

EN VINTRIG ARTIKEL TILL
HJÄLTARNAS
— TID —
HEJ, MITT
VINTERLAND

TEXT: KRISTER SUNDELIN
BILD: JOHN BARKESTEDT, KRISTER SUNDELIN

Av våra hjältar i *Hjältarnas tid* är det prins Vassily, Sigrid och Nypon som är mest vana vid vinter och uppskattar årstiden mest. Det är inte ovanligt att det plötsligt utväxlas snöbollar mellan Nypon och Sigrid, och då bör de andra hålla sig undan om inte de ska råka träffas av en förfluren snöboll. Det brukar Shika, Abbe och Kitsune inte alls uppskatta då de inte är lika vana vid snö. De behöver därför lite hjälp och ledning inför sportlovet.

UTMANING: SNÖBOLLSKRIG

Finns det snö är det bara en tidsfråga innan någon kastar en snöboll i nylet på någon annan. Då utbryter ett snöbollskrig! Ett snöbollskrig körs som en motsatt utmaning.

- ❖ *Uthållighet*, för att orka pulsa i snön
- ❖ *Manövrer*, för att ducka och hoppa
- ❖ *Viljestyrka*, för att inte ge upp
- ❖ *Kastvapen*, för att träffa motståndaren.

RESULTAT

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Du lyckas fälla motståndaren till marken och mula henne tills hon ger sig. Hon är numera *Blöt* med snö innanför kläderna. Och *Sur*.
- ❖ **God kvalitet:** Den andre ger sig och blir *Blöt*.
- ❖ **Begränsad kvalitet:** Det är oavgjort. Båda parter ligger fnissande och *Blöta* i snön.
- ❖ **Låg kvalitet:** Du tvingas ge dig och blir *Blöt*.
- ❖ **Undermålig kvalitet:** Motståndaren mular dig. Du är numera *Sur*, *Blöt* och har snö innanför kläderna.



VÄDER OCH VIND

Vinter är inte bara lek och glädje. Vintervädret är ett hinder som måste hanteras. Kylan är ett problem, men snö och nederbörd kan öka svårigheterna flera gånger om, om du inte är beredd på det.

Drivsnö och snörök: Snörök, det vill säga pudersnö som drivs av vinden, och drivsnö, det vill säga lös snö som drivs av kraftig ihållande vind, har båda samma effekt: de kan försämra synförhållanden. Regelmässigt kan det motsvara att siktlinjen blir begränsad eller hindrad, eller till och med att du tillfälligt räknas som *Blind*. Dessutom kan drivsnö både täcka över och avtäcka saker i terrängen, vilket gör det svårt att navigera. Snörök är ofta tillfälligt, medan drivsnö kan vara ihållande.

Snöfall: Snöfall kan liksom drivsnö och snörök göra att siktlinjen blir begränsad eller hindrad. Dessutom täcker det över landskapet och döljer spår och stigar. Blötsnö är värre: dels är det tungt och kan knäcka grenar och till och med tak, och är du ute i blötsnö utan regnskydd blir du *Blöt*.

Laviner: I bergslandskap är laviner en ständig fara. Om snötäcket börjar röra sig ner längs med bergssidan så finns det inget som kan stoppa lavinen. Den river med sig träd, klippblock och hur som om de vore tändstickor och småsten.

Snöblindhet: Solljus och snö är en dålig kombination som kan skada ögonen. Det känns till en början som att man har fått något i ögonen eller har klåda i ögonen. Därefter gör det ont i ögonen, tårarna rinner och ljus blir outhärdligt.

Snöblindhet inträffar vanligen som resultatet av en rese-utmaning, men i klart väder med stark sol och mycket snö kan det in-

träffa även utan en rese-utmaning. Om det finns risk för snöblindhet och du är ute längre än en halv dag, slå ett slag för *Uthållighet*. Om slaget misslyckas gör det ont i ögonen i skarpt ljus, vilket gör slag för *Spana* två snäpp svårare i dagsljus under resten av dagen. Om slaget misslyckas exceptionellt är du snöblind och räknas du som *Blind*. Det läker normalt efter ett par dagar.

Du kan skydda dig med en snömask, som är en ögonmask av ben eller trä med en smal springa som bara släpper in en del av ljuset. Den gör att slag för *Uthållighet* för att undvika snöblindhet och i reseutmaningar blir två snäpp lättare, men slag för *Spana* blir två snäpp svårare.

❖ BIVACK

Om vädret blir riktigt hemskt kan man helt enkelt gå i bivack och vänta ut stormen. Har man riktig tur kan man hitta en stuga att stänga in sig i. Annars är man ofta tvungen att gräva ner sig i en snögrotta, krypa in i ett tält, eller gömma sig i ett vindskydd. Tänk på djuren också: de trivs inte ute i stormen de heller, och kan dessutom hjälpa till att värma dig.

Om du går i bivack så tar färden en dag extra per dag du stannar i skydd och det går åt mat som vanligt, men du slipper exponeras för vinterstormens helvete med allt vad modifikationer, utmattning och förfrysning heter.

NYA TILLSTÅND

Blöt: Skada från kyla och vinter-reseutmaningar ökar med +1T6. För att bli av med tillståndet behöver du torka kläderna eller byta till torra kläder.

Sur: Slag i sociala situationer spärras två snäpp. För att bli av med tillståndet behöver du varm choklad, en filt och en kram i en varm stuga, och förmodligen ett »förlåt« också.

VINTERVÄDERTABELLER

Hämta först modifieringar från modifieringstabellen. Slå sedan ett slag på vind-, temperatur- och nederbördstabellerna i ordning för att få fram dagens väder.



Situation	Temperatur	Vind	Nederbörd
Vid höstens slut eller vårens början	-2	+1	+2
Vid vinterns början eller slut	-1	-1	-
I sydligt tempererat klimat	-1	-	-
I nordligt tempererat klimat	+1	-	+1
I arktiskt eller subarktiskt klimat	+2	+1	-
Över trädgränsen	+1	+1	+1
På en glaciär eller över snögränsen	+2	+1	+1

Modifieringstabell

T6+mod.	Vind	Effekt
-1	Vindstill	-
2	Lätt vind	-
3	Byig vind	Snörök kan inträffa i byarna om det är Kallt.
4	Kraftig vind	+1 till på temperaturtabell. Drivsnö kan inträffa om det är Kallt. Ett slag i reseutmaningar är två snäpp svårare.
5	Kuling	+2 till på temperaturtabell. Drivsnö inträffar om det är Kallt. Alla slag i reseutmaningar är två snäpp svårare.
6+	Storm	+3 till på temperaturtabell. Drivsnö inträffar om det är Kallt. Alla slag i reseutmaningar är fem snäpp svårare.

Vindtabell

T6+mod.	Temperatur	Effekt
-1	Kyligt	Utan varma kläder: slå ett slag för <i>Uthållighet</i> per dags utomhusaktivitet. Om slaget misslyckas blir du <i>Utmattad</i> .
2-3	Kallt	Utan vinterkläder: slå ett slag för <i>Uthållighet</i> per dags utomhusaktivitet. Om slaget misslyckas blir du <i>Utmattad</i> .
4-5	Väldigt kallt	Utan vinterkläder: slå ett Svårt slag för <i>Uthållighet</i> per dags utomhusaktivitet. Om slaget misslyckas blir du <i>Utmattad</i> . Om slaget misslyckas exceptionellt tar du 1T6 skada på <i>Hälsa</i> . Ett slag i reseutmaningar blir två snäpp svårare.
6+	Farligt kallt	Oavsett kläder: slå ett slag för <i>Uthållighet</i> (Mycket svårt utan vinterkläder) per dags utomhusaktivitet. Om slaget misslyckas blir du <i>Utmattad</i> och tar 1T6 skada på <i>Hälsa</i> . Om slaget misslyckas exceptionellt tar du 3T6 skada på <i>Hälsa</i> . Alla slag i reseutmaningar är två snäpp svårare.

Temperaturtabell

T6+mod.	Nederbört om Kyligt	Nederbörd om Kallt eller kallare
-1	Klart	Klart, risk för snöblindhet
2	Växlande men uppehåll	Växlande, uppehåll, risk för snöblindhet
3	Mulet	Mulet
4	Dimma. Slag för <i>Spana</i> är två snäpp svårare. Är du ute länge blir du <i>Blöt</i> .	Pudersnö. Slag för <i>Jakt</i> är två snäpp lättare. Är du ute utan vinterkläder blir du <i>Blöt</i> .
5	Regn. Slag för <i>Uthållighet</i> är två snäpp svårare. Är du ute utan regnskydd blir du <i>Blöt</i> .	Blötsnö, risk för laviner i berg. Slag för <i>Uthållighet</i> och <i>Spana</i> är två snäpp svårare. Är du ute utan vinterkläder blir du <i>Blöt</i> .
6+	Snöblandat regn. Slag för <i>Uthållighet</i> och <i>Stigvana</i> är två snäpp svårare. Är du ute utan regnskydd blir du <i>Blöt</i> .	Kraftigt snöfall, risk för laviner i berg. Slag för <i>Uthållighet</i> , <i>Spana</i> och <i>Stigvana</i> är två snäpp svårare. Är du ute utan vinterkläder blir du <i>Blöt</i> .

Nederbördstabell

RESOR

Om du nu trots bättre vetande ger dig ut på resor vintertid så får du räkna med att det krävs mer förberedelser och eftertanke. Här är några riktlinjer för att hantera resor under vintern.

❖ FOLK, FÄ OCH SNÖ

Så fort snödjupet är mer än ankeldjupt så är skidor eller snöskor till stor fördel. Hästar och andra djur hindras inte så mycket förrän snön blir knädjup. Sedan blir det svårt även för dem. Om det är vindpackad snö eller tjock skarsnö – vilket inte är särskilt vanligt i subarktiskt eller arktiskt klimat – kan renar, hundar och vargar ta sig fram på snön. Folk kan dock lätt rasa igenom snön, så skidor eller släde är fortfarande en stor fördel.

Ett av de bättre sätten att färdas är med hundsläde. Ett hundspann har normalt en ledardraghund och sex vanliga draghundar. Ju fler hundar du har, desto högre medelhastighet kan du ha eftersom några hundar kan vila och bara springa med när resten drar, men å andra sidan krävs det mer foder.

Ett annat sätt att färdas är att tolka efter ren, häst eller hundspann. Då står man på skidor och styr, och låter dragdjuret dra en genom ett rep eller rem under rumpen.

❖ UTRUSTNING OCH KLÄDER

Tänk på att packa rätt! Var någonstans har du din utrustning? Det kan vara bra att hålla reda på när vinterstormen slår till.

Mantel med huva†.....	10 s
Fodrad mantel med huva ¹²	25 s
Vinterkläder ²	~75 s
Byxor	14 s
Fodrad kappa eller rock ¹	24 s
Kjol	14 s
Fodrad klänning.....	24 s
Mössa	3 s
Strumpor	2 s
Särk.....	7 s
Tröja	10 s
Underbyxor	12 s
Underkjol.....	12 s
Vantar.....	3 s
Snömask	2 s
Skidor, inklusive stav.....	5 s
Snöskor, inklusive stav	3 s
Draghund.....	60 s
Ledarhund.....	150 s
Dragsele för hundsläde.....	20 s
Ren	120 s
Hundsläde.....	25 s
Fyrsitsig storsläde.....	500 s
Vinterfärdkost ³	8 s
Vinterfoder, häst eller ren ³	5 s
Foder, draghund (motsv) ³	8 s
Foder, skräckvarg (motsv) ³	100 s

¹ Regnskydd, skyddar mot regn och blötsnö

² Vinterkläder, skyddar mot kyla

³ Per person/djur och vecka

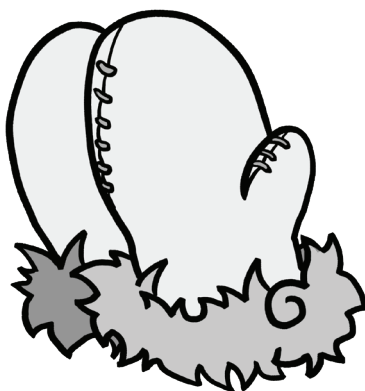
❖ MAT OCH FODER

Maten kan innebära ett problem för vinterresenärer: det är jobbigt att pulsa i snön, du har mer kläder på dig, och kylan tar kraft. Det finns också en risk att vårdshus och gästhus har stängt över vintern, eller åtminstone inte kan erbjuda mer än övernattnings, eftersom värden också behöver ransonera över vintern. Det är något som äventyrare också behöver ta höjd för i sin reseplanering. Det kommer därför gå åt minst 50% mer mat under en vinterresa än under resten av året (det är inräknat i prislistan ovan).

En fördel är att du ofta kan dra all mat på en släde över snön, vilket gör att äventyrare faktiskt kan få med sig mer mat och utrustning vintertid. Så länge som du drar en släde räknas du som *Överlastad*, så det första du behöver göra i eller inför en strid är att träckla dig ur selen eller lossa knutarna.

Ett problem för resor vintertid är att betesdjur har väldigt svårt att dryga ut fodret med bete. Allt foder måste därför tas med. För köttätande drag- och riddjur, till exempel slädhundar eller skräckvargar, är det normalt ingen skillnad mot sommartid. Du vill normalt inte låta dem jaga ändå, utan de bör bara äta vad du utfodrar dem med. Annars kan de bli vana vid att jaga och se dig som byte när du minst anar det.

Tänk på att om någon rollperson har ett stort rovdjur som riddjur så kan det lätt komma att betrakta de andra rollpersonernas riddjur som mat. Det minskar visserligen foderkostnaderna tillfälligt, men kan leda till att de andra rollpersonerna blir ledsna när Pricken hamnar i skräckvargens mage.



UTMANING: VINTERRESA

Att resa vintertid är svårt, mödosamt och farligt. Landmärken och vägar försvinner i snön. Fuktiga kläder leder lätt till förfrysning. Använd den här utmaningen för resor vintertid som tar mer än ett par dagar. Alla färdighetsslag är Svåra.

- ❖ *Rida*, om du reser på riddjur eller med släde
- ❖ *Stigvana*, för det praktiska kringresandet
- ❖ *Uthållighet*, för att orka med mödorna
- ❖ *Spana*, för att hitta spår och landmärken
- ❖ *Lärdom*, för att känna till landmärken, pass och vägar

MODIFIKATIONER

- ❖ Om äventyrarna saknar riddjur, släde, skidor eller snöskor blir alla slag två snäpp svårare.
- ❖ Modifiera också slagen efter resultaten från vädertabellerna.

RESULTAT

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Du kommer fram 1T6/2 dagar tidigare än avsett.
- ❖ **God kvalitet:** Du kommer fram utan problem.
- ❖ **Begränsad kvalitet:** Du kommer fram, men välj en av följande: Du förfrys dig och tar 1T6 skada på *Hälsa*; ett riddjur eller dragdjur dör; du blir snöblind; du förlorar en släde eller ett packdjur med packning; du anländer trots allt 1T6 dagar senare än planerat.
- ❖ **Låg kvalitet:** Spelledaren väljer en av följande: Du förfrys dig och tar 1T6 skada på *Hälsa*; ett riddjur eller dragdjur dör; du blir snöblind; du förlorar en släde eller ett packdjur med packning; du tvingas avbryta din resa. Om du inte avbryter din resa anländer du 1T6 dagar senare än planerat.
- ❖ **Undermålig kvalitet:** Spelledaren väljer tre av följande: Du förfrys dig och tar 2T6 skada på *Hälsa*; ett riddjur eller dragdjur dör; du blir snöblind; du förlorar en släde eller ett packdjur med packning; du tvingas avbryta din resa. Om du inte avbryter din resa anländer du 2T6 dagar senare än planerat.