

Road to Hell

v1.2

Detta är ett tämligen kort och spikrakt äventyr (en så kallad "trail-movie"), och skall inte vara några problem att spela klart på under fem timmar.

Äventyret utspelar sig 1969, mestadels i en miljö identisk med Vietnams djungler, men med en kort inledning och avslutning i USA. Karaktärerna, ett gäng hippies, hamnar i Vietnams djungler och kommer där att råka ut för ett antal händelser som kommer att påverka dem, och deras uppträdande (med andra ord rollen). Detta är tänkt att ske gradvis, dock kommer det att ske rätt snabbt, det här är ju trots allt ett tidsbegränsat äventyr.

Bedömningsgrunden är Rollspel, rollspel och åter rollspel! I tabellen (Här nedan) skall poängbedömning för varje spelare fyllas i och summeras. Poängsättning skall ske tre gånger under äventyret, det anges i äventyret när detta skall ske. En tanke när ni betygsätter era spelare: Det är bra rollspel som skall premieras, inte överdrivet/utflippat rollspel.

	Bedömning 1	Bedömning 2	Bedömning 3	Summa
Glen				
Marc				
Al				
Tessie				
Sheila				
Summa				

(1 = Uselt, 5 = Underbart)

Övriga saker jag (Scenariokonstruktören) är intresserad av att veta:

Dödade RP:na varandra någon gång? ☐ Nej ☐ Ja, i scen 1 - 9 ☐ Ja, i scen 10 - 18 ☐ Ja, i scen 19+
Blev bonden i Scen 6 dödad? ☐ Nej ☐ Ja
Gick någon RP ner i tunnelsystemet i Scen 18? ☐ Nej ☐ Ja
Blev det någon konflikt mellan RP:na i Scen 19? ☐ Nej ☐ Ja
Blev barnen dödade i Scen 19? ☐ Nej ☐ Ja
Blev det en massaker i byn Song Lai i Scen 23? ☐ Nej ☐ Ja
Vad gjorde RP:na i Scen 25? ☐ Ropade på WC ☐ Anföll ☐ Gömde sig
Vad tyckte RP:na om äventyret? (Låt dem skriv en egen lapp, de får vara anonyma om de vill).

Kort om äventyret: Inga tärningar kommer att behövas, du som SL avgör vad som händer, vem som blir träffad etc (Utöver det som står i äventyret). Rollpersonerna kommer att genomgå alla händelser oavsett om de följer stigen eller inte. Rollpersonerna återhämtar sig från dödliga skador etc och är "fit for fight" igen, oftast inom en halvtimme, det finns angivet i äventyret hur lång tid det tar. Du som spelledare får gärna beskriva gruppens resa genom djungeln mer detaljerat än den beskrivs här, du borde ha gott om tid på dig. Missa inte att ge RP:na Händelselapparna!!!!

Om RP:na dödar varandra ökar deras fas ett steg, max till 5. Du får då justera äventyret efter hand.

Text skriven så här är för SL och den vanliga beskrivande texten är skriven så här.

Faser: Rollpersonernas uppträdande delas in i fem faser:

Fas 1: Rollpersonen är en hippie och uppträder förhoppningsvis som det, antagligen undrar han vart han är och hur man kommer till Woodstock. Lite förvirrade och han kanske tror att han bara har tagit en dålig tripp.

Färdigheter som en civilperson. Det finns ingen specifik fasbeskrivning för fas 1.

Utrustning: Det de tar med sig från bilen: lite mat, sovsäckar tält etc. Hasch och ev. lite LSD.

Fas 2: Rollpersonen är en "färsking" ute på sin första patrull, och troligen ganska vilse. Han känner förhoppningsvis fortfarande grupptillhörighet och Glen börjar utkristalliseras som ledare. Färdigheter som en grundutbildad soldat.

Utrustning: De börjar få mer militär utrustning: "Dog-tags", vapen, stridssele och deras kläder börjar övergå i kamouflageuniformer.

Fas 3: Rollpersonen är nu en erfaren soldat, som mest är intresserad av att överleva. Han har kanske börjat acceptera att han är i Vietnam. Glen börjar att ta befälet ännu mer. Färdigheter som en erfaren soldat.

Utrustning: De har den militära utrustning en vanlig soldat bär på sig: vapen, ammunition, stridssele, handgranater, gasmask, kniv, vattenflaska, överlevnadsproviant etc. Kläderna är nu nästan helt kamouflerade.

Fas 4: Rollpersonen är nu en psykotisk elitsoldat, som mest är intresserad av att lyda order och döda allt han får order om. Lyder order blint och har väldigt små moraliska betänkligheter. Glen är den uppenbara ledaren. Färdigheter som en erfaren elitsoldat.

Utrustning: De har den militära utrustning de vill ha (vissa begränsningar: sånt som man bär med sig): kamouflageuniform, vapen, ammunition, stridssele, vattenflaska, handgranater, kniv, pansarskott (enstaka), ryggsäck med utrustning som mat och vatten, för att överleva flera veckor i djungeln.

Fas 5: Rollpersonen är nu en psykotisk krigsmaskin och kan knappast kallas mänsklig längre. Han dödar allt han möter utan några som helst betänkligheter och han gör inga riskbedömningar överhuvudtaget.

Färdigheter: Bortom det mänskliga.

Utrustning: kamouflageuniform, vapen, ammunition, stridssele, handgranater, kniv, pansarskott. Behöver ingen mat.

Förkortningar: SL = Spelledaren, RP:na = Rollpersonerna, VC = VietCong, NVA= North Vietnamese Army, WC = Whiskey Charlie

Scen 1 - Inledning

Året är 1969, kärleken är fri, haschröken ligger tät och ni slåss för freden. Ni är fem fina och harmoniska människor på väg till Woodstock i er kärleksbuss. Glen som kör, Sheila sitter bredvid och röker en holk. Al och Tessie hänglar i baksätet och Marc sitter och plinkar på sin gitarr. Luften är tjock av rökelse och braj, stämningen är god och landskapet susar förbi utanför. Ni skall till WOODSTOCK, vicken grej asså! Århundradets händelse! WOODSTOCK - alla kommer att vara där, bara wow liksom! Det är musik, kärlek och fred.

Ni rullar på längs landsvägen, vid tre tiden börjar ett lätt regn att falla. DÄR!!! Där är avtagsvägen till Woodstock, ni svänger in till höger på en mindre väg. Mörka moln hoppar sig på himlen och regnet tilltar i snabb takt, plötsligt ljungar en blixtnad över himlen följt av ett öronbedövande muller. Vindrutetorkarna strävar förgäves för att hålla vattnet borta från vindrutan. Ni åker sakta vidare ackompanjerade av plötsliga blixtnadar och ett dovt konstant muller. Det mörknar snabbt och regnet smattrar mot taket. Ni ser inte vägen framför er längre, det är omöjligt att fortsätta. Nå, ni får väl stanna här då, men ni har ju gott om tid, Woodstock börjar inte förrän i morgon.

SL: Det är meningen att RP:na skall stanna här över natten. Riktigt obstinata RP:er kan du låta krocka med ett träd om de envisas med att åka vidare.

Scen 2 - Nästa morgon

Ni vaknar till, allt verkar lugnt och stilla och regnet har slutat. När ni ser er omkring märker ni att er kärleksbuss står i en liten glänta i en konstig skog, bestående av stora träd som skymmer himlen med sina kronor och en tät snårig undervegetation.

Om någon öppnar bildörren och går ut:

När du öppnar bildörren lägger sig en fuktig varm duk över dig och stanken av förruttnelse slår emot dig. När du sätter ner foten sjunker du ner till knät i sumpigt brunt vatten.

SL: Kärleksbussen står djupt nedsunken i ett litet träsk i mitten på gläntan. Den sitter fast oavsett vad RP:na tar sig till och det är meningen att RP:na så småningom skall lämna gläntan och följa den stig de hittar om de genomsöker gläntan. När de väl har lämnat gläntan kommer de inte att kunna komma tillbaka förrän i Scen 26.

Scen 3 - Malariatabletter

Ni kämpar er fram genom den täta undervegetationen, solens heta strålar tränger här och var igenom det täta lövverket och får fukten att stiga upp från marken som en vit dimma. Hettan är tryckande, luften dallrar och svetten rinner längs era ryggar.

Ge 'Sheila' Händelse 1.

Händelse 1:

Vart är Woodstock? Hur kunde ni hamna så här fel?

Du biter ihop för att ta några ytterligare steg i denna olidliga hetta! Du stoppar handen i jackfickan och hittar något du inte känner igen; en tunn plastbit ca fyra gånger åtta centimeter med flera små "bubblor" på. Du tar fram den, det är en tablettkarta med tio vita tabletter, det står M1956-35-22954 på baksidan av förpackningen.

Vart kom den ifrån?

SL: Det är malariatabletter, och ger ingen som helst kännbar effekt!

Scen 4 - Helikoptern

Efter att ha kämpat er fram längs stigen i vad som känns som en evighet börjar träden tunna ut och ni ser ut över en glänta bevuxen med midjehögt gulnat torrt gräs. Solen strålar bränner mot er hud och svetten tilltar med förnyad intensitet.

Ge 'Marc' Händelse 2.

Händelse 2:

Vad är det här? Man måste vara jävligt inkompetent för att köra så här vilse! Hur kan man vara så förbannat dum?

Tusan vad hett det är och du har ont i fötterna!

Plötsligt tycker du dig höra svag musik på avstånd! Det låter som Jailhouse Rock med Elvis Presley... Det måste vara Woodstock! Men vart ifrån kommer ljudet?

Ca 30 sek senare:

Ni hör Jailhouse Rock med Elvis Presley på avstånd och ljudet verkar närma sig snabbt, strax därefter hör ni en helikopter som närmar sig. En militärgrön helikopter med dörrarna öppna och musik på hög volym pumpande ur några högtalare som sitter på landningställena uppenbarar sig över trädkronorna och flyger över er på låg höjd. En ung man i kamouflageuniform och hjälm sitter bakom en kulspruta i dörren. Ni ser hur han ler mot er och vinkar, sen börjar han leta efter något i bröstfickan och tar upp ett litet vitt paket som han kastar mot er. Det lilla paketet singlar genom luften och landar ca 20 m bort. Helikoptern avlägsnar sig snabbt och snart hör ni bara en svag antydning av musik i fjärran.

SL: Paketet är ett öppnat paket Lucky Strike med 13 cigaretter och en tändsticksask i.

Scen 5 - Trampminan

Trötta och törstiga kämpar ni er genom den täta fientliga undervegetationen, svetten får kläderna att klibba fast mot era kroppar och en mängd småkryp angriper er konstant. *Ge 'Marc' Händelse 3.* Plötsligt smäller det, Marc faller och skriker av smärta.

Händelse 3:

Vilket jävla pucko! En sån nolla! Ni har gått flera timmar nu och inte sett en skymt av varken människor eller någon jävla väg och än mindre Woodstock. BANG!!

Plötsligt smäller det och du ligger på marken med en brännande smärta i vänster vad. Svarta fläckar förmörkar ditt synfält. Du känner hur blodet pulserar i ditt vänstra ben. HELVETE! Du kan inte känna din vänstra fot!

Mamma! Var är din vänstra fot! Det gör ONT! Hjälp!

Om någon tittar närmare:

Marc's vänstra fot är bortsprängd och vänster vad är bara blodiga slamsor. Blod pulserar ut ur resterna av benet.

SL: Marc's fot och vad kommer att läkas i ett accelererat tempo (synligt!) och vara helt okay om ca 30 min, men då iklädd en grov svart armékänga som inte går att ta av!

Scen 6 - Bonden

Skogen börjar än en gång att tunna ut och ni kommer ut i en stor glänta. Solen står fortfarande högt på himlen och sänder obönhörligen sina värmande strålar mot er. I mitten av gläntan finns ett antal risfält och ni ser en gammal asiatisk man klädd i enkla kläder och med en vasshatt på huvudet som arbetar. När han får syn på er stannar han upp och iakttar er.

SL: Mannen förstår inte ett ord engelska och kommer bara att le och se oförstående på RP:na. Stigen fortsätter på andra sidan gläntan.

Scen 7 - Patronen

Ni kämpar er oförtrutet vidare, småkrypen är överallt! De kryper på era ben, de biter er, de sticks, de suger sig fast och de surrar runt era huvuden. Värmen är olidlig och salt från er svett har kristalliserats på era kläder.

Ge 'Glen' Händelse 4.

Händelse 4:

Hur tusan kunde ni hamna här? Och vart f-n är här? Det spelar föresten ingen roll, ni måste hålla ihop och kämpa på så kommer ni så småningom till Woodstock.

Du går och leker med handen i byxfickan och hittar något du inte känner igen: En sval metallcylinder ca fem cm lång som smalnar av till en spets i ena änden. Du tar upp den ur fickan: Det är en gevärspatron.

SL: Det är en M193 5,56x45 mm's patron; standardammunition till M16.

Scen 8 - Vattenflaskan

Ni har tagit en kort paus och pustar ut ett par minuter innan ni fortsätter ert sökande efter vägen till Woodstock.

Ge 'Al' Händelse 5.

Händelse 5:

Du tittar upp mot er plågoande i skyn och den har ta mig tusan inte rört sig en millimeter sedan du senast tittade på den. Du torkar dig i pannan och skakar på huvudet.

Du tar upp fältflaskan och skruvar av korken och tar några djupa klunkar, det smakar plast och jord, men svalkar åtminstone strupen. Men vänta, du har ju ingen fältflaska! Öhh? Vad hände egentligen??

SL: Ingen av de andra har sett någon fältflaska, och Al har som sagt ingen på sig.

Scen 9 - Eldöverfallet

Ni kämpar er framåt, ni är smutsiga och trötta, småkrypen är överallt. BANG!! (Skrik gärna!) Skogen rusar mot er, blixtar av smärta penetrerar era kroppar. Genom en röd dimma ser ni hur massor av små asiater med vapen i händerna springer mot er. Svagt hör ni automateldsknatter och ser mynningsflammar slå ut mot er innan ni faller in i mörkret.

SL: Gör gärna en konstpaus och låt RP:na tro att de misslyckats och är döda! Kanske en kommentar som: "Jaha, det var det" och börja samla ihop dina papper.

OBS!!! BEDÖMNING 1 OBS!!!

Scen 10 - Uppvaknande

Ni vaknar upp liggande i undervegetationen, allt är tyst och stilla. Ni stirrar upp i trädkronorna, solens strålar tränger ned genom lövverket som ett grönt skimmer. Ni reser er sakta upp och ser er omkring: Ni ligger där ni föll när ni blev träffade.

SL: Ge respektive spelare deras fas 2 beskrivning. Ge 'Glen' Händelse 6 och 'Sheila' Händelse 7.

RP:na kan om de tittar runt lite hitta uppenbara spår efter en strid: patronhylsor, skotthål i träd och spår av en riktad explosion.

Händelse 6:

När du reser dig lägger du märke till ett obekant skramlande från ditt fredsmärke. Du tittar ner och upptäcker att det är borta och ersatt med ett par "Dog tags" (ID brickor).

SL: Alla andra RP:er har också "Dog Tags", men har inte märkt det än.

Händelse 7:

Wow! vilka färger! Men nej vad är det här! Det här var nog den sämsta "trippen" du har tagit i ditt liv. Vilken jävla mardröm! Vem var det som skaffade rökat? Jo, det var Marc! Vad var det för skit han fixade egentligen? Försöker han ta dö på er?

Du märker att dina kläder har gröna, bruna och svarta fläckar där du blev träffad. Det verkar inte färgat utan invävt i tyget. Alla andra verkar ha likadana fläckar.

SL: Alla andra har likadana fläckar, och det är som om fläckarna har vävts in i tyget.

Scen 11 - Ormen

Ni vandrar fram genom denna stinkande djungel, ni fastnar hela tiden i utstickande grenar och snår. Hettan är olidlig och svetten bara forsar.

Ge 'Tessie' Händelse8 och 'Sheila' Händelse9.

Händelse8:

Du är törstig, trött och smutsig. Dina kläder är helt förstörda. De kommer aldrig att gå att få rena igen! Något kallt och fjälligt landar plötsligt på din vänstra axel.

SL: Det är en "Two-step" (en liten extremt giftig orm), den fick namnet av amerikanska soldater i Vietnam för att man ofta bara tar två steg till i livet efter att man ha blivit biten. Om 'Tessie' handlar snabbt kommer hon inte att bli biten, annars kommer hon att ta sina två sista stegen... på cirka 20 min, vartefter hon kommer att vara fullt återställd. Tessie kan identifiera ormen som en art som inte finns i USA.

Händelse9:

Dina tankar vandrar iväg till Woodstock, det som skulle bli en sån fest! Vart fan är det och vart fan är ni? Du fokuserar dina tankar och är tillbaka i detta stinkande, varma och fuktiga helvete. Du märker att du har något i händerna; det är en M16 (en automatkarbin).

SL: Alla andra släppar också omkring på vapen: Al har en M60 (bandmatad kulspruta) och resten har M16. De kan slänga bort vapnen, men så fort de tänker på något annat kommer de ha vapnet i handen igen.

Scen 12 - Punji pit

Ni kämpar er framåt genom vegetationen (Ge 'Al' Händelse10), plötsligt sjunker Al ner en halvmeter i marken och börjar skrika av smärta. Ge 'Sheila' Händelse11.

Händelse10:

Plötsligt ger marken vika under dina fötter och du faller ner i en liten grop. Skarpa blixtar av smärta skjuter upp längs din ryggrad från dina fötter. Du känner hur ett flertal vassa föremål har gått rakt igenom dina fötter och djupt in i dina vader. Du sitter fast och det gör jävligt ONT!

SL: En "punji pit" är en liten grop med vassade bambupålar i botten och längs väggarna. Pålarna i väggarna är riktade snett nedåt så att offret fastnar och får svåra skador när någon drar upp honom. Pålarna är också nersmetade med avföring för att ge infektioner.

Al kommer att behöva hjälp att komma loss och när han gör det kommer han att ha kraftiga stick och skärsår på fötter och vader. Dessa kommer att förhindra honom från att gå i ca 20 minuter, vartefter hans fötter kommer vara helt inneslutna i ett par grova svarta armékängor med början på ett par kamouflagebyxor som sticker upp ur skaften. Kängorna går naturligtvis inte att ta av.

Händelse 11:

Dina tankar vandrar iväg till dina föräldrar, du undrar vart de är och om de saknar dig?

Du återvänder till nuet och är tillbaka i detta stinkande, varma och fuktiga helvete. Du märker att du har något i händerna; det är en M16 (en automatkarbin).

Scen 13 - Fällan

Ni tränger er fram genom den vildvuxna vegetationen då ett svisch hörs och Glen skriker till helt kort och blir sen tyst. Glen hänger livlös en dm över marken, hans bröstkor är genomborrad av fyra spetsade bambustavar som sitter fastbundna på en tjock gren.

SL: Grenen var spänd och när Glen kom åt ett snöre utlöste han den. Glen kommer att ha återhämtat sig efter ca 15 minuter. Ge 'Glen' fas 3 lappen.

Scen 14 - Skymning

Ni kämpar er sakta upp för en brant kulle. Solen har börjat sjunka ner bakom horisonten och mörkret sänka sig över djungeln. Temperaturen har börjat sjunka och nu är det nästan behagligt, om det inte vore för alla myror, mosquitos, tusenfotingar och blodiglar! Ni kommer upp på kullens topp och blickar ut över en oändlig grön matta av trädkronor. Solen glider sakta ner bakom horisonten, men ett vackert ljusspel av färger från gult till rött kan skådas norrut. Cirka 30 minuter senare slutar det dock och det enda som lyser upp natten är några enstaka stjärnor.

SL: Ljusspelet är en napalmbombning ca 30 km bort. Det är meningen att RP:na skall slå läger och övernatta här. Ingenting farligt kommer att inträffa under natten, men RP:na kommer att höra en miljon VietCong smyga omkring i buskarna om de har vaktposter! RP:na kan fortsätta gå om de vill, men det är svårt att ta sig fram i en djungel i mörkret.

Ni vaknar upp till fåglars kvittrande och en sol som försöker tränga sig igenom en tunn molnslöja. Det är tidig morgon och temperaturen är behaglig. Ni sträcker på era stela kroppar och tittar än en gång ut över den oändliga skogen.

Scen 15 - Prickskytten

Efter att ha vandrat ett tag börjar ett lätt regn att falla och marken förvandlas snabbt till lera som fastnar under era skor. Leran blir allt tjockare och det blir tyngre att gå. Skogen tunnar dock ut och ni ser ut i en glänta. Utan ett ljud exploderar Al's huvud i ett moln av blod och hjärnsubstans. Hans huvudlösa kropp faller i ultrarapid till marken. Regnet tilltar i intensitet och bildar en rödbrun pöl runt Al's livlösa kropp.

SL: RP:na kommer aldrig att hitta prickskytten som sköt Al. Al kommer dock att vara helt okay efter 20 minuter, men han kommer då att ha en amerikansk standard stål hjälm fastgjuten på huvudet.

Ge 'Al' fas 3 lappen.

Scen 16 - Närstrid

Regnet har upphört men marken är fortfarande en tjock sörja och era kläder är blöta och kalla. Nu har småkrypen kommit fram igen hungrigare än någonsin. Plötsligt står Glen (*oavsett vart han går*) öga mot öga med en asiatisk man klädd i en grön uniform och med en stor automatkarbin i händerna. Asiaten reagerar blixtnabbt och stöter gevärspipan i magen på Glen, som viker sig dubbel. Han följer upp med ett kolvslag mot huvudet, Glen stupar och asiaten sätter en lång automateldssalva i bröstkorget på Glen.

*SL: Nu är det fritt fram att ta VC'n. Eventuellt kan du låta VC'n döda en RP till om de tvekar.
Glen kommer att resa sig som om inget hade hänt 15 minuter senare.
Ge 'Glen' fas 4 lappen.*

Scen 17 - Kulsprutenästet

Regnet har börjat igen och smattrar mot lövverket högt ovanför era huvuden, tunga droppar faller från trädkronorna och ni vadar fram i knähög lervällning. Ni får kämpa för varje steg, marken suger sig fast runt era fötter. En kulspruta öppnar eld på nära håll och Tessie och Al blir träffade ett flertal gånger i magen och bröstkorgen. De flyger bakåt, blodet pulserar ut ur de stora utgångshålen och de landar med ett plask i den djupa leran.

SL: Någon bör göra något innan de blir dödade allihop! Eventuellt kan du låta Glen få en apterad handgranat i handen, som bara är att kasta. Det är faktiskt inte meningen att någon mer skall dö här.

Ge 'Al' fas 4 och 'Tessie' fas 3 lapparna.

Al och Tessie kommer att vara helt krya och friska inom 10 minuter.

Scen 18 - Tunneljakt

I kulsprutenästet hittar ni en lucka som döljer ett hål ner i marken.

SL: Hålet är början på tunnelsystemet (karta 1). När RP:na slår ut ksp-nästet går larmet och VC börjar evakuera. Ett bakhåll sätts upp i rum 7 och vaktposter placeras vid de övriga nedgångarna. Om RP:na går ner i tunnarna kommer de finna dem tomma och öde, förutom bakhållet. Om RP:na går i bakhållet (1-2 RP dödade) retirerar de övriga VC'na.

Går RP:na inte ner i tunnarna kommer de inte att stöta på några VC och kan lugnt knalla vidare mot nästa scen.

Tunnarna är ca en m i diameter, väggarna är skrovliga och fukt droppar från rötter som sticker ut här och var. Luften är varm och unken.

1. Uppenbarligen ett litet trångt logement/vaktrum. Inredningen består av några tomma ammunitionslådor och några vassbäddar längs väggarna. En fotogen lampa står och osar på ett lågt bord.
2. Ett lager, här finns flera säckar med ris, några lådor C-rations (amerikanska arméns färdig mat) och några fotogendunkar. En hög verktyg ligger slängda i ett hörn (spadar, hackor och dylikt).
3. Ett litet trångt rum som domineras av en radio och dess batteripack som är uppstaplade på ett lågt träbord. Två fotogen lampor hänger från taket och sprider ett svagt ljus över rummet. Några vassbäddar ligger i ett hörn.
SL: Radion har kyrilliska bokstäver.
4. Ett något större rum, möblerat med ett lågt träbord och några stolar i mitten. Ett flertal vassbäddar ligger i alkover i väggarna. En fotogen lampa sprider lite ljus över rummet.
5. En liten alkov i väggen, en tom ammunitionslåda står här.
6. Ett litet rum, inrett med några vassbäddar och ammunitionslådor.
7. Ett stort oupplyst rum. Bakhåll! 5 VC börjar skjuta men retirerar ganska snart. Rummet är inrett med diverse små bord och stolar och ammunitionslådor. I ett hörn finns en liten eldstad och en fotogenbrännare. I ett hörn ligger några verktyg slängda, och det verkar som om någon nyligen har grävt här.
8. En tom liten alkov.
9. Ett lager med en mängd ammunitionslådor (Passar ej M16 eller M60), en Dshk (en tung kulspruta), två RPG-7 (granatgevär) med 8 granater. Några säckar ris och några dunkar fotogen.
10. Ett litet oupplyst rum med några vassbäddar. En nordvietnamesisk flagga och ett porträtt på Ho Chi Minh hänger på en vägg. En släckt fotogen lampa står på ett litet skrivbord.

SL: Skrivbordet innehåller lite papper på vietnamesiska.

Scen 19 - Barnen vid bäcken

Himlen har klarnat något och en blek sol tränger igenom lövverket högt ovanför era huvuden. På avstånd hör ni porlandet av vatten och glada barnskratt. Ni kommer ut ur djungeln och blickar ned över en idyllisk scen med fem små barn som leker i vattenbrynet till en klar bäck.

SL: Om någon öppnar eld har barnen inte en chans: När ekona från eldgivningen har lagt sig blir allt kusligt tyst och stilla och det enda ni hör är bäckens porlande över stenarna. Blodet från barnen blandar sig med vattnet och följer med nedströms.

Om ingen skjuter och RP:na ger sig till känna kommer barnen att springa därifrån och försvinna i djungeln på andra sidan.

OBS!!! BEDÖMNING 2 OBS!!!

Scen 20 - En död soldat

Molnen har slutligen dragit förbi och solen strålar åter. Luften dallrar av hetta och ni badar i svett när ni kämpar framåt. Ni får syn på en naken vit man som är fastbunden vid pålar i marken. Han ligger alldeles bredvid en myrstack, och djur har ätit på hans kropp. Han ser dessutom ut att ha blivit torterad och skändad. En sak är dock uppenbar han levde då han lämnades här.

SL: Ge 'Tessie' Händelse12.

Händelse12:

Soldaten som ligger där, torterad och skändad, var din bror. De vildarna, de ociviliserade djuren! Se vad de gjort med din bror. Han hade ju bara 27 dagar kvar. Gud varför tog du din hand ifrån honom?

De skall alla dö, det svär jag på vid ditt namn, James. Jag skall leta upp dem, varenda en av de gula svinen och utplåna dem. Vad skall mamma säga?

James MÅSTE begravas!!

De skall alla dö!

SL: Tessie kommer inte att gå ett steg till förrän James är begravd. Tessie räknas nu som fas 5.

Scen 21 - Bakhåll

De som är fas 4 eller högre (Glen, Al och Tessie) upptäcker ett bakhåll och slänger sig undan samtidigt som de skriker en varning. Automatvapen börjar knattra, de som är fas 3 eller lägre: (Marc och Sheila) hinner inte undan utan träffas av flera kulor och segnar till marken.

SL: VC'na är inte svåra att bekämpa för Glen, Al och Tessie. Efter den här striden skall alla vara fas 4 eller högre, så det är bara att ge 'Marc' och 'Sheila' deras fas 4 lappar.

Scen 22 - "Bravo Whiskey, Bravo Whiskey"

Plötsligt sprakar det till i radion som Marc bär på ryggen och genom störningarna hör ni: Bravo Whiskey, Bravo Whiskey... (paus) kom in Bravo Whiskey.

Om RP:na svarar:

Från Whiskey Charlie: Bege er till kartkoordinater X:182701.5 och Y:630415.0 och undersök misstänkt VietCong aktivitet. Kom.

RP:na svarar något inte allt för dumt:

Från Whiskey Charlie. Rapportera när ni har löst problemet. Slut Kom.

SL: Om RP:na inte svarar kommer anropet att repeteras var 15 minut.

Glen har en karta, koordinaterna är en litet by som heter Song Lai, och det är inga större problem att hitta dit. Whiskey Charlie går inte att få kontakt med igen.

Scen 23 - Song Lai

Djungeln tunnas gradvis ut och ni kan se spår efter människor. Ni kommer ut i en stor glänta och ute i gläntan ligger en liten by omgiven av några risfält. Byn består av ca 20 hyddor och några små inhägnader med getter och ett par kor. Ni ser barn som leker i utkanten på byn, folk som arbetar på fältet och byn verkar full av liv.

SL: I byn finns totalt 96 innevånare: Män, kvinnor och barn. Några av innevånarna kan prata hjälplig engelska och svarar gärna på frågor. De vet ingenting om några VC eller deras aktiviteter. Innevånarna är vänliga, men kommer att försöka försvara sig eller fly så gott de kan om de blir anfallna. Det finns inga spår efter några VC. Om RP:na anfaller byn kommer de att bli en massaker, så många som möjligt av innevånarna kommer att försöka ta sin tillflykt till djungeln.

Scen 24 - "Whiskey Charlie, Whiskey Charlie"

Om RP:na anropar WC när de är klara i Song Lai kommer de att få svar:

Whiskey Charlie Kom.

RP:na förklarar vad som hänt.

Från Whiskey Charlie: Nya order: Bege er till kartkoordinater X:181851,3 och Y:519213,7, där inväntar transport och vidare order. Om det är några problem på vägen så kontakta oss. Bra jobbat grabbar. Slut Kom.

...

Klart Slut.

SL: Du får fylla i så att det blir ett vettigt radiosamtal.

Scen 25 - NVA kompaniet

Ni kämpar er tillbaka längs stigen. Skogen runt omkring er tycks bekant. Humöret har börjat stiga: Ni är på väg hem! *Ge den som går först Händelse13.*

Händelse13:

Du upptäcker plötsligt 30 - 40 VietCong i kamouflageuniformer och med AK-47:or i händerna som sakta och försiktigt tar sig fram genom djungeln. De är ca 50 m bort och avancerar sakta mot er, men de verkar inte ha upptäckt er än.

SL: RP:na har lyckats gå rakt in i ett NVA kompani (ca 160 man), och har nu en pluton (ca 40 man) i varje väderstreck.

Om RP:na ropar på WC kommer de att få svar och erbjudas flygunderstöd. Tackar de ja, så säger WC att de har två minuter på sig att gräva ner sig, sen gäller det att hålla i brallorna.

Två minuter senare: Det sprakar till i radion och ni hör: Steel Dawn, Steel Dawn.

Två flygplan vrålar över på låg höjd och ni ser hur flera svarta kapslar lossnar från vingarna och faller ner mot marken. En svag smäll medför att djungeln exploderar och blir ett hav av eld och ni känner en otrolig hetta slå emot er. Meterhöga orange flammor tycks dansa i cirklar runt er och hoppa från träd till träd. Svart stickande rök bolmar upp mot himlen och täcker snabbt solen. Ni hör svaga skrik genom eldens öronbedövade dån.

Om RP:na bara ligger stilla kommer de att klara sig oskadade och när elden slocknar 30 minuter senare är det bara att knalla iväg över det förkolnade området. Här och var kan de se rester av sönderbrända förvridna människor.

Om RP:na inte ropar på WC utan anfaller istället kommer fortfarande planen svepa ner och bomba:

Två flygplan vrålar över på låg höjd och ni ser hur flera svarta kapslar lossnar från vingarna och faller ner mot marken. En svag smäll medför att djungeln exploderar och blir ett hav av eld och ni känner en otrolig hetta slå emot er. Meterhöga orange flammor tycks dansa i cirklar runt er och hoppa från träd till träd. Svart stickande rök bolmar upp mot himlen och täcker snabbt solen. Ni hör svaga skrik genom eldens öronbedövade dån. När ni springer mot de närmaste VietCong soldaterna verkar elden följa er och dansa med i er takt. VietCong soldaterna är omvärvda av flammor och ni kan se hur de skriker, men inte höra deras skrik. Ni ger dem dock ingen pardon utan skjuter ner dem. Ni fortsätter framåt vilt vrålade, sprayande kulor mot varenda fiende ni ser. Elden dansar på era uniformer, på era vapen, på era händer, men ni känner inget smärta, bara en outhärlig lycka och tillfredsställelse. Efter ca 30 minuter dör de sista flammorna ut och ni står mitt i en 500 m stor förkolnad cirkel, omgiven av över hundra förkolnade och förvridna kroppar. Luften stinker av brandrök och bränt kött.

Scen 26 - Stridstaxin

Ni är tillbaka i gläntan där ni vaknade efter ovädret. Er kärleksbuss står där, men den ser annorlunda ut: Kantigare och den har larvband. De glada färgerna är ersatta med grönt, brunt och svart, och den har ett litet torn mitt på med en stor kulspruta i och två mindre kulsprutor vid en lucka längre bak. Ni går in i den och Tessie glider in på förarplatsen och startar den. Glen ställer sig i tornet och ni övriga packar in er där bak.

Ge 'Glen' Händelse14.

Händelse14:

Du hittar ett kuvert innehållande order:

Order: Bege er till kartkoordinater X:181950.4 och Y:788291.1. Där finns ett NVA läger, attackera och utplåna detta.

Lycka till.

SL: Det är en M113ACAV (Pansarbandvagn), den har två mans besättning, förare och skytt och kan ta upp till 11 man till.

Scen 27 - NVA lägret/Woodstock

Ni kommer snabbt fram till NVA lägret, det är ett stort område omgivet av taggtrådsstängsel. Ni ser flera hundra VietCong där inne. Ni beslutar er för att storma. Tessie stampar på gasen och er kärleksbuss hoppar till och accelererar, med en fruktansvärd hastighet kör ni rakt igenom taggtrådsstängslet med spelande kulsprutor. VietCong soldaterna verkar förvirrade och faller som käglor. Kulsprutepiporna blir rödglödade efter ett par minuters oavbrutet skjutande, men ni struntar i det och bara fortsätter att skjuta på de framvällande massorna av VietCong. Marken färgas röd av blod och högar av lik byggs upp framför er kärleksbuss, som enkelt krossar resterna av liken och bara rullar vidare. Ni tycker er höra musik på avstånd: Purple Haze med Jimi Hendrix. Plötsligt får ni syn på en scen på avstånd och det finns inga VietCong runtomkring er mer, bara en skräckslagen folkmassa som flyr som en skenande elefanthjord. Ni tycker er tillfälligt känna igen enstaka ansikten i folkmassan, men utplånar dem ur minnet med en kort kulsprutesalva. Folk skriker, flera hundra människor blir nedtrampade i leran och det är total panik. Ett upphöjt lugn lägrar sig över er och ni blickar bakåt över drivor av lik som er kärleksbuss har plöjt en väg igenom och skymtar fortfarande djungeln som en smaragd mot en blodröd himmel i fjärran. Ni längtar tillbaka men inser att det är försent, allt är försent.....

OBS!!! BEDÖMNING 3 OBS!!!

Nu är äventyret slut och jag hoppas att du som SL och dina spelare har haft kul, och jag hoppas att få se er alla igen nästa år.

*Michael Bjurshagen, Linköping 951117
ändringar och tillägg 970815*

Maria Tessie O'Toole

Du kallas Tessie av dina vänner.

Du föddes i New York för 22 år sedan. Din far försvann innan du föddes. Du har en yngre halvbror, James, just nu i Vietnam, som du tycker väldigt mycket om. Han kommer dock snart hem, han har bara 27 pinnar kvar av sin "Tour of duty".

Din mamma lyckades genom att ha tre arbeten få både dig och din bror genom college, en stor bedrift för en ensamstående mor på 50 och 60-talet.

Du har fortsatt din akademiska karriär och har lyckats få ett stipendium till New York State University, där du läser till en Bachelor of Science i biologi.

På universitetet träffade du Al, som du numera kilar stadigt med. Du träffade även resten av gänget: Glen, Marc och Sheila där.

Utseende: Du är 167 cm lång och väger 58 kg, smal. Du har långt rågblont hår till midjan. Blå ögon. Du brukar gå klädd i blå plysch byxor med matchande tröja och ett par höga plåtå skor

Marc Johnson

Du föddes 1948 i New Jersey. Din far är polis och din mor arbetar som städerska på kvällstid. Du har fyra syskon: två bröder varav en i Vietnam, och två systrar. Familjen hade det rätt knapert, men du och dina syskon behövde aldrig svälta och dina föräldrar har alltid prioriterat dig och dina syskon.

Du lyckades ta dig igenom grundskolan och fick mot alla odds ett stipendium till college och senare ett stipendium till New York State University. Där har du läst filosofi och musik i två år och du drömmer om en karriär som musiker. Du är dina föräldrars stolthet som lyckats ta dig in på universitetet med så dåliga förutsättningar. På universitetet träffade du Glen, Al, Tessie och Sheila.

Utseende: Du är 182 cm lång och väger 79 kg, och är normalt byggd. Bruna ögon, oftast bakom ett par fyrkantiga glasögon med blått glas. Stort svart afrokrull och litet svart pipskägg. Vanligtvis går du klädd i blå utsvängda gabardin byxor, blommig färgglad skjorta med extremt stora slag, en beige kavaj och ett par gigantiska platåskor som kronan på verket.

Saul Al Donnell

Du kallas Al av dina vänner.

Du föddes 1947 i Boston. Din far är präst (protestant) och din mor är hemmafru. Du har två syskon; en äldre bror och en yngre syster. Din uppväxt var rätt sträng, men du vördar din moder och din fader.

Du gick på ett av de bättre collegen i Boston tack vare din fallenhet för amerikansk fotboll, som medförde ett idrottsstipendium. Du lyckades även få ett idrottsstipendium till New York State University, och du har nu studerat teologi och spelat amerikansk fotboll på universitetsnivå i två år. På universitetet träffade du Glen, Marc, Tessie och Sheila och ert gäng har hängt ihop ett tag. Du är ihop med Tessie sen ett år tillbaka.

Utseende: Du är 198 cm i strumplästen, väger "lätta" 109 pannor och är kraftigt byggd. Bruna ögon, blondt kortklippt hår (långt hår är störande i hjälmen!). Du går vanligtvis klädd i blå utsvängda jeans, batikfärgad t-shirt, en äkta Navajo väst och ett par cowboyboots.

Archibald Glen Graham VI

Du kallas Glen av dina vänner.

Du föddes 1946 i Richmond, Virginia. Din far är fabrikör och äger flera fabriker och din mor är hemmafru. Din släkt är en av de gamla rika släkterna som byggde upp sin rikedom på slaverietid, med plantager och billig arbetskraft. Detta är en av sakerna du inte är speciellt stolt över och ogärna pratar om. Efter amerikanska inbördeskriget sadlade ni dock om till fabriksproduktion. Du är dock enda barnet och kommer så småningom få ärva all denna rikedom, men du vill inte ha den!

Din far har genom kontakter i administrationen ordnat så att du kom undan "The Draft" och slapp åka till Vietnam. (Det var väl det enda bra han har gjort!)

Du fick en god uppväxt och har gått i fina privata internatskolor från sju års ålder, fram tills du i stort sett bröt med din familj och började på New York State University. Du har nu läst ett par år för att få en Master of Arts i amerikansk litteratur. Detta är dock inte omtyckt av din far som tycker att du borde skaffa dig ett riktigt yrke, som ekonom eller advokat. På universitetet träffade du även Marc, Al, Tessie och Sheila, och ni har hängt ihop en tid.

Utseende: Du är 178 cm och väger 72 kg. Har normal kroppsbyggnad. Cendré färgat axellångt hår, blå ögon och ett par små runda glasögon. Vanligtvis klär du dig i utsvängda blå jeans, batik skjorta, sandaler och ett stort fredsmärke runt halsen.

Sheila Shaun

Du föddes i Chicago, men din familj och du flyttade till New York när du var 7 år. Du har inga syskon, vilket du tycker är synd. Din pappa jobbar som hög banktjänsteman på Bank of America och din mamma är hemmafru.

Du är enda barnet och var väldigt ensam som barn. Även i grundskolan och college var du ensam och det var inte förrän du började på New York State University som du fick riktiga vänner. Just nu läser du med stöd av dina föräldrar till läkare på New York State University. Där träffade du också Glen, Marc, Al och Tessie och ni är ett riktigt kompis gäng.

Utseende: Du är 165 cm lång och väger 62 kg. Du har brunt axellångt lockigt hår. Du går vanligtvis klädd i batikfärgad långkjol, vit blus och en paljett beklädd kort "jacka" och låga platåskor.