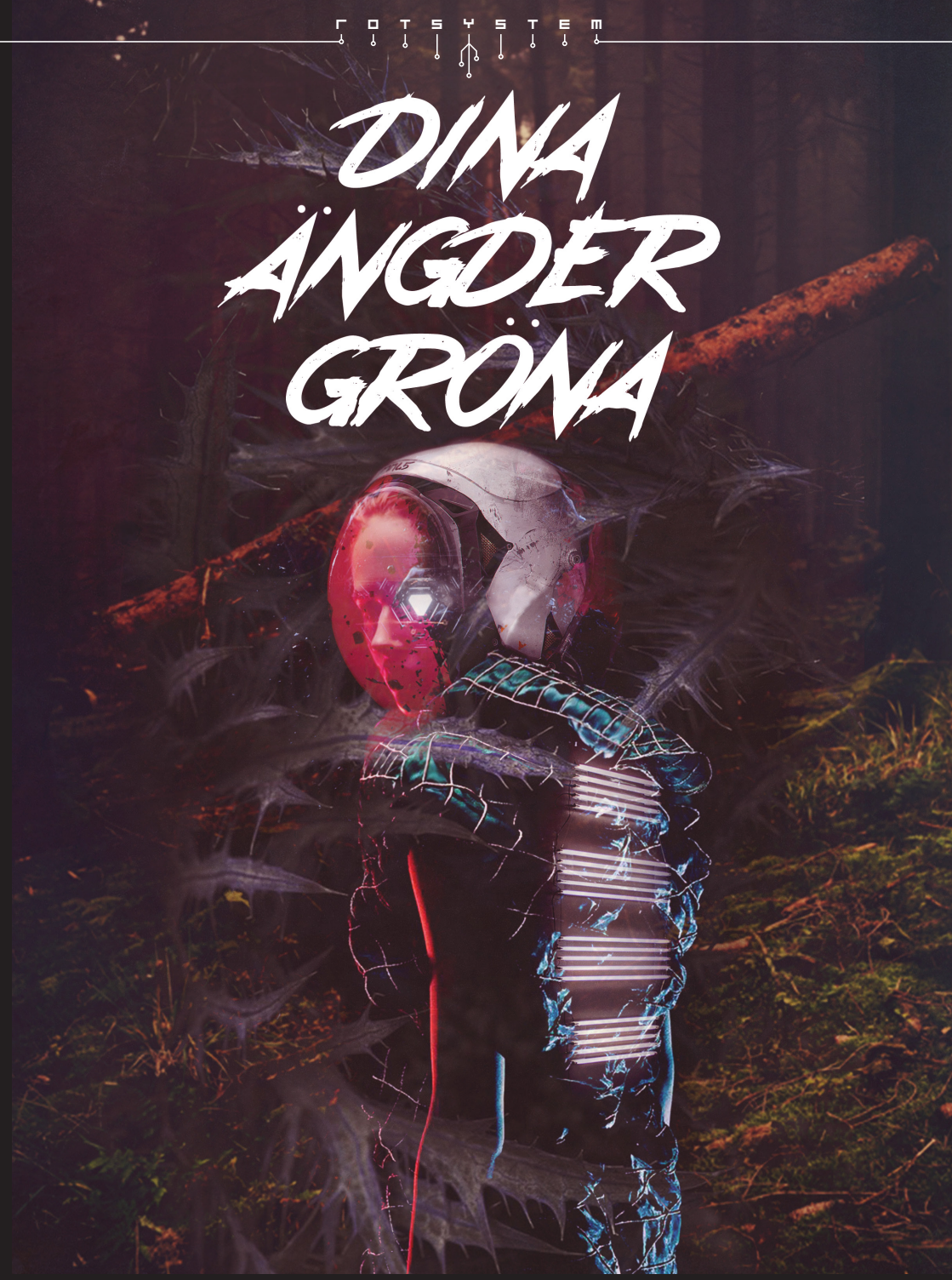
ROTSYSTEM

DINA ÄNGDER GRÖNA



En vildmarks- och utforskningsmodul till Rotsystem

ROTSYSTEM

DINA ÄNGDER GRÖNA

Design, text och layout

Mikael Bergström

Illustrationer

Steven Austin
Eric Quigley

Omslag

George Cotronis

Materialexpertis:

André Hertler

Redigering och korrektur

Kathrin Hagmaier

Korrläsning

Axel Martinsson
Henrik Falk
Johan Thorsell
Marcus Jansson
Markus Linderum
Niclas Dristig
Pontus Kjellberg
Robert Jonsson
Tony Meijer

URVERK
Speldesign

Innehåll

Inspiration 3
Packning och förberedelser 4
- Skrönor och kartor 4
- Sidouppdrag 5
- Budget 6
- Packning och utrustning 7
- Transport 18

Att kratta manegen 24
- Uppdragsgivare 25
- Mål 26
- Årstider, väder och klimat 27
- Droppzon och evakzon 29
- Naturliga utomhusområden 30
- Transporter i det gröna 38
- Urbana utomhusområden 43
- Inomhusmiljöer 55
- Vad finns kvar? 59
- Flora och fauna 61
- Rothjärtan 62
- Budget och utrustning 64

Infektioner 66
- Infektionsvärdet 68
- Infektionstyp 69
- Infektionsgrad 71
- Infektioner och cybernetik 73
- Sammanfattning 74

Bilagor 78
- Lathundar för SL 78
- Illustrationer och licens 81

Inspiration

Innehållet i den här modulen har kommit från många håll, men kanske främst från verken i den här listan.

Bloggposter

- Pointcrawling Urban Ruins, Chris Kutalik
- Crawling Without Hexes: The Pointcrawl, Chris Kutalik

TV-serier och filmer

- Life after people, Flight 33 Productions
- I Am Legend, Warner Bros

Serier

- Axa, Romero / Donne Avenell
- Linda och Valentin: Det stigande vattnets stad, Jean-Claude Mézières, Pierre Christin.

Spel

- Submerged, Uppercut Games
- I Am Alive, Darkworks / Ubisoft
- Enslaved: Odyssey to the West

Expeditioner för spelaren:

Packning och förberedelser

När era rollpersoner ska ge sig ut på en expedition utanför arkologin är det viktigt att ni förbereder er ordentligt. Där ute finns ingen luftkonditionering, inga tåg, inga 3d-skrivare och inga E-kreditstationer. Luften, vattnet och marken är fyllda av faror. Där ute väntar inte bara sporstormar, piskande regn och obarmhärtig sol utan också djur kontrollerade av av Grönskan.

Naturen hatar er.

Glöm inte det.

Skrönor och kartor

Ett bra första steg är att göra efterforskningar om den plats er expedition ska till. Finns det andra som tagit samma rutt eller befunnit sig i närheten? Det lönar sig att spendera tid på att umgås med personer som har varit utanför arkologin tidigare. De tenderar så klart att överdriva och berätta vilda historier om sina äventyr ute i det Gröna, men tar man deras berättelser med en nypa salt så brukar det gå att få ut användbara detaljer om området.

Försök hitta kartor. Som allra minst bör det finnas gamla satellitfoton från innan Grönskan. Har ni tur har någon annan expedition gjort en översiktskarta eller rentav tagit foton med sina drönare. För en del områden finns relativt nytagna flygfoton. Många piloter brukar

ta varje tillfälle att fotografera längs hela sin rutt för att kunna göra sig en extra hacka på att sälja bilderna. I de flesta fall kostar en dålig, suddig eller inaktuell karta 1 E-kredit medan en bra karta kostar mellan 2 och 4 E-kreds.

Sidouppdrag

Det kan vara en väldigt bra idé att själv aktivt undersöka om det finns sätt att dryga ut den lista med delmål ni får av er arbetsgivare. Kanske finns det andra företag eller individer som har intressen i samma område. Alla har inte råd att utrusta en egen expedition, utan försöker istället hitta sätt att åka snålskjuts på expeditioner som ändå ska genomföras. Då kan ni slå flera flugor i en smäll.

Det här kan innebära vissa risker ifall de extra delmål ni åtagit er visar sig gå emot expeditionens huvudmål. Då får ni helt enkelt prioritera utifrån situationen – ibland går det inte att undvika att skaffa sig fiender.

Sidouppdrag kan handla om nästan vad som helst. Det är till exempel inte ovanligt med annonser från personer som vill ha hjälp med att hämta gamla släktklenoder eller andra saker med affektionsvärde.

Budget

Uppdragsgivare brukar ge de som leder expeditionen – oftast era rollpersoner – en budget baserad på expeditionens beräknade längd och antalet personer som är inblandade. Det finns ett par någorlunda fasta riktmärken men de kan justeras upp eller ner beroende på uppdragsgivarens generositet och er förmåga att förhandla.

Budgeten är i första hand tänkt att täcka kostnader för utrustning såsom skyddsdräkter, mat och filter. De flesta uppdragsgivare ser mellan fingrarna om ni stoppar en del i egen ficka men det gör ni i så fall på egen risk – mer E-kreds i fickan betyder mindre utrustning och det i sin tur innebär större risker ute i det Gröna.

Frilansare som försöker smita med pengarna brukar inte bli långlivade. Företagen ser mycket allvarligt på kontraktsbrott.

Om ni är betrodda av uppdragsgivaren kan det hända att ni kan förhandla er till ett förskott på er personliga belöning men det är inget ni kan räkna med.

En vanlig expedition uppskattas ta ungefär en vecka. Budget för en sådan expedition brukar ligga kring 11–16 E-kreds per person, som ska räcka till skyddsdräkter (s. 11), baspaket (s. 8) och övrig utrustning (s. 8).

Vid längre expeditioner tillkommer 5–10 E-kreds per person och vecka. De ska räcka till extra mat, vatten, filter och annat.

Observera att detta gäller *beräknad* tidsåtgång; det finns alltid en risk för att expeditionen tar längre tid än det var tänkt.

> *Exempel: En expedition som förväntas ta tre veckor med fyra personer får som minst en sammanlagd budget på (4 × 11) + (4 × 2 × 5) = 84 E-kreds. Det kommer att kosta 12 E-kreds att köpa ett baspaket till varje expeditionsmedlem och ytterligare 16 att se till att alla har en vanlig skyddsdräkt. Filter och pulvermat för fyra personer i två extra veckor kostar ytterligare 16 E-kreds. Av de 84 E-krediterna i budgeten har expeditionen då 40 kvar att köpa extra vatten, luft, tält och annat för.*

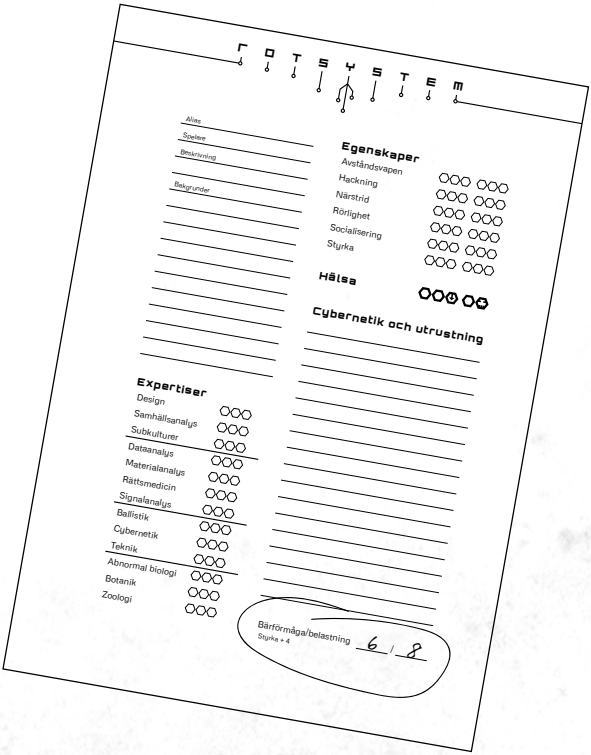
Packning och utrustning

Din rollpersons värde i Bärförmåga är lika med rollpersonens Styrka + 4.

Föremål som är större än att de med lätthet får plats i en ficka ger minst 1 poäng Belastning. En rollperson kan bära på lika många poäng Belastning som hen har värde i Bärförmåga utan att få negativa modifikationer. Efter det får rollpersonen –1 på alla slag för vartannat Belastningspoäng över Bärförmågan.

> *Exempel: Anna har Styrka 2 och bär på föremål som sammanlagt har Belastning 8. Det betyder att Anna får –1 på alla slag.*

Du finner det nya rollformuläret längst bak i boken.



Baspaketet

Det finns vissa grundläggande saker expeditionsmedlemmar förväntas ha med sig och som finns att köpa i ett färdigt baspaket. Det första baspaketet en person bär med sig ger inga Belastningspoäng. Varje paket utöver det första ger däremot 1 Belastning.

> *Exempel: Anna bestämmer sig för att ta med två extra baspaket för säkerhets skull. Hennes tre baspaket ger 2 Belastning.*

Ett baspaket innehåller:

- Filter som räcker i en vecka
- Näringsslem i pulverform som räcker i en vecka
- En överlevnadskniv
- En kompass med gyroskopiska sensorer
- En halvliters vattenflaska
- En ryggsäck

Baspaketet kostar 3 E-kreds.

Utrustning

Om det inte står något annat så kostar var och en av nedanstående 2 E-kreds och ger 1 poäng Belastning.

- 3d-plastmaterial för utskrift, ~2 kg
- 3d-skrivare, 1 × 1 × 1 dm utskrift
- 3d-skrivare, 2 × 2 × 2 dm utskrift, 2 Belastning, 4 E-kreds
- 3d-skrivare, 4 × 4 × 4 dm utskrift, 4 Belastning, 8 E-kreds
- Batteri, kan laddas med upp till 20 E-kreds
- Blodprovspaket, engångs, 10 st
- Bultsax
- Bärbar dator, stötsäker och hermetiskt försluten för att undvika infektion
- Drönare, liten (s. 14), 4 st
- Drönare, mediumstor (s. 14), 1 st
- Drönare, stor (s. 14), 1 st, 3 Belastning
- Filter för 2 veckors användning. Luft och vatten.

- Fältkirurgiskt paket
- Första hjälpen-paket
- Gummibåt för 4 personer plus normal packning. Blåses upp på ett par sekunder. 1 Belastning utan motor, 2 Belastning med motor.
- Isdubbar för 4 personer, 1 E-kred
- Klättringskrokar och ringbultar, 1 E-kred
- Korphacka, ihopvikbar
- Laserskärare, programmerbar, 4 E-kreds*
- Luft i behållare, 3 timmar vid normal andning
- Matpaket, näringsslem i pulverform, 2 veckors ransoner för en person
- Medicinsk scanner, bärbar, 4 Belastning, 8 E-kreds
- Motmedel mot specifik typ av smitta (parasit/virus/sporer), 10 autoinjektorer med 1 dos vardera.
- Reparationspaket för skyddsdräkter, räcker för 10 mindre reparationer
- Sensorpaket (rörelse, ljusförändring, infrarött etc)
- SKJÖLD engångs-skyddsboll**
- Skyddsdräkt, lätt, ihoppackad
- Skyddsdräkt, normal, ihoppackad, 4 Belastning
- Solcell, ger 1 E-kred per solig dag, 1 E-kred per två mulna dagar
- Spis, portabel
- Säkerhetslina, 5 m. Skarvbar
- Tripod för montering av vapen eller kameror
- Tält, enmans, tunt
- Tält, enmans, 2 Belastning
- Tält för 2 personer, 3 Belastning, 3 E-kreds
- Tält för 4 personer, 4 Belastning, 4 E-kreds
- Vatten, 1 dag (4 liter), 1 E-kred
- Verktygslåda, elektronik
- Verktygslåda, mekanik
- Änterhake, ihopvikbar
- Överlevnadsfilt

* Laserskärare används för att skära upp hål i väggar och golv och ge tillgång till annars svårtillgängliga utrymmen. Det går inte alltid så snabbt, beroende på material och tjocklek, men med tid och tillgängliga E-krediter kan en laserskärare ta sig igenom det mesta.

Det går att hantera en laserskärare manuellt men oftast fäster man den på en yta och programmerar den att skapa ett hål av en viss form och storlek. Därefter klättrar den själv runt och skär upp hålet. Laserskärare kan hålla sig kvar på väggar och golv med små ben som slutar i väldigt vassa taggar.

** SKJÖLD skyddsboll har blivit en industristandard när det gäller tillfälligt skydd. Bollen tar ganska lite plats i vanliga fall men när den aktiveras bildas en solid boll av smart plast kring bäraren som innesluts fullständigt. Bollen anpassar sig efter bärarens volym och som mest kan den bli två meter i diameter. Det brukar rekommenderas att krypa ihop i fosterställning när bollen aktiveras.

Plasten är mycket seg och står emot det mesta och håller sig i upp till ett dygn. Numera har skyddsbollen ett inbyggt luftfilter som kan användas vid behov. Tidiga versioner saknade luftfilter men detta ändrades efter ett antal kvävningsolyckor ute i fält.

Personen i bollen är mycket begränsad i sina rörelser. I princip fixeras hen i den kroppsställning hen hade när bollen aktiverades. Hen kan deaktivera bollen med ett röstkommando eller en förbestämd fingergest.

Bollen kan bara användas en gång. När plasten deaktiveras så bryts den ner på nolltid och blir porös så att personen inuti lätt kan gräva sig ut.

Bollen finns i olika färger men de flesta nöjer sig med standardfärgen som är grå. Personen som är inuti bollen kan se ut men utifrån är det svårt att avgöra vem som är inuti. Ljud dämpas åt båda hållen men hindras inte helt. Det finns många kopior men SKJÖLD, ett underföretag till Lucid, dominerar fortfarande marknaden fullständigt.

Skyddsdräkter

Ute i det Gröna är sporer, gift och infektioner ständigt närvarande hot. Därför är det få som sätter foten utanför arkologin utan att ha på sig en skyddsdräkt som filtrerar luften så gott det går och skyddar hud såväl som kroppsöppningar.

Det finns två dräkttyper: lätt och normal.

Lätta skyddsdräkter består av tunn folieplast i flera lager. De skyddar bra och är lätta att bära med sig när de är ihopvikta men de är dåligt anpassade för långa turer ut i det gröna och drabbas lätt av utslitning och potentiellt livsfarliga revor. De används uteslutande som backuplösning. Om en rollperson bär en lätt skyddsdräkt och beter sig ovarsamt, till exempel genom att röra sig snabbt genom snår eller trånga öppningar, krävs ett slag mot Rörlighet. Om slaget misslyckas så har dräkten fått en reva. Lätta dräkter kostar 2 E-kreds och inkluderar ett förråd av syre som räcker ungefär en timme.

Normala skyddsdräkter har flera lager av tålig plast och kevlarväv. De är lite klumpigare än de lätta dräkterna och går inte att packa lika kompakt men de är mer stryktåliga. Normala dräkter kostar 4 E-kreds och inkluderar ett förråd av syre som räcker ungefär två timmar. De ger 1 i skydd.

Båda dräkttyperna levereras normalt med filter för luft och vatten som räcker i tre till fyra dagar. Skyddsdräkter ger bara Belastning när de bärs som packning.

Dräkterna är utrustade med agg-display på insidan av visiret (grundboken s. 285) och en liten, enkel dator. Datorn befinner sig på insidan av dräkten – för att minska risken att Grönskan tar sig in i den – och styr dräktens sensorer och håller reda på när det är dags att till exempel byta luftfilter. Dräkternas sensorer känner av temperatur, luftfuktighet, mängd sporer i luften och, i viss grad, olika gifter och patogener.

Dräkternas sensorer och datorernas mjukvara är en färskvara. Grönskan hittar ständigt på nya sätt att ta sig runt systemen, så det är viktigt att hålla sin utrustning uppdaterad.

Normala skyddsdräkter kan uppgraderas med en eller flera av följande, till en kostnad av 2 E-krediter styck:

ABC-skydd – Dräkten skyddar inte bara mot sporer och infektioner utan ger ett fullständigt skydd även mot kemikalier och radioaktiv strålning.

Exo – Dräkten förstärker bärarens styrka. Det yttrar sig i +1 på alla slag som innefattar Styrka eller att göra skada i närstrid samt att personen får +2 i Bärförmåga.

Isolering – Dräkten skyddar mot kyla, vilket är praktiskt vintertid och på expeditioner i nordliga trakter. Dräkten innehåller också värmeslingor som drivs av ett E-pack. Att ha systemet igång kostar 1 E-kredit per dag.

Kyl- och ventilationssystem – Dräkten skyddar mot extrem värme. Dess kylsystem sänker temperaturen genom att cirkulera och kyla luften samt transportera ut värme till dräktens utsida. Att ha kylsystemet igång kostar 1 E-kredit per dag.

Vattenttålighet – Dräktens elektronik och elsystem är inkapslade och vattentäta. Bäraren kan använda dräkten för att till exempel utforska under vatten, förutsatt att hen också har med sig nog med syre.

Trycktålighet – Dräkten innehåller tryckutjämningssystem och kan användas i miljöer där bäraren annars riskerar att skadas av trycket, till exempel djupt under vatten. Dräkten skyddar både mot över- och undertryck.

Hoppförmåga – Dräkten har inbyggda jetmotorer eller hydraulisk förstärkning som låter bäraren hoppa upp till dubbelt så högt och fyra gånger så långt som i vanliga fall. En E-kredit räcker för omkring tio till femton hopp. I rätt läge kan hydrauliska hoppsystem också användas offensivt genom att förstärka användarens sparkar. De ger då +1 på träffslaget.

Vapensystem – Dräkten har inbyggda vapen. Kostnaden för själva vapnet plus eventuell licens tillkommer; de två E-kreds denna uppgradering kostar täcker bara monteringspunkter och vapnets styrsystem.

Vattenåtervinning – Dräkten återvinner svett och andra kroppsvätskor till vatten som är rent nog att drickas.

Pansar – Dräkten är utrustad med extra bepansring och ger +1 i skydd. Om den har Exo så kan den här uppgraderingen väljas två gånger. Dräkten får då totalt ett skyddsvärde på 3.

Ovanstående ersätter och kompletterar informationen om skyddsdräkter på s. 149–150 i grundboken.

Drönare

Drönare är små, flygande maskiner som styrs antingen av en liten dator eller av en person som ger kommandon i realtid.

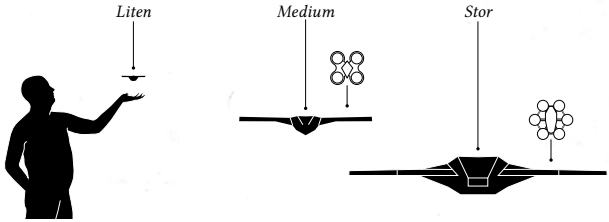
Datorn kan programmeras på förhand, ofta via ett enkelt gränssnitt. Den kan ta emot ganska avancerade instruktioner även om den inte kan klassas som intelligent i vanlig mening.

Kommandon kan skickas på olika sätt. Innan Grönskan tog över etern användes ofta radiovågor, nu används istället laserkommunikation med användarens dräkt eller olika gester som drönaren läser av. Båda kräver att drönare och användare befinner sig inom synhåll från varandra.

Det finns också de som använder sig av en lång datakabel mellan dräkt och drönare. Det innebär en kommunikation som är snabb och säker men begränsad av kabelns längd.

Drönare är ett av få tillgängliga sätt att kommunicera över längre distanser. De kan flyga tillräckligt högt för att ha fri sikt till varandra på långt håll. Det gör att en del expeditioner som har anledning att sprida ut sig skapar kedjor eller nätverk av drönare för att kunna hålla kontakten. Nät är säkrare än kedjor eftersom de inte är lika känsliga för störningar; skulle en drönare förstöras så kan resten fortsätta fungera hjälpligt.

Nästan alla drönare är gjorda för att hovra snarare än att flyga längre distanser, vilket gör att de konstruerats mer som helikoptrar än flygplan. Den vanligaste designen är en central kropp kring vilken det sitter ett antal rotorer. Antalet rotorer och deras storlek beror på märke och drönarens storleksklass.



Drönare finns i tre huvudsakliga storleksklasser:

Små drönare – Kroppen får plats i en handflata och innehåller en liten dator, en kamera och inte så mycket mer. De har inga platser för moduler.

Mediumstora drönare – Kroppen är stor som ett människohuvud. Den innehåller en dator, en kamera och en expansionsplats där en tilläggsmodul kan installeras.

Stora drönare har en central kropp stor som en stationär dator från 1990-talet. Förutom dator och kameror har kroppen fyra expansionsplatser där tilläggsmoduler kan installeras.

Mediumstora och stora drönare kan utrustas med tilläggsmoduler, till en kostnad av 1 E-kredit per styck. Några exempel:

Gripverktyg – En ledad arm som slutar i en klo som kan dra i spakar, trycka på knappar och lyfta lätta föremål. Om en stor drönare utrustas med tre eller fyra gripverktyg så kan de tillsammans lyfta en normaltung människa korta sträckor.

Vapenplattform – En roterande plattform där ett vapen kan monteras och kopplas in mot drönarens dator. Det tar några minuter att montera eller ta loss vapnet.

Sensorpaket – Ljuskänsliga linser, trycksensorer, geigermätare, spordetektorer, infraröda och värmekänsliga kameror, sonar och flera andra små sensorer och mätare som kan komma till pass.

Exempel

Anders, Suraima och Kiran planerar inför en expedition. De har fått en budget på 60 E-kreds av sin arbetsgivare och beräknar att expeditionen kommer att ta ungefär två veckor.

Först räknar de ihop sin Bärförmåga. Anders har 4, Kiran har 6, Suraima har 8. Tillsammans har de alltså 18.

De börjar med det nödvändigaste:

- 3× Normala skyddsdräkter: 12 E-kreds, 0 Belastning eftersom de kommer att bäras och användas
- 3× Baspaket: 9 E-kreds, 0 Belastning
- 2× Matpaket, 2 veckors ransoner: 4 E-kreds, 2 Belastning
- 2× Filterpaket, 2 veckors användning: 4 E-kreds, 2 Belastning

Anders lägger också till Exo till sin skyddsdräkt, vilket kostar 2 E-kreds.

Varje baspaket ger 1 veckas förråd av mat och filter. De extra mat- och filterpaketen lägger till fyra veckor. Totalt har gruppen med andra ord mat och filter i 7 veckor för 1 person – eller lite drygt 2 veckor för 3 personer.

Totalt har de nu spenderat 31 E-krediter och deras sammanlagda Bärförmåga är 20 när Anders Exo är medräknad. Paketen med filter och mat ger sammanlagt 4 poäng Belastning.

Gruppen köper sedan in:

- 3× Vatten: 3 E-kreds, 3 Belastning
- 1× Första hjälpen-paket: 2 E-kreds, 1 Belastning
- 1× Reparationspaket för skyddsdräkter: 2 E-kreds, 1 Belastning
- 1× Dräkt, lätt: 2 E-kreds, 1 Belastning
- 1× Klättringskrokar och ringbultar: 1 E-kred, 1 Belastning
- 2× Säkerhetslina 5m: 4 E-kreds, 2 Belastning
- 1× Tält för fyra personer: 4 E-kreds, 4 Belastning
- 1× Drönare, liten, 4-pack: 2 E-kreds, 1 Belastning
- 1× Överlevnadsfilt: 2 E-kreds, 1 Belastning

Ovanstående kostar 22 E-kreds och ger 15 i Belastning.

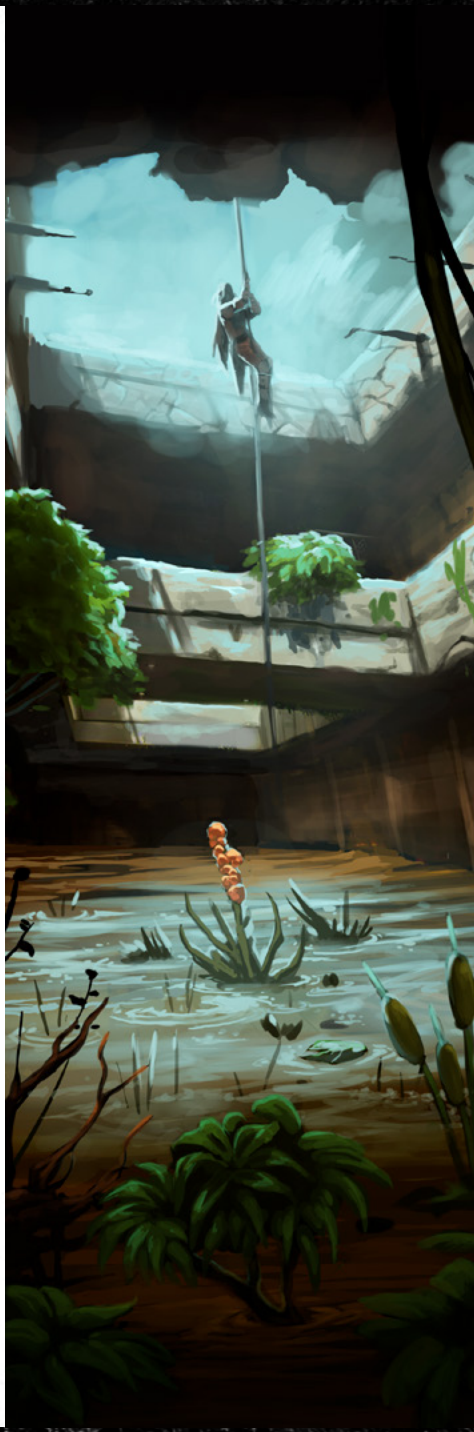
Totalt har gruppen nu alltså köpt för 53 E-kreds och har 19 i Belastning. De väljer att lägga undan 2 E-kreds ur budgeten till bränsle, ammunition eller oförutsedda händelser ute i det Gröna.

Slutligen bestämmer de vem som bär vad.

Anders, Bärförmåga 6:
- 1× Filterpaket
- 2× Matpaket
- 1× Vatten
- 2× Säkerhetslina

Suraima, Bärförmåga 8:
- 1× Filterpaket
- 1× Vattenflaska
- 1× Första hjälpen-paket
- 1× Tält för fyra personer

Kiran, Bärförmåga 6:
- 1× Vattenflaska
- 1× Lätt överlevnadsdräkt
- 1× Paket med klättringskrokar och ringbultar
- 1× Drönare, små, 4-pack
- 1× Överlevnadsfilt
- 1× Reparationspaket för skyddsdräkter



Transport

Terrängen utanför arkologin är svårframkomlig och de flesta vägar har antingen förstörts eller är igenproppade med kilometerlånga köer av övergivna bilar. Därför undviker många expeditioner att ta med några fordon – de innebär en extra kostnad och fastnar lätt.

Begagnatmarknaden för fordon är liten och osäker. Om det alls går att få ett begagnat fordon sålt så får man sällan tillbaks mer än hälften av kostnaden. Den som köper ett fordon begagnat får leva med vissa risker. Kanske har fordonet skador eller till och med infektioner som föregående ägare valt att inte informera om, eller kanske inte ens kände till.

Då och då försöker något företag sig på att tillhandahålla fordon för uthyrning. Det brukar visa sig att de flesta fordon inte återkom i tillräckligt gott skick för att återanvändas utan omfattande reparationer och sanering. Företagen brukar inte bli långlivade, framför allt inte eftersom antalet expeditioner och därmed potentiella kunder är lågt.

Robotmulor – De flesta expeditioner nöjer sig med en fyr- eller sexbent robotmula som får bära packning. Jämfört med de flesta fordon är de lätta och framför allt innebär deras ben att de kan ta sig fram nästan lika bra som en människa. Deras huvudsakliga nackdel är risken att Grönskan hackar dem. Deras dataport brukar därför skyddas av flera luckor och lager med filter, men det är en bra idé att kontrollera den med jämna mellanrum.

En ny mula kostar 15–20 E-kreds i inköp och drar sedan 1–3 per dag (12 timmar) beroende på hur mycket den måste anstränga sig. Mulor har Bärförmåga 20 och Rörlighet 3.

Terrängmotorcyklar – Bland traditionella motorfordon är motorcyklar vanligast. Liksom mulorna är de förhållandevis lätta och smidiga och en van förare kan ta sig fram snabbt och effektivt. De kan firas upp eller ner för stup och en enkel improviserad flotte räcker för att transportera dem över vatten.

När en terrängmotorcykel ska manövreras över svår terräng används förarens värde i Rörlighet. Föraren får då avdrag både för sin egen och motorcykelns eventuella överbelastning.

De drivs av E-kreds snarare än bensin vilket dämpar ljudnivån en del men de är ändå inte speciellt diskreta. Snabba motorfordon ökar överlag risken för att Grönskan betraktar expeditionen som ett hot.

En ny terrängmotorcykel kostar 15–20 E-kreds i inköp och drar sedan 1–2 per dag (12 timmar) beroende på väglag och terräng. Motorcyklar har Bärförmåga 20.

Bilar och bandvagnar – Större fordon förekommer men är mycket ovanliga eftersom de flesta vana expeditionsmedlemmar vet hur svåra de är att framföra ute i det Gröna. De fastnar lätt och stöter expeditionen på en ström fors, en ravin, en tät skog eller en alltför brant backe så blir de mer hinder än hjälp.

De ger visserligen också vissa fördelar som till exempel säkra sovplatser och ökat skydd mot anfallande djur men de flesta anser ändå att nackdelarna överväger. Det är nästan bara militära expeditioner som använder dem och då ser de till att undersöka vägen framåt i god tid för att förhindra att fordonen fastnar.

Restider

Vid normal förflyttning till fots så kommer er expedition att röra sig omkring 3 km/h. När spelledaren berättar hur lång tid det tar att förflytta sig mellan två platser så är det den hastigheten som är utgångspunkten.

Om ni vill röra er tyst och försiktigt, smyga fram och ta er tid så tar det dubbelt så lång tid.

Marschtakt innebär att ni istället försöker röra er så snabbt ni kan utan att springa. Ni rör er då dubbelt så snabbt som i vanliga fall, 6 km/h. Nackdelen är att ni löper ökad risk att upptäckas av Grönskan.

Ni kan förflytta er till fots omkring 6 timmar per dag vid normal förflyttning, inte inräknat pauser. I marschtakt minskar den tiden till 4 timmar per dag. För varje timme utöver detta får ni avdrag på alla tärningsslag tills ni haft en sammanlagd vila på minst 6 timmar.

Er restid påverkas också av underlag och framkomlighet.

- **Plan mark** (vägar, gles skog, slätter) – 1 × tiden
- **Jobbig terräng** (tät skog, kullar, sankmark) – 2 × tiden
- **Jobbigare terräng** (berg, träsk, snårskog, rullsten) – 4 × tiden

För fordon med hjul gäller följande:

- **Väg** (röjd och förstärkt) – 75 kilometer i timmen
- **Väg, normal** (full av hål, nedfallna träd etc) – 50 kilometer i timmen
- **Plan mark** – 25 kilometer i timmen
- **Jobbig terräng** – Gånghastighet.
- **Jobbigare terräng** – Kan ej hanteras av fordon.

Så snart fordonen lämnar vägarna finns dessutom en stor risk för att de fastnar i hål och ojämnheter.

Se till att fråga spelledaren om beräknade restider innan ni ger er ut. Studera tillgängliga kartor för att se vilken terräng ni kommer att möta.

> *Exempel: Om er expedition ska röra sig 18 km genom jobbig terräng så kommer ni från spelledaren att få veta att er förflyttning kommer att ta 12 timmar i normal hastighet.*
>
> *Det betyder att ni kan välja att istället röra er i marschtakt och komma fram på 6 timmar. Då kan ni däremot bara röra er 4 timmar per dag.*
>
> *Ni kan välja att pressa er lite extra och ta hela sträckan på samma dag men kommer då att få avdrag på alla slag tills ni vilat ordentligt. Det kommer att bli jobbigt men gör att ni tjänar en hel dag jämfört med om ni rört er i normal hastighet.*

Ut till det Gröna

Nästan alla expeditioner har en startposition – en droppzon – som ligger bortanför arkologin och dess närområde och använder helikoptrar eller VTOL-flygplan på vägen ut för att slippa kämpa sig igenom Gränslandet.

Piloterna är relativt välbetalda och tjänar 10–20 E-kreds per vända. Sedan tillkommer kostnaden för bränsle och underhåll; normalt kring 20–30 E-kreds om målet ligger inom några kilometer utanför Gränslandet och upp till 70–90 E-kreds om det ligger längre bort än så.

Mycket få piloter kan tänka sig att åka utom synhåll från arkologin och de tar betalt därefter – det kan röra sig om stora summor E-kreds eller om omfattande tjänster. Med synhåll menas här att de när de är i luften kan ha kontinuerlig laserburen kommunikation med mottagare och sändare på arkologins tak.

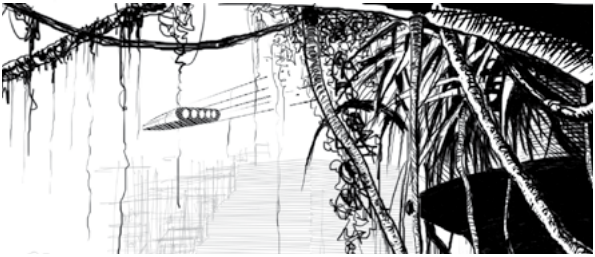
Dessa transporter är inte sällan den dyraste delen av en expedition. I de flesta fall sköts bokning och betalning av uppdragsgivaren men det händer att expeditionsmedlemmar får sköta även detta. Då brukar den budget de får från uppdragsgivaren också öka i motsvarande grad. Det går att förhandla sig till lägre priser men det lönar sig sällan att snåla alltför mycket – man får det man betalar för.

Ett knep som används av en del är att välja ett större fordon för transporten och fylla på med andra expeditioner som ska åt samma håll. För varje extra grupp som ska få plats och ha sitt eget målområde där flygfordonet landar ökar kostnaden med 20 E-krediter.

Transportbokning brukar inkludera två vändor – en för transporten ut och en för upphämtningen. Platsen för upphämtning brukar kallas evakzonen.

Upphämtningen kan antingen ske på en specifik förbestämd plats eller eller signaleras med färgad rök eller liknande. Det går inte att landa överallt så se till att identifiera tänkbara evakzoner på förhand. Det är dessutom riskabelt att signalera eftersom det även innebär en tydlig signal till Grönskan.

Oavsett vilket behöver tidpunkten bestämmas på förhand.



När det gäller val av droppzoner och evakzoner är det piloten som har sista ordet. Ofta har uppdragsgivaren redan sett till att välja en bra droppzon för expeditionen. Bra landningsplatser kombinerar god sikt, stabilt underlag och låg risk vad gäller infektioner. Ofta rör det sig om öppna fält, motorvägar eller parkeringsplatser. Ibland kan expeditionen få flera droppzoner att välja mellan.

> *Exempel: Två grupper går ihop och hyr ett VTOL-plan. Den ena gruppen ska ganska långt ut och kostnaden för deras resa blir 50 E-krediter för bränsle och underhåll plus pilotens lön på 15 E-kreds. Den andra gruppen ska till en plats som ligger något närmare och den extra landningen och utrymmet de upptar i planet kostar 20 E-krediter. Totalt kostar resan ut då 85 E-krediter. Hade grupperna åkt var för sig så hade den första gruppen betalt 65 E-krediter och den andra 40. För att det ska löna sig för den andra gruppen att åka tillsammans behöver deras andel av de 85 alltså vara under 40 E-krediter. Om de betalar 35 och den första gruppen betalar 50 så har båda grupperna fortfarande tjänat på det.*

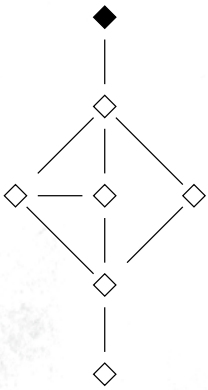
För spelledaren:

Att kratta manegen

För spelarnas del består ett expeditionsäventyr av två delar: förberedelserna och själva expeditionen. Ditt jobb som spelledare är därmed att skapa förutsättningarna för att båda dessa delar ska vara givande och innebära intressanta val.

När det gäller förberedelserna inför expeditionen sköts det mesta av systemet för packning som beskrivs i kapitel 1. Det du behöver bidra med är ett uppdrag, en arbetsgivare, en budget och en eller flera startplatser som expeditionen kan utgå från.

För själva expeditionen förbereder du ett antal platser som du försöker göra så intressanta som möjligt och bestämmer hur rollpersonerna ska kunna resa mellan dem. Platserna blir noder i din nodkarta (grundboken s. 239).



Exempel: Kim tänker konstruera ett expeditionsäventyr där rollpersonerna ska hämta ett föremål åt en rik uppdragsgivare. Föremålet befinner sig i ett lager på övervåningen av en galleria som ligger i en delvis övervuxen stad ett antal mil från arkologin.

Kim börjar med att rigga upp en nodkarta för utomhusdelen av sitt äventyr enligt grundbokens råd.

Det blir totalt sju noder. Hon valde en enkel form med tre vägar till samma mål, där det går att röra sig relativt fritt mellan två av vägarna. Den tredje vägen ligger separat från de andra och är mer svårtillgänglig.

Uppdragsgivare

Att utrusta och genomföra en expedition kostar en hel del pengar och innebär dessutom stora risker. Det finns trots allt inga garantier för att de som skickas ut i vildmarken någonsin kommer tillbaka – i värsta fall tas de av Grönskan och tvingas att avslöja allt de vet.

De flesta expeditioner bemannas därför med frilansare, ibland uppbackade av en specialist från uppdragsgivarens sida. De informeras sällan om alla aspekter av uppdraget – ju mindre de vet, desto mindre kan de avslöja.

Uppdragsgivaren kan vara vem som helst som har tillräckligt med E-kreds; ofta handlar det om rika individer eller företag med intressen ute i det Gröna. Det händer också att Koalitionen anlitar frilansare för att lösa problem som uppstår på någon av deras permanenta utposter eller för att undersöka högriskområden.

Mål

Som det står i grundboken (s. 238) har expeditioner ofta tydliga mål som till exempel kan handla om att hitta en försvunnen forskare, röja och säkra ett område, hitta en gammal artefakt, undersöka en övergiven militärbas eller ta prover från specifika livsformer. Inte sällan finns också delmål som kan ge bonusar på 2 till 5 E-krediter.

Om expeditionens mål är att hitta och genomsöka en gammal bunker så kan ett delmål vara att få igång bunkerns datorsystem och dumpa dess databas eller att spränga bunkern så att Grönskan inte kan komma åt den.

Delmål kan också vara helt orelaterade och av helt annan typ; till exempel kan ett delmål till den bunkerutforskande expeditionen vara att ta reda på vad som hände med den föregående expeditionen, spåra upp en forskare som tros befinna sig i området eller ta prover från livsformer i en närliggande sumpmark.

Ge gärna spelarna möjlighet att försöka hitta separat finansierade sidomål som låter gruppen slå flera flugor i en smäll och dryga ut kassan en smula. Förbered gärna 2-3 sidomål; om de inte blir aktuella i det här äventyret så kan de säkert användas vid ett annat tillfälle.

Fler exempel:

- ”Ska ni till Lindefallet, alltså? Min släkt hade en gård där. Ni får 2 E-kreds om ni kikar förbi där och plockar med er farmors gamla dagboksanteckningar om de överlevt. De ska finnas på datorn i källaren.”
- ”Jo, jag hörde att Ramiel Hertz anlitade er för att hämta hem en viss låda. Jag ger er 4 kreds om ni ger mig den istället och ger Hertz den här fejkade lådan…”
- ”Jag företräder en grupp, eh, forskare som undersöker Grönskans effekt på smådjur. Möss, råttor och så vidare. Vi har en forskningsstation i närheten av er landningsplats; om ni kan fånga in en levande råtta och ta med den till stationen så kan vi erbjuda er… 3 E-kreds. Acceptabelt?”

Årstider, väder och klimat

De flesta som bor i arkologin märker väldigt lite av årstidernas skiftningar. Stadens system kompenserar för utsidans förändringar i temperatur, luftfuktighet, lufttryck och vindstyrka. I dess trygga famn är dagarna lika långa året om och få eller inga invånare har sett snö annat än på film.

På utsidan är saker och ting annorlunda. Under den utopiska eran reparerades ozonhål och atmosfären renades från koldioxid; steg för steg återgick planeten till vanliga årstider med snö på vintern och sol på sommaren. Grönskans övertagande har inte stört klimatet nämnvärt. Det finns de som menar att den har kontroll över vädret och pekar på en handfull fall där vädret tycks ha motarbetat de som gett sig ut på expedition. De har dock inte kunnat lägga fram några definitiva bevis; det kan lika gärna ha varit en slump.

Eftersom arkologin inte har tillgång till det omfattande satellitnätverket som bland annat skötte väderkommunikationer går det sällan att göra några tillförlitliga väderleksrapporter inför en expedition. Det går naturligtvis att göra simuleringar från matematiska vädermodeller men utan mätningar och observationer blir prognoserna osäkra.

Några exempel på väder som expeditionen kan tänkas behöva hantera:

- **Snö** – Allt från mjuka, långsamma flingor som skymmer sikten till sylvasst piskande ishagel som riskerar att trasa sönder oskyddad utrustning.
- **Regn** – Från svala vårregn till monsunliknande skyfall som skapar översvämningar.
- **Gassande sol** – Värmeböljor kan få utrustning att fungera sämre och göra att mer vatten går åt för att hålla expeditionsmedlemmarna på benen. Dessutom kan solen värma upp metall och plast så att den blir omöjlig att ha nära kroppen. Därför är det bäst för rollpersonerna om de ser till att ha skyddsdräkter med inbyggda kylsystem om de ska ge sig ut när det är som varmast.

- **Stormar** – Vanlig storm är illa nog men i den nya, sköna värld som Grönskan byggt finns också sporstormar. En sådan består av vindar starka nog att välta bilar och sporer som infekterar på Grönskans order – en kombination som kan ge vem som helst mardrömmar.

I kölvattnet av stormar och översvämningar kan mycket förändras. Vägar som tidigare varit framkomliga blockeras av trädstammar, fördjupningar förvandlas till sjöar och redan hårt ansatta byggnader jämnas med marken. Som spelledare kan du använda det här för att ge en känsla av dynamik i ditt scenario och förändra förutsättningarna för expeditionen. Då tvingar du rollpersonerna att improvisera och ändra sina planer vilket brukar leda till intressanta spelupplevelser.

Tänk också på att ljuset varierar. Under den ljusa delen av året kan du använda de långa dagarna och korta nätterna för att ge rollpersonerna en känsla av att aldrig riktigt kunna vila eller gömma sig. Under årets mörka del kan du istället använda bristen på ljus för att skapa en hotfull stämning där rollpersonerna hela tiden är beroende av det ljus de tar med sig.

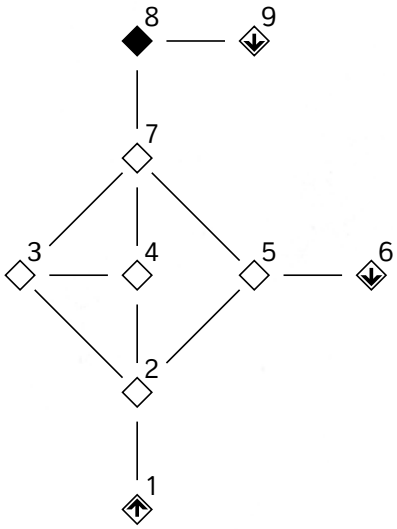
Om du vill låta väder och temperatur ha regelmekanisk effekt så använder du svårighetsgrader (grundboken s. 178). Kraftiga vindar, ihållande regn, isande kyla och stekande hetta kan alla ge avdrag på rollpersonernas slag.

Exempel: Kims äventyr kommer att utspela sig under våren. Hon bestämmer att det kommer att vara klart men blåsigt väder större delen av äventyret och att det efter ungefär 2–3 dagar kommer en ordentlig storm.

Droppzon och evakzon

För att ge spelarna lite fler valmöjligheter och göra ditt äventyr lite mer dynamiskt kan du erbjuda flera tänkbara droppzoner och evakzoner (s. 22). Se i så fall till att spelarna får tillräckligt med information för att kunna fatta ett meningsfullt beslut. Varje dropp- och evakzon bör ha sina egna för- och nackdelar.

Piloter har i allmänhet för stor självbevarelsedrift för att stanna speciellt länge. Det betyder att de helst vill landa, släppa av rollpersonerna eller ta dem ombord och sedan åka tillbaks till arkologin så snart de kan. De kommer att vilja ha en snäv tidsram för när rollpersonerna förväntar sig att bli upplockade.



Exempel: Kim markerar ut expeditionens droppzon och bestämmer att spelarna ska få välja mellan två olika evakzoner. Eftersom den ena ligger nära expeditionens mål i nod 8 så antecknar hon att den kommer att behöva ges försvårande omständigheter senare i processen. Valet mellan droppzonerna ska inte vara självklart för rollpersonerna.

Naturliga utomhusområden

I naturliga utomhusområden har människan aldrig byggt städer. Få delar av planeten kan kallas orörda men de naturliga utomhusområdena dominerades redan innan Grönskans ankomst av växter, djur, sten och mossa snarare än betong, asfalt och plast.

Det här är den överlägset vanligaste typen av område – Gränslandet, den megastad som omger arkologin Stad ett är imponerande men täcker fortfarande bara en mindre del av den skandinaviska halvön.

Miljötyper

Varje nod på din karta bör tilldelas en miljötyp. Det är sannolikt att flera noder delar miljötyp, så var inte rädd för upprepning. Fundera på hur olika miljötyper övergår i andra, framför allt om du låter en eller flera noder skilja sig drastiskt från de övriga. Här är några vanliga miljötyper:

Skärgård – Öar och holmar som bildar arkipelager längs med en kust. Många av dem är för små, steniga och obebodda för att Grönskan ska lägga energi på att ta över dem, varför de ibland används som gömställen för desperata människor eller viktiga föremål.

Kust – Steniga stränder, utskjutande klippor, bortglömda vikar. Om en expedition ska bege sig ut till sjöss eller till någon skärgårdsö kommer den att behöva hitta ett bra ställe att ta sig ut på vattnet. Det händer naturligtvis också att vattenvägen är den säkraste mellan två platser, trots mörka skuggor som rör sig under ytan och gigantiska fält av Grönskeinfekterade alger.

Insjöar – Skandinavien har många sjöar och sötvatten är en viktig naturresurs – framför allt för Grönskan som ofta använder sjöarna som experimentverkstad för nya varelser och biovapen.

Sankmark – Mossar och myrar är fuktiga och fulla av liv. Här odlar Grönskan fram nya fågelarter och insekter. Många av dess rothjärtan (s. 62) ligger under jorden i sankmarker.

Ängsmark – Sedan Grönskan tog över har de öppna gräsmarkerna och åkrarna vuxit igen. Lövängar har blivit lövskog; annars dominerar högt, tjockt och vildvuxet gräs som inte sällan delar gener med Grönskans ursprungliga art.

Slätt – Södra Skandinaviens slätter, de öppna landskapen, har återtagits av naturen. Här håller sig gräset lågt och träden är få. Dimfria dagar kan man se långt.

Taiga – Barrskogen är den dominerande miljötypen i Skandinavien. Huvudsakligen består den av gran och tall. Urskogarna, de mörka och mäktiga, har expanderat och täcker nu mycket av det som brukade kallas civiliserade trakter. Stigar är ett minne blott och nu får resenärer skapa sina egna vägar.

Lövskog – De skandinaviska tempererade ängsskogarna och lundarna har alltid varit rika på liv. Nu är det livet perverterat av Grönskan – där sankmarker huvudsakligen används för att ta fram nya monstruösa varianter av insekter och fåglar används lövskogsområden istället för att accelerera sina experiment med större djur som råttor, vargar och björnar.

Tundra – Den karga fjällmiljön har erbjudit visst motstånd mot Grönskan. Här finns den mestadels i form av manipulerade djur och enstaka växter. Grönskan är inte alls lika ständigt närvarande och sporstormar är väldigt ovanliga.

Grottsystem – Bland bergen finns gott om hålrum och djupa grottor. En del av dem har helt förskonats av Grönskan då de i princip bara innehåller mineraler och vatten. Andra har helt tagits över och används för att lagra rothjärtan (s. 62). De förra är perfekta gömställen, de senare är platser Grönskan försvarar till varje pris – utmaningen är att räkna ut vilken typ av grotta det är man har framför sig.

Exempel: Kim bestämmer att nod 1-7 är naturliga utomhusområden; vid nod 8 tar staden vid och den innefattar också evakzonen i nod 9. Nod nummer 2, 3, 4 och 7 blir taiga, 1 blir en slätt där rollpersonernas transportplan (s. 22) kan landa och 5 blir sankmark. Nod 6 där den andra evakzonen ligger blir en ängsmark.

Miljöhinder

En nod behöver givetvis också något som gör den spännande eller intressant, till exempel ett landmärke eller ett hinder rollpersonerna måste övervinna.

Extrema miljöhinder, som alltför skarpa stup eller breda floder, kan användas för att förklara varför det inte går att röra sig mellan två noder.

Här är några vanliga hinder:

Höjdskillnader – Rollpersonerna måste klättra upp eller ner för en sluttning eller ett stup. Det kan bli bekymmersamt, framför allt om de bär på tung packning eller inte har med sig klättringsutrustning. Har de med sig ett fordon kan höjdskillnader innebära att de måste välja mellan att överge fordonet, konstruera något som låter dem fira upp fordonet eller hitta en annan väg framåt.

Klyftor – Sprickor i marken som orsakats antingen av vulkanisk aktivitet (ovanligt i Skandinavien) eller av någon kombination av is, vatten och tryck. De återfinns mestadels i bergsområden. Sedan katastrofen har antalet sprickor och avgrunder ökat; orsaken är oklar men fenomenet tycks begränsat till de områden där Grönskan är mest aktiv. Vid äldre klyftor kan det finnas gamla broar. De är nästan alltid trasiga eller osäkra (se ”Osäkra broar” nedan). Vid nya klyftor kan rollpersonerna behöva konstruera någon form av bro själva, framför allt om de har med sig något fordon.

Floder och forsar – Vattendrag varierar i bredd, djup och hur snabbt vattnet forsar. En del är fyllda av Grönskans muterade vattendjur medan andra saknar livsformer överhuvudtaget. Några kan korsas med hjälp av en improviserad flotte eller med ett amfibiskt fordon. I andra forsar vattnet alltför snabbt och rollpersonerna får välja mellan att konstruera en bro eller hitta en plats där det är enklare att ta sig över.

Skogar – Nästan alla stigar och vägar har förstörts och det kan vara väldigt svårt att ta sig igenom många av de riktigt snåriga barrskogarna. I en tät skog är det dessutom svårt att ha ordentlig uppsikt och det är lättare för fientliga element att smyga sig på expeditionen.

Öppet vatten – Stora och små insjöar är en naturlig del av den skandinaviska naturen; de fungerar här både som miljötyp och som hinder. Ofta går det att helt enkelt gå runt dem men då riskerar expeditionen att förlora dyrbar tid. Att ta sig över en sjö är också riskabelt. Dels kan fordonet man använder välta eller gå sönder på vägen, dels måste man räkna med de varelser Grönskan gömt under den mörka vattenytan.

Minfält – Det är inte speciellt vanligt men det förekommer ändå områden i Skandinavien som minerats av människohand. Oftast gäller det vägar och öppna fält men det finns också skog som minerats. Det händer också att Grönskan konstruerar biologiska minor som släpper ut sporer eller insekter när de utlöses.

Slukhål, dolda sprickor och undergrävda vägar – En stor del av Grönskans aktivitet sker under jord. Det påverkar naturligtvis stabiliteten på ovansidan. Det finns gott om osynliga håligheter som rollpersoner och deras fordon riskerar att falla ner i om de inte är uppmärksamma. Har de tur kan de klättra upp igen och få loss sina fordon.

Osäkra broar – Vattendrag, klyftor och sjöar pryds ibland av till synes intakta broar. Har de överlevt så här länge består de antagligen av betong eller stål. De håller nog inte för evigt – de är alltid hårt ansatta av både klimat och Grönskan. Kanske kan rollpersonerna hitta sätt att undersöka hållfastheten på förhand och stadga upp bron så att deras fordon kan ta sig över.

Exempel: Kim lägger in en stor bergsspricka, en ravin, i nod 3. Den fortsätter in i nod 4.

Nod 4 täcks av såpass tjock skog att det blir svårt för rollpersonerna att ta sig fram. Här går ravinens kanter ihop så att rollpersonerna kan gå runt den.

Kim lägger dessutom in höjdskillnader i nod 2 och bestämmer att vägen in mot staden i nod 7 är underminerad av slukhål.

Eftersom nodkartan visar att det inte ska gå att röra sig mellan nod 4 och 5 bestämmer Kim att det finns en så pass brant och hög klippa där att det i princip blir omöjligt att ta sig fram utan att till exempel gå tillbaks till nod 2 först.

Den gamla världens ruiner

Även naturliga utomhusområden bär spår av människans framfart. Att inkludera resterna av civilisation mitt ute i det gröna är ett bra sätt att skapa en känsla av igenkänning och vemod. Genom ruinerna kan spelarna få syn på vår civilisations bräcklighet.

Om du vill visa på civilisationens bräcklighet kan du utgå från de sätt vi människor försökt betvinga naturen och bända den efter vår vilja. Hit hör till exempel dammbyggnader, broar, murar, anlagda trädgårdar, åkrar, laxtrappor och golfbanor – alla sammanhang där vi fått naturen att underkasta sig.

Om du vill skapa en känsla av vemod och igenkänning bör du istället utgå från vardagsföremål och enkla, personliga platser. Sommarstugor, fiskeläger, övergivna bilar och båtar som gått på grund. Fyll gärna på med föremål som har en känslomässig laddning som till exempel böcker, leksaker och kläder.

Bestäm vilka av dina noder som ska ha rester av mänsklig civilisation och fundera på hur tidens tand i form av väder, vind, aggressiva växter och djur påverkat de rester du bestämt dig för. Det mesta är antagligen överväxt, annars beror det i hög grad på materialet (s. 59). Dessutom är det ganska sannolikt att något eller några djur hittat något sätt att nyttja civilisationsresterna, till exempel som skyddad boplats.

Några exempel på civilisationsrester:

- En större byggnad, till exempel en herrgård
- En dammbyggnad
- En anlagd trädgård, åker eller golfbana
- En väg, med eller utan trafikstockning av övergivna bilar
- En sommar- eller jaktstuga
- Ett större fordon, till exempel ett fartyg som gått på grund, ett urspårat tåg eller ett kraschat flygplan
- En militärbunker eller gruva
- En soptipp eller fordonskyrkogård

Nod	Miljötyp	Miljöhinder	Ruiner
Nod 1	Taiga		
Nod 2	Taiga	Höjdskillnader pga något under jorden	Trasig övervuxen väg Vägskäl
Nod 3	Taiga	Spricka	Trasig väg Trafikstockning av döda bilar
Nod 4	Taiga	Spricka, Tjock skog	Övervuxen jaktstuga
Nod 5	Sankmark		Spira av organiskt material f.d. radiostation.
Nod 6	Ängsmark		Flygfält Evakzon
Nod 7	Lätt taiga	Underminerad väg	Väg
Nod 8	Stad		
Nod 9	Stad		Stad Evakzon

Kims uppställning av de olika zonerna

Exempel: Kim bestämmer att nod 2 ska ha en trasig, övervuxen asfaltsväg. Tidigare bestämde hon att noden ska ha höjdskillnader. Hon väver ihop dessa två egenskaper och bestämmer att något enormt rört sig under jorden vilket förstört delar av vägen och skapat nya, svårklättrade kullar.

Den asfalterade vägen delar sig och den vänstra huvudvägen leder mot sprickan i nod 3 medan den högra, lite mindre vägen leder mot träskmarken i nod 5. Rakt framåt finns bara en smal stig in mot den tjocka skogen i nod 4.

I nod 3 bryts vägen upp av ravinen. Nu när Kim vet att det går en väg hit så kan hon utveckla ravinen och göra den mer intressant som plats. Hon bestämmer att den tillkommit efter att Grönskan tagit över. Dessutom finns det inga tecken på att det funnits någon bro. Det är omkring femton meter till ravinens andra sida där vägen fortsätter. På båda sidorna står hundratals utbrända och trasiga bilar i kö. De flesta av dem är på väg bort från staden som är expeditionens mål. I en del av bilarna finns skelett, medan andra verkar ha övergivits på plats. Några bilar har ramlat ner i ravinen.

Nod 4, mittennoden som har den extremt täta skogen, får också innehålla en jaktstuga. Kim tänker sig att stugan nästan vuxit ihop med den snåriga omkringliggande skogen och att den bara ligger något stenkast från den stora sprickan.

Sankmarken i nod 5 får innehålla en gammal radiostation som tagits över av Grönskan och nu omformats till en delvis organisk spira.

Nu har Kim en ganska bra bild framför sig av hur kartans olika noder ser ut och hänger ihop.

Mellan nod 1 och nod 2 går den sönderfallande vägen som sedan delar på sig. Huvudvägen fortsätter mot ravinen i nod 3 medan den högra leder mot sankmarken i nod 5. Den organiska spiran syns på långt håll. Rakt framåt finns nod 4, en tjock skog.

Rollpersonerna kommer att behöva välja mellan att ta sig över sprickan i nod 3, hugga sig genom den täta skogen i nod 4 eller ta sig genom sankmarken och undvika radiotornet i nod 5.

Kim bestämmer att det ligger ett gammalt flygfält i nod 6. Där finns rester av en asfalterad landningsbana som transportplanet kan landa på.

Transporter i det gröna

Spelarna kommer att vilja veta på förhand hur lång tid expeditionen kan tänkas ta. Därför bör du bestämma på förhand hur lång tid det tar att transportera sig mellan de olika noderna på din nodkarta. Anteckna antalet timmar förflyttningen beräknas ta vid normal förflyttning till fots – 3 km/h.

Om du börjar med att bestämma antalet timmar multiplicerar du med tre för att få fram antal kilometer sträckan bör vara. Räkna också med hur terrängen påverkar förflyttningen:

- **Plan mark** (vägar, gles skog, slätter) – 1 × tiden
- **Jobbig terräng** (tät skog, kullar, sankmark) – 2 × tiden
- **Jobbigare terräng** (berg, träsk, snårskog, rullsten) – 4 × tiden

Normalt kan rollpersonerna förflytta sig 6 timmar per dag i normal eller försiktig takt eller 4 timmar per dag om de rör sig i marschtakt (6 km/h). För varje timme utöver dessa gränser får de –1 på alla tärningsslag tills de haft en sammanlagd vila på minst 6 timmar.

Några hållpunkter:

- **6 timmar på plan mark:** 18 km
- **6 timmar på jobbig terräng:** 9 km
- **6 timmar på jobbigare terräng:** 4,5 km

Markera på något sätt vilken terrängtyp som gäller för varje transportsträcka, till exempel genom att dra ett kort korsande streck för jobbig terräng och två för jobbigare.

När du vet ungefär hur lång tid det tar att röra sig mellan kartans olika noder, gör tre tänkbara rutter:

- En där expeditionen går precis rätt direkt och inte tvingas göra några avvikelser.
- En där expeditionen har tid att undersöka saker lite mer noggrant och kanske gå någon omväg.
- En där expeditionen går rejält vilse och vänder om flera gånger.

Räkna ut hur lång tid varje rutt skulle ta. Utifrån dessa uträkningar bestämmer du hur lång tid expeditionens finansiär är beredd att betala för. I de flesta fall brukar de kunna tänka sig att räkna med vissa förseningar. Då kommer den angivna tiden att ligga mellan den andra och den tredje ruttens beräknade tider.
I andra fall är uppdragsgivaren snål eller otålig och insisterar på att expeditionen håller sig mellan den första och den andra ruttens tider.

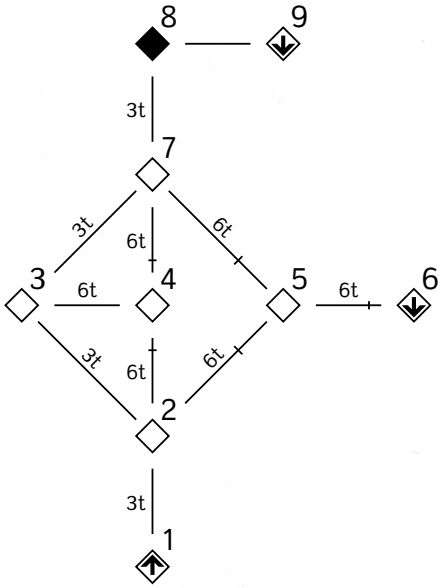
Givetvis kan rollpersonerna själva lägga till extra E-kreds för att finansiera ytterligare dygn ute i vildmarken. Vad uträkningar visar är bara hur mycket mat, filter och annat deras uppdragsgivare betalar för.

Dessa regler ersätter delvis rekommendationerna i grundboken (s. 242).

Exempel: Kim tänker sig att äventyret inte ska utspela sig över alltför lång tid och börjar med att bestämma att avståndet mellan noderna ska vara omkring 9 km. Så länge expeditionen håller sig till plan mark kommer de att kunna ta sig två noder framåt per dag, eftersom det tar 3 timmar att röra sig 9 km i normal hastighet.

Hon tittar sedan på sin karta. Nod 4 innehåller och omges av tjock skog, vilket borde betyda att vägar in i och ut ur noden bör betraktas som jobbig terräng. Hon drar små streck på vägarna för att markera detta. Nod 5 är sankmark. Frågan är om den är tillräckligt mycket träskmark för att räknas som jobbigare terräng? Eftersom nod 5 är den enda vägen till den andra evakzonen i nod 6 så bestämmer hon sig för att nöja sig med att låta nod 5 vara vanlig sankmark. Hon markerar vägarna till och från noden på samma sätt som tidigare.

Sedan beräknar hon restider. Vid varje vanlig väg skriver hon då 3t och vid de markerade vägarna skriver hon 6t.



När detta är klart beräknar hon de tre rutterna utefter hur hon gissar att hennes spelare kan tänkas vilja röra sig:

Den snabba rutten 1–2–3–7–8–9 blir 12 timmar.

Den vanliga rutten 1–2–3–4–7–8–9 blir 21 timmar.

Den långa rutten 1–2–4–2–5–7–3–7–8–7–5–6 blir 51 timmar.

Den längsta rutten innebär att expeditionen kommer att vara ute lite drygt åtta dagar, i och med att de bara kan röra sig sex timmar per dag. Den vanliga rutten kan klaras av på drygt tre dagar. Eftersom Kim gillar tanken på att låta rollpersonerna göra en del val och utforska så länge de inte överdriver så bestämmer hon att arbetsgivaren ger dem en budget som borde räcka för omkring en vecka.

Vatten Taiga/ängsmark Tjock skog

Utifrån nodkartan ritar Kim slutligen en geografisk karta. Där placerar hon ut sådant rollpersonerna kan tänkas veta från början, som till exempel att det finns två vägar och några ungefärliga restider.

Risk för upptäckt

När expeditionen rör sig från en nod till en annan löper de risken att upptäckas och betraktas som ett hot av Grönskan. Hur stor del av det globala medvetandets uppmärksamhet som riktas mot dem varierar. I allmänhet brukar mindre expeditioner sällan få mer fokus än att några kvadratkilometers samordnade djur och växtlighet vänder sig mot dem.

Slå ett slag varje gång expeditionen rör sig mellan två noder. Antalet tärningar i slaget beror på hur tysta och försiktiga expeditionsmedlemmarna är när de förflyttar sig:

- **Tyst och försiktigt** – 1 tärning
- **Normal förflyttning** – 2 tärningar
- **Marschtakt** – 3 tärningar
- **Med mulor** – +2 tärningar
- **Via motorfordon** – 6 tärningar

Antalet lyckade tärningar avgör hur stor uppmärksamhet de dragit på sig.

Några riktlinjer:

- **2 lyckade** – Ett enstaka infekterat djur har fått upp rollpersonernas spår. Djuret kommer att följa rollpersonerna och anfalla om tillfälle ges. Allt djuret ses vidarebefordras till Grönskans större nätverk.
- **3 lyckade** – En flock infekterade djur har upptäckt rollpersonerna. Flocken kommer att agera likadant som det enskilda djur som beskrivs ovan. Dessutom har växter i närheten börjat utvärdera hur stort hot expeditionen kan tänkas innebära. Information om expeditionen sparas i Grönskans korttidsminne, vilket gör att nästa slag sker med +1 tärning.
- **4+ lyckade** – Ett lokalt Rothjärta (se nedan) har upptäckt expeditionen. Det samordnar flera djurflockar och en stor del av faunan i området och kommer att göra sitt bästa för att neutralisera expeditionen. Information om expeditionsmedlemmarna sparas i Grönskans långtidsminne och distribueras i regionen – Alla upptäcktsslag framöver slås med +1 tärning.

Givetvis finns också risken för upptäckt medan expeditionen befinner sig vid en nod. Skillnaden är att det då är du som spelledare som utifrån rollpersonernas handlingar avgör hur rimligt det är att Grönskan lägger märke till dem.

Risk för krångel

Om rollpersonerna använder motorfordon för att röra sig mellan två noder, och fordonen inte åker på en väg, så finns risken att de kör fast. För att avgöra om de gör det slår du ett slag. Antalet tärningar bestäms av terrängtypen.

- **Vägar** – inget tärningsslag
- **Plan mark** (vägar, gles skog, slätter) – 1 tärning
- **Jobbig terräng** (tät skog, kullar, sankmark) – 3 tärningar
- **Jobbigare terräng** (berg, träsk, snårskog, rullsten) – Fordon kan ej framföras

Vid ett lyckat slag ökar restiden med lika många timmar som antalet lyckade tärningar gånger tre. Berätta för spelarna vilken sorts krångel det rör sig om; här följer några exempel:

Fordonet...

- ...fastnar med ett hjul i ett mikroslukhål
- ...klarar inte av terrängens lutning
- ...kör fast i lera
- ...kör ner i en stor, djup grop som doldes av rötter och gräs
- ...måste köra runt ett större hinder
- ...välter

Utgå från antalet timmars fördröjning och områdets miljötyp och välj 1–3 av ovanstående eller hitta på något eget som passar situationen.

Urbana utomhusområden

Det är inte ovanligt att expeditioner har anledning att röra sig i övergivna städer eller byar. Där blir avstånden ofta betydligt kortare än när expeditionerna utforskar vildmarken; en ort kan vara en enda punkt på en nodkarta över ett utomhusområde men sedan ha sin egen nodkarta. Dessa kartor behöver sällan ges några restider. En nod blir snarare en stadsdel eller ett grannskap och att röra sig mellan dem tar sällan mer än en timme.

Om du utgår från en ort som redan finns är det en bra idé att börja med en vanlig stadskarta och skapa nodkartan senare. Det är i dag inte speciellt svårt att få fram kartor och det kan ge en extra krydda att låta en expedition utforska en nedbruten och övervuxen version av en stad som spelarna är bekanta med.

Det behöver inte betyda att orten ser exakt likadan ut som den gör i dag. Mycket har hänt under de 200 år som skiljer det tidiga 2000-talet från Grönskans ankomst. Som spelledare har du därför frihet att göra de ändringar du finner nödvändiga eller användbara, samtidigt som du kan inspireras av det som redan finns. Ändra så mycket eller så lite du önskar.

Om du inte vill utgå från en existerande ort kan du skapa en egen. Det kräver lite mer jobb men kan vara värt besväret. Många orter hinner byggas upp och överges på 200 år. Här kan det vara bra att istället börja med nodkartan och skapa en stadskarta utifrån den senare. På så vis kan du säkerställa att rollpersonerna kommer att ställas inför intressanta val.

Exempel: När Kim skapar staden som ska börja i nod 8 utgår hon från staden Hudiksvall i Hälsingland. Hon har släkt där och vet att två av hennes spelare kommer därifrån. Hon har redan hyfsad koll på staden och tycker att det ska bli roligt att bygga något kring en stad med personlig anknytning.

Storlek och stadsplanering

Fundera över hur stor orten ska vara och hur många som bodde där innan Grönskan tog över. Även om du valt en ort som finns idag behöver du inte begränsa dina planer till dess nuvarande storlek. Katastrofen skedde ganska långt från vår tid och orten kan ha växt eller krympt beroende på vad som passar.

En orts storlek bör ha haft viss effekt på bostadsbeståndet, butiker och transporter. Under den utopiska eran var det ovanligt med näringsverksamhet så som vi känner den i dag men det fanns ändå något vi skulle känna igen som butiker. De erbjöd speciella material för 3d-utskrifter, ritningar till unika föremål och färdigutskrivna kläder och annat för den som inte ville vänta på att den egna apparaten skulle bli klar.

Dessutom fanns det alltid orter ute på landsbygden som aldrig riktigt nåddes av 3d-skrivarrevolutionen. Där kunde små blygsamma butiker och postkontor fungera som samlingsplatser och nav för orten.

Orters storlek kan klassificeras på följande vis:

Byar och småorter (0–200 invånare). Klassiska småbyar eller till exempel villaorter som ligger i anslutning till större städer. Byar består av några angränsande hustomter och har sällan något centrum i vanlig mening. Kanske finns där en bensinmack eller en laddningsstation för eldrivna bilar och traktorer. Hit har det sällan gått andra transportmedel än bussar.

Småstäder (200–35 000 invånare). Småstäder varierar mycket i storlek och har mellan tre och trettio distinkta områden som fyller olika funktioner. Orter av den här storleken har nästan alltid ett centrum med butiker, folkets hus, bibliotek och kanske en biograf. Större småstäder har kanske en galleria eller två, ett sjukhus eller ett eget kraftverk.

Städer (35 000–200 000 invånare). I lite större städer börjar det bli svårt att skaffa sig en enkel överblick och att ta sig från den ena sidan till den andra. Här kan det finnas två eller tre centrum med gallerior och butiker. Stadens olika områden blir mer enhetliga – ett område innehåller enbart villor eller radhus medan ett annat område enbart har höghus. Staden har också sannolikt flera skolor och en ordentlig tågstation.

I anslutning till städer ligger ofta ett antal byar och småorter.

Storstad (200 000–1 miljon invånare). I storstäder fortsätter trenden med bättre kommunikationer, fler centrum och uppdelning mellan områden. Många storstäder fungerar närmast som ett kluster av småstäder eller vanliga städer; varje del har sina egna bostäder, kommunikationer och gallerior.

I anslutning till storstäder ligger ofta ett antal städer, småstäder, byar och småorter.

Metropol / miljonstad (>1 miljon invånare). I vår tid har Norden tre, snart fyra, miljonstäder – Stockholm, Köpenhamn och Helsingfors är miljonstäder och Oslo närmar sig. När Grönskan slår till har de snarare växt än blivit flera. Miljonstäder är den logiska fortsättningen efter storstäder. Här finns många stadsdelar – ofta mindre ju närmare stadens geografiska mitt man kommer – och de har än mer enhetliga stadsdelar.

I anslutning till miljonstäder ligger ofta ett antal städer, småstäder, byar och småorter.

Exempel: Kims val, Hudiksvall, är i dag en småstad med ungefär 15 000 invånare. Hon vill att spelarna som känner till staden ska känna igen sig så hon bestämmer att staden inte ändrat storlek speciellt mycket fram till katastrofen. Några byggnader har kommit till och andra försvunnit men överlag är allt sig likt.

Områden i orter

De flesta orter består av två eller flera distinkta områden. Varje område brukar vara någorlunda enhetligt och innehålla huvudsakligen en viss typ av hus och vara lämpat för ett visst syfte.

En del orter består enbart av bostadsområden, då de som en gång bodde där antingen levde på sin medborgarlön och skrev ut allt de behövde via 3d-skrivaren i hemmet eller pendlade till arbeten på annan ort.

Några saker att fundera på:

- Var det en rik eller fattig ort? I en rik ort är det vanligare med mer futuristisk arkitektur och framtidsmaterial. I rika orter är det dessutom mer sannolikt att det finns dyrbara artefakter och om det finns några säkerhetssystem som fortfarande fungerar så är de mer avancerade än i fattigare orter.
- Om staden har industriområden, vad producerades där?
- Vilka transportmedel användes? Om det finns industrier kanske staden har en hamn eller är ansluten till tågnätet. Finns det tunnelbanetunnlar eller spårvagnsspår?
- Vilken typ av bostäder var vanligast? Villor, radhus eller flerbostadshus?
- Fanns det parkområden? Näraliggande natur? Sjöar eller vattendrag?

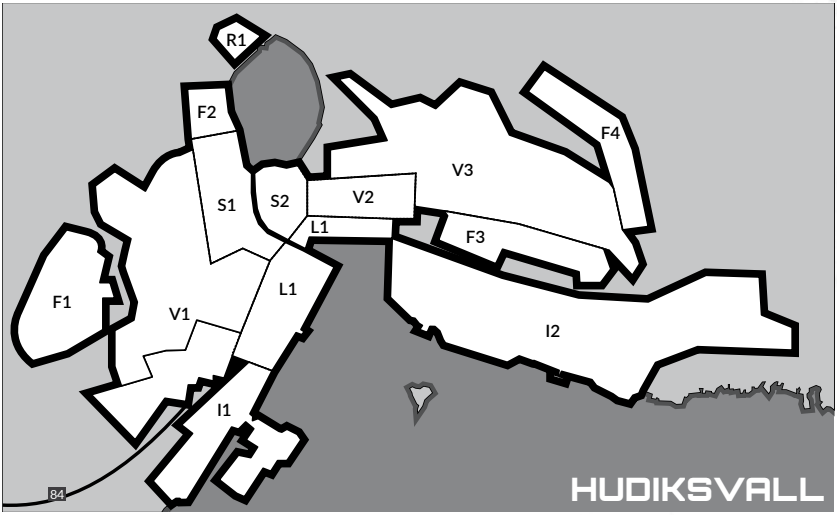
Bestäm också hur man gör för att ta sig mellan områdena. Att promenera genom en modern, befolkad stad är en helt annan sak än att leta sig genom en igenvuxen, övergiven stad. Förutom Grönskans monstrum och smittor är en stad fylld av osäkra gångbroar, trasiga vägar och hus som kan rasa vilken sekund som helst. Dessutom är det svårt att få någon ordentlig överblick. Gamla kartor stämmer sällan och även om de gör det kan nya hinder dyka upp när rollpersonerna minst anar det.

Beroende på hur ortens områden förhåller sig till varandra geografiskt kan det vara en idé att rita upp dem som en nodkarta. Då kan du också rita upp eventuella svårigheter och hinder (s. 52) som noder.

Om du utgår från en verklig ort i vår tid kan du titta på kartor över staden för att skaffa dig en uppfattning om vilka områden som finns eller se om du kan hitta beskrivningar skrivna av personer som bor på orten.

Några exempel på områden:

- Logistikområde som innehåller till exempel en hamn, en flygplats, en busstation eller en tågstation
- Stadskärna med kontorsbyggnader och butiker
- Radhus- och villaområde
- Område med flerfamiljsbostäder
- Park- och rekreationsområde
- Industriområde



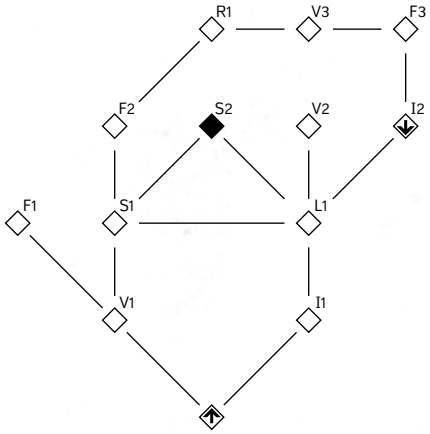
Exempel: Kim har delat in Hudiksvall i 13 områden. Tre områden (V1–V3) med mestadels villor och en del radhus. Ett av dessa områden (V2) är den så kallade Fiskarstan med många gamla trähus som stått kvar under väldigt lång tid.

I övrigt finns två industriområden varav ett i direkt anslutning till hamnen (I1, I2); ett hamnområde där även buss- och tågstation ryms (L1); en stadskärna (S1–S2) som delas itu av den så kallade

Kanalen som går från sjön Lillfjärden som ligger mitt i staden ut till havet; ett rekreationsområde som innehåller en ishall (R1) och fyra områden med flerfamiljsbostäder (F1–F4).

Kim ritar också en nodkarta som illustrerar hur rollpersonerna kan röra sig mellan de olika zonerna. Hon markerar ut startpunkten (vägen in mot staden) och bestämmer att äventyrets andra evakzon ska ligga i det andra industriområdet, I2.

Hon noterar också att kartor över Hudiksvall visar att det går en väg runt hela Lillfjärden och ser till att detta representeras på kartan. Det skapar dessutom ett val där spelarna kan ta den snabba vägen genom L1 eller omvägen via S1, F2, R1, V3 och F3 om de vill ta sig till evakzonen i I2.



Byggnader

Bestäm vilka byggnader som finns i varje område. Försök vara så specifik som möjligt för att underlätta improvisation när rollpersonerna utforskar det. Bestäm byggnadernas funktion och fundera åtminstone översiktligt kring vilket innehåll från den gamla tiden som kan tänkas finnas där inne.

Försök inte hitta på alla hus i området utan fokusera på mellan ett och tre distinkta hus istället. Om du utgår från en verklig ort så kan du titta på vilka byggnader som finns i den orten i dag för att få igång fantasin.

Några exempel på byggnader:

- En stor lagerlokal
- En skola eller ett daghem
- En kraftstation
- En brandstation
- En galleria
- En buss- eller tågstation (även tunnelbanestationer)
- Ett stort garage
- En stor fabrik
- En sporthall eller arena
- Ett sjukhus
- En post- eller fraktterminal

Exempel: Kim går igenom sina områden och gör en översiktlig lista över byggnader i varje:

V1 och V3: Villor i trä och tegel.

V2: Äldre trävillor.

I1: Hamnnära område med kranar, ett par stora lagerlokaler – och märkligt nog en idrottsanläggning för inomhusaktiviteter.

I2: En fabrik som en gång tillverkat hydrauliska pumpar omges av ett antal lagerutrymmen och mindre fabriker som byggts om till provisoriska bostäder för att slutligen överges. Den stora fabrikens tak är den andra evakzonen (nod 9).

L1: En tåg- och busstation i anslutning till hamnen. Här står också ett antal gamla sjöbodar i trä. De har reparerats så många gånger att inget originalmaterial finns kvar men har fått stå kvar eftersom de ger staden karaktär. Vid hamnen finns också en stor postterminal.

S1–S2: I stadskärnan finns två gallerior på varsin sida om en central gågata. Därutöver finns ett antal kontorsbyggnader samt Folkets Hus och ett bibliotek. I utkanten av kärnan ligger ett sjukhus.

R1: Den tidigare nämnda ishallen.

F1–F4: Mestadels klassiska hyreshus. F1 och F4 (i folkmun kallade ”Väster” och ”Öster”) har varsin grundskola. I utkanten av F1 återfinns också stadens brandstation; Kim bedömer att rollpersonerna antagligen kommer in via gamla Riksväg 84 vilket gör att de kommer in just från väster och förbi brandstationen.

Grönskans påverkan

Få delar av världen utanför arkologin har undgått Grönskans påverkan. Våra städer, en gång betraktade som vår civilisations hjärtan, ligger i ruiner. Fundera på hur den ort du skapat eller valt återtagits av naturen.

Stommen till flerfamiljshus brukar stå kvar men sällan med intakt fasad. I många fall har kudzu och murgröna vuxit upp och börjat täcka byggnaderna och de övre våningarna är hårt ansatta av väder och vind.

Eftersom villor och radhus är mindre går processen snabbare med dem. Träd växer upp genom dem och bryter sönder våningsplanen. När så slutligen taket faller samman eller slits av i en av de återkommande stormarna så dröjer det inte länge innan hela byggnaden tagits över och täckts av växtlighet.

Generellt gäller att Grönskan har haft svårare att ta över ju tätare och större en stad är. Många småorter har slukats helt och är nu som bortblåsta; kanske sticker något hustak upp ur en gräsbeklädd äng. Större städer kan rentav ha asfalterade gator kvar.

Höga byggnader tar tid på sig att falla men de flesta gör det förr eller senare. Kudzu tar sig in överallt och väder och vind bryter med tiden ner nästan vad som helst.

Träd bryter igenom asfalt och skapar täta skogar där det en gång varit parkeringshus eller gråa betongtorg. Djur bygger bon i utbrända bilvrak och skapar sig revir kring gamla sportarenor vars tak fallit ihop. Sjöar vid orten har vuxit igen och vid hamnen har vattnet eroderat fundamenten så att alltsammans när som helst kan falla ner i havet.

Exempel: Kim bestämmer att villa- och radhusområdena i Hudiksvall förvandlats till frodig, svårgenomtränglig skog där man här och var kan skymta en vägg eller ett garage som Grönskan ännu inte demolerat fullständigt.

I stadens centrum är gatorna täckta av kudzu. Byggnaderna är någorlunda intakta även om en del av dem genomborras av vindlande, knotiga träd.

Ishallens tak har fallit samman, vilket gör det svårt att ta sig in i lokalen utan att lyfta undan en hel del bråte.

Fabriken står kvar men de flesta maskinerna har rostat sönder. När Grönskan slog till var de redan föråldrade och ersatta av en stor 3d-skrivare i byggnadens mitt. Den har klarat sig bättre då den är tillverkad i mer framtidssäkra material, men är täckt av kudzu och murgröna. Vilda hundliknande varelser har gjort stadens industriområden till sina revir efter att Grönskan kört ut dem ur centrum. Anledningen till att Kim vill ha dem i industriområdet är för att ge rollpersonerna en anledning att tveka inför att välja att evakueras där. Evakzonen på den stora fabrikens tak ligger ju nära till hands men kanske kan det vara värt besväret att ta omvägen till den andra evakzonen för att slippa tampas med hundarna?

Hyreshusen är urblåsta, kudzutäckta och innehåller nästan bara minnen från förr. Det är en vemodig känsla att klättra runt där.

Lillfjärden är fylld av en grön, alglik sörja som greppar tag i och drar ner allt och alla som försöker sig på att gå ner i vattnet. Sjöns botten används för inkubering av amfiba, genmodifierade monster.

Det bedömer Kim är tillräckligt för att hon ska kunna improvisera resten, ifall rollpersonerna skulle ge sig på att utforska andra delar av staden.

Tystnaden

Det är i städerna som frånvaron av människor märks som allra mest. Ute i naturen är ju allt som det varit. Tyst och relativt fridfullt. Vind som viner genom träd, fågelkvitter, vågor som kluckar mot stränder. Visst har det blivit tystare även där men kontrasten är mindre.

I städerna är det annorlunda. För den som vuxit upp i arkologin kan vidsträckta slätter visserligen skapa en stark känsla av tomhet och torgskräck, men att gå genom en död, övergiven stad är som att kliva in i sitt eget mausoleum. Överallt finns det bekanta – butiker, bilar, höghus och lekplatser. Men det saknas något viktigt: liv.

En del utforskare har rapporterat att de haft en återkommande känsla av att vara iakttagna, av att alla de människor som en gång måste ha vandrat stadens gator i själva verket bara gömmer sig. Det finns något nästan groteskt och perverterat över en stad i ruiner, framför allt när Grönskan tagit över. Det är som ett hån eller en påminnelse om hur bräcklig vardagen inuti arkologin är. En påminnelse om att allting när som helst kan ta slut. Att även arkologin en dag kan förvandlas till en övergiven ruin, täckt av kudzu.

Hinder och fenomen

En orts noder kan och bör innehålla både intressanta företeelser och hinder som försvårar utforskningen. Här är några exempel:

- **Återvändsgränder och labyrintlik gatuplanering** – Det ursprungliga gatunätet och byggnader som är byggda tätt inpå varandra kan innebära rejäla hinder för expeditionens framfart.
- **Raserade byggnader och ruiner** – Många hus saknar tak och fasad, andra har raserats fullständigt och har täppt igen gator och torg.

- **Slukhål och sprickor** – Hålrum och höjdskillnader har skapats av kollapsande tunnelbanetunnlar och kloaker och av Grönskans underjordiska experiment. Det har skapat en stadsmiljö som är svårframkomlig och riskerar att förändras vilket ögonblick som helst. Kanske är det expeditionsmedlemmarnas steg på stadens gator som behövs för att en redan instabil tunnel ska falla ihop?
- **Raserade tunnlar** – Många människoskapade underjordiska hålrum och tunnlar finns kvar men i många fall har delar av dem rasat samman. Det gör att det är svårt och riskfyllt att ta sig fram.
- **Trafikstockningar** – I paniken som rådde under de sista veckorna innan arkologin stängdes var det många som försökte fly dit. Det ledde naturligtvis till gigantiska trafikstockningar. En del förare övergav sina bilar på plats, andra dödades eller jagades bort ur sina bilar av Grönskans modifierade insekter. Det betyder att det på många vägar, både i och utanför orterna, står en enorm mängd bilar med och utan renskrapade skelett. En del bilar innehåller förnödenheter. En del vaktas av vildsinta djur.
- **Urspårade tåg och välta bussar** – Ett relaterat problem är större fordon som blåsts omkull av stormvindar eller spårat ur. Bussar och tåg som låg i vägen orsakade åtskilliga trafikstockningar och många av dem innehåller fortfarande resterna av sina döda passagerare.
- **Skog och växtlighet** – På sina håll har asfalt och betong helt givit vika för Grönskans snabbväxande och våldsamma växtlighet. Det kan handla om frodiga, djungelliknande skogar lika väl som flera meter höga sega törnsnår.
- **Vattendrag** – Sjöar, floder och dammar är redan i vanliga fall svåra att ta sig förbi. Dessutom kan de frysa till osäker is eller vara igenslammade med alger och märkliga hybridväxter. Många broar har rasat samman.

- **Djur eller muterade bestar** – Många områden vaktas av vilda hundar eller muterade bestar som betraktar dem som sina revir.
- **Olje- eller kemikaliesjöar** – I många industriområden har utsläpp från cisterner och liknande lett till omfattande skador. Det Grönskan kunnat göra nytta av – som utsläpp av näringsslem eller vissa kemikalier – har raskt sugits upp eller anpassats, medan till exempel olja och skadliga kemikalier fått täta skal av döda växter kring sig så att de inte stör resten av ekosystemet.
- **Gamla barrikader** – När Grönskan först började infektera djur och använda dem för att bekämpa mänskligheten byggdes många barrikader och murar kring större orter. De står i hög grad fortfarande kvar som kudzutäckta monument över den fruktlösa kampen mot en övermäktig fiende.
- **Sumpmark** – Parkområden i städer har ofta fått växa långt bortom sina ursprungliga gränser och de centrala delarna har ofta förvandlats till träsk- eller sumpmark. Av någon anledning tycks rothjärtan (s. 62) föredra den sortens miljö.
- **Sanddyner eller stora snödrivor** – Det finns inte längre några gatsopare eller snöröjare, så när vädret skapar naturliga hinder så får de ligga kvar om inte Grönskan har god anledning att ändra på det. Sanddyner är ovanliga och uppträder bara i städer med nära till sandstränder eller sandtag. Det har hänt att Grönskans muterade bestar flyttat sand och snö för att bygga naturliga barriärer mot väder eller alltför nyfikna expeditioner.
- **Gamla säkerhetssystem** – Många av de gamla automatiserade vapensystem som sattes upp som skydd mot Grönskan finns kvar. En del fungerar fortfarande; antingen är de kopplade till ett kraftverk som fortfarande är igång eller så drivs de av solkraft. En del styrsystem har infekterats av Grönskan, andra går på automatik.
- **Mineringar** – Både Grönskan och konkurrerande expeditioner har anledning att försöka hindra expeditionens framfart. Andra expeditioner kan till

exempel ha satt upp sprängmedel kopplade till trycksensorer eller snubbeltrådar. Grönskan har mer djävulska skapelser som mikroslukhål täckta av kudzu eller välkamouflerade djur med käftar som liknar björnsaxar.

Exempel: Kim bestämmer att området kring Lillfjärden blivit ordentligt övervuxet. Under sjöns vattenyta finns kluster av organiska inkubatorer för muterade monster. Hon tänker sig också att ett antal flockar av vildhundar stryker runt i de olika bostadsområdena.

Inomhusmiljöer

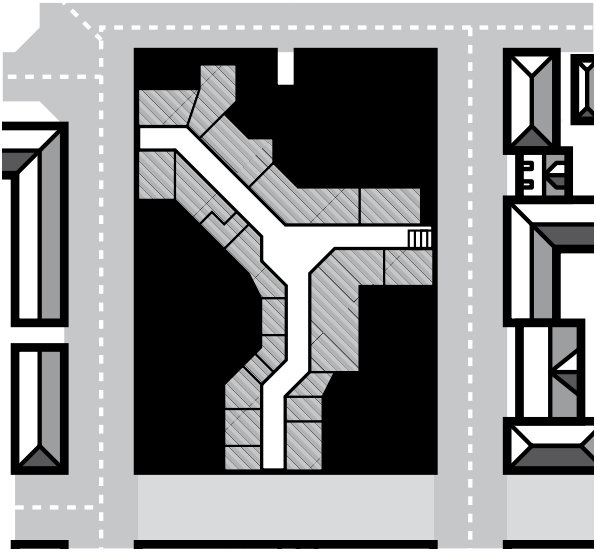
När expeditionen ska utforska en omfattande inomhusmiljö fungerar vanliga planlösningar bättre än nodkartor. Fundera på vilka rum som kan tänkas finnas, vilka funktioner de fyllt och hur de förhåller sig till varandra.

Känslan av att klättra in i ett gammalt övergivet hus eller fira ned sig i ett som fallit ner i ett slukhål bör påminna om att undersöka uråldriga gravvalv och rester från svunna civilisationer. Hela tiden finns en spänning mellan det okända och det bekanta. Här har ingen människa satt sin fot på decennier och naturen och Grönskan har gjort sitt bästa för att utplåna och bryta sönder allting.

Rum

Utgå från byggnadens ursprungliga funktion och fundera över vilka rum som kan tänkas finnas.Verkligheten är den bästa inspirationen. Besök en galleria eller en sporthall och se dig omkring. Hur skulle den byggnaden kunna fungera i ett äventyr? Om du inte har möjlighet att besöka den önskade byggnadstypen finns det ofta kartor online.

Exempel: Kim bestämmer sig för att rita upp den galleria hon tänker sig som expeditionens slutmål. Turligt nog har hennes efterforskningar kring Hudiksvall visat att staden har två gallerior. Mindre lyckosamt är att ingen av galleriorna tycks ha någon karta lättillgänglig på internet.



Guldsmeden verkar vara den större av de två galleriorna, så Kim undersöker dess hemsida och noterar att det finns tre ingångar. Med hjälp av några foton kommer hon fram till att gallerians huvudvåning verkar vara ett slags Y-form med butiker längs varje sida. Kim ritar en egen översiktskarta.

Ingångar

Fundera på vilka vägar som finns in i byggnaden. Vilka fanns från början? Vilka av dem är numera otillgängliga och varför? Har det tillkommit några nya ingångar? Nedan följer några exempel.

- **Dörrar** kan vara blockerade av bråte eller av Grönskan. De kan också vara låsta, befinna sig under jord eller vaktas av något obehagligt djur.
- **Fönster** kan erbjuda alternativa vägar in. Om fönstren på bottenplan är blockerade kanske det finns en brandstege eller sega rankor att klättra upp för och som leder till fönster på våningar längre upp.
- **Takfönster** kan fungera som ingångar när byggnaden sjunkit ner i marken eller blivit såpass överväxt att alla vanliga dörrar och fönster blockerats.
- **Kloaker, tunnlar och kulvertar** kan vara ett bra sätt att ta sig in i annars otillgängliga byggnader. De kan givetvis blockeras av ras, vatten eller vaktande djur.
- **Hål** kan ha skapats av träd eller annan växtlighet som brutit igenom inifrån eller utifrån. De kan givetvis också skapas med hjälp av sprängmedel, laserskärare eller liknande.

Exempel: Kim ritar ut de tre huvudingångarna till gallerian och bestämmer att en av dem är helt igenväxt av kudzu, en av dem vaktas av en flock infekterade vildhundar och den tredje är delvis blockerad och kräver en hel del arbete för att öppnas. På övervåningen placerar hon två öppna fönster som kan nås från gatan om rollpersonerna klättrar upp med hjälp av rankorna som täcker byggnadens sidor. Dessutom finns flera takfönster.

Hinder och fenomen

Fundera på sätt att göra utforskandet mer spännande. Försök förstärka känslan av att röra sig i miljöer som en gång varit civiliserade men nu förvildats. Utgå gärna från känslan av att utforska något uråldrigt och okänt.

Det finns gott om berättelser om människor som utforskar mausoleer, inkafolkets ruiner i Sydamerikas djungler eller egyptiska pyramider. I fantasygenren utforskar hjältarna inte sällan gruvor och hålor som en gång hyst mäktiga civilisationer. Där finns mycket inspiration att hämta.

Några exempel på fenomen och hinder:

- **Osäkra golv** – Ruttet trä och försvagad betong knakar och bågnar vid varje steg.
- **Trasiga golv** – Hål i golv kan ha många förklaringar. Träd kan ha brutit sig igenom våning efter våning. Tidigare expeditioner kan ha sprängt eller skurit upp hål; de kan också helt enkelt ha ramlat igenom. Golven kan också ha fallit sönder av den kombinerade effekten av ålder, fukt och slitage.
- **Rasmassor** – När väggar eller tak rasar bildar materialet de bestod av rasmassor som kan fylla hela rum eller åtminstone blockera dörrar och sinka expeditionens framfart.
- **Mörker** – Det finns givetvis inget elektriskt ljus i byggnaderna, så när expeditionen beger sig längre in kommer de att behöva ta med sig sin egen belysning. Många saker kan gömma sig i skuggorna därnere och har rollpersonerna otur drar deras lampor till sig oönskad uppmärksamhet.
- **Möbler och inventarier** – Det mesta ligger huller om buller. Mycket har ruttnat sönder. I undantagsfall kan expeditionen hitta rum som skyddats från tidens tand och nästan verkar bebodda.
- **Frodig växtlighet** – Träd som växt genom byggnader. Deras tjocka rötter och grenar försvårar expeditionens framfart. Virrvarr av murgröna som bildar svårgenomträngliga murar.
- **Mörkeranpassad växtlighet** – Mögelkolonier, sporsäckar och inkubatorer för märkliga missfoster som trivs i mörka, fuktiga utrymmen.

- **Översvämningar** – Många byggnader har sjunkit ner i marken och de nedre våningarna är nu helt eller delvis fyllda med vatten.
- **Rovdjur** – Det finns gott om djur som föredrar den relativa tryggheten byggnader kan erbjuda och som vaktar sitt revir mot inkräktare. Till dessa rovdjur kan man också räkna enstaka stammar av förvildade och grönskeinfekterade människor.

Exempel: Kims galleria är delvis översvämmad; i den centrala Y-formen är vattnet ungefär en halv meter högt och att ta sig ner till källarvåningen är bara att glömma. Hon bestämmer också att en grupp förvildade, infekterade människor bor på övervåningen, bland kontoren.

Skivbutiken som sägs ha den åtråvärda skiva som är expeditionens mål ligger i mitten av gallerians Y-form men skivan har flyttats till ett lager som ligger i en av kontorslokalerna på övervåningen.

Vad finns kvar?

När ingen längre finns till hands för att reparera och förstärka så går det mesta förr eller senare sönder.

Under den utopiska eran användes i stort sett samma typ av byggmaterial som under tidigt 2000-tal. Skillnaden var att många nya byggnader designades för att kunna monteras ner och återvinnas vid behov. När de stora arkologierna påbörjades fanns ingen poäng i att bygga bostäder som skulle hålla i flera hundra år.

Trä användes fortfarande men i lägre grad än i dag. De artificiella intelligenser som styrde fördelningen av de begränsade resurserna såg till att inte mer användes än vad som kunde ersättas. Det hade också uppfunnits nya sätt att genmanipulera träd att växa snabbare, återvinna träkonstruktioner som inte längre hade något syfte samt skydda och bevara trästrukturer som behövde finnas kvar längre än materialet egentligen medgav. I övrigt användes fortfarande metaller, betong och tegel för att konstruera enstaka byggnader.

Nedan följer några exempel på vilka effekter väder, vind och tidens tand kan tänkas ha haft på olika material:

- **Trä** – Ruttnar bort. Efter ett tag går det långsamt, då näringen tar slut. Ofta finns alltså grundstrukturerna kvar, men kraftigt försvagade. Många träbyggnader har getts hydrofobiska beläggningar eller tunna grafenskydd men de varar inte för evigt.
- **Stål** – Rostar. För tjocka metallbalkar kan rosten rentav ha en positiv verkan på hållfastheten genom att förhindra ytterligare oxidering. Tunnare plåt som används i till exempel trappor och ledstänger blir skör och går väldigt lätt sönder. Färg flagnar och spolas bort med tiden.
- **Koppar, brons och mässing** – Ärgar och får en skyddande patina istället för att rosta. Föremål och konstruktioner som använder sig av dessa håller alltså troligen längre än om de gjorts i stål.
- **Betong** – Håller i princip för evigt om den inte skadas. Växtlighet bryter sig gärna in genom betong och får den att spricka och smulas sönder. Blottlagda armeringsjärn rostar och kan skapa sprickor där fukt kan ta sig in. Rörelser i jorden likaså. Om fukt tar sig in finns också risk för frostsprängning, där fukten fryser och expanderar.
- **Papper** – Försvinner och multnar bort på väldigt kort tid. Ute i naturen blir papper till jord på bara ett par månader.
- **Skumgummi** – Ruttnar långsamt men äts upp av mögel och bakterier.
- **Plast** – Tidig plast som bakelit tappar formen med åren; den spricker och smulas sönder. Nyare plast gulnar när den utsätts för långvarig UV-strålning men i övrigt händer inte så mycket. Den plast som var vanligast precis innan Grönskan kunde lätt brytas ner om den utsattes för rätt kombination av kemikalier och vibrationer, för att återanvändas i 3d-skrivare.
- **Tegel, sten och marmor** – I sig påverkas dessa knappt alls men sammanfogande material, till exempel murbruk, är känsliga för fukt på samma sätt som betong.

- **Gipsväggar** – Gips är väldigt känsligt för fukt och luckras lätt upp. En gipsvägg försvinner betydligt snabbare än en trävägg.
- **Glas** – Lätt att skada men eftersom det är ett dött och ganska hållbart material så överlever skärvorna länge. Pansarglas och liknande är gjort av plast snarare än kisel och skadas därmed inte av tidens tand i någon större utsträckning.
- **Glasfiber** – Ett ganska vanligt byggmaterial till tak, som formas av glas och plast. Materialet är extremt hållbart för alla påfrestningar och används därför flitigt i till exempel båtar och tak. Det enda som egentligen kan skada glasfiber är erosion och att den fysiskt går sönder.

Utöver dessa finns givetvis ett antal sätt att minska naturens effekter. Hydrofobiska beläggningar, grafenbeläggningar och självläkande betong var inte vanliga men att de fanns innebär att du som spelledare kan låta expeditionen hitta intakta trähus och skyskrapor om du så önskar. Se listan ovan som inspiration för när du vill ha ruiner, inte som en begränsning när du vill ha hela – men givetvis grönskebeklädda – byggnader.

Flora och fauna

Överlag är den nordiska floran och faunan förhållandevis identisk med hur den såg ut innan Grönskan. Här finns fortfarande lodjur, vargar, björnar, älgar och rådjur. En del nya djur har introducerats genom att Grönskan tagit tillvara på djur som funnits i djurparker men beståndet av tigrar och elefanter är fortsatt lågt.

Människans tam- och matdjur finns fortfarande överallt. Flockar av förvildade hundar regerar i städerna. Det finns också gott om förvildade katter men eftersom de inte är flockdjur jagar de inte i grupp och vågar mycket sällan anfalla människor. Innan Grönskan kom så fanns närmare 1.5 miljoner katter i landet och nästan lika många hundar. De blev alltså de klart dominerande rovdjursarterna när människan flydde till arkologin.

Grönskan lägger väldigt liten vikt vid djur som är större än vargar. Deras större kroppshydda innebär en större investering vad gäller energi. Varje varelse blir då mer värdefull och innebär en större risk. Alla sorters djur behövs för att skapa ett fungerande ekosystem men Grönskan föredrar att inte lägga alltför många ägg i samma korg. De flesta av dess egna, muterade skapelser är därför små.

Flockdjur styrs oftare av Grönskan än ensamma djur. Antagligen eftersom Grönskan bara behöver infektera en flockledare och kanske ett par djur till för att kunna styra en hel flock. Dessutom är deras hjärnor redan specialiserade för att underlätta samarbete i grupp.

Det här betyder inte att Grönskan helt bortser från stora eller ensamma djur, bara att de är förhållandevis ovanliga och ofta sparas för att fylla specifika funktioner. De kan vakta viktiga platser eller användas som chocktrupper mot expeditioner som de mindre djuren inte rår på.

Det finns en hel del djur och växter som ännu inte integrerats i Grönskan. De fyller sin ekologiska nisch och gör just inget större väsen av sig. Om de någon gång ställer sig i vägen för Grönskans expansion eller om dess revir inkräktar på en yta Grönskan har användning för så kommer de att utrotas eller tas över.

Rothjärtan

Grönskan är ett nätverk som i första hand består av kudzuliknande växter med både ett gemensamt rotsystem och radiotelepatisk förmåga. I nätverket finns också här och var stora klumpar av koncentrerad organisk materia som fungerar som ett slags databanker eller hubbar för information. Dessa kallas för Grönskans nervcentrum eller i folkmun ”rothjärtan”. Ännu så länge har inget mänskligt forskningsteam haft möjlighet att undersöka ett. När de påträffats har Grönskan försvarat dem med alla till buds stående medel och när fienden närmat sig så har de förstört sig själva.

Rothjärtan placeras ofta i sankmarker eller sjöar. Koalitionens forskare spekulerar om att det beror på att de genererar mycket värme och behöver kylas ned.

Att slå ut ett rothjärta innebär att Grönskan för en tid får svårare att styra djur och växter i området, tills ett nytt hjärta skapats och placerats ut. Det här gör att Koalitionen gärna vill slå ut så många som möjligt men ännu så länge har de inte lyckats utveckla någon bra metod för att aktivt leta efter dem. Alla som påträffats hittills har hittats av en slump.

Budget och utrustning

Om du har spelare som lockas av tanken att själva bestämma exakt vad som ska köpas in så kan du ge dem en budget. Budgeten är ofta lite snålt tilltagen vilket uppmuntrar dem att prioritera. Utgå från riktlinjerna på s. 5.

Det är en bra idé att vänta med att besluta om budgetens storlek tills allt annat är bestämt – då vet du vilka utmaningar rollpersonerna kommer att möta och ungefär hur lång tid expeditionen beräknas ta.

> *Exempel: Kims spelgrupp består av tre personer och hon bestämmer att deras uppdragsgivare ska vara förhållandevis generös. Expeditionen beräknas ta ungefär en vecka att genomföra, så de får en budget på 15 E-kreds per person att lägga på skyddsdräkter, baspaket och övrig utrustning – totalt 45 krediter.*

Alla spelare uppskattar inte den sortens val; de vill hellre bara kasta sig ut i vildmarken. Om du har en grupp med sådana spelare kan du istället ge dem varsina färdiga utrustningspaket som arbetsgivaren satt ihop.

Då kan du utgå från följande mall:

Grund per person, 1 vecka

- 1× Baspaket
- 1× Skyddsdräkt
- 1× Första Hjälpen-paket / 1× Reparationspaket för skyddsdräkter / 1× Lätt dräkt
- 1× Säkerhetslina 5m

Per 2 veckor utöver den första

- 1× Filter för 2 veckor
- 1× Matpaket för 2 veckor

Starkare rollpersoner kan utöver detta få paket med små drönare, laserskärare eller extra matpaket. Se över de utmaningar du tänkt ha med i äventyret och fyll på med utrustning du tror kommer att hjälpa rollpersonerna. Låt deras Bärförmåga sätta gränserna för vad du skickar med dem.

Nya regler:

Infektioner

Det finns många sätt att bli smittad av någon av Grönskans virus, parasiter och sporer. Expeditionsmedlemmar brukar bära en skyddsdräkt med inbyggda filter som skyddar dem från luftburna smittor och låter dem andas förorenad luft. De har också med sig filter som låter dem dricka vattnet de finner under sin färd.

Skyddsdräkter skyddar däremot bara så länge de är hela, och varje gång en expeditionsmedlem får en skada från något stickande eller huggande så går det också hål på dräkten. Det är därför paketen med reparationsutrustning för skyddsdräkter brukar stå högt upp på prioriteringslistan när en expedition planeras.

Det är också välkänt att det finns områden där luft och vatten är så fyllda av patogener och sporer att filtren inte räcker till. Det är därför många expeditioner tar med sig extra flaskor med eget vatten och tuber med egen luft.

När en rollperson utsätts för smitta – till exempel genom att få ett sticksår som går igenom dräkten eller genom att dricka vatten som inte filtrerats tillräckligt – slår du som spelledare ett *infektionsslag* för att se om hen smittas.

Du slår slaget dolt och avslöjar inte resultatet för spelaren. Antal tärningar i slaget beror på *infektionsvärdet* (se nedan). Om slaget lyckas har en infektion slagit rot och kommer att ge sig tillkänna under det närmaste dygnet. Smittan börjar på Infektionsgrad 0 och eskalerar därefter om den inte behandlas (s. 71).

När det står klart att rollpersonen infekterats så väljer eller slumpar du infektionens typ (s. 69). Infektionstypen kommer att avgöra hur symptomen ser ut och vad som händer när infektionen eskalerar. Du beskriver bara symptom och effekter.

Om rollpersonen fortsätter att utsättas för samma smitta, till exempel om hens dräkt inte repareras, slås ett nytt infektionsslag varje timme tills rollpersonen smittats eller exponeringen avbrutits.

Infektionsvärdet

Infektionsvärdet väger samman olika faktorer och mäter hur stor infektionsrisken är. Nedanstående bör ses som riktlinjer; i praktiken är det du som spelledare som avgör infektionsvärdet vid varje tillfälle.

Typ av kontakt

- Intag av vätska eller luft som filtrerats: 0
- Hudkontakt (gäller även luft): +1
- Ofiltrerad inandning eller intag av föda eller vätska: +2
- Stick av aktivt infekterande varelse, växt eller vapen: +3

Alla varelser och växter utanför Arkologin bär inte på smitta, men många av dem gör det. Du som spelledare bestämmer om ett anfall som riktas mot en rollperson innebär en smittorisk. Generellt gäller att rollpersonerna är säkra så länge deras skyddsdräkter är intakta.

Område

- Lågriskområde: 0
- Riskområde: +1
- Högriskområde: +2 eller mer

Välj vilka av dina noder eller platser som är riskfyllda och informera spelarna när de är på väg in i ett område med förhöjd risk.

I riskområden kan det hända att de filter som används för att rena vatten och luft inte räcker till, vilket är anledningen till att många expeditioner tar med sig extra vatten och lufttuber.

Exponeringstid

- Kortare än 1 minut: –1
- 1–5 minuter: 0
- Längre än 5 minuter: +1 per påbörjad timme

Vid längre exponering slås upprepade slag. Ett slag för den första minuten, sedan ett slag efter den femte minuten och därefter ett slag per påbörjad timme. Detta fortsätter tills exponeringen upphört eller rollpersonen blivit smittad.

Exponeringstiden gäller inte om övriga faktorer är 0.

Exempel: En person som skadas av en smittsam insekt i ett högriskområde och lyckas få ut taggen och försegla såret och hålet på dräkten inom en minut får ett infektionsvärde på 4.

En person som dricker filtrerat vatten eller andas filtrerad luft i ett lågriskområde får ett infektionsvärde på 0. Inget infektionsslag behöver slås.

En person som andas in ofiltrerad luft i ett riskområde i 5 minuter får slå två slag. Det första med infektionsvärde 2, det andra med infektionsvärde 3.

Infektionstyp

Att få fram det vämjeliga i att bli infekterad handlar framför allt om att utnyttja den identifikation spelaren har med sin rollperson och den närmast automatiska sympati de flesta människor känner när de ser mänskliga kroppar behandlas illa. Det handlar också om att tappa kontrollen, att en del av ens kropp vänder sig emot en. Det här har utnyttjats effektivt i "body horror"-filmer som Alien eller The Fly.

Din uppgift som spelledare är därför att försöka få varje infektion att kännas så äcklig och vidrig som möjligt. Det ska kännas för spelaren att något fruktansvärt pågår; en infektion är inget man tar lätt på.

Slå en tärning eller välj:

1) **Parasiter** – Till exempel styngflugor, spindlar eller maskar. De gräver sig in och lägger ägg i armhålor, ögon eller utrymmet mellan fingrarna. Sedan kläcks äggen, och larverna eller de små bebisspindlarna föds mitt i ett skafferi av näringsrik föda. Den smittade kan efter ett tag börja känna hur något krälar under huden och det brukar göra väldigt ont när de små liven börjar äta.
2) **Sjukdom** – Traditionella sjukdomar, ofta med accelererat eller nedsaktat förlopp beroende på Grönskans mål. Det kan till exempel handla om feber, klåda, blod i avföringen, försvagat immunförsvar, kallbrand, böldpest, Ebola, lepra eller i princip vad som helst som redan finns därute.
3) **Försämring** – Infekterade kroppsdelar blir svagare och fungerar sämre. Nekros och cellskador som liknar de från radioaktiv strålning. Muskler förtvinar och huden blir torr och papperstunn.
4) **Kontroll** – Allt från knappt märkbara ryckningar till att helt tappa kontrollen över de infekterade kroppsdelarna.
5) **Omformning** – Infekterade kroppsdelar drabbas till exempel av kluster av vårtor, oformliga cancerknölar, märkliga geometriska mönster, torra knöliga skorpor eller hud som blir hård som bark. Det händer också att kroppsdelarna får kortsiktigt förbättrad funktion, till exempel hoppförmåga eller vassa klor.
6) **Kombination –** Slå två gånger, kombinera resultaten.

Infektionsgrad

Infektionsgraden beskriver hur långt gången infektionen är. Den börjar på 0 och eskalerar sedan varje dygn. När den eskalerar ökar den med 1.

Vissa infektioner kan bromsas med hjälp av mediciner. Andra eskalerar snabbare om den infekterade personen rör mycket på sig. Det är upp till dig att bestämma, men se till att kommunicera med spelarna – de behöver inte nödvändigtvis få veta rollpersonernas infektionsgrad, men de bör få tydliga indikationer på vad som pågår. Beskriv hur det känns när sjukdomen sprider sig och förvärras.

Det finns fem grader av infektion:

1) Infektionen har bara börjat, och presenterar få eller inga symptom. Om du vill kan du låta en infektion inkuberas längre och välja att inte eskalera till grad 1 förrän flera dagar efter infektionstillfället. I det här läget syns inget värre än en lätt rodnad eller en liten röd prick. Det går att upptäcka infektionen med hjälp av en blodprovsanalys eller en medicinsk scanner.
2) Infektionen blommar ut och blir mer uppenbar. Ännu påverkas bara det område som först infekterades. Smittan kan skäras eller brännas bort. Att göra detta i fält gör extremt ont och ger 1 i skada. Om rena rum och medicinsk utrustning finns tillgängliga kan smittan avlägsnas kirurgiskt med större precision och mindre risk. När en smitta börjat blomma ut och nått grad 1 kommer den att eskalera snabbt, så se till att välja tillfälle för eskalering till denna grad med viss eftertanke.
3) Smittan påverkar nu en betydande del av den kroppsdel som smittats. Den kan plockas bort genom smärtsam och tidskrävande kirurgi eller genom amputering av berörd kroppsdel. Ett sådant ingrepp ger 2 i skada.
4) Smittan har rört sig vidare till de närmaste kroppsdelarna. Om den började i en arm så påverkas nu både armen och bröstkorgen, kanske också magen. I det här läget kommer det att krävas amputation av

den kroppsdel som först smittades och omfattande kirurgiska ingrepp för att avlägsna all smitta från de närliggande. Om infektionen började i bröstkorgen är rollpersonen i princip död nu. Det enda som kan rädda hen är en fullständig kroppstransplantation där hjärnan flyttas till en ny kropp.

5) Rollpersonens kropp är fullständigt infekterad. Hen kan inte räddas med mindre än en fullständig kroppstransplantation. Det finns stor risk att hjärnan påverkats. Om spelaren vill spela vidare med rollpersonen behöver den inte bara en dyr och omständlig kroppstransplantation utan också leva med den ständiga risken att en del av smittan finns kvar. Dessutom innebär det ett stort stigma att ha haft infektion i sin hjärna – megaföretagen vägrar till exempel att släppa in potentiellt infekterade människor i sina sektorer. Om Koalitionen får nys om det hela så kommer deras agenter att försöka eliminera rollpersonen för att minimera risken för arkologin som helhet. Kort sagt är livet som överlevare från denna grad hårt och farligt. Det är betydligt enklare att bara bestämma att rollpersonen dör och att spelaren skapar en ny.

Bromsmediciner

Det finns bromsmediciner som kan fördröja förloppet. De måste anpassas till den specifika infektion de ska användas mot, eller åtminstone rätt typ av smitta (virus, sporer, parasiter).

Mot specifik infektion: Det tar 4–6 timmar att syntetisera en dos. Det krävs ett blodprov från den smittade personen och det kostar 4 E-kreds. När motmedlet injicerats i det påverkade området fördröjs eskaleringen med två dygn.

Mot specifik typ av smitta: Det tar 1–2 timmar att syntetisera en dos och det kostar 2 E-kreds. Instruktioner för den här sortens generella mediciner finns redan i 3d-skrivarens databas. När motmedlet injicerats fördröjs eskaleringen med ett dygn.

Infektioner och cybernetik

Cybernetiska kroppsdelar drabbas inte av smitta på samma sätt som vanliga kroppsdelar. Virus berör dem inte överhuvudtaget och de slipper de normala effekterna av sporer och parasiter. Däremot riskerar de att hackas av Grönskan.

Därför är det viktigt att du som spelledare ser till att du och dina spelare är överens om vilka av rollpersonernas kroppsdelar som är helt och hållet utbytta och vilka som har förstärkts eller inte modifierats alls. Det är bara kroppsdelar som är helt utbytta som berörs av de här undantagsreglerna. Det spelar däremot ingen roll om det är skarv eller krom.

Grönskan kan inte hacka sig in utan att komma åt ett gränssnitt, till exempel en dataport eller en expansionsplats. Det är bara vissa sporer och parasiter som är kapabla att ansluta till gränssnitten och låta Grönskan försöka hacka sig in. Du bestämmer från fall till fall huruvida en smitta rollpersonen exponeras för har förmågan att hacka sig in.

Ett lyckat infektionsslag mot en kroppsdel som innehåller ett gränssnitt är allt som krävs för att Grönskan ska kunna påbörja sitt anfall mot rollpersonens mjukvara. Det är med andra ord extra viktigt att ha ordentligt skydd som täcker gränssnitten. Se till att dina spelare är medvetna om detta. Det är också viktigt att se till att du och dina spelare är överens om var deras rollpersoners gränssnitt sitter.

Vem som helst med Cybernetik 1 eller högre kan se om ett gränssnitt infekterats. Det enda säkra sättet att avlägsna infektionen är att montera loss det angripna gränssnittet.

Medan infektionen finns kvar gör Grönskan ett försök per timme att hacka sig. Dess värde i Hacking börjar på 1 och ökar med 1 för varje försök. Om den lyckas får den tillgång till all data du sparat i den basenhet som hackats och når även de kontrollsystem som är installerade på den.

Om Grönskan lyckats hacka sig in innan infektionen avlägsnas så är hela systemet obrukbart och kommer att behöva förstöras innan gruppen tillåts komma in i

arkologin igen. Ingen vill ta risken att Grönskan planterat något elakt virus. Om ett neuroimplantat infekterats kommer den drabbade personen inte att släppas in alls.

Även om det innebär vissa risker så brukar många som specialiserar sig på att utforska Grönskans domäner se till att skarva eller åtminstone kroma armar och ben för att skydda sig. Sedan ser de till att ha så få öppna gränssnitt som möjligt och placerar dem på någon lättskyddad del av kroppen.

Sammanfattning

Vid infektionstillfälle:

1) Välj infektionsvärde.
2) Slå infektionsslag.
3) Om slaget lyckas, välj eller slumpa infektionstyp.
4) Anteckna infektionens typ och grad.

Kontinuerligt:

- Varje dygn: eskalera obehandlade infektioner. Beskriv symptom och effekter.
- Varje timme av kontinuerlig exponering: slå nytt infektionsslag.

Exempel: Rollpersonerna Aram och Goma tvingas röra sig genom ytterkanten av en gigantisk sporstorm. Kim betraktar detta som ett högriskområde och börjar med två tärningar. Båda rollpersonerna andas luften genom filter så hon får inga extratärningar där. Däremot tar det paret en timme att ta sig igenom området. Det ger henne 1 extra tärning. Totalt slår hon med andra ord tre tärningar per rollperson.

Hon slår fram resultaten 1, 3 och 5 för Aram och 2, 2 och 3 för Goma. Det betyder att Aram smittas och att Goma kommer undan. Kim berättar inte resultatet för spelarna, utan beskriver bara att båda två känner en irritation i halsen.

Hon bedömer att Arams infektion framför allt angriper halsen och att det är svampsporer som kommer att göra honom svagare (försämring) och i längden ta ifrån honom kontrollen över sin kropp. Han börjar på infektionsgrad 0.

När paret fortsätter sin resa påminner hon då och då Arams spelare om irritationen, men säger inget om Gomas hals.

Ett par dagar senare, efter att gruppen lyckats med sitt uppdrag och är på väg hem, eskalerar spelledaren Arams infektion till grad 1. Han vaknar en morgon med svullen strupe och hes röst. Han har också en lätt feber. Kim ger honom –1 på alla slag. Det är uppenbart att något är fel.

Gruppen är åtminstone två dagar bort från sin evakzon och har ingen utrustning för att skära bort något utan att döda Aram. Kim bedömer att en smitta som satt sig i strupen inte bara kan skäras ut hursomhelst utan att det krävs en steril operationssal, riktiga operationsverktyg och en kunnig kirurg.

Dagen efter eskaleras hans infektion till grad 2. På hans hals finns nu kluster av cancerliknande klumpar och han kan knappt andas. Han har en

sjuklig rodnad på bröstkorgen och upp mot huvudet. När Goma tittar ner i hans svalg ser hon små svampiga cordycepstrådar som sakta växer uppåt. Om det som drabbat honom är luftburet och svamparna gör sig redo att sprida nya sporer så är det rentav så att området kring Aram numera är ett högriskområde – turligt nog har båda behållit sina skyddsdräkter på. Goma vill inte ta några risker, även om hon sympatiserar med sin lidande kamrat.

Nästa dag har Aram nått grad 3, och gruppens framfart försenas när de blir anfallna av två muterade lodjur. Aram kan inte delta i striden överhuvudtaget. Stjälkarna i hans strupe har blommat och sprider sina sporer ut genom hans näsa och mun, så att hans dräktvisir fått en sjuklig grågrön ton. Klumparna på hans nacke har spridit sig både upp till huvudet och ner på bröstet och ryggen. Efter striden mot lodjuren ber han Goma att ta hans liv eftersom han vet att han inte kommer att hinna få vård i tid. Hon går med på det, och eldar därefter upp hans kropp för säkerhets skull.

Ett av lodjuren fick in ett anfall mot Goma innan hon dödade djuret. Hon fick 1 i skada och det betyder att hon exponerades för den smitta besten bar på. Dessutom blev det en reva i hennes skyddsdräkt vilket gör att hon blir utsatt för den besmittade luften.

Kim börjar med att slå för själva skadan. Det blir 3 tärningar eftersom det är fråga om ett stick eller en skada och –1 tärning eftersom lodjurets klo inte satt kvar utan bara gjorde ett skärsår. Totalt rullar hon två tärningar.

Hade djuret kommit åt att bita henne och hålla kvar bettet i någon minut så hade hon inte fått det avdraget.

Kim rullar 4 och 5 och infektionen har bitit sig fast. Hon beskriver det som att såret gör ont och är svullet – i det här läget är skillnaden mellan ett vanligt sår och ett infekterat sår minimal. Kim bestämmer sig för att infektionen i det här fallet består av parasitiska insekter som lodjuret bar på och som dessutom kontrollerade dess handlingar.

Därefter tittar hon på den potentiella smittan från luften. Att huden är utsatt för infekterad luft ger 1 tärning. Det är i ett lågriskområde (+0) och det har ännu så länge inte gått mer än någon minut (–1) så totalt blir det 0 tärningar vid första tillfället.

Det tar Goma mer än 1 minut att reparera dräkten med hjälp av de verktyg och material gruppen har med sig. Därför slår Kim ytterligare ett slag, den här gången med 1 tärning. Hon får resultatet 2, vilket betyder att infektionen inte lyckades bita sig fast.

Dagen efter har Gomas infektion eskalerat till grad 1. Såret har varat sig under natten och svarta linjer har börjat sprida sig från såret ut över hela hennes överarm.

Kring såret finns också ett antal vätskefyllda klumpar stora som ärtor. Periodvis drabbas armen av okontrollerbara muskelryckningar. Det gör väldigt ont, och framåt kvällen börjar hon känna hur de små insektslarverna kryper runt under huden. Hon kommer att behöva ytterligare en dag för att ta sig till den överenskomna evakzonen.

Efter en natt fylld av mardrömmar och smärta har Gomas infektion nu spridit sig till hela hennes högra arm och nått grad 2. Armen rycker, sprätter och gör det svårt för henne att röra sig framåt. Efter ett par timmars mödosam framfart lyckas hon till slut binda fast armen längsmed kroppen. Det gör fortfarande väldigt ont och det är jobbigt att ta sig fram med en arm satt ur spel men fram emot eftermiddagen når Kim till slut evakzonen.

Hon evakueras och sätts i karantän. Hennes högra arm amputeras tillsammans med delar av hennes bröstkorg. Några veckor senare släpps hon ut från karantänsjukhuset. Turligt nog lyckades ju gruppen med sitt uppdrag – men i stort sett hela belöningen gick åt till att betala för hennes sjukhusvistelse. Hon får några E-krediter över och spenderar dem på en cybernetisk arm hon köper begagnad på svarta marknaden. Mardrömmarna lämnar henne aldrig, men det gör inte heller driften att åter ge sig ut i det Gröna.

Bilagor

Lathundar för SL

Innan expeditionen
- Bestäm vilka kroppsdelar som är helt ickebiologiska.
- Bestäm plats för dataport och expansionsplatser.

Riktlinjer för budget, per person
- Grund, 1 vecka: 11–16
- Per ytterligare vecka: 5–10

Under expeditionen
- Fråga spelarna om hur de spenderar sitt vatten, hur de säkerställer att de har luft att andas, hur försiktiga de är.
- Informera om risknivåer, väder, och miljöfaror.
- Om en lätt skyddsdräkt behandlas oversamt: kräv slag mot Rörlighet. Om slaget misslyckas blir det en reva.
- Vid förflyttning med fordon: dra av E-kreds för fordonsdrift varje dygn.

Infektioner
- Bestäm typ av smitta (virus, parasit, spor)
- Bestäm infektionsvärde
- Slå infektionsslag
- Lyckat infektionsslag, organisk kroppsdel: bestäm infektionens effekter, notera kroppsdel & grad.
- Lyckat infektionsslag mot ickeorganisk kroppsdel & smittans typ är parasit eller spor & kroppsdelen innehåller dataport eller expansionsplats: notera att infektionen lyckats.

Infektioner, kontinuerligt
- Kontinuerlig exponering: Nytt infektionsslag varje timme tills slaget lyckats eller exponeringen upphört..
- En gång per dygn: öka alla infektioners grad om de inte bromsats.
- Cyberinfektion: Nytt hackingförsök görs varje timme. Värdet börjar som 1 och ökar med 1 varje försök.

Förflyttning fordon		Krångelslag
Väg, normal	50 km/h	
Väg, röjd och förstärkt	75 km/h	
Plan mark	25 km/h	1 tärning
Jobbig terräng	3–6 km/h	3 tärningar

Förflyttning till fots		Upptäcktsslag
Försiktig	1.5 km/h	1 tärning
Normal	3 km/h	2 tärningar
Marschtakt	6 km/h	3 tärningar
Plan mark	1 × tiden	
Jobbig terräng	2 × tiden	
Jobbigare terräng	4 × tiden	
		Mulor: +2 tärningar
		Fordon: 6 tärningar

Infektionsslag	
Intag av vätska eller luft genom filter	0
Hudkontakt	+1
Intag av ofiltrerad vätska eller luft	+2
Stick eller sår av aktivt infekterande	+3
Lågriskområde	0
Riskområde	+1
Högriskområde	+2 eller mer
Kortare än 1 minut	−1
1-5 minuter	0
>5 minuter	+1/påbörjad timme

Infektionstyp	
1	Parasiter
2	Sjukdom
3	Försämring
4	Kontroll
5	Omformning
6	Kombination

ROTSYSTEM

Alias

Spelare

Beskrivning

Bakgrunder

Expertiser

Design	⬡⬡⬡
Samhällsanalys	⬡⬡⬡
Subkulturer	⬡⬡⬡
Dataanalys	⬡⬡⬡
Materialanalys	⬡⬡⬡
Rättsmedicin	⬡⬡⬡
Signalanalys	⬡⬡⬡
Ballistik	⬡⬡⬡
Cybernetik	⬡⬡⬡
Teknik	⬡⬡⬡
Abnormal biologi	⬡⬡⬡
Botanik	⬡⬡⬡
Zoologi	⬡⬡⬡

Egenskaper

Avståndsvapen	⬡⬡⬡ ⬡⬡⬡
Hackning	⬡⬡⬡ ⬡⬡⬡
Närstrid	⬡⬡⬡ ⬡⬡⬡
Rörlighet	⬡⬡⬡ ⬡⬡⬡
Socialisering	⬡⬡⬡ ⬡⬡⬡
Styrka	⬡⬡⬡ ⬡⬡⬡

Hälsa

⬡⬡⬡ ⬡⬡

Cybernetik och utrustning

Bärförmåga/belastning _____ / _____

Styrka + 4

Illustrationer och licens

George Cotronis

Omslag

Mikael Bergström

s. 15, 29, 40, 41, 47, 48, 56

Eric Quigley

s. 17, 20, 31

Steven Austin

s. 9, 23, 63, 67, 75

Detta verk, inklusive alla illustrationer, är licensierat under Creative Commons Erkännande 4.0-licens. Licenstexten finns tillgänglig på http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/.

Det betyder att verket och alla tillhörande texter, bilder, regler och layout/designelement är helt fria att kopiera, modifiera och sprida efter behov och tycke. Det enda vi insisterar på är attribueringsrätten; alltså att ni talar om varifrån materialet kommer och vem som är upphovsperson. Du får däremot inte säga att vi stödjer eller rekommenderar just din användning av materialet.

Välkommen ut i det Gröna!

De flesta människor i den nya tiden nöjer sig med att leva sina liv innanför arkologins trygga väggar. Du är annorlunda. Du har bestämt dig för att lämna den varma och säkra tillvaron för att utforska världen utanför.

Här ute finns faror och fasor, från gigantiska muterade monster till minsta infektion, men här finns också oräkneliga rikedomar. Kommer du att vara en av de få som lyckas återvända med erfarenheter och rikedomar? Eller kommer du att bli som de flesta, som kommer tillbaka svårt skadade och infekterade, eller inte alls kommer tillbaka? Har du det som krävs för att överleva härute?

Den här modulen innehåller:

- Ett spelarkapitel som täcker hur man förbereder sig inför en expedition, vad man kan förvänta sig från uppdragsgivare och vad man bör packa med sig.
- Ett spelledarkapitel som hjälper dig att skapa en så minnesvärd och spännande upplevelse som möjligt. Här lär du dig om utforskning ute i det vilda och gröna, i övervuxna städer och i övergivna ruiner.
- Nya regler för infektioner och smitta, som skapar en stämning av paranoia och ett maniskt säkerhetstänk hos spelare och rollpersoner. Och om olyckan är framme: ett ramverk som låter spelledaren skapa en skräddarsydd infektion som bryter ner rollpersonens kropp och psyke.

ISBN 978-91-978488-7-9

9 789197 848879

URVERK
Speldesign