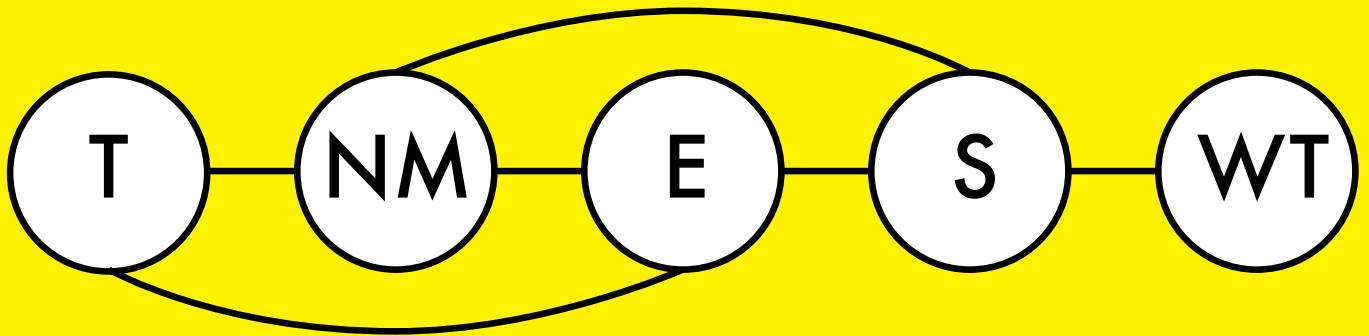


Den långa, tysta natten



av Åsa Roos
Ett äventyr till Diaspora
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Miriam tittade upp mot himlen med ögon som nästan bränts ut av den dundrande solstormen.

Hennes dräkt pep ynkligt av brist på syre, förlorad integritet, trasiga system. Med höger hand slog hon in siffror på panelen på den vänstra armen, och dräktens ömkliga överlevnadsinstinkter tystnade. Både Miriam och, i någon utsträckning, dräkten visste att det här var slutet. Ensam på en värld så vacker att den fick hjärtat att värka av skönhet. När syremätaren i ögonvrån gick ner på rött slöt Miriam ögonen. Det var en sak att förstå att livet var på väg att ta slut, en helt annan sak att uppleva det.

Med tunga andetag föll hon baklänges ner på marken, täckt av glittrande stoft. Den rulle med papper hon hållit krampaktigt i vänster hand rullade en bit bort från kroppen. För ett ögonblick såg det ut som att papprena skulle fatta eld, men solstormen dog ut, och temperatur och ljus närmade sig normala värden.

På slätten låg en gammal kvinna med vit rymdräkt. En rulle papper vid hennes sida. Det gyllene dammet rörde sig över den vindpinade marken. Snart fanns inga spår av Miriam. Bara ännu en dyn i ett hav av guld.

Caveat lector!

Den långa, tysta natten är ett äventyr till Diaspora, eller snarare kanske jag borde säga att Den långa, tysta natten är ett äventyrssuppslag och ett system att vistas i för Diaspora. Diaspora är ett kollaborativt rollspel, där spelarna tillsammans bygger en omgivning. I normala fall är det ett rollspel jag inte skulle tagit med i 20.000-teckenprojektet, men jag fick en idé och kunde inte låta bli. Det jag - något förmätet - har gjort är att bygga ett kluster och släppa ner lite aspekter samt en idé till ett äventyr. Vanligtvis hade jag här varnat att Den långa, tysta natten är ett äventyr i 20.000-teckenserienprojektet och att det kan tänkas lida lite av att det är kort, samt på sina ställen saknar information, men eftersom det handlar om Diaspora bör det redan finnas en viss vana att hantera improvisation. Det jag erbjuder är en plats och en bakgrund. Resten kan spelarna med största säkerhet ordna på egen hand.

Stämningen i äventyret

Stämningen borde framgå ganska väl av titeln. Det handlar om ett system med hemligheter och rikedomar, men även faror. "Livet är ömtåligt" är en aspekt i systemet. Det finns fler, men den har varit särskilt viktig för mig.

Äventyrssuppslag

Jag skrev Den långa, tysta natten med ett specifikt äventyr i åtanke, och det var att hitta Xambala, en i det närmaste mytisk stad som huserat en främmande ras. Xambala trodde man länge var en myt, tills dess att ett forskarlag lett av Miriam Saxxon visade på att staden förmodligen inte var så mytisk som man tidigare trott.

Viss teknologi i systemet Terebintha pekar på att människor haft kontakt med den främmande rasen och att de i den kontakten fått med sig mer än bara teknologi. DNA i människor som bor i Sardis och Terebintha bär subtila förändringar som forskare har svårt att förklara.

En jakt på staden Xambala börjar förmodligen med Miriam Saxxon. Hur den fortskrider är upp till spelare och spelledaren.

Illustrationen på omslaget är författarens



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Den långa, tysta natten

Utöver Xambala finns så klart en rad olika företeelser att undersöka. Terebintha med sin kultur i förfall och den teknologi som ligger till grund för hela kulturen.

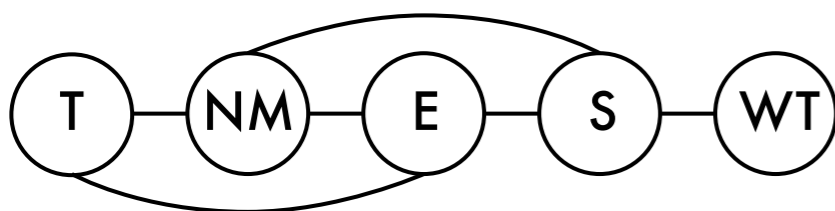
Rollpersonerna kan även bli insnärjda i de konspirationer och det spioneri som förekommer på Eschaton. Eller kanske blir de indragna i en av de långdragna, höviska kärleksaffärerna som verkar vara lika förekommande som telenovelas.

Den långa, tysta natten är ett upplägg som har döden flåsande i nacken och hemligheter att avtäcka överallt.

Systemklustret

Systemklustret utgår ifrån att det finns fem spelare, och att ett av systemen närmar sig kollaps.

Klustrets relationer



Terebintha

Terebintha är ett system som närmar sig kollaps. Det är ett system som har åtskilliga planeter med goda förhållanden. Främst av dessa är Oberon, juvelen i kronan. Det finns inga behov här, inga önskningar och inget hopp.

Människorna som lever här blir omhändertagna från vaggan till graven av automatoner styrda av en välmenande A.I..

Döden har besegrats med hjälp av överföring av tankemönster. Ingen dör någonsin, så självmord har blivit en del av ungdomskulturen. Tröttnar man på sin kropp tar man livet av sig och får en ny.

Allt bygger på teknologi från ett förflutet som ingen bryr sig om att försöka bevara. En följd av tankeöverföringen är att kön har blivit helt oviktigt på Terebintha. Ingen bryr sig om kroppar eller utseende längre. Undertonen är hopplöshet och resignation. Terebintha är döende, inte för att det saknas resurser och utrymme, utan för att överlevnadsinstinkten hos folket har dött.

Systeminformation

- 4 - på väg att kollapsa
- 2 - 1 trädgårdsvärld och flera överlevbara världar
- 3 - flera exporter

Aspekter

Ruiner av ett storslaget förflutet
Inga behov, inga begär, inget hopp
Skönhet kommer att bedra dig

Diaspora

Den långa, tysta natten

Diaspora

Nya Makedonien

Nya Makedonien är en rad planeter bosatta för länge sedan och som sedan dess fallit tillbaka till en medeltida standard. Det är en post-apokalyptisk uppsättning planeter. Det finns precis tillräckligt med resurser för att hantera befolkningen, som lever förhållandevis nöjda med sin tillvaro. Hit åker människor ifrån Terebintha för att se hur ”andra människor” har det.

Terebinthas turistande på planeten har fostrat ett motstånd mot besökande turister, men också en oväntad ny hobby - besökare från Terebintha kan mycket väl jagas som byte om de visar sig på vissa planeter i systemet.

Det råder en grym och bitter stämning på många ställen i systemet. Överlevnad är möjlig, men det är inte lätt. Mycket av de resurser som finns i systemet är omöjliga för dess innevanare att komma åt.

Systeminformation

- 3 - Metallurgi
- 2 - En trädgårdsvärld och åtskilliga överlevnadsbara världar
- 0 - kan upprätthålla liv

Aspekter

Tillit är svårköpt
Bundsförvanter på oväntade ställen
Jakt för nöjes skull, jakt som sport

Eschaton

Planeterna i systemet Eschaton består av Kira och Tomerge som är bebodda och ytterligare fem planeter som inte är det.

Kira är en vacker planet med gröna, böljande fält och vackra röda hav. Befolkningen på Kira har uppnått en god standard och har påbörjat interplanetär handel.

Tomerge är en planet som också uppnått en viss standard, men som inte har alls samma förutsättningar vad det gäller naturrikedomar.

Eschatons egenskaper har lett till stridigheter mellan Kira och Tomerge. Spioner och konspirationer kryper ur alla skuggor och lever i kulturen, lika självklart som att haven på Kira är röda. Det är ett system fyllt av misstankar och konspirationer.

Systeminformation

- 0 - Utforskar systemet
- 0 - 1 trädgårdsvärld (och kanske ytterligare öde världar)
- 1 - Rik

Aspekter

Konspirationer flödar
Manipulation före tillit
Kärlek är allt som betyder något

Den långa, tysta natten

Sardis

Sardis är ett system som lider svårt av sviterna av ett kärnvapenkrig. Det finns en planet i systemet som fortfarande går att leva på, och det är Limehouse.

Sardis har en hemlighet, något många varit beredda att dö för. Sardis sägs husera - på den värld som fortfarande är beboelig - en öken av guld. I gulddöknen finns en försvunnen civilisation begravnen. Det är åtminstone vad ryktena runt Agebinium gör gällande.

Stora delar av Sardis och Agebinium är fortfarande obeboeliga, och med jämna mellanrum plågas systemet av solstormar som är dödliga. Ytterligare en effekt av de kärnvapenkrig som ödelagt systemet.

Sardis och Agebinium har ställt klockan tillbaka. Den största exporten nu är Memsap, en sav uppsamlad från ett träd som enbart växer på Agebinium och vars egenskaper inte går att syntetisera.

Systeminformation

- 1 - Kärnkraft
- 1 - 1 överlevbar värld
- 2 - En betydande export

Aspekter

Det gömmer sig i öknen
Kärnvapenöken
Plågad av solstormar

White Tiger

White Tiger är ett system som är fullt av motsatser. Å ena sidan är planeterna Het och Wib helt berövade på allt som behövs för att överleva på dem - syre, vatten och ätbar mat.

Å andra sidan är Het ett ymnighetshorn av sällsynta och dyra metaller och grundämnen, medan Wibs växtlighet har funnits kunna rå på allt från förkylningsvirus till brutna ben.

De som lever i systemet White Tiger lever här i städer med sluten atmosfär, under marken. De flesta jobbar med gruvdrift eller med att kartlägga Wibs växtlighet, som till 90% består av lavar och alger i de underjordiska strömmarna. Man kommer till White Tiger av två skäl. För att arbeta eller för att bli frisk.

Paradoxalt nog är städerna självförsörjande. Allt växer bra här, trots atmosfärsbrist. Det är rikedom omhöljt av död.

Systeminformation

- 1 - Utnyttjar systemet
- 3 - Öde värld (gravitation, ingen atmosfär)
- 4 - Allt du kan önska dig

Aspekter

Underjordiska städer
Livet är kort
Det finns ett botemedel för allt, till ett pris

Diaspora

Den långa, tysta natten

Diaspora

Tankeöverföring

När man anländer till Terebintha är det första som görs en DNA-scan för att spara ner kroppen. Det andra som görs är en neuroscan som sparar en mall för medvetandet.

Terebintha tvingar absolut inte sina besökare till att delta i det här ”programmet”, men populationen i systemet är något oregerlig, och massmord tillhör inte ovanligheterna. Det är en metodik som används för att begränsa de juridiska skador som kan uppstå om en terebinther får för sig att ”skoja med turisten”.

Aspekter

Något förloras i överföringen
Döden är inte slutet
Kostnaden för odödlighet

Memsap - minnessav

Memsap upptäcktes av en slump av en vandrande förvirrad och vilse person vid namn Eha Jones. Eha behövde vätska, såg ett av träden med en skada i barken stå och läcka och sög i sig det hon kunde.

Hon koncentrerade sig på att minnas vägen hem medan hon slickade upp den något syrliga vätskan. Med överväldigande klarhet såg hon målet framför sig, och kunde utan problem ta sig tillbaka. Turligt nog insåg Eha hur unik saven från trädet var och samlade vätskan i sin flaska.

Ett par månader senare var Eha Jones CEO för ett kraftigt expanderande företag med ensamrätt på att utvinna saven från träden. Memsap hade en stor marknad.

Aspekter

Koncentrera dig, annars kan det gå fel
Minnen har makt
Oväntade bieffekter

Jaktsäsong

Att landa på Nya Makedonien med ett fräsigt rymdskepp och snobbiga kläder är livsfarligt, i synnerhet om man inte redovisar sin systemtillhörighet.

Många innevånare på Nya Makedonien ägnar sig åt den mest förbjudna selsättningen de kan komma på. Människojakt.

Det är en sport som uppstått i brytpunkten mellan självmordsturism och främlingsfientlighet. Terebintha turistar i Nya Makedonien. Makedonierna skyddar sin tillvaro. När det visat sig att en särskilt blodig turistjakt fått terebinther att flockas till Nya Makedonien upprättas särskilda områden för ”sporten”. Terebinther får utlopp för sin självdestruktivitet och Makedonier kan sätta ett huvud på väggen i jaktstugan.

Trots den något obehagliga ”legaliseringen” fortgår fortfarande tjuvjakt. Det är tjuvjakten turisterna bör akta sig för.

Den långa, tysta natten

Aspekter

Spring för livet

Juridisk gråzon

Det är roligt tills någon dör

Wib Memorial Hospital

Ett av de mest besökta sjukhusen i hela galaxen är Wib Memorial Hospital.

Sjukhuset är dedikerat till alla de som dött för att kunna bosätta planeten. På Wib Memorial Hospital jobbar några av de främsta experterna på xenobiologi och mänskliga åkommor.De kan i det närmaste bota allt, men det höll på att ske till ett högt pris. Lavarna och övrig växtlighet på Wib delar ett neuralt nätverk. Planeten lever.

För vissa drabbade, i synnerhet tidigt i utvecklingen av mediciner på Wib, betydde det att de i deras drömmar blev övertagna av växtligheten de inmundigat och försökte ta sig tillbaka upp på ytan med dödligt resultat. Utom möjligtvis för den inneboende växten.

Det hela tystades ner, människor som botats uppmanades att skaffa manuella lås till sina dörrar eller flytta bort från planeten.

Numera är man bättre på att stänga av kopplingen mellan det neurala nätverket och medicinerna man skapar.

Aspekter

Hälsa till en hög kostnad

Invasion of the Body Snatchers

Min kropp är inte min egen

Ibland kan döden vara en välsignelse

Spioneriministeriet

På Kira är en av de största arbetsgivarna ministeriet för spioneri och manipulation. dess främsta arbetsuppgift är att se till så att nyhetskällor på Tomerge sprider en viss mängd disinformation, i synnerhet om handel och ekonomi på Kira. På samma sätt ägnar sig regeringarna på Tomerge åt att samverka för att spionera på Kira.

Det hela har blivit ett strategiskt spel där snart sagt ingen berättar sanningen längre och alla rapporterar alla i en sjuk spiral av misstro och misstänksamhet.

Som främling förutsätts du alltid arbeta som spion för ditt eget system, och dränks kort sagt i desinformation. En god lögn applåderas medan sanningssägare ses som risker. Det gör affärer på planeterna svåra att genomföra. Man kan, så klart, hyra en konsult för att navigera det politiska läget med något större säkerhet. Det minskar dock inte risken för de som ses som ”ärliga”.

Lögner och manipulation är vardagen. Man är ärlig mot sin familj, men resten är till för att skaffa sig fördelar.

Aspekter

Samma som systemet

Diaspora

Den långa, tysta natten

Diaspora

Guldöknen på Agebinium

Guldöknen på Agebinium är unik. Här döljer sig, utöver det faktum att en påse sand skulle förse dig med allt du önskar dig, en hemlighet som inte vill bli upptäckt. Sedan många årtionden tillbaka insåg befolkningen på Agebinium att ett besök i guldöknen orsakar en solstorm.

Det är nu därför tabu att berätta vart på planeten öknen befinner sig, eller att bege sig dit själv.

Det går heller inte att scanna av planeten i omloppsbana. Agebinium har sådana problem med solstormar att de inte ens har satelliter i omlopp runt planeten.

Befolkningen klagar dock inte på de här förhållandena. Memsap försäkrar dem om en stadig ström av nyheter utifrån.

Det som döljer sig i öknen är dock inget att ta lätt på. Det är en uråldrig stad, begravnen i guldsand och med imponerande högteknologiska apparater kopplade till sig. Solstormarna är den sköld bakom vilken staden gömmer sig, en nästan ogenomtränglig mur som skyddar den sedan länge döda staden.

Xambala, som staden i folkmun kallas, är xenoarkeologernas Atlantis, tecken på att det funnits liv i galaxen utöver mänskligheten. Åtskilliga har försökt att nå Xambala, men har hindrats, dels på grund av befolkningen på Agebinium som ser det som självklart att sabotera expeditioner och sprida misinformation om guldöknen, och dels på grund av svårigheterna att kartlägga planeten på grund av dess magnetfält och de kraftiga solstormarna.

Guldöknen i sig själv är oförlåtande. Till skillnad från andra öknar finns det vare sig oaser eller vatten. Det är flera dagars färd över ökendynerna, och fordon blir lätt övermannade av metalldammet som tar sig in snart sagt överallt. Det påverkar också människor, förgiftar dem inifrån och ut med tungmetall. Gulddamm är odödligt för mer än maskiner.

Aspekter

Damm är döden

Det finns inget vatten

Lita inte på maskiner

Xambala

Xambala är dold i en djup spricka i öknen. Ett område som sträcker sig någon kilometer och dessutom huserar en vattenådra.

Här har guldöknen dragit sig tillbaka till förmån för bördig jord. Det finns åtskilliga byggnader i ruiner här. Nära flodådran har växtligheten tagit över, och byggnaderna är övervuxna av klängväxter.

I Xambala finns åtskilliga byggnader i kluster. Ovan jord är de ruiner, trasiga och sönderfallna. Under jord är de nästan intakta.

Det finns både teknologi och data under jord. En arkeologisk skattgömma utan dess like, men även bevis för att aliens existerar.

Den långa, tysta natten

Diaspora

Den långa, tysta natten

Diaspora

Xambala karta



1, 4, 5, 6, 11, 13. Bostäder

En rad bostäder ovan jord. Alla hus ser nästan likadana ut, både på utsidan och insidan.

2, 7, 8, 9, 10, 15. Datacenter

En byggnad full av teknologi och framförallt ett datalagringscenter. Datacenter fortsätter djupt ner under jorden, och databyggnaderna är någon sorts arkiv. Hela byggnaderna är fulla av texter av något slag. De är skrivna på ett främmande språk.

3. Religiöst centrum

Någon form av religiöst centrum för de som tidigare bott här. Här finns det döda kroppar. Baserat på hur de är positionerade är det uppenbart att de kom hit för att dö.

12. Fabriceringsbyggnad

I den här byggnaden finns råvaror och vad som ser ut att vara en rad 3D-skrivare som går att mata direkt med det material som finns här. Det går att sätta igång skrivarna och skriva ut saker. Maskinerna i den här byggnaden drivs av jordenergi.

14. Teaterbyggnad

Det här är någon form av scen. Det är en byggnad med tak men öppen mot en riktning. Nedanför en upphöjd scen finns en rad bänkar i rader där det förmodligen var tänkt att publiken skulle sitta.

Spelldarpersoner

Miriam Saxxon

Miriam Saxxon är en av de arkeologer som försöker hitta Xambala. Agebinium är enligt hennes forskning den mest sannolika platsen Xambala kan ligga på.

Miriam Saxxon försvann när hon letade efter staden, och hon har varit försvunnen i tre år.

En möjlig ingång till äventyret är att rollpersonerna springer in i hennes barn, Edith och John Saxxon. De är på Agebinium för att försöka få klarhet i sin mors försvinnande.

Miriam Saxxon har lämnat efter sig en rad anteckningsböcker med vars hjälp det är möjligt att pussla ihop en trolig plats där Xambala kan ligga.

Edith Saxxon

Edith Saxxon är förmodligen den som anställer rollpersonerna för att reda ut vad som hänt med hennes mamma Miriam. Edith har kryptiska kodanteckningar och urgamla systemkartor som hon kan visa rollpersonerna.

Hon kan också peka på systemet Sardis och planeten Agebinium.

Precis som sin mor har Edith svårt att ge upp och släppa taget; Miriam om Xambala och Edith om Miriam.

John Saxxon

John Saxxon är något mer pragmatiskt lagd än sin näst intill fanatiska syster. Han vill helt enkelt bita guldköken och bli rik.

John och Miriams förhållande var aldrig särskilt bra. John var aggressiv som barn och istället för att försöka förstå sin son så skickade hon honom till ett internat. För Miriam så var hennes forskning viktigare.

John och Edith har dock ett gott förhållande. John låter Edith hållas eftersom han vet vad det betyder för henne.

Myrmidion - Prisjägare

Myrmidion är en av de mest kända prisjägarna på Nya Makedonien.

Hon är senig och muskulös med ett sinne som överträffas av få personer, åtminstone då det gäller att jaga terebinther.

För Myrmidion rättfärdigas slakten på andra människor med att de var ute efter att dö. Om Myrmidion eller naturen på Nya Makedonien var ansvarig, tja, det är inte så stor skillnad. Myrmidion har efter hand blivit beroende av adrenalinkicken som kommer av att döda. Hon bryr sig inte så mycket om vem hon dödar längre.

Den långa, tysta natten

Yima Koohs - Mästarspion

Yima Koohs är en av de mest framgångsrika spioner som systemet Eschaton har sett.

Yima charmar, torterar eller tjarar fram den information som ministeriet har bestämt behövs.

Med sitt flexibla ansikte, sin enorma utstrålning och sin androgyna kropp kan Koohs motsvara i stort sett alla behov som driver informatörerna spionen jobbar med.

Tack vare Yima har flertalet attentat stoppats. Koohs är spionministeriets darling.

Det spionministeriet dock inte vet är att deras högst prisade agent vill bort ifrån spioneriet. Yima kan mycket väl närma sig rollpersonerna med ett förslag om att de skall hjälpa till att befria spionen. Kom ihåg att Koohs är mycket skicklig på att manipulera.

Shala Araani - Upprorsmakare

Shala Arani är en upprorsmakare bosatt på Oberon i Terebintha. Den styrande AIn försöker desperat att bli av med Araani utan att bryta mot några protokoll, men hittills har den inte lyckats. Terebintha fungerar därför att dess innevånare, rika och uttråkade, rättar sig i leden och gör uppror på förutsägbara sätt.

Shala Araani däremot utför attentat mot själen genom att kräva att få arbeta, genom att kräva att få bidra till samhället. Något AIn helst inte vill veta av nu när den är så effektiv.

Shala är en av ett fåtal på Oberon som avsagt sig rätten att få sitt medvetande överfört. I praktiken betyder det ingenting - Araani kommer att få en ny kropp, oavsett. Men i teorin är det skräckinjagande för AIn.

Populationen ökar på Oberon, men långsamt, eftersom ingen dör ser man heller inget behov av barn, så det är något få skaffar. De barn som föds blir kultiverade i artificiella livmödrar.

Araani har insisterat på att låta en kropp bära ett barn på riktigt, och det är enligt AIn en farlig tanke.

Diaspora

Den långa, tysta natten

Diaspora

Den långa, tysta natten

Miriam tittade upp mot himlen med ögon som nästan bränts ut av den dundrande solstormen.

Hennes dräkt pep ynkligt av brist på syre, förlorad integritet, trasiga system. Med höger hand slog hon in siffror på panelen på den vänstra armen, och dräktens ömkliga överlevnadsinstinkter tystnade. Både Miriam och, i någon utsträckning, dräkten visste att det här var slutet. Ensam på en värld så vacker att den fick hjärtat att värka av skönhet. När syremätaren i ögonvrån gick ner på rött slöt Miriam ögonen. Det var en sak att förstå att livet var på väg att ta slut, en helt annan sak att uppleva det.

Med tunga andetag föll hon baklänges ner på marken, täckt av glittrande stoft. Den rulle med papper hon hållit krampaktigt i vänster hand rullade en bit bort från kroppen. För ett ögonblick såg det ut som att papprena skulle fatta eld, men solstormen dog ut, och temperatur och ljus närmade sig normala värden.

På slätten låg en gammal kvinna med vit rymddräkt. En rulle papper vid hennes sida. Det gyllene dammet rörde sig över den vindpinade marken. Snart fanns inga spår av Miriam. Bara ännu en dyn i ett hav av guld.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>