



ÄNGSLANS GRÖNA JORD

Text och kartor: Mikael Bergström
Illustrationer: Steven Austin
Korrläsning: Ape of Wrath

Ängslans Gröna Jord

Sakhra Mohammadi, chef för bioteknikföretaget Caelia, är orolig. Först förlorade hon kontakten med den forskningsstation företaget upprättat ute i vildmarken. Sedan missade hennes son Aziz, som gav sig ut för att undersöka vad som hänt, sin upphämtning.

Stationen är en stor investering för företaget. Om den går under kommer företaget också att göra det inom kort. Samtidigt väger företagets framtid lätt i Sakhras ögon jämfört med hennes sons liv. Rollpersonernas uppdrag blir i första hand att hitta Aziz och föra tillbaka honom till arkologin.

Väl på plats visar det sig att Aziz är infekterad och döende, men att han ändå insisterar på att rollpersonerna ska utföra hans ursprungliga uppdrag, att undersöka och om möjligt säkra forskningsstationen, innan de får hjälpa honom tillbaka till civilisationen. Ett svårt val – ska de dröja kvar och utföra hans uppdrag, och riskera att han hinner dö av sin infektion eller ska de rädda honom och riskera att göra sig till hans fiender i framtiden? Finns det en tredje väg?

Det här äventyret utspelar sig ute i vildmarken och använder sig av reglerna från modulen Dina Ängder Gröna.

Personer

AZIZ MOHAMMADI

Aziz Mohammadi är plikttrogen och ivrig att bevisa sitt värde i sina egna och samhällets ögon. Som 18-åring anmälde han sig till Omnis säkerhetsstyrkor, där han bland annat fick kämpa mot Gaiakulten i sektorns slumområden. Efter fem år återvände han till moderns företag.



SAKHRA MOHAMMADI

Sakhra Mohammadi är känd som en hårdhudad och kompromisslös företagsledare. Om hon har en svag punkt är det Aziz. För honom skulle hon kunna ge upp det mesta – även det företag hon byggt upp från grunden.





Amalthea Renberg jobbade som vakt i Gränslandet i tio år innan hon erbjöds en plats i Aziz expedition. Hennes föräldrar infekterades av Grönskan och dog under svåra smärtor. Det har gett henne både en stark revanschlystnad och en hälsosam respekt för vildmarken och Grönskan.

Infektionen

Den infektion som figurerar i äventyret är *omformande* och *kontrollerande*. Den visar sig först som små fläckar av torr, fjällig hud. När infektionen sprider sig blir fläckarna större och hårdare. Samtidigt formas stora cancerknölar under huden.

I slutänden ger infektionen en hård, fjällig hud som ger 1 i skydd, och de drabbade degenererar mentalt till ett djurlikt stadium. De lever sedan i max ett par veckor innan de dör av cancern som sprider sig genom hela kroppen.

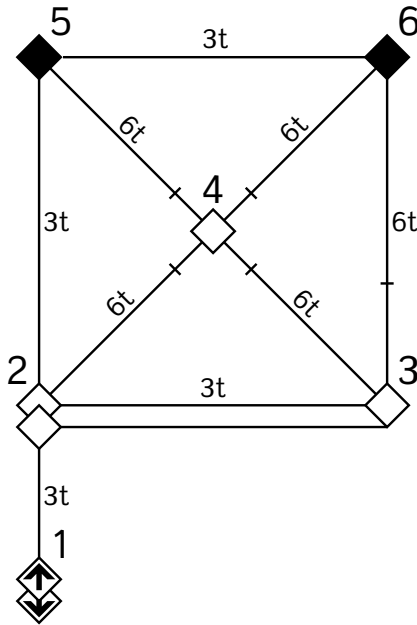
Uppdraget

Äventyret inleds på Sakhras kontor, dit rollpersonerna blivit kallade. Hon ger rollpersonerna en sammanfattning av situationen – "det ligger många års hårt arbete och fler E-krediter än ni kommer att se under er livstid bakom grundandet av stationen. Det är klart det kommer att vara en kännbar förlust om Grönskan tar den. Men för mig är det viktigaste att jag får hem min son."

Den närmaste säkra droppzonen ligger lite drygt två mil från stationen. Om rollpersonerna rör sig i vanlig takt sex timmar om dagen så innebär det att expeditionen borde ta 5–6 dagar. Sakhra ger dem en budget på 12 E-kreds per person.

Om Aziz återförs till arkologin levande så får de 5 E-kreds per person plus att de får behålla utrustning och överblivna E-kreds från budgeten. Om Aziz är död får de 4 E-kreds per person om de tar med sig hans döda kropp eller 2 E-kreds per person om de bara har med sig bevis på att han är död. Om de återkommer med information om forskningsstationens öde får gruppen som helhet ytterligare 5 E-krediter.

Vägen ut



Nod 1 är en stenig slätt. Här ligger expeditionens dropp- och evakzon. Genom slätten går en väg upp mot zon 2. På expeditionens femte, sjätte och sjunde dag kommer en robotdrönare att flyga över slätten klockan 18:00. Om rollpersonerna är på plats kommer ett VTOL-plan och hämtar upp dem inom en timme.

Nod 2 är en gles granskog där vägen från nod 1 fortsätter mot nod 5. Framfarten hidras av en bred fors som är väldigt djup och ström just här; det har funnits en bro men nu står bara brofästena kvar. På vägen står en buss, som vaktas av ilskena och infekterade bälgetingar.

På båda sidorna om forsens leder smala stigar bort mot nod 3.

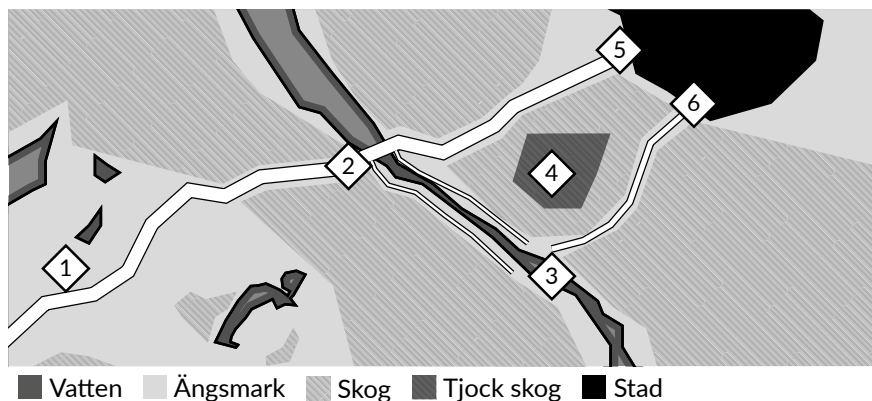
Nod 3 består också av gles granskog och här har delar av forsens avletts till mindre bäckar. Här finns ett vadställe där vattnet bara är någon halvmeter djupt. På andra sidan forsens finns en grusväg som leder mot nod 6.

Nod 4 består av onaturligt tjock granskog som blir allt tätare ju närmare mitten rollpersonerna kommer. Noden är ett högriskområde och vaktas av en infekterad vargflock.

Nod 4 är sammankopplad med nod 2, 3, 5 och 6 via smala skogsstigar.

Nod 5 består av lätt bebyggelse i utkanten av en stad som brutits ner och gömmts under ett tjockt täcke av grön kudzu. På ett torg som lämnats relativt intakt ligger resterna av Aziz' expedition utspridda.

Nod 6 ligger i en annan del av samma stads utkanter. Det är en skolbyggnad som Caelia omvandlat till forskningsstation.



Expeditionen

Torget i nod 5 bär tydliga tecken på strid och pryds av blodspår och nyskapade kulhål. Resterna av tre döda och sönderslitna kroppar ligger spridda över marken tillsammans med ett halvdussin döda vargar. En trasig mula ligger orörlig i torgets mitt. Om rollpersonerna undersöker kroppar och mula finner de mycket riktigt Caelias logotyp och namnbrickor som motsvarar tre av Aziz' expeditonsmedlemmar. De enda som saknas är Aziz och Amalthea.

Mulans harnesk har plundrats, men har bland annat innehållit pulvermat, vatten, en medicinsk scanner, en 3d-skrivare, ett batteri och solceller. Det kan man se antingen genom en analys av harneskets konstruktion eller genom att undersöka mulans manifest, som fortfarande finns inladdat i dess i övrigt havererade datorsystem.

Aziz gömmer sig i ett förfallet museum, en av de få närliggande byggnader som erbjuder något vidare skydd. Amalthea smyger tyst och försiktigt runt i området och spanar på rollpersonerna. Om hon upplever att de sett henne kommer hon att ta kontakt, annars väntar hon tills de klivit in till Aziz.

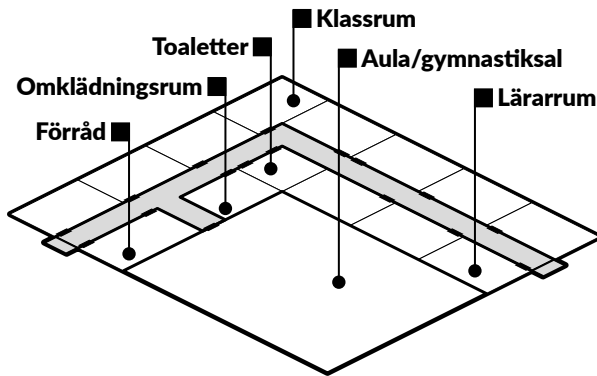
Aziz sitter vid en av ruinens väggar. Hans skyddsdräkt har reparerats hjälpligt, men hela vänsterarmen är exponerad och täckt av hårda fjäll. Den är uppenbart infekterad.

Hans infektionsgrad är 3 och han har hållit sig vid liv tack vare bromsmediciner från 3d-skrivaren. Amalthea har placerat solceller på taket för att hålla batteriet laddat, men energin räcker inte till både mat och medicin vilket gör parets situation ohållbar. Aziz måste få läkarvård inom kort; när rollpersonerna landar i nod 1 har han en dag kvar av sin förra dos och bara tillräckligt med E-kreds kvar för att skapa en ytterligare tvådygnsdos, så hans situation när rollpersonerna når honom beror på hur stora omvägar de tagit. Själv lever han i förnekelse om hur illa hans infektion är och envisas med att rollpersonerna ska slutföra hans uppdrag innan de tillsammans återvänder till arkologin. Han ser det som helt oacceptabelt att återvända till arkologin tomhänt.

Amalthea är fokuserad på sin egen överlevnad i första hand, Aziz överlevnad i andra och rollpersonerna struntar hon fullständigt i. Hon kommer att försöka lura ur rollpersonerna hur och när deras upphämtning är tänkt att ske så att hon kan utnyttja den möjligheten själv. Hon kommer att försöka smita ifrån rollpersonerna, med eller utan Aziz, om det verkar som att de tänker undersöka forskningsstationen istället för att åka direkt hem.

Om hon inte kan smita från rollpersonerna kommer hon att spela med så långt det går och sedan ta första bästa tillfälle att hugga dem i ryggen och sedan bege sig mot evakzonen.

Forskningsstationen



Caelia har rustat upp den förfallna skolbyggnaden och gjort den hermetiskt tillsluten. Fönstren har murats igen. Båda ingångarna har försetts med luftslussar och säkerhetssystem. Flera av klassrummen och den stora aulan har inretts med modern labbutrustning. Stationens syfte är att undersöka hur Grönskan manipulerat det lokala djurlivet, för att se om processen kan bromsas.

Säkerhetssystemet styrs av en pseudo-AI och består bland annat av grovkalibriga väggmonterade vapen på byggnadens utsida. Varje rum är försett med takmonterade eldkastare. Tanken är att hålla Grönskan utanför väggarna så gott det går och om den tar sig in ska det gå att förhindra den från att korrumpera datorerna eller få tag på viktiga forskningsdata.

Utanför byggnaden stapplar det som finns kvar av Zi Ohm, en av Caelias forskare, omkring. Hon är uppsvullen av cancerknölar och hennes hud består av hårda fjäll. Hon är aggressiv men svag och döende.

All annan personal är helt enkelt försvunna och stationen är övergiven. Säkerhetssystemen och datorerna är fortfarande igång. De tre senaste veckornas datorloggar är tomma, men inget som skrivits innan dess antyder något om vad som inträffat.

Om du vill knyta ihop äventyret helt kan du låta rollpersonerna hitta liken från forskare som dött av infektionen i området kring skolan. Annars kan du lämna frågan om vad som hänt med forskarna öppen och till exempel knyta det till händelserna i Rotsystems första kampanjmodul som släpps påsken 2017. Där återknyts antligen kontakten med en annan arkologi...

Återkomsten

När rollpersonerna kommer tillbaka till arkologin får de sin utlovade belöning.

Om de har med sig Aziz och han lever flyttas hans hjärna till en ny artificiell kropp. Tyvärr har infektionen bitit sig fast i hjärnan, vilket antagligen leder till tråkiga konsekvenser i framtiden.

Om de har med sig Aziz kropp eller bevis på att han är död blir Sakhra förkrossad. Företaget kommer att gå sämre än annars och om det går under så kommer hon att ta ut sin frustration och besvikelse på rollpersonerna.

Om de undersökt forskningsstationen så kommer Sakhra att skicka dit ett nytt team för att säkra den och fortsätta arbetet.

Om de inte undersökt forskningsstationen så kommer Sakhra troligen att se den som förlorad. Caelia går under inom ett par månader. Om Aziz överlevde kommer han att lägga skulden hos rollpersonerna.

Om Amalthea överlevde kan hon återkomma som allierad eller som fiende beroende på hur saker och ting utspelade sig ute i det gröna.