

M160: Beneath Burning Skies

USCM-scenario för Lincon 2018

Version 1.1

Oskar Grindemyr

www.uscm.tk

Sammanfattning

Antal spelare: 4-5

Tidsåtgång: 4-6 tim

Tema moraliska val och taktiska beslut blandat med action och viss mystik. Gruppen skickas för att hämta hem egen trupp från en planet där fullt krig pågår. Väl där får de veta att gruppen som ska hämtas har ett viktigt uppdrag och måste nu välja mellan uppdraget eller att rädda dem.. kanske även rädda sig själva. Det hemliga uppdraget rör en kraschad farkost av misstänkt utomjordiskt ursprung.

Se briefingarna under Handouts i slutet för beskrivning av spelarnas uppgift.

SL-tips

Scenariot är byggt för att skapa dramatiska situationer och svåra val där gruppen kommer diskutera vad man ska göra. Du kan alltid använda tidspress för att avsluta diskussioner om de inte leder någon vart, men så länge spelet flyter bra bör de tillåtas och tom. uppmuntras.

Det finns en militär hierarki som innebär att om gruppen är oense kan chefen i slutänden bestämma. Men den hierarkin behöver inte rollspelas strikt, en gruppchef är bara några snäpp upp från en vanlig menig och långt ifrån en yrkesofficer. En bra chef tar dessutom emot input från sin grupp och låter specialister ha sista ordet inom sina områden.

Tärningsslag är markerade i **blått**, ofta tillsammans med en svårighetsgrad (sv), SL anpassar rekommenderad svårighet efter situation.

Känn av vilken typ av grupp du har och justera efter dem. Det går att spela rakt av som skrivet men var inte rädd för att anpassa tonen i scenariot och hoppa över tärningsslag och regler som inte tillför något för stunden.

Tempo. Det är lätt att sakta ner tempot alldeles för mycket under strid, försök att inte göra det, speciellt inte tidigt i scenariot. Får du tidsbrist snabbspola igenom t.ex. del 4-5 och ersätt med några enstaka tärningsslag och en sammanfattning av hur gruppen kämpar sig fram genom terrängen.

Termer

APC – Armoured Personnel Carrier.

BD – Blue Dragons, plutonen som den andra marinkårsgruppen kommer ifrån.

NPC – Non Player Character. Om en karaktär dör låt om möjligt spelaren ta över en NPC istället.

TPK – Total Player Kill, 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 alltför länge utan spela fram ett avslut.

UAV – Unmanned Aerial Vehicle, fjärrstyrd drönare som används för spaning.

Bakgrund

Spelargruppen är soldater i koloniala marinkåren som tillhör US (United Systems), en framtida motsvarighet till USA i en värld där gamla nationer har tappat mycket av sin betydelse och företag ofta har större makt, äger egna planetsystem och har egna militära styrkor.

I scenariot förekommer även:

USSR (Union of Socialist System Republics) som är ett Sovjetunionen 2.0 i rymden.

BiMex ett ursprungligen mexikanskt företag inom biokemi och cybernetik som växt sig stort.

USSR och BiMex befinner sig i krig. US är inte direkt inblandade i kriget men har ställt sig på den ryska sidan och flera gånger hjälpt USSR. Även om det finns en viss misstänksamhet i relationen mellan nationerna har de ofta gemensamma intressen.

Utomjordiskt liv har hittats (och är i regel extremt värdefullt för bioteknikföretagen) men officiellt känner man inte till något intelligent sådant. Det går förstås rykten om allt möjligt inom marinkåren, men det är säkert just bara rykten.. eller åtminstone överdrifter när soldater drar sina krigshistorier.

Om gruppen klarar uppdraget bra har de en chans att i sista scenen lägga sitt bidrag i ryktesfloran.

Handlingen utspelar sig på planeten Marte som ägs av BiMex. Den har händelsevis exakt samma storlek, gravitation m.m. som planeten Mars i vårt solsystem men är fullt terraformerad.

Gravitationen är 0.38g och dygnet är närmare 25 timmar.

Platsen och klimatet där gruppen landar liknar svensk barrskog hösttid.

Vad som händer där just nu är att USSR invaderar planeten och fullt krig pågår mot trupper från BiMex. Den ryska flottan befinner sig vid planeten och landsätter marktrupp, BiMex har en flotta på väg mot den från längre ut i systemet. Ingen av dessa kände till att US (som i sin tur inte räknade med en invasion just nu) har en grupp soldater nere på planeten på ett hemligt uppdrag.

USS Deliverance har just anlänt till systemet och befälhavaren har beslutat att skicka ett dropship för att hämta hem US-gruppen innan flottstriden hinner avgöras. Befälet (spelargruppens chef) ombord på Deliverance vet om att BD-gruppen finns där och att de behöver hämtas, men känner inte till deras uppdrag. Eftersom US inte hade räknat med den ryska invasionen har man trott att BD-gruppen skulle kunna hämtas upp i lugn och ro och Deliverance befäl har inte fått veta mer än vad som krävs enligt "need-to-know".

Vad ryssarna dock kände till är att en oidentifierad och potentiellt intressant farkost har kraschat på Marte. När de fick förhandsinformation om att ett dropship från US var på väg kunde de lägga ihop 1+1 och har sett till att skicka egna trupper mot samma område. BiMex som inte har en aning om något UFO ser bara fientliga trupper landsätta och skickar sina egna markstyrkor för att möta dem.

Utgångsläge

Egen trupp

Dropship med APC och 6 soldater (4-5 spelare + 1-2 NPC). En NPC är pilot av praktiska skäl för att kunna vara den som lämnas kvar med dropshipet när resten av gruppen åker iväg med APC:n.

En grupp på 8 soldater från plutonen Blue Dragons (BD) på Marte. Gruppchef sergeant Sugar Watkins (har minst ett snäpp högre grad än spelarnas gruppchef så justera om nödvändigt).

USS Deliverance (fregatt av Conestoga-klass) har stannat kvar på ett avstånd av 4 ljusstimmar från Marte för att undvika flottstriden. Det motsvarar ungefär Neptunus bana i vårt solsystem. Man kommer kunna sända radiomeddelanden till Deliverance under uppdraget, men kommunikationstiden på 4 timmar (svar efter 8) gör att gruppen kommer vara tvungna att fatta sina egna beslut.

Neutral trupp

Rysk flotta runt Marte.

Ryska VDV-trupper (mekaniserat infanteri) som landsätts med dropships och droppods. Klassas som reguljärt förband (grundegenskaper/färdigheter runt 3, några på 4).

Ryska 588:e inomatmosfäriska bombflyget "Night Witches" som agerar CAS (Close Air Support) till marktrupperna.

Fientlig trupp

BiMex-flotta bestående av företagets egna skepp + tillfälligt inhyrda trupper på väg mot Marte från andra sidan systemet från USS Deliverance sett.

BiMex garnison på Marte som innefattar luftvärn, mekaniserade/motoriserade marktrupper och visst flyg. Storlek och exakt sammansättning på garnisonen är inte känd. För grundegenskaper/färdigheter använd 3 på allt.

Utrustning

Kan väljas fritt. Det går teoretiskt att ta med så mycket man klarar att lasta i en APC och i den låga gravitationen är bärvikt inget stort problem. Men tänk på att plats måste lämnas för BD-gruppen på 8 man. APC:n har plats för 14 soldater + utrustning så det kommer inte finnas mycket plats kvar när man plockar upp dem.

Radio som kan kommunicera med USS Deliverance finns i både APC och dropship. Hjälmradion som varje soldat har kan länkas via dessa för kommunikation över längre avstånd. Hjälmradion i sig har mycket svag signalstyrka och kan inte sända längre än några hundra meter (om den var starkare skulle fienden kunna lokalisera gruppen genom den).

What-if

Om en karaktär har "Access to the files" kan de få veta i förväg att BD:s uppdrag på Marte handlar om att lokalisera en kraschad farkost av okänt ursprung men att de vid senaste inrapporteringen inte hittat den ännu.

Uppdraget

Tidslinje

Vissa händelser är tidsbundna så håll reda på hur mycket tid gruppen slösar bort, åtminstone i början av uppdraget.

Landsättning kl 06.00

+4-10 tim Infiltrationsfas

+1 tim uppdrag, eventuell strid

+4 tim exfiltration

+1 tim eventuell strid, avslutning

Uppdraget kan alltså avslutas på minimum 10 timmar spelvärldstid.

Kl. 12 ryska trupper hittar vraket. Förhöjd radioaktivitet från dem under en kort period efteråt.

Kl. 12.57 träffar projektiler skjutna av den inkommande BiMex-flottan planeten. Det kommer gruppen märka oavsett vart de befinner sig. Det kommer höras ett rejält muller liknande åska och röra upp dammoln som efterhand sprider sig och försämrar sikten nere på marken. Ett slag för [CBRN Warfare](#) sv 4 kan avgöra att det inte var kärnvapen.

Kl. ?? ett större skepp kraschar ner på planeten. Det kommer plöja en flera kilometer lång fåra i marken, starta skogsbränder och kasta upp mängder med stoff och damm i luften. Sikten försämras ytterligare.

Radiotrafik

Genom att använda signalspaning ([Signal Intelligence](#)) och radion i APC:n kan man analysera radiotrafik i närområdet. Störsändare kan ganska enkelt (sv 4) lokaliseras eftersom det är kontinuerliga sändningar med hög styrka. Annan militär trafik kommer i regel vara krypterad så man kan inte tyda innehållet men man kan dra vissa slutsatser från kommunikationsmönster, t.ex. om det verkar vara USSR eller BiMex, eller få en uppfattning om i vilken riktning sändaren finns (sv 6). Kanske tom några meddelanden på klartext ibland (men på ryska eller spanska) i stridens hetta. Något slag för [Computer Operation](#) kan också vara lämpligt när man sammanställer data över tid. Signalspaning kan ge en del extrainformation under uppdraget om någon håller på med det och lyckas med sina tävningsslag, men bör inte tillåtas ta alltför stor plats i spelandet.

Framförallt ryska trupperna, men även BiMex kommer ha möjlighet att aktivera störsändare för att försvåra spelargruppens radiotrafik. Troligtvis inget som kommer användas, men möjligheten finns. En störsändare (spelargruppens eller fiendens) är mycket lätt att lokalisera för den som har utrustning då den sänder ut en mycket stark signal för att dränka all annan trafik i brus.

Del 1 – The drop

Klockan 06:00

Scenariot startar med att gruppen sitter i APC:n ombord på sitt dropship under inflygning genom atmosfären och kör sin vanliga snacka-skit-för-att-inte-visa-sig-nervös-rutin inför uppdrag. NPC-piloten är den som flyger och har kontakt med resten av gruppen via hjälmradien. Ge spelarna tillfälle att prata i karaktär och göra en introduktion av sina karaktärer om de vill det.

Plötsligt avbryter piloten, ”*har fått en radiokontakt på planetytan, krypterad marinkårssignal, länkar vidare till er*”:

- *Det här är sergeant Sugar Watkins från Blue Dragons, vilka är det jag talar med?*

- (gruppchef eller com-tech bör identifiera sig)

- *Tack för att ni kommit, jag har skickat våra koordinater över datalänken. Jag har även skickat en andra uppsättning koordinater. Ni måste ”navigera fel” och landa så nära den andra platsen ni kan för att sedan ta er dit istället. Det här är mycket viktigare än att hämta oss, förstått <grad>?*

- (spelare frågar sannolikt efter mer info)

- *Det här är uppdraget vi skickades hit för att lösa, att det utförs har högre prioritet än att hämta vår grupp. Och det är bråttom, ryssarna vet redan.. bzzzt..*

Piloten: *Sorry sir, deras sändning har störts ut från marken, kan inte få in den just nu.*

Första valet är alltså om man landar närmare BD för att plocka upp dem eller om man siktar mot de nya koordinaterna. En måste väljas, piloten kommer vägra flyga mellan olika platser nere på planeten p.g.a. risken för BiMex-luftvärn. Det är ner från atmosfären sen upp igen som gäller, inget annat. Men oavsett vilken man siktar mot blir skillnaden i landningsplats liten i praktiken eftersom båda ligger inne i luftvärnszonen man måste hålla sig utanför.

Alla punkter kan anses ligga i ungefär en fyrkant med lika långt mellan dem i körtid. Så det handlar om en förlorad timme ungefär om man ändrar sig igen senare när ett radiomeddelande från Deliverance inkommer.

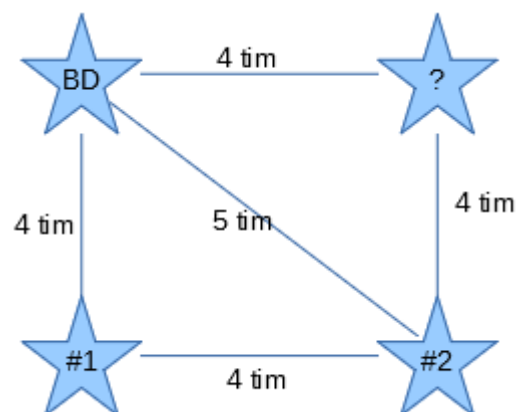
En 4-timmarssträcka skulle kunna vara 12 mil om man räknar med snitthastighet på 30km/h genom terrängen, men exakta avstånd behöver inte definieras.

När dropshipet landar ([Pilot Dropship](#) sv 3, NPC-pilot lyckas automatiskt) kommer det vara i obebodd skogsterräng blandad med en del mer öppna fält och vattendrag. Piloten parkerar dropshipet i en glänta i närheten av några träd för att kunna maskera det ([Camouflage](#), om NPC-piloten gör det själv blir resultatet 4) så det inte syns från luften under tiden övriga är iväg med APC:n.

Det är morgon på Marte och en tjock dimma ligger mellan träden.

APC:n rullar ut och ger sig av. Om gruppen tänker på att tilläggsmaskera APC:n med material från den lokala terrängen slår någon i gruppen [Camouflage](#).

Sen behövs [Navigation](#) sv 4 för att hitta rätt väg till vilken koordinat man nu har valt och [Driving: Large Vehicles](#) sv 4 för att köra APC:n. Färdvägen är oavsett mål 4 tim enkel resa, men ökas av misslyckade färdighetsslag. Går det riktigt illa så man fumlar och kör fast kanske det tom går åt något slag för [Mechanic](#). Dimman lättar ganska snart varefter solen stiger upp.



Just när man rullar iväg med APC:n kommer ett radiomeddelande från USS Deliverance. Det varnar för inkommande projektiler från BiMex-flottan mot planetytan, nedslag kl. 12.57 lokal tid. En av dem verkar vara på väg rakt mot området där BD-gruppen befinner sig så meddelandet uppmanar gruppen att skynda sig för att plocka upp dem innan dess. Det går fortfarande inte att få kontakt med BD. Ändrar man sig nu och färdas mot BD istället har man förlorat ca 1 timme p.g.a. längre väg och det behövs ytterligare ett [Navigation](#) sv 4 för att navigera rätt från nuvarande plats till BD-koordinaterna.

Om någon vill lokalisera störsändningen som förhindrar kommunikation med BD görs det med [Signal Intelligence](#) sv 4 och visar att källan befinner sig ungefär mellan BD:s koordinater och de andra koordinaterna gruppen fick (att det är ett rysk förband, kan spelarna bara gissa).

Del 2 – Sergeant Watkins I presume?

Klockan 10.00+ Hoppa över om gruppen följde Watkins instruktioner och åker mot de andra koordinaterna.

Om gruppen skulle misslyckas alltför mycket med navigation och terrängkörning så att det inte hinner fram innan kl. 12.57 kommer BD-gruppen ha utplånats av en kinetisk projektil som gjort en krater av området där de fanns. Har gruppen riktigt dålig tajming och fortsätter in i området trots att de vet att projektilen kommer slå ner där är det TPK. Annars kommer de befinna sig nära men på säkert avstånd där de känner skakningen i marken och ser ett moln av damm breda ut sig över skogen bakom sig, grus och småsten kommer regna ner över dem under ett par minuters tid (1 Fear Point).

När APC:n kommer nära går det att få kontakt med BD-gruppen och hitta dem. De går till fots och deras com-tech bär en gruppradio. I övrigt är de lätt utrustade med Pulse Rifles och sina ryggsäckar, men utan smartgun eller tyngre understödsvapen – allt det har lämnats i deras APC för att ta sig snabbare fram till fots och kunna ta med sig mer av eventuella fynd när de kommit dit. Watkins kommer först bli arg för att de inte följde hans instruktioner men sedan förklara vad som händer:

”Vårt uppdrag är att hitta resterna av ett oidentifierat flygande föremål som har kraschat vid koordinaterna ni fick tidigare. Det är inte vårt, inte BiMex och inte ryskt. Exakt vad det innebär vet jag inte, men jag vet att vi behöver ta oss dit, undersöka det och få med oss så mycket av det vi kan därifrån innan ryssarna tar det. För ryssarna känner också till det, det har vi förstått från deras trupperörelser i området, antagligen är det anledningen varför dom är här alls”.

Watkins tänker här på platsen.. kanske någon annan tänker här som i anledningen till hela invasionen, mm.. konspirationsteorier. Han fortsätter berätta att BD redan varit här i en vecka och letat, lyckats lokalisera kraschplatsen med en UAV bara ett dygn tidigare. P.g.a. den oväntade ryska landstigningen blev de tvungna att överge både sina fordon, dropship och UAV:n för att inte röja sig för BiMex som skickat trupper hit nu. Utifrån de ryska trupperörelserna direkt efter deras landstigning här tror Watkins att dom redan känner till UFO:t och också är ute efter det.

”Vi har förlorat mycket tid, men vi måste fortfarande lösa vårt primära uppdrag”. Watkins tänker bege sig till kraschplatsen. Om spelarna är motvilliga kommer han ta över kommandot och beordra dem i egenskap av högsta befäl på plats. Återigen, färdighetslag för fordonsmarsch ([Navigation](#) sv 4, [Driving: Large Vehicles](#) sv 4)

Omvägen för att hämta upp BD-gruppen innebär minst 4 förlorade timmar.

Del 3 – Finding New Roswell

Klockan ca 10 alt. ca 15. Kraschplatsen ligger i en tätare del av skogen där terrängen är för svår för att ta sig fram med APC. Gruppen kommer bli tvungna att sitta av och gå sista biten till fots. Här inne i den täta skogen är det mörkare, lite kyligare och morgondimman ligger fortfarande kvar i vita sjok nere i sänkor här och var. Låt gruppen bestämma formation och hur man avancerar genom skogen.

Alt. A tidig ankomst innan kl 12:

Ett område i skogen utmärker sig genom att träd har fallit och flera stammar är svarta av brandskador. Här ligger vraket, en bränd silvergrå metalldel stor som APC:n ungefär sticker upp, resten är inbäddat i marken.

Outdoorsman kommer konstatera att det inte finns några spår till eller från vraket – oavsett tärningsresultat för det finns inga att hitta. Ett fummel kan misstolka något för att vara spår..

Utan kommunikation med BD kommer gruppen inte veta exakt vad de letar efter, men det här bör se ut som en bra kandidat. För att ta sig in i skeppet kommer man behöva frilägga delar som ligger nere i marken, det kommer ta ett tag att gräva, nån halvtimme eller så. En plasmavets och **Mechanic** sv 4 är också ett alternativ. Arbetet bör ge ett Exhaustion Point (EP) eller fler beroende på hur hårt gruppen jobbar.

Inne i vraket har det också brunnit, men det är inte en totalbrand och det finns en mängd saker som går att hitta. Väggarna är på flera ställen täckta av underliga symboler och mönster. Mycket saker verkar ha gått sönder eller lossnat från inredning/väggar och kastats omkring under kraschen, mycket är brandskadat. Det finns en pilotplats mot framänden, riktning ner i marken. Eftersom hela skeppet lutar har mycket av inredningen rullat ner där. Skeppet är ganska litet, ungefär som ett dropship. Om någon undersöker pilotplatsen kan man konstatera att sätet är större än normalt. Använd **Perception**.

Exempel på föremål att hitta:

- Sönderbrutna skelettrest, mest skallar. Närmare undersökning (**Medical** sv 4) visar att några är mänskliga, andra inte. **Science** sv 4 visar att de varit döda länge, **Outdoorsman** sv 4 även att de rengjorts medvetet.
- En delvis sönderbränd kropp med någon form av rymddräkt/rustning på sig sitter fastklämd vid pilotplatsen. Verkar vara en väldigt stor man. Lite mer analys och (**Medical** sv 2 alt. **Science** sv 4) kan konstatera att det inte är en människa och betydligt färskare än skelettresterna.
- Lösa mindre apparater/mojänger som man inte förstår syftet med. Om någon är Gun Nut låt dem förstå att åtminstone en av prylarna är ett vapen av okänd typ, en predator Net Gun som i så fall har en chans att fylla ett syfte mot slutet av scenariot.
- Med verktyg och **Mechanic** sv 3 kan man öppna upp några paneler och komma åt elektroniska komponenter som går att ta loss oskadade med **Electronics** sv 6.
- Med rejäl utrustning som en plasmavets och **Mechanic** sv 6 kan man kapa större delar av skrovet eller instrumentpanelen och bära ut till APC:n.

En bra scen kan vara att låta någon som gräver i bråtet längst fram för att komma åt t.ex. pilotkroppen plötsligt få upp en mänsklig skalle i handen med en bit ryggrad som hänger ner - FP.

Med **CS Investigation** sv 4 kan man analysera sig fram till ytterligare några detaljer: UFO:t verkar inte skadat i strid, det ser ut som en brand som startat i motorutrymmet och sannolikt totalförstört hela motordelen. Flera av föremålen i skeppet har innan kraschen befunnit sig på ungefär samma ställe där skallarna suttit på en vägg i vad som verkar vara.. en trofésamling.

Gruppen kommer behöva prioritera vad man ska få loss från vraket och orka bära genom terrängen till APC:n.

Ca kl. 12 kommer ryska trupper börja anlända. De är klart överlägsna i antal och kommer med flera fordon. Inte särskilt tyst så om man har en post utsatt medan gruppen arbetar i skeppet upptäcker man dem automatiskt först. Annars [Perception](#) sv 4 för någon som råkar vara utanför. Det smarta valet är att ta med vad man kan och dra sig ur, förhoppningsvis obemärkta. Om man väljer att slåss, se alt. B nedan men lägg till ytterligare:

2 APC:er (utanför täta skogen) + 16 man avsuttet trupp.

till ryska styrkorna. En strid kommer alltså i princip vara självmord då spelarna inte heller har med sig BD-gruppen, men de kan så snart de inser det troligen dra sig tillbaka till sin APC och fly med den tack vare att ryssarna inte heller kan köra genom den tätaste skogen med sina fordon.

Ryssarna kommer inte öppna eld omedelbart utan vara villiga att prata, däremot inte förhandla på något sätt. De talar om att platsen numera är ryskt territorium inklusive allt som finns här. Om de tror att gruppen tagit något kommer de vilja genomsöka APC:n innan den tillåts åka iväg. De kommer inte vilja skada US-personal om det inte är nödvändigt för deras uppdrag som är att säkra vraket med innehåll.

På väg härifrån kl 12.57 kommer orbital bombardment-projektilerna slå ner, men långt ifrån gruppens position.

Alt. B sen ankomst efter kl 12:

Ryssarna är redan på plats och om det har passerat någon mer tid utöver kl 12.00 har de även satt ut vaktposter. Tar man sig fram tyst och försiktigt ([Stealth](#) sv 4) har man en chans att se vaktposterna innan de upptäcker gruppen ([Perception](#) sv 4).

När de har säkrat platsen har två av APC:erna lämnat (riktning mot BiMexstyrkorna) och vad de har kvar är:

4 utposterade vakter

2 man inne i vraket som fotar och undersöker

8 man som jobbar utanför med att gräva fram det, eller vila/arbetsleda/prata i radio bredvid dem.

Vapen på ryggen och låg stridsberedskap. 1 av de 8 har en smartgun.

1 APC och 2 mindre terrängfordon utanför den tätaste skogen på andra sidan mot vart gruppen kommer ifrån. 2 vaktposter på den platsen.

Samtliga soldater från VDV, motsvarande mobila infanteriet dvs skyttesoldater tränade för infanteristrid.

Gruppen har en chans att slå dem om man agerar snabbt och välkoordinerat och framförallt om man lyckas överraska dem. Det är precis vad sergeant Watkins kommer vilja göra. Om man är på förhand drar han tillbaka gruppen något och gör upp en bra anfallsplan. Om man är på efterhand kommer han beordra anfall framåt direkt på plats över hjälmradion. Den ryska vakten kommer känna igen marinkårens karakteristiska M3-rustning och inte öppna eld omedelbart utan ropa halt på bruten engelska medan han meddelar sitt befäl över radio. Watkins är kompetent och kommer leda striden bra. Han tar också emot och följer rimliga förslag från spelarna om de har några.

Om gruppen deltar i anfallet och vinner kommer det inte ske utan förluster. En av dem kommer vara Watkins själv, han dödas tidigt i striden (vilket överför befälet tillbaka till en spelare). Chefens död ger också 3 Fear Points till övriga i gruppen. Om spelare blir dödade här kan de få en ny karaktär från BD-gruppen.

Nyckeln till att vinna kommer vara att snabbt ta terräng framåt och få effektiv eld mot ryssarna

innan de hunnit organisera sig. Det kommer också vara vad Watkins beordrar innan han dödas.

Förlust innebär antingen TPK eller en flykt tillbaka till dropshipet för att rädda sig den som kan.

Vinst innebär att man kan undersöka vraket (se alt. A ovan) åtminstone tills ryska förstärkningar anländer efter ytterligare nån timme. Minst en av ryssarna kommer i så fall vara skadad för att ge ett moraliskt val om man vill lägga tid på att vårda.

What-if

Anfallet kan möjligen skapa protester i gruppen. US är inte i krig med ryssarna och RoE enligt ursprungliga ordern förbjuder att skjuta först. Faktum är att rent juridiskt finns det utrymme att vägra den anfallsorder som Watkins ger. Watkins kommer oavsett vara helt bestämd på att ett anfall måste genomföras, vraket får inte falla i ryssarnas händer. Han beordrar det och kommer vara beredd att skjuta den som ordervägrar med sin ljuddämpade pistol. Om ett fåtal 1-2 soldater vägrar kommer han skjuta dem på plats. Om spelargruppen är enig i sitt motstånd mot ordern kommer han istället lämna dem och ta sin egna grupp för att genomföra anfallet själv. Han kommer be om spelargruppens förstärkningsvapen, men oavsett kommer hans anfall att misslyckas och hela BD-gruppen dödas. Ryssarna ser inte skillnad på vilken pluton marinkårssoldaterna kommer ifrån utan kommer from nu se alla US-soldater som fientliga.

Del 4 - Exfiltration

Troligen har gruppen nu varit vid vraket och har med sig föremål därifrån – i vilket fall kommer ryssarna anta det om de inte vet. Har man inte varit i strid med ryssarna ännu kommer de anropa över radion och fråga efter gruppens position. De kommer hävda att de måste veta för att inte råka bomba fel av misstag. Egentligen vill de förstås hitta gruppen och ta ifrån dem allt de kan ha tagit från vraket. Man kan ljuga om sin position ([Charisma](#) sv 6 för trovärdighet). Ryssarna kommer initialt åka mot den position man anger men kommer tids nog lokalisera gruppen genom sin egen spaning ändå.

What-if

Har man genom signalspaning ([Signal Int.](#)), en UAV ([Remote Piloting](#)) i luften eller på något annat sätt skaffat sig bra underrättelser om vart BiMex-trupperna finns har man en liten chans att lura ryssarna rakt emot dem ([Navigation](#) sv 7 för att räkna ut hur). Osannolikt, men skulle kunna ge en möjlighet att minska/fördröja fiendstyrkan till nästa del.

Någonstans i skogen stöter gruppen på ett nedskjutet ryskt dropship. Det finns 3 skadade överlevare, bl.a. piloten. De är inget hot militärt, men de har sett APC:n vilket innebär att de kommer rapportera in gruppens position. Man kan:

- Stanna och hjälpa dem ([First Aid, Medical](#)) – det kostar värdefull tid och förbrukningsmaterial för sjukvård.
- Ta dem med – tar lastplats i APC:n och man har nu fångar att ansvara för.
- Snabbt och enkelt undanröja ”hotet” – det ger 1 Psycho Point per mord för den som utför det. Att beordra det ger också ett PP även om man inte utför det själv.
- Eller något däremellan, det finns ingen perfekt lösning här utan ska vara ett moraliskt svårt val och tillfälle för gruppen att rollspela sina karaktärer.

Del 5 – The Last Stand

Förr eller senare kommer antingen ryska styrkor eller BiMex ifatt gruppen när de är på väg mot sitt dropship.

Om man inte har varit i strid med ryssarna och de inte har anledning att tro att gruppen plundrat vraket kommer ryssarna inte förfölja, då blir striden istället mot BiMex. Men mest sannolikt är det ryssarna som hinner ifatt spelarna först.

Oavsett kommer den fientliga styrkan vara för stark för att gruppen rimligen ska ha en chans (överlägsen styrka = minimala egna förluster, fienden är inte korkade). Den kan möjligen minskas något om gruppen har lyckats bra med någon kreativ fördröjande åtgärd. I grund är fiendestyrkan:

3 APC:er, bandgående, 20mm automatkanon, 60mm Grk, frontpansar 40 och aktivt försvar.

10 skyttesoldater per APC (kommer avancera avsuttna när man förväntar sig strid).

2 Jeepar, 1 fast monterad smartgun på skyttplats, förare + 3 soldater i varje.

1 UAV obeväpnad, (styrs inifrån en av APC:erna och kan skicka måldata till Grk).

Flygunderstöd.

Striden spelas antingen som sporadiska sammanstötningar och granatbeskjutningar (glöm inte Fear Points) medan spelarna retirerar genom terrängen. Eller som ett "Last Stand" vid en position där man snabbt försöker förbereda ett försvar. Även om gruppen söker en försvarsposition ska de vara tvungna att förflytta sig ett stycke innan de hittar en bra plats. Fienden har fordon och kan röra sig snabbt men kommer samtidigt vara försiktiga och ibland stanna upp eller tillfälligt dra sig tillbaka om de möter hårt motstånd eller bara för att vänta in resten av styrkan för ett samordnat anfall.

[Outdoorsman/ Driving: Large Vehicles](#) bör användas för att hitta bra vägar genom terrängen.

Fiendens flygunderstöd kommer inte vara så aktivt initialt men markera att det finns genom dånet från jetmotorer på avstånd. Använd det för att sätta fart på gruppen om de stannar upp för mycket genom någon markmålsrobot som träffar i närheten.

Viss initial fördel går att få genom att hitta en bra position och försvara den, men det bör vara uppenbart att strid i längden är ett hopplöst alternativ. Om man har BD-gruppen och föremål från vraket med sig kommer de erbjuda sig att stanna kvar och fördröja fienden så länge de kan medan resten av gruppen tar sig mot dropshipet med prylarna. Argument att de ska stanna om det behövs:

- Spelargruppen är de som hittar till dropshipet
- Spelargruppen är piggare och kan ta sig fram fortare
- Om ingen stannar kommer alla bli dödade ändå
- Ni räddade oss, nu är det vår tur att betala tillbaka

Det hjältemodiga (men möjligen korkade) valet är att stanna med BD5 och försöka vinna striden mot alla odds. Annars fortsätter spelargruppen ensam. Även i det senare fallet kommer någon mindre del av fiendestyrkan kringgå BD och komma ifatt för att fortsätta sätta press på gruppen.

Del 6 – Burning skies

Oavsett val kommer gruppen nu förlora sin APC om man inte gjort det än. Den får ett hjul helt bortskjutet i ett flyganfall och blir stillastående (det är ändå att komma undan ganska lindrigt mot fientligt flyg). Det ser mörkt ut med fordonsburna fiender som närmar sig genom skogen, men en räddning kommer från ovan.

Ett större skepp från flottstriden som nu pågår utanför planetens atmosfär kraschar ner i närområdet. Det kommer som en starkt lysande komet som snabbt blir större på himlen. Vid nedslaget slår det upp ett enormt moln av damm och skräp i luften och plöjer en kilometerlång fåra i marken som vibrerar som i en jordbävning. En tryckvåg sprider sig ut över marken stark nog att fälla flera träd och kasta iväg soldater ett antal meter ([Dexterity](#) sv 4) för att hitta skydd, misslyckande ger 6 poäng krosskada. Solen förmörkas av dammet som gör det svårt att se för både soldater och elektronik. Men nu får gruppen sin chans att dra sig ur striden och smita iväg mot sitt dropship.

Alla fallna träd gör det svårt för fordon att förfölja och dammet skyddar mot upptäckt från luften – det ger även spelarnas dropship en möjlighet att lyfta senare utan att bli nedskjutet av fientligt flyg.

Det kan bli en dramatisk rusning för att ta sig ur striden med mycket förvirring, lätt att springa åt fel håll i dammet, någon plötslig sammanstöt med en lika förvirrad fiende. Samtidigt regnar det skräp från skyn. Skräp innefattar många av de tyngre grejer som kastats upp och är först med att komma ner igen, som större stenar, vrakdelar eller brinnande träd. Dela ut Fear Points. Kontrollera Exhaustion limit. Att hålla förföljande fiender på avstånd kan även kräva stora ammunitionsinsatser över tid, vapen kan överhettas eller få eldavgång av all skit (börja använd en T10 för 10% risk per magasin man gör av med ungefär).

Gruppen kan redan vara sliten vid det här laget av fysisk utmattning (EP), skador eller psykiska påfrestningar (FP). All som inte har skyddsmask bör nu även slå [Endurance](#) sv 4 för att inte påverkas av rök och damm. Misslyckat slag ger +1 fummelrisk på allt man gör resten av scenariot.

Kan gå att skapa intressanta scener i den dåliga sikten, t.ex: En soldat tappar orienteringen och springer iväg åt helt fel håll rakt mot fienden, en annan ser det. Springer man efter och försöker rädda kamraten eller springer man mot dropshipet och räddar sig själv?

What-if

Om gruppen inte förstår att det här är deras chans att komma undan väntar en hopplös strid och en TPK. Dra i det läget inte ut på det för långt utan varefter spelarkaraktärer börjar bli dödade snabba upp för att komma till avslut och inte låta karaktärlösa spelare vänta för länge.

Del 7 – Final encounter

När man närmar sig området där gruppen lämnade sitt dropship är det sig inte längre likt. Stora delar av skogen brinner, träd har fallit ner och stora brinnande vrakdelar är utspridda över landskapet. Det kommer vara lätt att komma ifrån varandra i dammet och röken. Troligen måste gruppen även sprida ut sig för att kunna orientera och hitta sitt dropship ([Navigation](#) sv 4).

När man väl hittar det är det tillräckligt oskadat för att fortfarande vara flygdugligt, men det har fallit några träd över det som måste flyttas bort innan det går att lyfta. Det kommer kräva en arbetsinsats av gruppen ([Outdoorsman](#), [Mechanic](#)) + EP.

Någonstans här vid ett väl valt tillfälle kommer den sista utmaningen att visa sig – en predator.

Om spelarna har med sig något från vraket kommer den vilja ha det tillbaka. Den väljer då helst att visa sig för en ensam spelare som bär något från vraket (FP bara för att se den). Utan ett ljud kommer den uppenbara sig på nära håll i röken, peka på vrakföremålen sen ner på marken. Om man lämnar dem får man leva, annars får man slåss mot predatorn om dem. Valet kan upprepas individuellt för flera spelarna så länge ingen väljer strid.

Lämnar man över alla föremål utan att skita på sig av skräck och om man dessutom imponerat på predatorn (t.ex. genom att först ta dem från ryssarna) kan det finnas en chans att man får ett "Hunters Mark" målat i ansiktet (se [Advantages](#) i reglerna).

Har man inga vrakföremål men har klarat sig så här långt och undvikit sina förföljare.. då kan man istället ses som ett värdigt byte för jakt. Piloten kommer i så fall redan hänga flådd och klar från ett av träden över dropshipet när gruppen kommer dit (den detaljen skulle även kunna hända om predatorn visat sig på vägen och gruppen valt strid – eller helt enkelt för att det kan bli en bra scen).

I alla andra fall än att man lämnar över vrakprylarna har man nu en arg predator att hantera. Den kommer vara svår att träffa med skjutvapen i röken då den rör sig fort och enkelt kan dölja sig. Den kommer hela tiden försöka hålla sig antingen utom synhåll eller inom närstridsavstånd. Gruppen har troligen inte mycket ammunition kvar heller (NPC-piloten kommer ha ammunition till sitt Pulse Rifle + pistol som skulle kunna fördelas i gruppen).

Predatorn kommer inte nödvändigtvis utplåna hela gruppen. Den kommer antingen döda tillräckligt många för att få tillbaka sina prylar eller så många den anser sig vilja ha som troféer. En skadad soldat eller någon som inte gör motstånd kommer inte vara något primärt mål.

Man måste samtidigt lyckas jobba på att få sitt dropship startklart, man har begränsad tid innan mänskliga fiender också dyker upp. Predatorn kommer vilja hålla gruppen splittrad. Om de samlas i tät formation runt dropshipet kan några skott från axelkanonen tvinga dem att ge sig ut i röken för att konfrontera predatorn innan den förstör deras dropship. Förstöra dropshipet är såklart något som predatorn kan göra om den vill, men det skulle inte vara samma sport som att lämna en flyktväg öppen och ge bytet en chans.

Predator

Strength 7	Unarmed 5
Dexterity 7	Melee W. 7 (Spear, wrist blades)
Toughness 8	Throwing 5 (Discs, spear)
Reaction 4	Cannon 4 (Shoulder plasma cannon, net gun)

Max Dmg 14 obehäpnad, +3 och obegränsat max med spjutet.

Shoulder cannon skadevärde 22 (plasma)

Rustning 10 (motsv. M3) axlar, bröst, skenben, handleder, hjälm

Värden över 5 ger en T12 + överskjutande värde i bonus, t.ex. Str 7 = T12+2.

Skada från närstridsattacker: Diff på stridsslag + Str 7 + Vapenbonus ca 5 och kan penetrera M3 som finkalibrigt.

Lyckas man döda predatorn kommer den aktivera sin self-destructladdning vilket innebär att man har en kort stund att ta sig därifrån i dropship innan ytterligare en krater pryder Martes yta.

Avslut

Det sista som händer är att någon måste lyckas lyfta med dropshipet ([Pilot Dropship](#) sv 3, NPC-pilot lyckas automatiskt) för att ta gruppen från planeten. Kan man av någon anledning inte lyfta slutar scenariot med att man blir tillfångatagna av antingen ryssar eller BiMex.

Scenariot slutar genom att gruppen antingen

1. Dör/tillfångatas.
2. Mutar bort predatorn och lyckas komma undan.
3. Besegrar predatorn (kommer trigga nedräkning, men man kan hinna undan i dropship och höra explosionen på avstånd medan man är på väg upp).

Hur bra man lyckats med uppdraget bedöms utifrån:

1. Hur mycket saker man får med sig från det kraschade UFO:t. Att på något sätt komma undan med en stor samling föremål av utomjordisk härkomst kommer vara svårt och räknas som det mest lyckade utfallet utifrån US-perspektiv. Får man med sig en stor samling kan det tänkas ge medalj till hela gruppen.
2. Hur många överlevande som kommer hem, inklusive från BD-gruppen som det var det ursprungliga uppdraget att hämta.

Om man har lyckats undvika strid med ryssarna och dessutom har hjälpt dem, t.ex. genom att ta hand om deras skadade och slåss mot BiMex kan det finnas en möjlighet att man tilldelas en rysk medalj istället för en US-medalj.

Men i slutändan så räknas att bara överleva och ta sig tillbaka hem igen också som en vinst. Uppdraget bör vara värt mellan 5-7XP beroende på hur SL anpassar längd och svårighetsgrad – och hur bra gruppens ”poäng” blir. Lånekaraktärer som överlever får behållas av spelaren ifall de vill spela någon mer gång under konventet.

Om någon spelar med sin Skynetkaraktär, se till att XP, missionnummer, m.m. skrivs ner på den och den lämnas in så att den kan uppdateras i databasen. Även viktigt att rapportera in dödsfall bland Skynetkaraktärer.

Beroende på om US-trupper har öppnat eld först mot ryska trupper eller tvärtom och ifall det finns någon form av bevis runt detta kan det få politiska konsekvenser i efterhand.

Referenser

Sergeant Sugar Watkins namn är från soldaten i Starship Troopers som offerar sig för sina kamrater.

Ryska 588:e Night Witches var ett riktigt förband med kvinnliga piloter under andra världskriget.

Marte är Mars på latin.

Blue Dragons är enda sättet jag kunde komma på att få in årets Lincontema blå drakar i USCM-världen.

Handouts

Briefing, del 1

En lägesuppdatering för alla som precis vaknat och klivit ur kryotuberna. Vårt plutonsskepp USS Deliverance har nu anlänt till Schiaparelli-systemet. Den enda terraformerade och koloniserade planeten här heter Marte och ägs av bioteknikföretaget BiMex. Vi har upptäckt en rysk flotta nära planeten och en BiMex-flotta längre ut på väg in mot Marte.

BiMex och ryssarna befinner sig i krig, det kommer alltså smälla rejält här inom kort. Vi är officiellt neutrala, men om ni inte har legat i cryo alltför länge så vet ni att vi flera gånger haft egna konflikter med BiMex och ibland samarbetat med ryssarna.

Situationen just nu är att vi har en grupp på Marte från marinkårsplutonen Blue Dragons. Vi behöver hämta ut dem och vill helst göra det innan allt brakar loss. Vi kommer skicka ett dropship medan Deliverance tar en position längre ut i systemet. Uppdraget är att hämta upp gruppen från Blue Dragons och därefter återansluta till Deliverance.

Ryssarna har informerats om att vi skickar ett dropship och kommer låta det passera in och ut igen. BiMex-trupper däremot lär skjuta på allt de ser i det här läget.

Briefing, del 2

Vi har inte blivit informerade om vad gruppen från Blue Dragons gör på Marte, men vi vet att de varit där i flera veckor. Från deras senaste sändning har vi en ungefärlig position och vi vet även att de är 8 man till fots. Ni bör kunna kontakta dem över radio när ni närmar er.

Ni kommer ha ett dropship och en APC till ert förfogande. Ni kommer inte kunna landa direkt vid deras position eftersom vi måste hålla oss utanför räckvidden för BiMex luftvärn. Ni tar er in med APC:n sista sträckan för att hämta dem. Se till att det finns plats för det i APC:n när ni packar.

Rules of engagement – Ni har eldtillstånd mot alla BiMex-styrkor men ska undvika strid om det inte krävs för att lösa er uppgift. Ni får inte öppna eld mot andra än identifierade BiMex-styrkor om de inte öppnar eld mot er först.

Planetens gravitation är låg med 0.38G, ett dygn på 25 timmar och platsen dit ni ska är till stor del täckt av barrskog med en dygnsmedeltemperatur på 10C. Ni kommer ha ca 4 timmars färdväg till området där Blue Dragons befinner sig.

Deliverance kommer befinna sig 4 ljustimmar bort när ni når Marte, vi kommer skicka uppdateringar på läget i systemet men kommunikationstiden på 8 timmar gör att ni själva måste fatta besluten på plats. BiMex-flottan kommer inte hinna fram till Marte medan ni är där, men vi räknar med att de kommer börja beskjuta den ryska flottan redan från relativt långt avstånd för att störa deras verksamhet.