

M181: Need to blow basis



USCM-scenario för Lincon 2022

Version 1.1

Författare: Oskar Grindemyr

www.uscm.se

Sammanfattning

Antal spelare: 4-5

Tidsåtgång: 5 timmar

Regelversion: 3rd edition beta (fungerar med 2nd också, ta bara närmast matchande skill)

Spelargruppen är soldater i koloniala marinkåren som tillhör US (United Systems). US motsvarar ungefär ett framtida USA i en värld där gamla nationer har tappat mycket av sin betydelse och företag (t.ex. Weyland-Yutani) ofta har större makt, äger egna planetsystem och har egna militära styrkor eller inflytande över nationella truppförband.

Det här är i första hand ett taktiskt scenario där spelarna ska planera sin väg på kartan och göra bedömningar av risk gentemot hur fort de behöver ta sig fram. Gruppen får veta att en topphemlig spionfarkost har förlorats och man måste ta sig in och destruera resterna av den innan någon annan hittar den.

Termer

APC – Armoured Personnell Carrier.

ECM – Electronic Counter Measures.

S – Stress (Fear Points i v2).

IFV – Infantry Fighting Vehicle.

IFF – Identify Friend or Foe. Transpondersignal som låter smarta vapen identifiera egen trupp för att undvika ”friendly fire”.

NPC – Non Player Character.

PP – Psycho Points.

US – United Systems, den sida spelarna tillhör.

SL-info

Sammanfattning – Top secret version

Sanningen är att farkosten är utomjordisk. US bedömer att man inte själva kommer kunna ta den från fientligt territorium och skickar därför en grupp för att förstöra den så inte heller fienden ska få den. En överlevande utomjording (grey) kommer telepatiskt hjälpa gruppen på deras uppdrag då den inte heller vill se den falla i människornas händer. Prioriteten för US är att förstöra objektet., egna gruppens överlevnad är av sekundär betydelse. Det finns en mörkare underton här inte bara i hur gruppen behandlas av sina egna befäl. Utan också i hur man går den verkliga fiendens ärenden bara för att inte låta sina mänskliga rivaler få en fördel.

Scenariot är ”öppet” till skillnad från ”rälsat” så du som SL måste hela tiden bedöma vad fienden har för information och hur de agerar på den. Hålla reda på vad som sker vid vilken tid och samtidigt få till spännande spelsituationer.

Objektet

I den kraschade farkosten finns en överlevande grey (liten grå utomjording, men oproportionerligt stort huvud och stora svarta ögon). Den är skadad och vet att den inte kommer överleva. Det bästa den kan göra är att inte låta sitt skepp eller sin egen kropp falla i människornas händer. Den har också mycket starka psykiska krafter, även för att vara en grey. Den kan känna av närvaron av människor i området, till viss del tom läsa deras tankar ..och med viss ansträngning påverka dem. Den kommer försöka hjälpa spelargruppen uppnå sitt mål.

Fienden

Fiendens nations/företagstillhörighet på det här uppdraget kan med fördel lämnas odefinierat då det spelar in i temat att gruppen inte själva inte är betrodda med full intel om det uppdrag de ska utföra.

Du kan som SL såklart välja något passande om du vill ha det definierat för egen del, kanske t.o.m. en sida man inte är i krig med.

Fienden letar efter farkosten men känner inte till exakt vart den har kraschat. Fienden känner initialt inte till US närvaro. De klassas som reguljär trupp, färdighetsnivå 3 på det mesta.

De kommer med en markstyrka från sydost som består av 4st större terränggående APC:er (klassas som IFV) med tillhörande trupp. De kommer även släppa en lättare APC (motsvarande marinkårens M577-modell) med dropship i västra delen av sökområdet. De har ytterligare fordon med mer personal, extra bränsle m.m. men APC:erna är de som kommer vara mest relevanta för scenariot. De anländer först då de under de sista timmarna kommer åka ifrån resten av kolonnen.

De har ett flertal helikoptrar (ca 3 åt gången) och ett dropship i luften. Dessa är beväpnade, men bär bara två markmålsrobotar var – vilket fortfarande är ett stort hot mot en spelar-APC.

Fordonspansar	Front	Sida	Bak	Över/Under
IFV	40	33	23	13
Lätt APC/M577	30	20	15	15
Helikopter	8	10	10	6

En lätt APC penetrerar inte en IFV med sin 20mm automatkanon, men alla pansarvärnsvapen slår lätt igenom alla fordon listade här.

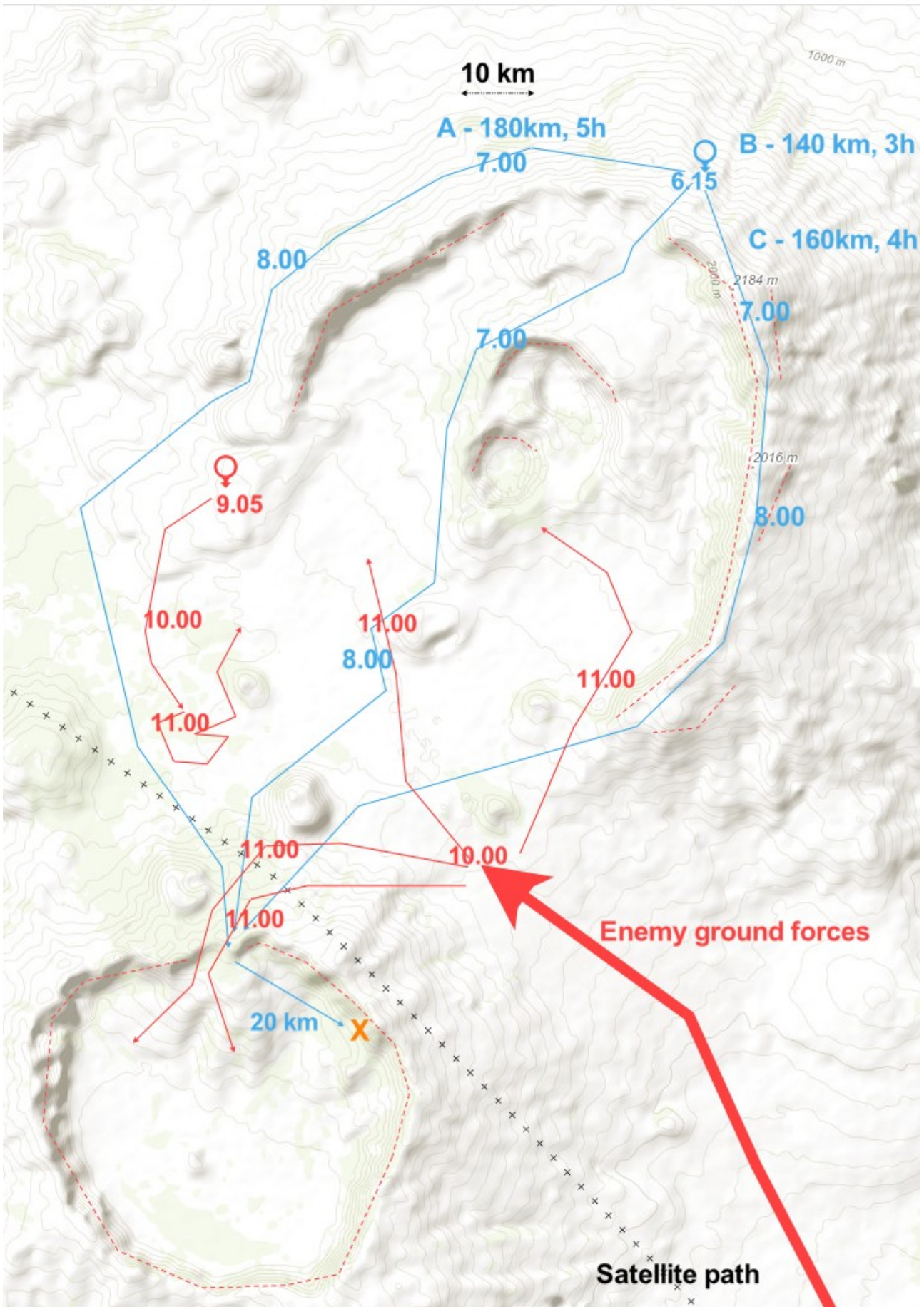
Fienden kommer öppna eld om de upptäcker spelarna först, men inte omedelbart. De kommer tveka en stund medan de försöker identifiera och få bekräftelse från befäl att de har eldtillstånd.

Om/när de inser att det finns fientlig marktrupp kommer de försöka konfrontera spelargruppen. Två av deras grupper som befinner sig i närheten kommer avbryta sitt sökande och om möjligt försöka koordineras i ett anfall. Minst en helikopter kommer användas i första hand för att lokalisera spelarna och understödja marktruppen med spaning på avstånd, men kan även ge understöd med automatkanon (eller robot mot en spelar-APC). Om spelarna skulle skjuta ner en helikopter kommer nästa helikopter hålla längre avstånd och därmed vara mindre effektiv mot dem.

Todo: Saknas stats för squad combat pga inte klart än i v3 beta.

Satelliten bevakar området kl. 00-02 samt 08-10 varje dag. Den spanar initialt efter kraschplatsen men kommer inte hitta den. Den kommer inte heller upptäcka spelargruppen så länge den inte letar specifikt efter dem och de inte gör något uppenbart iögonfallande som att dra upp ett stort dammoln efter sin APC under dagpassagen. Om fienden blir medvetna om gruppens närvaro kan satelliten användas mer fokuserat för att lokalisera dem. Då kommer den upptäcka t.ex. spår från deras APC (om de lämnat sådana över några längre sträckor) eller fordon som är omaskerade uppifrån under observationstimmarna. Den har tillräckligt bra optik för att kunna se enskilda soldater, men bara om den vet ungefär vart den ska titta. Nattetid kan den upptäcka en eld eller en varm motor, men kamouflaget över fordonet blockerar även värmesignaturen tillräckligt väl för att dölja det <Camouflage (Temperate), sv 2>. Enkel version – så länge spelarna medvetet försöker dölja sig från satelliten har deras karaktärer kompetens nog att klara det men kan inte förflytta sig samtidigt.

Färdväg



Relevant fakta

Kartan har preliminära färdvägar med tidsstämplar utritade för spelargruppen och fienden. Detta är ungefärligt och fienden kommer röra sig så om de inte får någon anledning att agera annorlunda. Efter 8.00 beror spelarnas (och fiendens) förflyttning på om de håller sig stilla under satellitfönstret eller inte. Det orangea krysset är UFO:t.

Gröna områden är skog. Här kan man köra under satellitfönstren utan att upptäckas, men det går långsamt att ta sig fram. Vita ytor är fortfarande terräng, men med begränsad växtlighet. Röda streckade linjer innebär att det är för brant att ta sig fram med fordon. Dessa kan endast passeras till fots och kräver att man har med sig utrustning för klättring. Men det skulle alltså kunna vara en möjlig taktik att klättra nerför kraterväggen till objektet.

Det finns inget GPS-system på planeten, iallafall inte som gruppen kan använda. Kompass fungerar.

Förflyttningshastighet. I terräng kan man köra 50 km/t under bra förhållanden (vita platta ytor på kartan). Kör man fort på de lägre liggande vita ytorna kommer man röra upp ett dammoln bakom sig som kan observeras på avstånd. Vägarna som AI:n beräknat på kartan antar 40 km/t snitthastighet. För misslyckade förarslag <Driving (APC/ATVL)> lägg på tid. Fummel innebär att man kör fast eller skadar fordonet. Om man kör flera fordon bestämmer det sämsta slaget gruppens hastighet. För hela färden till kratern bör ca 3 förarslag vara lagom. Kör man en ATVL med släp ger det +1R på förarslag.

Till fots tar man sig fram i ca 5 km/t, ger 1[X]/timme.

Bränsle kan bli en faktor på detta uppdrag så håll reda på hur mycket de kör. En APC har en räckvidd på 500km, en ATVL 400km. Väljer man väg A är den exakt 400km tur och retur. Egentligen bör terrängkörning och höjdsskillnader som finns här dra ännu mer och alla avvikelser från kursen och extra körning t.ex. under strid drar också bränsle. Det är upp till spelarna om de tänker på detta och tar med extra bränsle. AI:n som beräknat vägen har inte haft med gruppens överlevnad som en parameter.

Tid. Om de frågar befäl kommer dessa vilja ha gruppen till objektet så snabbt som möjligt för de är oroliga att fienden ska hinna dit först. Egentligen är det inte så bråttom. Så länge greyen är vid liv kommer den använda sina psykiska krafter för att fördröja upptäckt. Spelarna skulle alltså kunna lyckas bra med en långsammare och mer dold förflyttning, kanske tom ta sig en längre sträcka på slutet till fots.

Har inte gruppen haft tillgång till dricksvatten på en 4-timmarsperiod eller mat på en 8-timmarsperiod bör de börja få negativa effekter av detta.

Terräng klassas som Mountain uppe på höjderna, Temperate i övrigt. Landskapet är ganska stenigt och torrt. Växtligheten på de vita ytorna är till stor del gulnat gräs och taggiga busksnår i varierande höjd. Explosioner kommer röra upp dammoln, fordon kommer röra upp damm om de inte kör försiktigt. Strid kommer med stor sannolikhet orsaka bränder som i sin tur lägger rök i vindens riktning. Vinden är initialt svagt västlig, men kan variera (slumpa eller bestäm). Det är inte helt lätt att kamouflera en APC i den öppna terrängen, men det går att trovärdigt maskera den som ett busksnår med kamouflagenät.

Spaning. Spelarna kommer vilja hålla koll efter helikopter. Har man en APC så har den ett litet sensortorn som ett periskop som kan fällas upp och användas via skärmar från antingen förarplatsen

eller chefens tactical center. Sensorerna ser passivt i spektrum IR-UV och används med <Sensor Systems> Med ATVL kan en soldat som sitter bakom föraren ha iallafall lite mer uppmärksamhet mot luften <Perception>. Regelbundna stopp för kikarsvep bör göras. Inget av alternativen ger jättebra chans att upptäcka en helikopter innan man själv är upptäckt. Svårighet bör vara 6 om man har sensorhjälp och 8 med kikare. Om föraren observerar under körning lägg till +1R på drivingslag. Spaning är knappast något att förlita sig på som primärt skydd utan snarare ett komplement till att minimera egen exponering.

UAV. Om gruppen tar med sig och använder en kommer de kunna upptäcka och följa fientliga förflyttningar på marken (men knappast alla). UAV:n blir inte upptäckt av satelliten och sannolikt inte heller av helikoptrar och marktrupper då de helt fokuserar sin sökning mot marken och helikoptrarna kommer flyga lägre än UAV:n. Det dropship som flyger in och landsätter en APC kl. 9.05 kan upptäcka UAV:n på sin radar om den befinner sig inom 20km då. Fiendens Air-Air-förmåga är inte jättebra. De kommer troligtvis skjuta ner den om den upptäcks, men en bra pilot <Remote Piloting (M86 UAV)> skulle kunna hålla dem upptagna med det en stund. Det förändrar inte deras agerande nämnvärt i övrigt om de upptäcker UAV:n.

EW – Electronic Warfare. Om man använder signalspaning <Comtech (EW)> kan man konstatera en hel del radiotrafik, särskilt efter att huvudstyrkan delas upp kl 10.00. Men den är krypterad och det kommer vara svårt att få ut mycket mer än en allmän lägesbild av aktiviteten på deras radiokanaler. Den kommer förstås gå upp ifall dom skulle upptäcka spelarna eller något spår av dem.

Fienden signalspanar inte. Störsändning är inte särskilt användbar med avstånden inblandade på det här uppdraget då man som mest kan störa ut en fiende i närheten. Om gruppen skulle försöka med det kommer det upptäckas och efter en stund användas för att triangulera deras position med hjälp av helikoptrarna.

Kärnladdningen är en förhållandevis liten bomb och gör följande vid detonation: Allt inom 200m kan anses förintat (blir en krater på 100m). Inom 500m dör man sannolikt direkt, bränder startar. Svåra brännskador för överlevande. Inom 800m får man en dödlig dos strålning, men kommer inte dö förrän efter uppdragets slut. 1.2 km är gränsen för lättare skador, utanför det eller i bra skydd är man relativt säker. Mindre strålmängder kan bortses ifrån då detonationen sker mot slutet av scenariot och modern sjukvård kan bota dem om man tar sig tillbaka. Timern på laddningen är satt kort, 3 minuter (utan gruppens vetskap). Om man undersöker den <Demolition/CBRN Warfare sv 4> kommer man upptäcka det och kan ställa om den. Annars kommer man se det när man aktiverar den och nedräkningen startar på en liten display.

Radio. Hjälmradien räcker på sin höjd ett par hundra meter. Om gruppen skulle dela upp sig kommer båda delarna behöva en TR 860 gruppradio <Comtech (Radio)> för att hålla kontakten. En sån räcker över hela kartan och APC:n har en inbyggd. Då gruppen inte vet att fienden inte signalspanar bör man inte sända radio i onödan.

Greyen i UFO:t kan hålla sig vid liv uppemot två dygn (ca 30 timmar) från scenariostart. Därefter dör den och fienden kommer kort därefter hitta platsen. När de gjort det kommer en stor del av deras resurser konvergera dit och det kommer bli svårt för spelarna att slutföra sitt uppdrag. Om spelargruppen är alldeles för sega skulle den kunna försöka skynda på dem genom att kommunicera telepatiskt att det är bråttom. Den har kapacitet att använda Mind Control på en människa i taget (autosuccess) även över ganska långa avstånd och utan att se den.

Allmänna tips, regler

Spelarkaraktärer dör i USCM, ibland dör hela gruppen. Om det händer försök göra en bra story av det. Dra inte ut på det i onödan. Om t.ex. gruppen får totalpisk i en strid och alla utom en är döda och uppdraget kört låt inte övriga sitta och vänta för länge utan spela fram ett avslut.

När det står att något i scenariot sannolikt bör resultera i att karaktärer dör ska chanserna också vara så. Låt dem få en chans för all del men SL bör i regel hålla sig neutral till utgången, ”*if he dies, he dies*”.

Tärningsslag är markerade i <blått>, ofta tillsammans med en svårighetsgrad och ibland med en expertis inom parentes. Spelar man 3rd ed och saknar expertise innebär det +1R på slaget. SL anpassar rekommenderad svårighet efter situation.

Exempel, reparera fordon: <Mechanic Tools, sv 4> betyder att man slår sin tärning för Mechanic Tools mot svårighet 4. Om man skulle ha expertis på fordonet får man +1 bonus för den.

Exempel, skjuta manpad: <Missile Weapons (SIM-118), sv 6> betyder att man sår sin tärning mot svårighet 6 och att en expertis på vapnet SIM-118 krävs. Har man den får man +1 bonus. Har man den inte kan man skjuta ändå men får +1R på slaget samt max resultat begränsat till skillvärde x2. Så har man inte minst 3 i skillvärde blir detta slag omöjligt utan expertis på vapnet.

Tärningsslag gäller främst spelarkaraktärer. NPC:er hänger vanligtvis bara med och lyckas om övriga gruppen lyckas. Man bör t.ex. inte misslyckas på ett kritiskt stealthslag pga en NPC.

Detta scenario bygger till stor del på taktiska val som spelarna ska göra hela vägen från utrustning till genomförande. Svårighetsgrad kan behöva anpassas efter spelarnas kunskaper. Men detta bör inte göras genom att låta gruppen komma undan med dåliga val, hjälp snarare till att erbjuda tänkbara handlingsalternativ där det behövs.

Bli inte alltför detaljerad på regler, förflyttningshastigheter eller utrustning ifall den stilen inte passar spelargruppen. Det viktiga är att det blir en bra story och gruppen får känna att de har egna taktiska valmöjligheter. Detaljer och exakta mått kan bidra till att synliggöra spelarnas valmöjligheter men kan också bli för mycket.

I ett öppet scenario som detta finns alla möjligheter att fastna på sidospår eller något moment man inte räknat med skulle ta så lång tid. SL måste hela tiden vara medveten om återstående speltid och anpassa tempo till denna.

Om du har tillgång till en skärm kan kartan med fördel visas där under spelet och gruppens position, fiendeobservationer m.m. plottas på den i ett vanligt ritprogram.

Uppdraget

Förberedelser – Planning the op (5 – 60 min)

Låt spelarna läsa mission briefingen och studera kartan innan start (se handouts i slutet).

På det här uppdraget kan spelarna med fördel få göra en detaljerad planering på vad de ska ha med sig, både i form av utrustning och fordon. Om man spelar på konvent kan de med fördel få briefingen & kartan i förväg och göra klart större delen av planeringen tills det är dags för deras spelpass. Vissa spelare gillar sån planering, andra gör det inte.

Vill ni lägga mindre tid på planering låt dem välja fordon och utrustning i stora drag, men anta att de i övrigt har med sig vad som rimligen kan förväntas. Det går även att köra varianten rulla en tärning när frågan ”har vi med oss x?” kommer upp.

Även gruppens storlek är valbar. Upp till 8 soldater kan skickas (man få välja NPC:er att ta med utöver spelarkaraktärer). Fler soldater kan bära mer, men alla kommer behöva transport och en större grupp kan bli svårare att dölja.

Lastutrymmet i ett dropship kan disponeras fritt. Det rymmer exakt en APC om man vill ta den. Ett annat rimligt alternativ kan vara ATVL (fyrhjulingar). ATVL ger viss redundans, men kräver samtidigt fler förarslag som kan gå fel. Man får inte med sig eldkraften från en APC, men man får lättare att gömma sig och kanske något bättre chans att upptäcka helikoptrar även om man sällan har möjlighet att titta upp under terrängkörning.

Frågor till högre befäl besvaras mycket sparsamt och endast om de rör den direkta militära operationen. Allt på detta uppdrag är need-to-know basis. Gruppen behöver inte ens veta vilken planet de skickas till, det enda som är viktigt är att slutföra uppdraget.

Undrar dom om upphämtning får dom veta att instruktioner kommer komma över radion när uppdraget är slutfört.

Under planeringen och första scenen kan du även välja ut den spelare som sedan ska bli den primära kontakten med greyen. Det ska inte vara gruppchefen. Psionivärde är irrelevant, den här greyen är stark nog att skicka tankar in i huvudet på folk oavsett Psi-nivå. Välj hellre utifrån gruppdynamik.

Access to the files

Om någon karaktär har denna förmåga kan de få extra info innan uppdraget.

1. Farkostens typ är okänd, det är inte en US-farkost.
2. Parametrarna till AI:n för vägberäkningen innefattade inte exfiltration.

Live long and prosper

Om en karaktär har denna trait kan du utse den för kommunikation och vinkla så att greyen verkar vänlig. Det är den förstås inte, men i just det här scenariot är tipsen den ger faktiskt bra. Karaktären får inte heller någon Stress från greyen.

Scen 1 – Starting out (10 min)

Dropshipet flyger in lågt med alla lampor och aktiva EM-system nedsläckta. Dvs så mycket stealth-mode som ett par TF-900 turbiner tillåter. Men det är också anledningen att man valt den nordöstra inflygningsrutten över ett öde landskap.

Piloten kommer släppa gruppen och sedan omedelbart försvinna tillbaka samma väg. Att göra ett drop så här nära gryningen är inte optimalt, men man kunde knappast vänta till nästa natt.

Spelarna befinner sig nu i ett kargt och stenigt landskap som sluttar upp mot ett krön framför dem (i riktning sydväst). Så här högt upp finns knappt nån växtlighet, bara enstaka små torra buskar mellan stenskrevorna. Det enda ljud som hörs är vinden. Den är västlig, inte särskilt stark men man kan se att den rör omkring lite damm längre ner på den plattare marken. Varefter planetens sol går upp kan man notera att den har en något kallare/vitare nyans än jordens sol. Hela landskapet går i blekare toner än vad det skulle ha gjort på jorden. Växterna är blekgröna eller gula. Klippformationerna är ofta ljusa. Nån verkar ha haft koll som tur var, uniformerna de har fått ut för uppdraget matchar terrängen ganska väl.

Vägval

De måste nu bestämma sig vilken väg de tar. Det finns inte mycket visuell information att gå på så länge de inte lägger en stund på att ge sig fram till krönet framför dem. Därifrån kan de se långt ut över den större norra kratern i gryningsljustet. Att köra igenom den (väg B) ser betydligt lättare ut än runt längs ytterkanterna. Men om de spanar ut över terrängen där med kikare <Perception sv 4> kommer de också kunna ana att fordon kommer lämna spår och röra upp damm. Genom att ta några omvägar (+1 tim) över mer steniga partier kan man minska mängden spår man gör på B, men det är omöjligt att inte lämna några.

Väg A och C kan de se kommer bli svårare körning, men det finns en hel del klippformationer stora nog att dölja en APC, så man kommer inte vara helt ute i det öppna iallafall. Här lämnas inga nämnvärda spår (som kan upptäckas från luften) så länge man åker uppe på bergssidorna.

Scen 2 – First Contact (20 min)

Framåt kl. 7 kommer första kontakten med fiendens helikoptrar, men även med den grey som nu följer deras uppdrag. Det första gruppen får är ett radiomeddelande: *”Helikoptrar på väg in i ert område, bör vara där kort efter att ni får detta meddelande. En fordonskolonn från sydost har ca 5 timmar kvar. Svara inte på detta.”*. Den uppskattningen är alltså fel och har gjorts för flera timmar sedan baserat på farten kolonnen höll innan 4 IFV:er efter att ha tankat upp från medföljande tankbil kör före de långsammare fordonen.

Dela ut **handout nr 1** till den spelare greyen valt att kommunicera med. Slå för om eventuell spanare upptäcker den inkommande helikoptern.

Oavsett vägval och hastighet gruppen har kommer åtminstone en mindre trädunge finnas inom synhåll. Den ser ut som bästa valet om man vill gömma sig från luften. Det inser helikoptern också och kommer gå ner lägre just där för att kolla den. Genom att gömma sig bakom något större stenblock som skymmer sikten i riktning från dungen istället så kan man undkomma även om man inte har nån maskering rakt uppifrån tack vare att helikoptern går ner så lågt.

1. Gömma sig bland träden – blir upptäckta.

2. Gömma sig bakom stenblock – upptäckta, helikopter flyger snart vidare.
3. Fortsätter åka utan att gömma sig – blir upptäckta.

När helikoptern kommer inom synhåll dela ut 1S till gruppen. Om helikoptern skulle upptäcka dem kan greyen utan större problem kontrollera piloten och övriga besättningen tillräckligt för att styra dem bort och radera ut det minnet så inget rapporteras uppåt. Men det kostar på krafterna för den redan skadade greyen. Det är mycket enklare om bara den här dumma människan kunde använda sin löjligt underutvecklade hjärna och följa ett par instruktioner.

Skulle helikoptern upptäcka ett hot som t.ex. att gruppen har en APC eller vapen riktade mot den kommer den agera därefter, dvs omedelbart manövrera bort för att bryta siktlinje och börja släppa motmedel. Den kommer inte ge sig in i strid utan försvinna iväg och rapportera. Det kan gå att skjuta ner den, men det skulle i det här läget vara sämre för gruppen eftersom det kommer upptäckas och leda till mer uppmärksamhet i deras riktning. Om gruppen är på väg att göra det ge ut **handout A** till den spelare greyen har kommunikation med.

Om gruppen blir upptäckta och helikoptern åker iväg → **handout B**.

Om helikoptern skjuts ner – **handout C**.

Fiendens agerande förändras enbart om helikoptern blir nedskjuten, men inte omedelbart. I en krasch från låg höjd har besättningen på 3 personer goda chanser att överleva. De kommer i så fall slå larm vid nödradio. Gruppen kan såklart enkelt hinna till kraschplatsen och hindra dem, men kan i så fall få ett moraliskt dilemma vad man ska göra med tre krigsfångar eller om man ska lämna dem i ödemarken utan radio. Att döda dem efter nedskjutningen ger 1 PP/besättningsmedlem.

Helikopterstrid

Om en helikopter anfaller kommer den primärt avfyra en av sina två markmålsrobotar om målet är en APC. Innan avfyrning aktiveras robotens målradar vilket i sin tur triggar APC:n radaravarningssystem som visar att den är belyst av radar i millimetervåglängd (2S till alla i APC:n). Det är i det läget en bra ide att trycka på den stora röda knappen där det står "ECM" (alla karaktärer med expertise på APC-modellen vet vart den sitter). Det triggar i så fall en störsändare som automatiskt stör målradarn. APC:n har även motmedelsystem med skenmål som skjuts ut för att avleda robotar.

Svårighet för piloten att träffa är i grund 3. Om nån trycker på ECM-knappen är det 6. Om föraren samtidigt gör nån bra manöver kan det lägga på ytterligare +1.

Helikopterns robotar har skadevärde 200 och kommer göra brinnande skrot av en APC vid träff. Personal i bör ta ca 15 tryckskada + splitter så dör sannolikt. Dvs scenariot är slut om gruppen blir skjutna sittande i sin APC.

Är målet en ATVL eller avsutten truppen kommer helikoptern använda sin automatkanon (20mm HMG). Grundsvårighet 4, men den kommer inte träffa med första skotten så man har en chans att kasta sig i skydd när det börjar smälla. Helikoptern har inte så mycket ammunition till kanonen och kommer efter ett par rundors beskjutning ge sig iväg efter att ha meddelat gruppens position till övriga fiender. Den kommer fokusera på synliga mål som ATVL:s eller platser där den ser soldater med sin värmekamera. I stenig miljö ger beskjutningen även sekundärsplitter så slå några slumpvärningar för det.

Låser man ett vapen som en SIM-118 Hornet <Missile Weapons (SIM-118)> på helikoptern kommer den se det på sin radarvarnare, fälla sina motmedel och sannolikt ge sig iväg ifrån platsen (kan alltså skrämmas iväg genom att endast radarbelysa utan att avfyra). Grundsvårighet för träff 6. Att skjuta med icke målsökande vapen är bara möjligt på nära håll och låg höjd om helikoptern flyger långsamt. Men skulle i så fall kunna överraska den totalt.

Scen 2B – Second contact

Om gruppen valt väg B befinner de sig mitt i fiendens sökområde och det kommer passera ytterligare minst en helikopter. Helikoptar kan dyka upp snabbt och har bättre chans att se gruppen än vad gruppen har att upptäcka dem.

Gruppen kan förbättra sina chanser genom att åka genom skogen där det är möjligt, men då kommer de också ta sig fram långsammare, lägg på ca 1 tim.

Om greyen nyligen har styrt bort en helikopter från dem kommer den inte orka upprepa det för en till så här snart. Annars kan den rädda dem som beskrivet i föregående scen, ”*these are not the droids you are looking for*”.

Om de upptäcks här är det sannolikt i öppen terräng på längre avstånd och en helikopter kan välja att öppna eld. Skulle de få sin APC utslagen av en markmålsrobot här bör scenariot vara över och sluta med att alla dör eller tillfångatas.

Scen 3 – Satellite flyby

Mellan kl. 8-10 passerar satelliten. Spelarnas huvudsakliga val här är om de ska vara stilla och gömma sig eller fortsätta åka. Enda möjligheten att åka utan att bli upptäckta är om de åker i skog.

Om en helikopter har skjutits ner kommer satelliten upptäcka kraschplatsen vilket leder till närmare spaning där som även kan upptäcka spår på marken från APC/fyrhjulingar.

Om fienden inte vet om att spelargruppen finns i området kommer de inte spana tillräckligt noga mot öppen mark för att upptäcka spår.

Här kan vara ett bra tillfälle att slå [<Navigation \(Land\), sv 4>](#) dolt för att se om gruppen befinner sig där de tror att de är. Om det misslyckas uppdatera deras position i relation till misslyckandet.

Nu har fienden faktiskt en chans, det är att droppa sin lättare APC som kommer in på kartan 9.05 i gruppens väg. Men det skulle i det här läget behöva göras i skog och det är dessutom deras svagaste grupp för strid. Men beroende på situation är det ett alternativ de har här. Annars kommer de om de upptäcker att gruppen ger sig ner i kratern placera en grupp för att bevaka vägen tillbaka upp.

Scen 4 – Branching paths

Här öppnar scenariot upp sig i en mängd tänkbara alternativ, för många att listas. SL måste spela fienden och bestämma vad deras olika grupper gör beroende på den information de har.

Möjliga händelseförlopp baserat på vägval:

Väg A

Gruppen har framförallt den lättare APC:n som droppas 9.05 att hantera. Beroende på position vid tidpunkten kan man möjligen se dropet, eller iallafall att något sker åt det hållet. Ligger man stilla och spanar pga satelliten har man bättre möjligheter att upptäcka jämfört med om man kör.

[<Soldiering \(Vehicle Identification\)>](#) kan identifiera att det är ett dropship och kanske även typ av APC.

Det finns en risk att man stöter på APC:n på sin väg in, särskilt om gruppen vill ta en genväg mer rakt söderut hellre än omvägen genom skogen.

Väg B

Ett ”perfekt” agerande så här långt skulle kunna vara att de valt väg B, inte är upptäckta och klarat sina slag för Driving/Navigation bra och befinner sig i närheten av den blå 8.00-markeringen på kartan. I så fall har gruppen valet att ligga stilla och förbli oupptäckta eller att fortsätta och upptäckas av satelliten, men ändå vara framme innan fienden har chansen att stoppa dem.

Oavsett kommer man nu ha den svåraste delen av väg B framför sig när man måste passera ett öppet och platt område. Det är stor risk att bli sedd av helikopter även på långt håll om man rör upp ett dammoln. Men om det är efter 10.30 och fienden nu har egen trupp i närheten kommer helikoptrarna anta det är egna fordon (om gruppen fortfarande är oupptäckt).

En annan risk efter 10.30 är att fiendens IFV-grupper kan se spelarnas dammoln och kommer i så fall vilja undersöka. Det kommer generera en del radiotrafik när de kollar med sin lättare APC att det inte är den.

Nästa fara blir runt 11 när man kan riskerar stöta ihop med fiendernas grupper.

Om spelarna är sena kommer de kunna upptäcka IFV:n som färdas nordväst genom mitten på kartan, eller se spår från den när de korsar dem. Är de tidiga kommer den IFV:n upptäcka deras spår 10.45.

Väg C

Om gruppen ligger och spanar under satellitfönstret kommer de (med kikare) kunna se dammolnet från IFV:erna innan de delar upp sig och få en ganska bra uppfattning om deras position. De kommer kunna ta det långsamt och undvika upptäckt, men måste i så fall gengäld navigera sig in i ett område där fienden redan finns.

Det finns en risk att de möter IFV:n som åker nordost runt 10.30 runt där linjerna korsas. Är spelarna sena kan de se spåren. Är de tidiga kommer istället fienden hitta deras spår 10.30.

Blir man upptäckt t.ex. av satelliten på den här vägen får man problem då man inte kan passera bergväggarna och fiendens huvudstyrka kan avdela flera IFV:er att möta gruppen. En sådan strid där fienden är överlägsen, förberedd och har luftunderstöd av helikopter bör vara omöjlig att vinna.

Samtliga

Helikoptrar är ett ständigt hot. Desto mer fienden letar efter spelarna desto farligare och med större chans att de öppnar eld. **Handout 2** kan användas för att ge gruppen en chans att agera taktiskt istället för att vara helt utlämnade till tärningsslag. Dela ut 1S ibland när en helikopter hörs/spanar i närheten, det är ingen rolig känsla att veta att man när som helst kan bli beskuten från luften.

Ser man fordon på avstånd kan ett dolt slag för <[Soldiering \(Vehicle Identification\)](#)> användas för att identifiera typ och något om förmåga.

Om gruppen är upptäckt kommer fienden söka konfrontation, helst på ett sätt som ger dem klart övertag, t.ex. manövrera två av sina grupper mot spelarnas position samtidigt. Spelargruppen bör kunna slå en av fiendegrupperna i strid (beroende lite på situation, är man på förhand m.m.). Men strid är även om de vinner inte på något sätt positivt för deras chanser att klara uppdraget. Man kommer bli försenade, få sin position röjd, riskera förluster. Hamnar man i strid med mer än en markgrupp totalt sett under scenariot bör risken vara stor att gruppen inte tar sig tillbaka hem.

Om en rejäl strid bryter ut kommer fienden även att kalla in ytterligare förstärkningar. Om spelargruppen fastnar och inte lyckas ta sig ur stridskontakt på flera timmar kommer de till slut nedkämpas om de inte ger upp.

En räddare i nöden

Greyen kommer såklart försöka hjälpa gruppen, ännu mer om de hamnar i en jobbig situation och inte verkar kunna klara sitt uppdrag. Den skulle t.ex. kunna varna för fiender i närheten, använda Mind Control på en fiendesoldat i ett kritiskt ögonblick eller något mer kreativt. Men den har begränsade krafter, den kan inte vara överallt och läsa alla tankar på en gång och den orkar inte agera kraftfullt särskilt ofta. **Handout 3** kan användas för att indikera att dom måste klara sig utan denna hjälp för en tid.

Scen 5 – Hello and goodbye

Gruppen kommer troligen ta sig till UFO:t om de inte ställer till det för sig på vägen. Det är också troligt att fienden kommer veta om att de finns i området och ha en ungefärlig uppfattning om var, om inte annat för att de sett spår från luften.

Sista biten är en brant uppförsslutning i skogen. Det går inte att köra några fordon här, de måste gå till fots. Träden här är större än vad de har sett tidigare med stora knotiga rötter som ofta sticker ut i den branta slutningen. Luften är fuktigare än i bergen och på de öppna fälten, det känns att man kommit in i en annan biotop. Kanske har det också hunnit bli natt. Det kommer i så fall vara nära nog kolmörkt då bergvägg och skog skymmer det stjärnljus som annars finns. De kommer i så fall till slut ana ett svagt ljussken längre bort. Spelaren den kommunicerat med får **handout X**.

Mot bergväggen ligger en kraschad farkost. Den har slagit ner två träd på vägen ner som ligger omkullvälta. Det finns spår av mindre bränder runt platsen. Farkosten i sig är metalliskt grå, ser ut att ha varit nästan rund. Ena sidan på den är helt söndertrasad och man kan ana lite av innanmätet. Precis där ligger en en varelse. En liten humanoid i silvergrå dräkt. Den har ingen hjälm så man kan se det i förhållande till kroppen överdimensionerade huvudet med de stora svarta ögonen. Ett ben är fastklämt i den skadade farkosten och ena armen hänger helt slapt längs sidan på den. Det är grönt blod på dräkten. Alla får 1S.



Varelsen är inte intresserad av något småprat, den kommer vilja att gruppen placerar bomben och försvinner. Försöker gruppen undersöka/plundra skeppet kommer den använda Mind Control för att få en soldat att skjuta den som går fram för att plundra. Samma sak om någon soldat tänker skjuta den, den kan mer eller mindre läsa tankar och kommer känna av avsikten. Men den kommer inte vilja utplåna hela gruppen eftersom alternativet att dom inte skulle aptera bomben är värre för den än att dom får med några prylar från skeppet. Den är fullständigt ointresserad vad som händer med gruppen efter dom apterat bomben och kommer inte hjälpa dem ett skvatt mer när den väl fått som den vill. Människor för den är inte mycket mer än vad myrorna i skogen är för soldaterna.

Nu väntar eventuellt en överraskning i form av en 3-minuters timer på kärnladdningen. Den har bara en knapp för att starta, ingen för att stoppa när man väl startat processen. Att desarmera/modifiera den när man startat är svårt <[CBRN Warfare+Electronics Tools, sv 8](#)>, dvs ett kombinerat slag där man använder den lägsta av de två tärningarna.

Ett bättre val är att springa. Gruppen behöver ta sig minst 500m bort, helst betydligt mer. Att hitta ett bra skydd som ett klippblock eller tillräckligt djup skreva i marken kan ge tillräckligt skydd för att klara sig. Skulle någon vara skadad i benen eller på annat sätt ha nedsatt förflyttningförmåga bör de inte klara sig här. Likadant är man sannolikt dödsdömd om man stannar kvar och diskuterar lösningar istället för att springa.

Slå <Dexterity, sv 2>. Mest för att kontrollera om någon fumlar, annars bör man klara sig. Är det mörkt lägg på +1R, +2R om man inte använder ficklampa (röra sig snabbt med NV är svårare).

Skulle detta resultera i en TPK (hel gruppen dör) kan de alla mentalt "höra" hur greyen skrattar åt de dumma människorna innan bomben smäller. Hur de här har tillgång till teknologi långt över deras nuvarande nivå – och inte bara spränger de den utan sig själva också.

I annat fall får de uppleva hur kratern lysas upp av nukleär fission. Ett eldklot förintar området runt vraket och skapar en minikrater in i bergväggen. Skogen förintas i en solfjäderform några hundra meter ut från bergväggen, längre bort antänds den och kommer brinna i dagar. Ett moln av rök och damm stiger upp. Större och mindre stenar regnar ner från skyn. Se fakta kärnladdningen i början.

Har spelarna tagit sig tillräckligt långt bort och i skydd kommer de klara sig. De kan börja känna sig illamående efter ett tag (+1R på allt), tom kräkas. Det är effekter av strålning, men kan i övrigt bortses ifrån tills vidare. Strålningskontaminationen kommer vara som störst inne i kratern så det är inte hälsosamt att stanna kvar där någon längre tid.

Scen 6 – Exfiltration

Nu gäller att ta sig tillbaka till den plats där man släpptes av – eller en annan i det området på kartan som man kommer överens med dropshipet om via radion.

Den här delen av uppdraget är helt öppen eftersom det inte går att förutsäga läget när det är dags att lämna. Om endast en mindre del av gruppen är kvar i livet bör sista delen spelas igenom snabbt för att nå ett avslut. Är hela gruppen kvar kan man om man vill spela en längre och spännande flykt ut ur fiendekontrollerat område.

Om bomben detonerar kommer fienden förstå att det var objektet. Helikoptrar kommer cirkla runt området ett tag för att fota och rapportera omfattning av förödelsen. I övrigt kommer de avsluta sökandet efter objektet, men inte efter spelargruppen. De kommer vilja ta dem, helst levande, för att åtminstone kunna förhöra dem och sätta diplomatisk press på US angående kärnvapenanvändningen.

En fiendegrupp bör ta sig till nedfarten in i kratern och vänta där. Det är en naturligt kanaliserande terräng där man räknar med att gruppen måste passera. Vilket också stämmer om de inte kan klättra på bergväggar. Detta är alltså en trolig slutstrid. Man måste ta sig i uppforsbacke genom skog förbi en fiende som är beredda i bakhåll. Men det är inte fullt så illa som det låter. Området där det går att köra uppför med fordon är 1km brett. Det är mycket terräng att försvara med en grupp.

Fienden kommer ha en IFV och 12 soldater utplacerade. Platsen där spelarna åkte ner har identifierats och där finns IFV:n, om det inte definierats är det i mitten av deras linje. De har ställt ut två sentry guns en bit ut åt sidorna och framför sin linje. De har tre sektioner, mitt/höger/vänster. När de upptäcker spelargruppen i en sektion kommer övriga två beordras dit för att förstärka.

Om man vid sammanstöt alltså backar och snabbt kör tillbaka och runt åt sidan kan man komma igenom med minimal stridskontakt. Likadant om man medvetet valt en annan väg upp än ner kan man bara gasa på framåt och slå sig igenom deras relativt tunna linje med 4 soldater och en sentry gun. Kört man däremot tillbaka i samma spår möter man en IFV och dör troligen om man slåss mot den.

Har spelarna i förväg tänkt på möjligheten att råka ut för bakhåll här ska de få fördel av det. Har de ingen aning måste de ha tur för att klara sig.

Klarar man slutstriden får spelarna formulera sin plan för färd tillbaka till dropshipet och SL bedöma hur den matchar fiendens rörelser. En sista käpp i hjulet för dem kan vara bränslesituationen. Bedöm i så fall hur långt de tar sig. Kan de ta sig sista sträckan till fots? Kan de övertala dropshipet att komma längre in i området? Dropshipet har order om att hålla säkert avstånd och inte försöka sig på någon "hot pickup", men möjligen skulle det gå in om gruppen har skjutit ner någon helikopter eller två. Låt spelaren som pratar på radion slå [Charisma](#) för att övertala dem i så fall.

Ett inkommande dropship skulle kunna ge eldunderstöd genom att avfyra markmålsrobotar från långt avstånd (AGM-220C Hellhound II) när gruppen är i nordöstra delen av kartan. Det kräver i så fall att gruppen anger en målkoordinat från vilken roboten själv sen kan söka mål och kommunicerar till dropshipet <[Soldiering \(FAC\)](#), sv 4>. Om det finns helikoptrar i luften som följer efter gruppen är dessa ett hot mot dropshipet. Dropshipet kan vinna en luftstrid mot en helikopter om det får förvarning om ungefär vart den finns (dags att bryta radiotystnad). I alla scenarion som är svårare än det kommer istället fienden vinna luftstriden och dropshipet kommer antingen skjutas ner eller avbryta upphämtningen och fly. Utan dropship slutar scenariot med att gruppen tillfångatas, eller TPK om man slåss till siste man.

What-if:s

Klätterutrustning skulle kunna användas för att ta sig ner/upp i kratern på en annan plats än den naturliga nedfarten. Eller generellt passera streckade röda linjer. Men det handlar då om riktig klättring på bergvägg som kräver expertise Scaling. I gamla reglerna (v2) är detta en skill. Linorna tillbaka upp förstörs av bomben om de klättrat ner för nära och överraskas av den korta timern. Då blir det en jobbig promenad tillbaka till fordonen. Annars är detta en möjlighet att ducka slutstriden.

Kreativa spelare kan få för sig att lägga ut en distraktion. Fienden letar efter något kraschat. Placerar man ut något som t.ex. ligger och brinner/ryker på marken kommer det väcka uppmärksamhet och undersökas. Om det sen gör någon praktisk skillnad på de tidsperioder som är aktuella eller om det snarare drar uppmärksamhet mot gruppen är upp till omständigheterna. Men det skulle absolut kunna användas taktiskt för att avleda en helikopter som kommer i närheten, t.ex. innan man korsar den stora öppna ytan efter 8.00 på väg B.

Minor är svårt att få nytta av då man måste få fienden att åka på dem och kartan är väldigt stor. Enda gången de kan ge effekt är i princip om man har en fiendegrupp som av någon anledning följer i ens spår.

Att slanga bränsle från ett utslaget fiendefordon skulle vara möjligt (om man inte slagit ut det så mycket att det är helt utbränt).

Det kan hända att gruppen vill dela upp sig. Det är inte optimalt ur spelsynpunkt. Helst bör man i så fall använda en NPC om dom t.ex. vill lägga ut någon att spana från ett bergskrön som därmed missar det mesta som händer. Tänk på att pga avstånden kommer det behövas en gruppradio på alla platser som ska kunna kommunicera. Så länge man har radiosamband bör man fortsätta spela med alla i samma rum för att inte tappa tempo. Det kan leda till intressanta taktiska/moraliska avvägningar när man i ett mer stressat läge på tillbakavägen kan ha svårt att hinna plocka upp utplacerad personal.

Om gruppen hamnar i ett desperat läge kanske dom använder kärnvapenbomben mot fiendetrupper.

Avslutning

Uppdraget bör vara värt runt 6-7 XP (för v2-karaktärer) men justeras beroende på hur SL har anpassat svårighetsgrad/dödlighet.

Medalj kan vara en möjlighet också. Antingen för en individuell prestation eller som en grupputmärkelse om man har klarat uppdraget riktigt bra genom taktiskt agerande, t.ex. AFE.

Lyckas man få med sig någon intressant UFO-komponent eller en greykropp tillbaka kan det vara värt en MoD.

Kom ihåg att notera kampanjkaraktärer som spelar så att de kan uppdateras i Skynet med. XP, Stunts, medaljer eller om de dör.

Mission Briefing (handout)

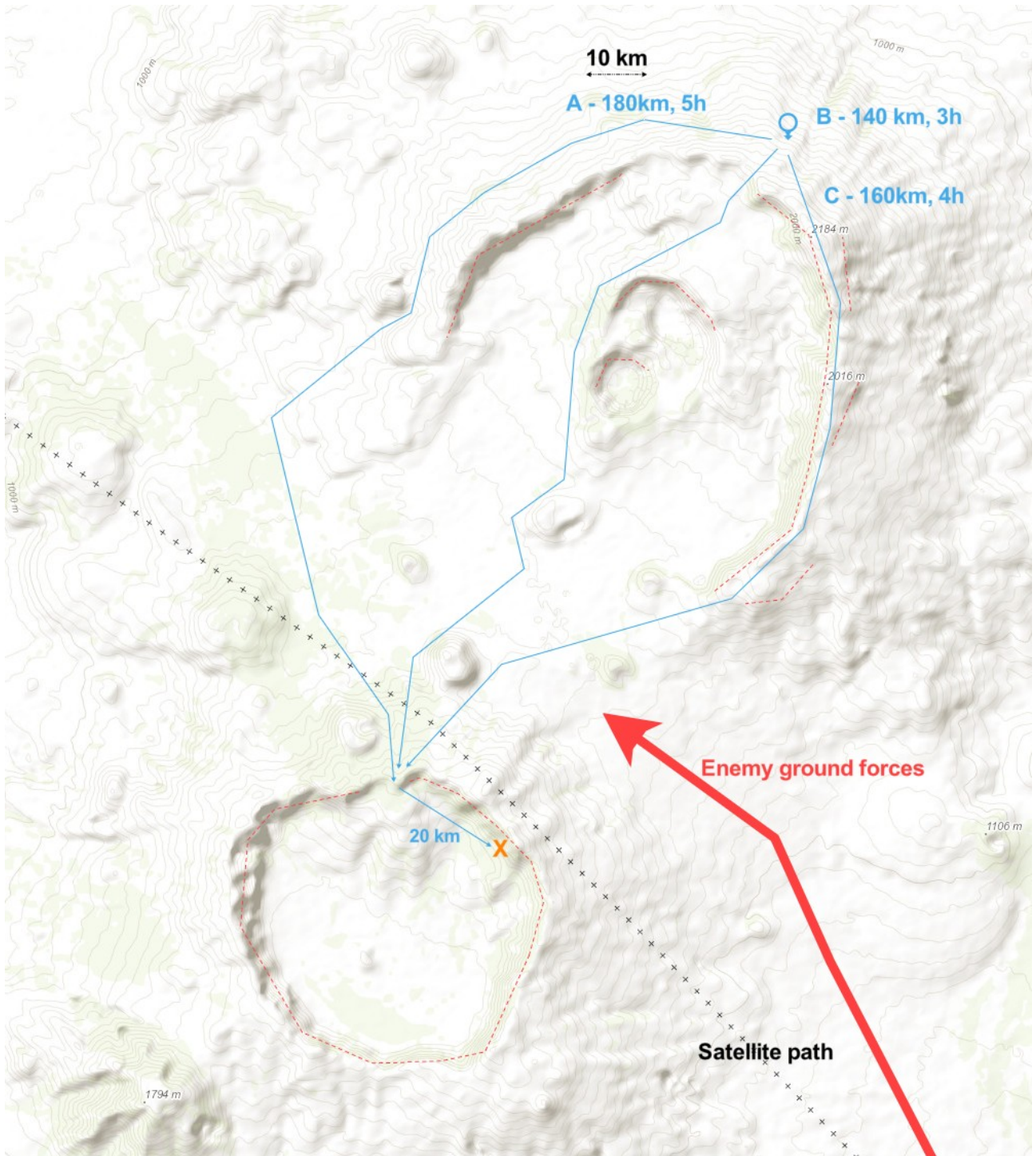
Vi kommer hålla den här genomgången kort för ni har en timme på er att packa utrustning och inställa er i hangaren klara för drop. Den timmen startar nu. En topphemlig farkost har kommit bort på fiendligt territorium och de letar aktivt efter den. Vi har ingen möjlighet att bärga den, därför måste ni destruera den innan den hittas.

Det är tempererat klimat, ok atmosfär, dygnslängd 16 tim, gravitation 0.9G. Gryning 06.30, skymning 14.30. Ni landsätts med dropship kl 6.15 lokal tid 13 mil från platsen. Det är så nära vi kan flyga utan att upptäckas. Fordon för marktransport är ert val. För destruktions av objektet kommer ni medföra en taktisk kärnladdning på 1 kiloton, den väger 32kg och ska detoneras inom 100m till objektet.

Fienden har satellitbevakning med bedömt hög kvalitet som kan se hela området mellan kl. 00-02 samt 08-10 varje dag. De har marktrupp på väg samt helikoptrar för att söka från luften. Vi kommer ge er de underrättelser vi kan löpande över radio, ni bör inte svara i onödan. Ni har tillstånd att öppna eld om det främjar uppdraget.

Vår AI har beräknat tre vägförslag som är utritade på er karta.

Ingen tid för frågor, utgå!



Norr är uppåt på kartan.

Orange X är ert mål.

Blå linjer är förslag på vägar dit.

Grov röd linje är uppskattad ankomstväg för fientliga marktrupper.

Streckade röda linjer är svårpasserade bergväggar, omöjliga med fordon.

Svarta markeringar är satellitbanan, men den ser över hela kartan.

Övriga handouts

Klipp till separata lappar.

1. Det är nästan som att du tillfälligt skulle ha nickat till, som när löjtnanten håller en lång utläggning i slutet av en hel dags övande. Men det var inte alls vad som hände nu. Bara känslan av att ha zoonat ut från situationen du befinner dig i som är liknande, men du är klarvaken.

Hur skulle du inte kunna vara det, för du hör en röst i ditt huvud. Den är definitivt inte din egen, det är som att någon annan befinner sig där. Oinbjuden. Du känner dig på samma gång rädd och förundrad över vad det är som händer. Ingen annan i din närhet visar några tecken på att höra den.

”Bli inte rädd, vi har inte tid med det. Jag kommer hjälpa dig” rösten låter neutral utan känslor, men kanske en viss otålighet ändå kan anas. *”Det kommer en flygfarkost, bakifrån. Dom vet inte att ni är där, men ni måste gömma er nu. Inte bland träden, den kommer leta där genom att gå ner lågt och sen flyga vidare. Välj en annan plats.”*

Frågor dyker upp, vem? hur? Varför? Men det här är något helt nytt för dig och du har ingen aning om hur eller ens om du kan svara tillbaka. Ta 1 Fear Point.

A. *”Attackera den inte, jag kan ta hand om det här”*.

B. *”Dom såg er, men dom kommer inte tala om det för någon. Jag kan inte stoppa det hur många gånger som helst så gör som jag säger nästa gång.”* Rösten försvinner tvärt.

C. *”Nu vet dom att ni är här och kommer leta efter er, ni måste skynda er”*.

2. *”En flygfarkost till är på väg mot ert område”*.

3. Rösten är märkbart svagare, den låter mer avlägsen och talar till dig något långsammare.

”Dom är distraherade nu, det köper er tid. Men nu är det upp till er, jag kommer inte kontakta dig igen på en stund”.

X. "Du är nära nu, fortsatt uppåt i riktning mot bergväggen. Det är inga fiender i närheten, men dom är på väg. Så slösa ingen tid, rör inget, gör vad ni ska bara."

Det är som att du på något sätt vetat hela tiden. När du ser varelsen känner du omedelbart igen den som rösten i ditt huvud trots att den nu inte säger något. Den bara ser på dig med sina stora, kalla svarta ögon och väntar på att ni ska sätta ut bomben. Det finns så mycket den skulle kunna säga, så mycket du skulle kunna fråga. Men den är tyst, du känner av att den inte vill prata. Den vill bara att det ska ta slut.

Kanske är du nu så nära att länken mellan er blir starkare, kanske att den nu när slutet är så nära har tappat fokus och inte döljer allt för dig. Men för första gången tycker du dig ana något av varelsens verkliga.. känslor? Är det ens rätta ordet för en så fullständigt främmande intelligens.

För intelligent är den, det är knappt att den skulle klassa er som detsamma. Ni är mer som schimpanser för den. Så sorgligt att den ska dö här, så onödigt, den vill inte men inser att det måste ske. Du påverkas vare sig du vill eller inte över er mentala länk och kommer gråta när den väl dör.