunden.

Illuminati, kunniga i annars förbjuden magi. De vaktar de allra viktigaste fångarna, sådana som måste hållas vid liv, men till varje pris aldrig får tillåtas att sätta sin fot på fastlandet igen, om inte kejsaren säger något annat.

Fångskeppen

I lagunen ligger över hundra skepp, svarta av den underliga tjärliknade smörja de målats i för att hindra att de ruttnar och sjunker. Det lyckas inte alltid, så många av dem är mer eller mindre vrak som står på den grunda bottnen. Men förvånansvärt många flyter fortfarande, trots att de är riktigt gamla. Det är en saling blandning av galärer och segelskepp, några byggda för krig, några för handel. En del av dem är stora, nästan enorma, de är de pråmar som användes vid bygget av hamnen och fästningen för länge sedan.

Skeppen hålls samman med kraftiga kedjor, fästa vid stora granitblock på havsbottnen.

De starkaste fångarna, de som är det bästa roddarmaterialet, bor på de större skeppen, som erbjuder något mindre vidriga levnadsförhållanden. De märkta att vara av lägre kvalitet finns ihopträngda på de små skeppen som dessutom ofta är delvis vattenfyllda, och många dukar under av sjukdomar.

Fångarna lever relativt ostörda på skeppen, men ständigt övervakade. Mat, bestående av en slags korngröt, och vattentunnor ros dagligen ut till flytbryggor kedjade till skeppen av välbeväpnade patruller. Men då och då skickas större styrkor in för att hämta fångar till tjänst. Ofta utbryter oroligheter, då desperata fångar försöker undkomma, men det brukar slås ner hårt, snabbt och effektivt.

Örlogshamnen

Vid Nox Saxum ligger en av pannonska flottans största hamnar, med plats för åttio galärer. Runt själva hamnen ligger många hus, nästan som en liten stad i sig, mestadels lagerbyggnader och kaserner.

DEN HELIGA VINDEN, en av pannonska flottans tunga galärer.

Här finns även olika handelsmän och hantverkare av alla det slag, samt hamnkrogar, badhus och bordeller för officerarna.

Galärerna

De tunga galärerna är pannonska flottans viktigaste offensiva vapen. Här i Mare Pannona med sina lugna, stabila vindar kan inga andra fartyg mäta sig med dem i strid, eftersom de kan navigera taktiskt i strid på ett sätt rena segelfartyg kan. Men de är inte lika sjövärdiga, i stormiga farvatten, som i Mare Atrocus och Mare Geldius står de sig dock slätt mot segelfartygen med sina högre fribord.

En typisk tung galär är 50 meter lång och sju meter bred, med 30 par roddarbänkar. Den har tre master med latinsegel. Det sitter sju roddare på varje, totalt 210 galärslavar. Ytterligare 28 hålls i reserv under däck på skeppet. Galärslavarna lever hela sitt liv fastkedjade vid roddarbänkarna, de tas bara loss om de dör eller måste ersättas tillfälligt om de blir lätt sårade i strid. Svårt sårade slängs överbord.

Den övriga besättningen, sjömän, soldater och officerare, kan uppgå till 150 man. I för och akter är det uppbyggda stridsplattformar, kallade ”torn”. Fartyget är beväpnat med en järnskodd ramm i fören och två ballistor. Många har även en anordning att spruta khamadisk eld – en brinnande, klibbig blandning av nafta, svavel och salpeter – genom ett långt kopparrör i fören med hjälp av en stor blåsbälg.

Galären för med sig vatten och förnödenheter för att kunna operera till havs i en månad, utan att behöva anlöpa en hamn.

Personer

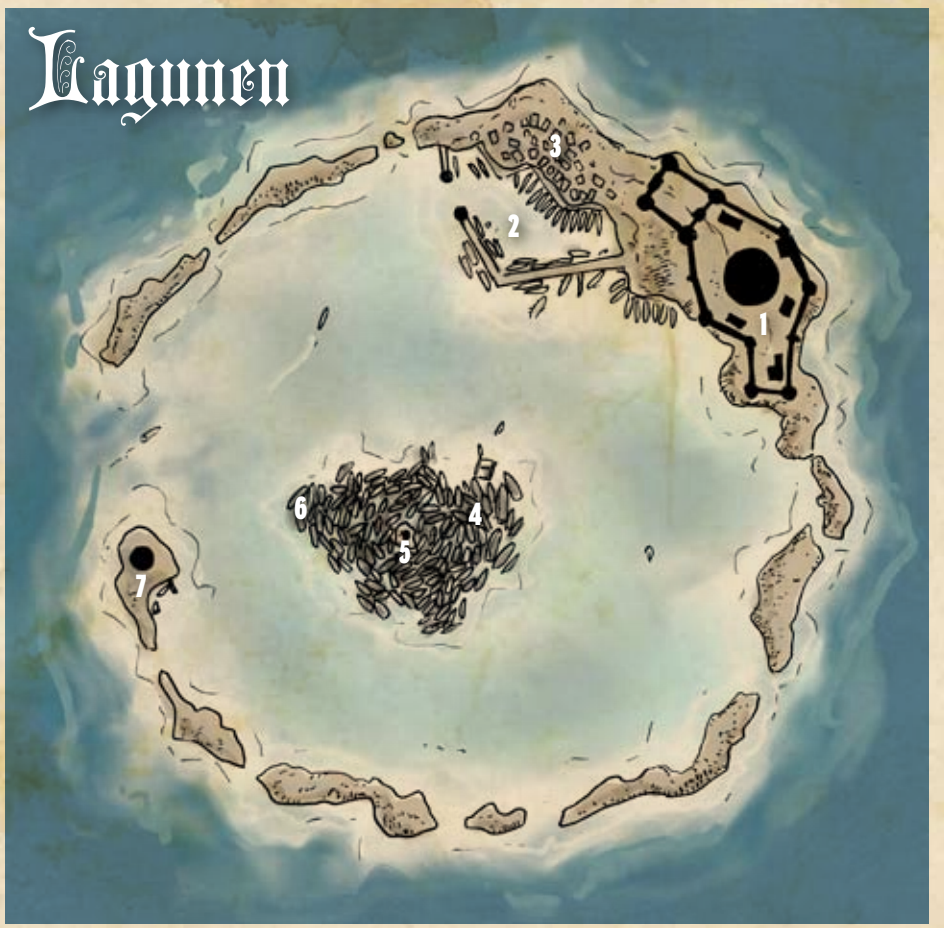
Amiral Catullus Calla

Catullus Calla är en åldrad veteran som utkämpat många sjöslag under sin långa och framgångsrika karriär. Den har också krävt sin tribut, han saknar vänster arm och ett öga, vilket är anledningen att han nu har denna, något stillsammare placering.

Han är en imponerande man trots sin ringa storlek, likt många andra officerare i flottan är han kort och mager, men det tar han igen med en inneboenda auktoritet och hålling som omedelbart märks när han stiger in i ett rum. Calla är en hård man, hänsynslös, och kräver total lydnad av alla i hans närhet. Minsta disciplinbrott från någon garnisonen bestraffas hårt, oftast med piskan. När det gäller fångarna så finns det bara ett straff; döden. Det enda frågan är hur långsamt och utdraget lidandet blir. Imperiet har några av sina bästa tortyrmästare ute på Lagunen, och de utvecklar ständigt nya, mer effektiva förhörsmetoder på sitt outtömliga mänskliga material. Ibland utför Calla avrättningarna med egna händer, för att injaga skräck och respekt i fångar och underlydande.

Calla känns igen på sitt vita skägg, hökliknade näsa och gyllene bröstharnesk; det ser ut som metall, men egentligen är det förgyllt läder. Liksom ▶

1. NOX SAXUM
2. ÖLOGSHAMNEN
3. HAMNKVARTEREN
4. FÅNGSKEPPEN
5. URICS Ö
6. DET YTTERSTA SKEPPET
7. St. MICAS FYRTORN



de flesta andra med rötter i flottan föredrar han förmågan att kunna simma i rustningen framför maximalt skydd. Han bär ett kort, enkel kroksabel av gammal vana.

Al-Mercar, kungen av det sista skeppet

De sista fem av de skepp som ligger längst ut i lagunen är nästan som en egen värld i sig, hit kommer sällan fångvaktarna, och ingen härifrån hamnar nånsin på galärerna, det vill säga, om inte Al-Mercar förvisar dem dit. Han styr denna underliga fristad, genom en kombination av köpt trohet av sina anhängare, grovt våld och genom at frikostigt betala vaktstyrkan för att se mellan fingrarna. Hans rikedomar kommer från en synnerligen lukrativ handel med olika droger, som han på hemliga vägar smugglar in från länderna söder om Mare Pannona. Något som egentligen inte borde vara omöjligt.

Al-Mercar är en lång, senig man med spindellika händer och underliga tatueringar över hela kroppen. Han går klädd i enkla kläder, likt en fattigmunk. Kring sig har han ett garde av grymma män som ser starka nog ut att kunna slita av en arm. De är beväpnade med hemmagjorda spikklubbor och dolkar.

De flesta av de andra fångarna på Lagunen skulle göra vad som helst för att hamna i Al-Mercars tjänst, för att på så sätt förlänga tiden innan det oundvikliga. Men endast ett fåtal släpps in.

Uric, Ögat i djupets överstepräst.

Mitt i hopen av gamla fartyg, inklämd mellan två stora skrov, ligger en liten ö med ett runt stenhus som bebos av en enda man, Uric, även kallad Ögat i djupets överstepräst. Han har alltid funnits där, så länge någon kan minnas.

Vakterna ignorerar honom, som om de inte såg att ön fanns där. Fångarna fruktar honom, då det sägs att han tjänar en gud som lever i djupet strax söder om lagunen. Till och med Al-Mercar visar honom respekt, genom olika gåvor i form av mat och dryck, som Uric dock aldrig verkar röra. De som råkat få en glimt in i hans hus talar om att där finns ett urgammalt stenaltare, täckt med levrat blod, och en manshög staty i rent guld.

Kardinal Aetius Sica

Spiriti Illuminatis representant är den karismatiske och ambitiöse kardinal Aetius Sica från Brigantum. Det kan synas märkligt att en av kyrkans mest uppsatta män tillbringar så mycket tid på en sån här gudsförgäten plats, men det visar att här sker saker som kyrkan vill ha kontroll över. Här finns både militär råstyrka och viktiga fångar.

Aetius Sica är kyrkans yngste kardinal. Vanligen finns han i katedralen i Brigantum, där han även för befälet över tvåtusen riddare i Panons Näve. Sextio av dem är stationerade ute i Lagunen, och de har även en egen tung galär till sitt förfogande; Vreden. Aetius

ser inte ut som man normalt föreställer sig en klerk, han är atletiskt byggd med korpsvart hår och isblå blick. Han rör sig aldrig utan en eskort av fyra riddare, och bär alltid ett juvelprytt svärd, även i kyrkan.

Fången under tornet

I den allra djupaste fängelsehålan under kärntornet i Nox Saxum finns en man inspärrad vars identitet och existens måste hållas hemlig till varje pris. Han vaktas av tolv blinda och stumma män, vars övriga sinnen förstärkts av en kombination av ritualer och märkliga medikamenter. Två av dem är alltid kedjade till honom. Fången är täckt av en svart sidenklädnad som döljer honom totalt, även händer och huvud. De enda i Lagunen som skådat hans anlete är Catullus Calla och Aetius Sica.

Men ingenting kan hållas helt hemligt i Lagunen, trots de rigorösa säkerhetsåtgärderna florerar mängder av rykten kring fången, till och med ute på de svarta fångskeppen. En del säger att han är en medlem av den kejserliga familjen, andra att han är en alvprins eller till och med en av norogs ädlingar. Vem han än nu är så har han hållits fängslad under många, långa år.

Äventyrsfrön

Fritagning

Rollpersonerna, om de är lagda åt det hållet att de inte är så noga att hålla sig inom lagens råmärken, anlitas av en person för att frita en av fångarna ute i Lagunen, en ung ädling som han påstår vara oskyldigt dömd. Han ska finnas inlåst i Nox Saxum, vilket gör att hela operationen är extremt riskfylld.

Deras uppdragsgivare vill vara anonym och träffar dem maskerad, men de hör på sättet han talar och hur han för sig att han är en person av bildning och god börd. Han kan även förse dem med en liten oansenlig skuta. Trots allt kommer en hel del civila ut till Lagunen för att göra sig en hacka, så sådana skutor är inte en ovanlig syn där.

Den mystiske uppdragsgivaren kan locka rollpersonerna att acceptera det livsfarliga med det som de helst önskar sig.

Rymning

Rollpersonerna har av någon anledning fängslats, och nu sitter de kedjade på väg ut till Lagunen och en säker död på galärerna. Men trots allt finns det rykten om handlingskraftiga män som lyckats fly därifrån. Ska de också klara det? Och kan det överhuvudtaget överleva bland alla desperata och hårda män där ute?

Uppror

Rymningsförsöken vid Lagunen misslyckades och nu sitter rollpersonerna kedjade vid en åra på en av imperiets mindre galärer. Deras ryggar har redan blivit ärrade av många piskrapp.

Skeppet har redan hamnat i strid med fartyg från Mizadhir och Khamad några gånger, och rollpersonerna inser att de måste agera snabbt om de ska orka rymma innan de har brutits ner av det hårda livet som galärslav.

Kardinal Aeticus Sica, kyrkans starke man i Nox Saxum

Nästa gång de hamnar i strid ska de under tumultet försöka ta sig loss och attackera vakterna. De har kort tid på sig att organisera ett uppror på skeppet och komma på ett sätt att befria sig från sina bojor.

Urics tempel

Rollpersonerna har även här på väg ut till Lagunen för att dö vid en åra, men när de kommer fram får de ett erbjudande av riddar Degerios, en av kardinal Aetius Sicas män. Det ger dem en chans att undslippa sitt öde.

Kardinalen har fått höra rykten om en mystisk man som har ett avgudatempel mitt bland fångskeppen, men ingen av hans män har lyckats hitta det. Han tror att det är ond magi inblandad, som gör att ingen av de rättrogna kan se det. Kanske rollpersonerna har bättre tur. Lyckas de hitta templet och hjälpa till att förstöra det så kan de få friheten tillbaka. Men frågan är, vill de det? Vem är egentligen Uric? Fiende eller vän?

Undercover cops

Rollpersonerna är i imperiets tjänst, och nu de hamnat på Nox Saxum. Deras uppdrag blir att utge sig för att vara fångar för att ta reda på vem som styr handeln med insmugglade droger, och om möjligt stoppa den.

Utöver faran Al-Mercar och hans män utgör så måste rollpersonerna också se till att de inte blir tystade av de många korrupta vakter som bildar en skyddande sköld kring smugglarna. De har allt att förlora om de avslöjas.

TEXT OCH BILD: TOMAS ARFERT

Roddarna på en galär lever och dör fastkedjade vid roddarbänkarna, oftast under bar himmel.