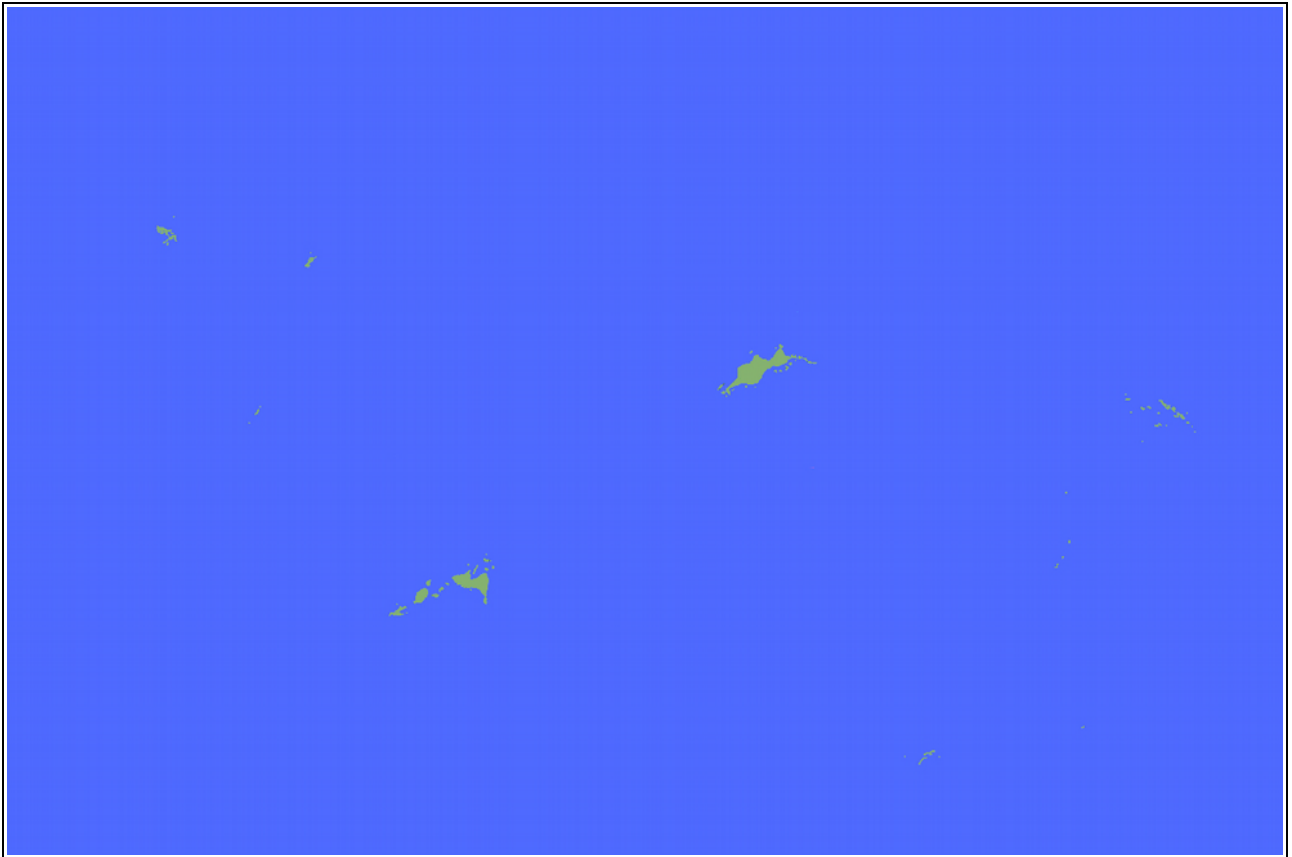


PLANETER I KORT

Planeterna i denna sektion presenteras kortfattat. De planeter som har ett värde för befolkningen före är från spelet Traveller The New Era där en AI slagit ut stora delen av alla civiliserade planeter.

SAMARIA



Befolkning: 40000 människor

Före: 4 miljarder invånare

Dygn: 26 timmar

År: 401 dygn

Radie: 6133km

Gravitation: 1 G

Atmosfär: Idealisk

Styrelseskick: Lokala byråd, löst sammanhållet "riksråd"

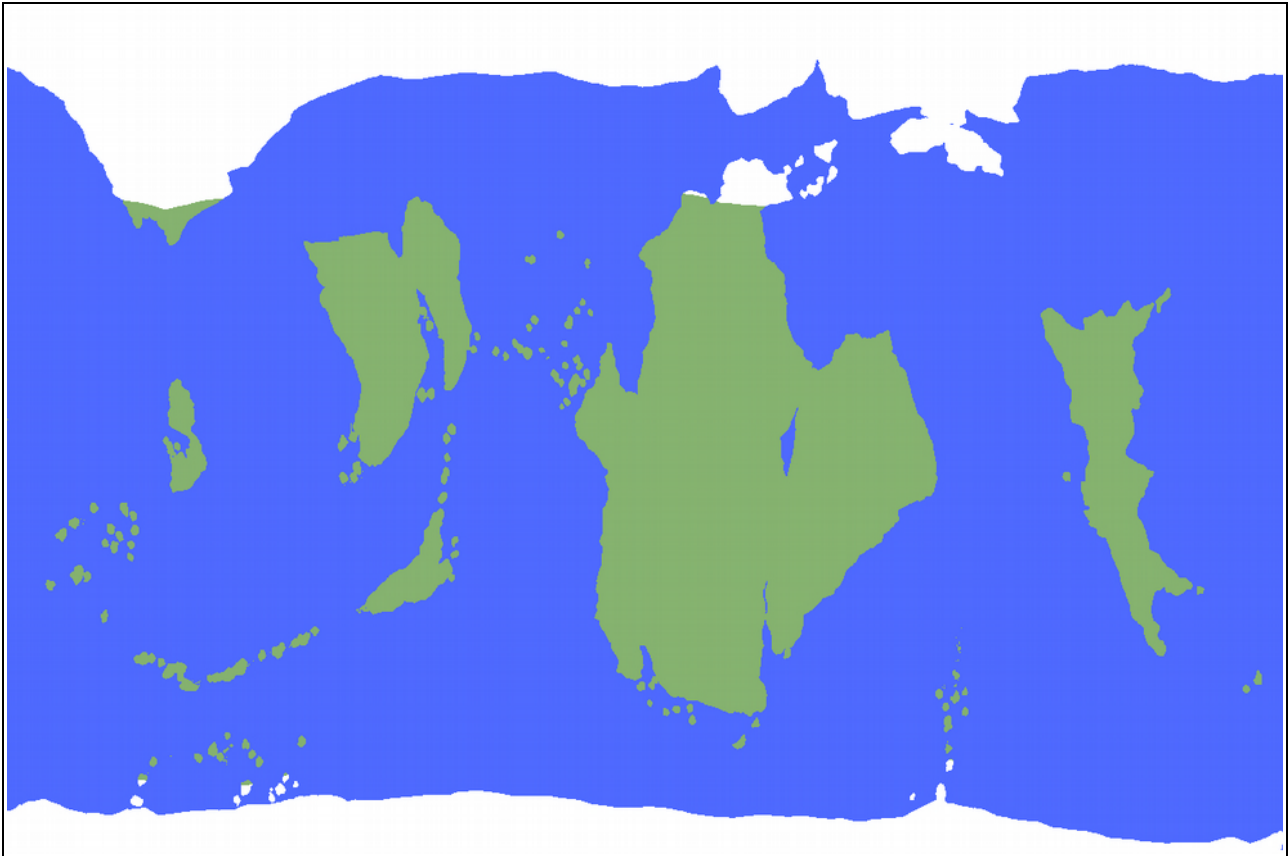
Teknologinivå: Medeltida med enstaka föremål av förstellär teknologi.

Satelliter: 7

Samaria är en av planeterna som haft lite tur i eländet. När katastrofen inträffade hade man flera vetenskapsmän och överlevnadskunniga personer som kunde leda överlevarna. Tack vare det lyckades man snabbt etablera ett fungerande samhälle. Samaria är idag en öplanet där majoriteten av överlevarna är koncentrerade till en ögrupp omgivna av de översta topparna av de högsta byggnaderna i en gammal storstad. En andra överlevande grupp lever nu som pirater och plundrare från en bas i några av ruinbyggnaderna.

I längden kommer det inte gå att överleva på planeten då ekosystemet blivit så förstört men det kan bära den existerande populationen och deras avkommor i ungefär 100 år. Efter det kommer det långsamt bli sämre och om ungefär 1000 år kommer det vara omöjligt för en enda människa att överleva.

HUNTER'S PLANET "TRYBEC" - SKORSTENSPLANETEN



Befolkning: Ca 9000 människor.

Före: 1,9 miljarder

Dygn: 27 timmar

År: 346 dagar

Radie: 7321 km

Gravitation: 1,07 G

Atmosfär: Andningsbar

Styrelseskick: Varierande

Teknologinivå: Stenålder med enstaka metallföremål

Satelliter: 2

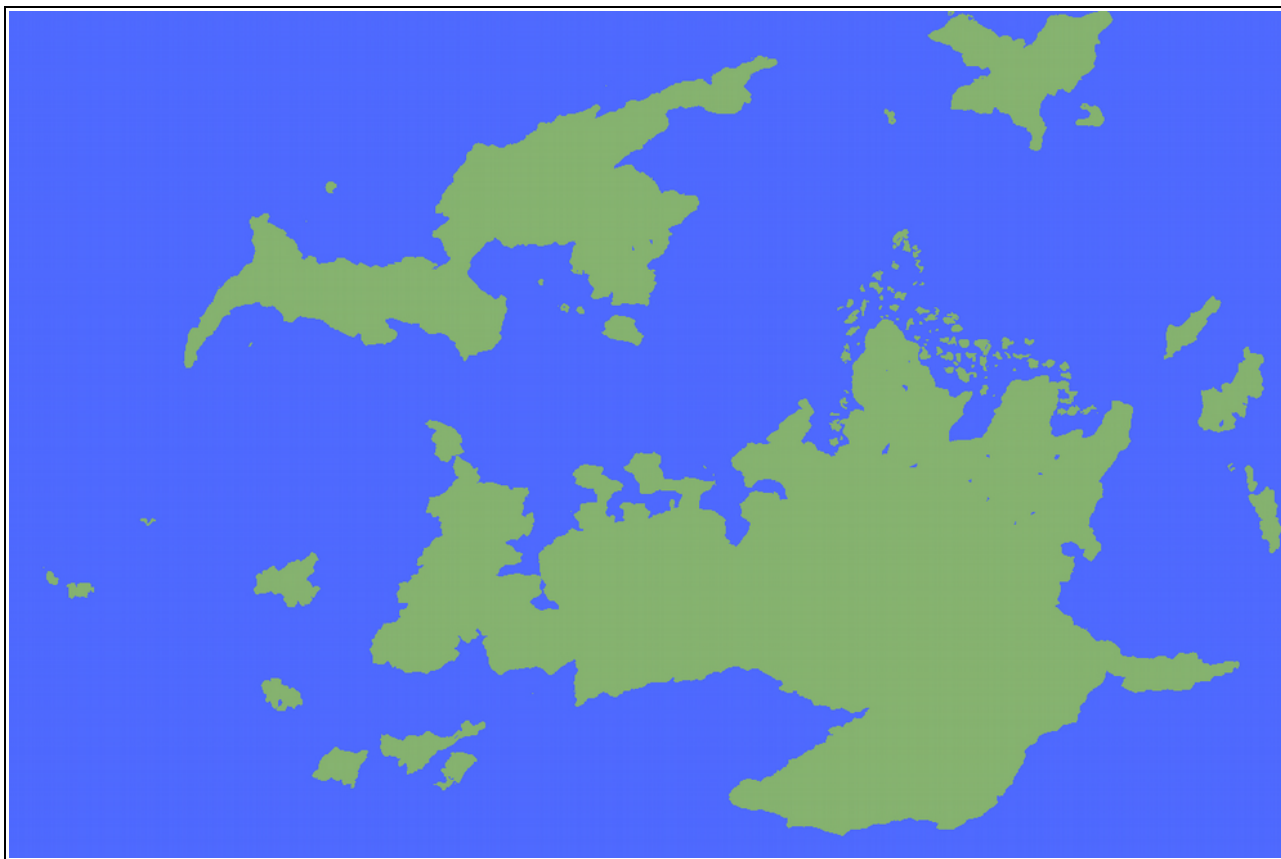
När katstrofen kom till Hunter's Planet var förödelserna enorm och hade det inte varit för mutation av virusets kod skulle det inte finnas intelligent liv kvar på planeten. Nu pågår ett lågintensivt krig mellan tre olika versioner av viruset som de överlevande människorna ibland hamnar i. Två av virusen ser varandra som fiender medan den tredje håller lågt och har börjat se sig som människornas beskyddare. Allt som allt så är det ungefär 100 fungerande stridbara robotstyrda maskiner som kämpar för världsherraväldet, men de två som fortfarande jagar människor kan avbryta sina egna strider för att ge sig på människor som dyker upp i stridszonerna.

Människorna på planeten lever bland resterna av en storstad vars tomma brandhärjade byggnader erbjuder skydd mot väder, klimat och de flesta av världens rovdjur. Man har även flyttat upp jord för att kunna odla säkrare. Man bor i små klungor i olika skyskrapsruiner med egengjorda broar i olika material mellan dem. Skyskraporna kommer inte vara säkra hur länge som helst. Viss korrosion och växterna som sprider ut sig kommer till slut knäcka dessa jättar.

Planetens öknamn kommer från de enorma fält med milshöga skorstenar från planetens fabriksdistrikt som var det första nya resenärer till planeten från efter katastrofen såg.

Planetens potential är hög och har möjlighet att ha en människobefolkning i 100-miljardersklassen.

AHLAR



Befolkningsmängd: Ca 1 miljard intelligenta varelser

Gravitation: 1, 02 G

Dygn: 21, 5 timmar

År: 630 dagar

Radie: 6355km

Atmosfär: Andningsbar med ökande mängd onyttiga partiklar i luften

Styrelseskick: Varierande

Teknologinivå: Senmedeltida

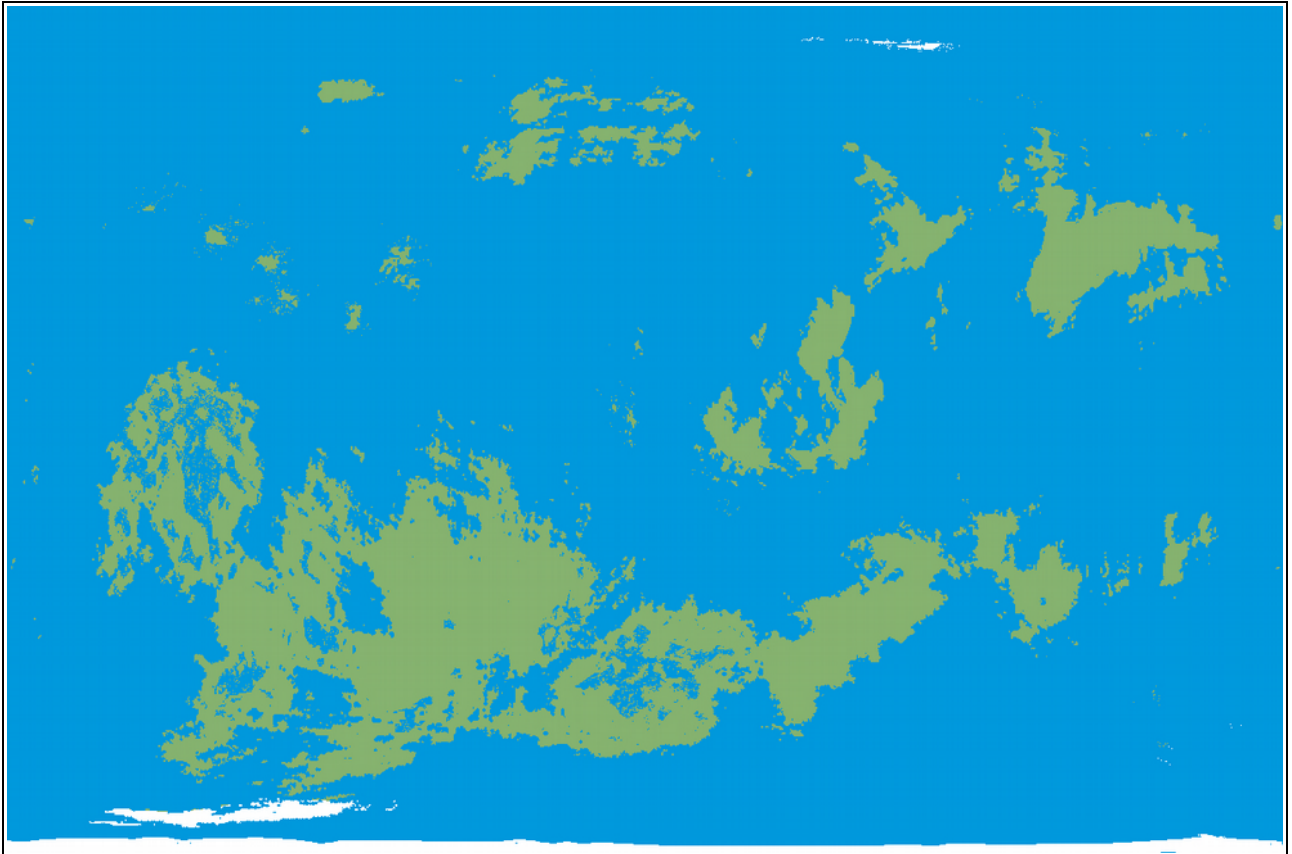
Satelliter: 1

Ahlar är en planet av normal typ av biologisk mångfald för sin ålder och plats i sitt solsystem. Lokalbefolkningen har nått ett utvecklingsstadium lika Jordens senmedeltid och tack vare bördigt land haft relativt få konflikter om denna resurs. Det ändrades för 70 år sedan då en för dem okänd robotart kom till planeten och började anfälla dem och etablera områden med sin egen teknologi. Sedan dess har ursprungsbefolkningen befunnit sig i ett storskaligt krig som hittills inneburit en konstant reträtt. Några är säkra på att detta är deras undergång.

Robotarten har några enstaka typer av robotar. En typ konstruerar fabriker och kraftverk medan en annan tuggar i sig resurser och utvinnet det de behöver för att bygga. En tredje är marksoldater och en fjärde flygande typ är bas och samordningscentral. De har ett trådlöst kommunikationsnät som agerar hjärna åt dem så ju fler som är samlade inom 500 meter, desto snabbare kan de reagera.

Deras programmering innehåller bara att de ska göra om planeten till en bas så att de kan konstruera raket som kan föra dem till fler världar och de kan inte kommunicera med utomstående.

ARCURIA



Befolkningsmängd: 4 miljoner harla och 10 miljoner garaner

Gravitation: 0,92 G

Dygn: 26,3 timmar

År: 433 dagar

Radie: 6553km

Atmosfär: Andningsbar

Styrelseskick: Varierande

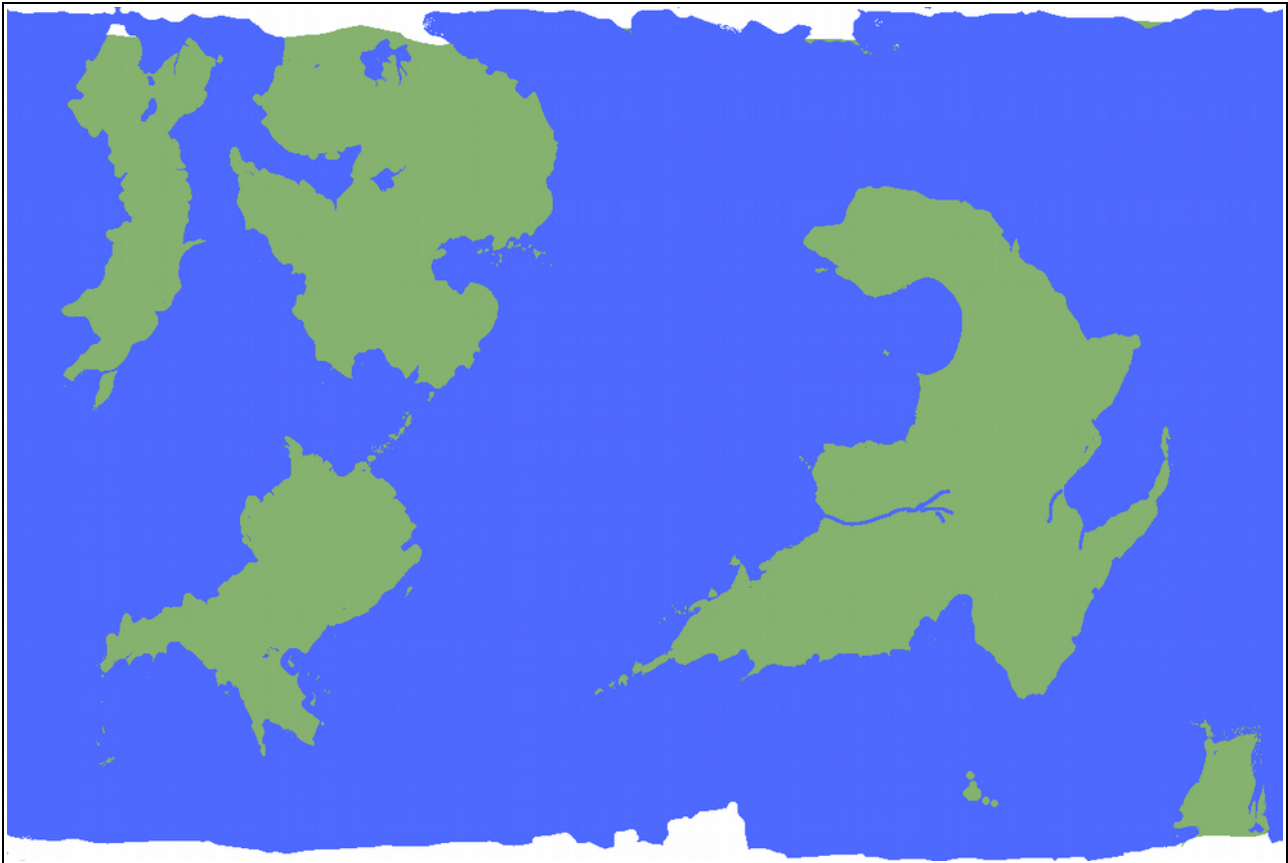
Teknologinivå: Medeltida

Satelliter: 1

Planeten ligger i den habitabla zonen och har ett varierat djur- och växtliv. Den är också en av de få planeter som har två samexisterande intelligenta arter som uppstått på plats. Samexistensen innebär inte mer än att de existerar samtidigt, de är i ett långt (600 år hittills) pågående krig som inneburit enorm förstörelse av kultur och arkitektur och en enorm mängd döda. Arterna har bäge minskat i antal från en tid när de tillsammans var nästan 1 miljard till nu.

Förutom detta är världen unik men inte märkvärdig.

H33-A11.3 - FEORETH



Befolkningsmängd: Ungefär 700 miljoner

Gravitation: 0,99 G

Dygn: 23, 5 timmar

År: 363 dagar

Radie: 6369 km

Atmosfär: Andningsbar, aningen hög luftfuktighet

Styrelseskick: Varierar från nation till nation, men mestadels centralt styrda vasallstater

Teknologinivå: Medeltida

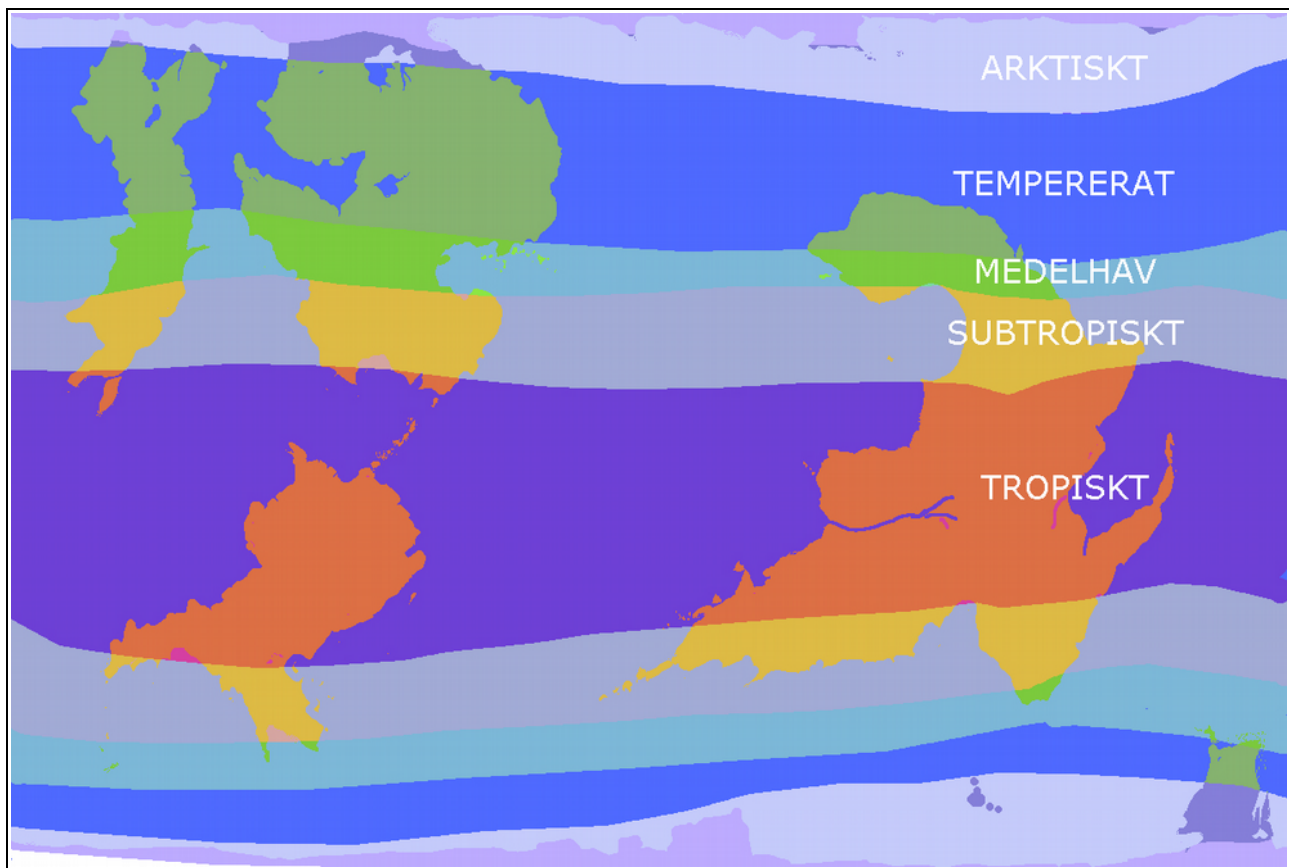
Satelliter: 3

Feoreth liknar på många sätt planeten Jordens medeltid men vad majoriteten av befolkningen inte vet om är att en avancerad AI ser sig som en beskyddare av dem. Invånarna är spridda på två kontinenter som de själva ser som den gamla världen och den nya. Den gamla världen har de äldsta nationerna och är mer utvecklad. Fler vägar, extensiv handel och en vildmark som ständigt krymper. Den nya världen upptäcktes för ungefär 500 år sedan och är mer vild än tam. Nya versioner av gamla nationer växte fram och för 100 år sedan stod ett stort krig mellan dem.

AI:n håller sig mestadels hemlig och när den behöver så skickar den androider ut för att ta kontakt med enskilda individer. Dessa är i sin tur sagda att de tillhör en religion och att androiderna är gudens sändebud. Under kriget försökte AI:n skapa fred men resultatet blev att den missförstods och nu är religionen och dess utövare som bäst tolererade men för det mesta förföljda.

AI:n vet att det finns olika faror för planeten, tektonisk aktivitet, asteroider, andra rymdfarande civilisationer och så vidare så den har byggt och fortsätter att bygga försvar mot alla saker den kan tänka på.

Några av AI:ns androider förlorade kontakten med sin central och ansåg sig övergivna. De har det senaste seklet byggt upp en ny organisation med må att ta över AI:n och styret av världen.

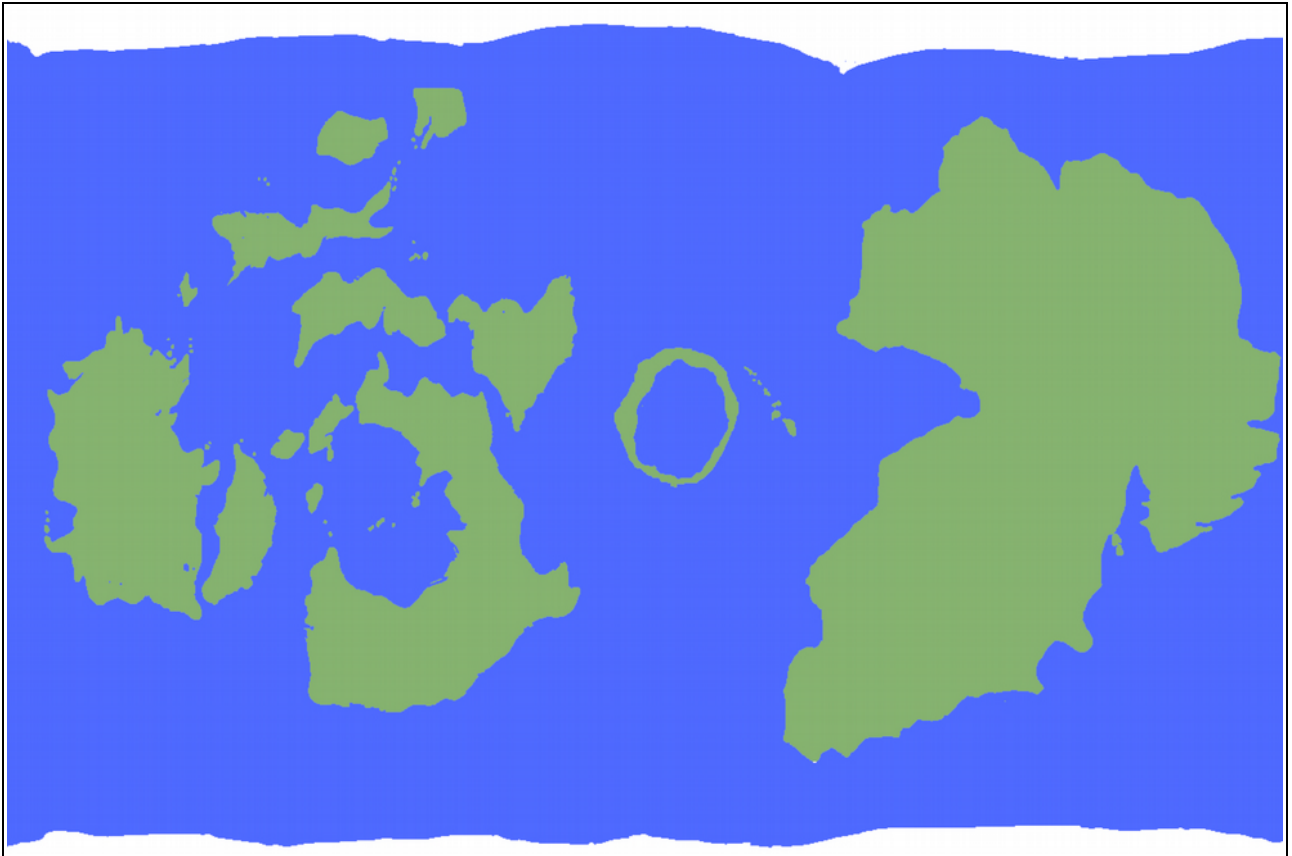


Feoreths klimatzoner. Majoriteten av befolkningen finns i den tropiska zonen och mestadels i kust- och flodområden.



Politisk karta. Grå områden är utforskad vildmark. Streckade linjer är oklara gränser eller nyligen förlorade territorier.

MARUT III - ELASSAR



Befolkningsmängd: Ungefär 400 miljoner

Gravitation: 1 G

Dygn: 24,4 timmar

År: 336 dagar

Radie: 6989 km

Atmosfär: Idealisk för människor

Styrelseskick: Varierar från nation till nation

Teknologinivå: Senmedeltida med vissa teknologiska fynd från tidigare civilisationer

Satelliter: 2

Planeten är en naturlig värld som tidigt hyst en avancerad teknologisk civilisation som förstörde sig själv som ett sista försvar mot en jämbördig motståndare. Denna katastrof har skett för ungefär 5000 år sedan och några civiliserade samhällen har vuxit fram ur ruinerna men majoriteten av planetens befolkning lever primitiva liv som jägare och samlare. Den största kvarlämnade ruinen är ena månen som om man kan observera den utanför atmosfären är tydligt konstgjord, men från planetens yta går detta inte att urskilja.

Teknologin som användes i kriget mellan planetens tidigare civilisation och dess fiender har skapat kaotiska områden av tidsinversioner och dimensionella revor och även gett upphov till stora mängder mutationer av planetens växt- och djurliv. Mutationerna tar sig oftast uttryck i en stor mängd olika färger och former inom samma ras jämfört med motsvarande på andra planeter.

Enstaka städer har senmedeltida teknologi och styrs efter principer utöver den starkes rätt men utanför dem, även i andra städer och byar, så använder nationernas medborgare enkel teknologi som kan jämföras med bronsålder.

NICOSIA - ISPLANETEN

Befolkningsmängd: 0?

Före: 14 miljarder

Dygn: 99 timmar

År: 855 dagar

Radie: 8990 km

Gravitation: 1,1 G

Atmosfär: Andningsbar med hjälp

Styrelseskick: ?

Teknologinivå: Högteknologisk

Satelliter: 1

Nicosia var en väldigt terraformerad planet med stora artificiellt kontroletrade klimatsystem för att hålla planeten beboelig. När viruset slog ut dessa smälte isen vid de två polerna och dränkte hela världen. Senare frös allt vatten till is. Det är osannolikt att det finns överlevare. Som källa för högteknologiska material och exploatering av naturresurser är den dock ett riktigt fynd.

KALEROT - DEN IHÅLIGA PLANETEN

Befolkningsmängd: Ca 1 miljard droyne (om du inte spelar Traveller, en utomjordisk ras av normal till låg intelligens)

Gravitation: 0,9 G

Dygn: 21 timmar

År: 500 dagar

Radie: 5000km

Atmosfär: Andningsbar, hög luftfuktighet

Styrelseskick: Varierande

Teknologinivå: Medeltida

Satelliter: 0

Planeten verkar vara en konstgjord värld vars inre utgörs av 3007 nivåer som ligger i jämna lager, parallella med ekvatorn. Nivåerna har artificiell gravitation där den norra polen är ner och den södra upp. Ytan verkar vara en normal planetyta men för den som kommer med skepp utifrån så avslöjar ett stort hål det som ligger under. Teknologin där inne är anpassad för Droyne och kräver ir-glasögon samt doftanalyserare för att kunna interageras med. Utan den ser de mesta miljöerna tomma ut på dekoration och interaktion. Dofter ligger i rum för att ge droyne speciell intuitiv förståelse för rummets användning, och i infrarött visas olika displayer, mönster och liknande. De droyne som bor på ytan är själva inte medvetna om planetens inre.

SOMIR 43-5/ISSA

Befolkningsmängd: Ca 39 miljarder kavana, enskilda individer från andra arter

Gravitation: 0,97 G

Dygn: 29 timmar

År: 313 dagar

Radie: 5981km

Atmosfär: Andningsbar, hög luftfuktighet

Styrelseskick: Varierande

Teknologinivå: Högteknologisk, NTO

Satelliter: 1 naturlig, 4 konstgjorda av betydlig storlek

Arten Kavana avhandlas i kapitlet med Arter tidigare. Likt Jorden är Issa en jordplanet med majoriteten av ytan täckt av vatten. De har samma klimatzoner som oss med isfria poler och en högre medeltemperatur. De har några städer men tenderar att bo enskilt och avskilt från andra.

Deras arkitektur är i allmänhet mjuk och kurvig med subtila texturer och mönster. Ljusa färger används mestadels och vitt är i majoritet. Moderna byggnader är i grunden baserade på sfärer och liknande former, något som verkar ge dem ökat välmående.

Städerna har alla de gemensamma byggnaderna, rymdhamnar, sjukhus, arbetsplatser och liknande och olika faciliteter för andra arter. Förutom dessa och kavannas bostäder finns inga andra byggnader utan resten av planeten är otämjd vildmark. Ungefär 5% av befolkningen räknas som varandes i rymden eller på andra planeter. Kavana har några kolonier men deras befolkning är inte medräknad här.

UTOMJORDISK INDUSTRIPLANET

Befolkningsmängd: 0

Gravitation: 1,16 G

Dygn: 4419 timmar

År: 563 dagar

Radie: 8980km

Atmosfär: Andningsbar men partikelrik så munskydd rekommenderas

Styrelseskick: Inget

Teknologinivå: Högteknologisk

Satelliter: 0

Hela denna planets yta täcks av en enda fabrik. Den byggdes i syfte att tjäna som bas i ett pågående intergalaktiskt erövringskrig. Teknologin är teknoorganisk med olika områden dedikerade till olika saker. Kriget är sedan länge över och planeten övergiven. De flesta resurser som en civilisation skulle behöva är borta så den är mest intressant ur ett arkeologiskt perspektiv, för att förstå arten som skapade den. Beroende på den egna teknologin kanske här finns mycket att lära sig, och mycket som kan vara värdefullt.

VENTAR VI "SELIÇA"

Befolkning: Ca 2000 människor.

Före: 9 miljoner

Dygn: 29 timmar

År: 673 dagar

Radie: 6881 km

Gravitation: 1,1 G

Atmosfär: Andningsbar

Styrelseskick: Byråd

Teknologinivå: Senmedeltida

Satelliter: 1

På Seliga lyckades en liten grupp överleva katastrofen och med bra ledare har man byggt upp två bosättningar med terrassodlingar i en liten bördig dal. Man har genom försiktighet lyckats bevara lite teknologi som gör visst arbete lite lättare. Man har en uråldrig utomjordisk installation inom gångavstånd, men man vet inte hur man tar sig in i den. Man har en liten grupp som är dedikerad att undersöka de egna ruinerna med hopp om att få kontakt med andra planeter, då man inte vet att resten av planeterna också är drabbade.

På Seliga kan människorna överleva och planeten kan i slutändan hysa en befolkning i 100-miljardersstorleken.

Planetens växtliv domineras av en typ av långsmala barrträd som finns i en stor mängd variationer. Nästan alla har en kal stam som tar upp ungefär 80% av deras längd med en boll-liknande barrig grentopp. De flesta av dem har växtgrenar som faller av naturligt när trädet växer. Det gör dessa skogar svåra att gå i.

Djurlivet är så varierat som man förväntar sig på en biologiskt aktiv planet. Det som sticker ut är

de få ödle- och reptilarterna som finns här.

Denna planet är granne med Ventar V som finns som separat skrift och i samlingsverket Rymden.

Ursprung

Planeterna kommer från en Traveller The New Era-kampanj, från en Alienskampanj och några är fantasyvärldar som sci-fiiserats. Kartan till Hunter's Planet kommer att återanvändas i fantasyvärlden World 101 så småningom, i aningen ändrat utförande.

Ahlar, Elassar, Feoreth och Arcuria kommer komma i fantasyutföranden (med liknande eller identiska kartor) och de första tre kommer även få kampanjer och äventyr till sig. I förra årets version av The Yuletome's Guide to a Little Bit of Everything fanns information om vissa arter, klasser, monster och utrustning från dessa planets fantasyversioner.

Somir hör ihop med Kavana, K'riss B'arr och serien Golden Gang men serien kommer troligen aldrig gå in på samma djup som texten här.