

HOMMÄSTAR'N. DET ÄR EN TENTAKEL I MIN SOPPA!

Några tankar kring xenomorfer i SF-rollspel

av Mats Blomquist

I de flesta SF-rollspel finns det åtminstone någon form av ickemänsklig, intelligent varelse (xenomorf) som är lämplig att spela på samma villkor som mänskliga rollpersoner. Att ta på sig rollen av en xenomorf är, naturligt nog, inte helt lätt. Det gäller att gestalta något som är främmande nog att det är någon skillnad i jämförelse med de mänskliga rollpersonerna men inte så främmande att rollpersonen blir obegriplig för medspelarna och en börda för kampanjen.

Det finns flera sätt att nalkas problemet. Många konstruktörer av utomjordiska kulturer använder metoden att basera en sådan – mer eller mindre nära – på en historisk eller existerande jordisk kultur. Det verkar till exempel vara populärt med varelsers vars kultur liknar det medeltida Japans (av någon anledning så ser dessa varelsers oftast mer eller mindre kattlika ut). De romerska och kinesiska kejsardömena är också populära förlagor. Vad gäller de xenomorfernas utseende används ofta den beprövade metoden att ta ett jordiskt djur (t ex hund, katt eller gris), resa upp den på två ben, ge den mänsklig intelligens och ett beteende som motsvarar vad människor tror är respektive djurs typiska karaktärsdrag (katter är individualistiska osv). Detta är en metod som, använd med måtta, kan producera någorlunda intressanta varelsers till en inte särskilt realistisk "space opera"-kampanj.

Xenomorfer som har uppstått i TV-serier är ett kapitel för sig vad gäller utseendet. Detta styrs oftare mer av storleken på specialeffektsbudgeten än av någon annan omständighet, något som man lätt kan se både i *Star Trek* och *Babylon 5*.

Om man vill vara något mer vetenskaplig i konstruerandet av sina xenomorfa arter, börjar man från grunderna och går igenom hur och under vilka betingelser arten har uppstått och hur den har anpassat sig till och påverkat sin miljö. Artens hemplanets och dess rent fysiska förutsättningar (gravitation, temperatur, atmosfär osv) påverkar såväl utseende som attityder till sådant som höjder och väderfenomen. Över huvud taget är det en god idé att starta med hemplanet och ha dess egenheter i åtanke under hela den process som används för att skapa en rollperson.

En mycket viktig sak att tänka på är artens biologi och biokemi. I högre grad än vad vi normalt tänker på är människor produkter av sin biologiska bakgrund. Våra reaktioner på exempelvis fara, hunger och stress är

mycket djupt förankrade i vår biologiska natur. Beroende på de yttre omständigheter som arterna har utvecklats under, kan man tänka sig arter som har helt andra reaktioner på exempelvis fara (många djur "fryser" när de upptäcker ett rovdjur, medan andra flyr mer eller mindre reflexmässigt).

Givetvis är en arts mediciner verkanlösa (eller livsfarliga) för en annan och all form av artspecifik medicinsk kunskap är värdelös på en annan art (möjligtvis med undantag av sådana saker som att spjåla ett brutet ben). Beroende på hur artens biokemi kan den reagera helt olika på mänsklig mat (och vice versa), mellan omedelbara förgiftningsreaktioner till att den finner maten välsmakande men inte utvinner någon näring ur den.

Människan är allätare och detta har präglat en del av vår historia, både uppfinandet av jordbruket och tämjandet av olika djur har haft mycket stor betydelse för kultur, befolkningsutveckling osv. Hos arter där produktionen av näringsmedel sker på andra sätt blir den historiska utvecklingen med nödvändighet mycket annorlunda.

I många böcker och spel förekommer det arter som är renodlade köttätare eller växtätare. Ofta uppvisar dessa markanta psykologiska skillnader jämfört med mänskligheten. Det är rimligt att tänka sig att köttätare och växtätare har olika syn på risktagande och vad som är rimlig fara i olika situationer. En köttätare måste nästan definitionsmässigt utsätta sig för en viss fara under jakten, åtminstone om bytesdjuren inte är mycket små i förhållande till jägaren (t ex fiskgjuse och abborre). Ett intelligent rovdjur väger mer eller mindre omedvetet risker mot potentiella vinster och det är rimligt att anta att ett sådant beteende kan överföras till många aspekter av individuellt och socialt beteende.

En växtätare däremot har inget att vinna på att inte minimera riskerna i sitt liv (även om det kanske är mindre troligt att en hel kultur skulle vidtaga sådana extrema åtgärder som "Puppeteers" i Larry Nivens "Known Space"-historier). Det har spekulerats mycket om det är sannolikt att växtätande varelsers över huvudtaget skulle kunna utveckla intelligens, med tanke på att jordiska rovdjur oftast är mer intelligenta än sina byten och att växtätare verkar använda andra strategier för att öka sina överlevnadschanser (flockbeteende, horn, förmåga att fly snabbt, osv).

En viktig aspekt hos köttätande arter är deras låga befolkningstäthet; det är helt enkelt så mycket ekologiskt effektivare att äta växter att köttätares maximala befolkningstäthet är mycket lägre. Utan avancerad teknologi skulle en köttätande art ha svårt att nå upp till en planetär befolkningssiffra på 6 miljarder utan använda hela planetens ickeurbaniserade yta till köttproduktion; de skulle dessutom fortfarande löpa en överhängande risk att drabbas av svältkatastrofer vid till exempel sjukdomar hos tamdjuren. Man behöver bara tänka sig vilka effekter galna ko-sjukan skulle få på en art vars främsta livsmedelsresurs var oxkött. Även om man tänker sig utomjordiska motsvarigheter till kycklingfabriker och jättelika boskapsrancher, kan en köttätande arts planeter inte ha samma befolkning som mänsklighetens. Detta påverkar i sin tur sådant som dess militära kapacitet och ekonomiska styrka.

En annan viktig aspekt på artens biologi är hur den sköter sin fortplantning. Detta kan ske på en mängd olika sätt och har stora effekter på hur samhället har utvecklat sig. Människor är totalt hjälplösa som nyfödda och växer relativt långsamt. Detta har fått till följd att en relativt stor del av de flesta mänskliga samhällens resurser går åt för att skydda och utbilda det uppväxande släktet. Samma förhållanden behöver inte råda inom alla intelligenta arter. Om till exempel art X:s avkomma kläcks med förmågan att röra sig fritt och skaffa mat själv, samt växer upp till fullvuxna individer inom fem år, har detta viktiga följder för såväl X-ianernas attityd till sin avkomma ("äh, de klarar sig alltid") och för samhällets struktur ("fritidshem, vad är det?"). Man kan å andra sidan tänka sig arter där ungarna kräver ännu mera skydd och omvårdnad än mänskliga barn. Ett sådant samhälle skulle lätt bli ganska sårbart och ha svårt att återhämta sig efter till exempel naturkatastrofer.

Något som hänger ihop med fortplantningen är artens grad av sexuell dimorfism (om någon). Hos de flesta jordiska ryggradsdjur är manliga individer märkbart större och starkare än kvinnliga, men det finns exempel på motsatsen (många rovfågelsarter) och på arter där könen är så lika till storlek och kroppsbyggnad att det är svårt att se någon skillnad (hyenor). Givetvis kan könen uppvisa mer eller mindre markanta psykologiska och kulturella skillnader. (Det klassiska exemplet på detta inom spellitteraturen är givetvis aslan i *Traveller*, där de båda könen företräder nästan totalt separata kulturer.)

Man behöver för den delen inte begränsa sig till den traditionella uppdelningen i två kön. På jorden finns det till exempel fiskarter där alla individer kläcks som honor, men sedan kan byta kön om det uppstår behov av hanar i gruppen. Vad gäller utomjordiska varelser kan man tänka sig allt från hermafroditer till tre eller flera kön. (Ett exempel på en art med ett bisarrt sexliv är dirdir i Jack Vances *Tschai*-böcker.)



En arts historia styr till stor del hur den ser på nuet och framtiden. Om dess förflutna präglas av krig och konflikter, är det sannolikt att detta har inflytande även på artens nuvarande kultur, styrelseskick och sätt att se på sin omgivning. (Detta behöver inte nödvändigtvis inte betyda att de är extremt krigiska.) Andra arter kanske inte har haft några storskaliga konflikter i sin historia och där med en ytterst begränsad förmåga att hantera sådana om de skulle uppstå, kanske vid kontakten med en interstellär civilisation.

Det är fullt möjligt att en art skulle kunna ha en betydligt längre skriven historia än mänskligheten. Detta skulle kunna få ett antal olika effekter på deras kultur. (Man kan exempelvis tänka sig en extremt språkligt och etniskt heterogen planet där olika grupper bekämpar varandra som en följd av oförrätter för tusentals år sedan eller en där vördnad för det förflutna har fått en så dominerande roll att samhället stelnat i rigida former.) På samma sätt kan en art ha en märkbart kortare historia bakom sig än mänskligheten. Det är dock ganska osannolikt att en sådan skulle ha hunnit utveckla en högteknologisk civilisation.

Med lite eftertanke och samarbete mellan spelare och spelledare så kan en ickemänsklig rollperson spela en viktig roll i spelargruppen utan att för den delen bara en människa med ett annat utseende. Alla rollpersoner, vare sig de är människor eller inte, är individer som på ett mer eller mindre medvetet sätt tar ställning till den kultur de vuxit upp i. Bara för att majoriteten av Art Y är extremt krigiska och lever i gruppäktenskap så kan det mycket väl finnas individer som hyllar ett pacifistiskt och monogamt liv. Det gäller bara att den som spelar en sådan individ är medveten om hur majoriteten av Y-ianerna ser på en sådan avvikare. Över huvud taget så borde en intelligent art som har en någorlunda lång historia bakom sig uppvisa många olika attityder och kulturella särdrag som kan ge upphov till diverse olika konflikter och möjligheter till fruktbart rollspel.