

Necropolis-γ

Et spill av Haakon Olav Thunestvedt



Bakken føltes hard mot skosålene. De første skritt i en ny verden var underlige. Han hadde forventet at ting skulle gi etter, at det var noe som skulle tilsi at dette var kunstig men alt var så utrolig virkelig. Mursteinen føltes ru mot hendene. Han tok et dypt drag, luften var overraskende frisk men hadde eimen av en levende by. "Du er ny her, ikke sant?" sier en stemme fra siden. Han snur seg mot stemmen og ser en mann med blendende smil og bølgende blondt hår. "John Stanton" sier typen med utrakt hånd. Han nøler, men tar hånden. "Henrik Berg. Ja jeg kom hit nå og er ikke sikker på hvor jeg skal bo eller hvor jeg er." Stanton gliser å sier "å det er ikke noe problem, du er på Stripa, selve senteret her i byen! Hvis du lurer på hvor du bor er ikke det vanskelig å finne ut av!" Han roper "AI" ut i luften og en skjerm dukker opp av intet. "Nykomlingen her lurer på hvor han bor. Han heter Henrik Berg." Skjermen nøler et milisekund før den starter å snakke med en behagelig kvinnestemme: "Henrik Darius Berg, borgernummer: 105987116721, nåværende bosted Lagerheim Cottage 3". Idet skjermen forsvinner så har en drosje dukket opp og Stanton geleider Henrik inn. Drosjen kjører ut av byen mot et landlig område i en forrykende hastighet. Når de er fremme så befinner de seg på noe som virker nærmere en herregård enn en hytte. "Hmm du må ha vært enten veldig rik, eller berømt for å få noe slikt!" sier John Stanton. "Nei jeg var bare en forsker, ikke noe spesielt rikt eller berømt med meg". Stanton ser granskende på han men rister til slutt på hodet. "Jeg lar deg bli kjent med ditt nye hjem. Hvis du har lyst å finne på noe en dag så si ifra" sier Stanton. "Forresten jeg skal ha fest i kveld, så hvis du har lyst på litt moro så kom innom da vel." Stanton gir han et kort og sier: "Det står Catherine Stanton på døra." Henrik ser på Stanton med et undrende blikk. "Kona di?" "Nei, jeg er bare mann for tida, skifter sikkert til festen." sier Stanton. Når han ser Henriks undrende blikk sier han "Du må bli vant til at kjønn ikke betyr så mye her. Dama du lå med i går kan godt være en fyr i morgen. Ok må stikke! Sees vi ikveld?" Berg greier å ta seg sammen og stotrer frem et "Ja, jeg kommer innom". Den blonde fyren smiler bredt før han løser seg opp i sine enkelte elektroner og farer hjemover med lysets hastighet.

Velkommen til Nekropolis- γ (gamma)! Det er trist å si det, men du er død. Hvorfor er irrelevant, men forskerne greide å skive opp hjernen og lagre personligheten og minnene dine. Dette selvet er nå bosatt i en virtuell verden kalt et Nekropolis. Drømmen om evig liv er et faktum, men man forlater alle venner og kjente og må skape seg et nytt liv blant fremmede. Hvis du er så heldig å ha noen kjente som har kommet dit før deg kan det bety nye traumer og smerte. Tiden går annerledes enn ute i verden så hvis du dør 10 år etter din kone, mann eller beste venn kan de ha eksistert der inne i noe som fortøner seg som 500-1000 år. Det er vanskelig å være trofast når en må vente så lenge og i Nekropolis- γ er det mange fristelser. Da er det ofte like godt å ikke vite og starte helt på nytt igjen og gjøre det beste utav evigheten.

Hvor stammer ideene til Nekropolis- γ fra?

Nekropolis- γ er et rollespill basert på ideer fra flere science fiction romaner og ikke minst ideen om den Teknologiske Singularitet. Hva er så den Teknologiske Singularitet? Denne teorien er en kombinasjon av Moore's lov som tilsier at prosessorhastigheten fordobles hver 18. måned og fremveksten av molekylære maskiner, såkalt nanotek. Kort foralt går singulariteten ut på at biologiske datamaskiner vil øke datakraften eksponensielt. Hvis man så får kunstig intelligens (KI eller AI) til å lage stadig bedre versjoner av KI'er vil man komme til et punkt i tiden hvor det blir umulig å følge med på den teknologiske utviklingen. Hvor tusen års utvikling skjer på sekunder og menneskeheten må forandre seg eller bli irrelevant. Intelligensforbedring, genetisk redesign og molekylære maskiner vil forandre menneskeheten slik at millioner av års evolusjon skjer på minutter. Menneskeheten vil for evig ha fjernet seg fra evolusjonens klamme grep og vil fremstå som et nytt vesen: Det såkale post-humane/trans-humane mennesket. Dette er en mulig fremtid og det er fortsatt uenighet om hvor sannsynlig denne fremtiden er.

System i Nekropolis- γ :

Det er visse tradisjonelle evner og ferdigheter som pleier å være med i vanlige rollespill, som er meningsløse i Nekropolis- γ . Kroppslige ferdigheter er en av dem: Hva skal du med styrke i en virtuell verden? Den virtuelle kroppen kan uansett bygges om som du vil, når du vil. Intelligens og kunnskapsferdigheter er meningsløse da IQ'en til rollene er et sted mellom 200-300. Hvis en rolle har møtt, lest om eller på andre måter tilegnet seg kunnskap så husker den det. Hvis ikke vil et spørresøk til den sentrale AI'en gi den informasjonen en trenger. Det som da gjenstår er tre hovedevner: Koordinasjon, Empati og Viljestyrke. Dette gjør at vi har kjernen til et system. Noen fantasiløse individer ville sikker kalt dette systemet for noe så kjedelig som Tri-Stat eller lignende, men man har jo evne til symbolikk dermed kaller vi det Triskele Systemet(TM)

Triskelesystemet:

Systemet bygger på prinsippet om terningsrekker. For hvert poeng du har i en evne tilsvarer en standardterning (T6). Du slår terningene, regner antall suksesser og får et resultat. 5 utgjør en suksess og 6 utgjør to suksesser. Hvis

du ikke får noen suksesser så greier du ikke det du skal til å gjøre, og hvis du samtidig slår én på en av terningene så fomler du. Da skjer et eller annet uforutsett og ikke minst fælt. Eks: Henrik Berg skal prøve å snakke Catherine Stanton som forøvrig er tilbake som kvinne til sengs. Han er ikke verdens mest sosiale person så han har bare to terninger i Empati. Catherine Stanton er ikke akkurat uvillig så han trenger kun en enkel suksess. Han har flaks han ruller 5 og 6! Etter en het natt spør hun han om han ikke vil flytte inn for en stund. Intimiteten førte til noe mer enn bare en natt, uvanlig i Nekropolis-γ!

De tre ferdighetene:

Koordinasjon er evnen til å reagere hurtig på situasjoner og er også nødvendig hvis du skal kontrollere kropp på Utsiden.

Empati er evnen til innlevelse og kjernen til sosial interaksjon.

Viljestyrke er kritisk under stress og nødvendig for livsvilje. Uten viljestyrke vil du gå inn i dyp depresjon og dette kan føre til frivillig sletting. Hvis du fomler et viljestyrkekast mister du en i Viljestyrke.

Samfunnet

Nekropolis-γs styresett har to nivå. Det øverste er AI'en som styrer byen og får den til å funke på daglig vis. Folk sier bare som oftes bare AI til han, men noen har begynt å kalle han.. Tim. Det er også den som igansetter tiltak som borgerne ønsker. Det nedre nivået er et såkalt Demarki dvs en ekstrem for demokrati som hvor det er folkeavstemning om ALT. En skjerm dukker opp der de er og borgerne må ta stilling til saker. Som oftest skjer dette på faste tidspunkt på dagen slik at borgernes liv ikke blir unødig forstyrret. Typiske avstemninger er: Hvilken farge skal det være på himmelen denne uken og skal hatter være lov denne måneden?

Hva driver så disse borgerne med? Noen er opptatt med å skrive bøker, spille i band, generelt bruke sine kreative evner. Andre driver frem og tilbake i endeløse orgier av mat(man kan spise alt man vil uten å legge på seg!) eller sex(ingen risiko for kjønnsykdommer eller graviditet).

En ting som har blitt veldig populært i underholdningsindustrien er spill. Det finnes alle typer men de mest populære genrene er:

Deathmatch – To borgere eller lag i et lukket kompleks, mange våpen, kun en står på slutten.

Fantasy Heroes: Borgerne spiller en gjeng med eventyrere som skal ut å drepe monstre og samle skatter. Monstrene er enten gestaltet av AI'en eller er andre borgere.

The Horrors: Borgerne spiller overnaturlige vesener som Vampyrer og Varulver som har problemer med sin egen monstrøsitet.

En viktig ting å få med seg er at død er ikke permanent i Nekropolis-γ. Hvis borgerne dør under spill eller krangel så blir de borte en kort stund mens AI'en behandler de emosjonelle traumene og så er de tilbake. Den eneste permanente død er sletting. Det kan hende at livet føles meningsløst og hvis det skjer over for lang tid kan det hende at en person til slutt lar seg slette. Det er langt fra alle som takler dette etterlivet, men de offisielle tallene er hemmeligstemplet. Det er mulig

å overta en kropp og gå på Utsiden. Det finnes to typer kropp: Nanokropper og Mekaniske Kropper. Nanokropper fungerer ikke godt i vakuum men er ellers overlegne bortsett fra på tunge løft.

Eventyr i Nekropolis-γ:

Spillerne er nyankomne og må streve med å tilpasse seg samfunnet samt knytte kontakter.

Spillerne har et lag i et av spillene og nå skal de konkurrere med andre lag i sitt favorittspill.

En rekke slettinger har skjedd de siste ukene, deriblant en veltilpasset venn som sto en av spillerne nær. AI'en er knapp med informasjon og virker nesten redd. Er den en fiendelig AI som har invadert byen eller er det noe helt annet som ligger bakom?

Spillerne må ta en tur på Utsiden fordi de var til stede på et attentat i det de døde. Har spillerne den informasjonen etterforskerne trenger? Attentatmannen er fortsatt på frifot og ønsker ikke å bli gjenkjent, vil spilleren overleve avhøret?

Nekropolis-γ som bakgrunn for andre spill.

Som du sikkert har skjønnet har du mulighet til å legge inn andre typer spill som en del av din Nekropolis-γ kampanje. Du kan f.eks bruke dette spillet som et utgangspunkt for et D&D eller Vampire spill, eller ditt favorittspill. Borgerne er så blaserte at de må stadig ha nye utfordringer ellers går det på livslysten løs!

Når det gjelder på Utsiden så er det ett spill som egner seg til dette og det er GURPS TransHuman Space. Det eneste som er negativt med dette er at teknologinivået ikke er høyt nok. GURPS Ultra eller HyperTech må nok brukes i tillegg. Borgerne tilsvarer "Ghosts" i TransHuman Space-settingen.

Litteraturliste:

Greg Bear: (/)Slant

Charles Stross: Singularity Sky

Richard Morgan: Altered Carbon/Broken Angels

Alistair Reynolds: Chasm City

Iain M Banks: The Algebraist

Ken MacLeod: The Fall Revolution og spesielt "The Stone Canal"