

FJÄLLMARSCHEN

av Anders Blixt

Detta äventyr utspelar sig i den svenska fjällvärlden under perioden 1919-1939. Det är egentligen inte bundet till just Sverige utan kan utspela sig i andra arktiska områden, t ex Canada. Däremot är det svårt att placera det utanför mellankrigstiden. Före Första

världskriget fanns det knappast några flygtransporter, och efter det Andra världskriget introducerades helikoptrar som drastiskt förändrade fjällräddningens villkor.

Detta äventyr inleds synbarligen som något helt världsigt, utan uppen-

bara förbindelser med det Okända. Detta är helt avsiktligt, och spelarna kommer förhoppningsvis att uppskatta detta något annorlunda Chock-äventyr. Äventyret är tämligen allmänt skrivet, utan särskilt många detaljer. Dessa får varje CM själv fylla i efter eget huvud.

Intrigen

När spelarna bor på den lilla orten Hanvaaras enda hotell utbryter en våldsamt snöstorm. Under tre dygn vräker snön ner och Hanvaara blir fullständigt isolerat. När snöfallet lättar på kvällen den 10 februari samlas många av invånarna i hotellets matsal, där ortens polis, Peter Furbäck, berättar att Hanvaara är fullständigt avskuret från omvärlden.

Furbäck tar sedan spelarnas rollpersoner åt sidan och berättar för dem att han har fått ett meddelande från närmaste större stad om att ett flygplan störtade i närheten, under snöstormen. Man lyckades uppfånga ett nödmeddelande och en ungefärlig position, men därefter blev det tyst i etern. Han håller nu på att organisera en räddningsexpedition som med hundsläde

ska ge sig iväg för att försöka rädda eventuella överlevande. Den startar kl 07.00 den 11 februari. Eftersom spelarnas rollpersoner verkar vara erfarna och härdade personer vill han gärna ha deras hjälp. Furbäck ber ogärna ortsborna om hjälp eftersom de är bönder och har problem nog att ta hand om sina djurbesättningar under de rådande omständigheterna.



Men situationen är inte riktigt som man först har kunnat tro. Peter Furbäck är en lykantrop, men det är han inte medveten om. För ett par veckor sedan var han ute med ett par renskötare och jagade vargar. Vargflorens ledare var en vanlig varulv. De tre männen lyckades skjuta flera av vargarna och driva resten på flykten, men i processen blev Furbäck biten av varulven. Snart är det fullmåne; den

första fullmånen sedan han blev biten.

Flygplanet är ett enmotorigt plan som flög från Luleå till Tromsö med två passagerare. Det överraskades av snöstormen och störtade på högfjället. Piloten och en av passagerarna överlevde. De grävde en igloo invid vraket för att klara sig och invänta undsättning.

Kvar i trakten finns den varulv som bet Peter Furbäck. Han är blodtörstig

och mycket intresserad av att sätta tänderna i personer vars rester han sedan kan låta försvinna spårlöst.

Sålunda har spelarna tre fiender att kämpa emot: Furbäck, varulven och den ogästvänliga miljön. Furbäcks och varulvens egenskaper och beteenden beskrivs på sidan 24 i häftet Det Okända. Furbäcks egenskaper och färdigheter som människa beskrivs nedan.

Högfjället

Reshastighet

Färdmetod	Fjäll	Öppen terräng
Hundsläde	3,6 km/h	5,4 km/h
Till fots	1 km/h	1,5 km/h
På skidor	3 km/h	5 km/h

Iakttagelseförmåga

Alla människor har en modifikation på -20 när de gör Spårnings- och ITF-kontroller under natten, -10 vid fullmåne.

Viljestyrka

En rollperson återvinner inga VJST-poäng om han befinner sig utomhus under natten, på grund av mörker och kyla.

Hundsläde

Hundsläde är ett av de bästa sätten att ordna transporter i arktisk miljö. Den dras av sex slädhundar, men klarar sig i nödfall med fem. Släden kan bära två personer, deras utrustning och hundmat för 20 dygn.

Slädhundarna är livliga, glada och lojala djur. De kommer att försöka slåss mot både lykantropen och varulven under förutsättning att de klarar sina Skräck-kontroller.

Slädhund

STY	31(45)	ITF	61 (75)
PCN	—	TÅL	46(60)
VIGH	61(75)	OVV	—
VJST	16(30)	SKRÄCK 1	
PER	—	ATT	1/60%

Förflyttning: L60

IP: 0

FLYGPLANETS NEDSLAGSPLATS

Müllers plan ligger helt sönderslaget på marken. De två överlevande har med gemensamma ansträngningar byggt en igloo, där de inväntar räddningen. Utanför igloon har Müller gjort en provisorisk flagga av ett rött tygstycke för att göra stället mer lättupptäckt. Varje dag, ca tio minuter efter nattmörkrets fall, avfyra Müller ett skott från sin signalpistol för att dra till sig uppmärksamhet. Lysgranaten är

synlig för alla inom 2 km från olycksplatsen. Det räcker med att man befinner sig i fria luften för att kunna se den.

Båda överlevande är i tämligen god kondition. De har kunnat hålla sig varma med hjälp av flygbränsle. De har också kunnat smälta snö till vatten. Maten har heller inte tagit slut. På olycksplatsen finns några saker som kan vara av intresse: en verktygslåda för flygmekaniker och en signalpistol. När planet störtade fanns det åtta vita och åtta röda granater. Müller börjar med att avfyra en röd per kväll. När dessa har tagit slut övergår han till de vita.

FURBÄCKS TRANSFORMATION

CM bör placera Furbäcks första omvandling till vargform vid ett tillfälle då han är för sig själv, utan att kunna observeras av de andra i räddningsexpeditionen. Tex kan han ha promenerat iväg för att förrätta naturbehov.

Furbäck kommer att försöka låta bli att anfälla de andra i gruppen, men



hur väl han lyckas är upp till CM. Undvik att styras alltför hårt av tärningarna i denna situation, utan låt istället Furbäck agera på ett sätt som skrämmer spelarna. Spelarnas viktigaste fiende är dock fortfarande den riktiga varulven.

Om Furbäck i vargform konfronteras med den äkta varulven kommer han att försöka angripa och förintada den, eftersom han då inser vem som ligger bakom hans problem. En varulv eller lykantrop kan förorsaka Sår på en annan varulv eller lykantrop; det räknas som Väpnad Strid. En varulv läker ett Sår per dygn, medan lykantropen läker som en vanlig människa. Båda har kvar sina skador när de övergår till människoform.

VARULVENS JAKT

Varulven bedriver sin jakt på människor på ett förnuftigt sätt. Den försöker angripa personer som är ensamma och fjärran från hjälp, t ex sådana som har givit sig ut på spaning eller som förrättar naturbehov i skymundan. Den är ointresserad av att konfrontera en hel grupp människor, eftersom antalet kan vålla problem för den. Istället kommer den att hålla sig undan och övervaka gruppen i väntan på rätt tillfälle.

Varulven har inte upptäckt det störade planet vid äventyrets början; även den föredrog att hålla sig i skydd under snöstormen. Dess tillfälliga lya ligger strax utanför Hanvaara och den kommer att skugga rollpersonerna från det att de lämnar orten. Den kommer att hålla sig i vargform för att undvika att väcka uppmärksamhet.



Personer kan komma att skymta varulven då och då, men de inser inte vad det rör sig om, utan tror att det är

en varg. Ingen behöver slå en Skräckkontroll för varulven förrän han inser vad det egentligen är för slags varelse.



SYNSK DRÖM

Det finns bara en synsk dröm i detta äventyr:

"Du står på en månbelyst, öde slätt, täckt av orörd snö. Ur mörkret i fjärran ser du en varg komma löpande mot dig, men den lämnar inga spår på snötäcknet. Den löper runt dig i allt snävare cirklar. Plötsligt stannar den några meter från dig, ser på dig och säger: 'Akta dig! Snart kommer min kompis.' Plötsligt kastas du framåt och faller ner i snön. Du har angripits bakifrån av en annan varg. Smärtan från dess bitt väcker dig."

NYA FÄRDIG HETER

Skidåkning

Grundvärde = $(PCN+VIGH)/2$

Allmän och särskild kontroll

För att överhuvudtaget kunna ta sig fram längre sträckor på skidor måste man ha elevs nivå på färdigheten. När man försöker genomföra manövrer av typen åka nedför brant backe, ska man göra en allmän kontroll för att se om man undviker att falla. Om man försöker göra en mer spektakulär manöver, t ex någon form av störtlopp eller svårt hopp, ska man slå en särskild kontroll så att CM kan av-

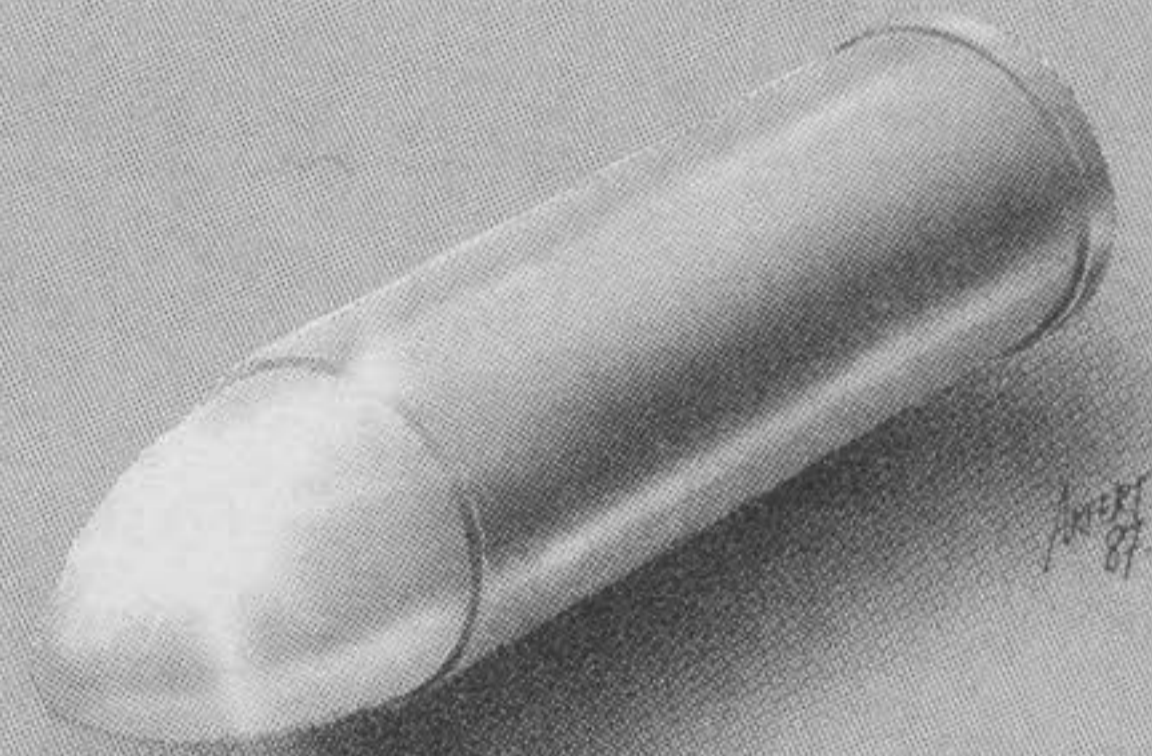
göra hur väl man lyckas.

Hundsläde

Grundvärde = $(PCN+ITF)/2$

Allmän och särskild kontroll

För att köra hundsläde måste föraren ha elevs kompetens. Ifall han ska utföra komplicerade handlingar ska han göra färdighetskontroller enligt CMs bedömning. CM kan använda så gott som samma riktlinjer som för Skidåkning.



SILVER

Om spelarnas rollpersoner ger sig in i det här äventyret utan silverkuler står de inför näst intill olösliga problem. Att besegra en varulv utan silver, tja... Detta bör CM ha i åtanke. Å andra sidan kan CM inte avslöja innan äventyret att silverkuler är nödvändiga.

Man kan också tänka sig nödlösningen att någon person kan ha ett silversmycke, t.ex. en indalo. Med hjälp av verktyglådans verktyg kan den hamras till en grov kula som kan avfyras från ett hagelgevär, men med en modifikation på -20.

Alternativt förlopp

Detta äventyr kan utspelas på ett helt annat sätt; spelarna kan sitta i flygplanet som störtar och bli undsatta av Furbäck och någon följeslagare. I så fall bör Furbäcks omvandling till vargform inträffa först efter räddningen. CM måste därför vara beredd att justera de datum när det är fullmåne.

Man kan låta den äkta varulven blanda sig i handlingen antingen före eller efter det att rollpersonerna har räddats av Furbäck. Om rollpersonerna på eget bevåg lämnar planet och beger sig mot närmaste bebyggelse bör de möta Furbäck på vägen, för att man ska kunna utnyttja alla effekter i äventyret.

Dagsljusstabell

Datum	Dagljus	Måne	Väder
11/2	3 h 24 min		Molnigt
12/2	3 h 36 min		Molnigt
13/2	3 h 48 min		Klar himmel
14/2	4 h		Klar himmel
15/2	4 h 12 min	Fullmåne	Klar himmel
16/2	4 h 24 min	Fullmåne	Molnigt
17/2	4 h 36 min	Fullmåne	Molnigt
18/2	4 h 48 min		Molnigt, lätt snöfall
19/2	5 h		Molnigt, lätt snöfall
20/2	5 h 12 min		Molnigt
21/2	5 h 24 min		Klar himmel
22/2	5 h 36 min		Klar himmel
23/2	5 h 48 min		Klar himmel
24/2	6 h		Klar himmel

SLP

PETER FURBÄCK, POLISMAN

Egenskaper

Styrka	60	lakttagelse	50
Precision	72	Viljestyrka	42
Vighet	64	Tur	—
Personlighet	42	Tålighet	68
Slagsmål	62	Känslighet	—

Färdigheter

Boxning L92
Gevär L102
Hundsläde L 91
Samiska E 61
Skidåkning M123
Spårning M 105
Svenska M 101
Undersökning E 62
Överlevnad L 77

Bakgrund

Peter Furbäck är Hanvaaras enda polisman. Eftersom det är en liten landsortshåla har han normalt inte mer komplicerade problem att ta itu med än fylleri, hembränning och slagsmål mellan drängarna på dansbanan. Furbäcks far är bonde och han har vuxit upp i den norrländska fjällvärlden där han känner sig väl hemmastadd. Han räds inga vargar. Furbäck har med sig sin älgstudsare (AP 5, PO 2) och 20 patroner på färden.

KARL MÜLLER, PILOT

Egenskaper

Styrka	56	lakttagelse	62
Precision	62	Viljestyrka	52
Vighet	60	Tur	—
Personlighet	44	Tålighet	48
Slagsmål	58	Känslighet	—

Färdigheter

Flygplan* M 117
Geografi/Kartografi L 87
Mekanik M 117
Pistol L 92
Svenska L 87
Tyska M 112

*Se Sinkadus 4 för beskrivning. Färdigheten har ingen betydelse i detta äventyr.

Bakgrund

Karl Müller var pilot i det kejsarliga tyska flygvapnet under Första världskriget. Efter kriget har han tjänat sitt uppehälle som pilot åt små flybolag. Han är en plikttrogen preussare med kortsnaggat hår. Eftersom han är en krigsveteran räds han inga faror. Han har fortfarande kvar sin tjänstepistol från kriget, en 9 mm Luger (AP 8, PO 4), till vilken det finns två fulla magasin.

VICTOR HAINER, AFFÄRSMAN

Egenskaper

Styrka	44	lakttagelse	48
Precision	38	Viljestyrka	44
Vighet	44	Tur	—
Personlighet	74	Tålighet	42
Slagsmål	44	Känslighet	—

Färdigheter

Svenska M 101

Bakgrund

Victor Hainer är en svensk affärsman i konservbranschen. Han är medelålders, fetlagd och har dålig kondition. Hainer är väl medveten om vilka vilka problem gruppen befinner sig i och kommer att göra sitt bästa för att kämpa med, men han orkar inte så mycket som de andra. Om Victor Hainer misslyckas med en Skräckkontroll, måste CM omedelbart göra en allmän TÅL-kontroll. Om den misslyckas drabbas Hainer av en hjärtattack och avlider inom några minuter.

Den andre passageraren på planet var Ivar Corwin, Hainers assistent. Han omkom omedelbart vid kraschen.

ENSAMMA VARGEN 8

Fasornas djungel

FINNS NU!

Magnakai