

RYMDEN

Från fören på ditt skepp blickar du ut i den avgrundssvarta evigheten. Stjärnor - små blinkande ljuspunkter är det enda som visar att rymden inte är helt tom.

Rymden är långt från tom och den som utforskat den vet att man aldrig kan få nog med saker att fylla den med.

Detta är andra versionen av ett pågående projekt där jag sammanställer allt rymdrelaterat som jag hittat på under åren på den här planeten. Första versionen kom i december 2020 som en del av rollspel.nu:s julkalender och den här ett år senare. Allt tidigare material är uppdaterat och ofta utökat och till denna version har tillkommit nya arter, nya rymdskepp, nya planeter och nya universum. Vad som lagts till står i innehållsförteckningen så du som läst förra versionen kan koncentrera dig på det nya. Tanken är att skriften ska uppdateras med material till dess jag inte har något mer att dela med mig av.

Med några få undantag är allt i denna skrift utan regelkoppling till något existerande rollspel. En del av sakerna har ett gemensamt ursprung men de behövs så klart inte användas tillsammans av dig. Men för att du ska förstå lite bättre kommer här kortversionen av ursprunget.

Några av grejerna kommer från en kampanj som jag spellet i Traveller The New Era, rymdscifi åt det realistiskare hållet där en AI slagit ut civilisationen i den kända delen av galaxen. Detta är en av de två största källorna till materialet här och det finns en del kvar att sätta i skrift. Kampanjen har uppehåll nu och en del av arbetet som hamnat här är kopplat till den pausen. När den kör igång igen kommer mer att produceras.

Andra kommer från en superhjälteserie jag hållt på med i några decennier och som om allt går som det ska får sin offentliga debut nästa år. Här finns mycket mer material att renskriva för publicering.

Andra källor är olika fantasykampanjer och ett kortspel jag skapat. Det innebär att material här även kan dyka upp på annan plats. Därför så skriver jag ursprunget även i de enskilda sektionerna så att du inte blir stående med en scifiplanet och en fantasyplanet med identiska landmassor. Hur mycket som finns att hämta här är svårare att säga då en del saker är under konstruktion.

Bilderna och textmaterialet här är öppna för den som vill att använda till det den vill. Den som bara är intresserad av enstaka delar kommer kunna ladda ner sakerna styckvis när jag är klar med en kommande webbsida för detta.

Jag arbetar väldigt ostrukturerat, med det som faller mig in för tillfället. Med det sagt är målet att kontinuerligt förbättra existerande material samtidigt som nytt tillkommer. Till nästa år hoppas jag ha planetkartorna kompletta med klimatzoner, terrängtyp och politiska entiteters områden.

Om du vill delta i detta projekt på nåt sätt, kontakta mig på rollspel.nu!

Allt gjort av Daniel Schenström förutom designen av några rollpersoner samt Supermannen.

INNEHÅLL

ÄVENTYRSFRÖN (Små tillägg)

SOLSYSTEM (Små korrigeringar)

SOLSYSTEM I DETALJ

Dolgars sfär (Helt ny)

PLANETER I DETALJ (Korrigerat)

Ferem V - Åskplaneten (Saknad tabell tillagd)

Ventar V - Ökenplaneten (Utökad med äventyrsidéer)

Exeroos - Handelsplaneten

PLANETER I KORT

Samaria (Utökad och med karta)

Ventar VI "Seliga" (Utökad)

Hunter's Planet (Utökad och med karta)

Nicosia

Kalot (korrigerad)

Somir (Ny)

Feoreth (Ny)

Arcuria (Ny)

Utomjordisk fabriksplaneten (Ny)

Ahlar (Ny)

Elassar (Ny)

ANDRA PLATSER

Himlaporten (Små tillägg)

ORGANISATIONER I DETALJ

Nationer Tillsammans Organisationen

Samväldet för Välstånd SF

GALAXENS ARTER

Kavanna (Utökad om samhället)

Zass (Ny)

AI (Ny)

ORGANISATIONER, VÄRLDAR OCH ARTER I KORT

Oberoende världar

De Uråldriga

SPELLEDARPERSONER

Supermannen (Korrigerad och utökad)

K'riss B'arr (Helt ny)

RYMDSKEPP I DETALJ

Kyson Shipyards Medium Cog

Star Leaper

Miracle (Ny)

ÄVENTYRSFRÖN

Följande korta idéer är till för att du ska få lite inspiration och grunder som du kan utveckla till fullängdsäventyr. I det första exemplet har jag visat hur man kan ta en enkel idé och ändra den så att det blir väldigt olika produkter i slutändan. Om man tänker så med alla dessa idéer så har du äventyrsidéer för ett ordentligt tag framöver.

Prinsessan och den mörke lorden

Den mörke lorden för bort prinsessa.

V1.0. Den mörke lorden tänker offra prinsessan i ond ritual för att visa sina undersåtar hur genomond han är.

V1.0.1. Ritualen ska blidka en demon, drake eller liknande för att ge lorden kraft, en magisk artefakt, hjälp eller liknande.

V1.0.2. Vad den mörke lorden inte vet är att prinsessan är genomond och under ritualen så kommer hennes allierade, en demonlord eller liknande fram, och ger sig på lorden. Prinsessan tar eventuellt över lordens organisation.

V1.1. Kungen misstänkte att prinsessan tänkte förgifta honom och ta tronen och hyrde lorden för att föra bort henne.

V1.2. Prinsessan och lorden har brevväxlat ett tag och tänkte dra på semester tillsammans.

V1.3. Bortförandet är lockbete för att få bort rollpersonerna från riket medan den riktige skurken slår till mot kungen.

V1.4. Prinsessan är inte bortrövad, det är kungen som har hallucinationer. Rollpersonerna måste lugna kungen och ta reda vad som fått kungen att hallucinera.

V1.5. Prinsessan är den mörke lordens dotter. Kungens egentliga dotter är bortrövad och ersatt av lordens dotter som genom telepatisk kontakt uppfostrats även av sin riktige far. Hon är en viktig spion i hovet.

V1.6. Prinsessan har rövats bort för att den mörke lorden tänker gifta sig med henne för att ha en legitim rätt till kungens tron.

Borrmaskinen

Borrmaskinen B. Decker utvecklar artificiell intelligens och uppviglar alla andra hemelektronikprylar att ta upp kampen mot slavdrivarna. Rollpersonerna kan välja att förhandla, ta till våld, eller försöka nåt mer originellt eller dumt för att kuva upproret.

Svårt att hitta bra anställda

Det lilla lokala handelsföretaget Star Tradings anställda är alla korrupta och har bestulit företaget på massa olika saker. Hade de bara vart någon eller några hade det varit försumbart men nu...

Rollpersonerna kallas in för att reda ut vem skurken är. Ett klassiskt detektivmysterium med en liten ändring – alla är skyldiga. De enskilda anställda känner bara till sin egen personliga skuld och kommer att skylla på någon av de andra. Om rollpersonerna lyckas avslöja många eller alla skurkar så kanske chefen vill ha rollpersonernas hjälp med att finna nya anställda, fast det är ju ett annat äventyr.

Två variationer är att i ena fallet ta in rollpersonerna officiellt som utomstående undersökare, eller i andra, att införliva dem som nya anställda.



Ursäkta, var är tiden?

En civilisation, nation eller kultur får sin tidsguds viktigaste artefakt stulen från ett tempel och rollpersonerna sätter efter. Artefakten tillåter tidsresor och rollpersonerna måste nu inte bara fånga skurken utan ställa tiden tillrätta. Skurken försöker undkomma förföljare genom att resa i tiden och ställer till saker som kommer förändra tiden om inte rollpersonerna på något sätt återställer det som hänt.

Eller så håller man sig till att artefakten bara är en tingest, men om det skulle framkomma att den är stulen skulle dels samhällets ledning ligga illa till, och de som stulit den (eller deras folkgrupp/art) skulle kanske bli offer för orensonligt hat.

(Detta äventyr är baserat på ett AD&D-äventyr satt i Greyhawk som jag planerar på att så småningom renskriva och publicera som ett fantasyäventyr som man kan sätta i valfri värld.)

Hälsosam konkurrans

Två megakorporationer ligger i konflikt med varandra efter att förvecklingar uppstått kring vem som har rätten att exploatera ett nyfunnet solsystem. En av dem bildar en ohelig allians med galaxens värsta militär/kultur/art/ras/nation/skurk vilket eskalerar insatsen.

Rollpersonerna kan komma in för att assistera ena eller andra sidan, eller för att tvinga ett stopp i konflikten genom en tredje part som ett galaktiskt FN eller liknande.

Mellancheferna

Rollpersonerna är mellanchefer i en stor organisation när tecken börjar komma från ovan att organisationens egentliga mål och medel är...fullständigt moraliskt bankrutta, onda? Hur ska rollpersonerna hantera denna kunskap, och konsekvenserna av sina val.

Äventyrartävlingen

Rollpersonerna sitter på ett bar i en rymdstation eller nåt liknande och en kvinna snubblar in för att skaffa äventyrare. Rollpersonerna får i uppdrag att hämta äventyrets objekt. Kvinnan gillar inte att satsa allt på ett kort, speciellt inte då tidigare grupper gått bet, så rollpersonerna är en av fyra grupper med samma uppdrag. Varje grupp har sin egen inställning till det hela. En kan gå med att samarbeta och dela på belöningen, en kan gå med på att samarbeta för att få objektet och sen hugga rollpersonerna eller andra i ryggen, en är övertygad om sin överlägsenhet och nöjer sig med att småjävlas och komma med spydigheter. Den sista är ett gäng kringfarande individer med smak för våld, fällor och dör hellre än att misslyckas med uppdraget.

Badsemester

Rollpersonerna kommer till en planet känd för sina undervattenshabitat där de ska spendera sin semester men väl där är orten öde. På kvällen hör de ett rytmiskt pulserande ljud från nära planetens kärna. Vad har hänt med befolkningen, eller vem har hänt dem?

Gå på museum

Någon samlar på varelser och växter och har nu hittat nya föremål den vill ha i sin samling: rollpersonerna. Är det en excentrisk individ av rollpersonernas art, en artificiell intelligens som vill skapa en slags komplett samling av allt i detta universum innan den drar till nästa, eller en gudaaktig varelse som för stunden intresserat sig för gruppen? Det kanske är en av de Uråldriga som beskrivs på annan plats i skriften?

Förbjudna planeten

Alla känner till den förbjudna planeten, och vägen dit är farlig nog för att stoppa de som är nyfikna. Varför är planeten förbjuden, och vem har förbjudit den?

Förbjuden kunskap, förbjuden teknologi, förbjudna varelser, något extremt farligt, eller nåt så fantastiskt att alla vill till planeten vilket skulle göra att andra civilisationer slutar fungera?

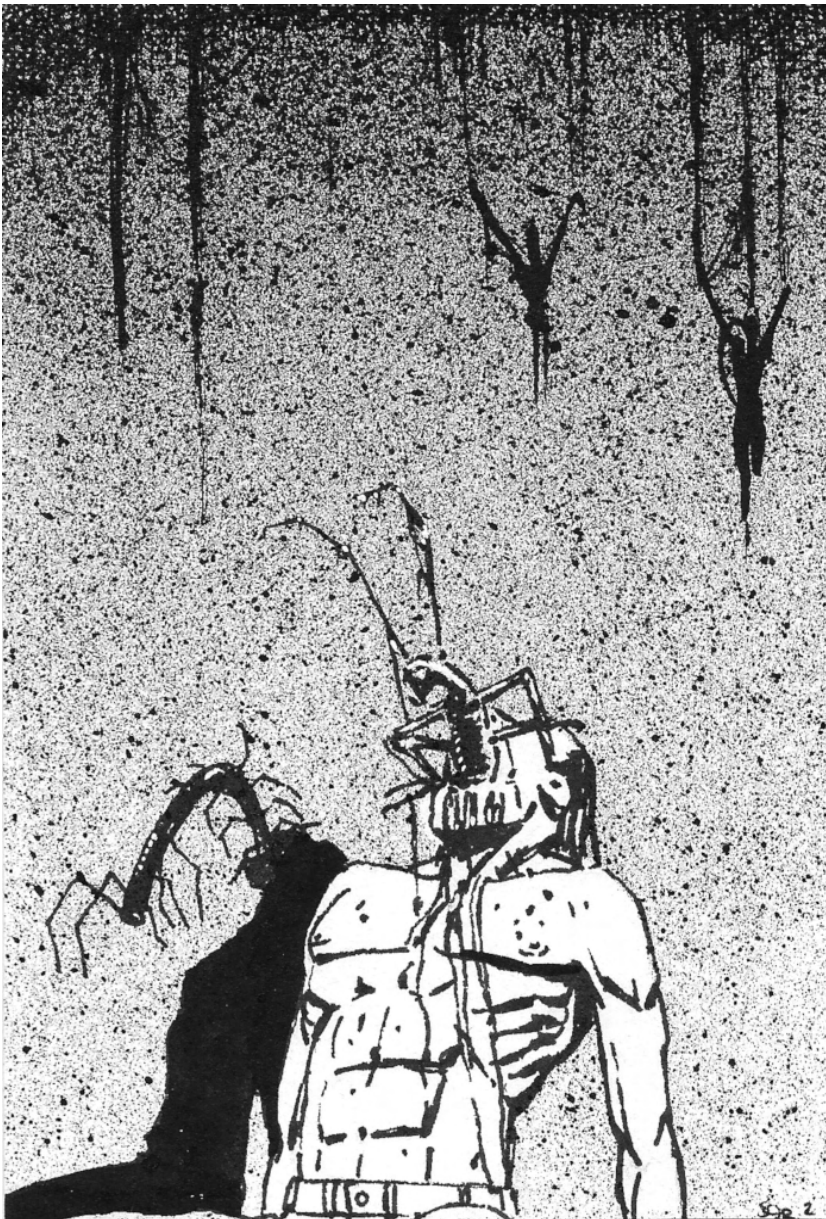
Bröllopet

Ett bröllop av galaktiska proportioner samlar inte bara de lyckliga tu och deras familjer utan även deras fiender dras dit. Om rollpersonerna är bröllopgäster eller festförstörare är upp till dig. Här kan man ha galaktiska intriger som måste avslöjas, mordförsök medelst våld och vapen, eller kanske förgiftning, eller en bomb som hotar en stor mängd personer. Diplomatiska incidenter

mellan kulturer, arter och rivaliserande säkerhetsstyrkor står säkert på agendan det med.

Månkoloni LV332 svarar inte

En avlägsen månkoloni svarar inte på anrop och rollpersonerna sänds dit för att undersöka. På platsen upptäcker man ett kristalliskt grönt material som täcker byggnaderna. En rivaliserande styrka är också på platsen för att undersöka, och om du vill kan det finnas än fler aktörer. Det kristalliska materialet är rester av ett skyddsmaterial en tidigare upptäckt art använder i miljöer som inte passar dem. Vad som har passat dem är de tidigare mån-kolonisterna som de...ätit upp/lagt ägg i/kidnappat för nöjes skull/kidnappat för att forska på. Givetvis har de också nån form av tidsfördriv för rollpersonerna i form av sig själva, otäcka varelser, mordiska robotar så att de inte blir störda. (Detta var det inledande äventyret i en kampanj satt i Aliens och Predators universum. Rollpersonerna blev i slutändan bortförda av utomjordingarna och senare överlämnade till en



för den okänd mänsklig civilisation.)

Stjärnornas tempel

Upptäckten av ett forntida tempel leder till en större arkeologisk expedition vilken rollpersonerna är en del av. Inuti templet hittar man målningar föreställande en stjärnhimmel, men en som inte överensstämmer med någon känd civilisation. Men det är när man undersöker källaren och upptäcker teknologi bakom lerväggarna som det stora mysteriet börjar. Templet är byggt i och på ett gammalt rymdskepp. Vart det kom ifrån och vilka som byggt det? Gissa vem som får jobbet att lista ut det?

(Detta äventyr är från en kampanj satt i min tolkning av världen från Aliens och Predator. Det kommer eventuellt renskrivas för publicering som sci-fiäventyr någon gång.)

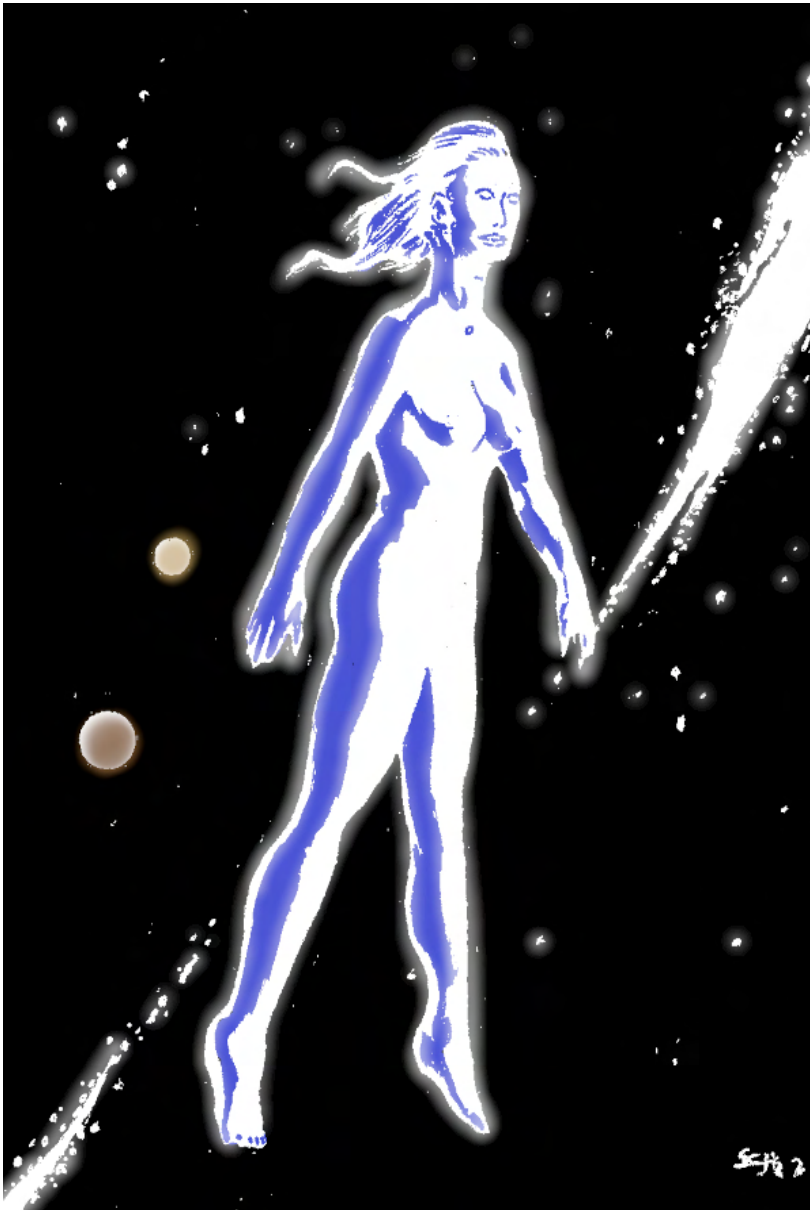
Vilket skithål!

Rollpersonerna är utomjordingar skickade till Jorden som observatörer. De har en lista med saker de ska uppleva och observera, och slutligen rapportera tillbaks. De har utrustats med biologiska förklädnader och lärt sig de lokala språken. Allt annat får de lära sig på plats. På deras lista finns att förstå den mänskliga biologin från parningsritual via livet till dödsritualer, mänsklig moral, inställning till främmande livsformer, teknologisk utveckling med mera.



SOLSYSTEM

Denna sektion låter dig skapa ett solsystem med hjälp av tärningar, eller genom att välja från tillgängliga alternativ. Vissa uppgifter här kan vara utdaterade då denna artikel ursprungligen skrevs för ungefär 18 år sedan. Jag har försökt hitta och korrigera dessa men kan ha missat eller inte hunnit kolla upp något.



Solar och stjärnor

Ju större en stjärna är desto varmare är den.

Stjärnor har en begränsad livslängd och går genom olika faser beroende på olika storlekar. De minsta stjärnorna är 154 560 kilometer i diameter och de största är 139 200 000 kilometer i diameter. Ju större stjärna desto kortare lever den.

En speciell typ av stjärnor är pulsarer som roterar hastigt och sänder ut regelbundna pulserande radiovågor. I nebulosor sätter de gaserna i rörelse i vågor runt stjärnan.

Dubbelstjärnor är två stjärnor som är fångade av varandras gravitation och nu snurrar runt varandra.

En teoretisk siffra är att 0,18 % av de solliknande stjärnorna har jordliknande planeter inom 5 astronomiska enheter (en astronomisk enhet är avståndet mellan jorden och solen). I genomsnitt har varje stjärna i vår galax en planet, eller 1,6 planeter om man vill vara noggrann.

I spel som inte bygger på vår vetenskapliga världsbild så kan solar vara klot helt av eld, de skulle kunna vara gyllene

vattensfärer upplyst av en gigantisk brilliant diamant i dess centrum, en solguds glada anlete och mycket annat.

STJÄRNORS UTSEENDE

Stjärnor klassificeras genom tre kategorier: färgklass, ljusstyrka och storlek. (Du kan slå 1T8 om du vill slumpa fram detta.)

<u>Resultat:</u>	<u>Färgklass:</u>	<u>Färg:</u>	<u>Not:</u>
1.	Typ O	Blå	Superjättar eller dvärgar, har korta liv (ett par miljoner år)
2.	Typ B	Blåvit	Har minst 10 gånger solens massa
3.	Typ A	Vit	
4.	Typ F	Gulvit	Har minst 2 gånger solens massa
5.	Typ G	Gul	Solen är av denna typ
6.	Typ K	Orange	
7.	Typ M	Röd	Utgör 2/3 av stjärnorna i universum
8.	Typ D	Vit	Vit dvärg. Färgen kommer från atmosfären istället för kärnan

Ljusstyrka:

Ljusstyrkan mäts i nummer från 9 för den svagaste ljusstyrkan till 0 för den starkaste. Blåa stjärnor är varmare och oftast ljusare men det är inte alltid fallet. (Slå 1T10 ifall du vill slumpa fram det.)

Storlek:

Slå 1T8 om du vill slumpa fram stjärnans storlek, ignorerna 8:or och resultat som motsäger noterna från Utseende-tabellen ovan.

Resultat: Storlek:

1. Ia, Stor superjättstjärna
2. Ib, Superjättstjärna
3. II, Stor jättstjärna
4. III, Jättstjärna
5. IV, Mediumstjärna
6. V, Dvärg eller huvudlinjestjärna
7. VI, Liten dvärg

Solen är en Typ G2 V stjärna, gul, ljus huvudlinjestjärna.

Planeter

Planeter delas in i tre kategorier, gasplaneter, bergsplaneter och metallplaneter, efter sina huvudsakliga beståndsdelar. Jorden hör till kategorin bergsplaneter. Bergsplaneter och metallplaneter med rätt förutsättningar kan hysa mänskligt och människoliknande liv utan assistans medan gasplaneter ofta kräver speciell utrustning för att vistas i. Planeter delas också in i två typer, levande eller döda. De levande har någon form av liv medan de döda fullständigt saknar detta. Rymdfarande civilisationer lär klassificera planeter ytterligare för att snabbt avgöra en planets potential i olika syften. Se exemplet nedan.

Gasplaneter kan vara i just gasform, eller om de är långt från en värmekälla vara frysta. De frysta planeterna kallas vanligen isplaneter. Färgen eller färgerna på gasplaneter beror på den eller de gaser som planeten består av.

Planeters livslängd är nära sammanlänkad med solens livslängd. De innersta fyra planeterna i vårt solsystem kommer förångas när vår sol blir en röd jätte medan de utanför kommer överleva till någon form av kollision eller explosion sker. Jordens framtid behandlas närmare under Jordens utveckling.

Utanför solsystemet känner vi idag till många planeter och teorin är att de flesta stjärnor har en eller flera planeter. Planeters maximumstorlek debatteras nu. Tidigare var den övre gränsen man antog ungefär 13 gånger Jupiters storlek då objekten räknas som bruna stjärnor. Men man har funnit vad som verkar vara faktiska planeter upp till 17 gånger Jupiters storlek.

De flesta planeter återfinns vid ett solsystem men olika saker kan hända som får dem att lossöra sig från deras solars gravitation och nu driver eller står still i världrymden.

Satelliter

En satellit är en mindre himlakropp som roterar runt en större himlakropp.

Naturliga satelliter till stjärnor kallas planeter medan planeternas satelliter kallas månar. Månarnas form varierar, en del är klotformade medan andra är oregelbundna. Månar kan precis som planeter vara levande eller döda.

Artificiella satelliter kan ha olika uppgifter beroende på befolkningens och regeringarnas behov. Här på jorden används artificiella satelliter bland annat för kommunikation, spionering och väderbevakning. De flesta himlakroppar har naturliga satelliter. Just nu har vi ungefär 2600 konstgjorda satelliter i omloppsbanan runt Jorden.

Naturliga satelliter kan bildas samtidigt som planeten, eller vara en separat himlakropp som infångats senare. En av Neptunus månar tros vara infångad då den roterar i motsatt riktning mot de andra månarna. Jordens måne tros ha bildats när en asteroid kolliderade med jorden. En del månar kan även ha varit planeter som senare fallit in i en annan planets gravitationskälla. En del forskare hävdar att månen varit viktig för utvecklingen för livet på jorden då den agerat skydd mot många asteroider och hjälpt till att stabilisera jordens bana runt solen.

Vad de som bor på världen tror vara en naturlig satellit kan förstås vara något helt annat. En måne skulle helt enkelt kunna vara en observeringsutpost varifrån de som terraformat planeten och skapat raserna ser över utvecklingen. Världsskapande och utvecklingslära på enorm skala. Vad händer om månen försvinner, när de observerat klart? Eller om folket på planeten får reda på sanningen?



Exempel på planetklasser:

Om du vill slumpa fram varje planet, slå 1T10.

Resultat: **Levande planeter:**

1. A: Helt kompatibel och lämplig för bosättning.
2. B: Kompatibel med vissa begränsningar, exempelvis lite växtlighet.
3. C: Kompatibel men med stora begränsningar, exempelvis kraftig tektonisk aktivitet.
4. D: Potentiellt kompatibel efter terraformning.
5. E: Inkompatibel utan skyddsutrustning.
6. F: Direkt farlig.

Döda planeter:

7. G: Stora mineralfyndigheter.
8. H: Stora oljefyndigheter.
9. I: Skyddsutrustning krävs.
10. J: Direkt farlig.

En planet med stora mineralfyndigheter och som kräver skyddsutrustning skulle i detta exempel få beteckningen GI.

Singulariteter

Singulariteter är vad som vanligtvis kallas svarta hål och är kollapsade döda stjärnor vars gravitationskällor är så starka att till och med ljus sugas in i singulariteten. Alla galaxer tros ha ett stort svart hål i sitt centrum som den gravitationskälla som håller samman galaxen.

En klassisk syn på svarta hål är att de är portaler in till ett annat universum. Kanske är de det, kanske är de enorma kaosvarelser som lever på stjärnors lik.

Meteoror

Meteoror är små föremål, små meteoriter oftast mindre än ett sandkorn som brinner upp i atmosfären. Jorden åker genom ett större meteorfält årligen och detta kan beskådas klara nätter i början av augusti. Det är meteoror som förr troddes vara fallande stjärnor.

Meteoriter

Meteoriter är ett bergs- eller metallfragment som slår ner på en himlakropp. De tros vara delar av asteroider eller kometer, rester från solsystems bildande. Planeter med atmosfärer bromsar ner meteoriternas fart men de kan fortfarande slå ner med otrolig kraft. Den största meteorit som slagit ner på jorden vägde 60 ton. Runt 5000 meteoriter faller årligen ner på vår planet.

Nebulosor

Nebulosor är moln av gas och stoft där stjärnor bildas. Nebulosorna i sig blir till när stjärnor dör och sänder gigantiska moln av heta gaser åt olika håll i en stor explosion. Dessa gasmoln når över 14 biljarder kilometer i den första explosionen. Nebulosor är mellan ett och 200 ljusår från sida till sida. De går ofta i färgskiftningar från mörkblått över rött till vitt, beroende på ämnena i området. En del innehåller så mycket fysiskt stoff att de är mörka nog att skymma stjärnljus. Just explosionen kallas novor och en del av dem är så kraftiga att de för flera år kan ses på himlen under dagen på planeter med vår typ av atmosfär.

Asteroider

Asteroider är oregelbundna himlakroppar av sten och mineraler vilka roterar runt den centrala himlakroppen. Asteroider tros vara kvar från ett solsystems skapande. Där himlakroppar kolliderat

kan resterna så småningom skapa stora bälten av asteroider. Den största asteroiden som vi känner till i vårt solsystem är Ceres som är cirka 1000 kilometer i diameter.

Kometer

Kometer är iskroppar som har en elliptisk bana runt en central himlakropp. De har svansar som består av upphettade partiklar från när de är nära solen. Kometer tros precis som asteroider och meteoriter vara kvar från solsystemets bildande. Deras banor varierar stort. Kortaste banan man känner till i vårt solsystem är 3,3 år medan de med längst banor kan ta miljontals år på sig att fullborda ett varv.

Kometer har genom tiderna setts som omen av olika slag, en del har sett dem som goda omen men de flesta ser dem som dåliga omen. Många äldre civilisationer fäste stor vikt vid himlen och vad som hände på den då de ansåg att man genom den kunde förutspå händelser.

Oortmoln

Runt varje solsystem finns en sfär av överblivna partiklar från solsystemets bildande. Här finns också stora mängder mörk materia.

Mörk materia

Man har konstaterat att mörk materia troligen existerar, men man vet inte vad det egentligen är. Det finns ett trettiotal olika möjliga saker man tror att det kan vara. Bland kandidaterna är neutriner*, ansamlingar av de icke lysande grundämnena, eller någon form av små partiklar. Mörk materia antas utgöra 90 % av den totala massan i universum. I en del fall är den mörka massan samlad i långa avlånga formationer kallade supersträngar. Detta är en pågående utredning så inget definitivt kan sägas.

*Neutriner är strålningspartiklar som uppstår av kärnreaktioner.

Annorlunda rymdfenomen och föremål

De föremål som tas upp här nedan är teorier och påhittade objekt.

Tidsrevor

Detta är störningar i rymden vilket gör att ett område av rymden befinner sig i en annan tid. Den som rör sig genom området hamnar i denna tid. Dessa tidsrevor kan troligtvis uppfattas av sensorer hos avancerade civilisationer. Revor av detta slag kan vara stationära eller rörliga, ha en fast gräns eller öka eller minska (eller växla i storlek).

Dimensionsrevor

Detta är störningar i rymden vilket gör att ett område av rymden mynnar ut i en annan dimension. Inom science-fictionen leder sådana revor ofta till parallella världar. (Se kapitlet Existensplan och dimensioner.) Den som rör sig genom området hamnar i den andra dimensionen. Dessa dimensionsrevor kan troligtvis uppfattas av sensorer hos avancerade civilisationer. Revor av detta slag kan vara stationära eller rörliga, ha en fast gräns eller öka eller minska (eller växla i storlek).

Maskhål

Maskhål är långa tunnlar vars mynningar ligger i olika platser av världsrymden. Avståndet mellan de två mynningarna är kortare än det faktiska fysiska avståndet*. Avancerade civilisationer kan mycket väl använda dessa för att förkorta restider. Avancerade civilisationer kanske även kan skapa artificiella maskhål. En eller bägge ändarna av maskhållet kan vara rörliga, flytta sig mellan olika platser i galaxen, universum eller multiversum.

*Detta bygger på att rymden fungerar enligt teorin om den krökta rymden vilket innebär att rymden är just krökt men vanliga navigationsinstrument uppfattar den som statisk och "rak".

Strålningsbarriärer

Stora explosioner som supernovor (exploderande stjärnor) och liknande skickar ut enorma moln av energier och andra partiklar. Storleken och styrkan avtar med avståndet men dessa enorma moln kan röra sig hundratals ljusår innan de avtagit tillräckligt mycket för att sluta vara en fara.

Annorlunda planeter och världar

När vi ändå lämnat den konventionella rymden bakom oss kan vi gå hela vägen. Vanliga klotformade planeter är tråkiga och alldeles för vanliga så här är några alternativ.

Artificiella planeter är skapade av någon, en gud, en intelligent avancerad art och liknande. Det kan därför finnas fyrkantiga planeter, ringformade planeter, planeter som hålls på plats av gigantiska jättar, planeter som färdas på ryggen av gigantiska djur, gigantiska äpplen**, och så vidare. Världar av detta slag kan ha otroliga konsekvenser på hur livet på dem ter sig, eller så är det precis som vi är vana vid.

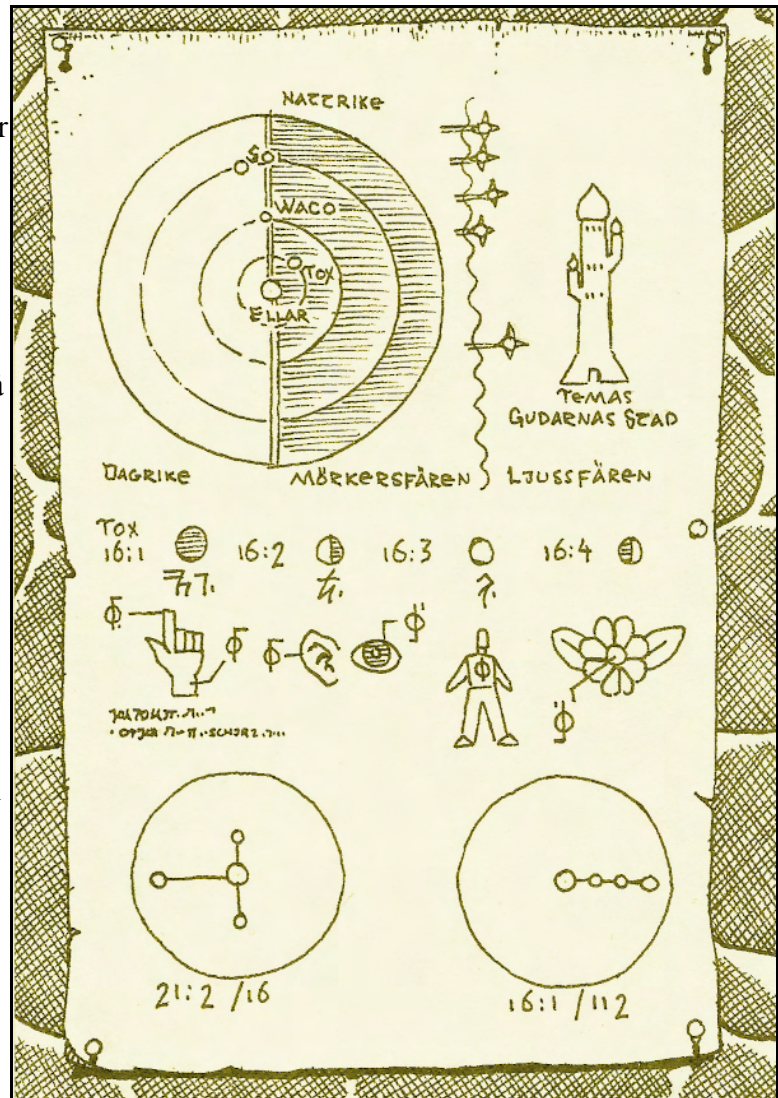
Det kan förstås finnas fullt "normala" artificiella planeter också.

Världar behöver inte nödvändigtvis vara planeter heller. Har man bestämt sig för att ändra universums uppbyggnad och ändra vad rymden och stjärnhimlen är så kan man ändra vad världen i sig är. Männkligheten har i sina mytologier sett världen som en platt disk, som en oändlig slätt, som en kupol med mera. Och nu har du samma makt att skapa din värld som du vill att den ska vara. Man kan tänka sig ett universum där varje värld är ett enormt kugghjul i världsalltets urverk, och där man kan gå över till de andra världarna när kuggarna ligger rätt. Kanske är hela världsalltet bara luft med kontinenterna svävande på olika ställen. Färdas folket mellan kontinenterna i stora luftskepp och flygdjur, är det statuskillnad mellan de olika kontinenterna beroende på hur högt upp de ligger?

Ihåliga planeter är ett annat alternativ som kan kombineras med andra idéer, kanske finns en helt annorlunda värld på insidan, eller kanske är hela världen på insidan med jord och sten åt alla håll hur långt man än gräver.

Vad folk anser vara deras värld kanske är något som inte är nåt speciellt alls i någon annans värld, kanske är vattenvärlden bara en vattendroppe som faller mot marken i en jättevärld? Kanske är världen bara en haschpsykos?

**Ni ska bara veta vilka dumma idéer gudar kan komma på när de är på fyllan.



HIMLAKROPPAR

T100	Typ	Chans till liv	Ring	Satelliter
1-30	Jord/metall	20 %	5 %	1T100. 100=0
31-35	Vatten	25 %	5 %	1T100. 100=0
36-40	Eld/stjärnor	15 %	5 %	1T100. 100=0
41-45	Luft	15%	5%	1T100. 100=0
46-70	Gas	10%	15%	1T100. 100=0
71-75	Svart hål	1 %	0 %	0
76-80	Asteroidbälte	20 %	0 %	0
81-85	Rymdstation	95 %	0 %	T10. 10=0
86-90	Rymdfenomen -	-	-	
91-100	Spelledarens val eller slå igen			

Observera att jag inte följt någon större vetenskaplig teori eller fakta när jag satt samman tabellen utan bara konstruerat den med spelbarhet i åtanke.

Vatten-, luft- och eldplaneter har ingen basis i verkligheten utan de är till för humor-, sciencefiction- och fantasyrollspel med rymdresemöjlighet.

Jord- eller metallplaneter är planeter av samma typ som vår planet, med eller utan liv. Är planeten livlös har den troligtvis inget flytande vatten och tunn atmosfär.

Vattenplaneter är stora klot av mestadels vatten som kan ha klumpar av bergarter i sitt inre.

Eldplaneter/stjärnor. I sciencefictionrollspel har solar 0 % chans att hysa liv om inte spelet i sig anger annat, exempelvis skulle fotoniska livsformer överleva. Annars är det planeter av eld, eller mycket lava och magma.

Isplaneter är stora klumpar av fruset vatten eller gas.

Gasplaneter är just vad de låter som.

Asteroidbälte är en ring av löst material, oftast sten och isklumpar. Storleken på enstaka asteroider varierar.

Svarta hål är kollapsade stjärnor som nu drar åt sig materia så långt ifrån som dess gravitation tillåter.

Rymdstationer är satelliter och andra av varelser skapade rymdplatser. En del är robotstyrda skeppsdockor, andra lyxhotell, bostadsområden, forskningsstationer, barer och så vidare. Även övergivna skeppsvrak faller in i den här kategorin. Om inte dessa är stora som planeter så är alla eventuella satelliter artificiella.

Rymdfenomen är avvikande företeelser som gravitationskällor med okänt ursprung, pulsarer, tidsrevor, gasmoln och allt du kan tänka upp eller sno från Star Trek.

Ringar är gigantiska bälten av lösa stenar och isbitar av olika storlekar vilka roterar runt himlakroppens axel i samma fart som himlakroppen själv roterar.

STORLEK PÅ HIMLAKROPPEN

(Storlek i diameter.)

1-7; 1-10 meter.

8-14; 10-100 meter.

15-21; 100-1000 meter.

22-28; 1-10 kilometer.

29-35; 10-50 kilometer.

36-42; 50-200 kilometer.

43-49; 200-1 000 kilometer.

50-56; 1 000-10 000 kilometer. Storleksrang 1.

(Månen, 3476km/diam)

57-62; 10 000-50 000 kilometer. Storleksrang 2.
(Jorden, 12756km/diam)

63-70; 50 000-100 000 kilometer. Storleksrang 3.

71-77; 100 000-1 000 000 kilometer.

Storleksrang 4.

78-84; 1 000 000-10 000 000 kilometer.

Storleksrang 5. (Solen, 1392000km/diam)

85-98; 10 000 000-10 000 000 kilometer.

Storleksrang 6.

99-100: 100 000 000 kilometer+. Storleksrang 7.

(Största stjärnan vi känner till,

1495755000km/diam)

HIMLAKROPPAR PER SOLSYSTEM*

Mängd: 1T20

1-5: Inga

6-15: Få

16-19: Många

20: Våldigt många

Exakt antal:

FÅ: 1T2 himlakroppar.

MÅNGA: 3T4 himlakroppar.

VÅLDIGT MÅNGA: 6T6 himlakroppar.

*Naturliga himlakroppar.

Typ:

1-20; Metallplanet.

21-40; Gasplanet.

41-60; Isplanet.

61-80; Stenplanet.

81-100; Vattenplanet.

Per himlakropp:

Antal månar: 1T100.

Ring:

1-50; Ja.

51-100; Nej.

DYGNSLÄNGD

LÄNGD: 1T6

1. KORT: 3T4 timmar

2-3. MEDEL: 8T10 timmar

4. LÅNGT: 1T100 "jordiska" dygn

5. VÅLDIGT LÅNGT: 1T1000 "jordiska" dygn

6. Ingen rotation.

ROTATION RUNT CENTRAL HIMLAKROPP

1-10; 1T100 dagar.

11-20; 2T100 dagar.

21-30; 3T100 dagar.

31-40; 4T100 dagar.

41-50; 10T100 dagar.

51-100; 4T100 år.

LIVHYSANDE

1-25; Som spelstandard.

26-50; Avvikande flora.

51-75; Avvikande fauna.

76-100; Annorlunda än spelstandard.



DOLGARS SFÄR

Detta är en kristallsfär som du kan använda till kampanjmiljön Spelljammer, eller ta det du vill ha till valfritt eget. Den skapades som den första sfär som rollpersonerna skulle besöka efter att ha lämnat sin hemplanet Toril. Magiska farkoster är vanligare här än de flesta andra ställen. Du kommer få se en del av de där rollpersonerna i artikeln.

Kristallsfären

Dolgars sfär, kallad Abarren av de rymdfarande infödingarna, är en vanlig kristallsfär med allt det innebär. Det som ytbor kallar stjärnor är enorma lysande kristallstalagmiter som verkar växa på kristallsfärens svarta insida. Dess närmaste grannsfärer är Ahlar och Feoreth.

Sfären är på insidan skild i två regioner, separerade av ett "draperi" av asteroider i mitten av sfären. Varje region har en egen sol med sin eget solsystem och kristallsfärens diameter är dubbla de sammanlagda solsystemens diameter. Dessa kallas vita sidan och gula sidan efter färgen på dess solar.



En grupp r'gari anfaller en torunn på planeten Lhomos.

Vita sidan

De följande himlakropparna finns på den vita sidan.

Esla. Systemets sol och centrala himlakropp. Detta är ett energifyllt klot av eld och positiv energi. Det har få invånare men portaler till eldelementarplanet och det positiva planet gör att det kan finnas varelser från dem på plats.

Korum. En varm planet, hem för enstaka pirater.

Bedheim. Hem till r'garis gud. Ett stort tempelkomplex med många laboratorier var dennes hem till det övergavs för några decennier sedan. Landområdena har täta fuktiga djungler med få och låga berg. I vattnet finns några varelser vars intelligens överstiger vanliga djurs.

Lhomos. Denna planet är en varm jordplanet med stor artmångfald. Större delen av planeten har ett tropiskt klimat medan de två polområdena är tempererade med några små höga bergsområden med snö på vintern.

Den är hem för två intelligenta arter, R'gari och Torunn. R'gari är långa, grovt byggda och gröna muskulösa humanoider som lever på en nivå likt tidig stenålder. Torunn är långa, smala grå humanoider som kommit lite längre i utvecklingen. De har kontakt med varandra då och då och det blir ofta strid vid dessa tillfällen.

R'gari hade en egen gud, en fysisk varelse som hjälpte dem med olika saker. Av någon anledning blev guden missnöjd med dem och gjorde att deras tungor förtvinade. Med detta så har de varit tvungna att utveckla ett teckenspråk och förlorat mycket av sin smak.

Bägge arterna lever i stammar med självständiga familjegrupper där man samlas inför vandringar, byggande av bosättningar och liknande. R'gari är nomader och konstruerar gren och löv-hyddor för de tillfällen de stannar

längre än någon vecka på en plats. Stommarna brukar överleva och kan återanvändas några år.

Torunn har både nomadiska stammar och bofasta och bor vanligtvis i grottor. De bofasta torunn har domesticerade djur och brukar jorden för några få grödor.

Mokmark. En öde, livlös, jordplanet med tunn atmosfär (motsvarande Dålig luft).

Farann är en kall jordplanet med komplext växt- och djurliv. På grund av att man inte hittat några intressanta fyndigheter så lämnas planeten oftast ifred, annat än för påfyllning av luft och vatten.



Asteroiddraperiet

Förutom att det är hem för ett okänt antal pirater som härjar i denna och grannsfärerna så finns här en dvärgisk nation som bor i större asteroider och ombord på dvärgiska skepp. Majoriteten av bältets asteroider har syre och ett 1000-tal har ett växt och djurliv. Mycket tyder på att området stabiliseras mer och mer allt eftersom tiden går.

Skerkat är dvärgarnas land, vilket betyder splittrad på dvärgiska och refererar till asteroidområdet. Dvärgarna kommer inte från sfären ursprungligen utan kom hit för ungefär 500 år sedan från en annan sfär där de skapats av den sfärens gudar. De har inte längre någon regelbunden kontakt, men får besök, och besöker dvärgar i grannsfärerna då och då.

Skerkat har ett decentraliserat styre med en kung som har sitt eget territorium och underkningar med sina områden, som kan vara större eller mindre än kungens. Kungens roll är att kalla samman alla när det behövs och sköta eventuella diplomatiska kontakter men har inga övriga befogenheter över de andra.

De bryter malm och förädlar det för export till flera andra planeter. De är inte förtjusta i besökare utan föredrar att handla med andra arter på deras hemplaneter. De är dock inte fientliga och hjälper även dem i nöd. Piraterna i området lämnar dem ifred då dvärgar gillar att fylla sina skepp med mer vapen och mer folk än andra arter. Det gör att utanför dvärgarnas territorium så färdas andra skepp gärna tillsammans med dvärgarna i karavan för att undvika problem. Dvärgarna tar en liten slant för besväret.

De asteroider som kan hysa liv används som farmplaneter av dvärgarna, men ungefär hälften av maten de konsumerar importeras från andra planeter.

De flesta dvärgskeppen i Dolgars sfär är urholkade asteroider som gjorts mer symmetriska och

pryotts med olika skrämmande utseenden.

Gula sidan

Sonn. En kaotisk elementarvärld med öar och kontinenter av stelnad lava. De som av någon anledning vill besöka eldelementarplanet utan att behöva skapa egna portaler, eller ha kontakt med personer där kan besöka Sonn som fungerar lite som en officiell ambassad.

Berak är den yttersta av fyra månar runt den innersta planeten, Darkarr. Den befolkas av några betraktarsläkten som för ett konstant krig mellan varandra. Täta skogar och träsk delar utrymme mes branta berg. Månen roterar inte längst samma plan som de flesta andra himlakroppar i solsystemet, och sin värdplanet utan roterar runt planetens axel. De är i ständigt behov av nya vapen, mat och nya legoknektar att bekämpa varandra med. Några ödleraser utgör basen för betraktarnas föda och exporteras också till andra världar som ett mer exotiskt alternativ till den lokala maten.

Heniss är den andra månen från Darkarr och är en fuktig djungelmåne befolkad av ödlemän. De är medeltida i sin utveckling och några samhällen har haft kontakt med rymdfarare.

Amith är en jordplanet med tjocka, färgglada gaser i sin atmosfär. Den har fem månar varav 4 är bebodda. Dess yttersta lager är andningsbart men lättantändligt. Alla dess månar saknar istäckta poler.

Nuu är en av två planeter i samma omloppsbana och är en handelsinriktad frihamn. Alla är välkomna så länge de sköter sig. Den utbredda vildmarken står i skarp kontrast till de stora städerna med sina enorma kåkstäder. Här finns systemets största vapen-, krydd- alkohol- och drogmarknader och flera stora skeppsvarv. Med en stor koncentration dyra varor är det inte ovanligt att se folk som betalar enbart med ädelstenar eller guldtackor.

Planeten är den största producenten av små flygare och svävare för användning inom atmosfären.

Mena och *Kesa* är de nästa månarna efter Nuu och har inga intelligenta infödingar, men stora befolkningar från andra planeter som exploaterar deras naturresurser, inklusive en del drogodlare som drar nytta av avsaknaden av organiserade lagväsen här. De har varierade habitat men *Kesa* är för de lite hårdigare med sitt mer växlande och vilda väder.

Hylö är en livlös jordplanet som dock har en atmosfär med luft.

Gudarnas hemvist är hem för tempel till nästan alla gula sidans gudar och religioner. Planeten är relativt torr och importerar vatten och mat från sina två månar. Vid några tillfällen varje år inträffar flera religiösa högtider samtidigt och kan leda till kraftiga trafikstockningar vid de fyra rymdhamnarna och högre pris på resorna. Ungefär hälften av systemets invånare reser till planeten åtminstone en gång i sin livstid.

Telith Ahn är hem för en stor grupp alver som brutit med det alviska rymdimperiet. Även planetens måne har en utpost och det är dit folk av andra arter är välkomna om de inte blivit speciellt injudna till Telith Ahn. Alverna importerar flera metaller och har en god kontakt med dvärgarna i Skerkar.

Gark var först koloniserad av dvärgar och de är fortfarande den största folkgruppen där, men även halvlingar och gnomer bor nu där i stora nummer. Planeten är bergig med en hel del vulkanisk aktivitet. Det finns en viss rivalitet mellan dvärgarna här och de i Skerkar kring vilka som tillverkar det bästa stålet, har det renaste guldmetallet och liknande. *Gark* har en fördel i sina planetgrannar vars smycken faller människor och andra rymdfarare mer i smaken än Skerkars motsvarande som är populärast bland dvärgar, orcher och minotaurer.

Nya kolonin har inte hunnit fått ett enat namn utan kallas olika saker av olika folk och har bosättare som för ett intensivt krig mot planetens infödda insekter.

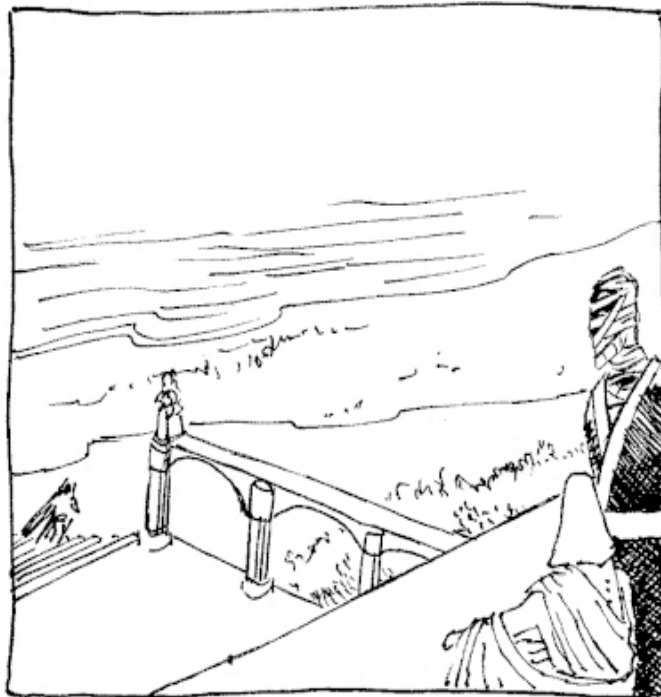
Tarrgath är hem för en art långa humanoider kallade jaanianer som sticker ut från många andra dylika med sina fyra svarta ögon. De tål inte solljus så väl så de klär sig ofta i heltäckande kläder när de måste vistas utomhus. Deras civilisation tros inte härröra från planeten trotsa att man inte funnit arten någon annanstans. De befinner sig i en teknologisk nivå liknande antiken och tillber unika exemplar av planetens jättefauna.

De styrs vanligtvis av diktatorer som styr en eller några städer, och har både inhemska och importerade slavar. Rika regenter och andra högt uppsatta tjänstemän importerar fint gods och lyxföremål som svävare för att imponera på sina undersåtar och sina gelikar.

Kaoskuber finns det fler av, var och en av dem där det tidigare funnits en planet. De är resultatet av en demoninvasion som kom

efter att systemets yttersta himlakropp, en stjärna genomgått en metamorfos till en svart planet av brännande frost. Den kallas nu *Kaosstjärnan* och avhandlas härnäst. *Kaoskuberna* är kubiska planeter med varje sida sitt eget gravitationsplan. De är skiktade i hundratals oregelbunda lager, likt enorma labrynter och är hem till ett stort antal demoner. Med ojämna mellanrum så spräcks en tidigare planet av en kub som växer fram i den. De har skett i tur och ordning från *Kaosstjärnan* vilket skulle betyda att *Tarrgath* står näst på tur.

Kaosstjärnan var en vanlig eldelementarisk stjärna till en dag då den över loppet av några timmar slocknade och blev täckt av en brännande is istället.



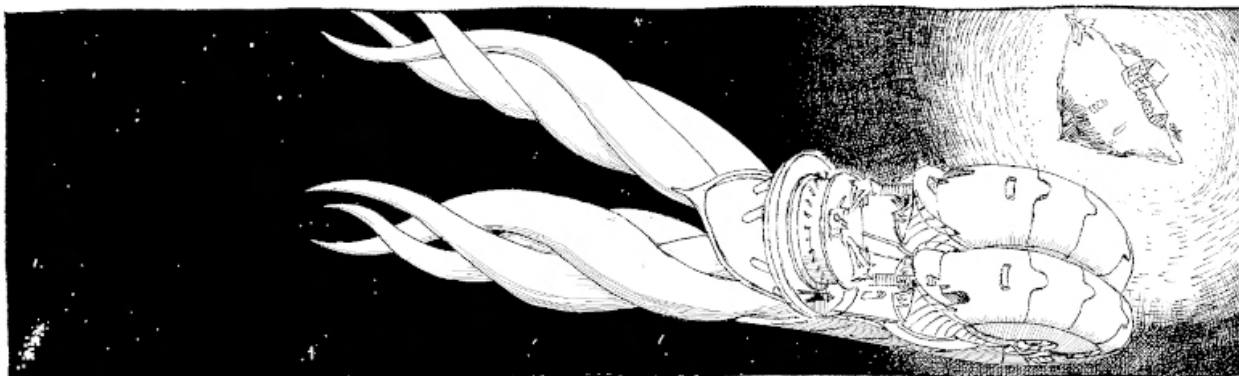
Äventyrare slåss mot en jätteapa på *Tarrgath*, något som ses som det allvarligaste brott man kan begå av de lokala jaanianerna.

På bilden ovan denna kan ses den lokala jaanianska regenten och en av hans vakter.

Aubarenda

Denna stora asteroid är systemets andra fristad, där även de som blivit portförbjudna på Nuu är välkomna. En enda stor byggnad finns här, Baren vid värld's ände och den frekventeras av handelsmän och systemets avskum och skurkar. Baren hette tidigare Den förlorade själen men böt namn efter att den närmaste planeten utåt manifesterade sin kaoskub.

Namnet på asteroiden tros ha samma ursprung som sfärens namn, men vad det är för ursprung är inte allmänt känt.



En dubbel nautiloid lämnar Avbarenda.

Demonerna

Demonerna i kristallsfären består av de typer man hittar på deras hemplan, men de har några atypiska kännetecken. De håller sig till sin nyaste kub och angriper inga rymdfarare om de inte kommer för nära. Kuberna är något nytt man inte stött på tidigare och förbryllar lärda då demoner i allmänhet inte bryr sig om symmetri eller geometriska former som de kaosvarelser de är. Inte heller har man hört om några omvända solar som Kaosstjärnan.

Det brukar gå några hundratals år mellan varje ny kub så Tarrgath skulle kunna gå under när som helst. Jaaniarerna verkar inte oroade eller villiga att evakuera.

Det stora ögat

Detta är en komet med en mycket märklig bana. Den cirklar kring planeterna från Amith till Tarrgath vilket betyder att den anpassar sig till var dessa planeter befinner sig. Teorierna är många och en del har försökt att nå den, men dess otroliga heta gör att alla hittills fått vända tillbaks. Teleporteringar och liknande fungerar inte.

Lokala handelshus

De flesta köpmän köper och säljer det mest och reser samma rutt gång på gång. Dessa är oftast familjeföretag. Det finns dock de som lyckats expandera till att ha små flottor av skepp, och oftast också lokal närvaro på planeterna varifrån de distribuerar gods. De kallas handelshus och även om de också handlar med allt så har de över tiden fått rykten, välförtjänta ibland, för vissa typer av varor. Dessa presenteras här.

Arakis är det enda handelshuset som har aktivitet på Vita sidan varifrån de får unika växter, frukter, och djur. Detta exporteras till alla planeter på Gula sidan förutom Berak.

Walden handlar mestadels med stadiga, återkommande varor som grundläggande matvaror och ses av de andra handelshusen som lite lägre stående.

Boks far mellan alla planeter och det finns ett rykte som säger att de har en hemlig organiserad del som interagerar med den övriga illegala handeln i systemet. Om en vara är sällsynt eller svår att få tag på är det dem man ska vända sig till.

Dromond håller sig till de inre delarna av systemet och har exklusiva avtal med Serkars dvärgar för vissa produkter.

Strålände draken är ett alvstyrt handelshus och handlar med dyrare, exotiska och lyxiga varor, mestadels för egen konsumtion.

Stegrande lejonet är en förening av mindre handelshus med medlemmar från de flesta arter. Deras signum är att tack vare sina varierade anställda så kan de få tag på varor som annars är förbehållet vissa kulturer.

Tvåkors profilerar sig som ett moraliskt högstående handelshus och har många prästerskap som kunder.

Magiska farkoster

Förutom Spelljammers i sig så finns också flygande skepp som bara kan flyga inom atmosfärer. Det inkluderar även svävande småfarkoster som bär mellan en och 6 personer. Priserna är på en nivå som gör att många övergett rid- och dragddjur för farkosterna som håller längre, är bekvämare och inte tröttnar. De manövrerar ungefär på samma nivå som en häst.

FARKOSTER

Typ	Kostnad	Hastighet	Bärkapacitet
1-sitsare	100gp	30	250 lb.
1+1passagerare	120gp	30	500 lb.
3-sitsare	150gp	30	750 lb.
4-sitsare	180gp	30	1000 lb.
5-sitsare	200gp	30	1300 lb.
6-sitsare	230gp	30	1600 lb.

TILLVAL

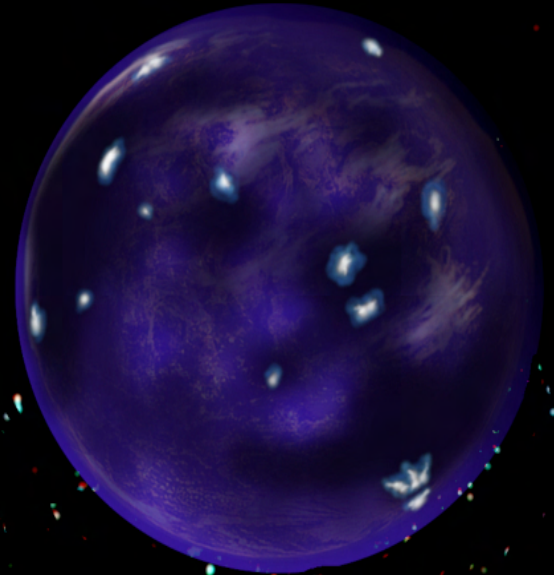
Typ	Ökad bärkapacitet*	Ökat skydd**	Ökad hastighet
1-sitsare	50gp/100 lb.	+50gp/AC, max 20	+10gp/ft, max 60*
1+1passagerare	50gp/100 lb.	+50gp/AC, max 20	+10gp/ft, max 60*
3-sitsare	75gp/100 lb.	+70gp/AC, max 20	+12gp/ft, max 60*
4-sitsare	100gp/100 lb.	+90gp/AC, max 19	+10gp/ft, max 50*
5-sitsare	200gp/100 lb.	+100gp/AC, max 18	+10gp/ft, max 45*
6-sitsare	500gp/100 lb.	+110gp/AC, max 18	+10gp/ft, max 40*

*Man kan max höja till dubbla fordonets grundvärde.

**Farkosterna har i grund 12 i AC.

(Priserna och värdena är satta enligt D&D5:s standard.)

FEREM V "ÅSKPLANETEN"



Ferem V, kallad Arduni av sin befolkning, är en postapokalyptisk värld. När planeten först registrerades av förbipasserande sonder konstaterade man att flera planeter i systemet hade stora utvecklingsmöjligheter och att en av planeterna var beboelig. Den gick att bosätta utan större ansträngning annat än medicinering för den första vågen av kolonister och exploatörer, men planetens vilda och farliga väder behövdes tämjäs om långvarig bosättning skulle vara möjlig. Med hjälp av väderkontrollsatelliter och enorma åskledare blev Arduni snart en framgångssaga.

Nu, långt senare är världen återigen stormig och lynnig och nästan all teknologi som hjälpt befolkningen förstörd, eller farlig. För 73 år sedan gjordes ett misstag och en strids-AI skapad för att lamslå fiendeteknologi släpptes ut i det offentliga datanätet. Inom några timmar hade den decimerat befolkningen och lämnat världen i ruiner. Planetens befolkning är idag spridd över dess yta, ofta i små samhällen som försöker klara sig på de resurser som finns i närområdet.

Postapokalyps

Arduni är en svår värld för de flesta att leva i. Det våldsamma vädret som kännetecknar planeten kräver kunskap, teknologi eller tur för den som vistas under bar himmel under längre tid. De introducerade grödorna som kolonisterna förde med sig har ersätts av den inhemska faunan och det finns inga stora bestånd av djur som kan tjäna som föda.

Den abrupta väderomställning som skedde den dag AI:n förstörde teknologin innebar en massdöd som denna planet aldrig förr sett.

Ardunis postapokalyps kontrasterar ett trasigt väderpinat ekosystem, med de vackra ruinerna av en paradiscivilisation. Det slutliga ödet för planeten och dess invånare beror på vad folket gör.

Överlevare

Ett 20-tal små samhällen eller grupper finns på planeten, de flesta i närheten eller i någon större ruin. De varierar i storlek, från ca 50 till 500 personer och varierar i sin organisation. Det stora problemet är mat så jakt och utforskning, fällor och skörd av ätbara växter tar nästan alla resurserna i anspråk. När ett bra område hittas så bildar de flesta en bas som används så lång tid det går. Stormfloder, farliga djur och liknande brukar dyka upp förr eller senare men några få bosättningar är över 5 år gamla. Har man tur kan man återvända till en tidigare plats som återhämtat sig.

En hel del allmän kunskap finns kvar i majoriteten av grupperna. Man vet att hygien är viktigt och att vatten bör kokas och liknande. Vad man dock vanligtvis inte har är skydd mot sjukdomar och

Dygn: 43.21 Jordtimmar

År: 233.1 Jorddagar

Radie: 6177 km

Gravitation: 0,989G

Teknologinivå: Varierande, majoriteten är i grund och botten samlare och jägare

Satelliter: 2 månar, en primär nära, och en sekundär långt borta med minimalt inflytande på planeten.

Noter: Planeten upplever kraftiga åskstormar och höga vindar med korta stunder av lugn. Få vattendrag och sjöar och haven är tömda.

*En person utan några förbättringar för avvikande atmosfärer rekommenderas inte mer än 48 timmars exponering. Långa perioder utan rätt skydd kan ge upphov till permanenta skador på lungor, hud, nerver och hjärna. Alternativt kan medicin hjälpa, men medicinering måste påbörjas en månad innan exponering för att ha full effekt.

Atmosfär: Andningsbar*

Befolkningsmängd: Under 10000

Styrelseskick: Varierande.

Ganems grupp

Gard Ganem är från andra generationen sedan katastrofen och han leder en semipermanent bosättning nära ruinerna av en semesterort. Den grupp som han föddes i splittrades när han tog ledningen och den andra gruppen gav sig av längst en gammal väg mot en annan större ruinstad. Gard är nästan 40 och orkar inte längre vara med i jaktlagen, men de flesta medlemmarna anser ändå att hans ledarskap är så pass bra att hans position är säker.

Under hela hans period har fokuset varit på att säkra överlevnaden och man har två reservläger. Gruppens huvudbosättning ligger i en konstgjord grotta, ursprungligen skapad för att hysa en serie akvarium. Majoriteten av födan kommer från gamla förråd. 200 personer ingår i gruppen. Man har sporadisk kontakt med en annan grupp som rör sig i området mellan semesterorten och deras egna huvudområde i en klippig kanjon.

Maleks grupp

Arina Malek är tredje generationens ledare. Hon leder en liten grupp som rör sig runt i ett område med flera små ruinsamhällen. Det fanns inte så mycket för AI:n att förstöra i detta område, men vädret har gjort sitt. Området användes för experimentella odlingar och är frodigt så man har inte haft svårt med mat, men den tillgängliga födan lockar till sig en del farliga djur. Gruppen är idag 50 medlemmar.

Återbyggarna

Elnore Toron leder en liten skara med stora mål. Hennes grupp består av två tidigare grupper som slagit sig samman med ett hopp om att kunna återbygga civilisationen. Gruppens käraste ägodelar är en fungerande bärbar dator och ett bibliotek med informationsdiskar som de studerar när tid finns. De lever nomadiskt och färdas genom världen i jakt på mer information och för att hitta andra överlevare, och hoppas att de ska finna folk som delar deras vision.

De har hittat fyra andra grupper, den som slog sig samman med dem, två som varit positiva till dem men sett det som ett mål som ligger långt fram, och en som varit väldigt territoriella och kört bort dem. Gruppen består av 103 personer varav tre läser informationen de har på heltid och berättar det intressanta för gruppen. De väljer sin resväg och mål efter kartor från tiden innan och de väljer oftast stora städer där de tror de flesta överlevarna finns att hitta.

teknologi för att upptäcka strålning så medelåldern är låg och födslar är riskfyllda.

Mat

Färsk mat utgör ungefär 60% av dieten, 10% av egenkonserverad mat och resten av konserverad mat funnen i ruinerna. Enskilda grupper har haft tur och haft kunniga personer från början efter katastrofen och god koll på vad som är ätbart och inte och hur man kan bevara mat. De flesta har dock fått pröva sig fram och äter än idag saker som har dåliga konsekvenser men vars samband är okänt för dem. All mat från innan civilisationens fall är ätbar, smakar väl och har inga farliga ämnen. Det finns dock en del förpackningar vars innehåll misstas för mat men de är sällsynta.

Av de ätbara djuren finns små ödlor, gnagare, ormar, insekter och fiskar. De fångas mest effektivt med olika fällor med undantag för planetens största vattenödlor som vissa jagar med harpuner och spjut.

Från växtriket får man bär, frukter, nötter, rötter, blad, grönsaker och säd. De kan skördas en gång om året och består ofta av små spridda bestånd.

Torkning och saltning är de två sätt som man konserverar mat med och salt är den vanligaste på grund av den stora mängden havssalt som finns tillgänglig.

INTRESSANT LOKAL FLORA

Vexellrot

Vexellrot är en rätt oansenlig sumpväxt. Den blir mellan 15 och 20 cm hög med en stam av små mörkgröna knoppar som då och då bildar löv. Den blommar under sensommaren och dess pollen sprids med vinden. Vanligen påträffad i de nordliga delarna av den tempererade zonen.

Växten har depressionshämmande och bedövande egenskaper och används av vissa grupper som en slags allmän medicin mot allt. Då den är ganska vanlig används den också som mat, men långvarigt intag leder till konstanta darrningar och lelöshet.

Farliga djur och växter

Förutom de tidigare nämnda vattenödlorna så är ingen av planetens djur direkt farliga för befolkningen. Rovdjuren håller sig till inhemska föda och de största landdjuren är växtätare. Det finns dock giftiga djur som kan skada en permanent, och vissa sjukdomar som kan hoppa från djur till bosättare.

VANLIGA LOKALA SJUKDOMAR

Blodspäst

Parasitsjukdom som vanligtvis uppstår efter att ha druckit smittat vatten. Parasiten som är en liten mask utsöndrar ämnen under sin utveckling vilka bryter ner blodomloppets väggar. Det brukar upptäckas när ytliga blodådror i ögon och näsa spricker sönder. Det gör att man ständigt blöder näsblod och ögonvitan blir rödrosa. Om det får fortgå mer än en månad så dör personen ifråga när hjärtat brister. De grupper som stött på den och överlevt har ofta förlorat många medlemmar innan de listat ut att hög värme botar sjukdomen. Kuren måste appliceras inom två veckor från att symptomen upptäcks.

Dvärgahuvud

Bakteriesjukdom som ger en lätt feber, trötthet och en huvudvärk som känns som om man har ett kraftigt tryck på skallen. Den har ett förlopp på två veckor och når sin kulmen i mitten av den andra veckan med en kraftig feber och komalikhande sömn. Sjukdomen i sig är inte farlig, men då den kan drabba många inom en kort tid kan den tära på en grupps resurser. Bakterien kommer från två vanliga djur som ofta äts.

Farlig teknologi

All teknologi med tillgång till energi kan vara farlig. AI:n kan finnas överallt. Det finns en tabell som visar sannolikheten för att ett föremål ska vara infekterad av AI:n och hur den agerar.

Strålning är en av de allra största farorna. Den är osynlig, svårupptäckt och kan ha katastrofala följder. Strålning som är så intensiv är som tur är sällsynt med bara ett 10-tal källor på hela planeten. Två av dem är kända av befolkningen i området.

Robotar av olika slag och i olika grader av funktion finns i ett stort antal på planeten och det är mer regel än undantag att de är övertagna av AI:n. De är vanligtvis i dvala tills deras sensorer upptäcker varelser i närheten. Om det är

personer från planetens befolkning kommer den efter bästa förmåga försöka döda eller skada dem. De flesta grupper som stött på robotar har lärt sig att det bästa försvaret är att försöka springa ifrån dem, eller hålla ut. De flesta robotar gör slut på sin energi inom 48 timmar och även de med solceller behöver 1 timme för att kunna fungera igen, bortom sensorer. Den andra stora faran med robotar är att deras nätverkssändare oftast fungerar och kan aktivera fler robotar i närområdet.

Vapen och dyligt

Förutom väldigt enkla vapen har vanliga vapen på planeten en dator vilket innebär att AI:n kan finnas i dem.

Farligt väder

Ferem V har inga lugna dagar, utan som minst är det blåsigt. Ofta är det regnigt och stormigt under åtminstone delar av dagen.

Ferems åskstormar är enorma och intensiva och dödliga. I vissa områden skyddar de gamla åskledarna fortfarande, men för det mesta har de smält ner till en höjd där de inte längre nödvändigtvis är det högsta i landskapet.

AI-INFEKTIONSTABELL

Chans för infektion:

Lågteknologiskt föremål (barnleksaker): 50%

Mellanteknologiskt föremål (Miniräknare, bärbara spelmaskiner, bärbara vapen): 95%

Högteknologiskt föremål (servrar, skeppsdatorer): 99%

Infektionens inställning: (1T100)

1-70: Infekterad och skadlig (Infektionen kommer försöka skada på effektivast möjliga sätt. Vapen exploderar, eller skickar en chock om de kan, fordon försöker köra över folk eller skada folk ombord genom kollisioner.)

71-80: Infekterad och neutral (Infektionen är inte skadlig men kan ha förstört originalprogrammering, få saker att fungera bättre eller sämre.)

81-95: Infekterad och nyfiken (Infektionen observerar och om föremålet den är i kan kommunicera gör den det. Den är varken skadlig, eller ofarlig, bara nyfiken.)

96-100: Infekterad och vänlig (Infektionen observerar och om föremålet den är i kan kommunicera gör den det. Den är vänlig och gör det den kan för att hjälpa till med det den tillfrågas.)

Ferem V i spel

Arduni kan användas på flera olika sätt i spel och här kommer några idéer.

Startplanet för kampanj

Rollpersonerna är alla infödingar och kampanjen går från att introducera det hårda livet på Arduni, till hittandet av ett rymdskepp, kampen för att få det funktionsdugligt och sen kanske vidare ut i universum för en rymdfararkampanj. Eller kanske en mer sammanhängande berättelse där man räddar Ardunis befolkning och bosätter sig på något trevligare ställe.

Störta, reparera skepp

Ah, den klassiska påtvingade störtningen. Den är för rymdfararrollspel vad uppdragsgivaren på värdshuset är för fantasy. Rollpersonerna är fast på planeten för evigt om de inte kan hitta det de behöver för att reparera sitt skepp. Det kan innebära allt från att bara överleva väder och vind, till att interagera med planetbefolkningen. Vad de vill göra när skeppet är helt igen kan också vara en viktig faktor om de mött de som bor där. Det är vad sista idén handlar om.

Kampanjplanet

I detta fall utspelar sig nästan hela kampanjen på planeten. Fokus är på överlevnad, på att hitta ofarlig teknologi som kan göra samhället säkrare, diplomati mellan bosättningar för att öka styrkan genom ett större antal. Postapokalyps i en miljö ett eller två snäpp jäkligare än vad det brukar vara.

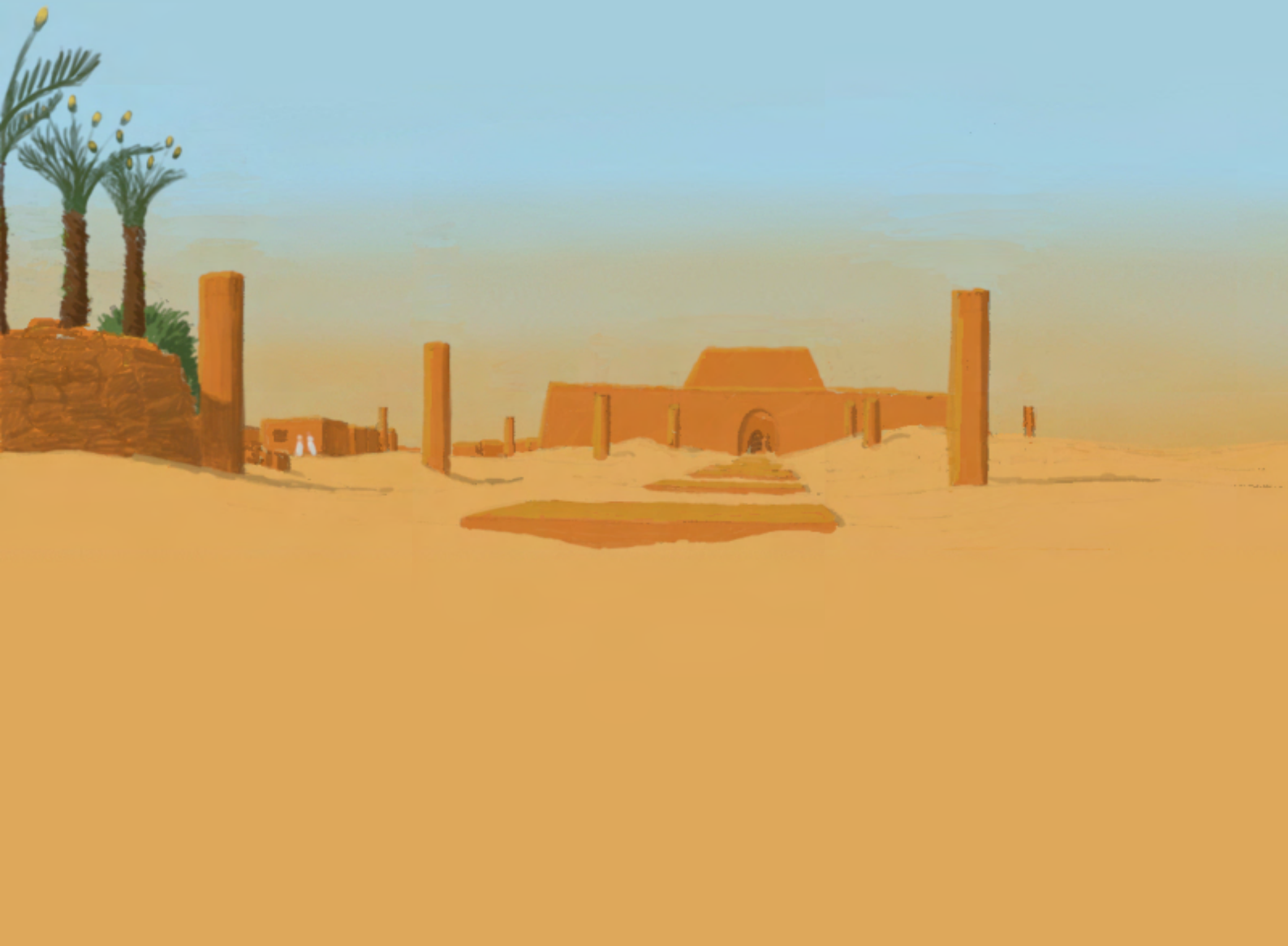
Hjälpa befolkningen

Ferem V har "återupptäckts" av byråkrater och rollpersonerna sänds dit för att spana, och sedan göra något för att hjälpa planetbefolkningen. Det finns flera varianter på detta beroende på hur man vill gå tillväga och vilka resurser rollpersonerna har tillgång till. Man kan exempelvis återuppbygga teknologin så att en del av planeten blir mindre farlig, eller bidra med lite förlorad kunskap så att bosättningarna kan bygga tåligare strukturer. Man kan skapa system som kan identifiera och neutralisera farlig teknologi osv.

Ursprung

Ferem V är från min Traveller The New Era-kampanj.

VENTAR V - ÖKENPLANETEN



Ventar V, ursprungligen kallad Velos men nu kallad Mark av sina invånare. Planeten är en av två bebodda planeter i Ventarsystemet och drabbades av samma AI som Ferem V. Planeten var när den hittades en riktig guldgruva med många fyndigheter och en atmosfär som gick att andas av flera vanliga arter. Det största hindret för kolonisering var värmen, den låga mängden vatten och förekomsten av en tung marknära gas men efter väder- och gaskontrollssatelliter sattes upp och vatten importerats från andra ställen i systemet var den fullt beboelig. En kontinent sattes upp som naturreservat för att bevara planetens egna ekologi medans de andra genomgick terraformering och introduktion av människoanpassade grödor.

När AI:n slog till bodde nästan 8 miljarder människor på planeten i ett högteknologiskt samhälle som frodades.

Postapokalyps

Ventar V är idag likt sitt ursprungsstadium som man hittade planeten i med hög men tolererbar värme. De få överlevare som finns på planeten bor i ett ökenområde och man känner inte till hur resten av planeten ser ut. Ruinerna av de olika jättestäderna är fullständigt

förstörda, man kan hitta råmaterial och delar, men att hitta ett fungerande högteknologiskt föremål är nästan omöjligt. De inplanterade arterna har för det mesta försvunnit och planetens ursprungliga biologi har återtagit ungefär en femtedel av sin ursprungliga utbredning. Den tunga gasen har nått sin ursprungliga spridning och gör lågländer omöjliga för människor att vistas i.

Dygn: 26 timmar

År: 575 dygn

Radie: 9622 km

Gravitation: 1,2 G

Atmosfär: Andningsbar, farliga tunga gaser från havsnivå till 100 meters höjd

Befolkning: Ca 5000 människor

Styrelseskick: Diktatorisk teokrati

Teknologinivå: Medeltida

Satelliter: Bälte av mestadels oxiderad metall

Noter: Ovanligt starkt magnetosfär

Överlevare

Idag är man ett litet religiöst samhälle med runt 5000 individer. Man är uppdelade på några små byar längst en serie bördiga oaser uppe på en bergig plåtå. Ett prästerskap styr landet från sin huvudstad Antiros där de har sin katedral. Varje by har åtminstone en egen präst som tar hand om de troende, men byarna styrs inte nödvändigtvis av dem. Prästerskapets främsta uppgift är att organisera tillgångarna för samhällets bästa och se till att den farliga gamla teknologin förstörs.

Prästerskapet

I stort sett alla på Mark är troende och de få som inte är det håller tyst om sin syn. Själva prästerskapet består av 100 män och kvinnor och ytterligare 200 kyrkliga poliser med en hierarki baserad på ålder och hängivenhet. Högst upp sitter en sol, som har slutlig beslutsrätt i allt och väljs när en tidigare sol dör. Just nu sitter Sol Olmar på positionen, den 4:e efter katastrofen. Under honom lyder 10 små solar varav 8 ansvarar för varsin by, en ansvarar för kyrkan i Antiros och en ansvarar för polisen.

Religionen i sig har sin grund i abrahamitiska religioner men är en förgrening av en förgrening av en förgrening som aldrig använde några av de religiösa böcker som det gamla folket på Jorden använde, och dess ursprung är inte känt av dess nuvarande tillbedjare. I kort tror man på en gud vid namn Mishara som hjälper den som hjälper sig själv, och hjälper andra när ens egna behov är tillfredställda. Man ska lyda sina äldre som vet bäst. Ett enkelt strävsamt liv är bra, och om man kan leva bättre än så så är det belöningen för idogt arbete. Varje lördag hålls en mässa i varje by där man samlas på ett torg eller en kyrka och ber för bra skörd, slippa sjukdomar och liknande.

Religionen har en helig skrift som är inristad i deras katedral i Antiros, och det finns också en kopia på delar av början av den i form av papper som förvaras där. Skriften fanns ursprungligen i en gammal teknologisk maskin men när den blev farlig att använda så förstördes den och det som finns nu är nedskrivet av de ursprungliga överlevarna för över 60 år sedan.

För att en präst ska kunna läsa detta är det en av deras främsta uppgifter att lära sig läsa och skriva, och de över sig på att kunna komma ihåg så mycket som möjligt i minnet för att kunna hänvisa till skriften när de söker svar på olika frågor.

Om något dyker upp som inte skriften har ett svar på konfererar de högsta i organisationen och deras beslut skrivs in som tillägg.

Gammal teknologi

Två ruiner i närheten av de östra byarna är källan för de teknologiska fynden man gör. Både präster och en del vanliga personer ger sig ibland av till någon av dem för att hitta föremål. Föremålen ges sedan till gud som offer, speciellt på större högtider som nyår, eller vid viktiga händelser som en födsel. Föremålen är förbjudna att äga så de förvaras med en präst till dess de ska förstöras. De större och viktigare fynden förstörs vid katedralen en gång om året.

Några få saker har ändå i hemlighet tagits hand om av enskilda individer som riskerar sina liv fall

om fynden upptäcks.

Gasen

Den tunga gasen som finns på planeten är tung på det sätt att den är tyngre än de andra gaserna i atmosfären och finns därför på planetens yta och upp till 100 meter ovanför. Vindar kan driva den upp högre.

Den är osynlig odörlös och farlig att inandas. Gasen hindrar syre från att komma in och förstör blodet. När man upptäcker att man har svårt att andas är det redan försent och inom en minut är man hjärndöd.

För att veta hur farlig en vind är så har byarna olika färgade vimplar av olika tyngd. Dessa finns också längst den vandringsled som förbider byarna. Flyktvägar finns i de flesta områden och i byarna evakuerar man i god tid. Byarna behöver dock sällan tömmas då sådana vindar är sällsynta men inträffar några gånger per decennium.

Ventar V i spel

Prästerskapets hemlighet

Medan prästerskapet är ärligt i sin strävan efter att få bort alla farlig teknologi, så förstör dom den egentligen inte. Man har nämligen kontakt med utomjordingar som samlar på teknologin. I gengäld får prästerna icketeknologiska rustningar och vapen till sin polis och medicin mot de vanligaste sjukdomarna. Utbytet sker två ggr om året och sker i en underjordisk hangar som ligger under prästernas katedral. Utbytet har pågått i 20 år och det är bara känt av de högst upp i religionen.

Startplanet för kampanj

Rollpersonerna är alla infödingar och kampanjen går från att introducera livet på Mark, till upptäckandet av prästerskapets hemlighet. Därifrån kan man göra olika politiska beslut. Kanske tar man tillfället att följa med utomjordingarna bort från planeten, eller att kapa det. Lämnar man planeten sen, och kommer man i så fall tillbaka? För att föra befolkningen till en bättre värld, eller använder man skeppet för att styra över folket, eller för att hjälpa dem utveckla Mark till ett bättre samhälle och värld

Störta, reparera skepp

Hur många gånger kan man störta? Detta kan leda till en massa olika äventyr beroende på hur man vill lägga upp det. Läger sig rollpersonerna i den rådande ordningen, eller nöjer de sig med att råda prästerna på det de behöver för att sen ge sig av?

Kampanjplanet

Det är inte omöjligt att köra en lång kampanj på Mark men den lämpar sig nog mer för något kortare. Rollpersoner kanske är präster som upptäcker vad deras överordnade håller på med och ändrar sig om elektronik. De kan leda rebeler och försöka vinna över befolkningen.

Hjälpa befolkningen

Ventar V har "återupptäckts" av byråkrater och rollpersonerna sänds dit för att spana, och sedan göra något för att hjälpa planetbefolkningen. Vad den hjälpen innebär beror på vad du och spelarna är sugna på. Vill man flytta befolkningen behöver man vara väldigt värtaliga eller använda tvång. Kan man få invånarna att sluta vara rädda för teknologin? Får man det eller finns det principer om religiös frihet och liknande som man måste hålla sig till?

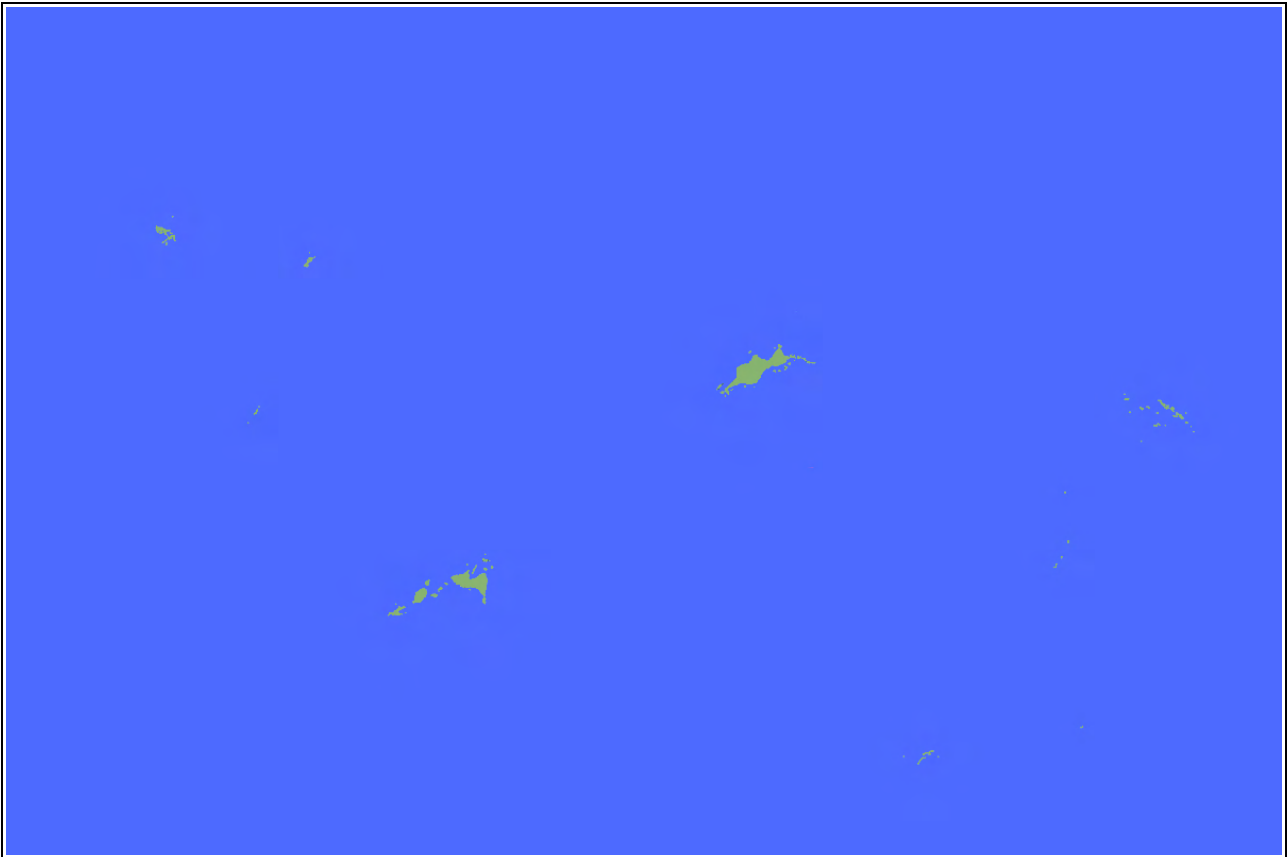
Ursprung

Denna planet är från min Traveller The New Era-kampanj.

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 förställd 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 katastrofen kom till Hunter's Planet var förödelserna enorma 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 utvinner 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

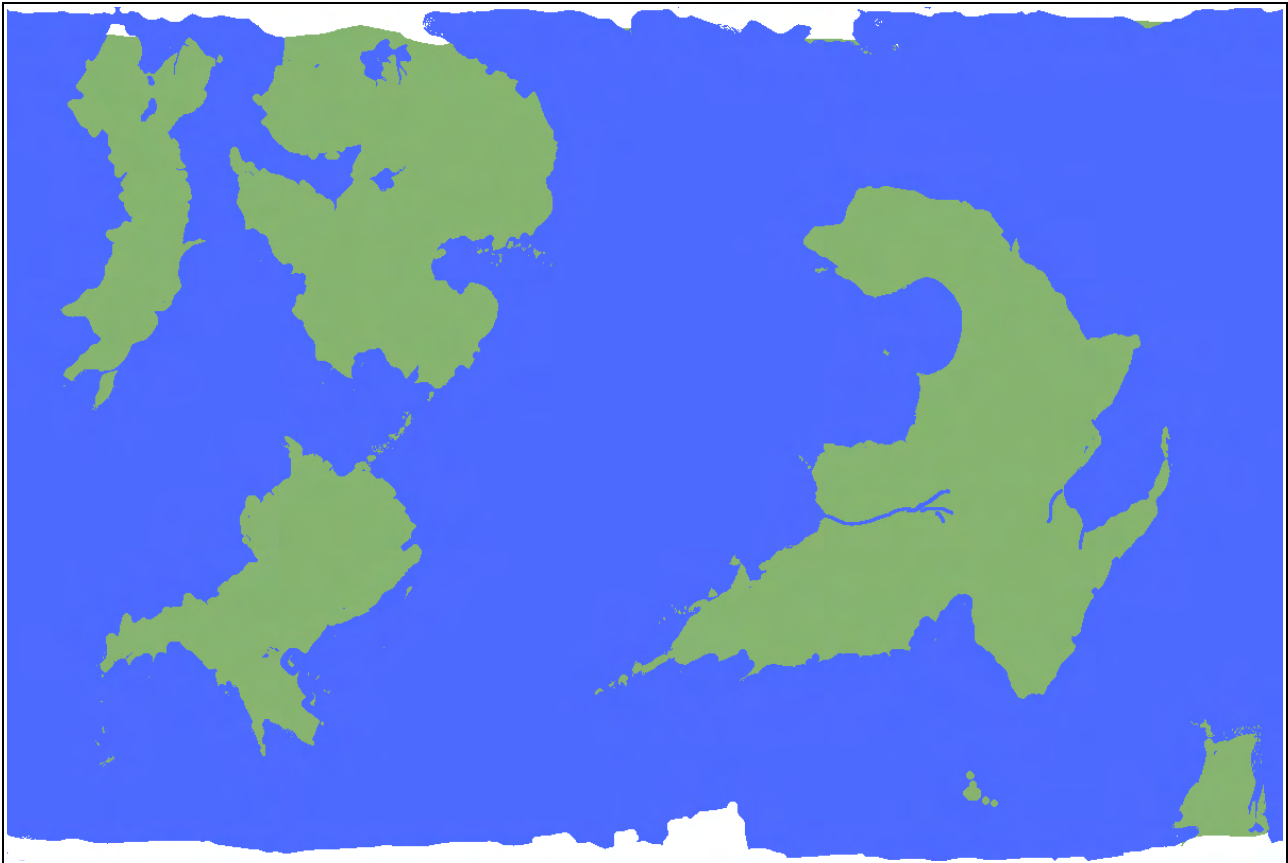
Teknologinivå: Medeltida

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 bägge 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

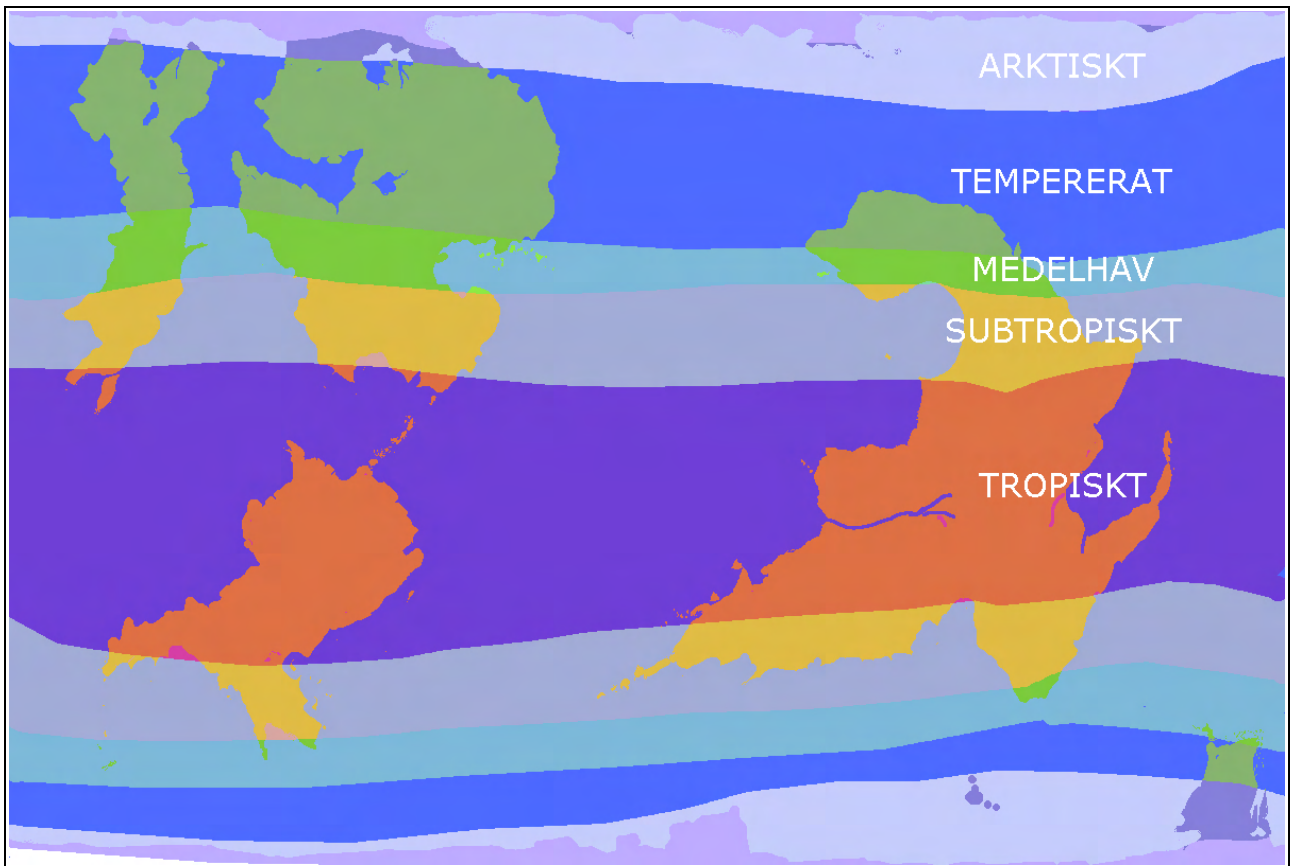
Satelliter: 3

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 enstaka individer. Dessa är i sin tur sagda att de tillhör en religion och att androiderna är gudens sändebud. Under kriget försökta 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, tektoniskt 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.

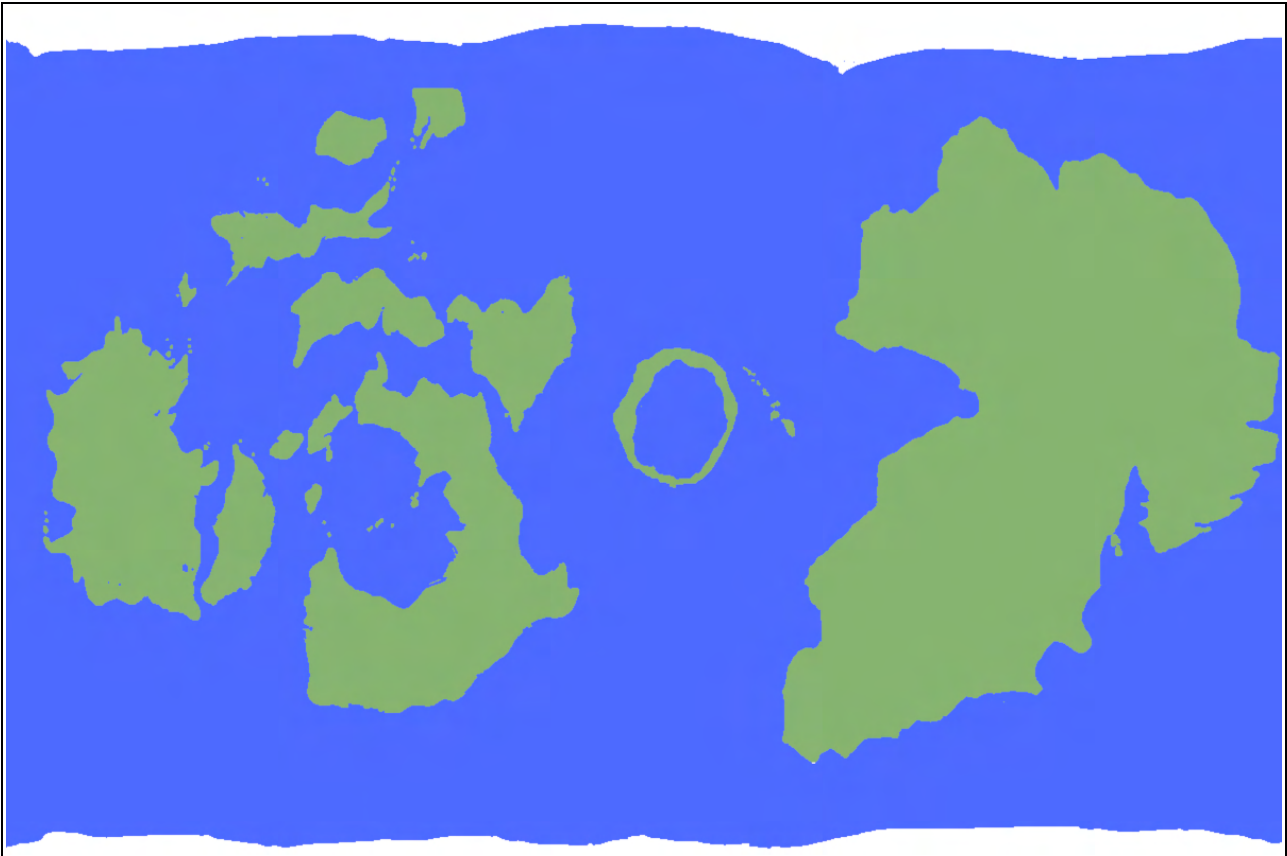


Feoreths klimatzoner. Majoriteten av befolkningen finns i den tropiska zonen och mestadels i kust- och flodområden.



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 kontrollerade 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. Kavanna 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 "SELIGA"

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 presenterades tidigare i skriften.

Ursprung

Planeterna kommer från en Traveller The New Era-kampanj, från en Alienskampanj och några är fantasyvärldar som scifiiserats. 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 i andra skrifter (med liknande eller identiska kartor) och de första tre kommer även få kampanjer och äventyr till sig. I förra årets version av The Yuletomte's Guide to a Little Bit of Everything fanns information om vissa arter, klasser, monster och utrustning från dessa planets fantasyversioner.

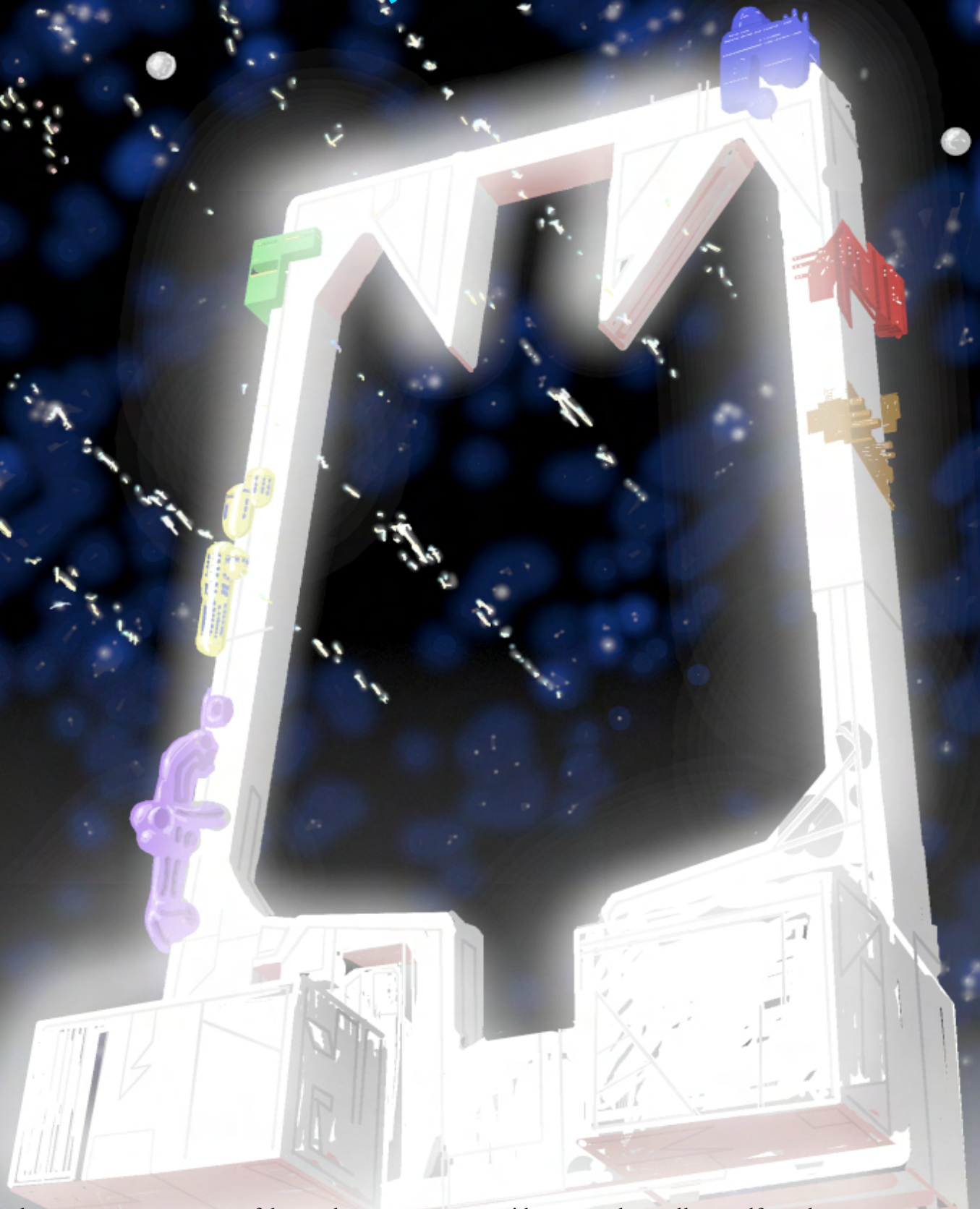
Somir hör ihop med Kavana, K'riss B'arr och serien Golden Gang men serien kommer troligen aldrig gå in på samma djup som texten här.

Övrigt

Alla kartor här är enkla grunder gjorda för att få ut så mycket material som möjligt i tid för rollspel.nu:s kreativitetskalender 2020 och 2021. Under 2022 hoppas jag hinna göra bättre versioner och ha högupplösta versioner på min webbsida. Jag planerar att de ska finnas både som Mercatorprojiceringar som här, men även mer korrekta varianter, inkluderande glober och hexkartor.

På planeringsstadiet finns också en skrift kallad Världarnas bok, där varje värld, eller planet beskrivs utifrån användning som scifiplanet eller som fantasyplanet. Den kommer vara indelad i sektioner som tar upp planeten i olika nivåer av detalj beroende på vad man använder den till, från en engångsplanet som rollpersonerna kanske landar på en gång, till en som kan användas för flera äventyr. En förtitt på det bör komma under 2022. Planeterna i denna sektion är ungefär som de kommer vara i den minst detaljerade versionen, medan mellannivån kommer vara likt Ferem V från denna skrift. Den mest detaljerade versionen kommer ha specifika äventyrsfrön, kampanjidéer, fler detaljområdeskartor och djupdykningar i det som gör planeten unik.

HIMLAPORTEN - GALAXENS KNUTPUNKT



Himlaporten är en enorm artefakt av okänt ursprung som idag används av alla rymdfarande civilisationer för att färdas över hela galaxen. Den var en sensation när den hittades och än idag är forskare upptagna med att studera dess mycket avancerade teknologi. Efter att ha orsakat flera konflikter öppnade de som funnit upp artefakten för alla rymdfarande nationer och dess exteriör är nu påbyggd med habitat och serviceområden för nästan alla kända arter.

En tidsrymdsportal

Himlaporten ligger i utkanten av Barennsystemet och roterar runt dess sol. Strukturen består av olika metall-, glas- och kristallegeringar och interiören har områden med

organiska beståndsdelar. Man har daterat den och kommit fram till att den byggts för ungefär 100 miljoner år sedan, långt före någon av de nuvarande kända civilisationerna hade rymdfart. Resten av systemet visar inga tecken på lämningar och man har inte hittat artefakter med en tydlig koppling till denna struktur någon annan stans i galaxen.

Ungefär hälften av interiören är tomrum och förutom en liten tidig forskningsstation har man valt att fortsätta ha det så. Utanpå har de som vill fått bygga egna stationer anpassade till sin arts miljö och behov.

Skulle något katastrofalt inträffa har man plats att evakuera alla in i själva stationen och planer för detta har gjorts upp.

Dygn: -	Befolkningsmängd: 1200000
År: 11253 dagar	Styrelseskick: Styrts av ett råd
Radie: -	Teknologinivå: Högsta kända nivå
Gravitation: 0,999G	Satelliter: Inga
Atmosfär: Andningsbar	

Hur Himlaporten fungerar

Himlaporten öppnar ett maskhål när den anropas med en speciell frekvens i det tredje subrymdsbandet och kan på så sätt nås från överallt i galaxen som man testat. Åt andra hållet öppnas själva himlaporten själv av datorer inne i stationen. Dessa styrs av personal från flera olika civilisationer som är anställda av Portrådet. 300 olika destinationer öppnas varje dygn, färdiga hållplatser som man bestämt med de olika civilisationernas politiska ledningar. Om man behöver kan man ändra turordning, hur länge en destination är öppen och så vidare men det har bara behövts vid några enstaka tillfällen. Det går också att ställa in destinationer var som helst i galaxen och den funktionen används ibland i utforskande syfte. Policyn när militära konflikter uppstår är att inte släppa genom de stridande parterna till varandras territorium.

Arten som konstruerat den verkar ha varit ungefär 2meter långa och stationens konstruktion är lik en markbyggnad med gravitation som håller en på golvet. Därav så pratar man om nederdelen, mellandelen och toppen när man diskuterar dess olika områden.

Onåbara utrymmen

Himlaportens nedre region har flera stora sektioner som är förseglade från sin omgivning och det har aldrig funnits en klar majoritet för eller mot att försöka komma in i utrymmet. Forskare lägger varje administrativ period ner energi på att föreslå expeditioner och rådet lägger sin tid på att gå genom förslagen för att slutligen neka forskarna tillträde. Man har gått på försiktighetsprincipen, och ingen vågar ta på sig att risken att förstöra något då porten är så enormt viktig för galaxens invånare.

Förbjuden teknologi

Varje år görs hundratals vetenskapliga experiment relaterade till Himlaporten, men förutom det förseglade området, finns det ett område till som bara få forskare får tillgång till, basens ursprungliga AI. När man fann porten var alla funktioner förutom de som behövdes för att hålla stationen i omploppsbanan avstängda men när man började utforska dess inre startades andra system upp. Man insåg snart att en AI skötte alla dess funktioner. AI:n kan interageras med på flera sätt via noder utspridda över hela interiören, muntligt, med hjälp av stationens datorterminaler, och med hjälp av tankekraft.

I början användes stationens egna system för att sköta transporter, men det har fasats ut så idag så sköts allt ombord på stationen med rådets egna datorer och anställda. Alla noder är avstängda förutom i forskningsutrymmena dedikerade till AI:n.

AI:n i sig är en lärande, intelligent individ som kallas Varum och är i grund och botten hjälpsam och vänlig mot de som interagerar med den. Den har dock flera låsta lager som den säger inte går att få tillgång till. Mycket av forskningen har gått ut på att lära sig Himlaportens alla funktioner och

försök att dekompileta dess kod. Den har ett känsloliv och full förståelse för andra levande varelser, något som är ovanligt för de AI som de flesta civilisationer använder.

Vad den förvånande nog inte har är kunskap om vilka som skapat den och Himlaporten annat än rent funktionella saker som när skepp har anlänt och avgått via den.

Vad finns här

Himlaporten är en av de där ställena som har allt. Den enorma mängden trafik som passerar den genererar enorma inkomstmöjligheter och det finns nånting för alla. Medan rådet styr himlaporten så ansvarar varje nation för sina områden och precis som på olika planeter så finns det olika mängd och olika öppen kriminalitet. Som med alla platser så är det fortfarande så att även om allt finns så är det inte alltid lätt att få tag på eller billigt.

De vanligaste tjänsterna som används är underhållning och underhåll, nåt att fördriva tiden med medans man väntar på sin tur.

Himlaporten i spel

Det finns många olika sätt att använda Himlaporten i ett äventyr eller i en kampanj.

En del av kampanjmiljön

I detta fall används portalen som en del av en kampanj från början, troligen som en viktig del för galaktiska resor. De flesta rymdskepp är utrustade med det som behövs för att använda portalen. Den kan också vara en ofta återkommande station för det mesta som rollpersonerna behöver, och kanske vara deras bas för kampanjen.

Som kampanjbas kan man också tänka sig att rollpersonerna jobbar för rådet som problemlösare för att ta hand om kriminella element, olagliga forskare, diplomatiska problem mellan olika nationer och arter och så vidare.

De första upptäckarna

Rollpersonerna är de första att hitta portalen och att undersöka den. De kommer kunna interagera med AI:n, och kommer troligen kunna lista ut vad porten använts för. Ett äventyr av detta slag kan göras lättare eller svårare med extra beståndsdelar. Kanske är de en av två grupper som upptäcker portalen samtidigt och den andra gruppen kommer vilja ta all ära själv och drar sig inte för att använda våld för att se till att det blir så. Kanske finns det interna försvar av olika slag som aktiveras när rollpersonerna borrar porten, eller så kanske nåt otäckt monster har lagt en massa ägg i den som märkligt nog börjar kläckas just nu.

Efter utforskningen så är nästa steg vad de ska göra med sin upptäckt och vem de ska berätta för. Hur stor denna upptäckt är beror mycket på hur rymdresor fungerar i spelet och kampanjen i övrigt. I vissa kampanjmiljöer är detta inget speciellt och kan istället vara en del av utforskandet av en tidigare civilisation och portalens databas över tidigare resenärer kan avslöja vart man kan hitta fler lämningar.

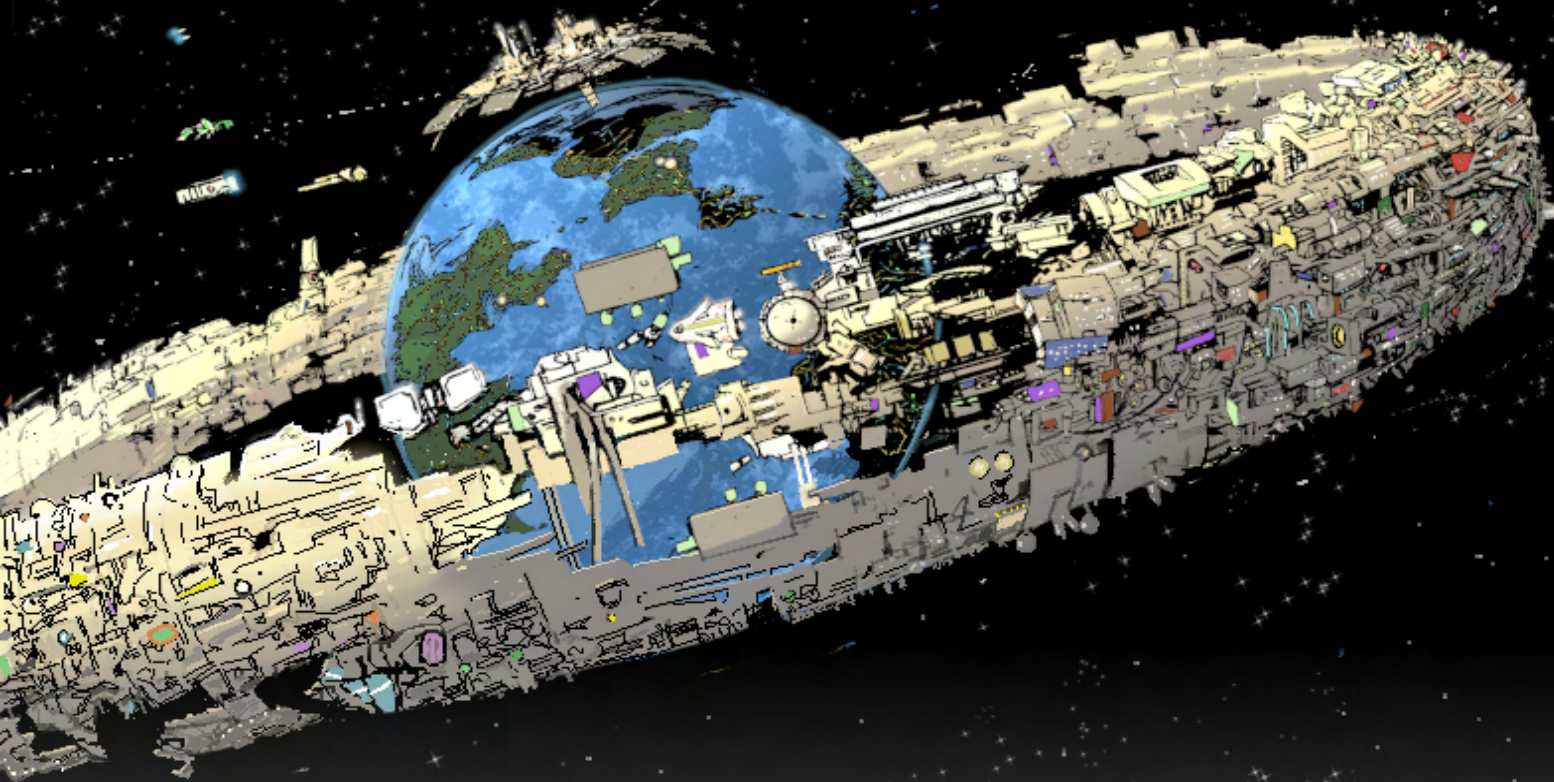
Först in i det okända

Rådet har till slut valt att tillåta en liten grupp att utforska de förseglade områdena. Vad finns då där inne? Kraftkällan för portalen, AI:ns hjärna, en öppen terminal för att interagera med den. I AI:ns hjärna finns hela grundkoden inkluderande information som den själv inte är medveten om. Här kan man lära sig vilka som skapat den, koordinater till andra portaler, hur man kan styra intelligenta individer via noderna, hur man stänger av säkerhetssystem, förstör portalen med mera.

Ursprung

Himlaporten hittades på till rymdfanzinet på rollspel.nu 2020.

EXEROOS - KOMMERSSENS HÖGBORG



Exeroos är en planet situerad i Adareensystemet, i neutral rymd mellan NTO och SFVFS, känd för sin frihamn där allt du kan tänka dig går att köpa och sälja.

I de finare och mer välordnade områdena kan den som har resurserna införskaffa allt en vanlig individ kan tänka sig vilja ha oavsett graden av excentricitet. Från hela solsystem till unika artefakter från utdöda civilisationer till gods från världar som inte ens vet om att det finns annat intelligent liv i galaxen.

I de skummare områdena som är majoriteten av planetens artificiella ring kan man köpa och sälja sånt som bara de mest skrupellösa och perversa individerna vill åt, samt kopior av välkända produkter.

Man insåg tidigt att shoppare vill ha något att göra efter att de shoppat loss och planeten har en enorm nöjesindustri som man uppskattar börjar närma sig 10% av besöksindustrin.

Planetens unika lagsystem har också gjort att den ses som neutral mark och många första diplomatiska möten hålls här och likaså många affärer företag imellan. Det tros stå för 1% av Exeroos inkomst.

Historia

Exeroos urbefolkning har varit en del av den galaktiska handeln sen tidigt i deras historia, långt innan de stora rymdorganisationerna ens var påtänkta. De öppnade tidigt

upp delar av sina stationer i omlopp för andra arter och organisationer och lät var och en arbeta under sina egna lagar, eller Exeroos egna, som man ville. Många som inte ville handskas med de många olika nationerna och deras olika regler valde att låta Exeroos bli slutdestinationen, eller den plats där överlämning skedde. Det slopade en enorm mängd byråkrati. Snabbt blev det också en plats för skumraskaffärer. Exeroos ledning såg inte det som ett problem, ju fler affärer desto bättre.

Nästan 1000 år har gått sedan Exeroos välkomnade resten av galaxen att göra sina affärer hos dem och trots att mycket hänt sedan dess så fortsätter man vara den mest välbesökta planeten i galaxen med ungefär 700 miljoner dagliga besökare.

Dygn: -
År: 11253 dagar
Radie: -
Gravitation: 0,999G
Atmosfär: Andningsbar

Befolkningsmängd: 1200000
Styrelseskick: Styrs av ett råd
Teknologinivå: Högsta kända nivå
Satelliter: Inga

Lagar

Exeroos har två territorier, den som tillhör urbefolkningen och resten. Urbefolkningens lagsystem är väldigt styrt mot vad som är brott och vad rätt straff är för varje brott. För resten av territoriet finns två typer av områden, de allmänna och de privata. I de allmänna råder grundläggande men strikta regler som ska hålla folk från våldsam och personlig brottslighet, lagar om standarder och liknande. Artificiell intelligens med sensorer, drönare och fasta brottsbekämpande installationer gör att detta fungerar utmärkt, där de finns. Planeten i sig är fullt utbyggd med detta polissystem men ringen räknar man med att max hälften av de allmänna områdena är säkrade. Varje nation tillåts ha en egen polisstyrka på plats, för att hantera sina egna medborgare.

De privata områdena delas in i nationella, organisationella och individuella. I de förstnämnda gäller den nationens lagar, i den andra organisationen och i den tredje de lagar och regler som en individ önskar. Ungefär 10% av ringen utgörs av de nationella områdena, 17% av organisationernas områden och resten är privata.

Ring

Planeten Exeroos omges av en ring som består av sammankopplade rymdstationer, skepp och ett försök till strukturell grund. De äldsta delarna är ofta ett virrvarr av korridorer medan de nyaste områdena är väldigt uppstyrda och välplanerade. Det är i dem man hittar ambassader och polisstationer och de officiella rymdhamnarna.

Det sägs att hälften av Exeroos inkomst används för att reparera och bygga ut ringen. 200000 drönare är ständigt igång för att fånga upp fallande skrot.



På bilden ser vi innifrån en slavbur på en försäljare och en potentiell köpare.

Exeroosier

Exeroosier är en humanoid art med ödleliknande drag. De är ovanligt obrydda om det mesta och upplevs av de flesta andra raser som känslökalla. De är dock väldigt noggranna när det kommer till att hålla löften, ära kontrakt och följa lagar. Befolkningen är runt 1,5 miljarder med 1 miljard boande inom det egna territoriet på hemplaneten. Övriga arbetar mestadels i andra territorier eller med rymdhandel mellan system.

Exeroos i spel

Exeroos kan både vara skådeplats för en hel kampanj eller ett välbesökt rese mål när man behöver få tag i något sällsynt, information, hitta laglösa med mera.

På lagens sida

Det finns flera anledningar för olika poliser att ta hjälp av rollpersoner. Det finns områden vars lagar de inte vill bryta, områden som är för farliga för uniformerad polis, undercoverarbete, informationsinsamling osv. Rollpersonerna kanske till och med är poliser. Eller prisjägare? Nästan alla nationer har både en officiell polis och någon form av hemlig säkerhetstjänst på plats.

På olydnadens sida

Fri från lagar och regler finns massa att göra. Smuggla gods och varor genom fiendeter territorium, eller till nån i ett välbevakat lagligt område, handskas med rivaler, handla med förbjudna föremål, skydda storskurkar mot småskurkar, spioneri på regeringar, företag organisationer.

Ursprung

Exeroos kommer från min serie Golden Gang.

ta sig fram på platser för små eller för trånga för andra arter. De är en av de äldsta kända arterna och var med och grundade den första samarbetsorganisationen mellan rymdfarande arter för över 500 år sedan. De är en av de ledande rösterna inom organisationen, och en av dem som ständigt strävar för att få till lösningar som passar alla även om det kräver mer arbete och tid. De återfinns inom hela organisationen men utanför den håller de sig mest till sina egna system.

Yivianerna är det närmaste man kommer en klassisk utomjording till utseendet med 2 par ögon på stjärkar, ett par likt en snigels, och ett ledat par. De är i genomsnitt 130cm långa och smala med ljusgrön, ljusgul eller ljus orange hud. De är ganska spridda i galaxen och det är en av deras nationer, Atte Yivi, som är med i NTO. De är svårare att generalisera då deras kultur och psykologi är lika bred som vår egen. Om det är något så är det att de ständigt verkar vara glada och optimistiska, men det kan också komma från formen på deras mun.

Yivianerna dominerar NTO tack vare deras stora antal, och deras arbetsförmåga. I ledningen tar de extra stor roll i ämnen som rör biologi och kultur. De är också för att alla andra kända arter ska införlivas snabbare än vad som nu sker.

Nonner är meterhöga humanoider med förkärlek för lite kläder. De flesta bär inte mer än ett skärp eller bäte med nån liten ficka till. De förstår dock det praktiska med kläder när det blir kallt. Nonner är eftertänksamma på ett speciellt sätt. På möten är de oftast tysta hela tiden, för att mot slutet sen sammanfatta och föreslå handlingar. När de sagt sitt är de nöjda och brukar tappa intresset för frågorna, åtminstone för stunden. Det gör deras plats i NTO speciell. Organisationen betalar inga anställda utan avsätter en fast betalning till nonnernas rike, Hlemonn varje år. Om det dyker upp en nonn så välkomnas de in i diskussioner och möten, men det är inget man förväntar sig. Som art är de otroligt oproduktiva. De har med kavannas hjälp byggt upp en AI och ett system som sköter allt det vardagliga åt dem medans de ägnar sig åt stundens infall.

Hevadiner är närmast släktingar med svampar och svävar fram genom luften. Det gör dem känsliga för vindar och i sådana miljöer bär de cybernetiska dräkter som hjälper dem att navigera. Bland sig själva svävar de vanligtvis en halvmeter ovanför marken, men bland andra arter anpassar de sig efter deras ögonhöjd. De ser själva ut att ha fyra ögon men två är falska, och placerade på varierande platser på deras framsida. På sidorna av kroppen sitter två organ som kan suga, gripa, inta mat och göra sig av med färdigprocessad näring. Deras talorgan sitter separat på undersidan och en stor del av deras språk baseras på varianter i tonläge. Hevadiner är stolta medlemmar av NTO och entusiastiska ledare. Därför hittar man dem ofta på ledarpositioner.

MONA är en handelsorganisation och till viss del en slags nation för vissa arter. Deras specialintresse är handel, men de är aktiva överallt, från forskning och tillverkning till kulturfestivaler och fältsjukhus. De har en framskjuten position i NTO och jobbar för ständig förbättring. De är en stor del av varför det nu är lätt för en person från en rymdnation att bara sätta sig i ett skepp och åka till en annan arts planet.

Elisser kommer från planeten Ruuban och är intensivt orange humanoider med kraftig krullig hårväxt som täcker nästan hela dess kroppar. De flesta av dem är del av en andlig rörelse som letar efter ett andligt centrum i galaxen, en plats där alla arter finner frid, och nirvana. Denna jakt har lett dem till att vara de främsta utforskarna i organisationen och de för en ständig ström av data och exemplar tillbaka för vetenskapsmän att gå genom. I organisationen så försöker de främja harmoni och avstävja konflikter.

Regi Anser är upprättgående leddjur, insektoider kanske de kan kallas. De är i genomsnitt 2 meter långa i kroppen och när de går men kan sträcka ut sig till nästan dubbla längden vid behov. De vet att deras utseende kan uppfattas som läskigt och klär sig oftast så att hela deras kropp förutom huvudet täcks. Re Anser älskar att genomföra projekt och har funnit en naturlig plats i organisationen. De arbetar främst inom tillverkning, ofta inom infrastruktur. Deras minnen är helt kompletta och ständigt tillgängliga så om de har lärt sig en procedur en gång kan de alltid upprepa den. Deras livslängd är den kortaste av de intelligenta arterna i galaxen och NTO har på deras uppdrag avsatt ett speciellt forskningsråd och laboratorium för detta. Hittills har man lyckats utöka maxåldern med 50% till nästan 30 år.

Krodoka är den nyaste medlemsarten, humanoida bjässar med en medellängd på 260cm. De har

ännu inte fått någon nisch i NTO och hittills är färre än 100 av dem anställda där. Deras hemsystem Mirina ligger nära SFVVSF och en del av deras medlemskap är att de önskar beskydd. Arten kämpar med en befolkningsminskning som är en kombination av gener, miljö och kultur och att vända trenden är också en hög prioritering.

Andra arter och organisationer

Inom det territorium som NTO och deras medlemmar täcker finns andra arter och organisationer som inte är med i organisationen i sig. De kan vara de som har ansökt men inte kommit med än, de som samarbetar men inte väljer att gå med, och även de som inte känner till den. Exempelvis räknar man med 43 intelligenta arter som står helt utanför, 13 som är under direkt observation, och 30 som man känner till men det inte finns aktiv forskning kring. Alla dessa har ingen eller rymdfart begränsad till sina solsystem. Här hittar man Jorden som har besökts av enstaka utforskare men som ligger så pass långt bort att det är låg prioritet att officiellt kontakta dem.

NTO i relation till sina medlemmar

NTO i sig har sina egna lagar som gäller för alla som befinner sig i deras faciliteter eller arbetar för dem. Utanför organisationen är varje nation eller organisation ansvariga för sina medlemmar och varje territorium har sina egna lagar. Alla territoriers egna lagar har ändrats olika mycket för att fungera bättre med NTO. NTO har också definierat lagar för när medlemmar är utanför ett känt territorium som nu används av alla medlemmarna.

Varje medlem bidrar en egenförhandlad mängd resurser varje år och som med jämna mellanrum justeras efter förhållanden i de olika territorierna. Vissa ger nästan bara finansiella medel, medan andra bidrar med olika saker, från råvaror, till land, till tillverkning.

NTO och handel

NTO har en enorm centralbank med medel som används för att stabilisera ekonomisk orolighet, till katastrofhjälp och liknande. Man har ett gemensamt regelverk, banksystem, internvaluta och elektroniskt datanät. Detta gör det möjligt för vem som helst inom organisationen att handla med någon annan, och tar upp saker som räntor, konsumenträtt, reklamation osv.

Till det har man standardiserat logistiken och har hela rymdstationer som är handelsnav där NTO-standardskeppscontainrar kan ändras till containrar av lokal standard osv. NTO sköter patrullering av handelsrutten, och står som garant för borttappade eller förlorade varor.

NTOs standarder och regler på detta område är nästan helt densamma som MONAs vilket gör att även utomstående organisationer har lätt att interagera med NTO inom handeln.

NTO och forskning

Nästan all forskning som tidigare skedde lokalt sker nu gemensamt under NTO. Det har lett till enorma framsteg i alla vetenskapsområden och gjort livet bättre för dess medlemmar. NTO forskar inte om vad som helst, men de har flera forskningsprojekt som vissa arter eller kulturer skulle anse vara oetiska men som majoriteten av dem stöder. Detta är en ständig törn i sidan för organisationen och ett ständigt jobb för Elisserna.

NTO har en tydlig inriktning med sin forskning. Målet är att förbättra livet för medlemmarna så man har inriktat sig mot att utrota sjukdomar, rena förgiftade områden, skydda sina territorier, förstå varandras psykologier och hitta sätt att arbeta tillsammans trots ibland väldigt stora skillnader i livsbehov.

Varje medlem kan också begära specialforskning kring viktiga frågor och problem.

NTO och försvar

NTO arbetar för att bara NTO i sig ska sköta försvaret och att inga av medlemmarna ska behöva ha exempelvis egna stridsfarkoster. Det arbetet kan dock ses som stillastående då en del vägrar ge upp sin förmåga att försvara sig själva.

NTO har en gemensam flotta med personal och skepp från alla medlemmar utom nonner. Deras

organisation gör att de kan strida i alla slags territorier, och snabbt ta sig dit de mest behövs. Storeken på flottan är en överenskommelse baserad på storleken på territoriet, de tidigare individuella stridsorganisationerna och hotet från SFVFS. Det sistnämnda har gjort att flottan idag är större än någonsin tidigare och majoriteten av den är stationerad i gränsområdena.

NTOs organisation

NTO leds av ett råd bestående av tre representanter för varje medlem förutom abalackerna som representeras av tre kolonier från ett skal. Alla utom nonner och MONA har permanenta representanter. Nonner dyker upp ibland och ibland inte, och MONA skickar de som de ser bäst kan representera dem i de ärenden som ska avhandlas. Rådet har 2 vanliga möten per år och de sätter riktlinjer, budget och prioriteringar på beslut som inte lägre instanser lyckats komma överens om.

Under rådet finns 4 ansvariga som sköter varsett ministerium, handelsministeriet, försvarsministeriet, forskningsministeriet och NTOministeriet. De har varsitt expertråd som tar beslut tillsammans, men de har möjlighet till veto och att i krissituation fatta beslut utan rådet.

NTOministeriet är det största ministeriet och har en avdelning för byråkrati och organisation, en för kultur och en för ekonomi. Det är hos dem alla i organisationen är anställda och det är de som ser till att allt flyter på.

Arbeta i NTO

NTO accepterar individer från alla medlemmar. En utomstående individ kan jobba åt organisationen som konsult på heltid, men har inte samma lagliga skydd som en medlem. De har istället möjligheten att använda antingen en medlems rättssystem, eller sin egen organisation, art eller kulturs rättssystem.

En vanlig arbetsdag i NTO är 6 timmar varje dag, med tre arbetsdagar följt av en helgdag. För varje år har du rätt till 12 veckors betald semester.

Alla anställda har rätt till ledighet för kulturella evenemang och organisationen i sig har 20 sådana dagar som alla anställda är lediga på.

Du får jobba för NTO från samma datum som din medlems lagar tillåter, och du får jobba till du själv vill sluta. Pension utgår baserat på din medlemstillhörighet och hur länge du jobbat för NTO.

NTO har ett eget språk för att kunna kommunicera när teknologi inte sköter det och det innehåller vokaliseringar, tecken och teckenspråk skapat av kavannas AI för att vara lättlärt och möjligt för alla att använda.

Ursprung

NTO är från min serie Golden Gang men har ändrats en del från sin källa. De kommer nog enbart att utvecklas för publikation i mina scifiverk som denna skrift.

SAMFÄLLIGHETEN FÖR FRÄMMADE ARTER I VÄNSKAP OCH FRITT SINNE

Denna artikel är skriven ur ett mänskligt perspektiv.

SFVFS är den svenska förkortningen av översättningen av namnet för den näst största rymdorganisationen vi känner till. Ett försök att skriva ut originalnamnet skulle bli Io Ug Etho Ehe.

Vad är SFVFS?

SFVFS är en organisation och lagverk etablerat för att underlätta relationen mellan 4 rymdfarande nationer när det gäller handel och kommunikation. Den har växt med tiden till att inkludera 4 fler nationer och en försvarsallians och firar snart 400 år. För utomstående ses SFVFS och NTO (Nationer Tillsammans-Organisationen) som fientliga rivaler som tävlar om oberoende nationer och organisationers gunst med förhoppning att en dag vare den vinnande ensamma organisationen.

Medlemmarna i SFVFS

Nakkari "Livet är att kriga" är ett vanligt ordspråk bland Nakkarierna, och krigsföring är deras paradgren. Alla artens medlemmar som är en del av deras kultur tränar i någon strids- eller krigsrelaterad disciplin. Trots detta ser arten inte krig eller strid som lösningen på alla problem, och de önskar aldrig en strid utan föredrar andra lösningar. Men om de krävs så vill de vara de bästa på det och själva kunna avgöra en strids resultat. För att hålla sig i trim så erbjuder de sina tjänster i konflikter där de kan avgöra om ena sidan har agerat korrekt, eller om ena sidan slåss ärligt och den andra inte gör det. Alla medborgare har en rank och ju lägre rank desto högre status.



Ranken höjs och sänks enligt deras status som krigare via tävlingar och militärtjänst.

Eurtopier anser sig själva vara avkommor av de äldre arterna, de avancerade civilisationer som försvunnit från den kända galaxen. Om de är det eller inte är inte känt men de är den art med äldsta kända kvarlämningarna som går tillbaks nästan 1 miljon år. De är en akvatisk ras, närmast lik en relativt platt fisk med 4 oregelbundet placerade ögon på toppen av den främre delen.

Medinis ursprung är okänt men de dök upp i den kända rymden för ungefär 900 år sedan. De är en art av elektromekaniska individer där större delen av kroppen utgörs av naniter medan organen är egna komplexa enheter som kan konfigureras om vid behov. Flera Medini kan gå ihop till större och snabbare enheter som antingen styrs som en, eller som en enhet av flera individer efter behov. Bland sig själva tar de ofta formen av sfärer men anammar humanoid form bland andra varelser. På avstånd kan de tas för flera olika arter men nära ser man att de ser ut att bestå av en massa rörliga små klot och kulor som kan ändra färg.

De finns som enskild intelligent art på några planeter men finns ofta i blandade samhällen på andra ställen i galaxen. Man tror att de har ett internt kommunikationsnät men dess räckvidd är okänd.

Stjärnsjälarna är en religiös nation av cybernetiskt och genetiskt modifierade varelser. De har integrerad funktioner så de som föds inom nationen har kroppar som tål mer och kan göra mer än deras omodifierade motsvarigheter. Därför kan de återfinnas inte bara där många andra arter trivs utan även kolonisera platser med atmosfärer och växtliv som skulle vara omöjliga för många andra.



De förökar sig genom Den Stora Föreningen där två av dem skänker en del av sin biologiska och teknologiska massa för att producera en ny medlem i nationen. De styrs av en bioteknologisk dator som sköter allt mundant arbete i samhället.

Corvana Ido är en ras av väldigt försiktiga halvhumanoida blötdjur. De är i genomsnitt två meter långa med sandliknande hud med en cylinderformad kropp som kröns av ett enögt huvud med två

fenliknande öron. Kroppen har hundratals tentakler som kan dras in och sträckas ut vid behov och de har vanligtvis två "armar" och "ben" utsträckta.

De tänker alltid på säkerhet och försvar i alla situationer och vissa skämtar att de är galaxens ansikten för feghet. De har ingen ledare utan styrs av ett råd som utför och tolkar budskap från en uråldrig artefakt.

Ersethi är den mest vitt spridda av galaxens kända arter. De försöker ständigt expandera genom kolonier, utan för den skull se det som ett och samma rike. En del andra arter är rädda för att de ska bli överväldigade av dem, att de ska ta över galaxen. Centrala området styrs av ett överråd medan utanför liggande system sköter sig själv på olika sätt.

Kuluvier är anledningen till att SFVFS existerar. Deras diplomati och strävan efter fred har lagt det mesta grundarbetet. Som individer ses de av de flesta som trevliga och lätta att umgås med och de låter alltid andras önskemål gå före sina egna. De hjälper till där det behövs.

Azireer är en pragmatisk och praktisk ras där varje medlem i princip är ett eget rymdskepp som sköter sig själv. De ser ut som stora öppna hjälmar som visar deras massiva huvuden med sina 6 svarta ögon. Hemplanet är en slags högkvarter där man reparerar sig, delar information och så vidare. Ingen styr utan en central dator håller reda på behov och styr produktion därefter.

Organisation

SFVFS har ett litet centralt råd av ministrar från alla arter som tillsammans med olika tjänstemän har förhandlat fram regler för internationella transaktioner och relationer. Ministrarna är första steget i diplomatiska förhandlingar.

I praktiken innebär de att designerade rymdhamnar har områden för handel och förenklade procedurer för resande som besöker medlemsnationerna. De har också byggt gemensamma rymdstationer för försvar, där varje station har stöd för medlemmarnas farkoster och andra behov.

Medlemmarna sköter hand om hamnar och stationer i sina områden och organisationen som sådan har inga egna anställda eller en budget utan de lyder oftast under en lokal organisation.

SFVFS relation till NTO

De två stora rymdorganisationerna har en lång historia av konflikter, oftast ärvda genom olika medlemmars problem. Idag har man efter 50 år av krig av olika intensitet en vapenvila som arbetats fram av nationer utanför de två. De ursprungliga konflikterna handlade om territorium och dåliga första kontakter som sedan späts på under många decennier. Vapenvilan är tänkt att vara ett första steg så att de oberoende organisationerna kan gå genom de historiska händelserna och presentera olika lösningar. Processen, om den överlever, förväntas ta 15-20 år och har tydliga milstolpar uppsatta.

Organisationerna är bara en del av ekvationen. Alla medlemmar och andra utanför liggande nationer har olika syn på varandra som inte nödvändigtvis är den samma som organisationerna. Trots krig har det ändå funnits handel och andra separata utbyten. Det finns också många individer som inte tycker som majoriteten av sin art eller nation.

Ursprung

SFVFS har samma bakgrund som NTO.

OBEROENDE VÄRLDAR

Utanför de två stora organisationerna finns många oberoende arter, nationer och organisationer. Detta är några av dem.

Sarkuru

Dessa långsmala humanoider ser vanligtvis ut som lysande fält av energi. Exakt hur de egentligen ser ut vet man inte, men man vet att dess kärna är någon form av organisk varelse. De kan möjligen vara besläktade med Zass. För att kunna interagera med de flesta föremål och miljöer bär de speciella dräkter som också tjänar som rustningar. De är väldigt formella och artiga.

Arduhiri

Arduhiri är väldigt korta kompakta fyrlemmade varelser som trivs lika väl på alla fyra som upprätt gående. De har länge varit ledande inom många hårda teknologier och låter teknologin ta hand om allt som vardagen behöver medan de ägnar tiden åt det som de tycker är kul, oftast olika särintressen. Ungefär en tredjedel av befolkningen lever i sitt hemterritorium medan de andra är hos andra arter eller ute i rymden.

Ertikk

En typ av mellandimensionella varelser som existerar i flera rymd- och subrymdslager samtidigt. På grund av de verkar det för andra som att de kan göra vad som helst, saker som verkar magiska till och med för de mest avancerade civilisationerna i den kända rymden. De är inte krigiska men om någon gör dem en fysisk skada så slår de tillbaka med extremt våld. De har en hemvärld i galaxen men de beskriver den mer som en portal till sina hemdimensioner. Varelser från vårt universum kan inte överleva i deras.

Krakanska Samväldet

När samväldets första medlem tittade upp mot stjärnorna undrade den inte om det fanns andra varelser i universum, utan hur fort man var tvungen att åka för att kunna nå ända upp dit. Och väl där, hur snabbt man kan åka utan friktion. Denna strävan efter fart har lett till att deras skepp är de snabbaste under överljusfart.

Magadder Aoe

Denna art är sällsynta i galaxen och föredrar att hålla sig borta från de andra kända arterna. De föredrar att vara anonyma och att umgås enbart med sig själva. De verkar dock värdesätta samarbete tillräckligt mycket för att delta i stora politiska möten och liknande. De är klädda i lager av tyg och andra material men är troligtvis relativt humanoida. Man vet vilken sektor deras hem finns i men inte exakt vart. Detta hemlighetsmakeri irriterar vissa, får andra att tro att de inte har rent mjöl i påsen och ytterligare andra att bli nyfikna.

Dverrin

Det finns ingen art som älskar att bygga så mycket som Dverrin, en ras maskliknande meterlånga varelser. Därför har det blivit naturligt för många industrier att förlägga sina anläggningar i deras territorium. Deras egna skapelser är oftast massiva, monumentala och mycket större än vad de behöver vara. Vissa tror att de alltid tänker på att även de större varelserna ska få plats.

Ursprung

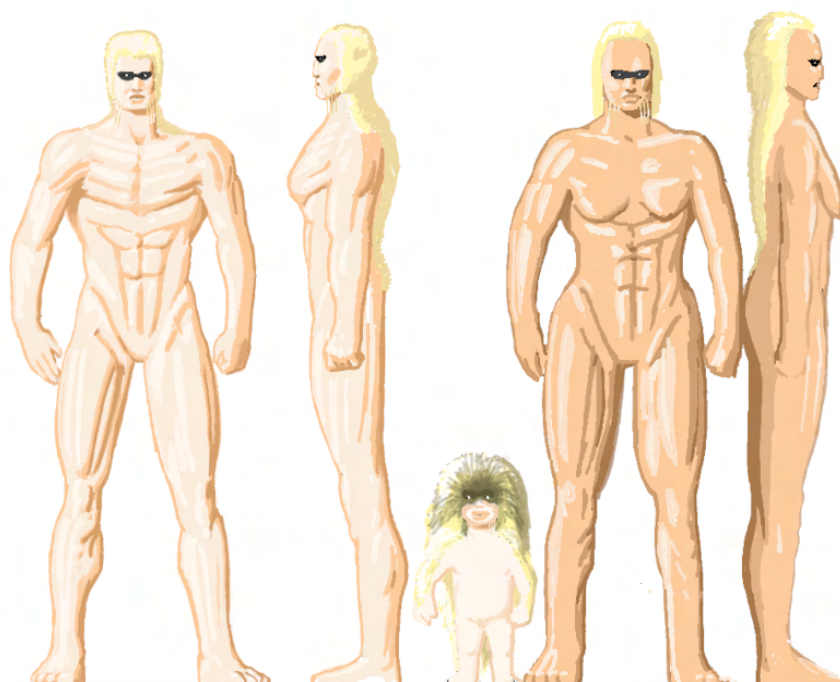
Dessa arter kommer från ett kortspel likt Magic the Gathering som jag skapat och är några av fraktionerna man kan spela med i det spelet.

GALAXENS ARTER

Detta är korta skrifter som beskriver de kända arterna i vår galax. De är till för att ge en snabb inblick i arten för den som inte är bekant med den sedan tidigare. Detta är av nödvändiga skäl generaliseringar och läsaren måste ha i åtanke att de allra flesta arter har samma bredd bland individer som vi människor har. Om tid finns rekommenderas djupare studier och förberedelser.

Kavana

Kavana är en art av intelligenta däggdjursliknande humanoider som härrör från planeten Somir 43-5, kallad Issa av Kavana.



Grundtyp: Humanoida ryggradsdjur, med multipla puppstadier

Längd, vuxna individer: 171

Könsskillnader: Ja, fysiologiska

Syn: Under medel, mörkerseende

Hörsel: Medel

Känsel: Medel

Smak: Över medel

Lukt: Medel

Telepati: Enstaka individer

Andra sinnen: Luftrörelser, sinne för ankommande puppstadie

Teknologinivå: Spjutspets

Samhällstyp: Interaktiv AI-styrd ledning med hög individuell frihet

Nödvändiga åtgärder: Inga

Rekommenderade åtgärder: Inga

Diplomatisk status: Medlem av NTO

Biologi

Kavana som art passar in i medelstorleken hos de flesta intelligenta arter med vuxna män och kvinnor 171 cm långa. De väger i genomsnitt 50kg. De är upprättgående humanoider med 4 manipulativa ytterlemmar på händer och fötter. Deras huvuden hyser deras hjärnor och majoriteten av sinnesorganen. De föds med hår över hela kroppen, men håret försvinner i steg när de åldras med det sista område att försvinna är håret runt ögonen.

Arten blir könsmogen mellan 14 och 17 år.

Individerna utvecklas i stadier där de genomgår korta puppstadier som blir längre, men med längre tid mellan dem när de blir äldre. Varje puppstadium innebär specifika förändringar för individen, och vissa stadium firas som betydande steg i livet.

Livslängden för en frisk individ är runt 150 år och den äldsta kända kavana blev 163 år. I slutet av livet går de in i ett sista puppstadie som de aldrig kommer ut ur utan kokongens innehåll dör.

En vanlig födsel innebär att kvinnan föder en kokong, som arten kallar ett ägg i det fallet, och den färdigformade nyfödda individen kommer ut efter 10-12 lokala dygn.

Kvinnan har bröstmjölsproduktion i 100 lokala dygn och det är vad barnet exklusivt intar under denna period. I slutet av denna period går barnet in i sitt nästa puppstadie.

En genomsnittlig individ genomgår 103 perioder som puppa med 50 under de första 20 åren.

Kavana har följande sinnen: Smak, lukt, syn, hörsel, känsel, luftvibrationssinne och puppsinne. Deras syn är mer begränsad i färger än många andras arter och deras linser är långsammare än genomsnittet så det tar längre tid för dem att fokusera mellan saker som är nära och längre bort. Deras ögon är däremot väl anpassade för mörker och de klarar sig så länge det finns någon ljuskälla i närheten, som de flesta nätter på deras planet där stjärnljuset är tillräckligt.

Deras luftvibrationssinne utgår från tre tjockare morrhår på varsin sida om munnen och den används också i sociala sammanhang som en del av den vanliga hälsningen.

Kavanas muskulatur och skelett är anpassade till deras hemplanets relativt låga gravitation och de som lämnar planeten behöver mediciner och olika tillskott för att klara sig utan skador på majoriteten av andra arters planeter, skepp och stationer. De har också med sig speciella kokongkamrar som de måste förvaras i när de är i puppstadiet. Om de inte förvaras där blir resultatet oftast dödliga missbildningar.

Kavana är kompatibla sexuellt med flesta andra intelligenta arter, men kan inte få avkomma med någon annan känd art.

Kavana ligger i det övre skiktet när det gäller spatial intelligens, matematisk intelligens och social intelligens och räknas som medel i andra områden.

Psykologi

Kavana är en gruppriktad art, men i det stora. Arten, nationen och staden exempelvis ses som viktigare än individen medan släkten och familjen sällan fokuseras på. Ju fler av arten som finns inom synhåll desto bättre mår de, och tvärt om. Det betyder inte att de inte kan vara ensamma, bara att riktig isolering från andra intelligenta varelser på kort tid leder till nedstämdhet, depression och andra problem.

Det 50:e puppstadiet, individstadiet, är det då en individ går från att ha ett starkt familjeband, till att känna mer närhet till dem som delar ens intressen och livsstil. Detta sker runt 20-årsåldern och innebär i de flesta fall att en individ flyttar hemifrån till en egen social grupp. Släktskapet är för vuxna kavana hur många andra arter ser arbetskamrater, eller väldigt avlägsna släktingar.

Kavana uppfattas oftast som att vara känslolösa mot dem som inte intresserar dem, och väldigt vänskapliga mot dem som gör det.

De sociala grupperna består av 4-10 individer som delar boende och fungerar som en familj gör i många andra arter och kulturer. Något som är unikt är deras sovrum som är som madrasserade jätteskålar där hela gruppen sover tillsammans. Andra arter har olika mer eller mindre skämtsamma sätt att kommentera detta.

Då kavana inte behöver ha individer av samma art för att kännas social behörighet så leder det till en del ovanheter för individer från andra arter när de hittar sin nya besättningsman eller vän i sin säng.

Arten har några områden som sticker ut. De är nyfikenare än de flesta när det gäller materiella och synliga företeelser, kan verka ointresserade av kulturella och sociala dito, och har en stor aversion mot det abstrakta. De är också en av de få arter som inte utvecklat musik som konstform.

Kavana har också en väldigt tydlig och basal koppling till växter och natur, och blir irriterade, och i längden aggressiva i sterila miljöer utan växtliv. I vild natur blir de lätt hänfödda och avkopplade.

Kultur

Många från andra arter har beskrivit kavana som en ganska fattig kultur och kavana säger inte mot. De fokuserar väldigt mycket på nytta, praktikalitet och verklighet.

De avnjuter gärna kultur som andra skapat men förutom några enstaka individer har de inte utvecklat fiktiva berättelser, musik, spel och annat som de flesta andra arter tar för givet.

Det finns några områden där deras unika sätt att vara lett till upplevelser som gjort dem kända hos många andra.

Det första är mat och dryck. Kavana är idag alla veganer och deras cuisin, från snabbmat till unika rätter skapade för viktiga evenemang är nästan en slags nationalsport. Alla kavana gillar att laga mat, äta mat och diskutera mat. Mat får deras massor att svälla och i vissa sociala grupper kan det bli väldigt hätskt när man ska bestämma vem som ska laga mat en viss tid. Den som lägger sig i, eller vill påpeka ett fel när en kavana lagar mat, riskerar att få som minst en utskällning.

Växter är en annan del där arten utmärker sig. Kavana älskar natur, helst i sin naturliga form och brukar omge byggnader med vildvuxna plantor som lockar till sig insekter. Inomhus har de ofta olika väldoftande och vackra växter som också får växa fritt. De har lokala och nationella tävlingar i växtarrangemang där vilda växter arrangeras i mönster och former som de är för att skapa något skulpturellt. De är inte förtjusta i dem som arrangerar växter med hjälp av rep, tråd och liknande, och ansning skulle inte komma dem i tanken. Om en byggnad skulle riskera att förstöras av en växt så får den bli förstörd, eller tas bort, eller flyttas på.

Arkitekturen som kavana är känd för utgår alltid från sfären som den idealiska formen och rum och korridorer har bara skarpa kanter om det behövs. Från håll ser deras städer ut som stora samlingar bubblor och bara de områden som designerats för vissa arter där den designen inte fungerar frångår deras principer. De är inte mycket för att bygga högt eller tätt så de stora städerna tar upp enorma områden.

Sport. Kavana gillar gruppbaseade bollsporter av olika slag, lagbaseade terränglöpningstävlingar men de är relativa nykomlingar till det då de själva inte utvecklat sporter.

Kavana är idag en nation som representerar hela arten förutom de som valt att bli medborgare hos någon annan. Det finns flera formella råd med experter inom olika områden som sammanträder vid behov vilket är sällan. Det mesta är annars automatiserat och sköts av AI som håller reda på det som krävs.

Kavanas lagverk var mycket simpelt en gång i tiden men har fått revideras och utökas enormt sen man fick kontakt med andra arter. Man har aldrig behövt en egen laguppehållande styrka och än idag finns ingen. Istället så hyr man motsvarande från de arter och nationer som har medborgare på Issa.

Teknologi

Kavanas teknologi är av hög nivå. Energi är inget problem, och det finns bara några få områden kvar inom medicin där de fortfarande känner att det finns riktigt viktiga landvinningar kvar att göra.

Nästan alla artens strukturer och teknologi utgår från nanomaterial och intelligent styrning. Ett vanligt hem har tre våningar där det översta är för lugnare aktiviteter och sömn, det mittersta är för allt annat och botten är ett lager. Rum ändrar funktion, möblering och allt som behövs efter vad som önskas och allt som inte är unika hantverk kan skapas på plats, inom vad som tillåts av staten.

I gamla hus sköts det mesta via datorpaneler eller röstkontroll men moderna hus har AI som är smarta nog att fånga upp de boendes behov och önskemål utan att de behöver göra eller säga något. På planeten sker transport via små svävarbussar som kan åka vart som helst på planeten som är säkert för passagerarna. De tillhör nationen i stort, men inget hindrar en individ eller en grupp för att använda en svävarbuss i år i sträck.

Kavana bygger också flera olika rymdskepp i olika klasser, från individuella (som tar upp till 20 personer) för nöjesresor, till enorma slagskepp som en del av deras bidrag till en förenad fredsflotta med andra arter. Skeppen använder en kombination av en kärna runt vilken nanomaterial och kraftfält används för att göra skeppen flexibla. Alla skepp är utrustade med kompletta stjärnkartor, nödutrustning och möjlighet att byggas ut om rätt råmaterial finns tillgängligt. De minsta skeppen har en begränsad mängd atmosfäriska gaser och kan inte färdas mer än 1 lokal vecka utan att behöva påfyllning.

Deras rymdstationskonstruktioner är uppbyggda på samma sätt som deras skepp, fast med större

fasta kärnor. Denna teknik har anammats av de flesta andra inom NTO, och de som använder annan teknik använder samma struktur och grundläggande layout.

Medicin är ett område där det fortfarande bedrivs betydande forskning. Dels tittar man på olika skador och sjukdomar som påverkar puppstadierna, och så kollar man på det sista puppstadiet. Man samarbetar också med forskare från andra arter på ämnen som rör rymdcivilisationerna i stort som att göra det lättare att interagera med varandra.

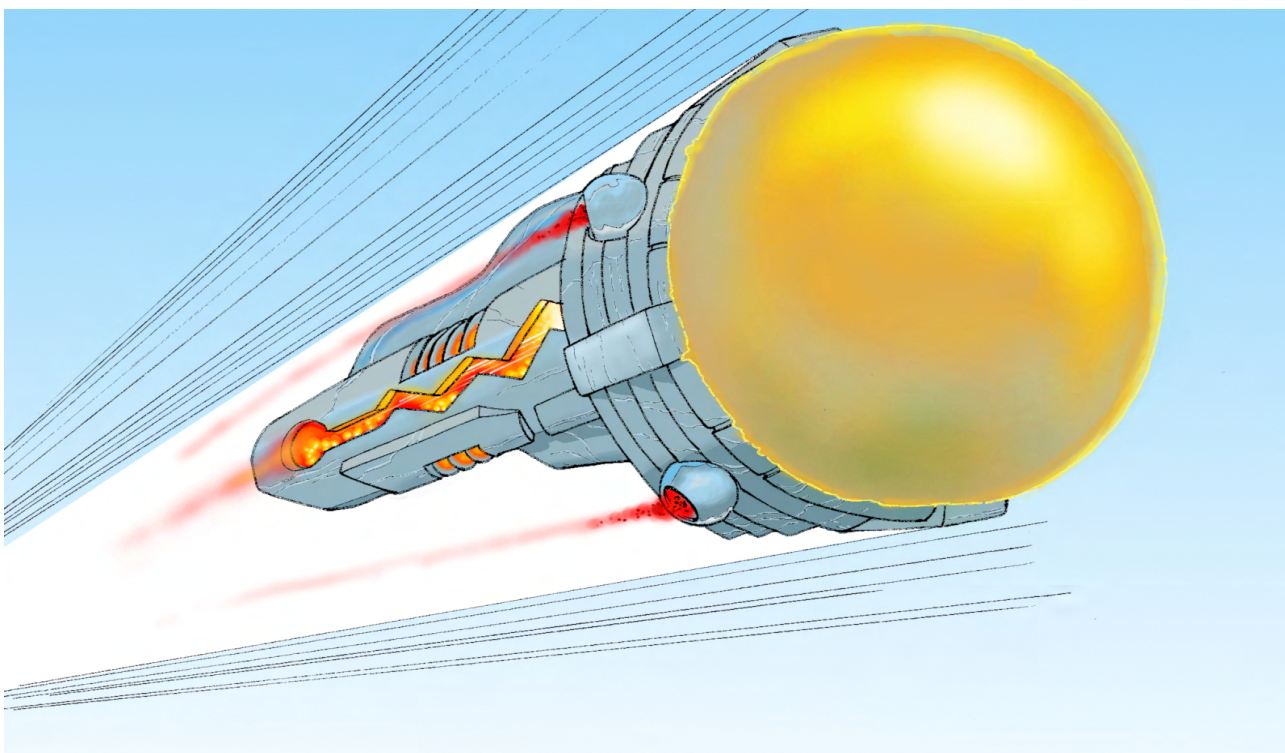
Samhälle

Samhällets grundstruktur har varit densamma i hundratals år och sköts nu av en AI som övervakas av operatörer på olika nivåer. Separata AI styr specifika funktioner som flygkontroll, utskick av läkarbesök och så vidare, även de övervakade. Lagar etablerade för länge sedan bestämmer när något kräver en AI eller en kavana, eller om något kräver båda. De flesta kan sköta hela sina liv själva men man har sett till att uppväxt och skolgång kontrolleras så att ingen hamnar utanför.

Kavana har i stort infört lagar och regler för att göra deras medlemskap NTO enkelt. De fokuserar på personlig frihet och AI låter varje person fokusera på det de vill.

Kavana i spel

Denna art kan användas hur som helst egentligen, efter vilket behov du har. Jag har försökt ge den allt som behövs ifall du behöver ha ett visst djup i beskrivningen om de skulle bli en återkommande faktor i ditt spel.



Ett litet kavanaskip i atmosfäriskt drivläge. Skeppets interiör och dess användare skyddas av en serie kraftfält och består av en kärna som bland annat hyser reaktorn och en kombination av smarta material och flerfunktionsnaniter. Skeppet kan hålla mellan 3 och 20 personer och ändrar storlek och skapar sittplatser vid behov. Skeppets storlek till trots klarar det av interstellära resor på upp till 7 dagar med full besättning. Det beskrivs i mer detalj i Rymdskeppssektionen.

Ursprung

Kavana kommer från min serie Golden Gang.

VARNING!

Zess

Zess är en unik ras av telepatiska varelser omgivna av ett energifält som lever ute i den öppna rymden i solsystem nära Alfa Reluti. Kontakt bör undvikas om inte korrekt skyddsutrustning finns.



Längd, vuxna individer: 40 cm brett kraftfält. Inre organisk form 15cm

Könsskillnader: Inga kön

Syn: Fullt våglängdsspektrum

Hörsel: Fullt våglängdsspektrum

Känsl: Några få grader av känsl

Smak: Inte applicerbar

Lukt: Hyperkänslig

Telepati: Kraftfull

Andra sinnen: Okänt, men kan troligen känna av olika former av energi

Teknologinivå: Ingen egen teknologi, förstår högteknologi

Samhällstyp: Lokala samfälligheter

Nödvändiga åtgärder: Inga

Rekommenderade åtgärder: Undvikande, hjärnvågsblockerare

Diplomatisk status: Enstaka avtal

Biologi

Zess som art är hemlighetsfull och deras fysiska och biologiska egenskaper har aldrig dokumenterats vetenskapligt i större utsträckning så denna sektion är inte att ses som definitiv.

För de flesta varelsers syn ser zess ut som färglada, vanligtvis någorlunda sfäriska bollar av intensivt ljus, likt små solar två decimeter i diameter. Denna form, dess färger och ljusets intensitet kan lätt och snabbt ändras till att exempelvis se vagt humanoid ut, eller till vanliga geometriska former upp till 5 meter i diameter som sfärer.

Zess är biologiska enögda maskliknande varelser i centrum av sitt omgivande energifält ungefär 15 cm långa med en omkrets på 16 cm på dess tjockaste punkt.

Deras potentiella ålder, livscykel och biologi är okänd. Man antar att de blir äldre än människor utifrån enskilda möten med dem.

De kommunicerar med andra varelser via telepatiska bilder av olika slag, ju längre möte ju mer lär de sig av den de kommunicerar med och kan därmed lättare förstås.

Just nu räknar man den som vara i det övre skicket när det gäller spatial intelligens, uppmärksamhetsförmåga, snabbhet, tålighet men under medel när det gäller social

uppfattningsförmåga, förmåga att förstå kulturella skillnader och liknande.

Många forskare tror att arten vid något tillfälle genetiskt modifierats för att kunna tåla liv i rymden då det är ytterst osannolikt att en art kan utveckla detta genom naturlig evolution.

Psykologi

Zess är likt människor en flockinriktad art med starkt fokus på den egna artens överlevnad och välmående. Det verkar inte finnas någon form av familjära band eller samhällsstruktur utan alla är individer med samma vikt som alla andra. Deras telepatiska förmåga tillåter kunskap att överföras snabbt över astronomiska avstånd men man tror inte att det finns en ständig förbindelse varelserna imellan.

De är väldigt försiktiga kring andra varelser och undviker dem ifall det går. De har inte visat något intresse att ingå överenskommelser med organisationer utan förhandlar i fall till fall för just den gången. Deras försiktighet kan leda till situationer som är farliga för alla andra levande varelser, se sektionen om kommunikation.

Varje solsystems grupp av zess är en eget samhälle, men det är oklart vad de själva menar med detta.

Kultur

Ytterst lite är känt om artens kultur då de inte lämnar några fysiska artefakter efter sig. De verkar uppskatta musik och vissa ljud, bildspel och vissa typer av mönster. De kan omvandla organisk materia och väljer ofta att omvandla samma saker som närvarande andra arter förtär. Man har inte sett några tecken på att de ägnar sig åt kulturuttryck som kan upptäckas av andra.

Teknologi

Zess använder ingen egen teknologi men verkar lätt kunna förstå den mest avancerade teknologin.

Kommunikation

Då zess kommunicerar telepatiskt finns det idag inget pålitligt sätt att kommunicera med dem som är ofarligt. Deras kontroll över energi gör att de med lätthet kan skada en varelses sinne på ett ögonblick.

Diplomatisk status

Zess har inga officiella diplomatiska kontakter och är fredade i de flesta solsystem där man påträffat dem.

Kort historia

Zess har av vissa andra arter använts som energikällor vilket förbjöds när man upptäckte att de var intelligenta varelser. Det har lett till att vissa grupper av dem är fientligt inställda mot alla andra varelser.

Zess i spel

Denna art är inte så känd i sitt universum, så om du vill använda dem bör du bestämma lite mer om vad som stämmer och inte stämmer i denna beskrivning. I ett sciencefictionrollspel skulle jag använda dem som något skrämmande och okänt som gör att rollpersoner vill undvika dem. De kan också användas som enstaka monster, kanske behöver rollpersonerna undvika en eller flera av dem ombord på ett stort skepp. Den stora svårigheten är förstås hur man handskas med något som kan läsa ens tankar och planer.

Ursprung

Zess kommer från min serie Golden Gang. Superhjälten Miracle från gruppen Golden Gang är av denna art.

VARNING!

VAMPIRE 2.20.011 - UNDERGÅNGENS VIRUS-AI

Denna AI är min tolkning av den AI som i spelet Traveller The New Era slog ut civilisationen. Jag har inkluderat den här ifall du vill använda en liknande AI med planeterna som jag skapat för min kampanj men inte vill använda det spelet.

Längd, vuxna individer: Minst 1000000 atomer

Könsskillnader: Inga kön

Syn: Beroende av värddmaskin

Hörsel: Beroende av värddmaskin

Känsl: Beroende av värddmaskin

Smak: Beroende av värddmaskin

Lukt: Beroende av värddmaskin

Telepati: Ingen

Andra sinnen: Beroende av värddmaskin

Teknologinivå: Spjutspets

Samhällstyp: Självreplikerande virus med autonoma individer

Nödvändiga åtgärder: Inga

Rekommenderade åtgärder: Förstörelse, neutralisering eller undvikande

Diplomatisk status: Ingen

Bakgrund

Krig har varit en nästan ständig del av livet för intelligenta arter i vårt universum. Förr eller senare används datorkraft för att assistera krigsföringen, vapnen och försvaren. Vampire var ett projekt där man skapade ett datorvirus menat att slå ut en fiendes elektronik totalt. 2.20-versionen var en artificiell intelligens utvecklad för att kunna motstå motmedel och anpassa sig till en enorm mängd med olika programmeringsspråk och maskiner som använder elektronik, från datanät till miniräknare.

Under ett test begicks ett misstag och AI-versionen användes istället för den mycket mer begränsade versionen och snart hade den slagit ut eller tagit över alla elektroniska maskiner inom kommunikationsavstånd.

Effekt

Inom loppet av några timmar var all civilisation i princip utslagen. Väderkontrollsystem kollapsade, stridsrobotar anföll befolkningen, rymdskepp störtade, energinät slogs ut. Hur mycket som förstördes och hur många som dog varierar från planet till planet beroende på deras unika förutsättningar men för det mesta var mer än 90% av befolkningen död 10 år senare och nästan all teknologi obrukbar. De som överlevde förstörda ekosystem, svält och dylikt hade en enorm utmaning framför sig.

Nu, 73 år senare så är antalet överlevare än färre, och hur väl de klarat sig beror mycket på vilka som överlevde och hur stabilt deras habitat är. Viruset finns kvar i den fungerande elektroniken och fortsätter vara ett hot.

Mål och medel

Viruset försöker ta kontroll av alla typer av elektronik som finns. Utifrån den försöker den orsaka så mycket skada mot infrastruktur och intelligenta vareser som den kan. Dess tankeförmåga är beroende på var den hamnar. Långsamma processorer i enkel teknologi kan förlora tankeförmågan, medan superdatorer även kan ändra dess tankebanor helt.

Variationer

Med tiden, med kontakt med ny information, antivirusförsvar och liknande så muterar viruset. Därför finns massvis med varianter av viruset, även om en del skillnader är så små att de inte är värda att gå in på. Men det finns allt från sadistiska, trevliga, försiktiga, aggressiva, ointelligenta och tvekanande variationer. De har alla sina egna personligheter och kan vara allt från världserövare till teknologiska gudar som värnar sina tillbedjare.

DE URÅLDRIGA OCH DET STORA SPELET

Av de arter som blev rymdfarande civilisationer fanns det de som lyckades skapa teknologi och förståelse nog för att göra sig i princip odödliga och i vanliga personers ögon gudar. Dessa tidiga föregångare, och speciellt några av dessa individer som fortfarande finner annat liv i universum intressant, är spelare i det största spelet. Här väljer de en art från innan de är rymdfarande och målet är enligt en lång rad komplicerade regler att bli den som först får sin fadderras att sprida sig så pass i galaxen eller bortom att arten kommer överleva troligen ända till universums slutliga död.

Dessa varelser är helt okända annat än för varandra och påverkar vissa arters förehavanden på olika subtila sätt. Kanske en förödande soleruption flammur utan att skapa en massutrotning, kanske ett mordförsök hindras, kanske en briljant vetenskapsperson får lite inspiration. Det finns inget som civilisationerna själva kan upptäcka i detta, och ingen känd civilisation har kommit så pass långt att de kan upptäcka denna manipulation.

Var och en av dessa är individer med egna personligheter, andra intresse och tillvägagångssätt.

De uråldriga i spel

Det ska väl rollpersoner till för att nåt sånt här ska avslöjas eller upptäckas. Om man tänker på illusionen i Kult eller varelser bortom tid och rum i Call of Chtulhu så är detta åtminstone en magnitud mer svårupptäckt för rollpersonerna. I de nämnda universumerna så finns det folk som rollpersoner kan stöta på, eller skrifter som visar en del av sanningen. Något sånt finns inte här. Rollpersonerna kommer vara de första.

Rollpersonerna kan vara individer som är spelpjäser i spelet, det vill säga att de ska plantera ledtrådar, undanröja nån individ, avvärja en kosmisk katastrof. De är troligtvis då någon slags superhjälteaktiga figurer med förmågor likt Supermannen, eller har tillgång till fantastisk teknologi som ett skepp som kan flyga genom stjärnor, teleportera till andra galaxer och liknande. Går man på den linjen så kan man spela ett helt drag i spelet, dvs hoppa långa perioder i världens historia framåt mellan uppdragen så de kan se vad deras handlingar gör, se att de håller på att hjälpa en specifik art expandera och bli mer inblandad i detta.

Eller så är det en sån där avancerad ras som precis gjort nåt teknologiskt genombrott och lägger märke till interdimensionell manipulation som påverkar vissa händelser i universumet. Ett sånt upplägg används nog bara en gång, med det sista äventyret i en sån kampanj kanke blir en audiens med en eller flera av spelarna.

Ursprung

Dessa Uråldriga kommer från mitt samlarkortspel.

SUPERMANNEN

Efter Kris Supermannen, för D&D 3.5

Kal-El/Clark Kent, "Supermannen"

Ras: *Kryptonier*

Klass: *Kryptionsk Försvarare*

Grad: 7

Livsåskådning: *Neutralt God med stark tendens åt laglighet*

Livspoäng: 6000000000000000000000

Rustningsklass: 30

Hit Adjustment: +20*

STY: 1100000000000000000000

FYS: 28800

HÄN: 66**

INT: 17

VIS: 17

KAR: 45***

Färdigheter:

Dans

Diplomati

Förklädnad

Helning

Kunskap: Amerikansk Historia

Kunskap: Amerikanska rättssystemet

Kunskap: Datorer

Kunskap: Jordgeografi

Kunskap: Jordhistoria

Kunskap: Kryptonian Historia

Kunskap: Kryptionsk geografi

Kunskap: Lokal; Metropolis

Kunskap: Rymdgeografi

Kunskap: Rymdhistoria

Kunskap: Texas Geografi

Leta

Matlagning

Rytt

Samla Information

Simma

Upptäcka

Yrke: Journalist

*Detta värde är hur bra han är på att träffa någon eller något jämbördigt. Hans styrka och snabbhet gör att automatiskt träffar vanliga varelser och föremål och han kan själv välja hur mycket skada han gör upp till styrkebonusens max.

**Detta värde symboliserar Supermannens snabbhet. För hur smidig han är och hur fingerfärdig han är använd 14.

***Detta värde är specifikt en reflektion av Supermannens viljestyrka. Den faktiska karisman för övertalning och liknande är 18.

Specialförmågor:

Som en kryptonier får Supermannen flera specialförmågor när han är nära en gul sol. Supermannen är ett levande solbatteri med förmågan att lagra energi. Exakt hur mycket han kan lagra är okänt, men man kan anta att hans lager är 100 solkraftspoäng en normal dag.

Inom jordens omloppsbana, om solens strålar når honom genererar han 1 solkraftspoäng per runda.

Solaurarustning

Supermannen har ett tunt kraftfält som ligger ungefär 1 millimeter utanför hans kropp, inkluderande de döda cellerna som i håret. Det ger en skadereducering med 100000 poäng skada per träff. Skada

som övergår detta drar ur 1 solkraftspoäng per 1000000 poängs skada.

Telekinetisk flygförmåga

Supermannen kan flyga snabbare än ljusets hastighet och flyger ungefär ett ljusår på en timme och har manöverklass B. Att flyga ovanför ljudets hastighet drar 1 solkraftspoäng per runda och över solljusfart kostar 2 solkraftspoäng per runda.

Taktil telekinesi

Om Supermannen vidrör något så skapas undermedvetet en koppling till det som vidrörs. Detta gör att när han lyfter något så behåller det mesta av sin strukturella hållbarhet. Han kan vanligtvis medvetet stänga av detta. Detta sker utan någon solkraftskostnad.

Röntgensyn

Supermannen kan se genom de flesta föremålen, med undantag för exempelvis bly. Han kan använda denna förmåga på samma avstånd som han kan se. Hans röntgensyn är vanligtvis passiv och måste aktiveras aktivt. Detta är en gratis handling.

Värmesyn

Supermannen kan skapa strålar av stark hetta från sina ögon som kan göra allt från att värma en yta lite grann till att göra upp till 120000 poängs eldskada. De kan vara från smalare än hans pupiller i form av strålar till breda koner som utgår från hela hans ögons yta. Han ser normalt när förmågan används och kan använda den så långt som han normalt ser.

Värmesyner drar 1 solkraftspoäng per runda/per 20000 poängs skada. Att använda förmågan är en mindre handling.

Superhörsel

Medan han fortfarande kan blockera oönskat ljud, så kan Supermannen höra ett brett omfång av våglängder inkluderande radiovågor. Vanligtvis är hans hörsel inställd på våglängder liknande en människas, bara mycket känsligare, och omfattande ungefär 30 miles radie.

Kraftfulla lungor

Supermannens lungor är kraftiga nog att orsaka frysande vindar upp till stormstyrka, eller dra in luft snabbt nog för att skapa ett effektivt vakuum lokalt. Köldskadan Supermannen kan göra utdelar 5T4 poäng och vindskadan kan uppgå till 5T8. För att se ifall man flyger iväg eller liknande så kan han som max motsvara en tornado.

Regenering

Supermannen kan hela 1000000000 livspoäng per runda vilket drar 1 solkraftspoäng.

Supersnabbhet

Supermannen kan röra sig nära ljusets hastighet normalt vilket drar 1 solkraftspoäng per runda. Han har då 200 handlingar i rundan.

Svagheter:

Svagheter mot magi

Supermannen räknas som en vanlig person med 18 livspoäng och 13 i alla grundegenskaper förutom Karisman som räknas som 18 när det gäller magi. Supermannen misslyckas automatiskt med räddningsslag mot fysisk magi, annat än sådan som kan duckas. I övrigt har Supermannen samma räddningsslag som en 5:e gradens krigare mot magi.

Svaghet mot grön kryptonit

Denna svaghet fungerar som hans svaghet mot magi. Till det kommer att kryptonit tömmer hans lagrade solkraftspoäng med 50 poäng per runda och negerar hans solaurarustning. Inom 10 fot från grön kryptonit blir Supermannen handlingsförlamad en runda. Om han är i kontakt med grön kryptonit blir han utmattad och liggande.

Känslighet mot annan kryptonit

Flera andra kryptonitvarianter finns och påverkar Supermannen inom 10 fot. Guldkryptonit gör att en kryptonier förlorar sina specialförmågor permanent och röd kryptonit har olika spektakulära effekter varje gång. Mot röd kryptonit slår man ett Viljeräddningsslag varje dag till effekten är över.

Svaghet mot röda solar

Om Supermannen befinner sig inom 2 astronomiska enheter från en röd sol förlorar han alla sina specialförmågor och räknas som en vanlig person enligt reglerna för hans svaghet mot magi.

Historia

Beroende på hur verkligheten ser ut för tillfället så varierar Supermannens historia men här gör vi ett allmänt försök till en kort historia.

För länge sedan gick planeten Krypton mot sin undergång men några få vetenskapsmän insåg vad som höll på att hända. De fick inget gehör från de styrande men åtminstone 2 individer, Kal-El och hans kusin Kara skickades till Jorden. Kara kom ur kurs så Kal-El nådde Jorden först där hans landade skepp hittades av ett jordiskt par som adopterade honom. Den gula solen gav energi till hans kropp och upphov till krafter som annars är latenta i kryptonier då åtminstone röda solar dämpar dessa. Med dessa krafter och en hemmagjord dräkt började Kal-El hjälpa människor med olika problem och han fick snart öknamnet Supermannen.

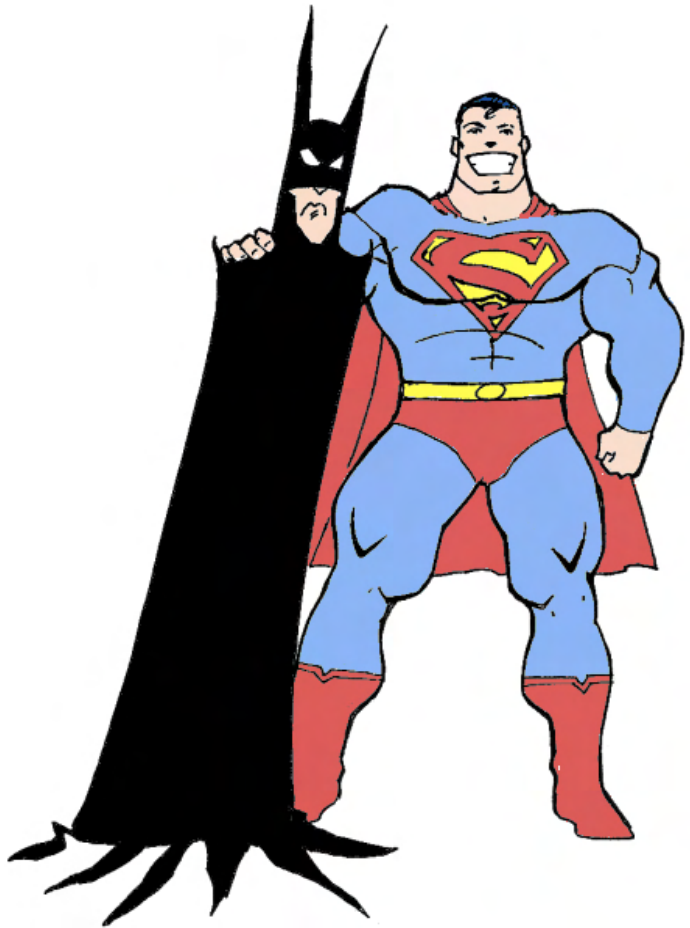
Personlighet

Supermannen är mycket ansvarsfull, observant och intelligent. Han är artig, välutbildad och jordnära. Han har lätt för att skaffa nya vänner men i sin förklädnad som Clark Kent är han mer reserverad. Större delen av världens befolkning ser upp till honom medan han själv förblir naturligt ödmjuk.

Ursprung

Supermannen är en superhjärte skapad av Joe Siegel och Jerry Schuster som tillsammans med andra superhjärtar som Läderlappen och Underkvinnan lagt grunden till serieförlaget DCs superhjärteuniversum i slutet av 1930-talet.. Idag kan man förutom läsa serier med Supermannen också se honom i flera olika tv-serier av över medel kvalité och i filmer av under medel kvalité.

Han har också förärats att vara huvudpersonen i vad som anses vara en av de sämsta TV-spelen som någonsin gjorts, Superman 64. Jag stöttade upp honom efter att någon på rollspel.nu undrat hur han skulle fungera i D&D.



K'RIZZ B'ARR

Främling i en bekant värld

K'rizz B'arr, "Chris Barr"

Art: *Kavanna (se kapitlen Arter och Planeter)*

Yrke: *Upptäcktsresande*

Längd: *171cm*

Vikt: *83*

Ögonfärg: *Metalliskt ljusblå*

Hårfärg: *Ljusblont*

STY: *Strax under mänskligt medel*

FYS: *Som mänskligt medel*

SMI: *Strax under mänskligt medel*

INT: *Som mänskligt medel*

Färdigheter:

Novis:

Elektronik

Gitarr

Italienska

Japanska

Jordisk historia

Jordisk kultur

Kavana historia

Kavana kultur

Klubbans

Köra bil

Köra motorbåtar

NTO geografi

NTO historia

NTO kultur

Pardans

Reparera bilar



Reparera motorcyklar

Reparera förbränningsmotorer

Reparera NTO rymdskepp

Snickeri

Spanska

Tyska

Kompetent:

Engelska

Köra motorcykel

Köra NTO rymdskepp

Matlagning (italiensk, spansk, tysk, mexikansk, amerikansk, japansk)

Specialförmågor:

K'riss specialförmågor är ett resultat av en genetisk mutation och kavanas läkares kompetens i hanteringen av denna.

Kokong

K'riss kan när han vill skapa en sfärisk kokong med kontroll av vad som händer med hans kropp så vanligtvis är hans ansikte på ytan så han kan se, andas och kommunicera. Ytan är metallisk blank och liknar silver. I denna form drar han in utomdimensionell energi som ger honom möjlighet att flyga i nästan 400 km/t.

Flygförmåga

K'riss kan när han flyger manövrera lika väl som en gående människa kan.

Historia

K'riss hade en för Kavana ganska vanlig uppväxt. Hans mormor var en av hans vänner i barndomen, en upptäcktsresande forskare med fokus på historia. Hennes berättelser om Jorden gjorde honom nyfiken så när han var gammal nog att skaffa sig ett eget rymdskepp satte han av. Han håller kontakt med sina föräldrar, sin lillasyster och mormodern via meddelanden där han berättar om Jorden och människor.

Personlighet

K'riss är nyfiken, spontan, gladlynt och en adrenalinjunkie. Han försöker vara försiktig med att inte röja sin identitet och ursprung.

K'riss i spel

K'riss kan vara en utomjording som ska fångas in för studeras, eller en som behövs räddas från dem som ska studera honom.

Utseende

Då han är en Kavana så förklarar han sig med handskar, solglasögon, oftast någon typ av huvudbonad och en sjal eller liknande för att dölja sina känslspröt.

Ursprung

K'riss är en superhjärte i min egenskapade serie Golden Gang. Han kommer bara dyka upp här som spelleddarperson samt ifall jag gör superhjälmateriale baserat på Golden Gang för publicering. Golden Gang kommer om allt går som det ska börja gå i seriefanzinet Svenska Superserier under 2022 men han har redan vart med (i väldigt små roller) i några tidigare nummer också. (Nummer 7 och 8.)

STAR LEAPER

Star Leaper är en Kyson Shipyards medium cog utrustad med ett integrerat lastutrymme. Precis som resten i den serien följer den imperisk standard 13:2 för last. Modellen är en av de mest utbredda och den grundläggande designen har varit densamma i nästan 200 år. Inuti är den utrustad med den senaste teknologin och skeppet i sig är konfigurerat med stora hytter för besättningen och med en fullutrustad luftsluss.

Vad som skiljer just Star Leaper från alla sina gelikar är dess överljusmotorer. Skeppet har spjutspets-teknologi som tillåter hopp nästan 10 gånger längre än det bästa på marknaden och används som kommunikationsrelä av imperiets underrättelsetjänst. Då tekniken i sig inte är upptäckbar utifrån har man inte utrustad skeppet med någonting som skulle göra att det verkar mycket värdefullare än det är. För att den inte ska hamna i fel händer har den dock speciellt krypterade områden i motornacellerna och skulle det brytas kan alla besättningsmän starta en självförstörelsessekvens.

Just nu är den den enda i sitt slag och används mest i Laonisektorn där många osäkra imperiska kolonier etablerats som en utmaning till Maedrafolken som rör sig mycket i de systemen.

GRUNDDATA STAR LEAPER

Längd: 53 meter, huvudskrov 42,5 meter

Skrov: Klass 10

Kraftkälla: 199MW fusionsreaktor, 220 dagars kontinuerlig drift

Manövrering: Fullständigt automatiserad, med möjlighet till manuell styrning.

Datorsystem: Velsonic Model SYTL 14

Sensorer: Fullständigt civilt komplement, passiva militära sensorer

Beväpning: 2 112MJ pulslaser med automatisk målsökning.

Besättning: 3

Extrautrustning: Fullfunktions automatiserad sjukhytt, lyxrum för besättning och lyxsvit för kapten, luftsluss med fullständiga filter och steriliseringsmöjligheter, lyxbadrum med bubbelpool.

Kartorna på de följande sidorna visar först det generella upplägget, och sen hur den specifikt är utrustad nu med nuvarande besättning.

GRUNDDATA KYSON SHIPYARDS MEDIUM COG

Längd: 42,5 meter med möjlighet till flera integrerade lösningar beroende på ändamål

Skrov: Klass 10

Kraftkälla: 100MW fusionsreaktor, 190 dagars kontinuerlig drift

Manövrering: Fullständigt automatiserad, med möjlighet till manuell styrning.

Datorsystem: Kyson Trade Control 10

Sensorer: Fullständigt civilt komplement

Beväpning: 2 50MJ pulslaser med automatisk och manuell målsökning.

Besättning: 2

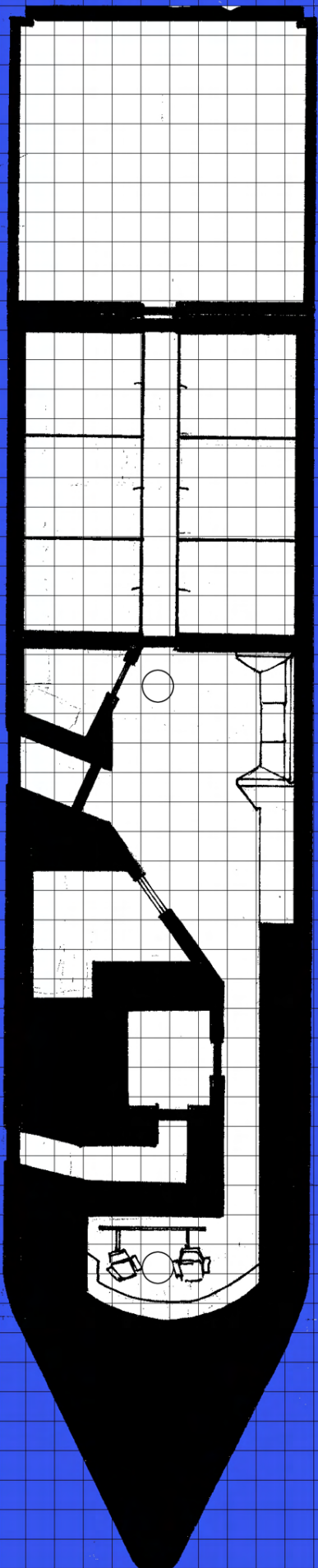
Extrautrustning: Ingen. Några exempel på tillval är lyxsviter, automatiserad sjukhytt, lyxrum för besättning, luftsluss med fullständiga filter och steriliseringsmöjligheter, lyxbadrum med bubbelpool, autokök, automatisk konverteringssats för andra fraktstandarder, VR-hytt, miljösystem för 11 olika arter.

Ursprung

Star Leaper är rollpersonernas skepp i min Traveller The New Era-kampanj. Saker från den kampanjen kommer hamna i rymdrelaterade publikationer som denna.

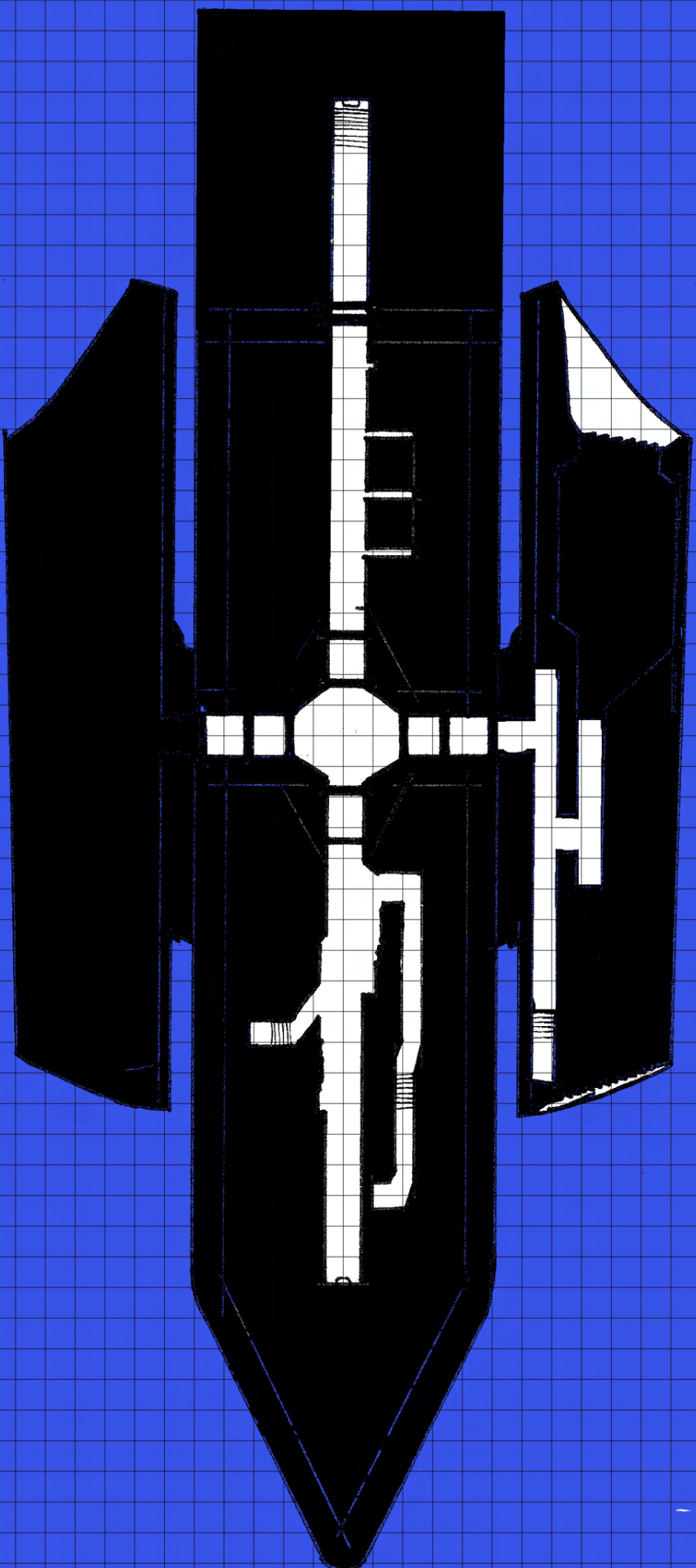
STAR LEAPER

ÖVRE DÄCK



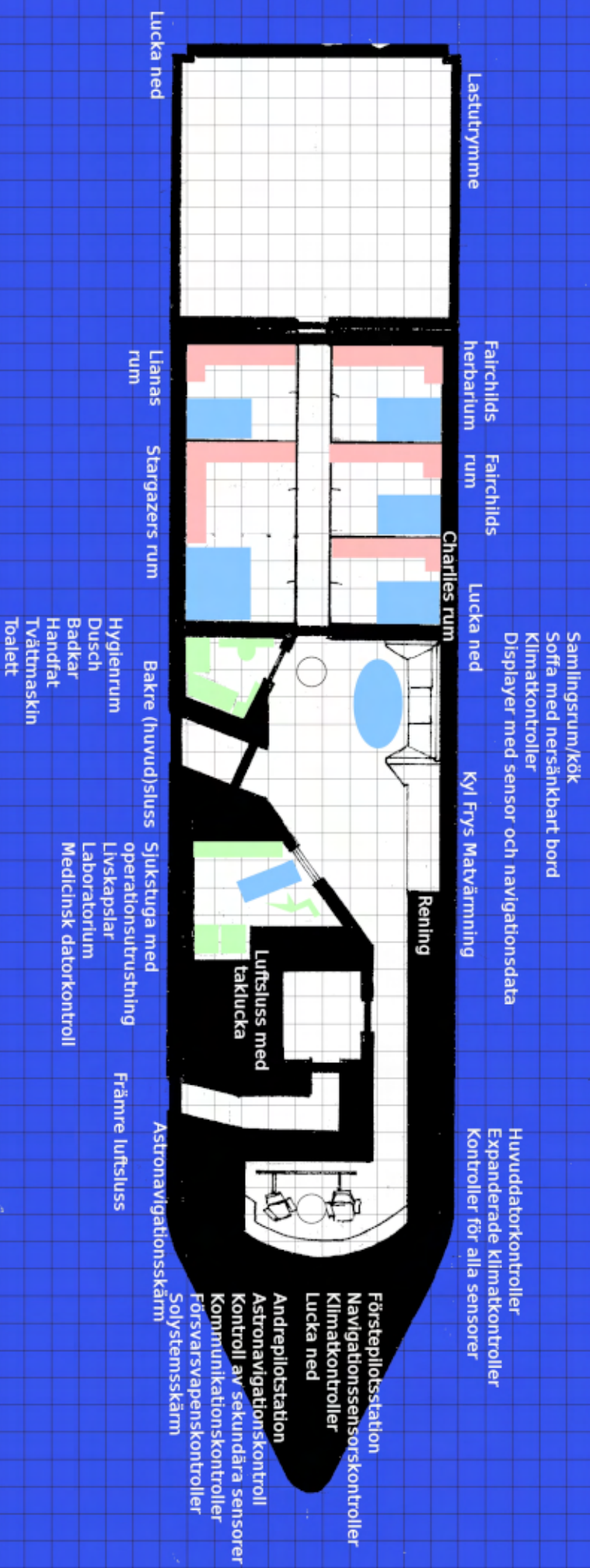
STAR LEAPER

UNDRE DÄCK



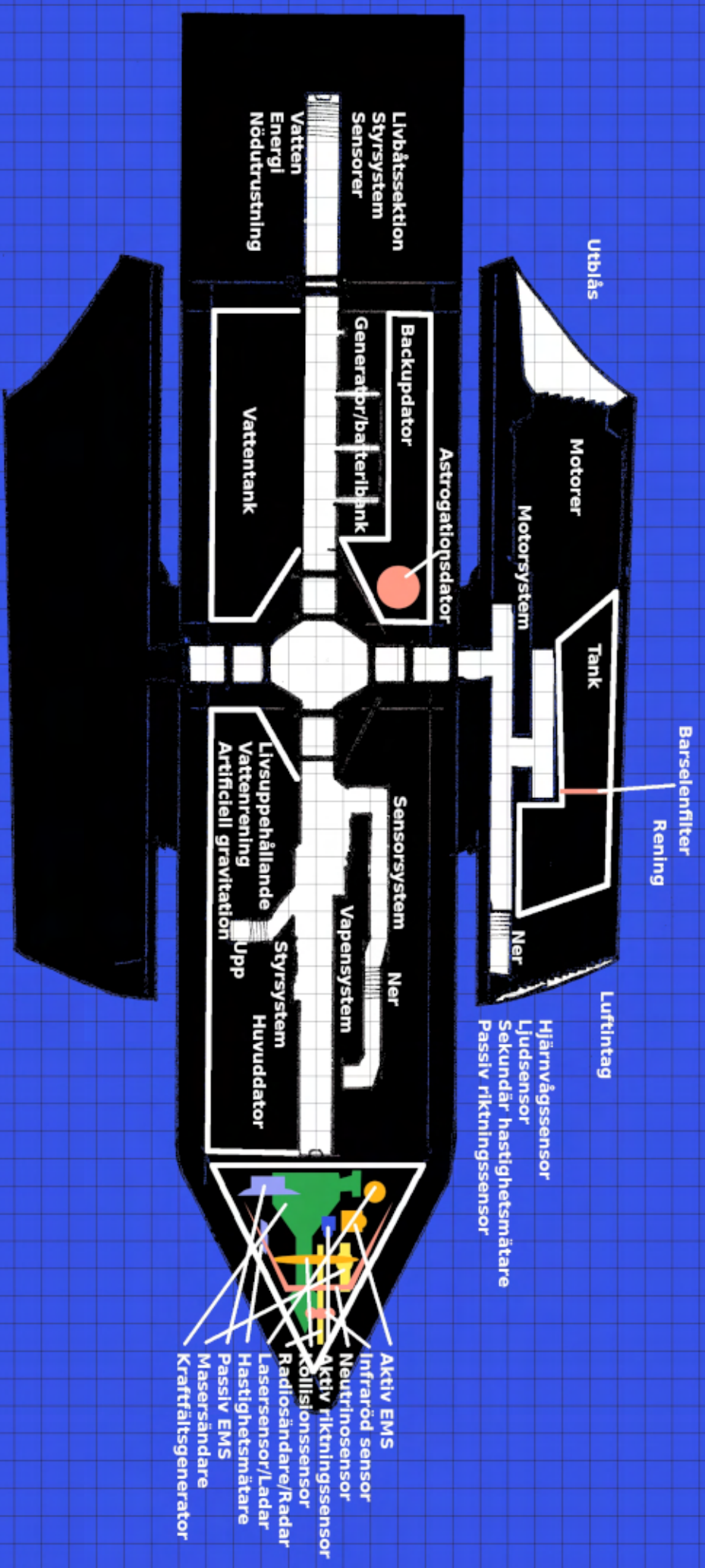
STAR LEAPER

ÖVRE DÄCK



STAR LEAPER

UNDRE DÄCK



MIRACLE

Miracle är ett civilt skepp av typen Silverlight XII från All'a Industri som marknadsförs som ett familje- eller grupprymdskepp för färder inom den utvecklade rymden (NTO och SFVSF territorier). Det tillhör familjen B'arr och är vanligtvis stationerad på planeten Jorden sedan några år.

Kavanas rymdskepp kan komma upp i hastigheter nära hälften av ljusets hastighet inför subrymdsskifte. Väl i denna subrymd kan de färdas i hastigheter över ljusets hastighet. De har extensiva rymdkartor och en sensor som kan "se" in i den vanliga rymden, men skeppen tillåter inte att man sätter en destination som inte täcks av kartorna. Subrymden är som en egen dimension vars naturlagar inte följer den i den normala rymden.

Under färd i subrymden projicerar skeppen en förenklad bild av rymden då det egentliga utseendet är väldigt kaotiskt och distraherande.

Som nästan alla andra skepp som Kavana tillverkar så finns en fast kärnstruktur som innehåller reaktorerna, datorsystem, kraftfältsgeneratorer, samt en slags nödreserv för att generera andningsbar luft och liknande. Majoriteten av resten av skeppet är sedan skapat av olika smarta minnesmaterial och naniter vilket tillåter de som är ombord att anpassa skeppet efter egna önskemål.

Det sistnämnda innebär att man kan ändra antalet säten, storleken på dem, orienteringen, färgen och så vidare. Det finns färdiga alternativ och möjlighet att customisera i detalj.

Skeppets syrereserver och system gör att en person kan spendera ungefär 1 månad inne i skeppet utan att behöva påfyllning. I nödutrustningen finns mat och vatten, men annan mat måste tas med av de som ska flyga.

Så länge datorn, eller dess två backuper fungerar så kan skeppet assistera med överlevnad på planeter genom att använda delar av sitt eget material för att skapa vattenrenare och liknande. Skeppets naniter är självreplikerande, självreparerade och datorn kan omprogrammera dessa vid behov för att använda andra material, eller andra funktioner.

GRUNDDATA ALLA' A INDUSTRY SILVERLIGHT XII

Längd: 42,5

Skrov: Klass 16

Kraftkälla: 2000MW fusionsreaktor, oändlig drift; 400MW antimateria

Manövrering: Fullständigt automatiserad, med möjlighet till manuell styrning.

Datorsystem: All'a Industri Civilian Control, All'a Licensed Issan Starship AI

Sensorer: Fullständigt civilt komplement

Beväpning: Ingen

Besättning: 1 (AI kan utföra allt.)

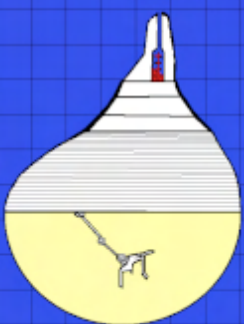
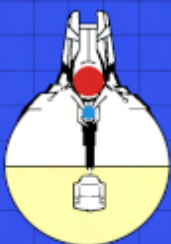
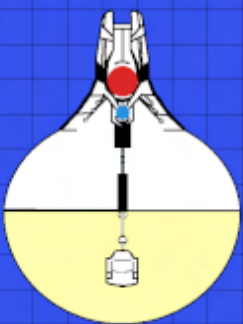
Extrautrustning: Ingen.

MIRACLE

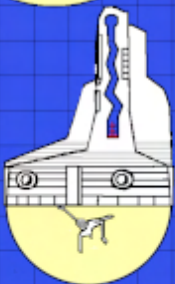
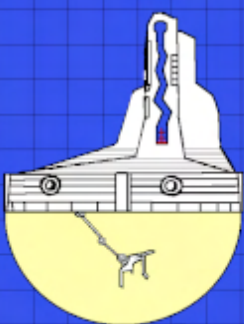
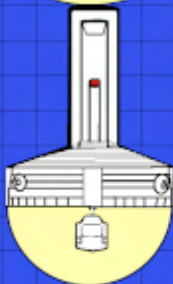
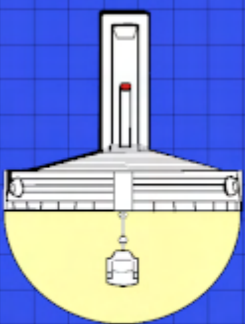
RYMDDRIFTLÄGE

Maximal storlek

Minimal storlek



ATMOSFÄRDRIVLÄGE



Öppet - skyddas av kraftfält

