

# Framtidsplanen

Detta är ett samlingsdokument för hemligheter och framtidsplaner för Rotsystem. Dess syfte är att göra spelledare medvetna om vilka ramar de har att röra sig inom ifall de önskar hålla sin kampanj kompatibel med framtida material.

Ramarna är ganska fria. Det finns ett par hemligheter som kanske bör hållas hemliga eftersom de kommer att avslöjas i supplement, men i övrigt är fältet fritt för egna lösningar. Inget framtida supplement kommer att erbjuda en fullständig, komplett eller permanent lösning på Grönskan, även om material i dem säkert kan utvecklas till att innebära ett sådant kampanjsslut ifall spelare och spelledare så önskar.

Det här dokumentet är levande och kommer att uppdateras och kompletteras när nya produkter hittas på och ges ut.

## Den stora kampanjen

---

Den stora, hittills icke namngivna kampanjen kommer inte att vara knuten till några specifika årtal. Därmed kan den placeras där det är lämpligt. Den måste heller inte spelas som en oavbruten helhet, utan snarare bestå av ett antal kortare äventyr som kan stoppas in i en pågående kampanj.

Den stora kampanjen fokuserar på att expandera Rotsystems värld och att hitta olika sätt att kämpa tillbaks mot Grönskan. Det är osannolikt att problemet kommer att lösas helt, men saker och ting är inte riktigt så hopplösa som de framstår i grundboken.

## Fas 0

I fas 0 etableras spelvärlden och grunden läggs för kommande faser.

## Produkter

---

- Grundboken
- G – som i Gängkrig (modul)
- The Guernicans (Fenix)
- Arvingarna (Fenix)
- Regler för stridszoner (minimodul)
- Ordlista (minimodul)
- TL; DR – en spelarintroduktion (minimodul)
- Framtidsplanen (minimodul)

## Fas 1

Fas 1 expanderar spelvärlden genom att avslöja existensen av en relativt närliggande och överlevande arkologi. Den ligger bortom direkt kommunikationsavstånd men när kontakten väl är knuten möjliggörs samarbete och utbyte av kultur, varor och kunskaper. Den andra arkologin är till större delen underjordisk och har stått sig bra mot Grönskan genom att ha en väldigt smart AI som kunnat täppa till alla säkerhetshål.

Den stora hemligheten som döljer sig i den andra arkologin är att den inte innehåller några människor i traditionell mening. I den lyckades nämligen den styrande artificiella intelligensen uppfinna en fungerande metod för uploading, och befolkningen digitaliserades. Allt utrymme i arkologin upptas av arkologins databanker.

Vid behov skapas mekaniska eller biologiska robotar i vilka kopior av människors medvetanden kan laddas ner. Så sköts allt underhåll av databankerna och alla expeditioner arkologin genomför. Om ett medvetande utifrån ska läsas in och släppas in i arkologins virtuella insida måste det först genomgå en mycket grundlig karantänprocedur.

AI:n i Hus Ett kommer att vilja komma i direktkontakt med sitt starkare syskon i den andra arkologin.

Tillsammans lyckas de hitta ett sätt att isolera en del av Grönskan och betvinga den med memetiska och fysiska bojor. Detta hålls givetvis väldigt hemligt och görs med tanken att undersöka Grönskan och hitta ett sätt att neutralisera eller besegra den.

### Produkter

---

- Dina ängder gröna (modul)
- Icke namngivet inbrottsscenario (Fenix)
- Som drömmar vävas av (äventyr; Fenix?)
- Del 1 i den stora kampanjen
- Gaiakulten (modul)

## Fas 2

Teknologi för att försvaga ozonlagret utvecklas och testas. Resultatet blir områden som är helt olämpliga för liv, men där även Grönskan i princip helt är utrotad.

Kontakt knyts med fler överlevande arkologier.

### Produkter

---

- Del 2 i den stora kampanjen

## Fas 3

Kontakten med andra kolonier i solsystemet återupprättas via AI-superkrypterad radioöverföring eller kanske laserkommunikation. I kombination med uploading blir det möjligt att resa till kolonierna genom att ladda upp sitt medvetande och skicka det till dem. På plats placeras resenärernas medvetanden i nya kroppar.

Delar av mänskligheten börjar fly ut i omloppsbanan. En rymdhiss hittas och repareras, efter att området steriliserats.

## Produkter

---

- Del 3 i den stora kampanjen