

Intro til DREAD: Forsvundet i sneen

Tak fordi du vil være spilleleder og med til at give en håndfuld spillere en forhåbentligt fed overlevelse – øh, *oplevelse*.

Hvis du er helt på bar bund med DREAD-systemet, så er det eneste vigtige at vide, at **du skal fortælle en medrivende, stemningsfyldt historie med hjælp fra aktive rollespillere og et spil klodsmajor**. Her er ingen terninger, kun det drama I selv bringer til bordet. Scenariet kan derfor betegnes som semi-live eller et skuespilsscenario.

Klodserne bruges som en slags betalingsform og skaber samtidig et element af anspændthed og fare mellem spillerne. Hver gang spillerne konfronteres med et vigtigt punkt i historien, trækker en af dem en klods. Oplever de en farefuld situation eller sættes de i et moralsk dilemma, trækkes en klods. Hver gang de beder om ekstra udstyr, de ikke allerede har, eller beder om mere information (flavour clues) om noget, kan den enkelte 'betale' for det med et træk.

Som GM fungerer det fantastisk, hvis du bliver ved med at tale til personen, der trækker – især sent i spillet, hvor nerverne allerede er tyndslidte. Det skal ikke menes som en provokation, men bare for at holde spændingen i vejret. I en farefuld situation kan du blive ved med at beskrive det hamrende hjerte, hænder, der ikke kan holde op med at ryste etc.

Jo længere I kommer ind i spillet, jo mere pres kommer spillerne under og jo mere vakkelvorent bliver tårnet. Hvis det vælter sker der sandsynligvis noget forfærdeligt. Kommer alle hjem i live?

Der er medregnet ét væltet tårn i historien. En spiller må gerne vælte tårnet med vilje – dette kaldes "the heroic sacrifice" - hvis de gerne vil gennemtvinge

en situation sent i historien eller redde en anden spiller fra en dødbringende situation. Almindelige Klodsmajor regler gælder – den der vælter tårnet, tager faldet. Vælter tårnet uden påvirkning fra spillere eller ryk til bordet ligger skylden hos den spiller, der sidst rørte ved tårnet. Too bad for him.

Sker dette, 'forsvinder' karakteren under mystiske omstændigheder og bliver til den paranoide stemme inde i en medspillers hoved. Det er op til spilleren, hvem der tildeles denne sindslidelse (evt. den der virker mest uligevægtig, formentlig **Yuri**) – giv 'den afdøde' sedlen markeret P1.

Når straffen for det væltede tårn er betalt, bygges tårnet op igen og klodser trækkes, indtil I når ca. samme punkt som før faldet. Prøv derfor at holde styr på antallet af træk undervejs i spillet. Det er selvfølgelig bedst, hvis spillerne undervejs tror at ALLE taber, hvis tårnet vælter. Så let er det bare ikke at slippe væk ...

Spillerne må interagere så meget eller lidt som de har lyst til og fortælle så meget eller lidt om deres karakter som de har lyst til.

Det er et semi-live scenarie og der er lagt op til intriger, men hvis spillerne selv får lyse ideer eller former alliancer på tværs af bordet, så lad dem bare. Næsten alt hvad der fremmer indlevelsen i historien er tilladt. Hvis I kører helt af sporet, så luk ned for diskussionen på diplomatisk vis og få spillerne tilbage på skiene og videre i handlingen.

Det eneste andet du har brug for at vide er at **denne fortælling bygger på virkelige begivenheder**. Hvis du mener at spillerne bør vide dette, så fortæl det gerne. Historien er adapteret til scenariet, men mange af deltagerne vil være de samme, selvom tre ud af fire karakterer er opdigtede.

Du risikerer, at en eller flere spillere kender historien på forhånd. Prøv at opfordre dem til at se scenariet som rent rollespil og se bort fra hvad de

allerede ved. Hvis du i løbet af scenariet bliver i tvivl om, hvor spillerne er på vej hen rent plotmæssigt, så vend tilbage til hvad der virkelig skete.

Du kan finde wiki-opslaget her:

https://en.wikipedia.org/wiki/Dyatlov_Pass_incident

Det giver et god overblik og fantastisk inspiration til at opbygge din egen fortælling af scenariet. **Nogle af billederne inkluderet i scenariet er ret grafiske og kan udelades, hvis du synes.** Kort og billeder er mest ment som et fortælleværktøj og er ikke livsnødvendige for handlingen.

Med det er der kun tilbage at sige: Held og lykke.

Har du nogen spørgsmål til scenariet eller vil du gerne have uddybet noget, så skriv til mig på amorthorst@yahoo.dk.

GM-Tips

- Etablér uhyggen fra starten ved at beskrive det døde, hvide landskab, den tykke sne, vindstille og overskyede vejr, stilheden kun brudt at skienes sussen over sneen.
- Spil spillerne ud mod hinanden, når det er muligt. De vil måske skulle holde sammen af nødvendighed, men de skal ikke kunne stole fuldkommen på hinanden.
 - * Du kan fx hive en spiller med uden for lokalet, når de spørger om information eller kommunikere med den enkelte gennem håndskrevne sedler i stedet for bare at sige tingene højt. Henled gerne opmærksomheden på information, nogen måske/måske ikke holder hemmelig.
- Beslut dig relativt hurtigt for hvordan du vil eskalere spillet mht. træk af klodser. En aggressiv taktik fra starten vil give en tvivlsom slutning, hvor du næsten er garanteret et 'heroic sacrifice' eller alternativt et TPK. Det kan blive svært at holde gruppen intakt til spillets slutning, men kaos er også et mål i sig selv.
- Hvis du ikke mener risikoen for spillerne er stor nok omkring midt-Dag 2 (efter teltet og de første 'fund'), så begynd at trække klodser for at bevare fatningen blandt spillerne. Tænk over hvordan du fortæller historien for at skabe mest mulig paranoia.
- Lad spillerne trække klodser, når de har brug for ting eller ekstra information undervejs. Jo senere i scenariet, jo mere risikabelt, men pointér evt. at de ikke skal bede om en revolver i det første kvarter "bare for at have den".
- Oppakning til spillerne:
Telte og soveposer

Ét sæt tørt tøj pr. mand

Proviant til en uges tid, såsom beskøjter, pulvergrød, instant kaffe og tørret kød.

Primusapparater, orkanlygter og tændstikker

Klatreudstyr (reb, kramper og isøkse)

Snesko og ski

Andet lejrudstyr, du mener vil være sandsynligt

- Bogdan har formentligt lidt udstyr til bevisindsamling, fx et kamera og plastposer til løsdele.
- Stascha har kort og kompas.

- Ønsker gruppen våben, skal der trækkes for dem, én klods pr. våben. Stascha kan få en jagtriffel (som værn mod bjørne), Bogdan kan bede om en tjenestepistol eller riffel, Mikhail kan bede om et diskret håndvåben, fx en pistol eller kniv. Yuri kan bevæbnes, men har ingen træning i brug af våben og vil måske være til fare for sig selv og gruppen.

- Ting, der kan trækkes for, hvis GM'en føler det er relevant: lommekniv, lommelærker med vodka (fordi selvfølgelig), nødblus, plausibelt udstyr ud fra deres roller og opførsel, fx håndjern eller piller af forskellig art.
- Ting, der **IKKE** kan trækkes for: radio (vil være for stor) eller andet kommunikationsudstyr, større våben fra shotgun til dynamit.
- Hvis det gavner historien eller spillerne argumenterer godt for det, så lad dem få hvad de vil have. Oplevelsen er vigtigere end regelrytteri.

Referat af hele scenariet

(Hvis alt andet fejler, kan du læse herfra, men husk at give dit eget flair. Giv spillerne tid til at reagere på nye informationer, inden du går videre til næste afsnit)

DAG 1

- Det er lige efter daggry, d. 25. februar 1959.
- I befinder jer i Vizhai, en lille sovjetisk flække øst for Uralbjergene, den sidste bastion inden bjergene rejser sig i den vestlige horisont over de snedækkede sletter.
- Det er en behagelige -17 grader Celsius, men temperaturen falder om natten til -23 grader eller lavere. Vejret er klart, der er relativt vindstille og himlen har en bleg, mælkeagtig farve, der næsten går i ét med det sneklædte landskab, kun afbrudt af de mørke bjerge, der strækker sig langs hele den vestlige horisont.
- Det er egentlig et ret idyllisk landskab. Husene omkring hovedgaden har helt klart set bedre dage, men sneen dækker de værste skavanker og man kan godt narre sig selv til at tro, at her er fredfyldt at bo.

Stascha – du har været i gang siden før solopgang med at klargøre jeres udstyr og gøre jeres ski klar til brug. Du tjekker at du har alt i din oppakning og alt er parat, så du er ved ret godt mod, alt taget i betragtning. Det her er selvfølgelig lidt af en nødsituation, men du har været på mange af den her slags ekspeditioner før – du er ret godt rustet.

Mikhail – du er ankommet tidligt, for en lille times tid siden, og du er ved at blive lidt småirriteret over ventetiden. Stascha har tilbudt dig, at du kunne vente inde i bjælkehytten, der udgør den lokale nødstation (som også er ski-depot og varmetue og Staschas kontor og et halvt dusin andre formål), men du har i stedet vandret lidt frem og tilbage, stampet i sneen og prøvet at holde dig i gang, mens I venter.

- Stilheden i udkanten af landsbyen brydes af motorlarm. Der er tydeligvis en lydpotte, der har set bedre dage. En stor, kantet pick-up-agtig bil kommer kørende ned af jordvejen imod jer. Den er forholdsvis ny (hvilket vil sige mindre end 20 år gammel), men har helt klart ikke været til syn for nylig. Der er snekæder på hjulene og hen langs siden af bilen står der ”Politsiya” med kyrilliske bogstaver.

- Der sidder to personer i bilen, Bogdan og Yuri. Bogdan har fået ”overdraget” det hverv at eskortere Yuri fra busholdepladsen i Burmantovo, så du har været meget tidligt oppe i dag. Yuri sidder ved siden af og ser noget beklemmt ud i passagersædet.

De to stiger ud af bilen og går hen mod S. og M. Det her er virkelig kanten af civilisationen inden bjergene, der er kun et par grove træskure her for enden af vejen på vej ud af selve landsbyen.

I mødes alle fire foran nødstationen – i kan evt. gå ind i læ og planlægge hvad I har tænkt jer at gøre.

(GIV ALLE DERES FØRSTE INTRIGESÆDDEL)

- Hvad enten det er ude eller inde → lad alle trække en klods og præsentere sig på skift. Lad samtalen køre og tilføj evt. flavour clues – hvordan ser stationen ud indvendigt, hvordan går det overordnet med efterforskningen af de forsvundne etc.

Gruppen ved følgende:

- 9 personer er forsvundet under en bjergvandring.
- De er sidst set i live d. 28. januar, altså for næsten en måned siden.
- Gruppens leder Igor Dyatlov havde lovet at tage kontakt med sin familie senest 12. februar efter hjemkomsten. Det blev nævnt at de kunne blive forsinkede.
- Familien hører ingenting, men slår først alarm d. 20. og får myndighederne med på eftersøgningen et par dage senere sammen med frivillige.
- De fleste af de studerende er unge – i starten af 20'erne – men alle er erfarne bjergvandrere og de havde ekstra proviant med, så der er stadig håb for at finde, hvis ikke alle, så nogle af dem i live.
- Yuri har forsøgt at tegne et kort med den planlagte rute og det er den I skal følge. Området er blevet eftersøgt fra luften, men der er ikke blevet fundet nogle endegyldige spor. I hvert fald ikke hvad I ved af.

Når de er klar til at tage af sted:

- Der står fire par ski lænet op af væggen udenfor hytten. De er ikke nye, men velplejede og velsmurte. Det er tydeligt at de er blevet

udlånt af nødstationen og at Stascha tager sig rigtig godt af deres udstyr.

- Da I tager afsted er solen godt på vej op på himlen og I sætter kursen mod nordvest.
- I holder et okay tempo. S. suser ubesværet afsted og er nødt til at sætte farten ned med jævne mellemrum for at resten af jer kan følge med ham.
- M. holder sig godt til på trods af sin noget mere massive størrelse, han er tydeligvis i fin form. Yuri prøver at følge med, men han er stadig præget af længere tids sygdom og I kan se en let film af sved brede sig over hans ansigt. Yuri, dine øjne begynder måske at få et lidt glasagtigt skær.
- B. er godt nok lokal, men du bruger helt klart mere tid bag skrivebordet eller foran baren end du gør på ski, så du pruster og sprutter i bagtroppen og I bliver nødt til at sætte farten lidt yderligere ned.
- B. kan trække for at få et ekstra skud energi, Y. kan trække for at klare hovedet og holde trit.

Men I kommer trods alt godt fra start og snart er Vizhai forsvundet bag jer. S. leder ekspeditionen med vant hånd og efter en lang og opslidende dag med få pauser er I nu højere oppe på plateauet med bjergene på jeres venstre side. I har endnu ikke fundet nogen spor efter gruppen, men Kholat Syakl er næsten stik nord for jer, så I føler jer sikre på, at I er på rette vej.

- Stascha, lokalt kendt og erfaren vandrer som du er, så peger du holdet i retning af en forhøjning i sneen, nærmest som en lille revle eller bølge, hvor I kan slå jeres telte op i nogenlunde læ for natten.

Spillerne kan vælge at lede efter spor her. Det er ved at blive mørkt, men for en klods kan de finde spor i sneen efter flere par ski, formentligt fra et tidligere eftersøgningshold. Sporene peger mod vest, væk fra jeres planlagte rute mod nord. Hvis flere insisterer på at lede, kan de finde et lille område med dybfrosset, gul sne.

I slår lejr, I har to telte til deling, og sætter jer til rette mellem dem med tændt primusapparat og laver noget mad og prøver at holde stemningen

oppe inden I går til ro. Der bliver formentligt også skyllet lidt vodka ned – især Bogdan har nok sørget for et lille forråd af de våde varer.

(GIV S2 og B2)

- Stascha kan prøve at sætte stemningen ved at fortælle en spøgelseshistorie → giv ham udklip H1
- Yuri – den følelse du har haft i maven siden du opdagede at dine venner var forsvundet, ja, faktisk siden de ikke meldte tilbage d. 12. begynder at rumstere rundt i din mave. Det er en grim knugende fornemmelse og det gør det svært for dig at finde ro.
- Stascha - du vågner midt om natten fordi du skal tisse. Du tager det mest nødvendige overtøj på for at værne mod kulden og prøver at være stille for ikke at forstyrre din telt-kammerat. Du går lidt væk fra teltene og ordner det, der skal ordnes. Du ser op mod horisonten og bjergene, der nu er meget tættere på end da I startede i morges. Pludselig ser du et pulserende orange lys på himlen over bjergryggen. Til at starte med ligner det lidt et nødblus, men så begynder lyset at bevæge sig sidelæns langs bjergtoppene og pulsere hurtigere og hurtigere. Du hører en brummende sussen for dine ører – vum-vum-Vum-VUM.
- Stascha – du vågner op næste morgen samtidig med de andre og du er ikke helt sikker på hvad du egentligt har set, det hele er lidt omtåget.

(GIV Y2)

DAG 2

I pakker jeres lejr sammen og fordeler oppakningen imellem jer igen. Flere af jer er ømme efter den lange tur i går og tempoet er sat noget ned - kursen mod nord-nordvest bringer jer længere op mod bjergene selv og terrænet bliver langsomt stejlere og hårdere at forcere. I kæmper jer videre i et par timer og når et bredt plateau ved foden af Kholat Syakl omkring tidlig eftermiddag.

I står på en bred slette dækket af tyk sne med massive klippevægge mod vest. Et par kilometer længere mod nord kan I svagt se et stort skovområde, der bugter sig op ind i passet mellem de nærmeste bjergtoppe. Skydækket over jer er tæt og knugende og skygger for lyset,

men I ser alligevel noget mørkt lidt længere oppe af den snedækkede skråning.

I bevæger jer nærmere og nu kan I se noget halvt begravet i sneen – det ligner en presenning med en enlig pæl stadig oprejst. I har fundet et telt.

(Vis billede 2)

Yuri – Du genkender det som dine venners telt.

I undersøger teltet nærmere. Det er halvt begravet i sne og det er tomt, der er ingen mennesker i eller omkring teltet.

I finder tegn på at teltet er blevet forladt i stor hast – der ligger tøj, sko og andre personlige ejendele spredt rundt omkring inde i teltet og der er spor i sneen efter 8-9 mennesker, der løber væk fra teltet og mod skoven, en stor del af sporene er efter bare fødder.

- Bogdan – du undersøger teltdugen nærmere og du lægger mærke til at teltets åbning stadig var lukket, da I fandt det. Sporene væk fra teltet kommer fra en flænge i teltdugen, der tyder på at nogen enten har flænset eller skåret teltet op. Det underlige er at såvidt du kan se, så er teltet skåret op indefra, som om nogen har været desperat for at komme ud og væk i en fandens fart. De har været så desperate at de har ødelagt deres eneste telt og er stukket af uden overtøj eller sko i over tyve graders frost.
- **(GIV M2)**

I følger sporene i retning af skoven, da I finder det første lig.

(Vis billeder 3, 4, 5)

Det er Igor Dyatlov, den forsvundne gruppes leder. Han ligger halvt begravet i sneen, kun halvt påklædt og uden nogle synlige skader. Han ser ud til at være død af kulde, måske på vej tilbage imod teltet efter den vilde flugt.

Lidt derfra finder I også Zinaida og Rustem. Ligesom Igor ser de ud til at være kommet fra skoven i retning mod teltet. Det er muligt at de er gået vild i nattens mulm og mørke og ikke har kunnet finde tilbage igen.

I fortsætter mod skovbrynet og lige foran jer står et stor fyrretræ med resterne af et improviseret lejrball mellem rødderne. Yuri og Georgiy ligger

omkring bålet, som om de har prøvet at varme sig lige til det sidste. De er begge to kun iklædt undertøj og har rifter og skrammer fra forsøg på at klatre op i træet – enten i et forsøg på at spejle efter teltet eller for at flygte fra noget på landjorden.

Yuri er mærkbart rystet over jeres fund. Bogdan kan prøve at undersøge ligene nærmere (finder intet af interesse).

Stascha – det er ved at være ud på eftermiddagen og uanset hvad kommer I ikke tilbage til jeres første lejr i dag. Det eneste fornuftige er at slå lejr i en lysning tilpas langt fra ligene til, at I ikke kan se dem og diskutere hvad I vil gøre herfra. Vil I vende tilbage mod Vizhai og bede om forstærkninger eller vil I forsætte og håbe på at de sidste fire ekspeditionsmedlemmer stadig er i live et sted længere inde i passet?

(Uanset hvad gruppen bestemmer sig for, går alle formentligt til ro på et tidspunkt)

Bogdan – du vågner i løbet af natten, du er ikke helt sikker på hvorfor. Måske er det bare en dårlig fornemmelse i maven, der kan dulmes med en slurk eller to fra lommelærken? Du tager overtøj på og sniger dig ud af teltet og træder lidt længere ind i skoven, men din mavefornemmelse tager til. Det er som om noget ... iagtager dig, ude i mørket. Uden månen til hjælp er der næsten bælgravende mørkt under trækronerne og alt virker stille og tyst.

PLUDSELIG springer *noget* ud af mørket og river dig til jorden under dets vægt. Du kan ikke se hvad det er, men det er større end dig og du fornemmer en tyk pels under dine hænder og dens varme, ildelugtende ånde får dig næsten til at kaste op.

(TRÆK EN KLODS) Du kæmper for at få armene fri og prøve at skubbe væsnet væk fra dig, men den nagler dig til jorden. Du mere fornemmer end ser dets hoved suse imod dig, dens skarpe tænder flænses ...

(HVIS TRÆKKET LYKKES) Adrenalin pumper igennem din krop og du flår din krop til siden, så i stedet for din hals graver den tænderne i din skulder og bider til.

Bogdan skriger og de andre vågner op og kommer løbende med høje råb (og evt. våben) og skræmmer dyret(?) væk. Det forsvinder ind i skoven og

Bogdan – Du ville sværge på, at det bevægede sig på to ben.

(HVIS TRÆKKET MISLYKKES OG TÅRNET FALDER) ... din hals og du mærker ikke mere. Resten af holdet vågner op dagen derpå til en stor pøl af blod og ingen Bogdan. Handlingen fortsætter derfra.

Hvis Bogdan overlever, behandles hans skader og spillerne må finde ud af, hvordan de vil forholde sig resten af natten.

(GIV S3, B3 og M3)

Morgenen gryr mørk og overskyet. En af jer er såret og både vejen frem og tilbage virker uoverskuelig.

(GIV Y3 og giv Yuri et øjeblik)

PLUDSELIG reagerer Yuri, der er blevet mere og mere ustabil ved konfrontationen med sine venners død og nattens rædsel, og stikker af igennem skoven mod bjergpasset, mens han skriger og råber.

Følger resten af jer efter?

I tumler igennem den sneklædte skov og bryder ud i selve bjergpasset. Høje klippevægge omringer jer på to sider og snelaget knirker forræderisk under jeres fødder, da I prøver at kæmpe jer op af den bratte skråning efter Yuri.

Yuri – du er nærmest i trance. Du mærker ikke kulden, der bider i dine kinder og bare fingre, heller ikke da du begynder febrilsk at grave i sneen i en lille kløft, hvor sneen skjuler en frossen flod eller vandløb. Du behøver ikke at grave i mange sekunder før dine hænder strejfer noget, der hverken er is eller sten.

(Vis billede 6)

Den første du finder er Alexander og det er på en måde en nåde, at han ligesom Igor og de andre virker uskadt, som om han bare er drattet om og er omkommet i kulden. De andre var ikke så heldige.

Semyon, Nicolai og Lyudmila ligger lidt længere væk.

- Nicolai har kraniebrud, hans hovedskal er simpelthen smadret.

- Herefter bliver det mere mærkeligt. Semyons brystkasse er trykket ind som om han er blevet ramt af en bil i fuld fart, men grunden er ukendt.
- Lyudmila er også tilsyneladende blevet ramt af en trykbølge fra noget og da I undersøger hende nærmere, opdages det at hendes tunge er blevet revet ud.

I det samme ser Stascha et pulserende orange lys dukke op over passets munding og hører et velkendt vum-vum-Vum-VUM.

DU KAN VÆLGE AT SLUTTE SCENARIET HER

HVIS SPILLERNE HAR VÆRET MEGET SELVSTÆNDIGE OG AKTIVE, KAN DE EVT. SELV ESKALERE SITUATIONEN HERFRA.

- Hele gruppen kan vælge simpelthen at stikke af og prøve at finde vej tilbage til Vizhai ved fælles hjælp.
- Mikhail kan vælge af forråde de andre og dække over hele sagen, måske efter fund af beviser på militære våbentests.
- Bogdan kan prøve at overbevise de andre om at sagen er løst og de skal bevæge sig tilbage mod Vizhai uden at stille flere spørgsmål.
- Stascha kan vælge at konfrontere Mikhail om, hvor mange af de mystiske fænomener i bjergene i virkeligheden er menneskeskabte og fremprovokere en reaktion.
- Den psykisk nedbrudte Yuri kan vælge at gå amok og angribe sine medspillere.
- Ud fra hvordan spillerne vælger at fortsætte samles trådene til en afslutning. GM bestemmer hvem der er i live, hvem der er mentalt påvirket og derfor affærdiges af myndighederne som sindssvag og hvem der 'vinder' (hvis nogen overhovedet gør det).
- **Er man i tvivl, så afslut med at alle 'forsvinder' ned i Sovjets mørke lomme og ikke høres fra igen. Referér gerne til teorierne fra virkeligheden om yetien, masseselv mord eller militære prøvesprængninger af et nyt, ukendt våben.**

Slutning:

”Rapporten om hvad der skete på Kholat Syakls skråning er stadig delvist censureret af det russiske militær og ingen ved hvad der egentligt skete med de ni studerende. Passet, hvor de sidste forsvundne bliver fundet, omdøbes efter ekspeditionens leder, Igor Dyatlov, og hedder den dag i dag Dyatlov-passet. Bjerget, der rejser sig over passet, Kholat Syakl, kommer af Mansi-ordet *holatchahl*, som egentligt betyder 'mangel på bytte'. Det oversættes dog ofte i daglig tale som 'Dødens Bjerg'.”

Intrigersedler til samtlige spillere.
SKAL KLIPPES UD FØR SPILSTART.

Yuri

Y1 - scenariets start

Y2 - start på Dag 2

Y3 - efter start på Dag 3

Stascha

S1 – scenariets start

S2 – slut Dag 1

S3 – start Dag 3

Bogdan

B1 – scenariets start

B2 – slut Dag 1

B3 – start Dag 3

Mikhail

M1 – scenariets start

M2 – midt/slut Dag 2 (efter teltet)

M3 – start Dag 3

Kronologisk:

Scenariestart: Y1, S1, B1, M1

Slut Dag 1: S2, B2

Start Dag 2: Y2

Midt Dag 2 (efter teltet): M2

Start Dag 3: S3, B3, M3

- Lidt efter start Dag 3: Y3

Y1

Hvorfor er jeg her overhovedet? Feberen har knap nok lagt sig og mit hoved snurrer som en sindssyg. Jeg burde stadig ligge i min seng, men hvad så med dem? Igor, Georgiy, Zinaida ... De er nødt til stadig at være i live! Men jeg får brug for hjælp, hvis jeg skal finde dem. Jeg kan ikke gøre det her alene.

Y2

Bogdan kigger mistænksomt på mig ud af øjenkrogen, men jeg har altså ikke gjort noget galt! Og Mikhail, han smiler som et flækket spejl: glat overflade og skarpe kanter. Stascha er flink nok, men han virker nærmest urolig. Han bliver ved med at se sig om, som om han mærker noget vi andre hverken hører eller ser. Mit hjerte, det banker så stærkt og det susser for mine ører – det er nok bare vinden.

Y3

Drømmer jeg eller er jeg vågen? Det er så svært at kende forskel længere. Åh, mit hoved ... Alt er hvidt, alt er stille. Er vi også døde? Lyudmila, Lyudmila, er det dig? Hvor er du? Bliv ved med at råbe, jeg kan ikke se dig! Lyudmila, vent, jeg kommer!

S1

Den her tur er helt hul i hovedet. Uanset hvor meget proviant den gruppe havde med, så kan de næsten ikke være i live længere. Men findes skal de selvfølgelig alligevel. Jeg skal nok gøre mit job og få os sikkert ud og hjem igen. Bare de andre kan holde trit undervejs; knægten ser en anelse blegnæbbet ud.

S2

Jeg ved ikke hvorfor , men bjergene giver mig en rigtig dårlig fornemmelse i dag, som om vi af en eller anden grund ikke bør være her. Vi må hellere være på vagt. Der kan sagtens skjule sig bjørne eller det der er værre i mørket.

M2

Hvad foregår der egentligt her? Det her ligner ikke en opgave jeg nogensinde har været på før. Her er ingen spor efter vilde dyr eller andre mennesker. Hvem kan have kastet alting rundt udover de forsvundne selv? Er det her i overhovedet en eftersøgning mere eller er det en oprydning jeg skal lave?

M3

Hvad i helvede var det?! Først ligene og nu det her? Jeg har sgu set meget i mit liv: krig, nærkamp, blodige konflikter, men det her giver jo ingen mening! Jeg så selv noget overfalde Bogdan! Jeg så det! Det her er ikke noget nyt våben eller en hemmelig base, der skal beskyttes. Det her er vanvid! Jeg må gøre noget! Men hvad?

P1

Du er måske død eller det der er værre, men du er ikke helt forsvundet. Din ånd er stadig fanget her i bjergene. Der er meget du skal nå ... Vælg en af de andre karakterer – måske den du har haft flest problemer med eller som du tror er mest psykisk ustabil.

Du er nu den lille paranoide stemme inde i den karakters hoved. Han er den eneste, der kan høre dig. Er du fornuftens røst eller djævlens advokat? Vil du hjælpe ham til at overleve eller drive ham længere ud på vanviddets rand?

H1

Der er en legende om disse bjerge. Det siges at geologer for ikke så længe siden borede dybt ned i isen for at tage jordprøver, da der skete noget ingen siden har kunne bortforklare.

De borede langt ned i permafrosten, men pludselig gik boret amok og blæste ud af hullet som om en bombe var eksploderet. En bølge af uforklarlig hede slog forskerne i møde fra hullets dyb og de kunne svagt høre lyde strømme op fra jordens indre. Da de sænkede et termometer ned i dybet, steg temperaturen gradvist højere og højere til mange hundrede grader, indtil termometeren gik itu og smeltede og mikrofoner ved hullets kant opfangede en lyd, de aldrig ville glemme: hvad der lød som tusindvis af menneskeskrig, skingre og fulde af smerte, den mest skrækindjagende lyd nogen af dem nogensinde havde hørt.

Det gik hurtigt op for gruppen, at de på en eller anden måde havde boret sig vej ned i helvede.

Mikhail Ivanovitsch

Kort og godt:

- 37 år gammel
- Gråsprængt kort hår, muskuløs, brysk på grænsen til aggressiv.
- Tidligere militærmand, nu?

Baggrund:

- Du er blevet afskediget på gråt papir efter en mindre korrupsionsskandale, men det var fandeme ikke dig, der tog de breve. Og det ved dine chefer godt!
- Måske er det her chancen for at indynde dig hos overkommandoen igen?

Motivation:

- Find ud af hvad der er sket med de forsvundne.
- Sørg for ingen mistænker militær indblanding.
- Få dit job tilbage.

Hvad du ved:

- Ni studerende fra Ural Polytekniske Institut er forsvundet i bjergene. De er sidst blevet set d. 27. januar 1959.
- De er sikkert bare faret vild og frosset ihjel, men efter flere dages eftersøgning har ingen fundet dem og dine overordnede er ved at blive paranoide over, om de er faldet over noget, de ikke skulle falde over.
- Der findes amnestuehistorier om underlige fænomener i bjergene, men den slags er for pattebørn og bedstemødre.
- Militærets hemmelige våbentests har selvfølgelig intet med episoden at gøre, men selv hvis de havde, ville beviserne forsvinde. Muligvis ned i din lomme. Det lokale politi er heldigvis til grin, så det burde ikke blive en svær opgave.

Stascha Komkolzov

Kort og godt:

- 31 år gammel
- Veltrænet, slank, venlig og kompetent.
- Tidligere olympisk langrendsløber.

Baggrund:

- En knæskade satte en stopper for din sportskarriere og det ærgrer dig stadig. Du prøver dog at holde humøret oppe.
- Du har et sæsonjob som skiguide i Uralbjergene, men det er dårligt betalt og føles som et spild af dit talent.
- Der må være mere i livet end det her.

Motivation:

- Find ud af hvad der er sket med de forsvundne.
- Kom eventuelle overlevende til undsætning.

Hvad du ved:

- Ni studerende fra Ural Polytekniske Institut er forsvundet i bjergene. De er sidst blevet set d. 27. januar 1959.
- De er måske faret vild og frosset ihjel, men efter flere dages eftersøgning har ingen fundet dem. Måske kan den her gruppe finde et spor?
- Du var en af de sidste, der så de studerende i live og skyldfølelsen over ikke at holde dem tilbage, æder sig langsomt ind i dig. Men der var jo ingen fare på færre, så hvad kunne du have gjort?
- På dine ensomme ture i bjergene har du et par gange set ting, du ikke kan forklare, men har aldrig sagt det til nogen. Hvorfor fremstå som en overtroisk særling? Men du har alligevel en dårlig fornemmelse i maven omkring hele denne sag ...

Bogdan Alexandreiev

Kort og godt:

- 46 år gammel
- Lettere overvægtig, skægstubbe, virker træt og irriteret.
- Næstkommanderende for det lokale politi

Baggrund:

- Din karriere i militæret gik ikke helt som planlagt og har efterladt dig bitter og desillusioneret.
- Du er en udmærket efterforsker, så længe en sag ikke kræver for meget af din tid.
- Du er vant til smårapserier og fordrukne slagsmål, ikke noget af den her kaliber.

Motivation:

- Find ud af hvad der er sket med de forsvundne.
- Den her farce af en efterforskning skal overstås. Hurtigt.

Hvad du ved:

- Ni studerende fra Ural Polytekniske Institut er forsvundet i bjergene. De er sidst blevet set d. 27. januar 1959.
- De privilegerede snotunger er sikkert faret vild og frosset ihjel, men efter flere dages eftersøgning har ingen fundet dem. Måske kan den her gruppe finde et spor?
- Den her sag vil uden tvivl give regionen et dårligt ry, men måske kan du udnytte omtalen positivt? Måske er en forfremmelse til et mindre øde sted ikke for meget at håbe på, hvis du opklarer sagen?
- Der er noget speget ved alt dette her. Ivanovitch er helt sikkert sendt af staten, men i hvilket ærinde? Og knægten Yuri, måske ved han mere end han siger?

Yuri Yudin

Kort og godt:

- 22 år gammel
- Slank, rundt drenget ansigt, psykisk ustabil
- Studerende ved Ural Polytekniske Institut.

Baggrund:

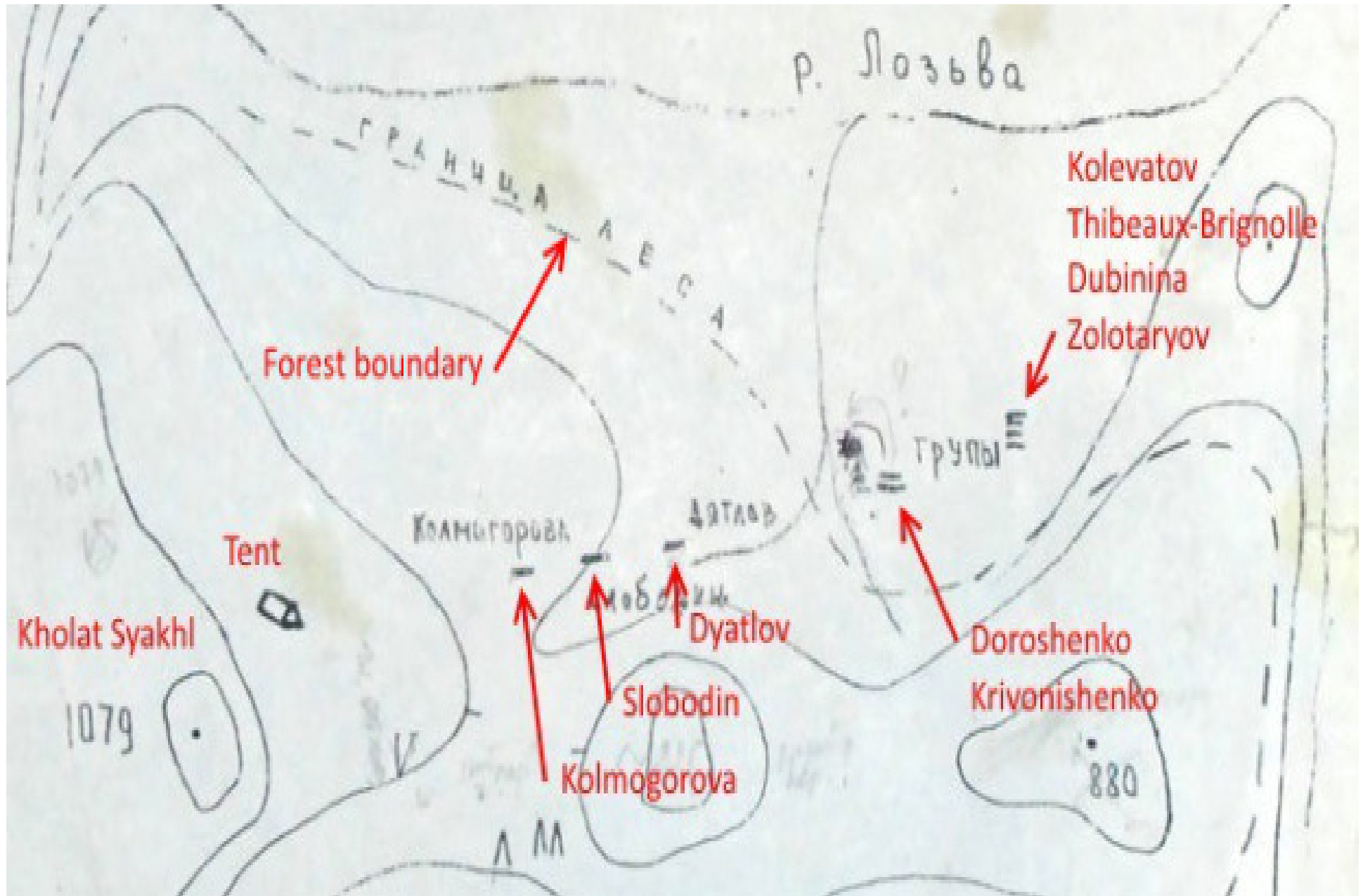
- Du har brugt utroligt meget tid på dine studier på det seneste og havde brug for en pause. Hvorfor ikke en skivandring med vennerne?
- Ni studerende fra Ural Polytekniske Institut er forsvundet i bjergene. De ni blev sidst set d. 28. januar 1959. Men der var en tiende ...
- D. 28. januar blev du alvorligt syg og forlod gruppen uden for Vizhai for at vende næsen hjemad. De fortsatte uden dig. Nu er de væk og du er her stadig. Hvordan kunne det ske?

Hvad du ved:

- Skyldfølelsen er næsten ubærlig. Men hvad kunne du have gjort, selv hvis du havde været der?
- Gruppeføreren Igor Dyatlov var måske ung, men en erfaren bjergvandrers og det var de andre også. Du kan simpelthen ikke tro på, at de skulle være faret vild i sneen.
- Pressen er begyndt at kalde dig "Ham der slap væk", men onde tunger taler om skænderier i gruppen og sabotage af udstyr. Men det passer ikke! Alt var i skønneste orden, da du forlod dem!

Motivation:

- Find ud af hvad der er sket med dine venner.
- Forhåbentlig finder I dem alle i live og uskadte.





















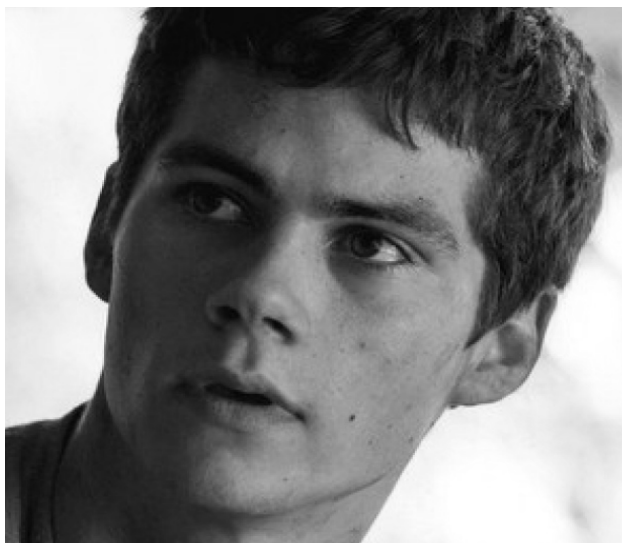
Bogdan



Mikhail



Stascha



Yuri
