

NeoHumans

Detta är en hel hög med regler, beskrivningar och tabeller. NeoHumans är benämningen på det hela, vilket innefattar två nya människoraser, att användas i NeoTech. Då nya raser är ett ganska "känsligt" ämne till NeoTech ska det första varnas för att dessa regler kan försämra spelbalansen, glädjen och dylikt. Men den kan gör det motsatta också. För att varje spelledare själv ska kunna välja den bakgrund som passar bäst presenteras hela fyra bakgrundsversioner, alla ganska olika. Författarna rekommenderar den tredje versionen, då det troligen är till den det kommer att komma ut mest material till. Dessa regler innehåller även regler för telepati och liknande, saker som kanske inte alls passar in i NeoTech. Det kan uppstå många olika vetenskapliga diskussioner om saker, och varför inte. Om någon kommer på nåt nytt, maila gärna någon av författarna och berätta.

Bakgrund

Homo Sapiens Superior, eller Neo-humans som de föredrar att kalla sig, är en ny version av mänskligheten. Här nedan presenteras flera versioner av bakgrunden till denna nya ras, Homo Superior. Ni är fria att välja vilken ni vill som den ursprungliga historien. Men först kommer den del av historien som är gemensam för alla versioner.

De första vaknade under 2020 i centrala Europa. De var alla unga, intelligenta individer och de visste inte att de var en ny ras av människor. Först år 2038 upptäcktes det av forskare hos Interpol, när de undersökte liket av en 18 årig man vid namn Alexander Monistava, som dog i ett bankrån i Portugal. Upptäckten ledde till en noggrann undersökning där det avslöjades vid intervjuer med den avlidnes familj och vänner att Alexander troligen hade telepatiska förmågor. Hela undersökningen hemligstämplades, och hans familj omhändertogs när gentester på hans Lillebror Max Monistava (15 år) avslöjade att även han hade samma genetiska avvikelse som hans bror hade.

Interpols undersökningar av familjen visade att fadern och modern båda hade en unik gen som i kombination gjorde att deras barn blev NeoHumans. Experimenten på Max gav Interpols agenter en klar bild av Superior.

De var telepater och man kunde även med stor säkerhet fastställa att Max var oförmögen att döda en medmänniska, men även att han hade en kraftigare "Jag-känsla" och även en bättre social förmåga att umgås och samverka i stora grupper och hantera stress bättre än en normal människa. Max var bättre anpassad för ett liv i stora städer än de flesta vanliga människor. Men det visade sig att Max hade svårare att blint lyda order än vad vanligt folk har, med andra ord svårare att lyda utan orsak som många gör.

Kort där efter började en tyst, hemlig jakt på NeoHumans. Allmänheten visste inget, allt var totalt hemligstämplat eftersom den dåvarande chefen för Interpol hade klassat NeoHumans som en säkerhetsrisk.

Trots att hemlighetsmakeriet var stort, fick många länder tag på informationen som blev till stor nackdel för NeoHumans, då de flesta länder inte vill ha okontrollerade telepater springande omkring.

Ett år efteråt han blev tillfångatagen lyckades Max Monistava fly från Interpols laboratorium i samband med en terroristattack där flera ledande Interpol-agenter dog (däribland chefen för Interpol). Vilka som var ansvariga för terrorattacken var troligen någon av de större organiserade brottsorganisationerna som ville ha en telepat eller så var det en ren hämndaktion.

De lyckades inte få tag i Max som kort där efter gick under Jorden och de flesta trodde att han hade dött. Interpols näste chef efterlyste Max, ovetande om vem eller vad han var. Det var nämligen så att alla filer och info som Interpol hade samlat ihop hade förstörts av en hacker några

månader efter attacken och de flesta av agenterna som hade haft med "Fallet Max" att göra hade dött i oförklarliga olyckor, vilka skyldes på Max, eller vid attacken, som även den skyldes på Max.

Förklaringen på vem det var som förstörde filerna är att det hela gjordes av en ung 17 årig, kvinnlig hacker (som nästan skulle kunna klassas som geni) vid namn Maria Hildurdotter från Skandinavians Förenta Stater.

Maria brukade regelbundet smyga sig in på olika företag och myndigheters datorer, och hade under en av sina regelbundna turer till Interpol upptäckt fallet Max och börjat studera allt som skrevs om detta.

Själv hade hon alltid känt sig utanför, och skrämmande ofta kunde hon känna andras känslor, och ibland till och med deras tankar. Hon lyckades att med hjälp av en vän och läkarstuderande ta ett hemligt gentest som avslöjade att hon med var en NeoHuman. När sedan rapporten om attacken hittades av Maria, förstörde hon all information som Interpol hade. Kort tid därefter gick även hon under Jorden i rädsla för att bli arresterad av regeringen och i ett försök att hitta Max.

Nu, år 2050, är hemligheten om NeoHumans en av de störst bevarade hemligheterna som finns. Endast ett fåtal inom olika länders säkerhetstjänster vet om att Homo Superiors existerar, och NeoHumans själva vill helst att det så förblir.

Antalet NeoHumans som har fötts har inte ökat så kraftigt som först befarades. Tvärt om, under 2048 så började antalet vakna NeoHumans att minska kraftigt. Orsaken var ett artificiellt virus som endast angrep NeoHumans och orsakade permanent koma hos dem som drabbades av viruset. Virusets ursprung är okänt, men det är speciellt genetiskt designat för att angripa den kemiska substansen i hjärnan som skiljer vakna NeoHumans från vanliga människor. (SL: Hemlighet som kommer att avslöjas så småningom).

Viruset är ej luftburet, utan kan endast smitta genom oralt intag eller genom injektion. Endast de NeoHumans som fick vård av kunnig personal överlevde, även de som redan hade hamnat i koma kunde räddas om koman ej hade varat för länge, då viruset skadar hjärnan kraftigt under koman. De som ligger i koma mer än 3 månader på grund av viruset, får kraftiga hjärnskador som oundvikligen leder till döden.

Under åren mellan 2048 till 2049 dog mer än 90% av Jordens NeoHumans. Först när Max och Maria, som då hade skapat sig nya identiteter och en skaffat sig god utbildning, lyckats identifiera viruset och skapa ett botemedel minskade dödsiffrorna.

De NeoHumans som överlevde viruset har börjat att organisera sig för att överleva.

Version I

1974 började i USA en grupp forskare sponsrade av en skrupelfri militär organisation utan regeringens tillstånd med genetiska experiment på människor. Målet var att skapa en ny super soldat/spion åt landet.

De första tio åren hade forskarna inga och färre framgångar med sina experiment men år 1982 lyckades de skapa två nya versioner av mänskligheten. Homo Sapiens Superior (NeoHumans) och Homo Sapiens Centurion.

Homo Sapiens Superior var en förbättring av människan, där egenskaper som intelligens och förmåga att lära sig och att resonera samt analysera var prioriterade. De lyckades över allförväntan med Homo Sapiens Superior.

Resultatet blev inte bara smartare och smidigare utan hade även förmågan att kommunicera telepatiskt. Homo Superior var tänkt att bli en ny typ av superspion/soldat vars intelligens var överlägsen den normala människans men tyvärr visade sig de nya Homo Superior efter bara några år vara väldigt fredlig av sig och väldigt samarbetsvillig när det gällde våld.

Den andra rasen, Homo Sapiens Centurion, konstruerades för att de behövde en mer lojal och

fysiskt förbättrad människa, som inte tänkte för fritt. Homo Centurion hade mycket bättre uthållighet och styrka än en vanlig människa, och den var även mycket mer aggressiv. Namnet Homo Sapiens Centurion kommer av den romerska officeren, och forskarna tyckte namnet representerade den perfekta soldaten på ett väldigt bra sätt. Homo Centurions roll var tänkt att vara en elitsoldat som man skulle kunna sända in i vilka miljöer som helst.

Experimenten med de två olika versionerna på gick mellan år 1985 till 2006, då en "olycka" hände i labbet. Ett av exemplaren av Homo Sapiens Centurion lyckades få tag i ett vapen och tillsammans med sju (varav fyra NeoHumans) andra flydde. De försvann innan militären och polisen lyckades spåra upp dem.

För att minska risken att genetiska experiment skulle rymma och fly så var alla labbversioner av de nya raserna sterila.

Regeringen skrämdes av antalet döda och den skandal som skulle uppstå om det kom ut och gav order om att hela experimentet skulle termineras (inkluderar alla överlevande forskare). Alla utom tre gentekniker som hade flytt tidigare dödades och all information blev bränd.

Två av de tre genteknikerna var gifta, och de hade redan tidigare insett att det de gjorde var fel. De flydde landet och fortsatte att forska om NeoHumans. Efter lite experimenterande med genterapi blev de snart bärare av NeoHumans gener, så när deras första barn föddes var det en Homo Sapiens Superior.

Den tredje forskaren, Marco Leiclark, som hade slutat strax innan alla de andra forskarnas död på grund av för lite lön, fick ett år efter flykten besök av de NeoHumans och Homo Centurions som tidigare flytt från labbet. De krävde att han skulle hjälpa dem att bli flera, och i gengäld skulle han bli rik. Det andra alternativet var att dö en smärtsam död.

Efter bara två år hade han lyckats lära flyktingarna grunderna i genteknik.

NeoHumans började sprida sig, i de två gifta forskarnas regi. Samma sak hände med Homo Centurion, som genom genterapi fått möjligheten att föröka sig.

Marco Leiclark var fast besluten att utrota NeoHumans, och låta Homo Centurion styra över världen. Så han började, som en gammal och bitter man, att forska fram ett virus som bara angrep NeoHumans. Han grundade även organisationen Nemesis, där han samlade alla Homo Centurion och ett fåtal människor som tyckte som han.

Version II

År 1960 rådde US Airforce skjuta ner ett UFO utanför New Mexiko (de trodde att det var ryssar först). Väl framme vid olycksplatsen så fann man små korta varelser med grå hy och stora svarta ögon samt blod-, cell- och äggprover från människor. Arméforskarnas första teori var att ett UFO hade hämtat upp celler, blod och ägg från människor på samma sätt som vi hämtar blod och prover från djur.

USA mörklade hela händelsen, eftersom de befارade att kaos och panik skulle kunna utbryta om sanningen avslöjades, att människorna användes som laboratoriemöss.

USA slöt tillsammans med Sovjet en pakt, mot alla oidentifierade flygande föremål, för att beskydda det mänskliga livet på Jorden.

1979 upptäckte forskarna att Ufot inte hade varit på Jorden för att hämta DNA, utan för att plantera ut vissa gener bland människor och på så sätt förändra den mänskliga rasen. Vad som ytterligare förbryllade forskarna av att utomjordingarna vars lik de stött på hade till 95% samma DNA som människor. De var så lika att blodtransfusioner var fullt möjliga mellan dem och människor.

Bakgrunden till det hela, som dock människorna inte visste, var att utomjordingarna hade varit på Jorden förut.

För 3,5 miljoner år sedan såg en liten flock Homo Habilis, upp mot skyn i skräck över ett ljud som av åska som närmade sig deras grotta. Natten blev plötsligt till dag och föremål stora som

berg och vita som moln hade landade nedanför berget.

Första gången som Främlingarna landade på Afrikas savann var människan inte mycket mera än ett djur. Främlingarna skaffade sig snart en bas för olika ändamål, framförallt för forskning. Snart så började de att intressera sig för stammarna av Homo Habilis som vandrade runt i området.

De utförde viss genetisk förbättring på många av Jordens djurraser och främst på människorna, som de började att använda som husdjur. Efter några tusen år av export av djur och människor från Jorden och en viss koloniverksamhet så var de tvungna att lämna Jorden.

Under de närmaste 3,3 miljoner åren var Jorden i praktiken bortglömd av Främlingarna. Men så utbröt det ett krig och de behövde soldater som man kunde offra.

Så när de denna gång kom till Jorden (ca 200 000 år sedan 2059) var de ute efter soldater. De hade tur, för på Jorden vandrade just då de första Homo Sapiens Neanderthalen'sis.

Främlingarna var mycket nöjda, då de hade hittat en stark ras som med lite genetisk terapi skulle bli perfekt som en soldater, slavar eller vaktdjur.

Så Främlingarna började på stor skala att infånga, modifiera och klona framgångsrika exemplar av Homo Sapiens Neanderthalen'sis. Detta pågick under hela kriget, som varade i mer än 50 år. Främlingarna fortsatte dock med infångandet och modifierandet i mindre skala under nästan 100 000 år tid.

Ett fåtal av deras genetiskt förbättrade Homo Sapiens Neanderthalen'sis lyckades rymma och gav så småningom upphov till Homo Sapiens Sapiens.

Under slutet av 1800-talet hade det varit en lång period av fred hos Främlingarna och de börjad åter intressera sig för Jorden och människorna. Då de undersökte Jorden såg de med fasa hur aggressiva och snabbutvecklande människorna hade blivit och de började att oro sig över möjligheten att det åter skulle bli krig när människan lyckats utveckla stjärndrift. Främlingarna hade inte haft krig de senaste 50 000 åren.

Enligt Främlingarnas forskare så hade Homo Sapiens en intelligens som var nästan likvärdig med deras. Dessutom har människorna större och starkare kroppar och genetiskt och cybernetiskt är människor extremt lätta att förbättra.

Främlingarna började fundera på hur de skulle möta det nya hotet. Efter mycket grubblande och efter att ha fått veta att deras förfäder var ansvariga för människornas intelligens var utplåning av Jorden och mänskligheten inte ett moralisk alternativ.

Ett projekt som skulle leda till pacificera Jorden sattes i aktion. Under början av fyrtioalet dök det upp Ufos ovanför Stalingrad. Utan att bli upptäckta av de stridande trupperna nedanför började Ufona att genomsöka landskapet efter ensamma individer att modifiera. Modifieringen bestod i inplantering av gener som i en nära framtid skulle leda till att en ny mänsklig ras skapades. Homo Sapiens Superior (NeoHumans med andra ord).

Landningarna pågick obehindrat från 1942-1965, då ett stridsflygplan från US Airforce lyckades med det omöjliga, nämligen skjuta ner ett av deras rymdskepp. Men Främlingarna gav inte upp bara för det, utan de fortsatte att sprida Homo Superior-gener.

År 1999 var det klart och resten skötte naturen själv. Dessutom var det svårare och svårare att inte bli upptäckt av Jordens satelliter. De upptäckte även att en mindre koloni av krigs- och gladiator modifierade människor (Homo Sapiens Centurion) hade lyckats överleva i kryofrys på en av Främlingarnas planeter. I ett utslag av missriktad vänlighet så tömdes de på minnen och sattes 1990 ner på Jorden, så långt ifrån varandra som möjligt.

År 2020 började de första NeoHumans att vakna, främst i Europa och Asien. Kort därefter lyckades några Homo Centurion, ledda av Marco Leiclark (och Marcos organisation, Nemesis), framställa ett virus som angrepp endast NeoHumans. NeoHumans var nämligen det största hotet mot en värld styrd av Homo Centurions.

Mer info om dessa främlingar presenteras nedan under rubriken "Främlingarna".

Version III

New Mexiko 1960, Area 51. Ett UFO bogseras in av US Airforce soldater. Nästan hela besättningen på Ufot är döda, det är bara två som är vid liv, den ena skadad och den andra döende.

Presidenten hemlighetsstämplar allt för att undvika panik och sätter en "Need to know" stämpel (topphemligt, bara de som behöver veta får veta), inte ens vicepresidenten eller framtida presidenter får reda på fakta som finns i Area 51, i alla fall inte om de inom Area 51 anser att de behöver veta det. Han ger dem även rätt att utföra alla nödvändiga experiment som kan behövas.

Några år senare råkar den presidenten dö av blyförgiftning i Dallas (alldeles för stor dos i huvudet).

Resterna av Ufot var för skadat för att forskarna på Area 51 skulle få ut något användbart (även om en del av den fakta de lyckades få reda på senare användes i utvecklingen av bra datorer). Den döende utomjordingen dog efter bara en månad men den skadade hämtade sig och blev frisk.

Psykologer och biologer började att studera och undersöka varelsen. Efter några månader hade de lärt sig att den levande varelsen är fysiskt underlägsen människor, men att den uppvisar telepatiska, telekinesiska och empatiska förmågor. Varelsen verkar även vara fredlig och forskarna drar slutsatsen att Ufot kom från en fredlig civilisation.

År 1985 fick Area 51 en ny chef som genast gav order om att experimentera med möjligheter att fusionera utomjordiskt DNA med jordiskt DNA. Först görs försök med apor, som sedan går över till människor. Experimenten pågår ända till 2006. Genom olika DNA splittingar och fusioner lyckas de skapa två olika människohybrider, Homo Sapiens Centurion och Homo Sapiens Superior.

Men år 2007 lyckas främlingen kontakta ett UFO från sitt eget folk. Kontakten gjorde genom telepati förstärkt med diverse instrument och apparater från Area 51. Det dröjer inte länge förrän Area 51 omringas av flera beväpnade Ufon, som med okända medel paralyserar alla människor på flera kilometers avstånd.

Efter att ha befriat sin vän och hybriderna hjälpte utomjordingarna hybriderna att försvinna, genom att ändra deras utseende (så att de inte skulle kunna bli igenkända) och satte ner dem på många olika ställen på Jorden. Sedan försvann utomjordingarna, i alla fall så vitt man vet...

Majoriteten av de hybrider som sattes ut av utomjordingarna har antagligen död av ålder eller valt att inte berätta om exakt vad som hände. New Life försöker spåra upp dessa första NeoHumans för att få lite fakta.

Version IV

1900-talets förorening orsakade en accelererad takt av mutationer hos människor. Speciellt efter de få kärnkraftsolyckor som skett (Tjernobyl i Ryssland). Genförändringarna spred sig, och tillslut, efter några generationer av frekventa genetiska skador, så hade arvsmassan förändrats, och två nya mänskliga raser uppstod. Homo Sapiens Superior och Homo Sapiens Centurion.

Homo Sapiens Superior

En Homo Superior ser ut som en vanlig människa, de enda skillnaderna som finns är det speciella ämne (och även hormoner) som finns i NeoHumans hjärnor, samt en ganska ökad tolerans mot gifter och vanliga sjukdomar.

Om en NeoHuman och en vanlig människa skulle försöka få barn så blir barnet en normal människa, med anlag att få en NeoHuman som barn. Det krävs att båda föräldrarna har anlag

(eller är neohumans, givetvis) för att barnet ska bli en NeoHuman. De NeoHumans som föds av föräldrar som är normala människor (med anlag förstås) har inte aktiva empatiska förmågor utan dessa förmågor är "sovande", det vill säga att NeoHumanen är passiv.

På grund av sin empatiska förmåga undviker en NeoHuman till varje pris att ta en intelligent varelses liv, då detta orsakar dem extrem mental smärta (de "känner" personens död med hjälp av sina empatiska förmågor). Detta gör att alla NeoHumans är nästan oförmögna att döda en annan människa. Det betyder inte att de inte kan vara tjuvar, eller att de ej kan försvara sig själva om de blir anfallna.

Under en Superiors barndom sover hans/hennes EMP förmåga, det är först under yngre tonåren som förmågan brukar vakna, men det är vanligt att den blir något försenad (ibland upp till personens 20-års dag eller ännu äldre).

NeoHuman-barn som har föräldrar som har telepatiska förmågor brukar ofta få sin förmåga väckt redan under sina första fem år av sitt liv, på grund av att föräldrarna oftast talar till dem med telepati.

Men när viruset dök upp var de flesta som överlevde inte vakna än, det vill säga passiva. Passiv innebär medicinskt sett att EMP-delen av hjärnan sover och inga av de speciella Superior hormonerna (en aktiv Superiors hjärna alstrar ett kemiskt hormon vars exakta funktion inte är känt, annat än att den ökar aktiviteten i det som kallas reptilhjärnan) alstras då av hjärnan. Normalt vaknar den delen av hjärnan när kroppen är mogen eller när någon talar telepatiskt till en för första gången (ibland bara känner av någons närvaro) men den kan även vakna av svår kroppslig trauma eller en mental chock.

Fram till det ögonblicket är de som sover som vanliga människor vad gällande förmågor (bonusen för PSY, VIL, STY, FYS, TÅL och BIL gäller dock). De kan även döda utan extra smärta men varje gång så löper de en 25 % chans att få vakna på ett extremt smärtsamt sätt.

Exempel: KillerCool är en NeoHuman utan att veta det. Han och hans vänner i deras motorcykelgäng har alla åkt ner till ett pensionärshem i slummen. De ska ha roligt med gamlingarna (råna och misshandla dem).

KillerCool blir förolämpad av en gammal käring och trycker sin hagelbössa mot huvudet och kramar åt.

"PANG"

Plötslig rusar smärtsamma minnen in i huvudet. KillerCool känner hur huvudet splittras, han känner fruktan för den onda ungen (det vill säga honom själv. Han upplever ju gamlingens känslor) som hotar honom och sedan en extrem smärta när huvudet splittras. Hans vänner ser bara hur KillerCool faller i hop på marken, kraftigt skakande av smärta och fruktan. Några timmar senare klarar KillerCool att resa sig (men han vill definitivt inte uppleva den känslan igen).

En NeoHumans har som sagt lite bättre attribut än en vanlig människa. Se längst ner på tabell HS-1:

Sjukdomar, stress och gifter

NeoHumans är något tåligare mot det mesta en vanlig människa kan utsättas för varje dag. En NeoHuman är lite tåligare än människor mot alla kända sjukdomar. Men en del sjukdomar är NeoHumans specialanpassade för att klara av.

Ett exempel är cancer. En NeoHumans celler känner igen cancerceller, och dödar dem så fort som möjligt. Det kan dock ta ett tag att bli frisk, men det behövs ingen speciell medicin. NeoHumans är även toleranta mot AIDS och HIV men den sjukdomen är ganska mycket mer krävande för en NeoHumans än exempelvis cancer, det kan ta flera månader att bli frisk, och man behöver fortfarande läkemedel mot de infektioner som kan uppstå under AIDS.

På många ställen har man så mycket avgaser att man måste bära en andningsmask men det är något som NeoHumans slipper för de är helt immuna mot vanliga bilavgaser och deras kropp kan i viss mån stöta bort tungmetaller och andra gifter från kroppen. Gifter som når kroppen genom

andning har NeoHumans -Ob1T6 lättare att klara av.

Radioaktivitet får de ingen direkt bonus av däremot har de sekundär bonus i och med att deras kroppar kan klara av cancer och göra sig kvitt olika miljögifter. En NeoHuman anpassar sig också bättre än vanliga människor och får därför tillbaka 1 psykospoäng varannan vecka, istället för en per månad.

Det är mycket stress i en storstad, och vanligt folk möter ständigt problem som brottslighet, släktingars död, obetalda räkningar och krig. Men en NeoHuman är skyddad mot allt detta. De lider inte alls lika mycket eller på samma sätt. En vanlig människas försvar mot stressen är att förlora sin egen identitet och att anpassa sig så till den milda grad att hennes spontanitet och kreativitet försvinner eller så anpassar hon sig genom att bli rebelliskt gå med i ett gäng, ett gäng som då fungerar som en sköld mot omvärlden (givetvis finns andra "flyktvägar" från samhället). Allt detta är givetvis också individuellt, en del vanliga människor kanske inte alls berör av stressen.

En NeoHumans sätt är däremot inte att smälta in så totalt att de försvinner utan att liksom olja på vattnet flyta ovanpå. Deras yttre anpassar sig så att de kan samverka socialt samtidigt som de klarar av att hålla kvar sin egen personlighet. Det gör att en NeoHuman lättare kan anpassa sig till olika sociala förhållanden (både mentalt och socialt) utan att förlora sitt jag, sin personlighet. Man kan kalla dem sociala och mentala kameleonter.

Detta betyder inte att NeoHumans har svårt att lära sig saker, tvärtom, allt det betyder är att de lär sig på sina villkor. En bieffekt av detta är att de har svårt att lyda order som inte har någon annan förklaring än "generalen sa lyd". Sådana order känns meningslösa, i alla fall mer meningslösa än för en vanlig människa. Trots det (eller på grund av det) så klarar NeoHumans av att samarbeta sinsemellan och med andra otroligt bra.

Det betyder även att nästan ingen NeoHuman går med i eller faller för religiösa kulturer. De har i övrigt inte mycket till övers för religioner, utan de ser på religioner som någonting normala människor tror på för att få sammanhållning och trygghet, något som NeoHumans inte anser att en religion kan hjälpa dem med.

Reklam och politisk propaganda har även det mindre effekt på NeoHumans än vad det har på vanligt folk (de har ett naturligt försvar mot alla former av hjärntvätt och hypnos på +Ob2T6).

Empati och Telepati

En NeoHumans intelligens är något högre än en vanlig Homo Sapiens. Deras förmåga att studera och lära sig information snabbt är även den högre än för vanligt folk (men som alltid, det finns individuella skillnader).

NeoHumans telepatiska och empatiska förmågor är imponerande, men begränsade på flera sätt. Ett är att de inte kan känna tankar eller känslor hos någon som är längre än fem meter ifrån dem (avståndet kan vara längre beroende på deras empatiska styrka) och deras telepatiska förmågor är begränsade på så sätt att läsa minnen är nästan omöjligt, såvida det inte gäller minne som för tillfället är lagrade i sensorminnena eller i korttidsminnet.

Att hitta information i långtidsminnet är omöjligt utan assistans från personen som 'avsöks', eller det behövs i alla fall väldigt gott om tid (räkna med +Ob10T6 i svårighet, eller mer, samt troligen flera år i avsökningstid). Det är nämligen så att ingenting som finns i långtidsminnet "glöms", enligt nuvarande modeller av den mänskliga hjärnan. Bara länkarna mellan de olika minnena försvagas, ibland till den gräns att minnet blir onåbart, därav "glömska".

För att klara av att läsa en persons tankar måste NeoHumans koncentrera sig på personen i fråga och telepaten kan endast läsa det "målet" tänker på för tillfället. Telepati är en färdighet, som presenteras nedan.

Deras empatiska förmåga gör att ett empatiskt fält bildas, och när något kommer inom det fältet så känner de av denna personens närvaro. De kan även känna av om personen är Sapiens eller Superior eller något annat (fältet är baserat på deras empatiska förmåga, se nedan). Detta gör att de är svåra att överraska.

Tyvärr så är en av tio människor svårare att läsa tankarna på. En sådan person ökar svårigheten med (+Ob1T6 / +Ob2T6 på svårigheten). Detta på grund av att telepati funkar individuellt och att en del människor helt enkelt har det svårare att förstå varandra telepatiskt. Denna regel gäller även sinsemellan NeoHumans, Homo Centurion, det gäller alla tänkbara kombinationer. Denna regels symboliseras med att man slår 1T10 för "målet" när denna blir tankeläst för första gången. Om det blir en tia appliceras svårighetsökningen, och man bör skriva ner någonstans att personen ifråga är extra tålig mot telepati och empati. För att se de olika svårigheterna vid empati och telepati, se tabell HS-2 och HS-3, längst ner.

Telepati [0]

Telepati är förmågan att läsa tankar som målet tänker på just för tillfället men även att uppleva vad målet ser och hör. Telepatiförmågan kan i kombination med hjärntvätt eller förhör vara extremt effektiv. Alla slag på Telepati är aktiva mot målets VIL (eller EMP om målet är en Superior). Även om färdigheten misslyckas upptäcker inte målet att han just vann en mental strid. Ett villkor för att Telepati ska fungera är att användaren först måste ha känt av målets känslor med EMP.

Förmågan kan även användas för att telepatiskt kontakta någon (för mottagning krävs att båda kan Telepati) Räckvidden på telepatiska budskap är något längre än för vanlig telepati då det bara krävs att du kan ta emot. Räckvidd för att sända: [EMPx12] m.

Telekinesi

Med rätt träning och med en artificiell förstärkare (en Amplifier) kan en NeoHuman lära sig använda telekinesiska förmågor.

Även dessa telekinetiska förmågor är tämligen begränsade. Den största vikt en NeoHuman kan klara av att lyfta är begränsad till några få gram, [2xEMP] gram. Att flytta (släpa) föremål utmed en yta är betydligt lättare. Man kan då släpa föremål med en vikt på [5x2xEMP] gram, ända upp till [25x2xEMP] gram, allt helt beroende på underlaget och andra yttre omständigheter. Räckvidden som man kan använda telekinesi på är maximalt ens EMP-radie.

Telekinesi [0]

Denna förmåga kan bara användas om man har hjälp av en Amplifier (en elektronisk förstärkare för telepatiska, empatiska och telekinetiska förmågor).

Den största vikt en NeoHuman kan klara av att lyfta är begränsad till några få gram, [2xEMP] gram. Att flytta (släpa) föremål utmed en yta är betydligt lättare. Man kan då släpa föremål med en vikt på [5x2xEMP] gram, ända upp till [25x2xEMP] gram, allt helt beroende på underlaget och andra yttre omständigheter. Räckvidden som man kan använda telekinesi på är maximalt ens EMP-radie.

Telekinesi kan användas för att känna sig för hur hett ett objekt känns (som att dra en hand utmed en vägg för att känna efter ojämnheter).

Den telekinesiska förmågan kan även användas på svåra sår, för att hålla i hop blödningar eller fungera som ett tryckförband men till och med invärtes på både patienter och en själv. För att klara av att göra ett telekinesiskt förband krävs först att man känner telekinesiskt för hur såret känns och vars skadorna är. Sedan krävs ett lyckat slag på telekinesi mot lämplig svårighetsgrad.

Tabeller med svårigheter för telekinesi finns längst ner, tabell HS-4.

Psykoser

Om en person dör inom en NeoHumans räckvidd kan denne känna en stark smärta, men ibland ett harmoniskt lugn. När någon i närheten (d.v.s. inom den empatiska sfären) av en NeoHuman dör av ålder, sjukdom eller en allvarlig skada som har plågat personen en längre tid känner NeoHumanen en känsla av frihet och harmonisk lugn från den döende.

Om en person dör av fysiskt våld orsakats av olyckor eller våld inom EMP-räckvidden så känner NeoHumanen den personens dödssmärta, vilket är otäckt nog för att man ska vilja undvika det. Man får inga psykospoäng (utöver de vanliga man kan få om man ser en otrevlig dödsjutning eller liknande) av att någon dör i närheten så länge man inte själv bidragit eller direkt orsakat dödsfallet. Men om NeoHumanen själv har dödat en annan människa så upplever denna känslan att dö, något som är otroligt smärtsamt.

Smärtan som man upplever över att ha dödat en medmänniska är inte begränsad på samma sätt som andra EMP-känslor, men den sträcker sig vanligast till att vara inom synhåll och i omedelbara tiden.

Ex: Ett mord genom långsam förgiftning, där offret dör efter ett år, orsakar ingen dödssmärta, men NeoHumanen känner att personen dog. I extrema fall kan det hända att den sträcker sig så pass långt också, speciellt om personerna har känt varandra länge (till exempel gamla fiender eller gamla vänner).

Detta fenomen med att känna andra personers dödssmärta är bland NeoHumans fått två förklaringar. Antingen har alla en själ, som försöker plågar närvarande/ansvariga personer vid ett dödsfall, eller så är det hela bara smärtsam inbillning, en spärr för att inte döda folk. Regeltekniskt räknas alla upplevda dödssmärter som psykos, sidan 205 i regelboken. Längst ner finns en tabell med de psykospoäng som erhålls vid olika situationer (HS-5).

Organisation

Det finns i stort sett bara två organisationer/företag som har med NeoHumans att göra, New Life och Science Lifé.

New Life är den organisation som Max och Maria har startat, och dess högkvarter är alltid i förflyttning och kan ena dagen vara i Spanien och nästa i Finland. Men den förflyttar sig bara i Europa och SFS. Genom hela Europa så har New Life fasta kontakter och hjälpredor, och i en del fall mindre filialer. Många gånger så är kontaktmänniskorna fattiga eller förföljda själva, men de har även några välbärgade människor till som hjälper dem att hålla sig undan.

Den huvudsakliga sponsorn till New Life är ett gammalt företag, Science Lifé, som i praktiken nu mera ägs av Max & Maria, även om de aldrig är på några företagsmöten. Företagets huvudsyssla är forskning och att utveckla nya patent som de sedan hyr ut till olika företag.

Science Lifé utvecklar och demonstrerar en uppfinning, och sedan låter de andra företag bygga och sälja den mot en mindre hyra (royalty). Det var Science Lifé (i samarbete med New Life) som utvecklade botemedlet mot viruset som NeoHumans drabbades av 2048 och Science Lifé tillverkar även annan ”NeoHumans-utrustning”, som till exempel Amplifiers.

Homo Sapiens Centurion

Det vanliga namnet är Homo Centurion eller Centurion. De kallas även ibland för NeoHumans, tillsammans med Homo Superior.

Bakgrund

Mycket av Homo Centurions bakgrund är okänd, men år 2019 så började de första grupperna av Homo Centurion upptäcka varandra. De upptäckte även att de var helt olika människorna, även om de såg ut som vanliga människor. De var som vargar i en får flock.

De följande åren försökte många Homo Centurions ena dem alla under sig, men alla försöken misslyckades. Den enda som lyckades var den vanliga människan Marco Leiclarck. Han var en känd gentekniker, och han började att samla ihop många av de yngsta Homo Centurionerna. Han organiserade dem i en militärisk hierarki, och allt gjorde han med en tanke, en vision, där framtiden var kontrollerad av Homo Centurion, där man avlade fram en perfekt ras. Homo

Sapiens Sapiens skulle utrotas eller i alla fall slava åt Homo Centurions.. Men han visste även om ett hot mot Homo Centurions framtida världsdominans, och det var Homo Superior.

Marco Leiclark började att utbilda och ena de yngre Homo Centurionerna. Han förklarade noga sin syn på dem som den nya herrerasen vars framtid var menad att härska över de svaga. Han såg även till att utveckla ett speciellt virus som skulle neutralisera Homo Superior.

År 2025 dog Leiclark och organisationen (döpt till Nemesis efter Hämnens gudinna) togs över av Markus Gomer (Homo Centurion) som fortsatte att bygga upp Nemesis som en organiserad brottsorganisation. Organisationen skaffade sig många bulvaner och det dröjde inte länge förrän Nemesis hade kontrollen över en del vapenfabriker. Nemesis organiserade även terroristattacker mot olika styrande företag och länder, i det enkla syftet att förstöra, och skapa motsättningar.

Nemesis filosofi är härska genom att söndra, men ett problem för Nemesis var det interna bråk som utbröt 2032 inom Nemesis, och flera Homo Centurioner bröt helt med organisationen, och en del har till och med börjat slåss mot Nemesis.

Fysik

En Homo Centurion ser ut som en normal människa, men de är nästan alltid kraftigare än normalmänniskan och framför allt tåligare. De är även smidigare och på alla sätt fysiskt imponerande. Homo Centurions springer ganska mycket snabbare än medelmänniskan.

Inre skillnader är att en Homo Centurions kropp klarar av att producera större mängder adrenalin och de har även ett större behov av att få utlopp för inre ilska än vad normala människor har. Till skillnad från när en normal Homo Sapiens blir arg så minskas inte Homo Centurions förmåga att tänka logiskt och rationellt mitt i ilskan, så att reta en Centurion till att göra något dumt i ren ilska går inte särskilt bra.

När stress, rädsla och/eller ilska drabbar en Homo Centurion (t.ex. i en strid) frigörs stora mängder adrenalin, vilket gör att musklerna blir hyperaktiva och samtidigt frigörs några ämnen som även får hjärnan att gå på högvarv. De börjar tänka snabbare och de rensar bort onödiga tankar, och är till 100% koncentrerade på striden, eller vilken situation de upplever. Mängden endorfiner ökar (endorfin orsakar glädje) och förmågan att känna känslor som sorg eller medlidande stryps. Kvar blir en smart, snabbtänkt, koncentrerad och ilsken mordmaskin. De fysiska upptrappningen vara längre än själva händelsen, ibland upp till något dygn (normalt sett bara Ob3T6 timmar efter händelsen).

De Centurion som har varit i en riktigt krigssituation (kulor viner kring en, livet är kort och hårt) har fått uppleva en känsla av extrem fokusering av tankarna och känslorna, under hela striden och något dygn därefter. Känslan är så skön att de kan bli beroende av den (de blir beroende av endorfinet och adrenalinet). Det är anledningen till att Homo Centurions ofta blir yrken som militär, polis eller brottsling.

Centurions är något tåligare mot det mesta en vanlig människa kan utsättas för varje dag. En Centurion är lite tåligare än människor mot alla kända sjukdomar. Men en del sjukdomar är Centurions specialanpassade för att klara av.

Ett exempel är cancer. En Centurions celler känner igen cancerceller, och dödar dem så fort som möjligt. Det kan dock ta ett tag att bli frisk, men det behövs ingen speciell medicin. Centurions är även toleranta mot AIDS och HIV men den sjukdomen är ganska mycket mer krävande för en Centurion än exempelvis cancer, det kan ta flera månader att bli frisk, och man behöver fortfarande läkemedel mot de infektioner som kan uppstå under AIDS.

På många ställen har man så mycket avgaser att man måste bära en andningsmask men det är något som Homo Centurion slipper eftersom de är helt immuna mot vanliga bilavgaser och deras kropp kan i viss mån stöta bort tungmetaller och andra gifter från kroppen. Gifter som når kroppen genom andning har Centurions -Ob1T6 lättare att klara av. De läker också fortare än vanliga människor. Trauma återfås med en takt av ett kryss per 12 timmar, smärta ett kryss på 30 minuter och ett kryss blodförlust på 30 minuter. Alla läkningstider ska alltså minskas till hälften.

Radioaktivitet får de ingen direkt bonus av däremot har de sekundär bonus i och med att deras kroppar kan klara av cancer och göra sig kvitt olika miljögifter.

Den stress och trängsel som finns i en typisk storstad är inte något som Homo Centurions lider av. De klarar detta på ungefär samma sätt som Superiors. En Centurion anpassar sig också bättre än vanliga människor och får därför tillbaka 1 psykospoäng varannan vecka, istället för en per månad, precis som Superiors.

Homo Centurions är inte lättpåverkade. De är extra tåliga mot tortyr, reklam, hjärntvätt och annan propaganda (+Ob3T6 på svårighet att hjärntvätta, propagera för och övertala en Centurion). Men en ung Homo Centurion är däremot lättare att påverka än till och med en normal människa. Deras sinne är öppnare och mer lättpåverkat än normala barn och med rätt "uppfostran" så får man en extremt lojal och livsfarlig soldat. I stort sätt kan man säga att en Centurions hela framtid bestäms under de första 16 åren (det är -Ob2T6 lättare att hjärntvätta, propagera för eller övertala en Centurion som barn).

Under en Centurions barndom har de hemskt lätt att lära och de är ständigt fysiskt och mentalt aktiva. De är veritabla svampar, ständigt sökande efter mer information att suga upp. Men när de kommer i 16-19-års ålder brukar intresset för boklära minska drastiskt. Deras hormoner ökar istället, de blir hyperaktiva och får det svårare och svårare att vara sysslösa.

Hyperaktiviteten brukar resultera i att Centurionerna söker sig till idrott, andra fysiska övningar och i vissa fall våld. Många ägnar sig också åt olika exrtemsporter, som fallskärmshopp, bungyjump och liknande. Men i Nemesis används olika former av militär disciplin istället. Den kan få dem att fokusera sig på vad de ska. Perioden av hyperaktivitet pågår ofta ända till 35-40-års åldern. Efter denna ålder minskar den kroppsliga överaktiviteten, de blir "fysiskt lugnare" idrottar mindre än förr. Hyperaktiviteten och hormonerna resulterar i att en Centurion bara behöver sova 3-6 timmar per dygn.

När en Centurion är i den hyperaktiva delen av sitt liv är det svårare för dem att lära sig sådant som kräver långa perioder av stillasittande, fysisk inaktivitet och koncentration. Militär disciplin är något som de flesta Centurions trivs med. De trivs med att ta eller ge order eftersom de känner en inre mening i att ta och ge order. De är även bättre på att samarbeta i grupp än vad vanliga människor är. Givetvis strävar alla Centurions efter att ge order istället för att ta.

Egenskaper

De flesta Homo Centurions är starkare, smidigare och lite smartare än en vanlig människa. De har en viss förmåga till empati, men deras empatiska förmåga skiljer sig rejält från till exempel NeoHumans. En NeoHumans förmåga är aktiv och medveten men en Centurions förmåga är omedveten och passiv.

En Centurion har en förmågan att gissa sig till folks sinnestämning med en skrämmande skicklighet (de har -Ob2T6 på att gissa om folk ljuger eller talar sanning). Vidare så har de, tack vare deras empatiska förmåga, möjlighet att känna på sig om folk försöker överraska dem. Deras empatiska förmåga gör att ett empatisk fält bildas, och när något kommer inom det fältet så känner de av denna personens närvaro. De kan även känna av om personen är Sapiens, Superior eller Centurion (fältet är baserat på deras empatiska förmåga, se tabell HS-5). Detta gör dem väldigt svåra att överaska, en förmåga som är väldigt användbar i strid.

För att se en Homo Centurions grundegenskapsmodifieringar, se längst ner på tabell HS-5. Svårighetsgrader för empati ser du på tabell HS-2.

Gemensamt

Viruset

Viruset är inte luftburet, utan sprids genom mat, dryck och blod. Den främsta källan till smitta är stadsvatten och läskedrycker som Nemesis har förgiftat (Coca Cola och liknande blir

regelbundet förgiftat). Viruset är motståndskraftigt mot höga temperaturer och bedöms av hälsovårdspersonal som totalt ofarligt för människor.

När viruset har kommit in i kroppen på en NeoHuman börjar det fortplanta sig i hjärnbarken, vilket förr eller senare leder till koma och till slut till döden. Viruset kan inte döda en Homo Centurion, även om det blockerar deras empatiska förmåga.

Observera att både Superiors och Centurions varierar nästan lika mycket sinsemellan som vanliga människor. De beteenden och personligheter som anges här är bara stereotyper och inget man benhårt måste hålla sig till.

Information

Nästan alla Homo Centurion vet att det existerar Homo Superiors, åtminstone de som är med i Nemesis. Men ytterst få Homo Superior känner till att det existerar Centurions.

Alla Centurions är inte med i Nemesis, men de som är det ser det som sin uppgift att sprida krig, hat och att utrota Homo Superior. Som tur var (för NeoHumans) så har det blivit en intern strid mellan två grupper av Centurions, där en aktivt försvarar Homo Superior.

Namn

Homo Sapiens Superior kan kallas för mycket. NeoHumans, Superiors, Homo Superiors eller hela Homo Sapiens Superior. Det vanligaste i talspråk är NeoHumans. Neo betyder ju nytt och Human människa, så det är en passande beskrivning.

Det latinska namnet på vanliga människor är Homo Sapiens Sapiens, så Homo Sapiens Superior är bara en ”undergrupp”. Homo betyder människa, Sapiens betyder tänkande och Superior betyder överlägsen.

Ordlista

Ord	Betydelse
Bleedingheart	Används av NeoHumans fiender som förolämpning och av dem själva som komplimang
Braindead	En som tänker med sina vapen. Oftast en Gunbrain men ibland används ordet om en nyss vaknad NeoHuman (”don't be a braindead”)
Caveman	Se Flatscan
Gunbrain	Se Flatscan
Flatscan	Hjärndöd, alltså lika med en Homo Sapiens. Används i förolämpande ton, när man talar om eller förolämpar Homo Sapiens (eller NeoHumans). Syftar på den raka linjen som syns EEG mätning på en hjärndöd person .
Norms	Normala människor. Används som en vänligt ord för en Homo Sapiens ofta är det vänner eller olika familjemedlemmar som man använder uttrycket på / mot Ex: De är ju bara Norms!
Pacifist	Se Bleedingheart
Sapis/Sapies	Förolämpande benämning av Homo Sapiens som antyder att de är för lågt stående för att kallas Homo Sapiens (Homo = Människa). Används bara av de Homo Superior som har rasistiska tankar om Homo Sapiens (De flesta är Flatscans eller Gunbrains) De flesta ogillar att man lägger en så rasistiskt betydelse i ordet.
Some trick & treat	Att lura någon (oftast Norms) på föremål eller att bara lura han/henne

Tabeller

HS-1

Attribut	Värde	Medel	Förkortning
Styrka	3T6-1	9,5	STY
Rörlighet	3T6+2	12,5	RÖR
Personlighet	3T6+1	11,5	PER
Psyke	3T6+2	12,5	PSY
Bildning	3T6+2	12,5	BIL
Syn	3T6	10,5	SYN
Hörsel	3T6	10,5	HÖR
Vilja	3T6+4	14,0	
Sekundära attribut	Värde	Medel	Förkortning
Empati*	$(VIL+2T6) / 2$	10,5	EMP
Empatisk radie**	EMP / 2	5 Meter	RAD

* Empati (EMP) är en NeoHumans förmåga att känna känslor hos folk i omgivningen och även bara känna närvaro (att läsa andras tankar är en färdighet).

** Den empatiska förmågan är begränsad av en räckvidd som mäts som en sfär, med NeoHumanens hjärna som centrum. Den kan ändras genom att förskjuta radien så att den sträcks ut åt ett håll och minskas åt ett annat håll, till exempel som en oval istället för ett klot. Tänk på att diametern måste vara densamma. Radien avrundas neråt i hela meter.

Ex: Doggy är en NeoHuman och han misstänker att en elak fanatiker står någonstans bakom dörren framför honom. För att få reda på om så är fallet, försöker han känna med empatin och sträcker sig in så att han känner hela 8 meter in men samtidigt minskas hans empatiska sinne bakom honom till 4 meter (tyvärr stod fanatikern 5 meter bakom honom...).

HS-2

Situation	Svårighet
Känna närvaro:	Ob0T6*
Extremt svaga känslor	
Målet är drogat till apati eller sövd	Ob5T6
Svaga känslor:	
Målet är halvsovande eller allmänt apatisk	Ob4T6
Vanliga känslor:	
Målet är nöjt eller irriterat	Ob3T6
Upprörda känslor:	
Målet är argt eller förälskat	Ob2T6
Extremt Upprörda känslor:	
Målet går bärsärkargång eller sörjer extremt	Ob1T6
Målets känslor är riktade mot utövaren	-Ob1T6

Målet döljer ofta sina känslor (politiker, skådespelare)	Aktivt slag EMP mot EMP (eller PSY)
Sten, betong	+Ob1T6 / 10 cm
Metall, hårdplast	+Ob1T6 / 1 cm
Bly, strålningsskydd	+Ob1T6 / 1 mm
Målet bär en lätt skyddshjälm: MC-hjälm eller annan lätthjälm som täcker hela huvudet	+Ob1T6
Målet bär en tung (avancerad) skyddshjälm Militärhjälm eller är elektroniskt utrustad (HUD, IR etc.)	+Ob3T6

* Ob0T6 räknas som automatiskt lyckat om inga svårighetsökningar appliceras.

Ex: Känna extremt upprörda känslor (Ob1T6) som är riktade mot utövaren (Ob1T6-Ob1T6=Ob0T6) genom 20 cm betong (Ob0T6+Ob2T6=Ob2T6).

HS-3

Situation	Svårighet*
Grundsvårighet	Ob3T6
Ensam med målet	-Ob1T6
Se genom målets ögon	-Ob1T6
Höra genom målets öron	-Ob1T6
Höra och se genom målet	Normal svårighet
Utövaren sitter ner och är koncentrerad	-Ob1T6
Utövaren försöker för första gången komma in i målets tankar	+Ob1T6
Utövaren har lyckats med telepati på målet många gånger	-Ob1T6
Målet vet att utövaren försöker och "öppnar sig"	-Ob2T6
Utövaren är upptagen av något viktigt	+Ob1T6 → +Ob5T6
Målet är kraftigt drogat men vid medvetande	+Ob1T6 → +Ob8T6**
Utövaren är kraftigt drogad	+Ob8T6 → +Ob2T6**
Målet döljer ofta sina känslor (politiker, skådespelare)	+Ob1T6 → +Ob2T6
Sten:	+Ob1T6 / 10 cm
Metallvägg:	+Ob1T6 / 1 cm
Bly, strålningsskydd	+Ob1T6 / 1 mm
Målet har ett cerebral interface	+1
Målet bär en lätt skyddshjälm: MC-hjälm eller annan lätthjälm som täcker hela huvudet	+Ob1T6
Målet bär en tung (avancerad) skyddshjälm Militärhjälm eller är elektroniskt utrustad (HUD, IR etc.)	+Ob3T6
1/10 människor är extra svåra. Se även telepatireglerna.	+Ob1T6 → +Ob2T6

*Dock minst Ob1T6.

** Olika droger, eller olika mängder av droger, ger olika effekter. Hallucinativa droger och lugnande droger är alltid svårare att "penetrera" än centralstimulerande droger. Att själv inta vissa

centralstimulerande droger kan till och med öka din förmåga att läsa tankar (tillfälligt dock, man kan riskera att brännas ut helt).

HS-4

Situation	Svårighet	Förklaring
Lyfta EMP/4 gram	Ob1T6	Vem behöver händer?
Lyfta EMP/2 gram	Ob2T6	Lätt, inga problem.
Lyfta EMP gram	Ob3T6	Nu börjar det bli ganska svårt.
Lyfta EMPx1,5 gram	Ob4T6	Nu är det svårt.
Lyfta EMPx2 gram	Ob5T6	Lättare att använda händerna.
Känna av	Ob2T6	Man känner telekinetiskt av en ytas form, temperatur och struktur.
Telekinetiskt förband	Ob1T6 - Ob9T6	Svårigheten beror på storleken och förstörelsen vid såret. Genom att telekinesiskt hålla ihop alla skadade ådror och blodkärl hindras blodflödet. Ju större del av ådrorna (och köttet) som är borta, desto svårare blir det. Knivar är i regel enkla raka sår medan hagel är väldigt svårt.

HS-4

Situation	Effekt
Orsaka någons död genom en olycka (utan uppsåt alltså)	+Ob1T6, man mår illa
Döda någon i självförsvar (där man moraliskt kan förklara)	+Ob1T6, man mår illa
Man dödar någon	+Ob2T6, man mår illa
Man dödar för skojskull (d.v.s. mordet har ingen mening)	+Ob3T6, man mår illa
Känna någon dö	+1, Man mår illa

HS-5

Attribut	Värde	Medel	Förkortning
Styrka	3T6+2	12,5	STY
Tålighet	3T6+3	13,5	TÅL
Rörlighet	3T6+1	11,5	RÖR
Personlighet	3T6-1*	9,5	PER
Psyke	3T6+1	11,5	PSY
Bildning	3T6+1	11,5	BIL
Viljestyrka	3T6+2	12,5	VIL
Sekundära attribut	Värde	Medel	Förkortning
Empati	(VIL+1T6) / 3	5,0	EMP
Radie**	EMP / 2	2 Meter	RAD

* -1 appliceras bara om personen är i den "hyperaktiva" delen av sitt liv.

** Empati (EMP) är en Centurions förmåga känna känslor hos folk i omgivningen och även känna närvaro (det är mer att de anar sig till dem än att de verkligen känner av dem).

Radie: Den empatiska förmågan är begränsad av en räckvidd som mäts som en sfär med Centurionens hjärna som centrum. För att beräkna fältets radie så tar man EMP/2 m avrundat nedåt i hela meter. Deras förmåga att känna känslor är inte medveten utan rent instinktiv. Genom

träning kan de lära sig använda sin empatiska förmåga för att gissa sig till folks känslor. Det vanligaste sättet som deras empati används till är att känna närvaron av andra.

Anmärkningar och råd:

Dessa regler kan som sagt både ge glädje och förstöra en hel kampanj. Huruvida man ska tillåta neohumans som rollpersoner är helt upp till spelledaren, men om man gör detta bör man hålla det hela på en lågmäld nivå till en början. Neohumans har trots allt inte speciellt många och vad de själva än vill tro är det helt klart de vanliga sapiens som styr i världen. Speciellt försiktig bör man vara med att tillåta Centurions som rollpersoner. Dessa gör sig bäst som antagonister för rollpersonerna, speciellt om RP:na är Superiors. Kom ihåg att det är viktigt att behålla spelbalansen, och Superiors har så pass många nackdelar att detta inte borde vara några problem.

En spelidé är att låta spelarna vara unga Superiors som just börjat upptäcka sina förmågor. Om man vill, kan man låta dem få kontakt med New Life, och där få mer information (vilket man bör vara snål med.). Kom dock ihåg att hålla det hela på en så jordnära nivå som möjligt. Allt bör ha en (någorlunda) vetenskaplig förklaring, för mycket hokus pokus passar inte i Neotech. Att vara Superior bör således, åtminstone till en början, kännas mer som en förbannelse än något annat.

Ett annat sätt (i mitt tycke det mest lämpliga, även om det kräver en del av spelarna) är att låta endast en av spelarna vara Superior. De övriga ska då naturligtvis helst inte ens känna till att detta materialet finns. Låt den utvalde spelaren ha ett yrke som t.ex. Hacker, "fixare" eller liknande som ändå sysslar med sådant som de andra inte vet så mycket om. Ju längre det dröjer innan hemligheten avslöjas dess bättre, och låt avslöjandet bli så effektivt som möjligt. På så sätt kan den gamla Neotech känslan behållas trots det nya materialet. Var dock försiktig så att inte Superiorn stjäl hela föreställningen.

Främlingarna:

Bakgrunden till dessa Främlingar vet människan ingenting om år 2059. Men här presenteras information endast för SL, som man kan bygga vidare på och så.

De få människor som vet om att Jorden ofta besöks av denna utomjordiska ras kallar dem för Främlingarna. Men deras egna rasnamn är Hylkrii (Hylkrii = betyder på deras språk "De Intelligent"). De härstammar från en ras som var gammal redan när människorna var apor.

För 3 502 000 år sedan lyckades de utveckla "maskhålsgeneratorer" (se nedan). Innan den upptäckten drevs deras rymdfarkoster i normal rymd av primitiva kemiska motorer. "maskhålsgeneratorn" fick då sin energi från fissions kraftverk (liknande de människorna på Jorden hade på 1970 talet) och de började att utforska galaxen. De började inte långt senare kolonisera, och bara några hundra år efter "maskhålsgeneratorernas" utveckling upptäckte de för första gången en bebodd planet. Jorden.

Vid den tiden var människan inte mycket mer än apor (Homo Habilis). Hylkrii upptäckte ändå genom experiment att varelsen "Homo Habilis" hade potential till att utveckla riktig intelligens.

Intresserade som de var satte de upp forskningsstationer på Jorden och började utföra genetiska experiment på varelser från Jorden. Många "människor" och djur fördes från Jorden som husdjur, medan andra var kvar och studerades i sina naturliga miljöer. De studerade de primitiva varelserna med hjälp av bland annat kameror och signal halsband. Men de lät även genförbättrade Homo Habilis rymma från laboratorierna, för att inplantera förbättrade gener hos de kvarvarande vilda exemplaren.

Efter några tusen år av experimenterande och exporterande så var de tvungen att lämna Jorden. Många av dem tog med sig sina favorithusdjur.

Under de följande 3,3 miljoner åren så hände mycket med deras civilisation. De upplevde en stor katastrof som nästan förintade deras civilisation (en explosion i deras sol som för alltid gjorde den instabil och deras ursprungliga hem obeboeligt). De var då tvungna att flytta, och de

flyttade till två andra planeter, som upptäckts och koloniserats strax innan katastrofen. De döpte de nya planeterna till de praktiska namnen Hylkriiaka ("De Intelligentas andra hem") och Hylkriieke ("De Intelligentas tredje hem").

De utvecklade kraftiga och stabila fusionskraftverk och de började även experimentera med antimateria och plasmamotorer. Deras hjärnor utvecklades och efter ett tag kunde allt fler Hylkrii telepati. I början var det bara ett fåtal med förmågan, men efter bara fyra generationer (alla under kraftig genterapi) så hade över 95% de telepatiska förmågorna.

Deras skepp drevs vanligen av jonmotorer som i teorin kunde accelerera deras skepp till 50% av ljusets hastighet i normal rymd. De använde även antigravitationsmotorer.

De upptäckte även ytterligare en intelligent ras som också kunde resa mellan stjärnorna. Ett möte som efter några tusen år av ansträngd fred slutade i ett bittert krig. Hylkrii var i stort behov av soldater och de började att använda sina mänskliga husdjur och slavar i kriget. De kom på var de fått dem ifrån, och bestämde sig för att göra ett återbesök på Jorden för att hämta nya.

På Jorden hade Homo Sapiens Neanderthalen'sis utvecklas och Hylkrii fann dem utmärkta som soldater, slavar eller vakter, i alla fall efter lite genterapi.

Kriget härjade under 50 år och hundratusentals Hylkrii och Homo Sapiens Neanderthalen'sis dog, men till slut stod Hylkrii som segrare. Deras fiender var besegrade och spridda för solvindarna.

Efter kriget utbröt en period av småkrig, främst på grund av ättlingar till soldat och slavar som gjorde uppror, men även mindre inbördes strider. Under denna tiden så upptäckte en annan stjärnfarande ras Hylkrii och en viss vänskap mellan de två civilisationerna utvecklades (fyra småkrig utkämpades mellan dem, mest på grund av misstag).

En period av fred med moralisk och mental utveckling inleddes hos Hylkrii. De gjorde sig av med sina slavar genom att sända dem till beboeliga planeter (planeter de hade terraformat för att passa mänskligt liv) eller genom att frysa ner allt för farliga exemplar.

Efter en fredstid på över 50 000 år och kontakt med över fem andra intelligenta varelser i galaxen så började intresset för Jorden att öka. Det var då 1800-talet för människorna.

Men Hylkrii såg en ras som var aggressiva och starka men även lätta att förbättra genetiskt och cybernetiskt. Men framförallt var människorna lättpåverkade (i alla fall i Hylkriis ögon) och hade en enligt Hylkrii onödigt vana att ta till våld mot sina problem och mot det de fruktar. Ändå hade Homo Sapiens Sapiens en intelligens som var nästan likvärdig med deras egen.

Genetiskt är människorna nästan Hylkriis "kusiner" och Hylkrii ansåg att de var ansvariga för människornas intelligens och våldsamhet och kunde därför inte utplåna Jorden och de människor som fanns där.

Hylkriis högsta ledning satte omedelbart flera forskningslag på att lösa problemet. De beordrades att se till ättlingarna till de forna slaverna och soldaterna som hade lämnats på fem olika terraformade planeter. På två av dem hade människorna lyckats ordna sig och få fungerande och fredliga civilisationer.

På den första planeten, vars namn var Ariga efter befolkningens ord för Jord och hem, var 55% av invånarna NeoHumans (eller nästan exakt som Jordens NeoHumans). Resten var normala människor. Teknologin var dock antik, med jordiska mått mätt.

På den andra planeten hade de en och 2000-tals teknologi, ganska lik Jorden år 2059, fast med mindre utvecklad vapentechnik. Planetens hamn var Geb (döpt efter ett minne av deras jordiska förflutna där Geb är Jordens gudinna). Det var, precis som Jorden populärt med pyramider. Där var 75% NeoHumans, 20% Normala människor och 5% var Homo Centurion.

På de andra tre planeterna hade grupperna i två fall helt utplånat sig själva. På den sista hade de skapat flera diktatoriska samhällen vars teknologiska nivå liknade den under tidig medeltid och sedan antik (alltså Jorden ca år 1000 - 1200 Efter Kristus) men med en befolkning på 35% Homo Centurion och 50% Normala Människor. Människorna är förtryckta av Homo Centurionerna och de sista 15% NeoHumans är förslavade eller jagas som djur av både Homo Centurion och

människor. Namnet på den planeten är Pangu (ännu ett minne från jorden) eller det namnet är i alla fall det mest erkända.

Projekt Pacificera påbörjades så fort som den gemensamma fredliga faktorn var funnen hos människorna, inte bara på Jorden alltså. Så under början av fyrtiotalet dök det upp Ufos ovanför Stalingrad. Utan att bli upptäckta av de stridande trupperna nedanför började Ufona att genomsöka landskapet efter ensamma individer att modifiera. Modifieringen bestod i inplantering av gener som i en nära framtid skulle leda till att en ny mänsklig ras skapades. Homo Sapiens Superior (NeoHumans med andra ord).

Landningarna pågick obehindrat från 1942-1965, då ett stridsflygplan från US Airforce lyckades med det omöjliga, nämligen skjuta ner ett av deras rymdskepp. Men Främlingarna gav inte upp bara för det, utan de fortsatte att sprida Homo Superior-gener.

År 1999 var det klart och resten skötte naturen själv. Dessutom var det svårare och svårare att inte bli upptäckt av Jordens satelliter. De upptäckte även att en mindre koloni av krigs- och gladiator modifierade människor (Homo Sapiens Centurion) hade lyckats överleva i kryofrys på en av Främlingarnas planeter. I ett utslag av missriktad vänlighet så tömdes de på minnen och sattes 1990 ner på Jorden, så långt ifrån varandra som möjligt.

År 2020 började de första NeoHumans att vakna, främst i Europa och Asien. Kort därefter lyckades några Homo Centurion, ledda av Marco Leiclark (och Marcos organisation, Nemesis), framställa ett virus som angrepp endast NeoHumans. NeoHumans var nämligen det största hotet mot en värld styrd av Homo Centurions.

Utseende

En Hylkriis standardlängd är 165 cm. De har grå hy, med stora svarta ögon. Deras "ögonvita" är egentligen grå, men ögonvitan syns inte, då de väldigt stora regnbågshinnan och pupillen så gott som alltid är svarta.

Näsan är otroligt liten, nästan bara en hudflik under ögonen. Munnen är i förhållandet till huvudet normalstor. De mörkgrå läpparna är tunna och ser torra ut. Tänderna är små men effektiva gjorda för en blandad diet (deras tänder är vanligtvis artificiella). De saknar all form av kroppshår.

Huvudet och halsen är stora i förhållande till kroppen. Ytteröronen är små och spetsiga, som "alvöron" (det är mycket möjligt att de legender om älvor och demoner som finns på jorden har sitt ursprung i observationer av Hylkrii). Armarna är långa och smidiga, deras armbågsleder kan böja sig åt två olika håll. Armarna slutar i en fyrfingrad, smidig och stark hand.

Skillnaderna mellan könen är att små kvinnliga Hylkrii har tre små bröst (ungefär stora som "pingpongbollar") på samma ställe som en människokvinnas bröst skulle vara. Både Hylkriimän och Hylkriikvinnor kan dra in sitt könsorganen bakom en hudflik mellan benen (de ser då könlösa ut) och på så sätt skydda dessa känsliga delar från skador.

Benen kan som armarna böja sig vid åt två håll vid knävecket. Deras fötter är små och de har endast två tår (normalt skyddas foten av en fotbeklädnad).

Biologiska egenskaper

Genetiskt så är Hylkrii-DNA och mänskligt DNA 90% lika, och i en del fall kan till och med blodtransfusioner vara möjligt men parning är inte möjligt.

De inre organen skiljer sig kraftigt åt. Hylkriis hjärna är större och de har fler hjärnceller än människor (och även NeoHumans och Homo Centurions). Hjärnan är delad i en storhjärna och en lillhjärna (tar hand om andning och andra "automatiska" kroppsfunktioner). Hjärnan är inte uppdelad som människors även om det finns tecken på att Hylkriis hjärnor en gång i tiden hade en vänster och höger hjärnhalva. Även hjärncellernas egenskaper och uppbyggnad skiljer sig från mänskliga hjärnceller. Hylkriis hjärnceller klarar högre påfrestningar och mer stress. **De har även en större lagringskapacitet än vad mänskliga hjärnceller har (12).** Deras hjärnor har starka

telepatiska och telekinesiska förmågor, något som de har skaffat sig genom årtusenden av genetiska förbättringar och naturlig evolution.

Normalt så har alla Hylkrii någon form av cybernetiskt implantat. Deras cybernetiska kunskap ligger långt före Jordens. Även all annan teknologi ligger före människan, men Hylkrii har haft ytterst få teknologiska framsteg under de senaste 800 000 åren.

Mentalitet

Som ras har Hylkrii alltid varit mera inåtvända och grubblande än andra och de har numera förlorat mycket av sin dumdristiga experimentlusta (mycket på grund av deras stränga och traditionsbundna kultur). Hylkrii anser själva att människorna har alldeles för mycket experimentlusta, och att människorna påminner litet om Hylkrii för mycket länge sedan (3,5 miljoner år sedan). Därför så har deras teknologiska framsteg alltid tagit längre tid än vad det har för människorna och vid flera tillfällen så har den teknologiska utvecklingen stått stilla i årtusenden.

Efter katastrofen, då deras hemplanet förstördes, och den långa perioden av krig utvecklades deras kultur till en tillbakadragen ras, som undvek de farorna som galaxen har orsakat.

De flesta Hylkrii är nu mera djupt traditionsbundna varelser, ritualer som kan verka onödiga och konstiga fyller stora delar av deras tillvaro. De senaste 50 000 åren så har Hylkrii som ras levt ett liv ett liv i fred och extrem lyx. Inget mord där en Hylkrii har mördat en annan Hylkrii har inträffat på över 50 000 år.

Den mesta tiden i deras tillvaro går åt till att följa urgamla ritualer eller att utveckla sig själva genom forskning eller meditation.

Forskningen handlar nu mera om historia eller andra "bokkunskaper". Många av dem anser att allt som finns, och som är värt, att upptäcka inom teknik och medicin och liknande ämnen redan har blivit upptäckt. Det som är kvar är inre utveckling.

Ett forskningsområde som är populärt är det som vi på Jorden skulle kalla mytologi. För första gången på över 1 000 000 år så söker Hylkrii efter ett högre väsen eller kraft att dyrka. Mycket på grund av det "nymoraliska" sökande som Hylkriis samhälle genomgår, som bland annat gör att de har börjat intressera sig för Jorden och människorna.

Många av de yngre Hylkrii har givetvis gjort "uppror" mot denna attityd av uppgivenhet och forskar på egen hand, med liten hjälp från samhället. Dessa "rebeller" är främst dem som har hjälpt till med att "utveckla" Homo Sapiens Superior. De flesta traditionella finner det väldigt obekvämt att lämna sitt hem eller sin planet.

Dessa rebeller utgör 0,5 % av Hylkriis befolkning och har kämpat för att få samhället att bryta med de onödiga traditionerna och återigen intressera sig för galaxen. Många bland "rebellerna" hävdar att Hylkrii har som ras förlorat sin livslust och sin livskraft och att enda sättet att få ny livskraft är att skapa ett helt ny form av samhälle. Andra hävdar att som ras är Hylkrii döende och det enda som kan få fart på dem är en yttre fara som bryter det gamla mönstret. De hävdar att det bästa sättet vore att helt enkelt skänka hemligheten med "maskhålsgeneratoren" till de primitiva människorna och sedan se vad som händer.

Teknologi

För att kunna färdas med hjälp av en "maskhålsgenerator" och navigera till exakt rätt ställe måste man veta var man är och vart man ska. Sedan tillkommer en X-faktor och en Y-faktor. Y-faktorn beror på hur gravitationsfältet är där man ska anlända (det varierar beroende på hur planeternas banor runt solen är där man ska anlända). Vad X-faktorn var kom Hylkrii på först efter flera årtusenden av felnavigeringar och forskning. X-faktorn beror på mängden tacyion i "maskhålet".

Om man inte känner till X- och Y-faktorerna brukar man anlända fel. Normalt rör det sig bara om en ca 200 000 000 km stor radie (från den beräknade punkten). Vid tillfällen då tacyionmängden har varit extremt låg har felnavigeringar på hundratals ljusår inträffat. Det kan

nämnas att Jorden ligger ca 147 000 000 km från solen.

Ett sätt att frånga problemen är att en stor generator tillfälligt kan skapa en "stjärnport". Med två sammanlänkade generatorer är chansen att felnavigering inträffar mindre än 5%, om skickliga operatörer sköter generatören.

I de flesta solsystem som Hylkrii har "bebott" finns det en generator, nästan alltid dold. De har även stora rymdskepp som kan tjänstgöra som "stjärnportaler" åt andra skepp.

När man startar en "maskhålsgenerator" öppnas ett osynligt vortex, som verkar suga in allting. Själva hålet är kolsvart, eller färgat av det som sugas in, och det är inte många sensorer som klarar av att upptäcka ett sådant här vortex.

Samtidigt skapar "maskhålsgeneratören" ett kraftfält runt skeppet/skeppen som skyddar mot de enorma påfrestningarna. "Maskhålet" ser ut (ljus kan inte belysa en "maskhålsgenerator", eftersom gravitationen böjer av det, men om det hade gott så hade man kunnat se) som en lång virvlande tunnel som leder till en gigantisk virvlande klotformat utrymme där man virvlar runt mot centrum, där en synlig vit "minisol" finns ("minisolen" är även den en utgång, men inget känt objekt i galaxen kan motstå de påfrestningarna som finns inuti den). Innan man har nått centrum och "solen" används "maskhålsgeneratören" igen, nu för att skapa ett utgångshål.

En stjärnport fungerar på samma sätt, fast då har man en generator som sänder in skeppen och en annan som hjälper dem ut på andra sidan.

Det finns en maxgräns på hur massiva och tunga objekt som kan färdas genom, eller påverkas av, ett maskhål men "maskhålstekniken" kan och har använts som ett offensivt vapen (vanligtvis genom att suga in asteroider och sedan bombardera fiendernas planeter).