

Fjällens hunger

Detta är ett konventsäventyr som spelas med regelsystemet Dekaeeder. Rekommenderat antal spelare är 4–5 med en speltid på ca 4–5 timmar.

Författare: Martin Florin, Peter Li och Johan Stomberg.

© 2025 Dekaeeder AB. En digital version finns på dekaeder.com. Det är tillåtet att sprida äventyret och skriva ut för privat bruk.

Äventyret är en bearbetning av scenariot *High effect on target* skrivet av Sebastian Lindeberg. Bearbetningen och utgivningen är gjord med ursprunglig upphovsmakares tillstånd. Äventyret har även arrangerats under namnet *Hög effekt, hög påverkan*.

INTROTEXT

Professor Urban Folkesson hade under hela sin livstid studerat de olika arternas utbredning. Han var nu över 60 år men hade en utomordentlig fysik. Nu var han i sitt rätta element, fjällen. Där kände han till varenda art, varenda växt som trivdes i landskapet.

En förvirrad mink tittade på honom från en sten. Han hade egentligen tänkt vara ledig den här veckan men rapporten som hade kommit in från området var lite för intressant. Hans fru Anna-Karin hade som vanligt ifrågasatt hans plötsliga infall att resa till fjällen. De hade kommit överens om att bo kvar i Uppsala och inte flytta till fjällen, men han tog ändå varje tillfälle han kunde att åka upp.

När han hade passerat Görälven hörde han ett ljud i vinden, en sång. Antagligen ungdomar som campade en bit bort. Varför inte gå dit en stund? Det brukade vara trevligt att prata med andra vandrare. Han tog sikte på varifrån musiken kom, ovetandes om att det var hans sista misstag.

Den 28 maj fick Anna-Karin ett samtal från Mora lasarett. Hon kommer alltid ångra att hon inte åkte upp direkt utan valde att vänta en dag. Hennes man kom aldrig hem igen.

Ni spelar en grupp utskickade för att undersöka professor Urban Folkessons sista tid i livet. Äventyret fokuserar på utredning, mysterier och obehag i fjällmiljö.

OM DEKAEDER

Dekaeeder är ett traditionellt rollspel med inslag av samberättande och spelarinflytande. Spelarna är de som tar initiativ och driver spelet framåt, slår tärning och fattar de viktiga besluten för sina roller. Spelarna delar ansvaret för reglerna så att spelledaren kan fokusera på världen och hur handlingen utvecklas.

Till Dekaeeder finns ett flertal spelvärldar som alla spelas med dessa regler. I spelvärldarna tillkommer också regler för genrespecifika inslag och fantastik.

Läs vidare på dekaeder.com.



SAMMANFATTNING AV ÄVENTYRET

Äventyret börjar med att huvudrollerna får i uppgift att finna vad som orsakat *professor Urban Folkessons* död under hans vandring i Fulufjällets nationalpark. De ger sig ut för att hitta en märklig gnagare som tros ha bitit Folkesson och smittat honom med en okänd sjukdom.

Huvudrollerna hittar efter en vandring Folkessons campingplats där de börjar se märkliga gnagare (vilka är hallucinationer) och så småningom blir de sugna på att äta sniglar. Sniglarna sprider en utomjordisk smitta. Huvudrollerna kan successivt få information om att vårdpersonalen som tog hand om Folkesson råkat illa ut. I skogen kan de även stöta på en ilsken, smittad björn och ett par turister som riskerar råka illa ut.

Äventyret kan ta slut genom att huvudrollerna hittar nedslagsplatsen för den meteorit som sprider smittan och muterar sniglar.

VÄRLDSBESKRIVNING

Äventyret utspelar sig i fjällvärlden i nordvästra Dalarna längs norska gränsen. Miljön domineras av den vackra och storslagna naturen. Det finns enstaka byar och utspridda gårdar med fastboende samt diverse tomma semesterboenden och stugbyar. I maj, när äventyret utspelar sig, har sommarsäsongen med turister inte börjat än.

Vädret i området kan beskrivas som senvår. Myrar och marker är blöta, vårfloden är igång så även små bäckar kan bli svårforcerade, och här och var kan det finnas snöfläckar kvar. Mygg- och knottplågan har inte riktigt börjat än. Temperaturerna skiftar över dygnet från dagar med sommarvärme när naturen vaknar till liv till kalla nätter med frost.

Mobiltelefoner har bara fläckvis täckning i området och ingen alls uppe på fjället. Bäst mottagning finns i de större samhällena samt runt skidanläggningarna i Sälen.

Gördalen

Detta är en liten by i dalgången mellan Fulufjället och Drevfjället. Byn har 18 fastboende och desto fler semi-permanenta boende i fritidshus och gamla gårdar. Det finns en krog som har öppet några dagar i veckan samt en liten matbutik som säljer fiskekort och mask.

Byn ligger i utkanten av nationalparken och Kungsleden passerar byn. Det är vanligt att besökare parkerar vid byn och börjar sin vandring där. För att ta sig till byn tar man riksväg 70 via Särna och Idre.

Fulufjällets nationalpark

Nationalparken är ett populärt friluftsområde där det finns vandringsleder, skoterleder, cykelleder, längdskidspår, fiskevatten och jaktmarker. Njupeskärs vattenfall och det 9500-åriga trädet Old Tjikko finns i området.

Skidanläggningarna i Sälen

Söder om Fulufjället ligger de stora skidanläggningarna i Sälenfjällen, inklusive Högfjällshotellet och Tandådalen. Anläggningarna och stugbyarna ligger nu spöklikt öde. Det är ca 1h mellan Gördalen och Sälen om man kör på norska sidan. Riksväg 66 går genom Sälen och förbi skidanläggningarna.

Mora lasarett

Närmaste akutsjukhus är Mora lasarett, cirka 1,5h från Fulufjället. De har en intensivvårdsavdelning och en avdelning för inre medicin (lungor, mage och tarm, njurar), men ingen infektionsavdelning eller utredning av dödsfall.

BAKGRUND

För en tid sedan slog en meteorit ner i Fulufjällets nationalpark. Nedslaget var litet och väckte ingen uppmärksamhet vid tillfället. Meteoriten bar dock med sig en liten del av en utomjordisk svampgud, som strävar efter att sprida sig till högre former av liv. Skogssniglar i området åt upp svampen, vilket muterade dem så de förökade sig i högre takt och blev redskap för spridningen.

Mekanismen för spridningen är att de muterade sniglarna avger en gas som inledningsvis orsakar hallucinationer och efter en dag också en önskan att äta upp sniglarna. Om man slutar inhalera gasen – lämnar området – så upphör hallucinationerna utan bestående effekt.

Om en varelse äter en snigel blir den en värd för den utomjordiska guden. Varelsens kropp kommer att börja utveckla munnar på sina inre organ, som konstant sjunger den utomjordiska gudens namn. Sången växer i styrka tills den blir så kraftfull att varelsens kropp spricker och sången hörs klart av alla i närheten. Att höra sången förvrider en varelses verklighetsuppfattning och driver människor till vansinnesdåd.

Professor Folkesson kom i kontakt med de muterade sniglarna under sin vandring och drabbades av hallucinationer i form av märkliga gnagare. Han åt därefter en snigel eftersom han var entusiastisk över att leva av naturen, vilket gjorde honom till värd. I förvirrat tillstånd började han vandra runt och hittades vid en väg, och hamnade därefter på Mora lasarett där han avled.

Tidslinje

10 januari

Meteoriten slår ner genom snötäcket i nationalparken. Övervintrande skogssniglar under mark börjar muteras.

Början av maj

Sniglarna kommer fram och börjar sprida sig.

12 maj

Fjällvandraren Karl-Heinz Kier passerar förbi snigelområdet och upplever tillfälligtvis hallucinationer innan han måste lämna området på grund av väderomslag. Efter resan meddelar han sin bekant Folkesson om märkliga gnagare han bevittnat på Fulufjället.

20 maj

De muterade sniglarna närmar sig ett avlägset vindskydd i nationalparken.

25 maj

Folkesson anländer till Gördalen, parkerar sin bil och ger sig ut på vandringsleden.

26 maj

Folkesson börjar dokumentera märkliga gnagare och äter en snigel på kvällen.

27 maj

Folkesson blir besatt av att finna gnagaren men mår allt sämre. Han överger sin lägerplats och vandrar förvirrat ut i skogen.

28 maj

Folkesson hittas i dåligt skick längs riksväg 66 väster om Tandådalen. Han tas in på Mora lasarett och behandlas av Margareta Ulvberg. Sången är påtaglig för de som kommer nära honom och övrig vårdpersonal undviker Folkesson.

29 maj

Folkesson avlider. Ulvberg insisterar på att omedelbart göra en grundlig undersökning av den döda kroppen på egen hand. Assisterande personal blir illa berörda och lämnar arbetsplatsen. Anders Brinell kopplas in av sjukhusledningen, vilket leder till att huvudrollerna rings in.

30 maj

Äventyret startar.

HUVUDROLLER**Doktor Torstensson**

- *Koncept:* Äregirig epizootolog med sinne för detaljer.
- Deltar som expert på ovanliga sjukdomar i djurvärlden.

Polisinspektör Jönsson

- *Koncept:* Matglad polisinspektör som inte riktigt vill gå i pension.
- Deltar för att utreda dödsfallet och utesluta brott.

Civilutredare Noor

- *Koncept:* Äventyrlig utredare med aspirationer på fotografi.
- Deltar för att utreda dödsfallet (civilanställd på Polismyndigheten) samt dokumentera utredningen.
- Obs! Noors kamera är utmärkt för att dokumentera vad som sker, men hallucinationerna av gnagare kommer naturligtvis inte fastna på bild. Eskalera långsamt; först är det svårt att hinna se gnagarna, sedan är bilderna suddiga och först därefter så är det uppenbart att de inte fastnar på bild.

Jaktledare Laukkanen

- *Koncept:* Lat jägare med lokalkännedom.
- Deltar som vägvisare och kunnig på de lokala naturförhållandena.
- Obs! Laukkanens hund är bra för spelledaren att använda för att markera spår (peka i en viss riktning), varna för märkligheter (hunden får andra hallucinationer) och eventuellt stressa Laukkanen med att försöka äta sniglar.

Naturvårdare Elgström-Winzell

- *Koncept:* Hjälpsam naturvårdare med intresse för det andliga.
- Deltar som vägvisare och kunnig på området och dess vandringsleder.
- Obs! Elgström-Winzell är helt immun mot utomjordisk påverkan tack vare sin fördel God hälsa. Rollen kommer inte att uppleva några hallucinationer, känna någon önskan att äta sniglar eller bli smittad ens om hen gör det. Spelaren bör inte känna till detta.

BIOLLER

Urban Folkesson

Professor i biologi vid Sveriges Lantbruksuniversitet. 62 år, bor i Uppsala med sin fru Anna-Karin. Intresserad av friluftsliv, skidåkning, fjällvandring och den svenska fjällvärlden. Folkesson kör en silverfärgad Volvo XC90.

Anna-Karin Folkesson

Redovisningsekonom på Läkemedelsbolaget AB. 63 år, bor i Uppsala med sin man Urban. Delar sin mans intresse för fjällvandringar och natur men skulle gärna åka en vecka till en vingård i Toscana eller vandra i Spanien också.

Anders Brinell

Särskild utredare Smittskyddsinstitutet. 46 år, bor i Bromma. Brinell har ett uppdrag att utreda nya smittor och har det operativa ansvaret för utredningen kring Folkessons eventuella smitta. Han är återhållsam med informationen och vill själv analysera alla fynd, innan andra börjar tolka och sprida rykten. Han har eventuellt oanade befogenheter om smittan visar sig vara samhällsfarlig. "Säger du det, säger du det..."

Margareta Ulvberg

Specialist inre medicin, Mora lasarett. 57 år, bor i Kråkberg med sin man Kenneth. Lever ett lugnt liv och har arbetat på avdelningen för inre medicin under många år. Ulvberg behandlade Folkesson när han kom in och blev mycket intresserad av hans sjukdom och eventuella smitta. Lugn och vänlig lärarfigur som gillar att ta hand om yngre kollegor.

Terese Poppel

AT-läkare, Mora lasarett. 26 år, bor ensam i lägenhet i centrala Mora. Gör AT-tjänstgöring på Mora lasarett och är för tillfället på inre medicin. Hon deltog i behandlingen av Folkesson men blev illa berörd av sjukdomsförloppet och dödsfallet. Vegan.

Vret-Anders Karlsson

Sjuksköterska inre medicin, Mora lasarett. 37 år, bor med sambo Fredrik Berg i ett radhus i Mora. Erfaren sjuksköterska på inre medicin som gillar att arbeta med Ulvberg. Deltog i behandlingen av Folkesson men verkade ha tankarna på annat håll. Kör motorcykel.

Rickard Simonson

Polisinspektör, Mora polisstation. 42 år, bor ensam i lägenhet i Mora med barnen varannan vecka. Kollega till Jönsson. Erfaren polis som arbetat i Mora länge och nu har ansvaret för att utreda händelserna på lasarettet kring Folkessons dödsfall. Alltid lugn och metodisk, stressar inte upp sig i onödan. Dricker alldeles för mycket kaffe.

Frank Henning (Torstenssons kontakt)

Doktor i veterinärmedicin, Sveriges lantbruksuniversitet. 65 år, doktor och föreläsare i veterinärmedicin. Gemensam bekant och kollega till Folkesson och Torstensson. Kan bistå med information och råd, information om Folkessons arbete, sökningar i akademiska databaser, analys av prover och så vidare. Gubbhostar.

Karl-Heinz Kier

Murare, ALD Baugeschäft GmbH. 52 år, bor i Hamburg. Aktiv vandrare som lärde känna Folkesson vid en fjällvandring i Sarek. Besökte Fulufjället och tipsade Folkesson.

STARTA ÄVENTYRET

När äventyret börjar kan spelledaren gå genom följande frågor och punkter.

- Vill spelgruppen spela dolt eller öppet för varandra med exempelvis huvudrollernas hemligheter?
- Bör något ämne hanteras med försiktighet (våld, beskrivningar av blod och splatter etc)?
- Läs upp introtext och världsbeskrivning.
- Dela ut huvudrollerna.
- Spelarna får bestämma förnamn och kön på sina roller.
- Spelarna får presentera sina roller för varandra.
- Kort genomgång av reglerna utifrån rollformuläret.

Inledningsscenen

Huvudrollerna samlas i ett mötesrum på *Högfjällshotellet i Sälen den 30 maj*. Hotellet är tyst och tomt och skidanläggningen ligger öde, då turistsäsongen inte har börjat och det enbart finns enstaka anställda på plats.

I mötesrummet väntar *Anders Brinell* från Folkhälsomyndigheten. Han informerar huvudrollerna om att det inträffat ett märkligt dödsfall och att gruppen är samlad för att utreda vad som skett då de misstänker en ny smitta. Utredningen sker i samarbete med polismyndigheten.

- 28 maj hittas Urban Folkesson i dåligt skick, utan skor och utrustning, längs riksväg 66 väster om Tandådalen (Sälen). Han fördes till Mora lasarett och avled i en okänd sjukdom den 30 maj.
- Folkesson var professor inom biologi vid SLU. Enligt hans fru hade han varit ensam ute på en vandring på Fulufjället sedan 25 maj, och han var en mycket erfaren fjällvandrare som varit i det här området flera gånger.
- Innan han avled berättade Folkesson att han hade blivit biten av en okänd typ av gnagare. Han beskrev gnagaren som "ungefär 30 cm lång, med ett ansikte som liknade en människas, mänskliga ögon och handliknande tassar". Brinell misstänker smitta från bettet.
- Vårdpersonalen som behandlade Folkesson har inte kommit till arbetet idag och eftersöks nu. Polisinspektör Simonsson vid Morapolisen, en kollega till Jönsson, håller i utredningen i Mora.

Huvudrollernas uppgift är att försöka hitta det oidentifierade djuret. Den märkliga gnagaren behöver identifieras och undersökas för att förhindra en eventuell spridning.

Eftersom det är oklart var professorn rört sig och var eventuell smitta kan ha spridit sig, så kan det inte uteslutas att den även finns på norsk mark. Gruppen får vidta de åtgärder som krävs med tanke på tidsnöden medan Brinell sköter de formella kontakterna.

Om huvudrollerna frågar specifikt kan Brinell även berätta följande:

- Namnet på den som hittade Folkesson var Rune Tillberg, en pensionär boende i Sälen. Han kan berätta var han hittade Folkesson och att han yrade om gnagare men vet inte mer.
- Folkesson avled genom att hans kropp sprack. Enligt läkaren såg det ut ungefär som om den haft sömningar som spruckit. Sjukhusrummet är nu avstängt enligt smittskyddsprotokoll på grund av risken för smitta.
- Kroppen ska transporteras till Uppsala för obduktion men man förbereder en säker transport med hjälp av infektionsspecialister från Falu lasarett.
- Läkaren som behandlade Folkesson och undersökte hans kropp började agera märkligt, närmast som besatt av Folkessons tillstånd.

HÄNDELSER

Utredningen kan utveckla sig som följer.

Folkessons fru

Anna-Karin Folkesson åker till Mora samma morgon som äventyret börjar. Om gruppen kontaktar henne tidigt när hon fortfarande reser är hon relativt samlad och kan svara på frågor. Om de väntar med att kontakta henne så hinner hon fram till lasarettet och nekas att se sin mans kropp på grund av smittan, och är då uppriven och arg på Simonsson.

Hon agerar som en människa i chock. Hennes tankar går mellan lugnt och sakligt hjälpsam, till att tänka på hur hon och Urban träffades eller deras mysiga middag i Köpenhamn 2004, till att fundera på hur det nu blir med bytet till vinterdäck som han alltid brukade ordna eller stugan som de bokade på Österlen med Ove och Gunilla i sommar. Hon kan ge följande information:

- Folkesson har varit i området många gånger, sedan han började åka dit under studietiden. Hon har följt med på några vandringar och är också bekant med det.
- Den här resan var arbetsrelaterad. Någon hade kontaktat honom och berättat om märkliga djur, kanske gnagare, på Fulufjället. Det var nog en turist men hon vet inga detaljer. Urban blev eld och lågor och ville åka direkt.
- Hon följde inte med på resan då de egentligen hade planerat att hälsa på hennes gamle far som bor i Västerвик. Hon var irriterad på Urban för att han åkte iväg ensam, och har nu dåligt samvete för det.
- Han brukade åka till byn Gördalen och utgå därifrån när han skulle till Fulufjället.
- Han har en silvergrå Volvo XC90.
- Om de frågar specifikt kan hon nämna att han gillade att lämna vandringsleden och campa vid avlägsna vindskydd och gläntor.

Gördalen

I den lilla byn Gördalen är det mycket lugnt. En timmerbil kör förbi, en hund skäller på en gård en bit bort och en man mekar med en fyrhjuling.

- Carina, innehavaren av butiken, kan berätta att en äldre man i vandringskläder passerade förbi för några dagar sedan (Folkesson). I övrigt har de inte så många turister än.
- Magnus, mannen som mekar med fyrhjulingen, är bekant med Laukkanen. Han minns inget om Folkesson men kan berätta att han själv var uppe på Fulufjället för ett par veckor sedan, och att hunden blev som tokig runt ett avlägset vindskydd. Det fanns färskt spår av björn. Om de frågar specifikt kan han bekräfta att han hörde sång i vinden. (Vindskyddet är platsen där Folkesson campade.)
- Parisa, krögaren, kan berätta att den lokala restaurangen var stängd den dag Folkesson passerade byn. Hon var då på sitt andra jobb och vet inte vem som var där. Restaurangen serverar billig lunch för de lokalboende nu innan turistsäsongen börjat.
- På en parkeringsplats där vandringsleden startar står Folkessons bil. Bilen är låst och nyckeln kan finnas i Folkessons kläder i Mora eller packningen på campingplatsen, beroende på vad som passar äventyret. I bilen finns en tom kaffemugg, några påsar frystorkad mat, ombyteskläder och skor.

Folkessons campingplats

Obs! Spelledaren bör fråga gruppen om vad de tar med sig innan de ger sig av, med tanke på att de behöver vandra och antagligen övernatta i skogen. Av praktiska skäl är det enklast om huvudrollerna redan har med sig campinggrejer men det är bra att påminna om de praktiska detaljerna och fråga om de tar med något särskilt. De kommer inte heller ha någon mobilmottagning ute i nationalparken.

Huvudrollerna kan hitta campingplatsen på några olika sätt:

- Laukkanens hund kan spåra från bilen (en kort vandring) alternativt från platsen där Folkesson påträffades (en lång vandring).
- Magnus i Gördalen berättar om en campingplats där hunden reagerar, vilket är samma som Folkessons.
- Elgström-Winzell känner till vindskyddet som ett populärt mål för erfarna vandrare som vill lämna leden.
- Anna-Karin Folkesson kan möjligen nämna platsen.

Området i nationalparken där Folkesson campade är avlägset och får sällan besök. Det är ett vackert fjällandskap och har en flora och fauna ovanligt rik och varierad för regionen. Området är tämligen skogigt. När huvudrollerna anländer kommer de enkelt hitta lägerplatsen eftersom den ligger i en glänta.

- På campingplatsen finns ett vindskydd och en eldstad omgiven av torkställningar av pinnar. I vindskyddet ligger en vandringsryggsäck med kläder och hygienartiklar samt mat för ett par dagar (räcker ej till lång vandring).
- Bredvid ryggsäcken finns en anteckningsbok med anteckningar och teckningar av djur och växter. De senaste sidorna beskriver Folkessons vandring och visar teckningar av den märkliga gnagaren. Den sista dagens anteckning är osammanhängande och nämner sång från stjärnhimlen.
- Vid eldstaden finns en kastrull med rester av tillagad deg, växter, svampar och delar av sniglar. (Folkesson levde delvis av naturen och åt bland annat skogssniglar.)
- När huvudrollerna börjar undersöka platsen hittar de en enorm mängd bruna skogssniglar i området, fler än normalt. Skogssnigeln förekommer naturligt i regionen, och parken utgör den nordligaste punkten där de förekommer naturligt.
- En liten stig leder ner till en bäck, för tillfället översvämmad. Vid vattnet står ett par kängor prydligt uppställda med ett par strumpor bredvid. (Folkessons övergivna kängor.)

Hallucinationerna

Huvudrollerna börjar uppleva hallucinationer efter att ha varit i området i några timmar. De kommer att se och uppleva djur med humanoida drag som är mycket närgångna men ändå svårfångade, särskilt den typ av gnagare som doktorn beskrev.

Efter ett dygn kommer djuren i hallucinationerna börja sjunga en sång som blir mer och mer intensiv och lockande och det får rollerna att bli sugna att äta en snigel. Om en roll äter en snigel så upphör hallucinationerna men rollen börjar höra en märklig sång och känner en stark drift att lämna området (för att sprida sången vidare).

Spelledaren kan hantera detta genom rent rollgestaltande och beskrivande av naturen, märkliga och obehagliga djur som inte går att fånga på bild, tilltagande hunger och så vidare. Antagligen kommer någon spelare till slut nappa och äta en snigel för att se vad som händer. Om det inte sker kan spelledaren tvinga fram det med färdighetsslag för Spänst för att härda ut hungern och obehaget i skogen.

Elgström-Winzell är immun mot hallucinationerna men kan gärna uppleva andra märkligheter, exempelvis de andra huvudrollernas märkliga agerande kring gnagare och sniglar som bara de ser.

Mora

Simonsson kan med jämna mellanrum komma med uppdateringar från Mora. Alternativt kan huvudrollerna själva bege sig till Mora och delta i vissa moment.

- De tre personer som behandlade och undersökte Folkessons kropp (Ulvberg, Poppel, Karlsson) lämnade alla lasarettet i uppjagat tillstånd. Ulvberg skrek att ingen fick röra kroppen samt att hon skulle (sjungande) "fo-oo-oorska!" Poppel och Karlsson var nedstämda.
- Folkessons kropp ligger orörd i ett isolerat undersökningsrum. Ingen har fått komma in i rummet av smittskyddsskäl. Om någon tvingar sig in kommer de att se att kroppen ligger "uppspräckt" och att alla inre organ är täckta av små munnar. (Sången har avstannat när Folkesson dog.) Folkessons fötter är illa sargade av vandringen utan kängor.
- Under dagen finner de Ulvberg avliden där hon kört av en skogsväg i hög fart och krockat med ett träd. Inspelningen från hennes bilkamera visar att hon kört runt planlöst i hög fart och skriksjungit allt mer upphetsat innan hon till slut kört av vägen.
- Poppel har fått ett panikångestfall och gömt sig hemma i sängen under en hög filt där hon gråter okontrollerat. Hon håller sig undan, svarar inte i telefon och öppnar inte dörren. Framåt kvällen, eller om huvudrollerna insisterar, kan polisen bryta sig in och finna henne. Hon är inte kommunicerbar och behöver vård.
- Karlsson kom aldrig hem och hans MC är borta. Hans sambo är orolig då detta hänt förut "men han brukar alltid höra av sig igen när han kört runt en stund och lugnat ner sig". Karlsson försöker desperat köra bort sin ångest och befinner sig redan i Danmark. Polisen får så småningom fram betalkortsuppgifter som visar hans resa söderut.

Björnen

Huvudrollerna kommer hitta – eller bli funna av – en extremt aggressiv brunbjörn. Björnen verkar ha blivit galen av någon anledning och attackerar alla däggdjur den stöter på. I björnens närhet kan huvudrollerna uppfatta ljudet av sång i vinden.

Om björnen dödas eller om huvudrollerna väntar tills björnen spricker så kan de hitta mänskliga munnar på insidan av björnen. Munnarna växer på dess organ och i dess kött. Munnarna sjunger en sång som först blir intensivare när björnen "öppnas" men sedan sakta tonar ut då munnarna stillnar.

Turisterna

Huvudrollerna kommer att stöta på ett par utländska turister, John Alexander och Felicity Gilbert, som är på en romantisk vandringsutflykt i området. Om de blir oroade kommer de att rapportera huvudrollernas konstiga beteende till polisen, vilket möjligen kan leda till något. Om huvudrollerna inte hindrar dem från att gå vidare kommer de att falla offer för hallucinationerna och äta sniglarna inom ett dygn.

Nedslagsplatsen

Om huvudrollerna forskar om regionen kan de få reda på att en meteorit tros ha slagit ner i området nyligen. Nedslaget var litet och är nu överväxt, så det är svårt att hitta. Några sätt att hitta nedslagsplatsen är:

- Huvudrollerna kan försöka se var sniglarna kommer från och följa dem som ett spår bakåt. Det kräver ett slag för Natur mot 13.
- En huvudroll som ätit en snigel känner en önskan att röra sig bort från nedslaget för att sprida sången. Om en opåverkad huvudroll tvingar rollen kan den förmås att gå i motsatt riktning för att finna nedslagsplatsen.
- Elgström-Winzell kan möjligen förenas med naturen andligt och på något mystiskt sätt (slagruta, pendel) hitta nedslagsplatsen. Detta kräver ett slag för Mysticism.
- Laukkanens hund är orolig och vill bort från platsen men kan förmås att söka sig dit. Det kräver normalt inget slag då hunden är en följeslagare.
- Om huvudrollerna undersökt Folkessons telefon kan de möjligen få kontakt med Karl-Heinz Kier som tipsade Folkesson om märkliga gnagare och kan beskriva var han vandrade.

Nedslagsplatsen är fylld av skogssniglar på ett onaturligt sätt, så pass att marken är täckt av dem och huvudrollerna inte kan sätta fötterna någonstans utan att mosa en snigel. Ett hål i marken är fyllt av feta, slemmiga sniglar som ligger och gnider sig mot varandra. Gräver huvudrollerna i snigelhålet kan de hitta meteoriten, vad de nu ska göra med den.

AVSLUTA ÄVENTYRET

Här är tre sätt äventyret kan avslutas på.

Salta sniglarna

Salt är ett effektivt sätt att döda sniglar. Om huvudrollerna hittar nedslagsplatsen kan de med några dagars hårt arbete och stora mängder salt förstöra alla sniglar på platsen, vilket bör eliminera hotet. Det är däremot praktiskt svårt och antagligen ett miljöbrott att ta in stora mängder salt och sprida ut det i en nationalpark.

Andra metoder för att förstöra alla sniglar kan också fungera, så länge det förstör de flesta. Den blöta granskogen och tunna fjällbjörkarna räcker inte till för att skapa en brand (om nu huvudrollerna vill starta en skogsbrand i en nationalpark...).

Smittskyddet tar över

Ett annat slut kan vara att huvudrollerna helt enkelt ger upp, misslyckas eller blir smittade så att några hemlighetsfulla "andra myndigheter" får ta över i katastroffilmsstil. Huvudrollerna ser personer i smittskyddsdräkter myllra runt i fjällmiljön och rollerna körs iväg i en inplastad buss till ett okänt öde.

Huvudrollerna går under

Alla blir smittade, dödade av björnen eller går under på annat sätt. Det är inte ett omöjligt utfall i äventyret.

SPELLEDA ÄVENTYRET

Här är några tips kring hur äventyret kan spelas.

Komplikationer

För att utöka äventyret kan några av följande komplikationer tillstå.

Norska sidan

Det kan finnas en andra campingplats med smittade turister på den norska sidan. Att blanda in norska myndigheter tar tid och är krångligt, framförallt när det gäller en galen historia om humanoida gnagare och konstiga sniglar.

Fler turister

Huvudrollerna kan behöva hantera fler turister som är på ingång. Exempelvis kan en grupp terrängcyklister ha bokat en weekend i området så huvudrollerna behöver komma fram till hur de ska hindras. För att avgränsa området eller hindra dem på andra sätt krävs rimliga skäl och inte bara en dålig känsla i magen.

Flera nedslag

Meteoriten kan ha varit en del av en större meteorit som bröts sönder i atmosfären. Fler misstänkta nedslag kan finnas över norra Europa.

Fresta spelarna

Spelledaren kan använda dammsugare eller något annat snigelliknande bakverk eller godis för att simulera sniglarna. När en huvudroll börjar hallucinera och bli sugen på sniglar så lägger spelledaren fram en dammsugare framför spelaren. Om spelaren äter upp den så har även rollen ätit en snigel. Elgström-Winzells spelare kommer däremot inte att få någon.

DOKTOR TORSTENSSON

Koncept

Äregirig epizootolog med sinne för detaljer. (Epizootologi är läran om sjukdomar i djurpopulationer.)

Drivkrafter

Ta åt sig äran

För dig gäller det att ta plats. Du vill gärna vara i rampljuset och är det någon som ska få ära för det här så är det du. "När jag...", "Jag har nu..."

Du bejakar drivkraften när du får äran för något eller lyckas misskreditera professorn.

Se mönster

Att se mönster har hjälpt människor i alla tider men i just ditt fall har det nog gått till överdrift. Du kan lätt se mönster, planer och mening (och sammansvärjningar) i slumpmässiga händelser.

Du bejakar drivkraften när du får gruppen att agera på ett mönster du sett.

Fördelar

Färger: Statens veterinärmedicinska anstalt

Du är medlem i en känd organisation och kan anspela på den i lämpliga sociala interaktioner.

Kontakt: Doktor Frank Henning, Sveriges lantbruksuniversitet

Du har en pålitlig kontakt som en gång per spelmöte kan ställa upp med en tjänst.

Privilegierad

Du har en hög social ställning och kan en gång per spelmöte antingen bli bättre behandlad än andra, få ett enklare arbete utfört eller komma undan med något fult.

Färdigheter

- Bildning 6 (zoologi)
- Charm 3
- Diskretion 3
- Insikt 6 (detaljer)
- Natur 3
- Retorik 6 (härskartekniker)
- Farkoster, Hantverk, Mysticism, Närkamp, Skytte, Språk, Spänst, Världsvana – alla 0

Språk

- Svenska (modersmål)
- Engelska (flytande)
- Tyska (begränsad)

Tillhörigheter

- Jobbdator med medicinska databaser
- Arbetsväska av finare snitt
- Exklusiv analogklocka med alla funktioner (kompass, barometer)

Tillstånd

- Energi: 1 av 2
- Skador: inga

Huvudroller

- Doktor Torstensson
- Polisinspektör Jönsson
- Civilutredare Noor
- Jaktledare Laukkanen
- Naturvårdare Elgström-Winzell

POLISINSPEKTÖR JÖNSSON

Koncept

Matglad polisinspektör som inte riktigt vill gå i pension.

Drivkrafter

Känna sig behövd

Du borde nog egentligen ha gått i pension redan men vem skulle du vara utan ditt jobb? Barnen behöver dig inte, din partner klarar sig bättre själv men du vill vara behövd.

Du bejaktar drivkraften när du gör något som andra behöver av dig.

Ett gott mål mat

Du gillar att äta gott och en måltid är en av dagens höjdpunkter. Vem älskar inte en dubbelinbakad calzone med extra ost och bearnaise?

Du bejaktar drivkraften när du får gruppen att ta en omväg för att äta eller när du får dig ett riktigt skrovsmål.

Fördelar

Menande blick

Du kan kommunicera med andra huvudroller utan ljud.

Färger: Polisen

Du är medlem i en känd organisation och kan anspela på den i lämpliga sociala interaktioner.

Seglivad

När du får kamratvård för skador lyckas det automatiskt utan färdighetsslag.

Färdigheter

- Charm 6 (övertala)
- Farkoster 3
- Insikt 3
- Skytte 3
- Språk 6 (dialekter)
- Världsvana 6 (söka information)
- Bildning, Diskretion, Hantverk, Mysticism, Natur, Närkamp, Retorik, Spänst – alla 0

Språk

- Svenska (modersmål)
- Svenskt teckenspråk (modersmål)
- Engelska (flytande)
- Norska (flytande)
- Finska (begränsad)
- Danska (begränsad)
- Tyska (begränsad)

Tillhörigheter

- Tjänstevapen pistol
- Omålad radiobil
- Kommunikationsradio

Tillstånd

- Energi: 2 av 3
- Skador: inga

Huvudroller

- Doktor Torstensson
- Polisinspektör Jönsson
- Civilutredare Noor
- Jaktledare Laukkanen
- Naturvårdare Elgström-Winzell

CIVILUTREDARE NOOR

Koncept

Äventyrlig utredare med aspirationer på fotografi. (Civilutredare är en civilanställd brottsutredare på Polismyndigheten.)

Drivkrafter

En ny upplevelse

Du vill uppleva något nytt och äventyrligt. Den grå vardagen är inget för dig. Tänk att få uppleva något som någon annan aldrig har gjort!

Du bejakar drivkraften när du gör något nytt som ingen i flödet har gjort förut.

En bra bild

Tänk om du kunde få ett foto på det, något unikt, något som skulle göra dig berömd...

Du bejakar drivkraften när du får till en riktigt bra bild.

Fördelar

Energisk

Din pott för energi är en poäng större.

Litet sömnbehov

Du kan en gång per spelmöte slippa åsamkas tillståndet Utmattad från sömnbrist.

Våghalsig

Du får +2 på maximalt eskalerade färdighetsslag.

Färdigheter

- Bildning 6 (söka information)
- Farkoster 6 (cykel)
- Insikt 3
- Natur 3
- Spänst 6 (ultralöpning)
- Världsvana 3
- Charm, Diskretion, Hantverk, Mysticism, Närkamp, Retorik, Skytte, Språk – alla 0

Språk

- Svenska (modersmål)
- Arabiska (modersmål)
- Engelska (flytande)

Tillhörigheter

- Systemkamera med tillbehör
- Trail-cykel (bak på radiobilen)
- Jobbdator med polisiära databaser

Tillstånd

- Energi: 2 av 3
- Skador: inga

Huvudroller

- Doktor Torstensson
- Polisinspektör Jönsson
- Civilutredare Noor
- Jaktledare Laukkanen
- Naturvårdare Elgström-Winzell

JAKTLEDARE LAUKKANEN

Koncept

Lat jägare med lokalkännedom.

Drivkrafter

Ett fällt djur

Du har en önskan att fälla djur. Gärna så exotiska djur som möjligt men du vill i alla fall kunna stå upp och säga att det var du som sköt djuret.

Du bejakar drivkraften när du fäller ett byte.

Det kan någon annan göra

Du gillar att peka med hela handen. Helst av allt skulle du bara vilja hålla på med jakt och fiske men nu när världen ser ut som den gör så behöver du ju fortfarande jobba. Det hindrar dig däremot inte från att se till att andra gör grovgörot.

Du bejakar drivkraften när du får någon annan att göra en syssla som du egentligen borde ha gjort.

Fördelar

Djupa fickor

Du kan en gång per spelmöte ta fram ett användbart verktyg eller föremål som inte tidigare nämnts i spel, men som du rimligen kunde haft med dig.

Följeslagare: hunden Turbo

En osedvanligt intelligent, drivande jakthund.

Mörkervana

Du kan agera lika väl i mörker som i dagsljus.

Färdigheter

- Hantverk 6 (snickare)
- Insikt 3
- Natur 6 (fjällen)
- Närkamp 3
- Skytte 6 (småvilt)
- Spänst 3
- Bildning, Charm, Diskretion, Farkoster, Mysticism, Retorik, Språk, Världsvana – alla 0

Språk

- Finska (modersmål)
- Svenska (modersmål)
- Engelska (begränsad)

Tillhörigheter

- Drilling (kombinationsgevär hagel/kula)
- Höjd pickup med hundburar bak
- Jaktryggsäck med campinggrejer

Tillstånd

- Energi: 1 av 2
- Skador: inga

Huvudroller

- Doktor Torstensson
- Polisinspektör Jönsson
- Civilutredare Noor
- Jaktledare Laukkanen
- Naturvårdare Elgström-Winzell

NATURVÅRDARE ELGSTRÖM-WINZELL

Koncept

Hjälpsam naturvårdare med intresse för det andliga. (Naturvårdare ansvarar för skog- och markskötsel samt att sköta om friluftsområden, vandringsleder och vindskydd.)

Drivkrafter

Naturens frid

Du älskar friden och harmonin i att vistas i naturen och känna dig som ett med alla växter och varelser runtom dig. Skogsbad, meditation i det gröna, lyssna på vinden i träden...

Du bejakar drivkraften när du har en andlig naturupplevelse.

Barmhärtig samarit

Du tar gärna tillfället i akt att hjälpa andra, i synnerhet de svaga och utsatta. Goda gärningar är grunden för en god värld och för egen harmoni och karma.

Du bejakar drivkraften när du hjälper någon utanför gruppen med ett problem de har.

Fördelar

Assist

Du kan en gång per spelmöte spendera din energi åt en annan roll.

Friskus

Du kan bortse från alla effekter av hälsotillståndet skadad.

God hälsa

Du blir aldrig sjuk i naturliga sjukdomar och får aldrig mer än mild sjukdom av gifter eller droger.

Färdigheter

- Bildning 3
- Diskretion 6 (natur)
- Hantverk 3
- Mysticism 6 (healing)
- Natur 6 (naturvård)
- Spänst 3
- Charm, Farkoster, Insikt, Närkamp, Retorik, Skytte, Språk, Världsvana – alla 0

Språk

- Svenska (modersmål)
- Engelska (flytande)

Tillhörigheter

- Sjukvårdsväska
- Mörkerkikare
- Pickup lastad med verktyg

Tillstånd

- Energi: 1 av 2
- Skador: inga

Huvudroller

- Doktor Torstensson
- Polisinspektör Jönsson
- Civilutredare Noor
- Jaktledare Laukkanen
- Naturvårdare Elgström-Winzell