

Kapitel 1: Introduktion

I Guds, den barmhärtiges, den nåderikes namn.

Ur *Pergamon-krönikan*, femtonde upplagan utgiven 512 e.D.:

Hertig-ayatollah Ravis 1 styre över Pergamon, visar att dygderna måste vägas mot varandra. Det är idag många pergamen som saknar hans fars extravagans, då hovet höll gäster från varje kropp i solsystemet och församlingens gångar på festdagarna fylldes av lotusblommor vilka sakta dalade mot golvet.

Då faderns leverne blev denne övermäktigt återkallades Ravi från sina religiösa studier vid seminariet på Apokryfa för att ta tronen. Med sig tog han dock studiekamrater: riddare och domare, som likt honom svurit sig till askes och nu såg sin möjlighet att rädda miljoner själar, som förgiftats av fadern. "Begäret", sade de, "är det som fjättrar våra själar vid återfödelsens hjul". Rädningen låg i att bygga en församling utan överflöd att begära!

Som en väldig storm svepte de fram: Ravi tömde sin fars väldiga harem och fördrev alla utom eunuckerna från hovet. Tillsammans med de livegnas församlingar rev de ner de väldiga ikonerna som prydde Pergamon. Moskéernas kapakförråd delades ut och Ravi stod på väckelsens sida mot kyrkans besuttna. Då ayatollan drevs till att lämna sin post, utropade sig Ravi 1 till hertig-ayatollah.

Ravi 1 kunde emellertid blott erövra som S:t Muhammed, men inte ena som honom. Då han avkrävde imamerna fattiglöfte och upphävde skråprivilegierna valde många ur detta mellanskikt att lämna Pergamon. De var ack så välkomna i andra församlingar. Hertig-ayatollah Ravi välkomnade dessa dekadenters flytt, ty nu skulle askesens tidevarv inledas. Askesen varar ännu, men extasen har lämnat församlingen. Idag saknar många hertigens dekadens. En sak flödar åtminstone: kapaken, det heliga möglet, som binder samman de troende.

Varom spelet handlar

Den yttersta domen är ett science fiction-rollspel som utspelar sig i nådens år 2700, i vårt solsystem. I denna tid är tron det viktigaste i människors liv. Det är en tid då många vänder ryggen åt vetenskapen och istället förlitar sig på de himmelska visioner som kapaken, det heliga möglet, framkallar. Andra kämpar helhjärtat för att störta maskinbrännarnas regimer. Alla kämpar de för drömmen om ett land av mjölk och honung.

Denna tid kallas den andra renässansen. Ni kommer att gemensamt hitta på berättelser om några av de människor som lever i denna tid. Ni kommer att spela profeter och konvertiter, smugglare och aristokrater, ordensriddare och slavar, mystiker och revolutionärer. Ni kommer att berätta om deras drömmar och vedermödor och ta reda på om de får skapa sitt paradiset.

Den andra renässansen

Då själapesten svepte över Jordan under 2100-talet stängde kolonierna runt om i solsystemet sina hamnar. Där ute släcktes vetenskapens låga, eftersom den hade fört med sig Domen. Fyrahundra år skulle gå innan de vågade att åter öppna hamnarna för Kalifatets skepp, så att den andra renässansen kunde börja. *Den yttersta domen* utspelar sig år 515 efter Domen. Detta är även 2142 år efter det Muhammed ledde sina lärjungar ut ur Mekka, samt 2700 år sedan Jesus från Nasaret föddes i Galileen och 3244 år sedan Gautama Buddhas död.

Det finns två huvudsakliga poler i solsystemet. Å ena sidan det muslimska Kalifatet på den utmärklade Jordan, där kunskapens fackla hållits brinnande, är solsystemets mittpunkt. Där utnyttjas vetenskapens alla framsteg i dess samhällsbygge. Å andra sidan kolonierna på de övriga himlakropparna, som följer

profeten Balian och förkastar tänkande maskiner och genmodifikation. Dessa balianister förlitar sig till Guds välvillighet för att bygga ett paradiset. De vredgas av att Kalifatet vägrar att förbjuda den hädiska teknologin, då de är beroende av kapakmöglet, som endast växer där.

I varje stad i solsystemet brinner drömmen om Paradiset, men bortom denna dröm hägrar avgrunden. De sex profeternas kyrkas riddarordnar kliver in i fem meter höga exoskelett och går i korståg; den gudomlige & dödssjuka shogunen försöker hindra klanerna och Miiderakyrkan från att råka i inbördeskrig; kapakätande zensufier och Mahdi-dyrkare gömmer sig undan Väktargardet i källarmoskéer; radikaldemokrater från Hellasrepubliken och Kazakfederationen uppeldar till klasskrig på varje himlakropp och Kalifatet kämpar för att upprätthålla karantären kring de fördömda Zonerna, varifrån kapakmöglet kommer.

Den andra renässansen beskrivs överskådligt i nästa kapitel. I kapitlen 10-13 presenteras två platser där ni kan sätta era berättelser och i anslutning till dessa platser fördjupas också några centrala delar av spelvärlden.

Rollpersonerna

Spelarna kommer att spela varsin rollperson. Dessa är berättelsens huvudpersoner. Ni antar rollen som era rollpersoner genom att leva er in i dem och berätta vad rollpersonerna gör, tänker och reagerar på det som sker i berättelsen. Genom deras handlingar kommer ni att skapa er berättelse.

Era rollpersoner kommer att sträva efter att skapa Paradiset på jorden. Detta kan innebära att de kämpar för att de rättroende ska gripa makten över deras

bosättning, att de kämpar för en personlig ambition eller att de försöker rädda sitt hem undan Zonens utbredning. Missionärer kan vilja sprida sin tro och adelsbarn kan vilja ge sig ut för att bevisa sin värdighet, medan fattiga och nedgångna ser en möjlighet att bli fria från sitt armod.

Rollpersonernas övertygelser, eder, svagheter och viktiga relationer är vad som främst driver berättelsen. Dessa uttrycks regelmässigt genom deras Sanningar. Du blir belönad när du följer din rollpersons Sanningar, men varje Sanning har en tillhörande Lögn: en förbjuden handling, som rollpersonen vill undvika. Du väljer din rollpersons Sanningar och därmed också vad din berättelse kommer att handla om. Hur ni skapar rollpersoner och er berättelse tas upp i kapitel 2.

Ni förväntas spela djärvt och lämna er sårbara. Det betyder att ni låter era rollpersoner göra misstag och sätter dem i svåra situationer. Det är sådana sammanhang som är dramatiskt viktiga. För att ni inte ska behöva tveka inför att spela djärvt får en rollperson bara dö om dess spelare går med på det. Kapitel 8 tar upp hur ni hanterar rollpersoner som går bort eller försvinner från berättelsen av andra anledningar.

Spelledaren

En av er kommer att vara spelledare. Denna person kommer inte att spela en rollperson, utan istället gestalta världen runt omkring rollpersonerna. Spelledaren spelar de biroller som rollpersonerna interagerar med, beskriver miljöerna som berättelsen utspelar sig i, samt håller koll på vart handlingen är på väg och håller den fokuserad. Spelledaren är som en regissör, som ser till att spelarna kan spela sina rollpersoner ärligt.

Kapitel 7 fördjupar spelledarens roll.

Samtalets regler

Bordsrollspel är ett samtal: ni berättar vad berättelsens figurer gör, tänker och känner, samt vad konsekvenserna av deras handlingar blir. Ibland pratar ni i mun på varandra och ibland väntar ni på att en viss person ska hitta orden. Ibland bygger du vidare på någonting som någon annan har sagt och ibland lämnar du till någon annan att avsluta din mening. Det är ungefär som improviserad radioteater.

Spelet har regler som ger struktur till samtalet. De avgör hur det ni säger påverkar berättelsen och rollpersonerna, vem som får säga vad, samt hur ni löser konflikter mellan berättelsens figurer. Spelets viktigaste regler är De sex budorden (s. 6), då alla andra regler bygger på dem. Kapitel 3-5 beskriver hur ett spelmöte går till, samt de regler ni använder under spelets gång.

För att visa hur spelet kan gå till löper exempel på spel genom texten:

SL: Välkomna, till vårt första spelmöte i denna kampanj!

Spelare 1: Tack!

Spelare 2: Yay! Det ska bli jättekul!

SL: Ikväll ska vi skapa en ny kampanj. Jag tänker mig att vi ska hinna med rollpersoner, platser och frågeställningar detta spelmöte.

Spelare 3: Nu kör vi. Var ska vi spela?

Att spela en berättelse

Var er berättelse ska utspela sig och hur den lång ska vara bestämmer ni som grupp. Ni kan antingen spela en längre berättelse över flera spelmöten, som ni själva skapar, eller ett av de färdiga äventyr som finns skrivna, varav de flesta är ämnade att spelas på ett spelmöte

Färdigskrivet äventyr

De färdiga äventyr som finns skrivna består av en tydlig situation, med tillhörande rollpersoner och instruktioner för hur ni spelar äventyret. Dessa äventyr har dock inte en förbestämd handling som ni ska spela igenom. De ger en tydlig situation att starta ifrån, men rollpersonernas handlingar kommer därefter att avgöra hur er berättelse utvecklar sig och vilket slut ni får

Det finns i skrivande stund fyra officiella äventyr som spelas på ett spelmöte á 5-6 timmar. Därtill finns en färdigskrivna kortare kampanj, vid namn "Belägringen av Betlehem", som är avsedd att spelas över 2 eller 3 spelmöten. Dessa kan ni ladda ner från spelets hemsida.

De färdigskrivna äventyren ger er en tydlig struktur, situation och låter er gå direkt till dramat. Därför är de de ett bra sätt att bekanta sig med *Den yttersta domen*.

Skapa en egen kampanj

Denna bok går huvudsakligen igenom reglerna för hur ni skapar en egen kampanj, det vill säga en berättelse som ni spelar över en serie spelmöten. Ni bestämmer då på vilken plats er berättelse ska utspela sig och skapar era egna rollpersoner. Kapitel 2 går igenom reglerna för detta.

I kapitel 10 och 12 presenteras två platser varpå ni kan skapa egna kampanjer:

- Kerakat, i närheten av Gangeszonen. Denna stad i Kalifatet hotas av Zonens utbredning och dess befolkning riskerar att vända sig mot varandra i sin jakt på trygghet.
- Rymdstationen Apokryfa, i omlopp ovanför den jovianska månen Europa. Detta är de Sex profeternas kyrkas högborg, en plats marinerad i kapak, och genomsyrad av konflikter och konspirationer.

Ni väljer en av dessa platser som er kampanj utspelar sig på.

Hur lång er berättelse blir avgörs av rollpersonernas

handlingar och hur snävt ni avgränsar den. En kort, avgränsad kampanj kan ni spela på blott fem spelmöten. En längre, mer öppen kampanj kan vara över ett dussin spelmöten. Kapitel 9 tar upp när och hur en kampanj avslutas.

Innan ni spelar

Läs igenom den här boken en gång så att du är bekant med reglerna och spelvärlden. Oroa dig inte om du inte förstår allt; regler förstår man genom spel och spelvärlden kommer ni att till er egen. Om inte du spelleder bör spelledaren ha läst minst kapitel 6 & 7 (Det första spelmötet och Spelledaren).

Du kan vara den enda i er spelgrupp som har läst igenom denna bok. För att förbereda dina kamrater kan du skicka dem denna pdf.

Du behöver dock kunna presentera spelet för dina kamrater. Säg att ni ska spela i nådens år 2700, där religionen är det viktigaste som finns och en konflikt står mellan mysticism och vetenskap. Ni ska spela ett drama om människor med starka övertygelser som kämpar för att skapa sig ett paradys.

Välj ett färdigskrivet äventyr eller en plats ni ska spela på och läs in dig såpass att du kan presentera detta för dina kamrater.

Ikoner i texten

Dessa ikoner dyker upp i texten, för att vägleda er genom att skapa en så bra berättelse som möjligt. De förekommer huvudsakligen i kapitlen som förklarar hur ni skapar kampanjer samt i de kapitel som förklarar berättelseplatserna, Kerakat och Apokryfa, eller andra delar av spelvärlden.



Den här ikonen betyder att ni ska **diskutera i gruppen** och komma fram till en slutsats. Det ni ska diskutera kan till exempel vara vilka förväntningar ni har på spelet, vilka relationer som finns mellan era rollpersoner, eller hur ni vill att någonting i spelvärlden ska vara.



Den här ikonen betyder att det som står bredvid den är **frågor som ni besvarar för att fylla ut spelvärlden**. Ni använder dem främst när ni skapar en kampanj. Oftast kommer spelledaren att välja vilka frågor ni ska besvara och ställa en fråga till den spelare som ska besvara den. Om ni är överens om det kan dock även spelare dela ut dessa frågor till varandra.



Den här ikonen säger åt dig att **fundera över** de frågor som ställs i anslutning till den. Den förekommer vid Sanningar som du kan välja åt din rollperson. Dessa är allmänt hållna och med hjälp av dessa frågor avgör du vad denna Sanning betyder för just din rollperson.

Vad ni behöver

För att spela *Den yttersta domen* behöver ni:

- Denna regelbok.
- Tomma rollformulär eller ett förberett äventyr som ni ska spela.
- Pennor
- En tarotkortlek (hädanefter kallad tarok).
- Någonting att rita en relationskarta på. Det enklaste är ett A3-ark, men det finns även goda digitala verktyg (till exempel draw.io) om ni har möjlighet att komma åt dessa under spelets gång.
- Dryck och tilltugg efter intresse. Rollspel är en social sammankomst.

Ni behöver också vara 3-6 deltagare, som har 3+ timmar för ett spelmöte. Hur många spelmöten er kampanj blir ser ni allteftersom ni spelar. Enkvällsäventyren är skrivna för en spelledare och 4-5 spelare och tar 5-6 timmar att spela.

Taroken

Den yttersta domen använder en tarok för att föra in slump i berättelsen. Taroken består av två arkanor, det vill säga sviter av kort: den mindre arkanan (56 kort) och den större arkanan (22 kort).

Den mindre arkanan består av 56 kort, uppdelade i fyra färger – stavar, mynt, bågare och svärd – med fjorton kort i varje. Korten i varje färg är i stigande ordning märkta Ess, 2-10, Page, Riddare, Drottning och Kung; precis som en vanlig kortlek, fast med ett extra klätt kort i varje färg.

Den större arkanan består av 22 kort som är numrerade 0-XXI och har egna namn: Narren, Den hängde mannen, Döden, Den yttersta domen, etc.

Den mindre arkanan används tillsammans med Tillvägagångssätt för att avgöra konflikter (kapitel 4) medan den större arkanan låter spelare ta kontroll över berättarmakten (kapitel 5).

Om ni saknar en tarok kan ni använda en vanlig spelkortlek istället. Den mindre arkanan löser ni genom att ta en vanlig kortlek och som pager lägga till fyra jokrar eller instruktionskort. Den större arkanan kan ni lösa genom att ta tjugotvå spelkort och stoppa in vart och ett i en plastficka tillsammans med en lapp på vilken ni har skrivit siffran och namnet på de kort som de symboliserar. Ett annat sätt är att på tjugotvå visitkort skriva den större arkanans siffror och namn.

De sex budorden

Dessa sex principer vägleder er i att spela *Den yttersta domen*. Eftersom alla andra regler härleds från dessa lagar, skall de finnas på era läppar under spelets gång, såväl när ni skapar er kampanj som när ni spelar.

0) Du skall ta reda på vad paradiset är värt.

Er berättelse handlar om människor vars mänskliga storheter och brister, drömmar och småsinthet, driver dem till att förändra sin omvärld. Somliga drömmer om en bättre värld för varje människa, medan andra bara vågar drömma om en bättre värld för sig själv eller sina närmaste.

När era rollpersoner försöker göra verklighet av sina drömmar kommer de ideal som de håller för Sanningar i vägen för vad som behöver göras. I slitningen mellan drömmen och det som är rätt uppstår de personliga kval och inre konflikter, varom detta spel handlar. Hur era rollpersoner löser dessa konflikter visar vad de värderar och vilka medel de är villiga att bruka för att uppnå sina ändamål; ni visar till vilket pris paradiset kommer.

1) Du skall spela ärligt.

Er berättelse handlar om era rollpersoner och deras handlingar kommer att bestämma hur berättelsen artar sig. Berättelsen är det som sker i era scener och varje Konflikt kan ändra dess gång. Vår ärlig mot berättelsen och din rollpersons karaktär, genom att alltid göra och säga det som känns naturligt och som din rollpersons Sanningar och Relationer kräver. Låt din rollperson ta kommando över berättelsen och leda den dit hen vill.

Även spelledaren kommer att ärlig mot rollpersonerna och låta dem driva berättelsen, genom att utmana deras Sanningar. Spelledaren har ingen planerad handling som hen leder spelarna genom, utan kommer att låta omvärlden reagera på rollpersonernas handlingar och styra berättelsen till att beröra de Frågeställningar ni gemensamt har bestämt. Hur spelledaren förbereder sig för att låta berättelsens inneboende logik styra händelsernas utveckling diskuteras i spelledarens kapitel.

2) Du skall spela djärvt och lämna dig sårbar.

När din rollperson gör riskabla eller dumdristiga handlingar, förlitar sig på fel person, visar sin rygg åt en förrädare eller bär den sanna trons flamma in i ett mörker, hamnar hen i faror och tvingas göra svåra val. Genom dessa val lär ni er vem hen är. Kasta din rollperson eller dina biroller in i svåra eller farliga situationer utan att skydda dem. När du tvekar, välj det djärva och intressanta alternativet. Visa dig sårbar och lämna blottor som andra kan använda mot dig. Våga som spelare att känna med figurerna och bli berörd av deras berättelse.

3) Du skall respektera och lita på dina medspelare.

I dina beskrivningar, i din rollpersons handlingar och i dina handlingar som spelare ska du vara lyhörd gentemot dina medspelare. Respektera listan över förbjudna ämnen ni har upprättat samt om en annan spelare inte tycker om det du gör. Engagera dig i de andra rollpersonernas berättelser: följ deras scener noggrant och använd den större arkanan för att tvinga fram deras Sanningar, när din rollperson inte deltar i scenen. Tryck på rollpersonernas svaga punkter och driv dina medspelare till meningsfulla val.

Ta gemensamma pauser och stäm av hur spelet går mellan scener. Om någon blivit starkt berörd av något som skett i berättelsen avbryter du spelmötet för att prata med, koka te åt och/eller krama om vederbörande tills dess att hen känner sig bättre. Lita på att de andra spelarna kommer handla likadant gentemot dig.

4) Du skall uppmuntra och bygga vidare på dina medspelares idéer.

Ni bygger gemensamt en berättelse större än vad någon av er hade kunnat skapa själv. Acceptera och bygg vidare på de andra spelarnas förslag. Säg "Ja och...", "Ja men..." eller "Ja om...", hellre än att säga "Nej". Gör andras förslag till dina genom att bygga vidare på dem. Använd dig av tekniken "Gud är större!" för att visa vad du uppskattar. När en biroll introduceras, knyt din rollperson till den. När ett nytt berättelsespår dyker upp, visa hur din figur förhåller sig till det.

5) Du skall icke hava hemligheter.

Allt spel sker inför allas åsyn och inga hemligheter finns mellan er som spelare. Den enda information du får undanhålla dina medspelare är vilka kort du har på hand. Låna de andra spelarnas rollformulär och lär dig deras svagheter och blottor. Fråga spelledaren om birollernas drömmar och personligheter. Använd att du vet mer än din rollperson för att spela djärvt och lämna dig sårbar: välj att anförtro dig åt tjänaren du vet är en förrädare och drick ur den förgiftade bägaren.

Den andra renässansen

Muhaddith Fatima ben-Balian, återgiven i "För Guds skull!": bilder av Balian i samtida islamisk litteratur, av (2140H¹: 24f):

... och som Balian al-Mahdi, Guds frid och välsignelser vara över hen, förkunnade föll Guds straff hårt över de som sökt att omstöpa människan i sitt sinnes avbild. Pestens och svärdets ryttare svepte över Jordan och dräpte fem av sju och endast de rätttroga skonades. Kolonierna stängde sina hamnar av rädsla för att själapesten skulle sprida sig utanför Jordan, och det tog mer än 400 år innan de vågade öppna sina portar för Kalifatets utsända. Muslimerna möttes av samhällen där en uppsjö av både nya och gamla religioner härskade, som trots att de annars var så skilda alla följde profeten Balian, Guds frid och välsignelser vara över honom, nollte budord: 'Du skall icke skapa en maskin i en människas avbild'.

Härefter följer en beskrivning av den andra renässansen, den tidsperiod av mänsklighetens varande i solsystemet vari Den yttersta domens berättelser utspelar sig. Spelets "nu" är satt 2142 år efter hijran, då Muhammed ledde sina lärjungar ut ur Mekka, vilket även är 2700 år sedan Jesus från Nasaret föddes i Galileen och 3244 år sedan Gautama Buddhas död.

Domen och profeten Balian

Det är även 515 år efter Domen (e.D), de fruktansvärda månaderna då själapesten svepte över Jordan och Luna hängde blodröd på himlen medan fem av sju bragte sig själva om livet. Det är femhundrafemton år sedan kolonierna av fasa stängde sina hamnar och den utmärklade Jordan lämnades för sig själv. I kolonierna förträngde man kunskapen om den förtappade planeten och förklarade katastrofen med profeten Balian ord, som de är nedtecknade i hans *Vittnesmål om mänsklighetens herre och tidernas slut*:

"Du skall icke skapa en maskin i en människas avbild. Du skall icke skapa en människa i en maskins avbild. [...] De som förvrängt människan och omstöpt henne i sin fantasi avbild är vämjeliga i Guds ögon [...] Herre, låte din Dom svepa över dem."

Denna andra syndaflojd ser man som ett straff för mänsklighetens frikostiga användning av genmodifikation och tänkande maskiner. Den balianistiska läran vann följare i kolonierna och de rättroende gav sig i en kamp mot dem som vägrade följa de nollte budordet, en kamp som pågår än idag. Tiotusentals bildade församlingar som vägrade beblanda sig med material, föda eller människor vars genetik ej förekom naturligt på Jordan och led som en följd martyrdöden i arkologier och rymdstationer.

Det var inte förrän de muslimska handelsmännen bar kapak, det heliga kopparmöglet, till kolonierna som balianisterna trasade sönder källkoden till de sista artificiella intelligenserna. Den gudomliga insikt den gav kapakätaren lät kolonierna återuppväcka den teknologi som slumrat under den andra medeltiden, utan att bryta det nollte budordet. I kopparmöglet menade de att Gud hade gett dem ett verktyg för att överleva i rymden! Koloniernas hamnar öppnades en

efter en och isolationen bröts efter fyrahundra år. Den andra renässansen började.

Varför den muslimska världen skonades undan själapesten vrids och vänds på; balianister säger att de var den gamla Jordens mest rätttroga och Väktarrådet att de muslimska områdena var bäst rustade för att bemöta hotet. al-Qayim (2097h) hävdar att muslimerna inte klarade sig bättre än någon annan: Kalifatets nuvarande områden var de mest beboeliga och överlevarna drogs till den härjade Jordens tryggaste platser. Matriark Xiping (489e.D) invänder mot al-Qayim: de drogs till de heliga Zonerna!

År 515 e.D

I detta domens år 515 är mänskligheten spridd över solsystemet, från Merkurius närmast solen ända ut till Jupiters månar. Jordan är ännu solsystemets mittpunkt, hur mycket balianisterna än vill motsäga det. Från Iberien i väst till Indonesien i öst, samt över Lunas yta, sträcker sig Kalifatet. Varje uppfinning och framsteg kommer från Kalifatet och varje mänska har hört om dess sköna konst, dess väldiga lärdom och dess folkstyrda rättvisa. Arabiska är lingua franca i hela solsystemet och islam är den största religionen. Även utanför Jordan ser många Kalifatet som en ledstjärna och drömmer om ett liv där, trots att balianistiska imamer smädar dem som de värsta av maskindyrkare.

Den demokratiskt planerade ekonomin som härskade då Domen föll förkastades i kolonierna, där man fann andra metoder att hantera sina kärva förhållanden. Medan Kalifatet har vårdat och utvecklat denna resurshushållning, har kolonierna inte återtagit den. Kyrkostater, konungadömen och furstendömen styr i kolonierna över huvudsakligen nyfeodala ekonomier. Endast på det terraformerade Mars och i huvudbältet, lever ännu ekonomier baserade på privat ägande. Marknadens religion är bortglömd, då det överflöd av resurser och arbetskraft som möjliggjorde masskonsumtionen återfinns varken i koloniernas armod eller på den utmärklade Jordan.

Rymdfarten mellan himlakroppar kan ta upp till ett år och tvingar varje planet att vara självförsörjande i det väsentliga. De flesta har aldrig lämnat den himlakropp som de är födda på, men de har hört predikningar och historier om balianisterna eller muslimerna på de

andra himlakropparna. Många har även någon gång träffat en av de miljoner pilgrimer, handelsresande, missionärer, flyktingar, mujaheddin och lycksökare som färdas genom solsystemet.

Trots att människor är spridda över solsystemet är de ännu färre än de som levde på Jorden innan Domen. Av de tretton miljarder själar som befolkar solsystemet lever knappt sju miljarder i Kalifatet. Ytterligare tre miljarder bor på Mars och lite fler än tre miljarder själar har sin boplats i Jupiters omlopp, under Merkurius yta eller i Huvudbältet. De sistnämnda bor i arkologier, stationer, farkoster och asteroider, som alla saknar atmosfär och i mer utsatta fall även gravitation.

Kapak

I Domens svallvågor uppenbarades mögelväxten kapak på Jorden. Detta kopparmögel har svält Mekka, Jerusalem, Rom, Pripyat, Ganges och Lost Vegas och straffar alla som försöker tränga in i och skada zonerna. Elektronik vägrar att lyda sina mästare och de människor som får i sig för mycket kapak förvrids till ghuler: slavar under kapakens vilja som jagar ner inkräktare. Alla försök att hindra zonernas utbredning har misslyckats och Kalifatets karantäner är ansträngda. Få kan säga hur mycket sanning som finns i myterna om att man i Zonens hjärta skall finna sitt hjärtas önskan, och ett land av mjölk och honung.

In i zonerna beger sig kapakdyrkare och utblottade för att samla på sig möglet och smuggla det till kolonierna. Kapaken framkallar gudomliga visioner hos dem som äter den och låter deras medvetanden omfamna varandra. Balianisterna håller därför kapaken som helig och inmundigar den som ett sakrament. Gärna äter man den tillsammans, då möglets effekter blir starkare desto fler som inmundigar den.

Mest dyrbara är emellertid kapakens sporer. När de inmundigas försätter en människas hjärna i en trans, vari dess kraft kan mäta sig med en kvantdators. De balianistiska stater och hus som följer Balianens nollte budord förkastar tänkande maskiner och använder sig istället av Drömmare, människor som har drogats med de dyrbara kapaksporererna, för uträkningar. Informationen ges till analytiker, tränade psykohistoriker som tack vare hemliga kapakpreparat kan utläsa framtiden i drömmarnas utsagor.

Emedan de teknikfientliga balianisterna omfamnar kapaken har Väktarrådet uttalat en fatwa mot att ens beblanda sig med växten. Då samtliga zoner står under antingen muslimers eller evangelisters kontroll måste kapaken smugglas ut från Jorden. Balianisterna blickar hungrigt mot zonerna och undrar hur de kan ta kontroll över dem.

Så som i himmelen, så ock på jorden

I den andra renässansen är samfunden det viktigaste: det är enligt deras bud folk lever, det är enligt deras

läror stater är ordnade och det är i deras namn som krig rasar över solsystemet. Profeten Balian är den mest inflytelserika tänkaren sedan Muhammed och Marx, och det finns inte en nämnvärd religion som inte påverkats av hans läror.

Solsystemets stora religioner är islam, den olympisk-katolska kyrkan, och de många balianistiska sekterna, varav många håller Gautama Buddha eller Zoroaster som sin viktigaste profeter. Alla yttrar de frasen "Det finns ingen gud utom Gud" med glädje, men grälar därefter om vem som är Hans profet.

Många delar in solsystemet i två sfärer: i Dar al-Islam och Dar al-Balian, Islams respektive Balianens boningar. Islams boning är synonymt med Kalifatet och innefattar Jorden och Luna, samt omloppet kring Venus, vars terraformering är ofärdig. I Kalifatet bor majoriteten av mänskligheten som lever i denna tid; de flesta är muslimer, men där bor även miljontals av Bokens folk, det vill säga judar och kristna, sikher och buddhister, aleviter och druser, som öppet underkastar sig muslimskt styre, samt alla de balianistiska sekter som dyrkar i hemlighet. Det nollte budordet efterföljs inte och Väktarrådets fatwa mot kapak är lag.

De sex profeternas kyrka hävdar att Balianens boning sträcker sig över det resterande solsystemet, från de jovianska församlingarna ytterst, till Merkurius Yamatoshogunat närmast solen och även innefattar de delar av Mars där Hellasrepubliken inte hävdar herravälde. Oavsett balianister svär trohet till De sex profeternas kyrka, Miiderakatedralen eller den Röda vatikanen enas de av att de alla har upphöjt det nollte budordet till lag och brukar den heliga kapaken som ett sakrament.

Givetvis är sfärerna splittrade. I Dar al-Islam finns bland annat tiotusentals salafi-reformister och Mahdi-dyrkare som räknar in Balianens läror i sunnan, de islamska religiösa texterna, samt zensufier, vars Orangea koran samlar texter från varje tänkbar sekt och hävdar att alla är lika sanna. Dar al-Balian i sin tur huserar hundratusentals muslimer, sikh-balianister och hinduer och andra som avskyr det nollte budordet, men som har flytt undan Väktargardets förföljelser av kapakätare. Och överallt fruktas ateister, som alla vet är femtekolonnare och rödgardister, oavsett vad de säger.

Huruvida Gefionfederationen i Huvudbältet är ett rum i Balianens hus omtvistas. Trots att kapakflödet för med sig en väckelse bland asteroidernas lönearbetare, vill den repentianska majoriteten ogärna välja sida mellan Islams och Balianens hus. Det vore inte bra för affärerna.

Hellasrepublikens infosocialister vägrar inte bara att välja sida, utan rentav att erkänna uppdelningen. De insisterar snarare att solsystemet består av arbetarstater och reaktionära stater, där Hellasrepubliken och Kalifatet utgör det föregående och övriga stater det senare. Huruvida en furste, sultan eller imam legitimerar sitt styre med Kristi,

Muhammeds eller Balianers ord är för dem utan betydelse. Tillsammans med radikala grupper inom Kalifatet understödjer de arbetargillena runtom i solsystemet, vilka sällan erkänner religiösa argument.

Vad som finns bortom Jupiter talas inte högt om. Den forna kolonin på Titan har inte sökt kontakt efter Domen och inga utsända skepp har återvänt. De jovianska torpederna är alltjämt riktade mot Saturnus.

Mänskligheten 515 e.D.

Under tiden före Domen plockade forskare isär skapelsens DNA för att återbygga den i sina drömmars avbild. Fiskar flög, hundar och katter levde sida vid sida, och föräldrar beställde vackra, starka och intelligenta barn. Följderna av detta formar ännu de människor som lever under den andra renässansen. Ännu idag föds barn med fjäll och gälar, med ögon i nacken, eller oförmågan att känna smärta. I kolonierna ses sådana enskilda missbildningar blott en personlig skam för familjen, men det som smärta dem är att modifieringar är nödvändiga för att människan ska överleva utanför Jorden. I Kalifatet används tvärtom genterapi självklart, innan barnen får växa fram i en artificiell livmoder.

År 515 efter Domen vill många dela upp mänskoarten i minst tre distinkta typer: homo sapiens sapiens, marsianer och caeler. Huruvida marsianer och caeler bör klassas som egna raser eller ej är en debatt djupt infekterad av politiskt-religiösa förtecken. Oavsett är genetisk kompatibilitet vid fortplantning ett reellt bekymmer.

Homo sapiens sapiens är naturliga människor, som över miljoner år utvecklats från de förfäder som från Afrikas savanner lade Jorden – och till slut Solsystemet – under sig. Resterna av den utbredda genterapin innan Domen finns dock kvar, till den grad att det finns få helt naturliga människor. Detta arv är knappt synligt hos många, men vad som inte ses är alla de ärftliga sjukdomar som utrotats ur människans genkod.

Marsianer är, som namnet antyder, anpassade för att klara sig på det ofärdigt terraformerade Mars, specifikt för att kunna andas den koldioxidrika luften. Terraformeringen är ännu inte avslutad och marsianer är de enda människor som klarar av att bo på ytan utan andningshjälpmedel i mer än någon vecka åt gången. Marsianer tenderar att vara lite kortare än sapiens, med breda axlar och en kraftig bröstorg som rymmer deras lungor. Marsianer har i regel en kraftig hårväxt och klarar av låga temperaturer. Gula ögon är särskilt vanliga på Mars.

Caeler är de mest uppenbart annorlunda, anpassade för ett liv i nollgravitation. De är ofta långa och spåda, i genomsnitt strax under två meter och har svårt att bygga upp muskelmassa och fettreserver. Kalken i caelers skelett bryts inte ner och deras muskler förtvinar inte, även om de befinner sig i låggravitation.

Det mest iögonfallande vanliga särdraget är deras gripfötter, vars långa fingrar de kan kontrollera likt dem längst ut på sina armar. Hur utvecklade dessa gripfötter är varierar emellertid kraftigt.

Det finns otaliga familjer vars förfäders modifieringar levt vidare som recessiva anlag, osedda i hundratals år, bara för att blossa upp och visa sig i enskilda barn. Lägg därtill mutationerna av dessa anlag, som ingen kan förutsäga, så förstår du vidden av mänsklighetens förändring. Balianisterna tolkar i regel sina förvridna gener som en arvssynd de bär med sig i köttet. Obefläckade individer är särskild vördade i Dar al-Balian, eftersom de i sina tidigare liv har lyckats rena sin karma och därmed är i färd att äntra Paradiset och undfly återfödelsen.

Teknologi

Denna framtid är märklig och på många sätt grotesk, men likväl vill vi att den känns trovärdig. Därför är teknologin menad att vara teoretiskt tänkbar, samt följa naturlagar som vi idag känner till. Kapaken är undantagsfallet. Det viktiga är inte att ni kan förklara allting i detalj, utan att teknologin känns rimlig. Här följer en snabb överblick om vilken sorts teknologi som används i den andra renässansen:

Datorer är vida spridda inom Kalifatet. Alla har tillgång till antingen en persondator eller har en inopererad i hjärnan. I kolonierna beror deras spridning på hur strikt det nollte budordet tolkas; i strikt troende balianistiska sekter är de totalförbjudna, medan . Oavsett använder sig kolonierna hellre av drömmare och analytiker för att göra komplexa uträkningar.

Arkologier är stora bostadsbyggnader, som är designade för hög befolkningstäthet och låg ekologisk påverkan. Vanligt är att man bor i personliga rum, storfamiljslägenheter eller sovsalar, och att tvagning, storkök och matsalar är gemensamma. Bostäderna ger lite personligt utrymme, men i gengäld har de inomhusträdgårdar och andra rekreationsytor. I Kalifatet utgör arkologier kärnan i nästan alla städer, med andra sorters hus runtom. Kalifatets stora arkologier huserar över tiotusen personer, medan de mindre huserar kring tusen personer. Mycket av underhållet är automatiserat och sköts av arkologins AI. De är ofta täckta av solpaneler och genom komplexa avlopps-, kompost- och odlingsystem är de till viss del självförsörjande.

Bosättningar utanför Jorden bygger på arkologiernas principer, med skillnaden att det viktigaste målet är att skapa en syrerik miljö där människor kan leva, oavsett detta är arkologi-klyster på Merkurius och de jovianska månarna eller rymdstationer (undantaget underverket Apokryfa). Bosättningar i nollgravitation har inte samma behov av befolkningstäthet heller. På det terraformerade Mars utgör arkologier kärnan i

större och äldre bosättningar, men i nyare bosättningar föredras mindre resursintensiva byggnadsstilar. I stora delar av Dar al-Balian har man förgjort arkologiernas AI:er och som en följd har många problem med underhåll och självförsörjningssystem.

Artificiell intelligens finns i enklare former inom Kalifatet och arkologier där underhålls av dess interna system. I Dar al-Balian slets de i stycken för länge sedan. Ingen sant självmedveten AI är känd och om någon sådan existerar är det en hemlighet som Jiu-shengs häxmästare har lyckats dölja väl.

Destruktiv uppladdning, att förstöra en mänsklig hjärna för att läsa in dess innehåll till en AI, är för balianister ett kätteri så grovt att få av dem ens talar om tanken. Det finns inga kända fall efter Katastrofen, men forskningsbiblioteket vid Alexandrias universitet har bevarat protokoll från experiment med god teoretisk underbyggnad.

Ett interplanetärt samfund förutsätter effektiva energikällor. **Fusionsteknologi** är den mest spridda formen: helium3 och väte kombineras i en fusionsreaktion, vilket ger en stor mängd energi till en relativt låg kostnad. **Antimateria** är den andra energieffektiva metoden som används för att skapa energi. Rymdstationer och rymdskepp använder sig även av **solkraft** till så stor del som möjligt. Det har inte samma effekt som fusion eller antimateria, men är betydligt billigare och med en konstant effekt.

Interplanetär rymdfart är ett faktum, men de flesta av solsystemets invånare upplever det aldrig själva. De största skeppen byggs i omlopp och har besättningar på flera tusen, medan de minsta används för att smuggla känsliga varor och har en besättning på några dussin personer. Farkosterna drivs av antimateriapulsmotorer eller fusionsfacklor, när de behöver en hög effekt, till exempel för ska ta sig ut ur en atmosfär. När de inte prioriterar hastighet använder sig skepp gärna av solsegel för att generera en del av sin energi. Rymdfart är väldigt dyrt och det finns blott några hundra personer i hela solsystemet som är nog rika att personligen äga farkoster. Nästan alla skepp ägs således gemensamt av stater, gillen, adelshus, klaner, företag och församlingar.

En resa från Jorden till Mars kan gå på blott åtta veckor, medan en resa från Mars till Jupiter tar upp emot sex månader och en resa från Jorden till Merkurius tar minst två månader. För att klara av dessa långa resor byggs skepp nog stora för att kunna odla delar av sin egen mat.

De två rymdhissarna står utanför Kisumu på Jorden och i Gongque, på berget Pavonis Mons på Mars. De byggdes innan Domen av tåligt nanovävs-material och används för att frakta saker till och från Mars och Jorden. Dessa planeter har såpass höga gravitationer att bränslekostnaderna för att flyga ett skepp ut och in ur gravitationen är avsevärda. Nästan all

transport mellan Jordens och Mars' yta och omlopp går via rymdhissarna. Övriga himlakroppar har lägre gravitation, varför det är mer överkomligt att landa och lasta.

Genmodifikation anser de flesta balianister är ett brott mot det nollte budordet. Det förekommer i större utsträckning enbart i Kalifatet och Hellasrepubliken, samt delar i Gefionfederationen i Huvudbältet. I dessa fall används det främst i terapeutiska syften.

Cybernetiska proteser som kopplas till och styrs direkt av nervsystemet är okontroversiella i Kalifatet. I kolonierna accepteras de ofta av rent pragmatiska skäl och i gruvkolonier är de lik självklart som glasögon. Sekter som förbjuder dem har följare i de stora stationerna som Apokryfa och Pergamon, men att balianistiska imamer på Europa predikar att de är synd, påverkar ofta inte kroppsarbetarna i deras församlingar mer än att de lämnar proteserna hemma när de går till moskén. Att ersätta organ med **terapeutiskt klonade** sådana är praxis i Kalifatet och är förvånansvärt accepterat i Dar al-Balian.

Klonat matkött, det vill säga genmodifierade biff-, fläsk- och fågelköttsklumpar som odlas fram i baljor fyllda av näringsämnen, utgör den stora majoriteten av allt kött som produceras. Det är billigare och energisnålare att framställa än djurodlat, speciellt i kolonierna. Därtill är näringskedjorna på Jorden och Mars såpass känsliga att djurhållning för livsmedel skulle riskera störa ekosystemen.

Nanorobotar används extensivt i industriell tillverkning inom Dar al-Islam, samt i gruvdrift på Luna, i Huvudbältet samt i de fria kolonierna kring Jupiter. Att plantera in nanorobotar i människor är dock ytterst sällsynt, men Jiu-Shengs häxmästare har bevarat denna kunskap och säljer till dem som hjälper dem.

När riddare ger sig ut i strid klättrar de in i sina rustningar; sina **helomslutande, mekaniska exoskelett**. Mindre rustningar, kyrasser, gör en ungefär två och en halv meter lång och ger kraften att lyfta hundratals kilo och hoppa tiotals meter. De större rustningarna, katafrakterna, är som vandrade stridsvagnar. Riddarordnar och elitförband bär **monofilamentklingor** och **magnetaccelererade** gevär och pistoler in i strid. Sådana gaussvapen är dyra i kolonierna, men har i Kalifatet ersatt krutdrivna handeldvapen förutom kring Zonererna.

Att leva i nollgravitation

Utanför Jorden har få människor lyxen att leva i 1g; lika stark gravitation som Jorden har. Under miljoner år har våra förfäder anpassat sig och utvecklats för att leva på Jorden och frånsett caelerna har arten inte biologiskt anpassat sig för ett liv utanför 1g. Däremot har mänskligheten på en kulturell nivå anpassat sig till

solsystemets förutsättningar.

I huvudbältet är de stora bosättningarna - Ceres och Charybdis - urgröpta asteroider som satts i rotation runt sin egen axel. Denna rotation skapar en simulerad men omvänd gravitation kring planetoidens ekvator, då centrifugalkraften trycker allting utåt. Rotationen gör det svårt att bygga någonting på planetoidernas ytor, varför de är bebyggda på insidan. Centrifugalkraft används också för att simulera gravitationer i större rymdskepp och stationer, där bosättningsmoduler är byggda som glorianer och hålls i konstant rörelse. Det är ett allvarligt problem för icke-caeler att deras muskler förtvinar och kalken i deras ben bryts ner efter en längre tid i låggravitation.

I vardagen finns många svårigheter i lägre gravitation. Att äta och dricka ur öppna behållare leder till kaos. Vätska och flytande föda suger man i sig och fast föda serveras i slutna behållare, som man öppnar för att ta ut sina bitar man kan hålla i händerna eller med bestick. Tvagning sker genom våta dukar. Att handtvätta textilier i en balja är omöjligt. Istället för sängar spänner man fast sig i hammockar. Att ta sig fram förutsätter att det finns fästen man kan dra sig fram med eller skjuta ifrån. Att möblera ett rum innebär att fästa möbler och föremål i väggar, golv och tak och se till att de inte rör på sig. Av dessa anledningar byggs nästan alla strukturer i nollgravitation som smala och avlånga rum.

Basala funktioner är också otympliga: finns det inte en toalett anpassad för nollgravitation är det en otrevlig upplevelse att göra sig av med avföring. Att ha sex, särskilt vid penetration, hjälps genom att de inblandade spänner fast sig i en vägg med elastiska band. I de kolonier som tillåter det är inseminering kutym vid fortplantning.

Värme avdunstar sakta ut i ett vakuum, varför bosättningar och farkoster behöver system för att lagra och göra sig av med värme, för att undvika att kokas levande. En metod är att genom luftkonditionering leda värmen till metallblock, som sedan dumpas i rymden. På grund av kostnaderna inblandade används metoden huvudsakligen på slagskepp eller andra större farkoster.

Förkatastrofal teknologi

Alla har hört skrönor om Jiu-shengs häxmästare, som kan få någon att falla ihop bara genom att peka på den. Svärd som riktas mot dem faller i bitar innan de hinner träffa sina mål och de sägs kunna tala utan ord, se utan ögon och läsa andras tankar.

Sådan förkatastrofal teknologi är såpass avancerad och bortom personen på gatans uppfattning att de inte kan tänka sig hur det skulle fungera; i deras ögon är den magi. Mycket kunskap som finns bevarad förblir arkiverad i Alexandrias bibliotek.

Förkatastrofal teknologi är ytterst sällsynt och för många mer skrämmande än inbjudande. Jiu-sheng säljer sin dyrt. Teknologin kan framstå som magi för rollpersonerna, men ni hittar en rimlig förklaring till den. Är det nanorobotar som gör att sår sluter sig direkt? Genmodifikation som gör att de andas koldioxid? Beter sig tre personer misstänkt lika varandra för att de alla är skal åt en person som genomgått destruktiv uppladdning?

Teknologi som inte finns

Inom science fiction förekommer många fantasifulle inslag, som saknar en trovärdig teoretisk underbyggnad. Några saker som ofta förekommer i annan science fiction men inte i den andra renässansen är överljusfart, gravitations-manipulation, energisköldar på rymdskepp eller personer, osynliga rymdskepp, teleportation eller psioniska krafter.

Den yttersta domen

I denna tid lever man i armod och osäkerhet, rik i anden men världsligt fattig. Kapaken har öppnat solsystemets hamnar och i dess spår flödar även idéer, människor och kapital. De samhällen som byggdes under den andra medeltiden kämpar för att överleva pressen från främmande kyrkor, kronor och ekonomier. Gamla mönster bryts och band knyts mellan handelsmän och troende från olika himlakroppar.

I alla kolonier känner man samma orons klor i magen: vetenskapen att ens trygghet imorgon kan försvinna och att otrogna hundar kan beröva en ens levebröd. Man försöker invagga sig i ett lugn, en försäkran om att allt är väl, men innerst inne vet man att samhället håller på att falla sönder runt en. Överallt kan den som söker finna tecknen på det sista jihatet: väckelser, statskupper, självmordskulter, fabriksockupationer samt mujaheddin och korsfarare.

Envar vet i sin maggrop att det är varje rättfärdig, hungrig eller ärlig människas plikt att skrida till handling och skapa det Paradis hon drömmer om. Solsystemet står inför ett sista jihat, vars utgång skall bevisa människans karaktär och värde och det är över denna som Gud skall uttala sin yttersta dom. På den yttersta dagen kan ej den fega skylla på att hen överlät åt sin furste eller alim att lyckas eller misslyckas i sitt ställe. På den dagen, skall den som ej kämpat att dömas strängare än den som kämpat orättfärdigt. Så säger taroken.