

OLA SUNDIN

GARGARISMA
PRESENTERAR



ATLANTIS DROTTNING

AV MÅRTEN HAGLIND

Sagan om Atlantis Drottning

Let me begin by observing first of all, that nine thousand was the sum of years which had elapsed since the war which was said to have taken place between those who dwelt outside the Pillars of Heracles and all who dwelt within them; this war I am going to describe. Of the combatants on the one side, the city of Athens was reported to have been the leader and to have fought out the war; the combatants on the other side were commanded by the kings of Atlantis, which, as was saying, was an island greater in extent than Libya and Asia, and when afterwards sunk by an earthquake, became an impassable barrier of mud to voyagers sailing from hence to any part of the ocean.

Critias



TEXT & LAYOUT
MÅRTEN HAGLIND

BILD
MAGNUS ROLÖF

STÖD
KRISTOFFER SCHOLLIN

© Mårten Haglind, Magnus Rolöf och Kristoffer Schollin 1997. Producerat av Gargarisma för att användas på SydCon 1997. Särskilt tack till Ola Sundin för tålmod.



Det var en gång för mycket länge sedan då det ljusa folket ännu vandrade på Jorden. Det var en tid då människan inte hade lärt sig bruka jorden utan levde som nomader utav vad de kunde finna i naturen. Runt sina myskdoftande lägereldar vävde man legender och berättade om det fjärran Arkadia. Man berättade om hur de vackra och andliga varelserna därifrån kommit till deras Jord och hur den av dem som senare kom att kallas Poseidon eller Neptunus hade skapat det mäktigaste och vackraste riket i världens historia, Atlantis. Genom sin kärlek till och med den kroppsliga föreningen med människoflickan Cleito grundlades riket som skulle vara i över tiotusen år och vars like man aldrig därefter skulle se. Runt lägereldarna hyssjades om Poseidons söner som räknade fem par tvillingar, de äldsta vid namn Atlas och Gaderius. De var furstar och kungar av Atlantis och skapade tillsammans med sin fader riket och grundlade mäktiga ätter och uppförde makalösa byggnadsverk.

Var femte år samlades Atlantis tio furstar under ledning av kungen av Atlas linje. Man höll rådslag i Poseidons tempel och bestämde vad som skulle komma och löste inbördes konflikter. Mitt i templet stod en pelare av den rödaktiga metallen orikalkum där Poseidon hade graverat in Atlantis Höga Lag. Det som sades i facklornas dämpade sken när furstarna satt i andakt på sina spridda blå mantlar gav resonans i hela världen.

Legenderna om Atlantis är legio. Det sägs att alla som levde där var lyckliga och hade tillgång till ett överflöd av mat, vatten och allt man behöver. Den kraftfulla metallen orikalkum som bara fanns här användes för märkliga artefakter som bland annat tillät kommunikation över stora avstånd och drev atlanternas flygande krigsvagnar. Konst och vetenskap nådde höjder vars like människan aldrig någonsin skådat. Märkliga djur som elefanter och bevingade hästar var vackra att skåda och utförde viktiga arbeten. Invånarna levde mestadels i fred och harmoni med sina primitiva grannar. För dem var atlanterna gudar och de bringade dem offergåvor.

Under oräkneliga årtusenden symboliserade Atlantis symbiosen mellan människorna och Arkadia. Men säg det som varar för evigt. Flera atlantider hade blivit alltför engagerade i människosläktet för sitt eget och Atlantis bästa. Monumentala byggnadsverk som pyramiderna uppfördes, krig utkämpades mellan människostammar styrda av rivaliserande fraktioner atlantider. Det var en dynamisk tid som ofrånkomligen ledde till Den Stora Schismen.

Människorna reste sig mot Atlantis som gick under med ett brak av episk magnitud. De forna slavarna var nu i kraft av sin numerär och enorma potential fria och Atlantis öde för evigt förseglat. Jordbävningar skakade de gyllene templen och akvedukterna. Titaniska flodvågor krossade hydda och hem. Solen förmörkades och över det sjunkande Atlantis regnade haglen.

Så vill i alla fall de flesta historieskrivare ha det, men vi är flera som vet att Atlantis i allra högsta grad finns kvar även i detta moderna tidevarv. Om inte i högsta välmåga så i alla fall långt ifrån utdött. De mer moderata atlantiderna såg naturligtvis tidigt vad deras systrars inblandning i människans affärer skulle leda till och gjorde förberedelser.

Strax före den ljusa stadens hastiga försvinnande i oceanen lyfte tre rymd-triremer med destination Luna. Expeditionen leddes av den visa och kraftfulla drottning Titania, som lämnade sin make Auberon efter sig, och målet var att starta om från början längre bort från de allt mer platskrävande människorna men ändå tillräckligt nära för att vara en ständig källa till drömmar och inspiration. Där på månens baksida, sedan länge en kraftplats, byggdes Nova Atlantis.

Atlantiderna levde lyckliga och ostörda där under tusentals år av matriarkat. De odlade fram nya tulpanarter i sina gigantiska underjordiska salar, de kontemplerade färgen blå och förde veckolånga diskussioner om esoteriska ting. Men trots allt materiellt och andligt välstånd man kan tänka sig saknades något.

Atlantis håller sakta på att stagnera.

Den gamla drottningen Octavia har inte deltagit i det offentliga livet på länge och hennes enda dotter kronprinsessan Alcora har inte ännu tagit sig någon man för att säkra dynastins fortväxt. I Atlantis grottor och palats glunkas ätten Grandames förfall och därmed hela civilisationens. I varje hörn konspireras och intrigeras.

Skall mänsklighetens tidevarv slutligen konkurrera ut resterna av det förlorade Arkadia, och skall Alcora finna den sanna kärleken?



Bakgrund

I det gamla Atlantis styrde tio furstar. De var alla suveräna och hade sina egna riken men Kungen av Atlas linje stod över dem och hade sista ordet i de viktigaste frågorna. Atlantis gick under som beskrivit mestadels på grund av inre stridigheter. Kung Auberon trodde att han kunde ena furstarna genom att lägga större delar av människornas rike under sig och sprida Atlantis makt, men det misslyckades. Drottning Titania lämnade sin make och grundade Nova Atlantis som ett matriarkat med en ny samhällsordning. En folkvald senat där drottningen presidierade ersatte furstarnas råd. Under årtusendernas lopp levde och frodades atlanterna på månens baksida och fanns i mänsklighetens drömmar och förhoppningar utan att direkt påverka skeendet på Jorden. Det gamla bandet mellan Atlantis och mänskligheten luckrades dock upp alltmer, och i takt med teknikens och vetenskapens framväxt avtog Atlantis makt. Atlantis blev småttigt och legenden hånades. På Jorden slutade man berätta sagor och drömma och låste istället in sig i kontorskuber och startade världskrig.

En del av Atlantis manliga befolkning skyllde detta skeende på drottninggätten Grandames handlingsförlamning, och bildade ett förbund för att återupprätta Atlantis storhet: Manligt Atlantiskt Motstånd. I själva verket hade matriarkatets påverkan förhindrat att sagorna helt dött ut på Jorden, mänskligheten orsakade sina egna problem.

Hertig Panathon av Lemurien är nu ledare för konspirationen där också Ambrosius, Ridder Attilla och Alfons Hulé ingår, se nedan. Tillsammans med onda multinationella företag och jordiska hemliga militära organisationer har man återintagit gamla Atlantis och använder dess hemligheter för att initiera ett storkrig mellan Atlantis och mänskligheten.

De jordisar som deltar i konspirationen räknar med att jordens nationer kommer att vinna då detta bara blir historien som upprepar sig. För ett par år sedan då Nya Atlantis upptäcktes av en av Apollo expeditionerna försökte USA's regering hålla det hela hemligt men det misslyckades. De flesta underrättelsetjänster fick reda på att Atlantis fanns och att det dessutom existerade ett flertal bebodda världar i universum med överlägsen militär makt. Paranoian spred sig snabbt och inom kort var en konspiration bildad. Jorden var hotad, dessutom resonerade man att det är för dåligt med krig och fiender nuförtiden. Välfärden måste säkras genom nya jobb i vapenindustrin. När Atlantis teknik och makt bemästrats väntar ett segertåg genom universum. De onda aliensarna skall ha stryk...

Panathon och de andra onda atlantiderna har uppenbarligen inte lärt sig av historien. Genom att lägga jorden vid Atlantis fötter tror man att dess forna ära kommer att återupprättas och en ny guldålder att inledas. Konspirationen drivs framåt genom Panathons karisma som onskfullt geni. Han hyser mycken bitterhet mot Drottning Octavia och hela hennes släkt då han en gång nekades hennes hand i giftemål.

M.A.M.s främsta vapen är Tråkstrålen. När man återvände till gamla Atlantis fann man att gamle kung Auberon fortfarande satt i sitt tronrum och sörjde och grät. Hans saknad efter

Titania var av så episka proportioner att han glömde bort att dö. Panathon samtalade med Auberon och spädde på hans sorg och frustration. Man fann ett sätt att med hjälp av modern transmissionsteknik kanalisera Auberons känslor till en outsinlig kraftkälla av negativa vibbar. Man skapade tråkstrålen och riktade den genom ett nät av satelliter mot jordens huvudstäder och Nova Atlantis. Så småningom skulle hat, bitterhet, saknad, hopplöshet och besvikelse utlösa världskrig resonerade man.

Drottning Octavia som egentligen var det enda hotet mot den onda planen neutraliserades genom hennes trogna rådgivare Alfons Hulé som under en längre tid långsamt har förgiftat hennes mat. Atlantis drottning är den enda som kan hindra den onda planen.

Läs huvudrollerna och birollerna i slutet av häftet innan du går vidare.

VÅRA HJÄLTAR

I detta scenario skall spelarna i första hand anta rollerna av Alcora, Graham, Zzpuff och Ambrosius. De tre herrarna är alla förälskade i Alcora och någon av dem kommer antagligen mot slutet av sagan att bli hennes gemål. Detta är vad sagan handlar om. Vem skall Alcora välja? Resten av karaktärerna och scenerna utgör endast en kuliss framför vilken melodramat skall framföras. Om du finner att det går att skapa rätt romantiska känsla genom att ta bort eller lägga till i scenariot, gör det! Samspelet mellan karaktärerna är viktigt, allt annat sekundärt.

Några ord om huvudrollerna. Ambrosius och Alcora är båda telepater och besitter viss magisk kraft. Alcora kan faktiskt åstadkomma den mesta inom rimlighetens gränser med koncentration, särskilt om hon blir krönt till drottning och kommer till sitt fulla arv. Ambrosius är begränsad till illusioner, visioner och besläktade fenomen. Exakt vad den atlantiska magin kan göra är väldigt mycket upp till spelledaren. Det som passar bra för stunden i sagan fungerar. Tänk dock på att Ambrosius är på gränsen till ett nervöst sammanbrott på grund av känslomässig stress och om han överanvänder sin kraft blir han antagligen galen eller tvingas hårdare in i missbruket av Gunfaört.

Graham har inga särskilda arkana färdigheter men är stark, smidig och finurlig. Han är så jordnära att Atlantis eteriska magi inte påverkar honom nämnvärt. Han kan inte se Ambrosius illusioner och andra magiska effekter har en tendens att undvika honom. Zzpuff har tillgång till en hel del avancerad teknik som förvisso kan ses nästan som magi men har inte han heller några särskilda magiska krafter.

FLERA KARAKTÄRER

Det är tänkt att de NPC:s som finns med i sagan kan spelas av olika spelare eller av spelledaren beroende på vad som passar i stunden. Varje biroll har en spelardel som du helt enkelt ger till en spelare som får gestalta rollen tillfälligt. Detta för att kunna aktivera fler spelare om sällskapet delar på sig (de har ingen större anledning att hänga ihop i början). Det kan också vara intressant att se olika tappningar av samma karaktär.

Om det inte fungerar, t.ex. om spelaren spelar birollen dåligt på något sätt, eller ifall det känns avigt att fördela rollerna på detta sätt rekommenderas att du styr alla birollerna själv.

Panathon, överondingen, spelar du givetvis själv. Som varje god filmskurk gör han sin stora entré först i akt 3. I akt 1 sprids ryktet om honom och publiken börjar få misstankar. I akt 2 ligger han bakom huvudrollernas vedermödor och anas som en dold kraft, för att sedan blomma ut i sin fulla prakt framåt slutet.

KONFLIKTLÖSNING

Eventuella konflikter löses genom tumregeln: det som skapar den bästa stämningen i sagan inträffar. Kom ihåg att du som spelledare har total makt över vad som sker.



Akt I Nova Atlantis

I den första akten introduceras huvudpersonerna och Nya Atlantis. Befolkningen och stämningen i staden belyses och kommande problem antyds. Denna akt, och för visso hela scenariot, är löst hållen och du som spelare har stor frihet att lägga upp detaljerna.

Följande punkter bör vara uppfyllda innan du avslutar akten med scenen Jordbävning: 1) var och en av konkurrenterna om Kronprinsessans gunst bör få en stund ensam med Alcora, 2) de flesta birollerna bör ha presenterats och 3) hur saker och ting fungerar i Nova Atlantis belyst. Här är punkt ett viktigast. Ordna så att Graham, Zzpuff och Ambrosius får var sin plats i ljuset och kan lägga ut texten för Alcora. Om du tycker de går för långt, eller om spänningen hotar förstöras genom att Alcora för tidigt bestämmer sig för en av dem bryt scenen med att någon av de andra, eller en NPC, stormar in med viktiga nyheter eller något sådant.

Låt gärna ett par dagar av stillsamt kammerspel passera. I början skall tonvikten läggas på tillståndet i Atlantis och huvudrollernas inbördes relationer. Lämpligt här är croquetmatcher, baler och romantiska interludier. Så småningom bör allt mer fokuseras på att något håller på att hända. Detta kan åstadkommas med rapporter om jordskalv, upplopp, diplomatiska kriser på Jorden och dylikt.

Var inte rädd för att dra ut på scenerna och låta huvudpersonerna spela ut ordentligt. Historien rör sig sakta här i början och Atlantis präglas av stagnation och ointresse. En spelgrupp som rollspelar mycket kanske tillbringar större delen av speltiden i Akt 1.

Rosariet

Det kungliga rosariet ligger i en jättelik underjordisk grotta under det kungliga palatset. Här växer allsjöns blommor och växter, exotiska och utomjordiska. Marmorklädda gångar passerar fram och tillbaka mellan förstelnade vattenfall och statyer av glömda gudar och kejsare. Det är svalt och fuktigt.

Här finner vi Alcora i sällskap tillsammans med Ambrosius vandrande planlöst i de oändliga labyrintherna. De har inte träffats på länge och bör ha ett och annat att diskutera. I närheten finns Alfons Hulé beredd att rycka in om hennes höghet skulle önska något.

Samtidigt pågår intergalaktiska mästerskapen i strand-kroket en bit bort på en stor gräsmatta. Finalen (och enda matchen) spelas Atlantis mot dröset. Atlantis representeras av den stolte riddar Attila Polygnotos och krigsmarsk Linea Grandame, motståndet står Graham och Zzpuff för. En illuster publik under färglada paraplyer bevittnar roat skådespelet. Vissa är uppburna av slavar på runda sköldar och några har slagit sig ned i medtagna sidentält proppade med kud-dar och mat. Spelet har pågått i ungefär en timme och matchen beräknas vara minst fyra till. Atlantis ligger för närvarande under, mycket på grund av Attilas enorma fipplighet.

Reglerna är extremt tillkrånglade och en tvist kan lätt uppstå. Du gestaltar lämpligtvis den petige domaren (Algot Krus) här som noga följer spelet under sina runda glasögon och med sitt regelhäfte i högsta hugg. För att få igång en dialog kanske Algot kan göra några nationalistiska gliringar. "Nja den där bollen var inte inne eftersom palmsöndagen inträffar efter Neptunusståndet i år. Visste ni inte det. Obildade typer. På Atlantis..."

Låt de två scenerna pågå parallellt (eller ännu hellre en i taget) en stund innan Alcora och Ambrosius vandrar ut på gräsmattan. I krocketmatchen låter du Alcoras spelare göra Linea och Ambrosius spelare gestalta Atilla. Alfons kan spelas av Zzpuffs spelare under vandringen genom Rosariet.

Alcora med följe kommer som sagt så småningom att vandra in på gräsplanen till det samlade auditoriets upphöjda förtjusning. Lägg ned lite tid på att beskriva hur imponerade alla är av Alcora. Stolta herremän lägger sig platt på marken och spontana talkörer utstöter saker i stil med: "Heja Alcora du är bäst, du är den som har en häst" och "Vi som är från At-lan-tis, vi har dig som vår premiss. Vi som är från At-lan-tis. Hej, hej, hej."

Låt de fyra interagera ett tag under vimlet och kaoset. Kanske kan Alcora lösa en regeltvist eller utse vinnare eller så glömmer alla bort det pågående spelet. Efter ett tag får Alcora en tinglande känsla runt sitt orikalkum-halsband som markerar att ett samtal är på väg. Plötsligt uppenbaras ett fyra meter högt hologram av drottning Octavias sjuksäng. Sängen är formad som en slags slup smyckad med allsköns pompa och ståt. Alla kan se drottning Octavia ligga grå och utmärglad mitt på sängen och de samlade atlantiderna tystnar och faller till marken i djup vördnad. Octavia verkar inte märka att hennes dotter inte är ensam utan vinkar fram henne till sängkanten och framför med väsende röst sitt budskap: Hon har i en syn sett Nova Atlantis gå under med jordbävningar och jättelika tidvattenvågor. Något hotar Atlantis från innan och hon har inte mycket tid kvar, det vet hon. När hon går bort skall Atlantis herremän samlas i Neptunus tempel inom två dagar och Alcora skall peka ut sin blivande make och genomföra det ritualiserade giftemålet för att komma till sitt arv och kunna skydda Atlantis. Om inte utser Atlantis sju furstar en ny kung eller drottning och detta kommer oböhligen leda till inbördeskrig då de är kända för att inte kunna enas om något.

Octavia förefaller hela tiden under ett yttre tryck och verkar blekna för varje minut som går. Hon säger också att ingen får besöka henne då hon behöver all sin kraft för att i sina sista dagar beskydda Atlantis. Sedan bleknar hologrammet av drottningen bort och en ödesmättad viskning hörs: Alcora Grandame förbered dig, förbered dig...

Den samlade populasen återgår till sina lekar och intelligensbefriade samtal så snart drottningen försvunnit. Ingen verkar bry sig märkbart om det laddade budskapet som alla uppfattat. Det hela borde dock utlösa viss aktivitet bland huvudpersonerna och hålla igång dem akten ut.



Nova Atlantis

Här följer en kort beskrivning av olika viktiga delar av Nova Atlantis som det ter sig idag. Hela staden är formad som en cirkel med Neptunus tempel i navet, och om man tänker sig en liksidig triangel inskriven i cirkeln ligger Kungliga Palatset, Kungliga Senaten och Merkurius Orden i varje spets. De största byggnaderna ligger inneslutna i klimatkontrollerade domer men i stora delar av staden råder vakuum då atlantider inte behöver luft för att andas eller prata (de är telepater).

NEPTUNUS TEMPEL

Denna magnifika byggnad är en rekonstruktion av det ursprungliga Neptunustemplet på gamla Atlantis där Atlantis sju furstar samlades och rådgjorde tillsammans med Poseidon om politik, teologi och filosofi. Det första man möts av på de jättelika trapporna upp mot templet är vördnadsbjudade statyer av historiska atlantider i skinande guld som håller upp det vinklade taket. Innanför jadeportarna finns ett förmak stort som en fotbollsplan där Atlantis lagtavlor ristade i platina hänger på väggarna. Härinne vandrar hundratals atlantider och småpratrar, läser och beundrar statyer och konstverk. Neptunusordens präster kilar runt i sina mantlar och förser besökarna med moroter och dipp och annat smaskigt.

Dörren in till det allra heligaste blockeras av två kraftiga karlar i munkkåpor. De har order att inte släppa in någon men kan lätt övertalas av Alcora med smicker eller hot. Därinne slås man direkt av Neptunus fyra meter höga skepnad. Han står centralt placerad i rummet i full regalia dragen av ett tolvspann delfiner. (Det är en staty alltså...) Golvet är skinande vit marmor och väggarna skiner lätt rött av orikalkum.

Prästerna är tämligen samarbetsvilliga om än något enkelsinniga. De kan upplysa om att hela templet är konstruerat på ett sådant sätt att maximalt kanalisera psionisk energi och att det är här som Alcora's bröllopsceremoni kommer att genomföras så småningom eftersom avtal som sluts här är svåra att bryta. Platsen har också en förmåga att förstärka känslor och göra besökaren mer benägen till ärlighet och att tala sanning. Detta kommer att bli mer uppenbart ju längre karaktärerna stannar här, och kan leda till mycket skoj. Det kan vara direkt farligt att vistas här när tråkstrålen sätts igång med full kraft, se nedan.

SENATEN

Senatsbyggnaden liknar ett överbyggt coluseum. När man kommer in genom den pelaromgivna entrévägen står man i hallen som omger själva kammaren. Här går en del atlantider av rang omkring och ser viktiga ut. Överallt syns värdar i tunna vita tunikor som visar runt besökare och minglar allmänt.

En äldre senatsvärd med officiellt utseende kliver upp i en talarstol och ropar genom en tratt, "En timma till omröstning, en timma." Det uppstår visst stim och støj i hallen och en del försvinner glatt iväg för att hinna äta lunch innan omröstningen. Det är ingen som vet vad omröstningen egentligen gäller, men entusiasmen är det inget fel på. (I själva verket gäller det en procedurfråga om man skall ha slutet omröstning eller inte i en omröstning som gäller förslagsjämkning av en fråga om rösträkningen i en omröstning om en ny staty.)

Själva kammaren är rund och har ungefär tusen platser och lika många besökarplatser. I mitten står en fem meter hög talarstol utsmyckad med antika motiv. Bakom sitter senatens femton närvarande talmän i majestät. Salen är knappt kvartsfull trots att alla renrasiga atlantider har närvaro och rösträtt. Det är ganska mycket liv och rörelse och diverse sällskapsspel är igång här och var i lokalen.

Karaktärerna kan få för sig att tala till folket här eller försöka få något beslut fattat, detta är omöjligt. Senatens förste talman i drottningens frånvaro Attila Polygnotos är inte närvarande, församlingen är för liten för att vara beslutsförlig, nuvarande talare vägrar ge upp talarstolen eftersom han just håller på att reda ut exakt vilka av alla universums insektsarter som tillhör vilken familj, etc. etc.

DET KUNGLIGA SLOTTET

Detta massiva komplex är antagligen skådeplatsen för större delen av Akt 1. Byggnadsstilen är imponerande antikt blandat med snirkligt renessans och tungt gotiskt. Flera tillbyggnader och torn klänger på palatset och ger det ett bräckligt intryck. Stilen invändigt är vräkig och luftig. Vid miljöbeskrivningar, tänk dig först rummet i fråga och överdriv sedan med en faktor 5. T.ex: det är tjugo meter högt i tak, väggarna är klädda i decimetertjockt guld, den handvävda mattan innehåller hela Illiaden och Odyseen i bilder.

De centrala delarna är tillbommade och vaktas av drottningens hedersvakt i lila tunikor. De har order om att inte släppa in någon i tronsalen och drottningens gemak, inte ens Alcora.

I övrigt finns här det mesta: Ett flertal sammanträdesrum där olika kungliga kommitéer träffas, det tidigare nämnda Rosariet och ett par stora balsalar.

MERKURIUS ORDEN

Detta är Nova Atlantis vetenskapliga och religiösa centrum. Härifrån styrs väderkontroll, kraftproduktion, artificiell gravitation och maskeringsfält (för att dölja staden från utsidan). Utifrån sett är byggnaden ett gytter av observationstorn, radarmottagare, antenner och saker som ser ut som gigantiska väderkvarnar. Ingången är en oansenlig trappa nedåt, där två ordensmedlemmar står på post. De är klädda i blått och har silverhjälmstöpta efter huvudformen.



Alfons Hulé kan hittas i det centrala kontrollrummet och en av posterna visar gärna vägen.

Centralen, som rummet kallas, är en slags atlantisk motsvarighet till NASA-kontrollen i Houston. Ett tjugotal ordensmedlemmar arbetar här vid anakronistiska arbetsstationer placerade i terasser som vetter mot en av väggarna som är fullproppad med skärmar, kartor och arkana symboler.

Alfons själv är en tanig och spretig typ med en ovanligt ful mössa. (Se också karaktärsbeskrivningen nedan.) Om han för tillfället är här kommer han antagligen försöka obstruera en eventuell

undersökning. I övrigt visar han gärna runt och demonstrerar olika manicker som orbitalräkna- ren, avkvantifieraren, mentafluxgeneratorn och hyperjonturbot.

Det finns utrustning här för att övervaka och upptäcka det mesta som händer i solsystemet, även den ökade aktiviteten i gamla Atlantis. Man kan även upprätta kommunikation med Hertiginnan Fiona och återkalla flottan om man så vill. Gör man det kommer hennes stolta gestalt att dyka upp i profil på den stora mittskärmen i rummet. Hon står på sin kommandobrygga och är omgiven av officerare och hovfolk som ser viktiga ut. (Se karaktärsbeskrivning nedan.)

STADEN

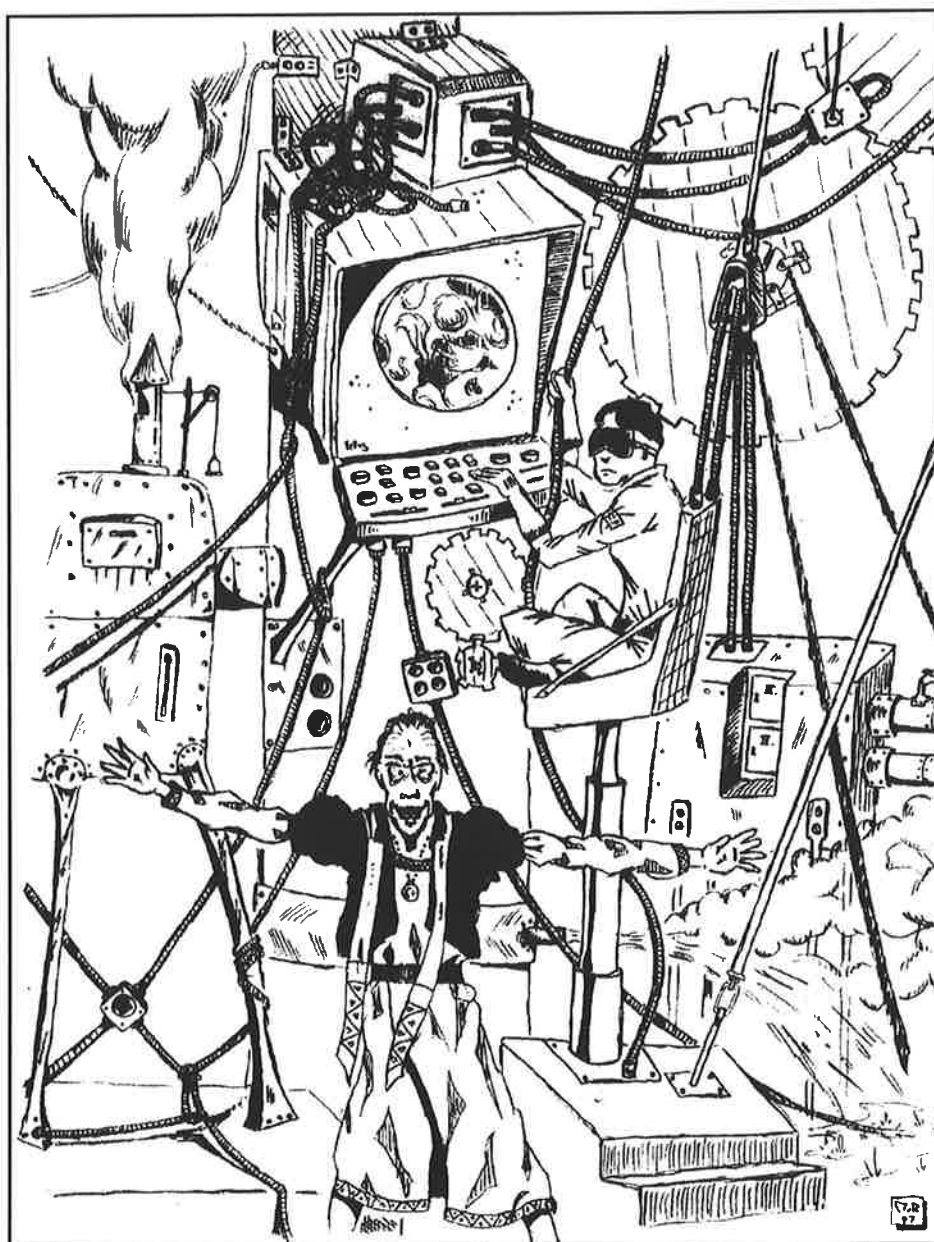
De flesta delarna av staden saknar atmosfär och gör det besvärligare för Graham och Zzpuff att ta sig fram. Stora delar av staden är dessutom öde eftersom den är överdimensionerad för Atlantis ganska lilla befolkning. Här och var kan man dock stöta på vanligt folk. Känslan man får av staden är att den är anlagd och ganska hårt drabbad av design. De små broarna över de små trapporna till de små ljusfontänerna är nästan för puttenuttiga. På kvällen sprider ljusglober i snidade upphängningar upp gator och torg. Atlantis måne (dvs Jorden) lyser stor och färggrann på himlen.

Konspiration

I denna scen är det tänkt att vi skall få en försmak av den onda konspiration som hotar att kasta Atlantis in i ett ödesdigert krig mot mänskligheten. Rollerna i scenen är Panathon, Attila, Ambrosius och Alfons. Platsen är gamla Atlantis i kontrollrummet för tråkstrålen. Rummet är dåligt upplyst och väggarna i mörk sten är proppade med underlig ockult teknologi; kuggjul, pentagram, LCD-skärmar och blinkande lampor. Över golvet slingrar sig stora kabelhärvor fram och det stinker tungt av rökelse och ozon.

Alfons och Ambrosius kommer antagligen inte att närvara fysiskt utan framträda lätt flourece-rande genom sina orikalkum-amulletter. Attila har dock tidigare fursvunnit spårlöst från nya Atlantis och finns i rummet tillsammans med Hertig Panathon.

Det är Panathon som dominerar detta veckomöte i M.A.M.s ledningsgrupp. Han undrar hur förgiftningen av Octavia går, han frågar Ambrosius om han kommit på något sätt att smidigt undanröja Alcora än, anspelar på hans drogberoende och går allmänt på om hur de inte kan misslyckas nu och att allt sker enligt hans plan. Om något kommer upp, dvs Alfons eller Ambrosius rapporterar om något som kan hota planen, ger Panathon order till dem att lösa problemet. Om Zzpuff börjat ana oråd exempelvis får Ambrosius order att undanröja honom. Låt scenen fortgå så länge det är kul och återgå sedan till handlingen.



Drottningens Död

Denna scen avslutar akt 1 och kastar in karaktärerna i den mer aktionbetonade fortsättningen av sagan. Tänk på att inte lägga in denna scen för tidigt. Om kammarspelet funkar och ni har kul kan du gott dra ut så mycket som möjligt på akt 1.

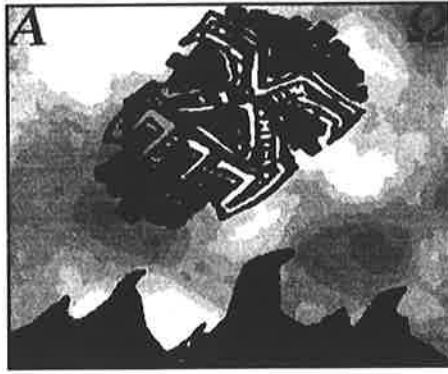
Var än de fyra befinner sig kommer de att bevittna denna scen som telepatiskt telegraferas ut över hela Atlantis som ett jättelikt hologram. Drottning Octavia använder sin sista energi för att tala till folket. Det är en mycket imponerande syn och överallt på Atlantis gator och torg stannar folk upp och knäböjer inför sin regent. Hon framträder som den vackra och imponerande kvinna hon en gång var. Likheten med Alcora går inte att förneka och man kan ana drömska klockspel långt borta. Hennes meddelande är olycksbådande. Hon har för sin inre syn sett Atlantis gå under i jordbävningar och tidvattenvågor. Ett hot från innan och ett hot från utan måste undanröjas innan Alcora kan stiga till tronen. I detta ögonblick riktas en ond kraft mot oss från det gamla Atlantis på havets botten. Hon uppmanar medborgarna till lugn och att bistå kronprinsessan med att genomföra ritualen för att stiga till makten.



När hon sagt sina sista ord ökar klockljuden i styrka och en blomsterinklädd slup syns glida iväg mot universum. Överallt hörs klagoropen. Drottningen är död, ve oss, ve Atlantis!

Direkt efter visionen tonar bort skakas Atlantis av ett jordskalv. Pelare rasar och tavlor åker i golvet. Stämningen blir som förbytt nu när Panathons tråkstråle drabbar Atlantis med full kraft. Överallt extrema känslouttringar. Slagsmål uppstår om småsaker och en del kurar ihop sig i hörn och mumlar osammanhängande.

De fyra i sällskapet är delvis skyddade av sin respektive kärlek men börjar också känna av effekterna genom ett ökat vemod och kanske ilska. Alcora är immun mot tråkstrålen men är antagligen ledsen ändå eftersom hennes mamma dött. Det blir mer och mer farligt att stanna här. Ingen annan verkar vara intresserad av att hjälpa sällskapet och det står pinsamt klart att om någon skall rädda Atlantis är de de själva. Folk springer runt och bildar kommitéer som dock inte kan enas om ens småsaker. Om Ambrosius lämnat sällskapet (eller någon av de andra) kan du låta Linea eller Alfons vara här och något mindre påverkad av strålen. Det som händer kanske får Alfons att bryta ihop och erkänna sin inblandning i konspirationen. Hur som helst bör du arrangera så att fyra personer beger sig iväg mot gamla Atlantis.



Akt II Atlantis Arcana

I denna akt reser sällskapet till gamla Atlantis på havets botten och får reda på vad som händer där i nutid och dåtid. Den onde Panathons fotspår kan allt mer anas ju närmare Alcora med sällskap kommer sanningen och palatset.

RESA

Zzpuffs flygande tefat är ett utmärkt sätt att ta sig till gamla Atlantis. Alternativt kan de använda den enda öppna flygande stridsvagn som finns kvar i arméreserven.

I vilket fall kommer de upptäcka att Atlantis omgärdats av ett kraftfält och på instrumenten kan man avläsa hur energistrålar sträcker sig ut mot jordens huvustäder och mot nya Atlantis. Enda sättet att ta sig in är genom den gamla stora sjöporten som Alcora kan öppna eftersom hon är en ättling till Poseidon. (Detta kan hon bli upplyst om genom en viskning från sin mor som ingen annan hör.)

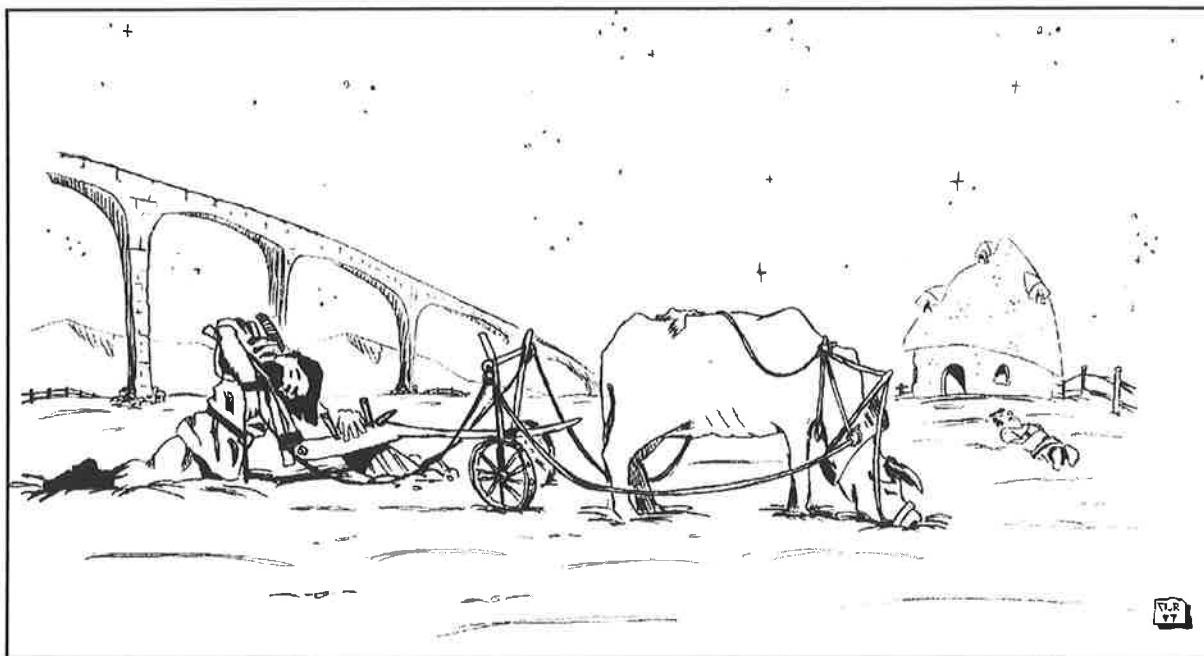
Zzpuffs tefat är beväpnat och de kan försöka, utan att lyckas, att penetrera skölden. Om de flyger runt för länge kommer de bli anfallna av en skvadron jordiska jaktplan. Zzpuff kan givetvis besegra dem men Graham åtminstone bör känna tvivel inför att spränga sina landsmän. Under havsytan består hotet av ubåtar. De verkar kontrollerade av något "Atlantic Command" och då och då kan man uppfatta raspiga, onda skratt över deras radiokommunikation.

YTTRE PORTEN

Atlantis är cirkelformat och omgärdat av en jättelik vägg. Den enda öppningen är den gamla sjöporten som är en hundra meter stor dörr i algbeklädd brons. Alcora kan instinktivt läsa ramsan som får dörren att sakta glida upp med ett tungt mullrande. Därinne öppnar sig ett kulligt landskap och man kan ana torn, kanaler och akvedukter.

Zzpuffs tefat slutar att fungera när de närmar sig väggen och de måste fortsätta till fots, under vattnet. Underliga skepnader syns glida förbi här nere på djupen, silverglänsande fiskstim drar ryckigt förbi och sjöhästar undersöker nyfiket sällskapet.

Tråkstrålen emanerar från Atlantis absoluta mitt, Palatset, och det är dit som sällskapet måste ta sig. Resan går genom atlantisk landsbygd. Det är ett mycket vackert och idylliskt landskap. Överallt är det odlade fält med sedan länge bortglömda grödor, små tempel ligger utspridda bland kullarna och i de små sandstensbyarna klänger de uråldriga husen på varandra i perfekt symbios. Det märkliga är att överallt ligger folk och sover. Det ser ut som Atlantis har bevarats precis som i ögonblicket för dess undergång. Herden har somnat mitt i bland sina sovande får, en pegas sträcker sina vingar på ett hustak och en elefant har satt sig ner på en kärra och snarkar ljudligt.



Arcana

Sällskapet passerar förbi en liten by och den marmorklädda vägen leder rakt igenom ett litet tempel. Pelarna som bär upp det svarta obsidiantaket är klädda helt i orikalkum och platsen är formligen stinker av laddning.

På väggarna syns mäktiga muraler av tidigare härskare av Atlantis. Det är till dem som templet är vigt. Den mäktige Atlas och hans spene broder Gaderius syns på en av de första och på den sista ser man Kung Auberon och Drottning Titania, Atlantis sista regenter, i en bröllops-scen. När karaktärerna står framför målningen kastas de tillbaka i tiden och får bevittna Auberons och Titanias farväl av varandra. Låt Alcora spela Titania och den av herrarna som ligger sämst till hos henne för tillfället spela Auberon.

Scenen är en kulle som överblickar å ena sidan en mäktig strid där myllrande människomasor väller fram i fjärran och å andra sidan fyra mäktiga, bulliga rymdskepp där atlantider håller på att lasta i. Striden rasar med fruktansvärd intensitet. Drakryttare och pegaser skymmer himlen och kilar av atlantiska stridvagnar gör hål i de framryckande människoarméerna.

Bakgrunden är den att Titania står i begrepp att lämna Atlantis för att börja om från början tillsammans med de atlantider som motsätter sig kriget. Hon har kommit för att ta farväl av sin make som står i full rustning under smattrande banér och överblickar striden.

Låt scenen pågå en tag innan du återvänder till sällskapet i templet.

HOT

Ju närmare karaktärerna kommer det hägrande palatset desto mer hotfull blir stämningen. Trappa upp med ett stim svärdsfiskar som utan egen vilja sveper mot dom till jättebläckfisken Hhorlakh som förirrat sig in här och är arg och aggressiv. Kanske riktar Panathon in en tråkstråle dirket på dem och använder den som ett slags artilleri av koncentrerat hat. Om någon blir träffad kommer denne antagligen att gå bärsärk innan de andra kan lugna honom.

Palatset

Det kungliga palatset liknar i mångt och mycket det nya palatset på månen. Entréhallen fungerar som luftsluss eftersom Panathon med kumpaner faktiskt fixat luft i själva palatset. En attacktränad brännmanet står på post utanför och måste forceras innan man kan kliva in i de mäktiga salarna.

AUBERON

I mitten av palatset i en slags ljusgård ligger Poseidons tempel. Det liknar sin motsvarighet i nya Atlantis och är uppbyggt på samma sätt men är om möjligt ännu mer vördnadsbjudande. Överallt på ljusgården går pulserande kablar kors och tvärs och blippande maskiner står utspridda utan synbart mönster. Det är en del av anordningen som ger kraft åt tråkstrålen.

I innerkammaren sitter Kung Auberon på en stenpelare och deppar. Han är egentligen en extremt reslig och kraftfull karl men har under årtusendenas lopp sjunkit ihop till en gråhårig spillra av sitt forna jag. Han är svår att få kontakt med och tror först att det är Panathon och hans hejdukar som har återkommit för att störa honom. Han får då och då utbrott av melankoli och utstöter saker som "Titania, min Titania, hur kunde du lämna mig. Allt är mitt fel." Han är så ledsen och ångerfull att han inte kan dö, och med honom bevaras också resten av gamla Atlantis i ett tillstånd av koma.

En enkel undersökning av platsen avslöjar att det verkligen måste vara Auberon som ytterst är ansvarig för tråkstrålen och dess effekter. Alcora med följe måste få ett slut på Auberons lidanden eller få honom att inse att han är ansvarig för att nya Atlantis håller på att gå under. Till en början vill han inte gärna prata, men när han får syn på Alcora, tror han att Titania har kommit tillbaks för att hämta honom och när han inser att detta inte är fallet drabbas han av ännu ett melankoliutbrott. Sällskapet bör dock kunna lirka med honom och på något sätt få honom att sluta med vad han håller på med. Några alternativ skulle kunna vara att få honom att inse att han håller på att förstöra för Titania igen (genom att sabba nya Atlantis), eller att ordna fram någon form av ersättningssystem åt honom (som att rädda kvinnor i sjönöd, eller något starta ett ungarshotell).



Om Auberon slutar vara ledsen och den känslan inte ersätts av något nästan lika starkt kommer han att dö och gamla Atlantis att gå under (igen). Jordbävningar skakar salarna och jordens innandöme sprutar upp ur håll och hotar att förgöra karaktärerna.

PANATHON

Om karaktärerna flyr hals över huvud eller om de lugnt avlägsnar sig från platsen kommer de i vilket fall att stöta ihop med den store antagonisten, Hertig Panathon av Lemurien i egen hög person. Sällskapet snubblar in i kontrollrummet (från akt1) och möts av det bubblande galna geniet. Han står i andra änden av rummet placerad vid en jättelik röd knapp med gulsvart tejp runt. I rummet finns också riddar Attila med draget svärd och en orientalisk man i genomskinnlig laboratorierock och goggles beväpnad med en laserpistol. Om Ambrosius tidigare lämnat sällskapet finns han sannolikt här också.

Panathon skriker gällt att "Ha, ha, ni tror att ni kan stoppa mig. Ni har gått rakt i fällan.", dunkar till på den röda knappen och pyser ut genom en liten dörr vilt skrattande. När knappen är nedtryckt bryter helvetet löst. Sirener skriker, saftblandare snurrar och het ånga sprutar ut från de underliga mekanismerna. På en skärm kan man se hur en fet sladdrig ondskestråle kryper snabbt genom rymden mot nya Atlantis, strax bredvid vad som måste vara Panathons flyktkapsel. Om gamla Atlantis inte redan håller på att gå under kommer det att börja hända nu. Det är dags att ta sig härifrån, och det fort. Panathon har aktiverat plan B. Dvs. Förstör gamla Atlantis och Alcora med det, skyll tråkstrålen på henne och ta tronen i Poseidons tempel på nya Atlantis innan Hertiginnan Fiona hinner tillbaks.

För att fly måste man först undanröja Attila och hans mänskliga kumpan genom våld eller mycket skicklig och snabb övertalning. Sedan gäller det att ta sig härifrån och tillbaks till tefatet. Det är inte meningen att karaktärerna skall dö här eller något sådant men eventuellt erbjuds möjlighet för en av dem att offra sig för att de andra skall hinna undan. På ett eller annat sätt tar de sig simmande tillbaks till tefatet (som har fjärrkontroll), skölden är ju borta nu.



Akt III Krig och Fred

Denna akt utgör slutspelet och exakt hur saker och ting kommer att gestalta sig är lite svårt att sia om eftersom det beror lite på vad som hänt tidigare. Förhoppningsvis går det att få fram en smakfull avslutning och knyta upp alla trådar på ett naturligt sätt.

KRIG

Detta är situationen när sällskapet kommer flygande mot Nova Atlantis: Hertiginnan Fiona har återkommit med den atlantiska rymdflottan rakt in i en krigssituation. De stora runda krigsskeppen ligger i omloppsbanan och mindre jaktskepp har redan hamnat i stridsituationer med mänskliga flygplan. Hertig Panathon har i ilfart återvänt till nya Atlantis och mött upp med konspirationsbröder som har ockuperat Neptunus och Mercurius Orden samt palatset. Försvarsanordningar och missiler är aktiverade och redo att avfyra. På jorden råder full kris i respektive lands militärledning. Kärnvapen görs redo för avfyrning och paranoia är på topp.

Alcora med sällskapet kan få kontakt med samtliga av huvudkontrahenterna i en försök att med diplomatiska medel lösa konflikten. Under resan bör en febril verksamhet pågå i skeppet. Graham och Zzpuff är ju diplomatiskt skolade och gör sitt bästa. Det gäller att i alla fall förhandla fram en tillfällig lösning och att kunna landa på Atlantis för att genomföra Alcoras bröllops och kröningsceremoni.

Exakt hur det hela avlöper är som sagt svårt att planera i förväg, men du bör som spelledare bilda dig en uppfattning om hur det skulle kunna se ut samt förlita dig på fingertoppskänsla. När Alcora väl blivit drottning är hon kraftfull nog att lösa upp hela problematiken.

BRÖLLOP

Bröllopet måste genomföras i Neptunus (=Poseidons) tempel i mitten av Atlantis. De två tilltänkta skall framträda framför statyn av Poseidon i närvaro av Atlantis furstar och svära sin trohet mot varandra, mot Atlantis och mot Arcadia - drömlandet som var och som skall bli. Sedan skall Alcora hävda sin rätt till kronan och motta riksregalierna (en spira och en mantel). I själva verket räcker det att hon och den blivande maken är där tillsammans och kysser varandra av kärlek för att ceremonin skall fullbordas.

När Alcora blir drottning kommer hon att genomförsas av ett kraftfullt ljus. Hon kommer till sin fulla makt och har möjlighet att skåda saker i fjärran, påverka folks sinnen och annat användbart. En mystisk länk upprättas också mellan henne och alla hennes undersåtar, det är svårt att gå emot sin sanna drottning i full vigör.

En hinder för de båda lyckligas förenande är Panathon som ockuperar Neptunustemplet (där

han är överstepräst.) Ett par av hans lojala medkonspiratörer står här beredda att mota bort sällskapet. Panathon tuggar fradga och hotar att spränga kärnvapen om inte han får bli kung. (Han bluffar.) Om han kan övertalas eller om det hela slutar med våld är en öppen fråga. Det bästa är om han kan övertalas på något sätt eftersom det är han som egentligen skall vara ceremonimästare på bröllopet.

Epilog

Och så levde de lyckliga i resten av sina dagar. Eller? Det finns en hel del frågetecken att räta ut, och här dras det i några:

VAD HÄNDER OM ALCORA VÄGRAR BLI DROTTNING?

Om inte Alcora vill axla ansvaret som Atlantis drottning eller inte kan bestämma sig för en make kommer Atlantis att gå under. Hertiginnan Fiona kommer kräva tronen och det kommer Panathon också (om han lever). Det kan bara sluta illa. Panathon aktiverar försvarssköldar och skickar kärnrobotar mot flottan, Fiona öppnar eld och när lasern träffar skyddsskölden imploderar den och allt sprängs. Antagligen blir det världskrig också.

En tänkbar lösning är att Krigsmarsk Linea blir ny drottning, hon är faktiskt den gamla drottningens syster. Det torde inte vara en lösning som är så där värst tilltalande då hon har kroniskt svårt att ta beslut och är pyroman. Men vem vet, något kanske har hänt som förändrat henne. (Hon kanske rentutav gifter sig med kung Auberon...)

VET INTE ALLA ATT ATLANTIS FINNS NU?

Nej, egentligen inte. Om du inte önskar det så klart. Sådana här saker är världens regeringar mästare på att mörklägga. Det blir visserligen svårt att förklara bort ett krig i större skala, men så långt skall det väl inte behöva gå.

Du kanske också vill ha ett slut där alla vinkar, och människor på gatorna går hand i hand med atlantiderna och allt blir pussigullmysigt. Då skall ju människorna känna till Atlantis. Detta är dock i de flesta fall inte önskvärt.

VAD HÄNDE SEN?

Det är mycket upp till hur det hela slutade och vem som blev Alcoras make. Om Ambrosius styr vid Alcoras sida kanske Atlantis kommer se ganska mycket ut som det har gjort tidigare, kanske utan stagnationen. Om Graham blir "kung" kommer han antagligen vilja utöka samarbetet med Jorden och ha många nya idéer om hur Atlantis teknologi kan utnyttjas för de båda rasernas väl. Om Zzpuff väljs, vad händer då. Ja då kanske Atlantis börjar exportera jordisk jazzmusik över hela galaxen och Atlantis står inför en ny guldålder.

SENS MORAL

Alla sagor har en sens moral, och nu är det dags att du och dina spelare funderar ut en dylik sammanfattning av det genomlidna. Vad har vi nu lärt oss barn...

Alcora

Kronprinsessan av Atlantis Alcora Francesca de Grandame

Du har levit i femtio år men är ännu inte vuxen enligt atlantisk standard. Ditt liv har mestadels varit långtråkigt och händselöst med stela hovfunktioner och tillrättalagda baler. Visserligen har du gjort det mesta för att söka äventyr och spänning men med ditt stadiga koppel av hovfolk är det svårt att vara spontan.

En god vän som delvis lättat upp trycket av att vara arvtagerska till Atlantis är Ambrosius. Han har ett lysande intellekt och sinne för det konstnärliga och pittoreska. Flera gånger har ni tillsammans vandrat i det kungliga rosariet och pratat och lekt. Ambrosius som är några år äldre än du är också ledare för huset Lyonesse och en ganska viktig adelsman. Detta och det faktum att ni trivdes tillsammans redan i späd ålder ledde till att ni blev trolovade på din moders drottning Octavias befallning. Ni skämtade mycket tillsammans om hur bröllopet och ert gifta liv tillsammans skulle te sig, men tog väl aldrig bortgiftningen på något större allvar. Dock skall sägas att Ambrosius är väldigt charmig och nog så vacker och ståtlig. Han har dock en viss tendens till melankoli och dramaturgi som du ibland kan finna påfrestande. Dina hovdamer talar om honom med rodnande kinder och avundsjuka blickar och han är förvisso ett riktigt kap...



På senaste tiden har du också lärt känna en märklig man vid namn Graham Wheelan. Graham är inte bara märklig för att han är en dödlig jordvarelse. Han är också uppfylld av en brinnande energi och passion för hela sin omgivning. Kanske är det för att resten av Atlantis sakta har somnat in, men han är verkligen en kraftnod av vitalitet och styrka. Han har en intressant och jordnära syn på de flesta saker och är bara fööör söt när han förläget slår ner sin blick när ni diskuterar. Officiellt är Graham Jordens ambassadör i Atlantis och du har sett till att bli ansvarig för jordfrågor för att få tillbringa så mycket tid med honom som möjligt. Han plockar fram något ur dig som du känns bra, och du vill att det skall fortsätta...

En annan person vars umgänge du allt mer sökt för att få avkoppling från Atlantis försoffade societét är Herr Zzpuff Zzugpudd eller Puffe som du kallar honom när ni är ensamma. Han är Förenade Planeternas

Höge Representant i Atlantis och en man av stor världsvana och galaktisk renommé. På sätt och vis är ni båda i samma situation, fångar på Atlantis. Han på grund av intergalaktisk svågerpolitik och du på grund av det lilla faktum att man kan välja sina vänner men inte sina släktingar. Du är attraherad av Puffe av andra själ än din affektion till Ambrosius och Graham. Han är orädd, skarpsynt och en riktig levnadskonstnär. Visserligen döljer han sin empati och godmodighet under en tung slöja av mörk humor och ironi men har ett sätt att nalkas saker och ting som visar att han är en större man än någon atlantid. Det är heller aldrig tråkigt att umgås med Puffe eftersom han har ett antal värdkroppar att tillgå och ibland besöker sig som kvinna, ibland som man. Ett fåtal gånger har era möten varit av en amorös karaktär och detta har bidragit ytterligare till den elektriska spänningen mellan er...

Du är egentligen inte så annorlunda från andra atlantider som du vill tro. Du är svävande, eterisk och ganska långsam och sval i dina känsloreaktioner. Du är tempererad och kontrollerad, men du vet att djupt inom dig ligger förmågan till känsla och kärlek av översvallande styrka. Trots att du är ganska naiv är detta saker du vet om och försöker förbättra. Du skulle gärna vilja vara engagerad och sprudlande. Ibland kan du vara grym och hänsynslös, oftast utan att mena något särskilt med det, det är bara din natur. Du är också ständigt rastlös och har ibland svårighet att koncentrera dig på samma sak länge. För övrigt är du dödligt mörkrädd, något som du inte gärna erkänner.

Atlantis är på väg att tyna bort och du verkar vara den enda som ser det. Din moder Octavia syns till allt mindre och trycket på dig att gifta dig ökar för var dag som går. Om du inte har hittat en make när hon gör sin sista resa till Arcadia kommer enligt urgammal lag ätten Grandame upplösas och en maktkamp ta vid som bara kan sluta med Atlantis slutgiltiga utslocknande. Du skulle kanske egentligen vilja ge upp kronan men till vem då. Hertig Panathon skulle förvandla det lysande riket till ett munkkloster med storhetsvansinne, Hertiginnan Fiona är ju alltid iväg med flottan på någon parad i galaxens mitt och vet inget om livet här. Dessutom har du faktiskt ett naggande överjag som säger dig att detta är din skyldighet och din rättighet, din chans att förändra och inleda en ny guldålder för Atlantis.

Som alla atlantider är du telepatisk och som ättling till Poseidon av Arcadia besitter du viss magisk kraft. Du kan få saker att sväva, explodera, ändra färg etc. Du vet väldigt lite om dina magiska förmågor och du har sällan anledning att använda dem. Kunskapen är latent och intuitiv, det räcker oftast att koncentrera dig tillräckligt mycket på något för att det skall hända. Nackdelen är att det är tämligen påfrestande att använda magin och du tar ogärna ut dig i onödan.

Ambrosius

Greve Ambrosius Orion de Lyonesse, hovherre och tragediförfattare extraordinaire

Du är huset Lyonesses unge ledare och en av Atlantis viktigaste adelsmän. Din mor var före sin bortgång talesman för den atlantiska senaten och din far är Neptunuspräst av den sjunde cirkeln. Arvet förpliktigar. Hela ditt liv har du sökt sätt att vinna framgång och ära åt dig själv och din familj. Din tidigaste landvinning var när du i din ungdom trolovades med kronprinsessan Alcora. Till en början var er samvaro en lekfull serie av möten och diskussioner då du försökte vinna hennes gunst för att få ära. Nu känner du dock en djup och verklig kärlek till henne. Så kan det gå med intriger. Du kan inte tänka dig någon annan kvinna och du skulle göra vad som helst för Alcora, vad som helst...

Alcora förkroppsligar allt som är vackert och sant. Varje atlantid har ett visst mått av kärlek till den kungliga huset inbyggt i sina gener men för dig är det något som vida överstiger lojalitet och kroppslig kärlek. Ni kompletterar varandra. Du har intellektet, svårmodet, eftertänksamheten och känsligheten. Hon har skönhet, själslig styrka, impulsivitet och rakt-på-sak anda.

Du har blivit allt mer osäker på om Alcora verkligen älskar dig och kommer stå vid sin trolovning när hon en dag blir drottning. Du som är känslig och empatisk märker sådana saker och ni har träffats allt mindre på senaste tiden. Kanske är det för att din familj inte är mäktig nog, kanske tycker hon att du inte åstadkommit något med ditt liv trots dina flera kritikerrosade dramatragedier.

En gång när du nämnde trolovningen och stundande bröllop skrattade hon bara bort det och sade något i stil med, ja du är för rolig du Ambrosius. Du blev rasande och rädd trots att du inte visade det då, och drog dig undan hennes sällskap för en tid. Strax därefter blev du kontaktad av Hertig Panathon av Lemurien, Atlantis kanske mäktigaste adelsman efter drottningen, och invigd i en konspiration mot kronan. Innan du visste ordet av var du insyltad upp över öronen i en komplott att störta drottninghuset Grandame och skapa ett nytt starkt Atlantis. Panathon lovade dig för ditt stöd överhögheten över Atlantis och Alcoras hand. Själv skulle han styra från gamla Atlantis som skulle uppstå från havets botten och leda Jorden folk mot en galaktisk storhetstid efter ett krig mot eventuella uppstudsiga



människor. Äntligen en chans att visa för Alcora att du är en handlingens man värdig av hennes kärlek. Hon kommer praktiskt taget att kräla på sina bara knän när du blir kung av Nova Atlantis och be dig att hålla trolovningen. Först bör du dock ge henne en chans till att visa dig uppskattning och kärlek. Helst vill du att hon otvingad skall gifta sig med dig, hon är ju så underbar. Så underbar och så grym.

Du personifierar det atlantiska idealet till fullo. Du är sval, kontrollerad, eterisk, saknar verkligt engagemang i det mesta och kan vara ganska grym på ett naivt sätt. Du är konservativ och motståndare till förändring. Du är mycket noga med ditt utseende och dina kläder. Intrycket på andra är viktigt. Får du chansen att posera och fälla dramaturgisk riktiga kommentarer missar du den inte. Melodrama är ditt mellannamn.

Detta var i alla fall sant innan din enorma kärlek till Alcora förändrade dig. Du förstod plötsligt att känslor inte bara är något man låtsas ha utan något som finns i verkligheten. Det här har blivit ditt känslobatteri som driver dig framåt varje dag.

Som alla atlantider är du svagt telepatisk. Eftersom du är nobelman, och på väldigt långt håll släkt med drottninghuset, har du också ärvt vissa magiska förmågor. Dessa har mest att göra med skapandet av illusioner. Du har tränat upp dig att kunna framställa objekt som för de flesta sinnen upplevs verkliga. Detta är något du främst använt för att ge publiken på dina teaterföreställningar visioner och ibland för att göra dig själv mer intagande och ståtlig. Användandet av dessa krafter är dock mycket påfrestande och det blir ibland svårt att skilja på dröm och verklighet även för dig. Det har faktiskt gått så långt att du blivit beroende av en opiumliknande drog, Gunfaört, för att dämpa dina sinnesintryck och ge dig sinnesro. När du tar drogen försvinner något av din ångest och livet blir något mer uthärdligt.

Du bär en amulett av orikalkum. Detta är ditt insignia och ger dig möjlighet att kommunicera med andra atlantider på avstånd. Genom att hålla i medaljongen och koncentrera dig på mottagaren upprättas en telepatisk länk.

Zzpuff

Zzpuff Zzugpudd, Ambassadör och jazzkonnäsör

Du är Förenta Planeternas Höge Representant i Fudlor V systemet samt Tellus, Atlantis och Mars protektorat som det formellt heter då din föregångare inte besvärat sig med att rapportera in att civilisationen på Mars dog ut för ett par miljoner år sedan.

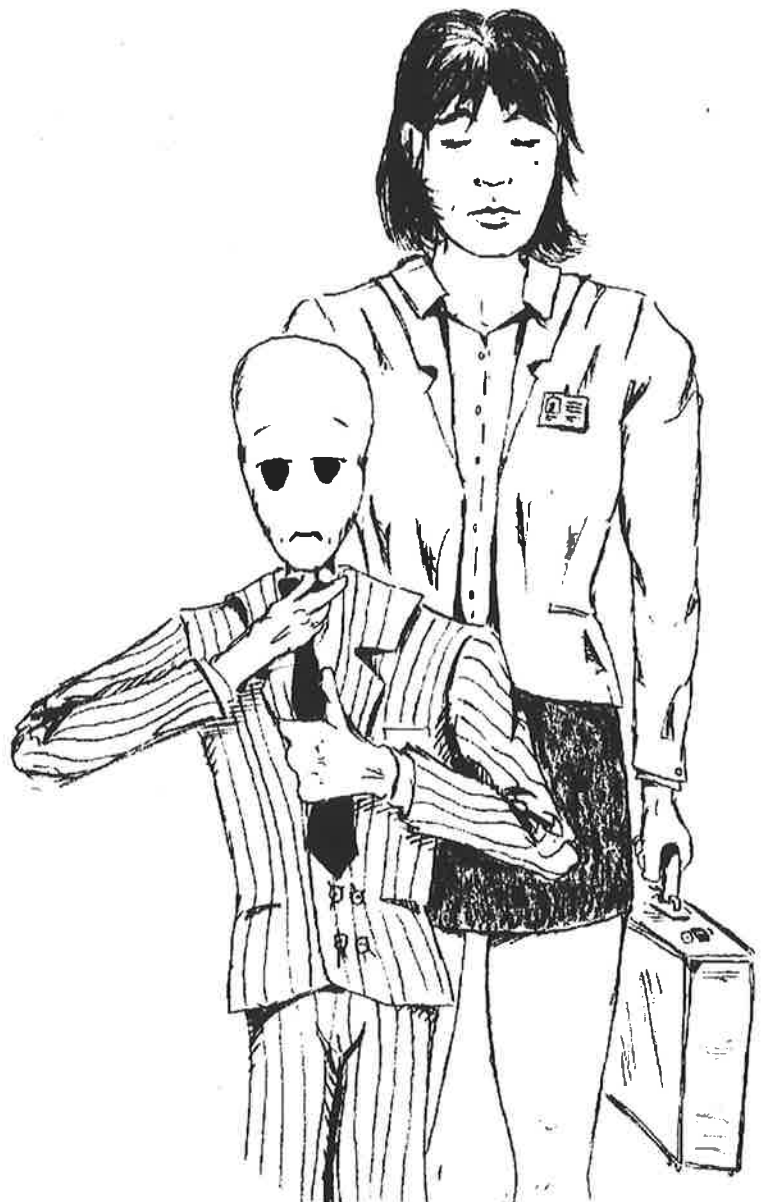
Runt denna obetydliga stjärna i galaxens utkant snurrar en kraftigt bebodd värld - pittoreskt nog kallad Jorden av lokalbefolkningen. Det är ditt ansvar att se till att deras "civilisation" överlever utvecklingen mot fullvärdig och fredlig medlem av FP. Överbefolkning, miljöproblem och stamkrig i kombination med löjligt låga anslag får dig ibland att seriöst undra varför du inte valde en karriär i flottan istället.

Du föddes i ett laboratorium på planeten Zzorg, en av galaxens största och mest högteknologiska världar. Redan i späda ålder visade du prov på de statsmannaegenskaper du framavlats för. Du löste konflikter som uppstod i dagiscentralen och inrättade en referensgrupp för att installera nya utbildningsenheter. Eftersom du utbildades till diplomat hade du också flera värdkroppar tillgängliga och vände dig tidigt vid att ta olika former beroende på situationen.

(Zzorgianer är i grunder eteriska oköna varelser utan fysisk kropp. Vid födseln får de en eller flera kroppar som de kan använda sig av. På bilden till höger syns Zzpuffs mest hemtama form i Armanikostym och en kvinnlig människokropp han ofta använder i diplomatiska sammanhang.)

Vid tjugo års ålder satt du med i Förenade Planeternas Senat som en av Zzorgs representanter. Där fick du visa prov på din gigantiska intellektuella kapacitet och diplomatiska fingertopp-skänsla. Du reste mycket och umgicks med galaxens absoluta sociala elit. Tyvärr kom du senare i politisk strid med en påläggskalv i ditt parti och blev på grund av avancerad svågerpolitik omplacerad till din nuvarande straffkommendering. Med tiden har du blivit tämligen bitter och kastar gärna dina bitande ironier omkring dig som vissa sprider flygblad.

Två saker gör vistelsen här uthärdlig. En lokal musikform kallad jazz och kronprinsessan Alcora av Atlantis. Alcora är den ljuvligaste av varelser och du har mot alla moralens och etikettens regler gått och blivit våldsamt förälskad i henne. Hon sprider ljus och glädje var hon än befinner sig och du försöker hitta så många ursäkter som möjligt att vara nära henne. Du besöker henne i olika former och ett par gånger har det



slutat i utbyte av kroppsvätskor, något mycket exotiskt men alls inte otrevligt. Hennes leende har ett sätt att få dig att glömma din världsvana fasad och släppa din bittra översittarattityd och bara finnas till. Kanske är er kärlek omöjlig men era stunder tillsammans gör livet värt att leva.

Du har även ett par konkurrenter om Alcoras gunst. Det är dels den träige jordisen Graham som du inte ger mycket för, och den mycket farligare Greve Ambrosius. Du känner dock till hans mörka hemlighet, att han är beroende av Gunfaört - en slags opiat, som du kan utnyttja om det skulle behövas.

Du förfogar över ett mindre flygande tefat som du ibland använder för rekreationsflygningar över jorden eller för att samla in data. Ett par gånger har du också samlat in nya kroppar när du tröttnat på dina existerande värdkroppar.

Graham

Graham Wheelan, Major i US Air Force och atlantisk ambassadör

Du var en av de amerikanska astronauter ombord på Apollo 17, en expedition som följde upp den lyckade månlandningen av Apollo 11. Det var enkel resa för din del. Uppdraget var att upprätta en permanent diplomatisk utpost i den högteknologiska civilisation som kallas Atlantis. Under den första månlandningen kontaktades nämligen Armstrong och de andra av Atlantider som levde i inneslutna städer på månens baksida. Hela affären hölls hemlig enligt ömsesidig överenskommelse och du tillhör en av kanske tio jordmänniskor som känner till att Atlantis aldrig dött ut.

Du föddes i en liten sketstad i den amerikanska mellanvästern. Dina föräldrar, som var ärligt arbetande enkla kyrkobesökande människor, präglade dig tidigt med en stark känsla av moral och vad som är viktigt och sant här i livet. Du trivdes i skolan och var aktiv i elevråd och kapten i basketlaget. Läxor och prov hade du inga större problem med och din dröm var tidigt att bli stridspilot. Denna dröm förverkligades när du vid nitton års ålder fick ja på din ansökan till US Air Force.

I flygvapnet fick du snabbt många vänner och du stortrivdes. Du blev kanske aldrig någon stjärnpilot men klarade alla prov galant, även tentorna i språk och företagsekonomi som du läste parallellt. Dina föräldrar dog med några års mellanrum under den här tiden och eftersom du inte hade annan familj blev du värvad till rymdprogrammet. Detta var givetvis mycket spännande och du fick genomgå flera års träning med mål att få flyga en rymdfärja.

Så småningom har du alltså hamnat här på Atlantis som ambassadör för Jorden. Dina arbetsuppgifter är än så länge begränsade till att vara här och hålla koll på läget. Emellanåt kommunicerar du med Houston, men eftersom det inte händer så där värst mycket spännande här blir det inte så mycket att säga.



Atlantiderna är ett märkligt folk. De ser ut som människor men verkar ha ett inre ljus som ger dem kraft. De flesta är telepater och de verkar inte behöva andas eller äta om de inte vill. I Atlantis finns det mesta i överflöd, utom möjligen kreativitet och framåtanda. Atlantiderna är tämligen träiga och stagnanta har du upptäckt. De är visserligen oftast mycket intellektuella och djupsinniga men verkar inte intresserade av tillväxt och framsteg alls. Detta kan vara ytterligt frustrerande för en jordnära man som dig själv med båda fötterna på jorden.

Du är praktiskt lagd och gillar att fixa med saker och ting. Mycket av din tid här på Atlantis går åt till att tänka ut hur man skulle kunna göra saker bättre och använda tekniken effektivare. Tyvärr får du ingen större respons för dina förslag från atlantiderna som tycker att de har vad de behöver.

En som gärna lyssnar på dina idéer är kronprinsessan Alcora. Hon är den mest ljuvliga varelse man kan tänka sig. Hon har allt man önska sig hos en kvinna, skönhet, intelligens, stil, ja allt. Du blev förälskad i henne redan första gången du träffade henne för ett par år sedan då du kom till Atlantis. Det är bara synd att du blir så enormt blyg när hon är i närheten och inte vågar erkänna vad du känner.

Dessutom har du ett par konkurrenter om Alcoras gunst. Det är den intergalaktiske ambassadören Zzpuff som är en smart man som verkar onödigt bitter och den korkade och uppblåsta atlantiden Greve Ambrosius.

Zzpuff är faktiskt en av dem som du umgås mest med på Atlantis. Han representerar Förenade planeterna, en sammanslutning av befolkade och högteknologiska världar i galaxen. Han kan vara rätt rolig faktiskt när han inte är så översittarmässig.

Du förfogar över en rymddräkt och kommunikationsutrustning. Rymddräkten är praktisk att ha emedan det inte är överallt på Atlantis som innevånarna har besvärat sig med att skapa en andningsbar atmosfär.

Biroller

KUNG AUBERON

Väldig är kung Auberon, en Gud av den gamla skolan. Se hur han kuvar de ynkliga människorna med ljungeld och åskvigar. Se hans stolta Atlantis av marmor, obsidian och orikalkum. Ve hans fiender! Ve mänskligheten!

Väldig är kung Auberons kärlek till Atlantis, men oerhörd och ofattbar är hans kärlek till sin drottning Titania. Hon har förskjutit honom. Se hennes skinande skepnad, skåda dess utomjordsliga skönhet. Ve hans ensamhet! Ve Auberon!

AUBERON NU

Varför lämnade hon dig? Förstod hon inte att allt det där du gjorde, sjövlade nationer och spred skräck, bara var för hennes skull? Nu är du för sorgsen för att dö. För alltid skall du sitta här och plikta ditt misstag. Titania är borta. Snyft.

DROTTNING TITANIA

Skir och väldig i sin makt, skåda visheten personifierad. Skapare av vetenskap och konst, belackare av krig och svärmod. Vid hennes fötter somnar det vildaste lejon och drömmer om Arcadia. Hell Skönhet! Hell Sanning!

Sorg och besvikelse nu i hennes ögon. Stolthet och maktlystnad har drabbat hennes älskade Atlantis och hennes älskade make. Tiden för avsked är här. Det som gått förlorat måste byggas upp. Hell Titania! Hell Atlantis Drottning!

HERTIG PANATHON

Du är den mäktige hertigen av Lemurien, Atlantis näst främste och argaste nobelman, tillika överstepräst i Neptunusorden och ledare för en konspiration att störta världen in i ett rasande krig. Du är en ond och bitter liten man. Sedan drottning Octavia nekade dig sin hand i giftemål har du drivits till vansinne. Du ger dig inte förrän hela världen ligger under dina stövlar. Hämd skall tas ut på allt levande. Du har inte respekt för nån eller något, du skrattar galet när du tänker på dina ondskefulla planer och du fuskar i kortspel så fort du får chansen.



RIDDAR ATTILA POLYGNOTOS

Eftersom du är av låg börd har hela ditt liv varit en strävan för att bevisa dig för Atlantis innevånare. Tyvärr har det inte gått så bra eftersom du är något slö till sinnet. Du har läst allt du kommit över, Krig och Fred tolv gånger, och tränat upp din kropp varje dag, men det går bara inte. Folk kan bara inte se förbi din pipiga röst och dimmiga blick och se den store mannen där bakom. Du är noga med klädsel och utseende och hatar att bli smutsig. Får du chansen poserar du och försöker briljera med ditt intellekt.

Du har också blivit medlem i en hemlig konspiration som du tror kan göra dig till en mäktig man. Där är Hertig Panathon och Greve Ambrosius medlemmar och de har redan fixat så att du blivit den nye talmannen i senaten, en viktig och prestigefull post.



KRIGSMARSK LINEA GRANDAME

Länge har du tjänat din syster Octavia som överbefälhavare av Atlantis krigsmakt. Det börjar väl så smått bli dags för pension, baler och tillställningar blir lätt ansträngande och du sitter helst och sticker i trädgården. Du tycker inte om att ta beslut heller, det blir så stressigt. Det är tur att Hertiginnan Fiona tar hand om det mesta eftersom du inte vet ett skvatt om vapen och krig. Hoppas inget händer nu när hon är ute och reser. Din hemliga last är att du gillar att sätta eld på saker. Du kan inte förklara varför, men det lyser och sprakar så fint.



DROTTNING OCTAVIA GRANDAME

Du är gammal, tunn, trött och senil. Du önskar du kunde vara starkare nu när ditt Atlantis behöver sig. Du har svårt att koncentrera dig nu förtiden. Men ett vet du, du kommer snart att dö och din dotter Alcora måste finna sig en man och vara reda att axla manteln.



ALFONS HULÉ

Du är Atlantis Hovmagiker, förstekansler och ledare för Mercuriusorden. Du är en viktig person på Atlantis minsann. Fast allt det där ansvaret kan bli mycket påfrestande ibland, du vet inte om du egentligen är så värst duktig, och är du egentligen inte ganska ful och dum? Du har blivit lurad av Hertig Panathon att ingå i en konspiration mot drottning Octavia. Drottningen som du älskar så mycket. Nu är du redan så insyltad att du inte kan backa. Du har t.ex. smugit in en drog i hennes mat under ett par månaders tid. Visserligen föräkrar Panathon att det inte är något farligt och allt blir till det bästa. Men ditt självförtroende har nått den absoluta botten och du är ständigt stressad och rädd.



HERTIGINNAN FIONA DE HYBRASIL

Du blev skapad till att leda. Stolt för du Atlantis Rymdflootta genom galaxen (alla sex skeppen) och låter de obildade utomatlantiderna skåda din och dina skepps prakt och makt. En dag kommer drottning Octavia att dö och då står du redo att axla ledarskapet för Atlantis och inledade en lysande tid av parader och krigsspel. Kronprinsessan får stiga åt sidan, det är du som är den mest lämpade. Dessutom kontrollerar du flottan, Atlantis enda maktmedel. Du är stolt, enkelspårig och frispråkig på gränsen till burdus.

The city and citizens, which you yesterday described to us in fiction, we will now transfer to the world of reality. It shall be the ancient city of Athens, and we will suppose that the citizens whom you imagined, were our veritable ancestors, of whom the priest spoke; they will perfectly harmonise, and there will be no inconsistency in saying that the citizens of your republic are these ancient Athenians. Let us divide the subject among us, and all endeavour according to our ability gracefully to execute the task which you have imposed upon us. Consider then, Socrates, if this narrative is suited to the purpose, or whether we should seek for some other instead.

Platon, Timaeus

