VARGA-

VINTER

eller

"Stäng dörren, det drar!"

Ett Mutantäventyr för Mutant 2 av Björn "T.Z." Kauppi, D7

INNEHÅLL

1 : Inledning
2 : Introduktion och intrig
3 : Karaktärerna
4 : Resan till Jotånger
5 : Mötet med byborna
6 : Bybornas fynd
7 : Vad har hänt?
8 : Byn i övrigt
9 : Resan till Enklaven

1. Inledning

De tre yviga granarna stod trotsiga mitt i den karga ödemarken. Runt omkring dem var ett stort område som var helt dött på vegetation. Trehundra meter bort började den djungel som svepte in hela det vintriga landskapet i en slags grön-vit märklig slöja. Snön låg ny på marken och det hade börjat blåsa upp. Ovanför de tre granarna cirklade en flock vildfåglar. En punkt undvek de dock. Punkten rakt ovanför granarna var som en tabu zon för fåglarna. Snön yrde mer och mer, och inte ens vargflocken som strövade förbi kunde se något. Stämningen var förtätad och kuslig. Fast mest råkall. Temperaturen kröp återigen under trettio grader. Vargavinter. Igen. Fast denna gång var det annorlunda. På något sätt. En orange bandvagn stannade i skogsbrynet.

2. Introduktion och Intrig

Äventyret tar oss med på en färd till urskogen där det en gång för alla slagits fast att naturen bestämmer. Nu bestämmer den sig för att ställa till sattyg. För sattyg blir det, när en bybo oavsiktlig öppnar en enklav och släpper lös ett smittat experimentdjur som får härja fritt. Djuret har PESTEN, den som ödelade, eller åtminstone tvingade ner, mänskligheten i enklaverna från första början. När rollpersonerna tränger in i äventyret är det fråga om en forskningsexpedition till lägre fjälltrakter, där en gammal karta visat på läget för en enklav/forskningsstation.

Rollpersonerna kommer att upptäcka en galen man som vet lite om enklaven, och de kommer snart in i själva enklaven, efter ett möte med en trädkult. Där får de leta i enklaven, och försöka tyda det de ser. Hela tiden kommer en olycksbådande känsla att vila över gruppen ("I've got a bad feeling about this!", Han Solo, Star Wars).

Så snart gruppen rört sig lite i enklaven kommer de att inse att allt i hela enklaven har gått en ohygglig död till mötes, och att något har GNAGT på dem. Det är VARGEN, som har PESTEN, som gjort det. Den är intelligent, och försöker nu utrota de som hotar dess existens. Ledtrådar till Vargens existens får man när man undersöker enklaven, och man kommer då dessutom att utsättas för en attack av VARGEN.

Hela tiden får man svaga indikationer på att VARGEN, tillsammans med alla de djur som fanns där en gång, lider av den sjukdom som planetens forna invånare dukade under för. Det framgår av ett otal dokument, som man finner brottstycken av, som man måste pussla ihop, från olika håll i enklaven.

Efter idogt pusslande kommer man fram till vad dels anläggningens syfte var, vilket man inte fått fram ur den galne alkoholistknarkaren (Max), dels sett vad VARGEN ställt till med (man hittar platsen där man kopplade ihop vargen med cyberdatorn, och vilken förstörelse som blev där, via en gammal anteckningsdator. Man måste då ta ställning till vad man ska göra.

Här kan äventyret gå enligt många olika spår, men inget är direkt fel eller rätt. Se bara på vad gruppen gör, och sätt betyget efter:

a) rollprestationer och b) äventyrets slutförande.

3. KARAKTÄRERNA

Karaktärerna som deltar i äventyret är fyra forskare som kommer från spjutspetsen av Pyris elit. Alla är NFM, som av olika anledningar valt att arbeta för Pyrisamfundet.

Vera Moodysson, 32, Geolog
Claes af Segerstedt, 42, Bakteriolog
Ragnar Höök, NFM, 37, Krigshistoriker
Frein Forleigh, NFM, 64, Matematiker

Vera **ägnade sig innan katastrofen åt att besöka glaciärer och gamla vulkaner, och se om det fanns ett sätt att förutsäga hur jorden skulle reagera. Kort sagt, öka tiden man fick på sig att förvarna om dylika ting.**
Hon är öppen och tolerant, vidsynt och ärlig och älskar sina medmänniskor, det var ju trots allt inte de som såg till att bomba världen till aska. Hon lider av skuldkänslor för det, kombinerat

med en vilja att försöka ställa saker och ting till rätta. Obotlig optimist.
Citatet: "Men om vi nu alla hjälps åt här…"

Claes **studerade (antibiotika-) resistenta bakteriestammar och det nya viruset från Mars. Har studerat de olika nyframsprungna rasernas uppsättningar gener och sett deras resistens mot olika saker. Rasist, ogillar mutanter å det starkaste. Tycker personligen att de borde förgöras, men visar endast sitt totala förakt bland likasinnade. Funderar på att skapa ett virus som de inte är resistenta mot. Bitter.**
Citatet: "Var det det HÄR jag vaknade upp till?!?"

Ragnar **är specialist på eran under och efter andra världskriget, och det som i slutänden blev tredje världskriget. Läste konfliktsimulering vid Nordiska Unionens högkvarter i Stockholm. Pacifist, ogillar dock mutanter och ser ner på de ointelligenta. Dyrkar ceremoniel, pompa och ståt. Skulle om han fick som ha ville, arbeta på krigsarkivet, men det blev aldrig så. Specialintresse: sprängämnen och tändmedel. Lojal mot Claes.**
Citatet: "Den amöban? Pah! Aldrig att den klarar nåt så intelligenskrävande!"

Frein **studerade inget alls, utan har bluffat sig fram med sin utvecklade telepatiska förmåga och otroligt skarpa intellekt. Dricker alldeles för mycket, och drar gärna historier om din ungdom som upptäcktsresande. Berättar gärna anekdoter för sina medarbetare, sätter sig dessutom gärna med ett glas närhelst det passar, d.v.s. jämt. Svårt att hålla sig nykter i mer än 12 timmar. Cyberimpl: ANTIBAKSMÄLLEAGGREGAT (fungerar bara ibland då det gång på gång överbelastats) och FOTOMINNE. Gillar spänning.**
Citatet: "Aschå, jag schka berätta om Bischcaya! Aschå, va? Baargh! Daäääer luoååg vi, bunkrade i Biscaya… kocken schkulle, förstår ni, juscht gå ut ur kabyssen, när…"

GEMENSAM UTRUSTNING

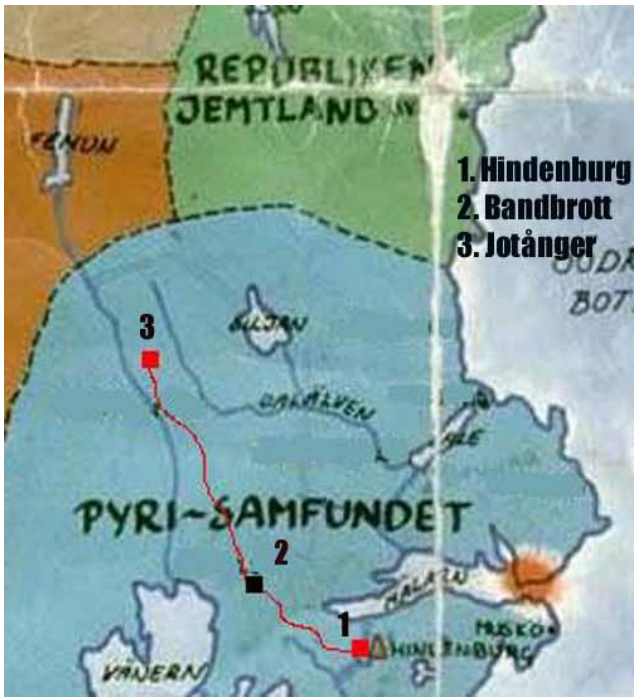
Den gemensamma utrustningen har de fått för att expeditionen bedöms som så viktig att den har prio ett i forskningsbudgeten. Därför är gruppen utrustade med dels en bandvagn från de gamlas tid. Olyckligtvis för gruppen är det endast Frein som kan köra den. Man har även ett gyrojetgevär kaliber .45 (se reglerna för speldata), med tjugo raketer och en låda med energihandgranater

(12 st.). De har även med sig ett mindre antal sprängladdningar (ett tiotal olika stora), ifall de skulle tvingas spränga sig fram någonstans. M.a.o. är gruppen väldigt rikligt utrustad, men det visar bara på Pyrisamfundets inställning till sådana här fynd.

Som standardutrustning i bandvagnen ingår även en motorsåg, ett extra drivband, en kortvågsradar, en lätt kulspruta i pintel (man sätter på sig en hjälm och styr kulsprutan med fjärrkontroll) och lättare pansar. Den drivs av en fusionsreaktor som endast behöver vatten/snö. All övrig utrustning är från Pyrisamfundets manufakturer (föregångare till fabrikerna) och därmed av skiftande kvalitet. Tanken är att man med denna ska ta sig till basens närhet och använda den som bas. Vagnen har ett litet kök/pentry för fyra personer och mat för en månad. Allt är torrskaffning, så vatten behövs ordentligt.

Dessutom ingår i en liten speciallåda, förstoringsglas, solglasögon, två par snöskor (de andra två paren som SKULLE finnas har någon redan sålt för en bilig penning, men det är en annan historia), skidor och stavar för fyra man och en Toxyrad, som man kan mäta olika sakers giftighet med, och se om det är ätbart eller ofarligt i alla fall för en människa.

Övrig gruppmateriel är en kikare med avståndsmätare, två tuber huvudvärkstabletter, en tub med zinkpasta, en tub med solskyddsolja, tre tuber med strålningsmotmedel, d.v.s. utsätts man för radioaktiv strålning gör man klokt i att klämma några såna här, fyra (var sin) biodräkt, som gör att man utan problem kan vistas i rum med dödliga virus, så länge dräkten är hel, d.v.s. utan skada. Dessa är alla reglerbara i storlek, vilket gör att man lätt får på sig extra skydd under, om man tycker sig behöva det.



4. Resan till Jotånger

Avståndet till den närmaste byn på kartan är över tio mil, och detta kommer att ta rollpersonerna ca en dag att genomföra, p.g.a. de svåra förhållanden som möter dem. Efter tre timmar färd går nämligen det högra

drivbandet av, och Frein får göra sig nyttig i fyra timmar.

Initialt ska inte gruppen möta något men efter bandbytet har det mörknat på lite, eftersom det är vinter sker detta redan vid tretiden och DÅ kan det hända saker.

HÄNDELSETABELL

25% risk att något oförutsett inträffar per halvtimme. Gruppen kan ta sig till Jotånger efter sju (7) timmar, vilket ger fjorton(14) slag.

1T10

1: Kulsprutan upphör att fungera p.g.a. avsliten kabel. Repareras av Frein på femton (15) timmar. OBS! Den indikerar själv inne i vagnen att något är trasigt.

2: Ett av fönstren får ett rikoschett av ett stenskott och går sönder. Medför väsentligt ökat drag om man inte tätar det. Dessutom får den som råkade stå närmast en SP.

3: En Landhaj attackerar gruppens fordon (som dock står pall). Skräm gärna upp rollpersonerna så de blir rädda om sin materiel.

4: Trasig säkerhetsrobot vid grind till ett gammal industrikomplex. Grinden står på vid gavel, och ett flertal muterade djur festar på en nygrillad köttbit av något slag innanför grinden. Aktiveras roboten försöker den först fösa undan de muterade djuren, sen bestämmer den sig för att djuren inte är mänskliga och försöker skjuta dem. Standardrobot enligt grundreglerna. Kan inte lämna några som helst värdefulla upplysningar då dess talorgan klappat ihop.

5: Två lantmätare åker på vägen och kan erbjuda rollpersonerna sin ovärderliga hjälp. De färdas på en snöskoter i rakt motsatt riktning med kartor (som på långt håll, nedstuckna i rör, och i dålig sikt påminner om stora kanonrör) som hjälper rollpersonerna att komma fram snabbare. De hälsar att värdhuset Gyllene Tranan ligger endast en timme bort, det är bara att följa deras skoterspår. Man säljer inga kartor, eftersom man arbetar för Pyrisamfundets militär, men ber att rollpersonerna ska hälsa till T.Z. och Manke i Jotånger så får de säkert lite hyggligare priser.

6: Frein upptäcker till sin förvåning att vagnen är utrustad med ett STORT raketgevär. Genom att trycka på en vit knapp märkt "R" sköts en stor raket iväg och mejar ner en dunge skog i närheten. Ett magasin visar på två kvarvarande raketer.

7: Rollpersonerna upptäcks av landsvägsrånare och man måste försvara sig. Rövarna är beväpnade med varsin Musköt 10 mm och har 25% chans att träffa. De har vardera fem skott och är 1T4+2 till antalet. De försöker slita upp dörren och slänga in en handgranat. De flyr om mer än hälften dödas, då de ger sig av inåt skogen igen. De kan spåras till ett litet tillhåll intill där man hittar 1402 kronor, 39 skott till musköterna och en tunna krut som räcker till omladdningen.

8: Träd har fallit över en vagn där en familj om fem muterade personer nu sitter fastklämd och grillar familjens häst. Om rollpersonerna tar med sig dem till nästa by får de en trasig kikare i belöning av fadern. Om man inte gör det utan struntar i gruppen, dra av ett poäng från gruppens slutpoäng. Dödar man de försvarslösa människorna får man FEM minuspoäng.

9: Gruppen kör vilse och kommer till en klyfta som en bro från de gamles tid överbryggar. Bredvid står en lång ansiktslös man i svarta kåpor och vill att rollpersonerna besvarar TRE frågor.
1) Vad heter gruppens medlemmar?
2) Vad är deras uppdrag?
3) Läser de Playbeing, PolisGazetten eller Glanspåsten?
Sen släpps de över och får ett nummer med sig av den tidning de föredrog. Mannen är förvirrad och kan inte svara på några frågor. Om man frågar honom något svarar han efter en lång tvekan: "... det vet jag inte!!" och springer över klyftkanten. I mannens resväska ligger ett exemplar var av de tre upplästa tidningarna. Gruppen kan utan vidare navigera rätt efter denna hemska händelse.

10. SL bestämmer något RIKTIGT otrevligt/trevligt.

5. MÖTET MED BYBORNA

Vid byn Jotånger möts man av en skara barn, som aldrig sett en sån här annorlunda sak förut. Människorna är

misstänkamma mot främlingar, och barnens manas snabbt in, Det känns som om något skylls på rollpersonerna av någon anledning.

Stämningen blir inte bättre när ett par bårar bakpå två hästar kommer in till byn just när rollpersonerna glassar in i sitt fina terrängfordon. Om de är smarta och ställer det utanför blir inte mottagandet lika fientligt. Man möts av en beväpnad skara män med flintlåsgevär och får lämna ifrån sig ev. synliga vapen (man är inte så nogräknade i vildmarken) om man vill komma in i byn.

6. Bybornas fynd

I byn har man gjort en makaber upptäckt: Två av byns skogshuggare har påträffats döda i trakten dit rollpersonerna ska åka. Dessutom har spår setts efter både ultratiger och något annat, som man kan beskriva som en stort tassavtryck eller något som går på ömsom två ben, ömsom fyra.

7. Vad har hänt?

Vill man göra en medicinsk undersökning av de båda dödade nekas man, men om man ger en liten "deponering" kan saken alltid diskuteras. Lämplig storlek på mutan är ca 500 kronor. Man kan också smyga sig in på natten och gör sin undersökning.

Man (Claes) upptäcker då att de båda inte utsatts för några slag och/eller hugg, dock lidit av svåra konvulsioner i dödsögonblicket (kramp i kroppsdelar). Dessutom har något stort ätit av dem. Gruppen har bara tillgång till de allra enklaste redskap, så det gör att analysen inte blir fullständig.
Claes ser dock genast att det rör sig om tydliga tecken på PESTEN, och borde, om han är smart, genast bränna kropparna.

Vad som hänt är att männen stött på enklaven. När de gått en bit längre in i enklaven attackerade en varg dem och åt av

dem. Dock hade de innan dess fått pesten av att ha gått ner i enklaven och utsatts för de marsianska mikroorganismen. Vargen har utvecklat resistens mot organismen (Pesten), så han blev inte sjuk. Man hittade vargen i full färd med att tugga på dem strax innanför skogsbrynet vid enklaven. Där fanns ingen pest, så man hade tur att man klarade sig.

Byborna har INTE utsatts för pesten, och gör det inte heller, men eftersom man diskuterar en expedition är det upp till rollpersonerna att övertyga dem om att låta bli.

8. Byn i övrigt

Byn har en smed och ett litet antal affärer, mest för genomresande. Man är självhushållande med det mesta, men handlar med timmer, som man flottar längs med en näraliggande älv, och man har precis hittat en järnmalmsåder, som man ännu så länge inte kan bedriva drift i, eftersom redskap för utvinningen saknas.

Två affärer av intresse är Gregorij's Trä, där resande pådyvlas amuletter i svärtat trä, för resor och liknande, för behandlig av sjukdomar etc. Drivs av en ryss som kommit som båtflykting för ett antal år sen. Är i själva verket en NFM som efter att ha satts i stasis efter ett begånget mord vaknade i en äventyrares källare, bröt sig ut, dödade äventyraren och stal hans båt (Åland). Numera är han hederlig, och lismar för sina kunder. Affärsman ut i fingerspetsarna.

Den andra är Adrians TECHNO, som säljer diverse underliga prydnadsföremål, av varierande ursprung. Vissa av hans saker är bara skräp och krimskrams, men det finns ett par användbara saker från tiden före katastrofen, som man kan få köpa, om man lyckas behärska sin glädje då man finner att det är saker som går att använda.

Bland de saker som finns är bl.a. ett fungerande energipaket typ B, ett par polariserande glasögon (som ligger inbakade i

ett konstverk "för köket"), en vinsch (30 m wire) med motor och en neuronpiska[1] med fungerande energipaket.

Sakerna kan köpas för runt tvåhundra kronor, och om man byter till sig något, exempelvis mot en liten fickdator eller liknande (som ju Adrian faktiskt inte kan använda, men som han sen säljer till Gregorij) får man en bra affär.

Byns Gyllene Trana

På Gyllene Tranan, byns lokala värdshus, går redan ryktena om vad som orsakat de bägge männens död. Några menar att de fallit offer för ultratigrar, andra menar att kylan tog dem, och att de sen utsatts för asätare, medan åter några menar att man kommit åt någon helvetisk tingest från De Gamles Tid. Denna teori får allt mer och mer stöd vartefter kvällen går.

Det går även rykten om småfolk och andra underligheter i skogen och historierna varierar i våldsamhet och sanningshalt, men att det FINNS något därute, det kan alla enas om.

9. Resan till Enklaven

Byns äldste heter Efraeem och insisterar på att få ge rollpersonerna något litet med sig på resan ("Det är kutym!"). Det rör sig om en liten MMO-kub[2] som påträffats vid en av de döda männen. Den är dock trasig, och går inte att repareras. Byäldsten vill ge rollpersonerna något som liknar en lyckobringare.

Byn ligger inom en halvtimmes färd, och om rollpersonerna vill får de med sig en guide, en av de som hittade de döda. Guiden kortar i så fall av resvägen med hälften, men eftersom han rider en fjällhäst, tar det i alla fall samma tid, eftersom hästen INTE går att ta på bandvagnens tak. INTE.

---

[1] se app. B
[2] se app. A

Under resan till enklaven sker följande två obligatoriska möten, med några minuters intervall. Först stöter gruppen på en underligt klädd skogsman (?) som pekar mot dem med ett raketliknande vapen. Detta TORDE få rollpersonerna att kliva ur, eftersom det är det han vill. Om/när han fått ut alla ur vagnen säger han något på ett språk som rollpersonerna förstår, det är nämligen de gamles språk Interlingua! Han kan inte skandiska.

Obligatoriskt möte 1:

Max Trostedt

Mannen är en överlevande nedfryst från enklaven, men har pumpat sig full av vaccin, antidepressiva medel och alkohol. Han heter Max Trostedt, och var en av de få överlevande som var immun mot pesten, men som inte klarade den ensamhet det innebar att inte komma ut ur enklaven. Han vill bara ha mat och har irrat omkring, skjutit vargar och sen ätit dem, förklarar han.

Han är yvig i sina gester och verkar överlycklig om rollpersonerna avslöjar att de förstår honom. Han vill veta varifrån de kommer, och får han veta det, så säger han bara att han inte hade en aning om att det fanns fler, han bara ler och flinar som en dåre. Vilket är precis vad han blivit efter femton år utan att se en människa, och med en cyberdator som begick självmord med hjälp av sina robotar.

Om man frågar var enklaven ligger är det upp till SL att bestämma om följande sker: Max siktar och bränner av pansarvapnet (det är ett engångsvapen) mot rollpersonernas terrängbandvagn, och det är 50% chans att skottet träffar. Detta får du bedöma helt efter eget huvud.

Vad som därefter händer får du bestämma. En teori är att rollpersonerna knackar honom eller helt sonika skjuter

honom. Han har då trott att rollpersonerna är andar från en gången tid och vill inte ha med dem att göra.

En annan reaktion är att han visar vägen till enklaven, men ABSOLUT INTE vill följa med ner. Rollpersonerna kan binda honom, och låta honom ligga i terrängbandvagnen. En annan lösning är att man låter honom vakta bandvagnen, vilket faktiskt är det smartaste, eftersom det annars kommer att ske ett överfall så fort rollpersonerna visar sig igen utanför enklaven. Se slutstriden. Han är värdelös i strid, utom med pansarvapnet, och det har han bara EN gång.

Max är en galen alkoholist, som de senaste åren försökt ta sig ut ur enklaven, och plötsligt en dag upptäckte att en del av taket rasat in. Det var resultatet av att en av byborna försökt öppna enklavens dörr, och kommit in. Då slet sig ett extremt långlivat försöksdjur som avsiktligt smittats med PESTEN, en muterad varg, och bet ihjäl den olycksalige bybon.

Obligatoriskt möte 2:

Den heliga ekens kult

Det andra mötet sker precis då man anlänt till det fält som enligt kartan är gränsen för de yttre bostadsmodulerna i enklaven. Man passerar genom en liten konstig allé, där det verkar som om någon antingen besprutat med ett mycket starkt ogräsbekämpningsmedel eller kört i spår dagligen, eftersom det är två väl synliga, regelbundet formade spår, inte alltför olika terrängvagnens bandspår.

Spåren leder fram till en gammal ek, som av storleken att döma väl kan vara över tusen år. Eken är fortfarande levande, och i eken ligger mängder av olika saker, vilka lagts dit av en trädkult i närheten, som dessutom bevakar sin helgedom. I den täta skogen ser man den på över tvåhundra meters håll, eftersom den är nästan 40 meter hög, och den snörräta allén slutar vid trädet.

Kulten består av en stor samling förvildade IMM som med jämna mellanrum offrar olika saker de hittar till eken. Kulten bor intill, i grottor som de inrett med fällar av djur, och klarar sig tack vare en näraliggande naturlig källa med vatten intill. De har ett eget språk som består av olika tecken, naturhärmningar och höga visslingar (ung. som språket waildyth i SRR). De kan liknas vid en stenåldersstam.

Ledaren övervakar alltid kultplatsen med tre män, och det brukar ses som ett heligt uppdrag, och eftersom stammen inte är större än ca 50 (varav ca 35 män) individer, får man rotera vakterna rätt ofta. I vaktombytesritualen ingår att knäböja och göra en serie rituella tecken framför stammen innan vakterna skiftas, ungefär var fjärde timme. Det upptäcker man om man avvaktar lite och inte genast går fram till eken.

Om rollpersonerna börjar undersöka eken på något sätt, och inte lyckas med sina Finna dolt – slag, ser de inte de runda svartmålade stenar som placerats ut i cirklar (ungefär som i "Blair witch project"), förrän de hör en hög busvissling femtiotalet meter därifrån. Det är vaktposterna som ser sin helgedom vanhelgas, och som meddelar de andra i grottorna att de måste skynda sig dit och skydda den heliga eken.

Om man inte på något sätt oskadliggör vakterna innan de hinner larma får rollpersonerna genast svårigheter, eftersom det då innebär att man inom 1T3+2 minuter måste börja oskadliggöra starka smidiga män med träspjut som anfaller besinningslöst, påverkade av en giftig rök de inhalerat (inför en större strid bränner man bark från diverse giftiga träd för att dämpa fruktan och döva ev. smärta som kan uppkomma).

Totalt anfaller alltså 25 män, endast de allra äldsta och yngsta stannar för att vakta eller döda kvinnorna om det behövs.

Om man tar det lugnt

Om man istället avslöjar sig för vakterna, och ger sig ut med händerna i vädret, kanske inte på kultplatsen, ger vaktposterna ifrån sig överraskade rop och börjar tjattra

inbördes. Om inte rollpersonerna gör något springer en av vaktposterna iväg och hämtar byns ledare, en man som på ytterst stapplande Interlingua kan göra sig förstådd med rollpersonerna. Om man klarar ett svårt INT-slag förstår man vad han säger, om än med stor risk för missuppfattningar.

Vid ett eventuellt förfaringssätt som ovan vaktar de kvarvarande vakterna (2) rollpersonerna. De ser inte efter om det finns fler i terrängen, men de uppträder ytterst hotfullt och tar rollpersonernas synliga vapen ifrån dem. När ledaren kommer befaller han att rollpersonerna ska bindas och föras till boplatsen, där de kommer att beskådas av resten av stammen.

Ledaren förklarar bryskt att rollpersonerna måste offra något för att få leva, och att stammen tillsammans kommer att avgöra om offret är stort nog för att de ska skona RPnas liv. Offrar rollpersonerna något av metall kommer stammen med all sannolikhet att spetsa rollpersonerna direkt, eftersom de anser att allt som är gjort av metall är orent och tabu, om de sen inte offrar allt de har.

Vad man kan offra för att rädda livhanken är något som tillverkats i antingen plast eller trä, och som har synbar nytta för stammen. Exempelvis skulle man kunna offra förstoringsglaset om man visar att det går att göra upp eld med det när solen är framme. Då skulle stammen släppa rollpersonerna fria med en gång och dessutom vaka över dem under resten av äventyret. T.o.m. strida mot ultratigrar för deras skull, och även vargar. Det kommer de i så fall att göra vid den stora slutstriden där de går till rollpersonernas sida.

Annars binder man rollpersonerna och sätter dem i en flod, som just håller på att svämma över, och om inte rollpersonerna tar sig därifrån kommer de att drunkna och äventyret är slut.

10. Vargen

Vargen är en mycket intelligent best, som ibland går på alla fyra och ibland har otroligt ont i händerna. Det kommer sig av

att vargen börjat mutera spontant, och utveckla griporganen, hjärnan och resistens mot olika former av sjukdomar.

Vargen har antagit ett namn, nämligen Boris, och insisterar på att bli kallad det om rollpersonerna får tag i honom. Han kan prata, men det låter fruktansvärt, men med mycket möda kan man förstå honom.

Vargen kommer om den får syn på rollpersonerna att bevaka dem för att se om de tar sig in i enklaven. Gör man det sammankallar han de vargar han kan (trettiotalet stycken, inom 1T3 timmar) för att vänta på rollpersonerna då de kommer ut. Detta är upptakten till den stora striden som kommer att utspela sig i slutet av äventyret.

Det enda sättet som man kan undvika den på, eller åtminstone förbättra oddsen inför är att rigga upp olika minor/sprängmedel runt terrängvagnen och ordna med en snabb reträttväg, kanske bana lite väg så man snabbt kan skaka av sig förföljare.

s11. Enklav D BVL (Defensivt bakterie-viruslabb)

Enklaven byggdes under de sista åren av Pesten, och syftet var att forska vidare kring pesten och ev. vaccin och liknande. Man experimenterade med olika virus, och utsatte försöksdjur för experiment av olika slag. Dessa kreationer dog alla utom ETT; en muterad varg. Efter att viruset tagit sig in i en skyddad ventilationsgång och utplånat människorna däri fick vargen kontakt med datorn. Datorn sammankopplades med vargen, som tog över och fick datorn att begå självmord.

Ledtrådarna

Man måste hitta flera saker för att ledtrådarna ska ge resultat:

* Den MMO-kub som kvarlämnats av den siste överlevande, allra längst ner i enklaven
* Den