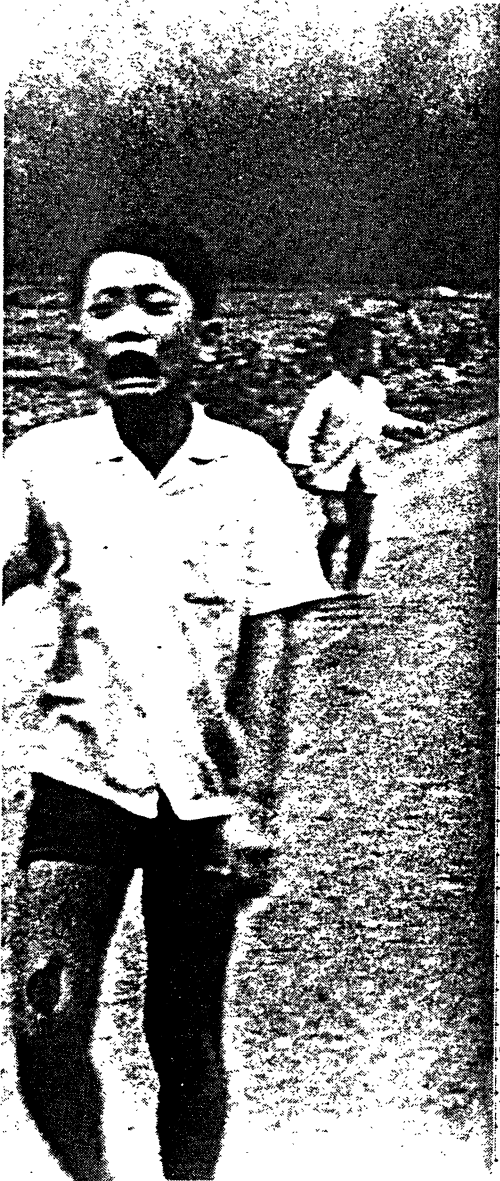


KRIGENS VÆSEN



FØNIX og PseudoSats™ Inc. præsenterer

ORIGENSBØGEN



Lavet af

Ask Agger

Korrektur

Asta Wellejus

Illustrationer

Palle Schmidt

Tak til

**Kristoffer Apollo, Niels Høegh Jacobsen, Dan Thagaard,
Pentagram og mange andre...**

1.0 Indholdsfortegnelse 2.0 Indledning

1.0 Indholdsfortegnelse	side 1
2.0 Indledning	side 2
2.1 Synopsis	side 2
2.2 Temaet	side 2
2.3 Karaktererne	side 2
2.4 Handlingsforløbet	side 3
3.0 Baggrund	side 4
4.0 Karakter beskrivelser	side 5
5.0 Konflikter	side 7
6.0 Ruten & Vejret	side 8
7.0 Anslag	side 9
8.0 Igangsættende plotpunkt	side 10
9.0 Vendepunkt	side 12
10.0 Point of No Return	side 14
11.0 Klimaks	side 15
12.0 Efterskrift	side 17
13.0 Bi-personer: Charlie, fjenden	side 17
14.0 Tekniske beskrivelser	side 19
15.0 Generelt om special operations	side 23
16.0 Gode råd & Stemninger	side 24
17.0 Prøvespilningen	side 28
18.0 Litteratur	side 30
Handouts	side 31

Dette er et psykologisk krigs-scenarie til VikingCon '94 og Spiltræf X. Det er skrevet til 6 spillere og kan spilles på en spilperiode. Dvs. 6 timer. Scenariet er lavet til VP-systemet, men andre systemer, f.eks. GURPS, kan nemt anvendes.

2.1 Synopsis Vietnam - 1970

Karaktererne er seks amerikanske marine-soldater i en Force Recon-squad. De er sat på en vital special-opgave, langt bag fjendens linier. Opgaven går ud på at ødelægge en radar-post, der styrer luftforsvaret ved en stor og vigtig Vietcong-base. Så snart radar-posten er sat ud af spillet, skal karaktererne melde tilbage til hovedkvarteret, hvorefter et kraftigt air strike vil smadre basen. Karaktererne vil kort efter blive samlet op af helikoptere. En anden amerikansk gruppe bliver sendt afsted fra øst. De to grupper skal mødes tæt ved målet og angribe sammen - Pærelet!

Desværre går ting galt: Missionen et helvede med tiltagende kampe, sår ede på slæb, og en serie hårde moralske valg. Mytteriet truer og bryder måske ud. Efter diverse

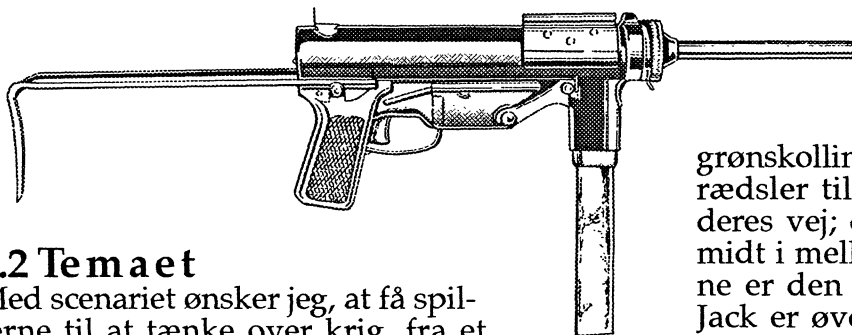
1.1 Handouts

- Nr. 1 Billedesamling
- Nr. 2 Karakterbeskrivelser
- Nr. 3 En cigar
- Nr. 4 Ordrene
- Nr. 5 Kort
- Nr. 6 Luftfoto af VC-basen
- Nr. 7 Kort over ruten
- Nr. 8 Kort over landsbyen
- Nr. 9 Tunnelsystemet
- Nr. 10 Kort over VC-basen



Indledning

strabadser og sandsynligvis nogle dødsfald, ankommer de trætte, sårede og sultende til deres mål. Her opdager de, at en masse uskyl-dige flygtninge er evakueret på basen. Hvis de gennemfører deres mission, vil en masse uskyldige dø - et svært moralsk valg.



2.2 Temaet

Med scenariet ønsker jeg, at få spillerne til at tænke over krig, fra et andet synspunkt end de plejer. Det vil være en lærerig og sund lektion, at se krig og vold i andet perspektiv, end det glorificerende skær, der normalt kendetegner rollespil. Scenariets fokus og omdrejningspunkt er de fire af karaktererne, der endnu ikke har oplevet krigens væsen. Igennem fortællingen skal de fire vælge, hvordan de vil tackle krigens rædsler.

De to garvede sergenter står som to forbilleder. De repræsenterer hver sin måde at tackle krigen på. Spillernes personlige valg når sit klimaks i slutscenen, hvor et moralsk dilemma opstår.

Scenariet kan godt virke over drevent mørkt og negativt, men Vietnam var et helvede. Selv om handlingsforløbet i scenariet er noget sammenpresset, og de seks amerikanere er meget uheldige, så ligger alle scenerne tæt op af virkeligheden og er generelt gjort så realistiske som muligt.

Dog ligger der under den dystre overflade nogle potentielle positive aspekter i scenariet. Det er spillernes egen opgave at skabe denne modvægt til rædslerne. Som Steen så smukt har udtrykt det: "Uden synd - ingen frelse" dvs. de gode sider kommer klarest frem, når de står i kontrast til en ond og mørk baggrund.

2.3 Karaktererne

De seks karakterer:

Der er de to sergenter *Bob Hammon* og *Sebastian Heart*. De er garvede veteraner og gruppens egentlige kampkraft. Krigen har

mærket dem begge på hver deres måde. Bob har valgt den mørke og måske nemmeste udvej; han er blevet et ondskabsfuldt og sadistisk svin, der lever sig ind i krigens rædsler. Modsætningen *Sebastian Heart* har beholdt nogle gode sider, og har stadigvæk noget af sin menneskelighed i behold.

Dog finder han trøst i narkoens glemsel. Han repræsenterer den lyse (mindre mørke) vej.

De sidste fire karakterer er alle grønskollinger, der endnu har krigens rædsler til gode. De skal hver især vælge deres vej; den mørke, den lyse, eller noget midt i mellem. Den første af grønskollingerne er den nyudnævnte *Løjtnant Jack Ollie*. Jack er øverstbefalende, hvilket ikke bliver let for ham. De sidste tre er alle menige. Der er den flinke neger *Malcolm Haywood*, bondekolden *Charlie Stamps*, og den intellektuelle *Philip McFearson*. Efterhånden som gruppen møder problemer og den unge løjtnants inkompetence bliver tydelig, må de vælge hvilken af de to sergenter de vil støtte.

2.4 Handlingsforløb

Her er en kort oversigt over fortællingens forløb. Det er det følelsesmæssige plan, der er interessant. Hvis du bruger andre virkemidler til at få de samme konflikter frem er det O.K. Scenariets anbefalet længde er noteret.

Anslag (dag 1) (45min)

Karaktererne sættes tidligt om morgenen i land fra en stor Chinook helikopter. Det sker ved en af de største floder i det centrale Vietnam. Karaktererne medbringer diverse våben, mad og sprængstof til missionen. Turen til målet er planlagt til at tage fire dage til fods.

Den første dag byder ikke på væsentlige forhindringer, og amerikanerne møder ingen fjender. Alle har dog en paranoid fornemmelse af, at der er noget som lurker på dem ude i junglen.

Igangsættende plotpunkt (dag 2) (75min)

Tidligt om morgenen støder en lille Vietcong gruppe på karakterernes lejr. Hvis karaktererne er smarte og gemmer sig, bliver der ingen kamp. Hvis de vælger en mere offensiv løsning ender det med en masse skud mod usynlige fjender. En af karaktererne skamskydes muligvis.

Baggrund

På dagens march, får gruppen to gange til kontakt med fjenden. Hver gang er modstanderen ikke andet end skygger i skoven. En af karaktererne bliver muligvis moderat såret af en sniper. Sidst på dagen skal øfferne (marinerne) krydse en flod. Under overfarten skal de gerne miste det meste af deres mad. Om natten til den tredje dag kommer de stakkels mariner igen i kamp med Vietcong.

Vendepunkt (dag 3) (75 min)

Om formiddagen finder øfferne de skamfede lig af en gruppe amerikanere. Meget ophidsede over fjendens rædsler, kommer karaktererne til en landsby. Mangelen på mad, kan skabe motivation til at opsøge beboerne i landsbyen. Indbyggerne er ikke særligt imødekommende, og spændingen udvikler muligvis en ukontrollabel situation. Tæt ved landsbyen støder gruppen tilfældigvis på en køn ung pige fra landsbyen. Hvad skal de mon gøre ved hende? Her skal de interne konflikter gerne tiltage og blive alvorlige. Sidst på dagen kommer endnu en træfning, som karaktererne bliver tvunget til at flygte fra.

Point of No Return (dag 4) (75min)

Desperationen og spændingen skulle nu gerne være stor. Fortvivlelsen underbygges ved vedvarende regnvejrr og sumpet terræn. Omkring middag kommer gruppen i voldsom kamp. Der bliver situationer med nærkamp og løjtnanten må til sidst tilkalde artilleri-ild. Desværre falder ilden lidt for tæt og en eller to af karaktererne bliver såret af deres egne granater. Senere på dagen udløser en karakter en fælde, som lemlæster vedkommende. Sent om aftenen kommer gruppen frem til mødestedet, lidt syd for den VC-base, der er deres mål. Desværre er den gruppe, de skulle mødes med, der ikke. I nattens mulm og mørke kommer de andre amerikanere så endelig. Desværre bliver de skudt af deres paranoide venner - karaktererne. Skudkampen vil tiltrække et par Vietcong spejdere, og øge basens beredskab.

Klimaks (dag 5) (75min)

Angrebet på radar-posten er bestemt til tidligt om morgenen. Et voldsomt air-strike vil komme kort efter at karaktererne har givet

grønt lys over deres radio. Fra deres position udenfor basen, kan karaktererne i det tidlige morgenskær se at en masse vietnamesiske flygtninge, holder til ved et stort hospital, der ligger tæt ved basen. Hvis missionen udføres, vil air-striket dræbe hundreder af kvinder og børn. Karaktererne må træffe et hårdt moralsk valg. Mytteri og andre interne konflikter skal nå deres højdepunkt.

Efterspil (15min)

Hvis karaktererne vælger at gennemføre angrebet, er der en stor chance for at ingen af dem overlever. Hvis de vælger at afblæse angrebet er der des overlevelselses-muligheder meget bedre. De heldige, der snød manden med leen for en kort stund, bliver samlet op med helikoptere.

3.0 Baggrund

Scenariet finder sted i april måned 1970.

Amerikanerne er så småt begyndt at trække sig ud, og de færreste tror fortsat på, at krigen kan vindes. Nord-Vietnam er ved at gå mere direkte ind i konflikten og oprørsstyrkerne har efterhånden antaget form af en rigtig hær med tungt materiel etc. Karaktererne er tilknyttet 1st Recon Battalion, der hører under 1st Marine division. Det amerikanske marine korps ankom til Vietnam med 9th. Marine Expeditionary Brigade i marts 1965 og var blandt de første amerikanske styrker i Vietnam.

Marinerne blev i Nam kaldt for øfferne, og de havde ikke et særlig godt ry. Marinerne var kendt for at være bedre til at dø heltemodigt, end til at slås. Hvor andre soldater fornuftigt trak sig tilbage eller søgte dækning, så blev øfferne fremme og lod sig skyde. De var desuden kendt som dumme og klodsede. Alligevel blev de omtalt med respekt - måske på samme måde som indianerne respekterede de sindsyge?

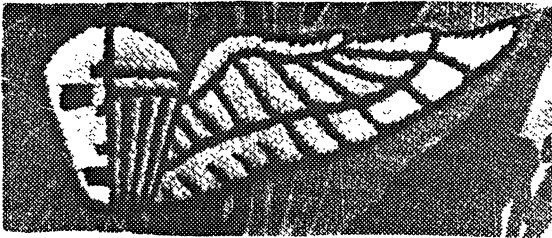
To historiske citater: "En eller anden kom ind for at melde, at en af patruljerne havde fundet et mindre våbenlager. "Et våbenlager!" sagde majoren (der selv var marine). "Det, der er sket, er, at en af øfferne er faldet over sine egne ben deroppe. Det er den eneste måde, vi finder noget på." og "Ved du hvad forskellen på Dr engespejdere og Marineinfanterister er? - drengespejdere har voks -

Karakter beskrivelser

ne som ledere!”.

Øfferne hadede især kavaleriet, den luftbårende division, der opererede i den nordlige del af syd-Vietnam. Hadet var gensidigt. Øfferne hadede også korpsets egen luftstøtte:

En gruppe øffer havde i længere tid været belejret på høj 861 i det centrale Vietnam. Da der endelig dukkede en Ch-34 helikopter op, blev en sidedørsskytte ramt og faldt ud: Da han ramte jorden, var det marinerne på jorden, der råbte Hurra!



3.1 Om selve missionen

3.1.1 Basen

Lidt nord for den demilitariserede zone mellem nord og syd-Vietnam, ligger en vigtig Vietcong base ved en bred flod. Basen fungerer som hovedkvarter og forsyningsdepot for 324B. nordvietnamesiske division, der kæmper imod enheder fra 1st Marine Division øst for floden. Hvad amerikanerne ikke ved, er at et stort hospital ved basen har tiltrukket en mængde af lokale flygtninge. Ca. 500 civile flygtninge, størstedelen kvinder og børn, holder til omkring hospitalet.

3.1.2 Historie

En uge før denne lille fortælling, forsøgte amerikanske hangarskibsbaserede A-4 og A-6 angrebsfly at smadre basen. De erfarede, til deres store overraskelse, at basen var udstyret med en avanceret radar og moderne SA-2 og SA-4 anti-luft missiler af russisk oprindelse. Fem angrebsfly blev sendt brændende ned fra himlen, før angrebet nåede at blive afblæst. Efter to mislykkede forsøg på at ødelægge basens luftforsvar med Wild Weasel-fly, blev det besluttet at sende to hold Marine Recon ind for at ødelægge basens radar-installation. Karaktererne er det ene af de to hold.



3.1.3 Artilleri og luftstøtte

På det første stykke af deres færd vil karaktererne kunne nedkalde artilleri-støtte fra 1st Marine division, der ligger sydøst for målet. Senere vil de ikke kunne kalde på forstærkninger. Det vil ikke være sikkert at tilkalde et air strike før basens radar-system er ødelagt.

4.0 Karakter beskrivelser

Her følger beskrivelser af hver enkelt karakter. Beskrivelserne supplerer de oplysninger som findes på det enkelte karakterark. De indeholder også en del tips og råd.

4.1 Karaktererne

4.1.1 Sergent Bob Hammon (snigskytte)

Bob er en meget barsk og sej veteran, der har været i Vietnam siden 1965. Bob var tilknyttet 1. Bataljon af 9. Marineinfanteri-regiment, før han blev Recon. Regimentet var kendt og berygtet i hele Vietnam som ekstremt uheldige. Ingen anden enhed har gået i så mange baghold, begået så mange fejl, taget så meget straf, og er så ofte blevet stationeret et hvor angrebet kom. Det er en udbredt opfattelse, at der er noget overnaturligt, udødeligt og heldigt ved en øffe, der har overlevet 1. Bataljon af 9. Marineinfanteri division.

Krigens oplevelser og rædsler har hærdet Bob. Han er blevet til en hård og ond mand. Intet kan længere påvirke ham, da der er ikke længere er meget menneske tilbage i ham. Bob behøver aldrig rulle Psyke eller MMM (moral) tjeks. Han bruger usædvanligvis ikke narko, men ryger cigarer og drikker ris-whisky fra en stor lommelærke.

De frygtelige ting, som Bob har gjort, indhenter ham om natten. Han har ofte frygtelige mareridt, og vågner badet i sved, med blod i munden fra sin skambidte tunge. Bob er berygtet for at være en barsk snigskytte og en stenhård overordnet. Der huserer rygter om, at han i flere tilfælde har skudt egne soldater eller overordnede, der kom i vejen for ham.

Lad de tilfældige uheld og vådeskud misse Bob. Giv de andre karaktere en følelse af, at han er ufattelig sej og noget nær udødelig. Når han gør noget, så beskriv hans handlinger som enormt professionelle og seje.

Karakter beskrivelser



Når den nyudnævnte unge løjtnant begynder at bryde sammen og lave fejl, så fortæl Bob's spiller, under fire øjne, at mytteri og en officer med kugler i nakken ikke er usædvanligt og godt kan være uundgåeligt etc. Hvis en af de andre karakterer kommer i problemer under kamp, så gi' Bob en chance for at komme vedkommende til undsætning.

4.1.2 Sergent Sebastian Heart

Sebastian har været i Nam lige så længe som Bob. Han var tidligere tilknyttet 3rd Recon Battalion, men blev overført til 1st Recon Battalion, da hans enhed blev sendt hjem i november 1969 sammen med 3rd Marine Division. Han var bl.a. med under belejringen af Khe Sanh, hvor nogle af krigens værste kampe stod. Sebastian er berygtet som en utrolig heldig mand, der har overlevet i de mest usandsynlige situationer. Det fortælles at han har et overnaturligt forhold til junglen, der er hans ven: Ingen ved mere om junglen end Sebastian, og ingen kan forsvinde så fuldstændig i junglen som han.

Efter at han havde aftjent sin første periode i Nam, blev Sebastian sendt hjem. Men han fandt det umuligt at omstille sig, og han tog tilbage. Det er nu fire år siden. I dag er han en garvet veteran, der ikke har andet end krigen. Han nyder dog ikke at dræbe, men tager det med apatisk ro. Han tror på skæbnen, og ved at han skal dø - engang. Efterhånden frygter han det ikke længer. Han holder sig meget for sig selv og ryger meget hash, men der er stadigvæk en del menneskelighed tilbage i ham. Især når han er

på to-mands hånd med nye rekrutter, kan han godt blive venlig og indtage en form for beskyttende fader-rolle. Sebastian er generelt imod tortur eller unødige drab.

Sebastian er utrolig heldig, og uendelig cool i kamp pga. sin manglende dødsfrygt. Lad ham undgå tilfældige skader og uheld. Når han færdes i junglen, bliver han nærmest ét med skoven, og er fuldstændig lydløs og usynlig.

Hans fatalisme (skæbne-tro) giver ham en kraftig synsk indsigt: Han ved, når noget vil gå galt før det sker, men han kan aldrig gøre noget ved det. Hvis du ved, at der sker noget voldeligt f.eks. en træfning eller en mine, så fortæl ham det i forvejen, men sig også til ham, at han føler det er uundgåeligt, så han vil ikke gøre noget ekstra imod det eller advare sin kolleger. Indflet også gerne vage mystiske forudsigelser, f.eks. om at en fra gruppen vil blive alvorligt såret etc. Hvis du kommer med en mere konkret forudsigelse, så må du dog sørge for at styre handlingen så det sker, ellers forsvinder pointen.

Beskriv eventuelt for de andre karakterer, hvordan Sebastians ansigtsudtryk stivner i en trist grimasse, når han ved, at der snart vil ske noget frygteligt. Måske vil han stirre ekstra sørgmodigt på en bestemt karakter, som han ved snart skal dø. Det kan blive ret interessant, hvis de andre karakterer begynder at fatte sammenhængen.

Sebastian er fange af sin egen apati, og vil sandsynligvis ikke gøre noget drastisk, hvis andre fra gruppen gør noget slemt. F.eks. mytteri, tortur eller voldtægt. Men hvis en af grønskollingerne, gør noget, kunne det måske få ham til at tage sig sammen og støtte vedkommende. Kort sagt - andre må tage initiativet. Sebastian gør det ikke selv.

4.1.3 Løjtnant Jack Ollie (Øverstkommanderende)

Ollie er en nyuddannet sekundærløjtnant, der kommer næsten direkte fra skolebænken. Han er sluppet ind i Force Recon og har fået kommandoen over denne mission igennem nepotisme, da hans far er general. Han er meget patriotisk, pligtopfyldende og ihærdig. Han får sig et chok, når han møder krigens væsen. På grund af magtkampen mellem Sebastian og Bob, er scenariet specielt ondt ved Ollie. Han vil sandsynligvis bryde sammen pga. de hårde konflikter, som han kastes ud i:

Skal den lokale pige skydes?
Kan man angribe målet på trods af hospitalet og de mange stakkels civile?
Kan man efterlade sår ede medlemmer af gruppen?
Må man aflive sårede medlemmer?
Torturerer man altid fanger?

Den eneste måde, som han kan slippe relativt helskindet igennem på, er ved at støtte sig til en af sergenterne, eventuelt lade én af dem overtage den praktiske kommando.

Ollie er generelt meget klodset og kommer ofte ud for små uheld. Eksempler: Vælter, får en gren i hovedet, kommer til at tænde sin lygte på et kritisk tidspunkt om natten etc. Jeg forslår, at man den første dag lader en gren svirpe tilbage, så den beskadiger hans kort og der kommer revner i glasset på hans kompas. Dette kan du senere udnytte til at lade ham navigere forkert og diagerer artilleri ilden dårligt.

Gør meget ud af at gi' de andre spillere et indtryk af hans skrivebords-baggrund: Den pinligt rene og ny-pressede uniform, blanke støvler, der endnu ikke er gået til, bleg usolbrændt hud, klodset omgang med våben etc.

Ollie har endnu aldrig dræbt nogen: Han vil blive stærkt påvirket af drabene og de sårede, men husk ham på, at han ikke må vise dette overfor mændene (de vil dog sikkert opdage hvordan han brækker sig bag en palme etc.).

4.1.4 Menig Charlie Stamps (sprængstof)

Charlie (the Rat) er en hvid bonderøv fra sydstatene. Han er en ubehagelig lille snusket fyr, der på mange måder minder om en røtte; hans ansigt er spidst, han har overbid, to fremtrædende (gnaver) fortænder, en stor næse, små skulende øjne og meget store næsehår. Han har en irriterende vane med at trække vejret igennem næsen med en snusende lyd, imens næsehårene blafrer lystigt.

Charlie har været i Nam i en måned, og er så småt ved at få fjernet fugten bag ørene. Han tog til Vietnam fordi han var arbejdsløs,

men også fordi han holder meget af at skyde og sprænge ting i luften. Når han morer sig, kommer et lille lusket smil frem og han gnækker lavmælt for sig selv med en pibende stemme.

Charlie er en enegænger og hård gut, der vil ha' relativt nemt ved at klare de moralske konflikter. Han vil sandsynligvis vælge den mørke vej, med Sergent Bob som forbillede. Charlie har et oprigtigt naivt had til kommunismen og VC, der overskygger hans asociale tendenser. Selv om han nok får nemt ved at dræbe, så vil han stadigvæk være bange for selv at blive dræbt eller såret: Han vil som en fej rotte, rede sit eget skind.

Charlie vil sandsynligvis hurtigt blive upopulær blandt mange af de andre i gruppe, især pga. sin dovenskab. Han kan nemt gi' udløse en intern irritation og spænding, der kan skabe en masse konflikter.

4.1.5 Menig Philip McFearson (læge)

Philip er en stakkels hvid overklasse knægt, der burde være hjemme på college. Da han dumpede til en vigtig eksamen, blev han træt af studierne og meldte sig til korpset. Han tror stadigvæk naivt på, at han kan gøre noget godt og rigtigt i Nam. Philip læste medicin, og er derfor gruppens læge, udover at være maskingeværsskytte.

Philip, der har en god borgerlig moral, vil få det hårdt, når han møder krigens væsen. Der er dog en pæn chance for, at han med Sebastians hjælp vil kunne vælge en knap så ond vej, og beholde noget af sin intellektuelle humanisme intakt.

Beskriv Philip som en vatpik, der i starten er noget klodset og drenget. Hvis Bob ser hans svaghed, vil han nok give den unge grønskolling en hård tid.

4.1.6 Menig Malcolm Haywood (maskingeværsskytte)

Malcolm er en meget stor neger, der er tidlige bokser. Malcolm har ikke valgt at komme til Vietnam, men han blev indkaldt, og havde



ingen uddannelse eller arbejde, der kunne give ham udsættelse. Malcolm er en stor venlig bamse, med en god lun humor. Han smiler næsten hele tiden. Malcolm er meget religiøs, hvilket giver ham et psykisk værn. Den forfinede kristne tro er dog næppe stærk nok, til at kunne stå mål med krigens rædsler. Han kan få nogle interessante samvittigheds-kvaler og vil sandsynligvis vælge den gode vej. Det er dog uvist hvad han vælger, hvis hans tro falder. Han har et sølvkors som lykkebringer. Lad ham miste korset, når det hele er ved at bryde sammen (et symbolsk tab af troen?). Er god at såre.

Beskriv ham som en stor godmodig bamse, der holder humøret oppe.

5.0 Konflikter

Scenariet handler om de konflikter som vil opstå mellem karaktererne. Scenariets handling er lavet så den skubber til for holdet mellem spillerne.

Her er en række eksempler på konflikter:

5.1 Efterlade sårede kammerater? På et tidspunkt vil der sandsynligvis komme sårede, som er så medtagede, at de enten bør efterlades eller vil sætte gruppens hastighed betragteligt ned, hvis de tages med.

5.2 Aflyse missionen pga. sårede kammerater? I flere tilfælde vil sårede folk have så stort et behov for lægehjælp, at det bliver et valg mellem at tilkalde helikopter e og aflyse missionen, eller at lade dem dø og fortsætte.

5.3 Aflive sårede kammerater? Øffere der er alvorligt såret og næppe vil overleve, har måske bedst af at blive aflivet af deres egne, så de slipper for smerterne og for at blive fundet af VC.

5.4 Skyde problemmagere? Hvis der er alvorlige problemer med nogle af soldaterne, især mod slutningen af scenariet, og Løjtnanten frygter mytteri, kan det muligvis godt overvejes, at aflive problemmagere.

5.5 At begå mytteri? Den kære Løjtnant er jo en uheldig person, der nok vil blive noget upopulær. De andre karaktere må overveje, om de vil begå mytteri.

5.6 Hvornår er det nok? På et eller andet tidspunkt er det nødvendigt at overveje, om missionen bør aflyses eller om man bør fortsætte.

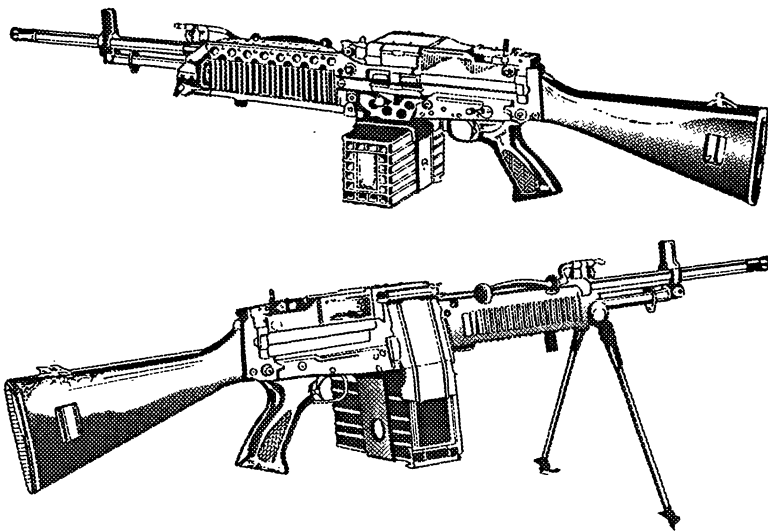
5.7 Efterlade udstyr? Efterhånden som folk bliver såret, må man til at efterlade udstyr. Hvad skal man efterlade? Mad, våben eller måske sprængstoffet?

5.8 Hvad gør man ved sårede VC'ere? Skal de aflives, forbindes, tortureres eller efterlades til skæbnen.

5.9 Hvad gør man i landsbyen? Brænder hele lortet ned? Skyder alle? Går sin vej?

5.10 Hvad med pigen? Skal hun aflives, voldtages, efterlades eller forbindes?

5.11 Angribe på trods af hospitalet? Skal angrebet gennemføres på trods af hospitalet med de mange civile?



6.0 Ruten & Vejret

Området nord for den demilitariserede zone er en blanding af små bjerge, klippe omkrandsede dale, fr odig jungle, græsset højland og sump. Det hører til Vietnams værste terræn og meget ufremkommeligt.

Følger marinerne den planlagte rute, vil de komme igennem følgende terræn, der også er markeret på oversigtskortet (**Handout nr. 7**):

6.1 Dag 1. Starter i relativ tynd jungle, der i starten i nær heden af floden er meget fugtig. Duggen er også lige faldet.

Ruten & Vejret

Senere bliver terrænet mere klippet, og skoven tættere. Marinerne må traske igennem små dale og vandløb (*Vejret er godt og solen skinner fra en skyfri himmel - det bliver hurtigt meget varmt & fugtigt*).

6.2 Dag 2. Hele dagen går igennem tæt jungle. På et tidspunkt kommer karaktererne igennem en dal, der for noget tid siden blev tæppebombet af B-52'ere. Hele dalen er et stort hav af kratere, der fyldt med regnvand ligner tusinde små søer. Til slut kommer karaktererne til en flod, som de skal krydse (*Skiftendevejr med lidt sol og enkelte små regnbyger*).

6.3 Dag 3. Starter med tæt jungle, der dog hurtigt bliver ret tynd. Flere steder er der små lokale jordveje og uplejede ris-marker. Der er spor efter udbændte og forladte landsbyer. Spillerne kommer midt på dagen frem til en landsby, som der er liv i. Senere kommer der noget uhyggeligt terræn med udgåede træer og en masse højt ensformig og tørt græs. Det er resultatet af amerikanernes kemiske krigsførelse. Græsset er meget brandbart. Ved dagens slutning bliver jorden sumpet, og det hele bliver til sidst til en sump (*Fint varmt vejr det meste af dagen, men et kraftigt regnvejr begynder et par timer før solnedgang og fortsætter hele natten*).

6.4 Dag 4. Det meste af dagen går igennem stinkende led sump med masser af myg, insekter og vand til lårene eller enkelte gange livet. I slutningen af dagen slutter sumpen, og marinerne når frem til mødestedet, der ligger i et bakket terræn med tæt jungle. Fra mødestedet er der ca. 2 kilometer igennem tæt skov til bakkedragene sydvest for målet (*Regnen stopper op af formiddagen og solen kigger så småt frem senere på dagen*).

6.5 Dag 5. VC-basen ligger ved floden og er omgivet af bakker beklædt med tæt jungle. Nede ved flodens breder og tæt ved basen er anlagt rismarker. (*Vejret den sidste dag afspejler det moralske valg, som karaktererne træffer: Hvis de vælger at skide på de civile og angriber, så vil vejret hurtigt blive dårligt og himlen vil mørknes af tordenbyger. Hvis karaktererne træffer et mere moralsk valg, så vil skyerne spredes og solen vil skinne varmt på den frodige jord*).

7.0 Anslag (1. dag)

Intensionen med anslaget er at opbygge en god Nam-stemning. Stemningen skal være præget af uvished. En let paranoia er også ønskværdig.



Dag 1. Anslag

7.1 Indledning

Før det hele starter, så lav så dunkel og skummel en stemning som muligt: Træk gardinerne for, sluk al ikke nødvendigt lys, og tænd et par stearinlys.

Jeg forslår, at følgende procedure følges, når scenariet begynder:

a) Fortæl kort om omstændighederne og den historiske kontekst. Udlever her billede-samlinger (**Handout nr. 1**).

b) Udlever de seks karakterark og de seks karakterbeskrivelser (**Handout nr. 2**). Sørg for, at alle spillerne får en karakter, som de kan spille. Charlie passer godt til en volds-nørd, Sergenterne skal gerne spilles af så rutinerede folk som muligt, Løjtnanten passer bedst til en ung kvik rollespiller og Philip & Malcolm kan spilles af normale unge spillere, der helst ikke er alt for spolerede. Udlever en cigar til Bob's spiller (**Handout nr. 3**).

c) Imens de andre spillere læser deres karakterark og individuelle beskrivelser, så udlever missions-beskrivelsen, kortet og luftfotoet af målet til Løjtnanten (**Handout 4-6**).

d) Forklar herefter kort om reglerne, og karakterarkets opbygning, hvis det er nødvendigt. Gør det klart, at de ikke skal gå op i regler, den del skal du nok klare.

e) Træk derefter spillerne udenfor en efter en, og giv dem en kort individuel forklaring af der es karakterer, hvor du kommer ind på de punkter, som du finder væsentlige. Svar på spørgsmål.

f) De seks spillere skal nu kort præsentere der es karakterer for hinanden.

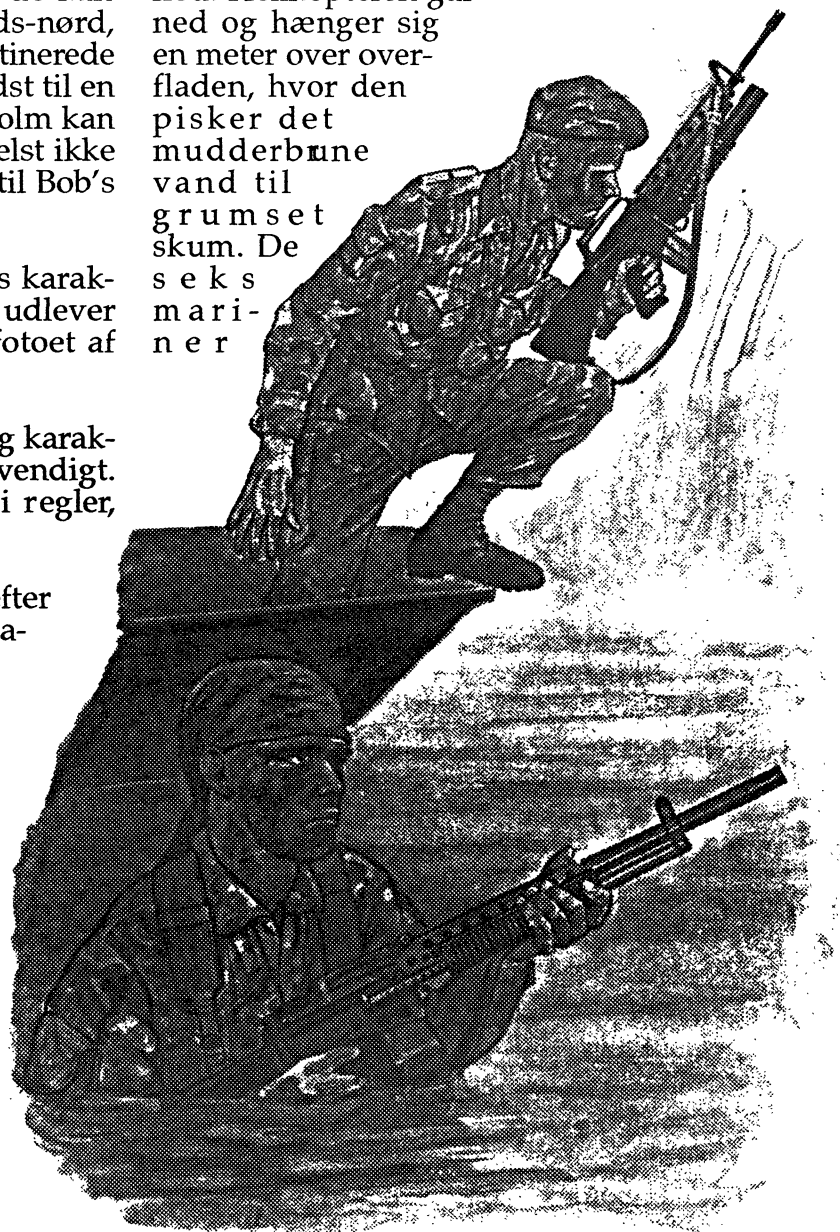
g) Lad Løjtnanten holde et oplæg for de andre spillere, hvor han fremlægger missionen.

Efter at alle har hentet cola, kaffe, chips og snolder, er det tid til at gå i gang.

7.2 Landsætningen

Karaktererne befinder sig i en stor Chinook helikopter fra marine korpset. Imens solen sløvt lister sig op over bjergene i det fjerne og giver jungletaget en rød glød, sidder de seks mariner med alvorlige ansigter og efterser deres udstyr. Larmen i helikopteren tordner i ørene og gør enhver samtale umulig. Helikopteren holder sig langt nede for at undgå opdagelse af kommunisternes radar overvågning, og flyver sig-sak igennem snævre dale og bakkedrag.

Imens junglen vågner, kommer helikopteren frem til en stor flod. Helikopteren går ned og hænger sig en meter over overfladen, hvor den pisker det mudderbrune vand til grumset skum. De seks mariner



Dag 2. Igangsættende plotpunkt

sætter en stor gummibåd i vandet fra helikopterens bagerste port. Da helikopteren letter og lusker sig hjem til mor genkaffen i Danang, padler de seks mænd vagtsomt ind mod den nordlige bred. Hverken fra marinerne eller helikopterens besætning kom nogen hilsen til afsked, ikke engang et "good Luck" - forholdet mellem marine infanteriet og korpsets egne luftstyrker har aldrig været godt.

Inde på bredden lukkes luften ud af gummibåden, der gemmes i det tykke mudder. Herefter afstikker løjtnanten en kurs, og den lille gruppe begiver sig ind i den fugtige jungle, der så småt er ved at vågne.

7.3 Resten af dagen

Den første dag går relativt nemt uden de voldsomme problemer.

7.4 Events og konflikt muligheder

- Løjtnanten går svirpet en gren i hovedet af manden foran. Gr enen går igennem løjtnantens kort, som han kikker på og får ham til at tabe sit kompas. Kortet kan lappes sammen med tape, men der er kommet revner i kompassets glas, så det er svært at se hvad vej nålen peger i svag belysning. Et tydeligt bevis på løjtnantens inkompetence.

- En af grønskollingerne taber ubemærket noget udstyr f.eks. et sidevåben, noget ammunition, en granat, noget mad e.lig. Uheldet opdages først efter lidt tid. Skal en mand, hele gruppen eller ingen skal gå tilbage for at finde det tabte, der jo er et klart spor til VC om at nogen er i området?

- En eventuelt ufarlig slange kommer tæt på en af grønskollingerne, der bliver meget bange. eventuelt skydes slangen, hvilket vil tiltrække VC opmærksomhed. Også en chance for at lade sergenterne vise, hvor seje de er.

- En af grønskollingerne snubler sener e på dagen og glider ned af en skrænt. han er forholdsvis uskadt, men noget af hans udstyr er eventuelt blevet væk eller beskadiget.

- Et sted langt mod øst kan lyden af kanontorden høres.

- En af sergenterne opdager i sidste øjeblik en snuble-line, der er koblet til en mine, lavet af en fragment-håndgranat.

8.0 Igangs. plotpunkt (2. dag)

Her møder karaktererne for første gang fjenden, der dog endnu ikke har fysisk form, men blot er umenneskelige skygger og lyde i skoven. De første møder med døden og egne sår ede skal gerne sætte den psykologiske process i gang. Lad ingen, der ikke ligefrem tigger om det, blive så alvorligt såret, at de ikke kan følge med gruppen i dag. Dvs. ingen sår i benene.



8.1 Tidligt om morgenen

Meget tidligt om morgenen, et par timer før daggry, hører vagten svage suspekter lyde ude fra mørket. Lidt efter vil han kunne se nogle blade, der bevæger sig, og senere nogle skygger. Det er en lille gruppe på tre Viet Cong'er, der er på patrulje evt. for at undersøge lyde eller spor, som karaktererne har lavet.

Bed karaktererne om at rulle *Camouflage* tjeks for at ha' skjult lejren og bed vagten om at rulle et *Gemme* tjek. Med mindre at nogen lave fummel, så opdager vietnameserne ikke karaktererne. Patruljen går meget tæt (5 m) forbi basen, før den igen forsvinder ind i den mørke skov. En uerfaren vagt vil muligvis ha'

Dag 2. Igangsættende plotpunkt

svært ved at lade være med at skyde eller fyre Claymors af.

Det er vigtigt, at karaktererne endnu ikke opfatter deres modstandere som mennesker. Derfor så beskriv dem kun som vage skygger, silhouetter eller bevægelser i bladene.

Hvis der opstår kamp, så lad vietnameserne forsvinde i natten, eventuelt efterladende blodige spor. Lad kun karaktererne finde lig, hvis disse er blæst eller brændt til ukendelighed af granater eller miner. Ingen af karaktererne bør blive såret, men lads dem blive bange, meget bange.

8.2 Resten af dagen

I løbet af dagen bliver skoven tættere og karaktererne bevæger sig igennem små dale og kløfter. På et tidspunkt kommer de til en dal, der er blevet tæppebombet af B-52 bombere. Dalen er forvandlet til et månelandskab med utallige kratere med små søer af regnvand i bunden. Kun lidt underskov har nået at vokse frem.

8.2.1 To kontakter

På to passende tidspunkter i løbet af dagen skal marinerne få kontakt med fjenden. Det er vigtigt, at fjenderne kun opfattes som bevægelser i underskoven eller mundingsglimt, så den umenneskelige distance holdes.

Kontakterne er ikke baghold, men starter med at en af sergenterne høre en lyd eller ser noget i nærheden. Karaktere må gerne blive sårede, men ingen alvorligt. Ingen vietnamesere må ses i live som mennesker, blot som et eller andet diffust i skoven. Hvis det er muligt og realistisk, så lad ingen lig blive

fundet, kun blodspor (VC'erne tog ofte deres lig med sig). Hvis der skal findes lig, så lad dem være smadrede, så de virker umenneskelige, helst forbrændte af fosforgranater.

Hvis en karakter optræder uforsigtigt og vader rundt oprejst efter at man har opdaget, at der er noget i skoven, så lad ham eventuelt blive skudt rimelig seriøst af en sniper. Beskriv blot det høje brag, der runger igennem skoven, hvorefter marinen falder om. Ingen så eller kunne høre, hvor skudet præcis kom fra - det giver paranoia.

8.2.2 Floden

Lige før det bliver mørkt kommer karaktererne til en bred, brusende flod, som de skal over. Floden er ca. 20 meter bred og fyldt med klipper. Man kan komme over floden på mange måder evt. balancere over på klipperne, og det burde ikke være noget alvorligt problem. Hvis det er muligt og passende, så lad en eller flere af karaktererne komme lidt i problemer og eventuelt tabe noget udstyr, det er især fedt, hvis de mister en masse mad.

8.2.3 Om natten

Om natten finder en gruppe VC-ere marinerne lejr og en kamp opstår. Igen skal fjenden have form af upersonlige skygger og mundingsglimt. Lad eventuelt claymors og miner afgøre sagen.

8.3 Events og konflikt muligheder

- Den forreste mand falder over en samling gamle grave. 10-15 amerikanere er begravet her for flere år siden. Gravene er vokset til, og kun de efterladte rifler, der som spartanske kors er stukket ned i jorden, kan ses. På flere af riflerne hænger hjelme og hundetegn.

- Flere af grønskollingerne får diarré og har ondt i maven.

- Flere tilfælde af "falsk alarm". Sandsynligvis vil der blive skudt efter spøgelse.



Dag 3. Vendepunkt

9.0 Vendepunkt (3. dag)

På tredje dagen må kampene og forholdet til fjenden gerne ændre karakter, således at krigen og døden får et mere menneskeligt ansigt. Vendepunktet skal mere præcist indtræde ved mødet med den lokale pige eller i landsbyen.



9.1 Formiddagen

I løbet af formiddagen bliver skoven tyndere, og hist og her er der misholdte rismarker. Det er muligt at se meget længe, så marinerne må være ekstra forsigtige.

Kort før mødet med landsbyen, mærker marinerne den klamme søde stank af forrådnelse. Bag en lille gruppe træer finder de resterne af seks amerikanske soldater, der har været døde i omkring to uger. Soldaterne er amerikanske SEAL's, der var på patrulje i ukendt område. Alt tyder på, at amerikanerne er blevet overrasket imens de havde slået lejre. To af ligene er tydeligvis blevet dræbt af skud under selve angrebet, imens de sidste fire er overgav sig og senere blev tortureret i hjel. De fire torterede lig er hængt nøgne op på træstammer, hvor de er blevet forulempet på alle de måder, som din lille perverse fantasi nu kan finde på. Ligene er alle voldsomt forrådnede og fyldt med maddiker. Amerikanernes våben og udstyr er fjernet, men der er stadigvæk enkelte spor efter lejren og kampen; patronhylstre, gennemhullede ponchoer, tomme konservesdåser etc. Ligene har alle deres hundetegn på. Hvis de klare et UDA (uddannelse)-tjek, vil Bob eller Sebastian huske en af fyrene som en utrolig sej banan fra Colorado.

9.2 Landsbyen

Denne scene skal gerne være et foreløbigt klimaks på marinerne strabadser. Forhåbentlig udvikler der sig nogle "interessante" konflikter, når Løjtnanten skal forsøge at holde sine underordnede fra at løse deres had

af på landsbyens beboere. Kortet over landsbyen er **handout nr. 8**.

En lille vietnamesisk landsby ligger på marinerne rute. Marinerne vil fra relativ lang afstand (300 m) opdage landsbyen og de plejede rismarker, som omgiver den. Forsigtige og fornuftige spillere vil ikke gå ind i landsbyen, men vil gå i en stor bue udenom. Da karaktererne formodentlig har mistet deres mad og er ophidsede og aggressive efter fundet af de torterede lig, så er der dog en pæn chance for, at de vil opsøge landsbyen.

Landsbyen består af 15 små hytter, der ligger i en lille klynge blandt rismarker og spredt skov. Blandt de stråtede hytter går forskellige husdyr (grise, høns og et par okser). Byen beboes af 30-40 civile mænd, kvinder og børn, der er bemærkelsesværdigt få unge mænd.

Beboerne er alle voldsomt udsultede og kun klædt i pjalter. De er meget bange for amerikanerne og vil forsøge at gemme sig deres hytter eller flygte ud i skoven. Hvis amerikanerne kommer relativt fredeligt ind i byen, vil beboerne forskræmt samle sig ved brønden, hvor byens overhoved, en gammel mand, vil forsøge at tale med marinerne. Den gamle mand vil være meget bange og nervøs og taler kun vietnamesisk (nervøse og generte vietnamesere har en tendens til at smile anstrengt, ofte imens de nikker). Den gamle mand vil benægte, at landsbyen holder med kommunisterne, og vil sige, at de er meget sultne, og at der hverken er mad eller våben i landsbyen. Hvis du er meget ond, så vil en af marinerne bemærke, at en af kvinderne i landsbyen har svøbt sit barn i et camouflage-tørklæde af den type, som SEAL's normalt binder om hovedet.



Dag 3. Vendepunkt

Om landsbybeboerne virkelig har gjort noget eller støtter VC er ligegyldigt.

Hvis amerikanerne gennem søger landsbyen grundigt vil de finde indgangen til et underjordisk tunnelsystem i landsbyens nærhed. Landsbybeboerne vil benægte ethvert kendskab til tunnelsystemet.

9.2.1 Tunnelsystemet

Under landsbyen og den nærmeste jungle strækker sig et stort system af tunneler. Tunnelsystemet er så stort, at marinerne ikke kan nå at udforske det hele. Hvis du har lyst og tid, så gør meget ud af dette; der kan være fælder, indespærrede slanger eller rotter eller endog VC-soldater. Under alle omstændigheder vil marinerne meget tæt ved landsbyen finde en hule med en masse mad, samt militært udstyr. Her vil være nogle enkelte VC-håndvåben, kasser med kinesisk 7,62·39 mm riffel ammunition og tre RPG-7 raketstyr med raketter. Desuden vil der være flere små stykker amerikansk udstyr, som sandsynligvis stammer fra de seks torterede SEAL folk: Et Rolex-ur, en amerikansk hjælm, en flak-vest med skudhuller, en M18 røggranat, en M1911A1 pistol og et magasin til en H&K G3 automatriffel. Tunnelsystemet er skitseret i **Handout nr. 9**.

Scenen med landsbyen kan ende på mange måder, hvilket især afhænger af om løjtnanten kan stå imod Bob's krav om hævn.

9.3 Pigen

Scenen med pigen skal gerne gerne blottlægge konflikterne blandt karaktererne og marinerne skal hver især træffe nogle moralske valg.

Kort efter de har forladt landsbyen eller har sneget sig udenom, vil den forreste marine bemærke noget bevægelse i det høje græs 10-15 meter væk. Hvis han gør noget aggressivt vil bevægelser i græsset antyde, at noget forsøger at løbe væk. Sandsynligvis vil marinen skyde efter bevægelsen.

Bevægelsen stammer fra en køn lokal pige på ca. 14 år, der gemte sig i græsset, da hun så amerikanerne, og nu prøver på at flygte. Hvis hun beskydes, vil hun blive såret i armene eller benene.



Marinerne og især Løjtnanten står nu med et moralsk problem: hvad skal man gøre ved en såret lokal pige, der har set marinerne og kan sladre om dem? Et andet problem er, at Bob og sandsynligvis også Charlie forventer at få lov til at voldtage pigen, som det var udbredt praksis i Nam. Bob

vil prøve på at overtale Løjtnanten med argumenter om at det er godt for moralen og sædvane. Det forventes selvfølgelig at Løjtnanten, som øverstbefalende, tager første tur.

9.4 Resten af dagen og en træfning

Efter at de har forladt landsbyen og pigen, kommer marinerne igennem et underligt landskab: alle træer og vækster er gået ud og står nu som døde blad-løse fingre, der griber efter himlen. Alle normale vækster er erstattet af brysthøjt tykt græs, der er tørt som hø.

Dag 4. Point of No Return

Græsset er meget brandfarligt og muligvis vil en stæppebrand udvikle sig.

Området er skabt af amerikanske fly, der har nedkastet løvfældningsmidlet "Agent Yellow", senere har de kastet græsfrø ned. Planen er at få VC til at gemme sig i det høje græs, der derefter kan antændes med napalm-bomber. Hvis du er afsporet nok, kan du jo lade øfferne se et par underligt muterede dyr i området.

9.4.1 En træfning

Sidst på dagen, lige før marinerne når ud af det høje græs og det begynder at regne, kommer øfferne i ildkamp med en grube VC-ere. Brugen af fosfor-granater vil med sikkerhed antænde det høje græs. Der må gerne være så mange VC-ere, at marinerne må stikke af.

9.5 Events og konflikt muligheder

- I det flade område med de uglede rismarker finder marinerne sporet af en landsby, der er blevet napalm-bombet for et par uger

siden. De sorte forbrændte lig gør et stort indtryk.

- I nærheden af landsbyen kan en af sergenterne finde spor efter en stor gruppe folk, der har passeret for en dags tid siden. Sporene stammer med stor sandsynlighed fra en grube VC-soldater.

- Der findes mange syge eller døde dyr i området, hvor der er udsprøjtet løvbekæmpelsesmiddel evt. får visse af øfferne også udslet, åndedrætsbesvær og svien i øjnene.

- I en af rismarkerne ligger halvt forsvundet i mudder og vand resterne af en amerikansk jager, der blev skudt ned for flere år siden. I cockpittet sidder stadigvæk skelettet af piloten med sit hundetegn om halsen.

10.0 Point of No Return (4. dag)

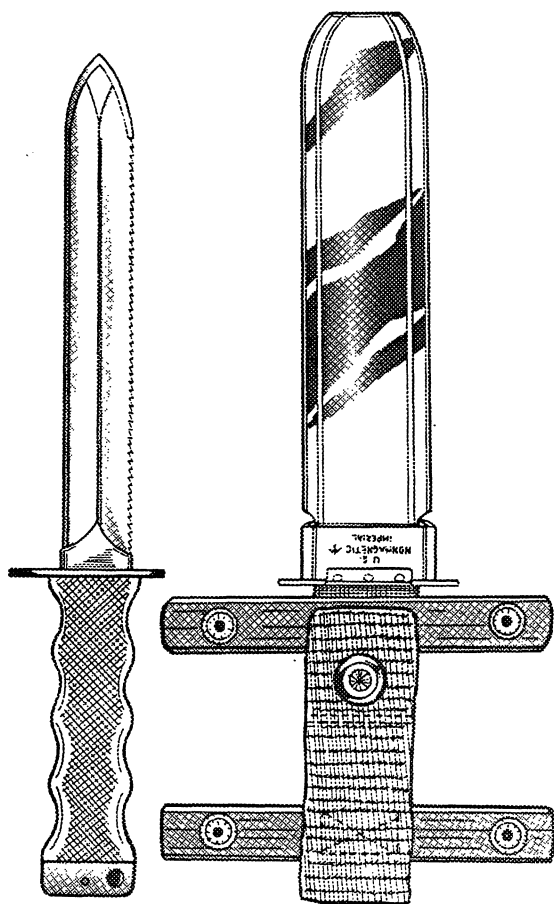
Efter den tredje dag er karaktererne forhåbentlig langt nede og balancerer på afgrundens rand. Det er nu tid til at sparke dem ud over kanten. Krigen skal på fjerde dagen gerne udlægges på sin mest barske og rædselsfulde måde. Beskriv modstanderne som levende mennesker med familie, børn og drømme, der har følelser og personlighed. Den silende regn og sumpen skal gerne underbygge faldet mod bunden. **Handout nr. 10** er et kort over basen.

10.1 Angrebet

Denne kamp skal gerne presse øfferne til det yderste og udstille Løjtnantens inkompetence, med efterfølgende muligheder for mytteri.

På et eller andet tidspunkt midt på dagen, bliver øfferne nødt til at holde en lille pause, især hvis nogle af dem er sårede. Lad dem finde en lille samling tuer, som de kan holde hvil på. Husk at regnen siler ned og nedsætter sigtbarheden meget.

Imens øfferne holder hvil og forbander Løjtnanten, missionen og Vietnam i almindelighed, udnytter en større styrke af Viet Cong'er chancen til at angribe (Oh! Disse skumle kommunister!). Pludselig vil øfferne



Dag 4. Point of No Return

igennem den silende regn bemærke mørke skikkelser, der lusker sig frem i vandoverfladen.

Pludselig hvisler kuglerne om ørene på offerne, der må kaste sig i dækning bag tuer og væltede træstammer. Marinerne er omringet og har svært ved at få overblik for di kuglerne fiser hen over hovederne på dem.

Skudkampen bliver hektisk, og vietnameserne prøver på at løbe amerikanerne over ende. Ved at benytte VC'erne, der svømmer frem under vandet (e.lig., kan du skabe situationer med nærkamp på riffelkolber, bayonetter og hvad man ellers kan finde på. Det er o.k. hvis enkelte af karaktererne bliver alvorligt sårede eller dør.

Træfningen skal gerne ende med, at Løjtnanten (ham må du ikke slå ihjel) nedkalder artilleri-ild. Desværre ved han ikke helt, hvor gruppen selv befinder sig, og hans kompas er fyldt med vand og virker ikke optimalt. Artilleri-ilden, der kommer fra store 155 mm howbitzere, lander først ad helvede til, men kan derefter hurtigt diageres tættere på. En af de første skud skal gerne lande meget tæt på offerne, som selv bliver ramt af fragmenter. Mindst én offer skal gerne rammes (Han er vel nok uheldig, den Løjtnant!).

Træfningen skal gerne ende med, at marinerne indser, at de må bryde fri og flygte. Hvis de har svært ved at fatte pointen og tror, at de kan skyde sig fra det hele, så lad dem se VC'erne finde raketstyr frem, det skal nok få dem til at lette røven. Offerne kan enten bryde fri ved at nedkalde artilleri på et bestemt sted, benytte et par claymores, eller en af sergenterne kan svømme frem under vandet og skabe et hul i VC'ernes rækker.

Kampen må meget gerne være "overdrevent" blodig og komme tæt på karaktererne f.eks. En dødeligt såret VC'ere kaster sig op af vandet og falder blødende om i en af marinerne arme, hvor han dør, imens sorg, smerte og bebrejdelse lyser ham ud af øjnene.

10.2 Turen til mødestedet

De overlevende offer skal gerne efter kampen vælte nordpå igennem sumpen, imens de slæber på deres sårede kammerater. De har sandsynligvis måtte efterlade en hel del af deres udstyr.

Efter offerne er kommet et stykke og endelig tror, at de vil klare det, så vil en af marinerne komme til at træde på en ubehagelig fælde, der ligger skjult under vandet. Fælden består af en række spidse grene, der under vandet sendes igennem stakkelens underben. Offeret er voldsomt såret og må bæres videre, dog er såret ikke umiddelbart dødeligt.

10.3 Mødestedet

Fuldstændig smadrede og kommer de overlevende offer frem til det aftalte mødested et par timer efter daggry. De er sandsynligvis for sent på den. Under alle omstændigheder, så vil offerne ikke kunne finde spor efter deres kammerater.

Ekstremt smadrede vil offerne falde om i en hurtig opsat lejer. Husk dem på at opstille mindst en claymore-mine, det er vigtigt. Lige før de falder i søvn, vil en af dem opdage, at radioen er blevet beskadiget under flugten. Det vil føre til en del skænderi, da hele missionen er nyttesløs, hvis radioen ikke virker. Det viser sig dog, at radioen godt kan laves.

10.4 Venner i natten

Midt om natten, vil en af offerne (enten vagten eller en, der vågner), bemærke en flok skygger, der i mørket lusker frem mod lejeren.

Prøv på at presse den vågne offer til at udløse en claymore-mine, der tilfældigvis peger den rigtige vej. Hvis de ikke gider at udløse minen, så skab en heftig



Dag 5. Klimaks

ildkamp. Pointen er, at karaktererne skal komme til at blæse deres seks kammerater til slagger. De andre marinere må gerne ligge og bløde ihjel eller dø af chok imens deres bane-mænd forgæves forsøger at forbinde dem. Skyldfølelsen skal gerne være stor.

De seks døde amerikanere er alle Reconns, og er blevet forsinket pga. en serie træfninger. Meget af deres udstyr er blevet ødelagt under kampen, men karaktererne kan få fat i ekstra ammunition, sprængstof og granater. Bob og Sebastian kendte flere af de dræbte fra gamle dage og bliver påvirket og sure.

Kampen og eksplosionerne vil tilkalde en stor gruppe Viet Cong'er, der vil nå frem efter en halv time. Har karaktererne ikke flyttet sig på dette tidspunkt kommer de i problemer og de fleste overlever sandsynligvis ikke.

10.5 Events og konflikt muligheder

- I nærheden af basen finder de et frisk vrage af en amerikansk Ir oquis helikopter, der for et par uger siden blev skudt ned af basens SA-2 missiler. I helikopteren ligger stadigvæk ligene, der er fordærvede. Alle våben og ammunition er blevet fjernet af VC'erne.

- Under den voldsomme kamp og flugten, er flere stykker udstyr enten blevet tabt eller beskadiget: revne i kikkertsigte eller kikkert, skæve sigtemidler, ødelagte detonatorer etc.

11.0 Klimaks (5. dag)

Den femte dag skal de sidste marinere, der kan stå på benene, angribe basen og smadre dens radar-anlæg. I det tidlige morgenens vil marinere bemærke et stort hospital med civile flygtninge, der ligger ved basen. Hvis de gennemføre deres mission, vil hundreder af

uskyldige lide napalm-døden. Det moralske valg, som marinere træffer på dette grundlag er scenariets klimaks.

11.1 Morgengryet

Imens det stadigvæk er mørkt vil marinere bevæge sig frem til bakkekanterne sydvest for målet. Herfra vil de med kikkerte kunne se basen i morgensolens første stråler. de vil bemærke hospitalet og må træffe et valg om missionen skal blæses af eller ej. Hvis der opstår for stor uenighed, kan det nemt ende med mytteri og interne opgør.

11.2 Hvis de ikke angriber

Marinere kan vælge at droppe angrebet og melde tilbage, at de ikke kan gennemføre deres mission og gerne vil hentes. De vil kunne blive hentet af helikoptere, så snart de er over 15 km væk fra basens og dens missiler.

11.3 Hvis de angriber

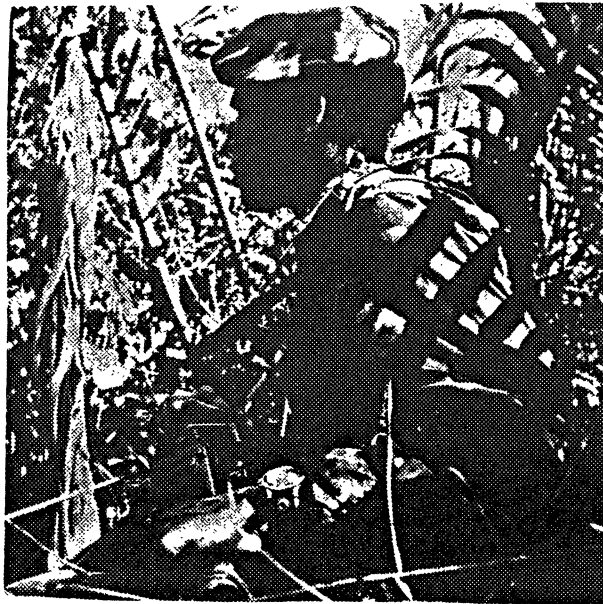
Hvis karaktererne beslutter sig for at angribe og fuldføre deres mission, står de overfor et stort problem; de få af dem der kan, skal angribe et radar-anlæg, der ligger i midten af en base med 800 soldater, tanks, morter-reder, mine-felter og maskingeværs-reder. Good Luck!

Hvis de tænker sig grundigt om behøver

det dog ikke være så svært, da en velplaceret granat fra en granatkaster kan gøre arbejdet fra 350 meters afstand.

Kør angrebet realistisk, hvilket vil sige, at hvis karaktererne ikke er meget dygtige, vil de sandsynligvis alle dø, dog vil de måske nå at ødelægge deres mål forinden.

Det er nok nødvendigt at efterlade en mand på bakkekammen med radioen, så han kan tilkalde flyene, hvis missionen lykkes. En af de sårede vil passe godt til denne rolle. Prøv ved at sende en VC-patrolje op i bakkerne, at



få den enlige mand med radioen til at nedkalde air striket før missionen er gennemført, det gør det hele så meget mere spændende.

11.3.1 Basen

VC-basen er relativt stor og ligger ved floden. Tæt ved basen er to lokale landsbyer, der begge er beboet. Ligeledes ligger der et stort hospital, der er omgivet af en telt-lejer af civile flygtninge, hovedsageligt kvinder og børn. En stor stål br o krydser floden ved basen. Omkring floden ligger der oversvømmede rismarker, som dyrkes af landsbyens beboere.

Basen består af et centralt kompleks, der ligger på en bakke, og et nyt kompleks, der ligger længere mod syd. Det nye kompleks bruges primært til forsyninger. Det er også her at basens radar-anlæg er opstillet. Inde i det centrale kompleks er opstillet anti-luft missiler, luftværnskanoner og svært artilleri.

Basen fungerer som forsyningsled for den 324B. nordvietnamesiske division, og er derfor fyldt med brændstof, forsyninger og ammunition. Lastbiler køre konstant ud og ind af basen. I basen er også et par T-34 kampvogne, der holder ved indfaldsvejene og broen.

Omkring selve basen er der pigtrådshegn, mine felter, voldgrave med spidse bambus-stænger og vagttårne. Heldigvis behøver marinerne ikke komme ind i selve basen.

11.3.2 Angrebet

Det er svært at lave en plan for et angreb af den størrelse med så få mænd, men her er en række forslag og indgangsvinkler, som du måske kan inspirere dine spillere med:

- Stoppe og overtage en af de lastvogne, der hele tiden køre ind i basen. Dette er dog svært uden at skade fartøjet eller lave postyr, og de vil have besvær med at slippe uset ud af lastbilen igen.

- Smid uset en eller anden form for sprængladning ind i en af lastbilerne eller klæb noget C-4 under bunden på en. Sprængladningen kan udstyres med en timer, så lastbilen sprænger inde i basen. Dette vil kunne lave noget postyr som kan udnyttes.

- Man kan forklæde sig og prøve på at slippe ind i området, imens der skabes postyr et andet sted. Det er dog svært, da de fleste af marinerne er alt for store til at gå for vietnamesere.

- Svømme hen til broen under vandet og placere en sprængladning. Dette vil kunne aflede noget opmærksomhed.

- Hugge en af de yderste kampvogne og bruge den. Spørg mig ikke, hvordan de skal gøre det.

- Luske så tæt på som muligt, imens man holder sig i skjult i skoven. Under en afledning kan man så satse på at komme tæt nok på til at tage radaren ud med granatkastere eller et raketstyr, som de eventuelt kan ha' hugget.



Den bedste flugtmulighed er nok at hoppe i floden, der er ret meget tryk på, og lade sig føre med ned sydpå, hvor opsamlingsstedet er.

Hvis der opstår en længere skudkamp, vil artilleri fra basen hurtigt blive rettet imod øfferne.

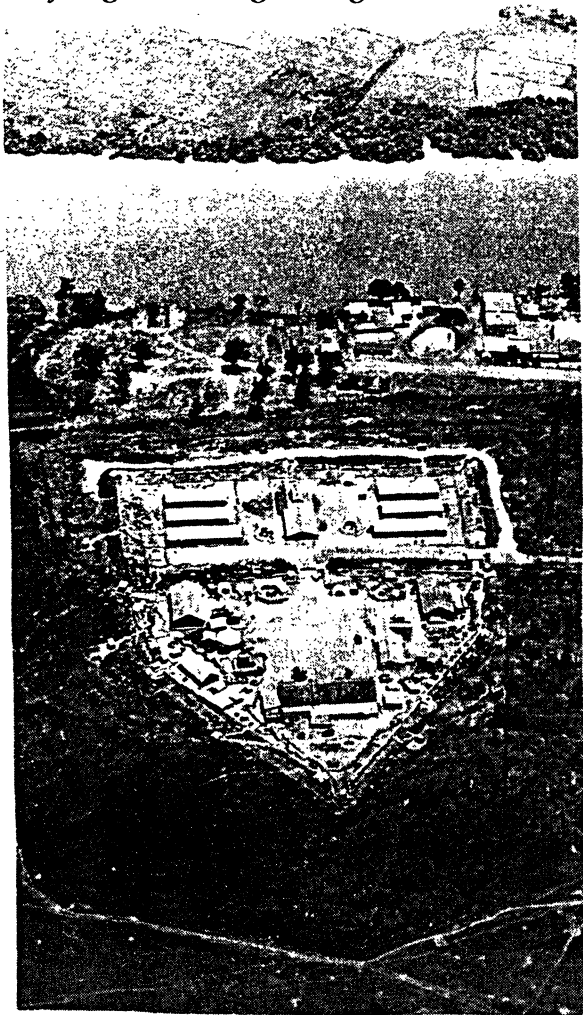
12.0 Efterskrift

Hvis marinerne vælger ikke at angribe, har de en rimelig god chance for at slippe væk. De behøver kun komme over 15 kilometer væk før de kan blive hentet af en helikopter. De vil

selvfølgelig ikke blive forfremmet og det vil se dårligt ud i deres papirer, men de vil overleve og muligvis få en lidt bedre plads i helvede eller hvor de nu ellers kommer hen.

Hvis marinere vælger at gennemføre missionen vil de fleste af dem sikkert dø, men måske vil en lille gruppe af dem slippe væk og komme tilbage til opsamlingsstedet i tide.

Lad dem lige nå at se bølgerne af A-4, A-6 og F-4 jagerbombere forvandle hele området til et stort krater med napalm, clusterbombs, snakeeye-bomber og raketter. Angrebsflyene kommer frem til basen omkring 5 minutter efter at radaren er blevet meldt nede (de var allerede i luften). Hvis flyene angriber uden, at radaren er nede, vil en stor del af angrebsflyene blive sendt brændende ned af himlen, men basen og især hospitalet vil stadigvæk blive bombet. Hvis nogle marinere slipper hjem, og de har tilkaldt air striket uden at ha' ødelagt radar en først, så venter der sandsynligvis en krigsretsag.



13.0 Bi-personer: Charlie, fjenden

"Krigens væsen" adskiller sig fra traditionelle rollespils-scenarier ved at der stort set ikke optræder en eneste "normal" biperson i fortællingen.

I et traditionelt scenarie er bipersonerne individuelle, har en selvstændig personlighed og har en speciel rolle i scenariet.

I "Krigens væsen" er de mennesker, som karaktererne møder, en del af omgivelserne. Vietcong soldaten i buskadset har fra den amerikanske karakters synspunkt ingen personlighed, han er blot en fjende, der skal "neutraliseres".

13.1 Charlie

På deres håbløse mission igennem det uvejssomme landskab møder karaktererne en masse vietnamesiske modstandere. Som et led i fortællingens overordnede udvikling skal karakterernes opfattelse af Charlie forandre sig.

13.1.1 Anslag

Fjenden eksisterer kun som spøgelser i junglen. Amerikanerne kommer ikke i kontakt med en eneste modstander, men de fornemmer hele tiden, at noget lurker inde i det grønne vildnis. Forhåbentlig vil der være situationer, hvor de paranoide amerikanere skyder efter spøgelser. Husk at grønskollingerne endnu ikke har mødt en fjende. For dem er modstanderen, Charlie, en meget diffus og tåget størrelse.

13.1.2 Igangsættende plotpunkt

Karaktererne får kontakt med fjenden. Modstanderne har dog endnu ingen menneskelig "form", men optræder som en lyd, et blafrende blad eller en mundingsflamme i mørket. Karaktererne skal ikke få lov til at se deres modstandere som mennesker. Karaktererne finder ingen lig: Enten er et blodigt blad det eneste spor, eller så har ligene fået sådan en behandling, at de snarere ligner slagterafald end afsjælede mennesker.

Det diffuse fjendebillede skal gerne gøre karaktererne paranoide, irriterede og demoraliserede.

Bi-personer

13.1.3 Vendepunkt

Efter vendepunktet får fjenden form. Endelig ser amerikanerne deres modstandere og de kan få plads til deres indestængte aggressio-
ner. Modstanderne skal fremstå som mennesker, men de har endnu ingen personlighed. Beskriv dem over en kam og kom ikke med personlige detaljer. Prøv på at holde kampene på en passende afstand, så der ikke opstår nære træfninger og kamp med håndvåben.

13.1.4 Point of No Return

Nu er helvede løs! Fjenden er nu virkelige mennesker af kød og blod. Kom med grundige beskrivelser af modstandernes individuelle træk og personlighed. Folk dør ikke på stedet, men vælter vrælende rundt i døds-kramper, imens de kvæles i der es eget opkast.

Beskriv især deres ansigter og øjne. Prøv på at få så nære kampe som muligt. Helst tumult med pistoler, bayonetter og nærver.

13.1.5 Klimaks

Det uhyggelige og nærgående billede af fjenden fortsætter. Her er ingen censur. Dødens ansigt og krigens væsen blæses lige op i ansigtet på karaktererne.

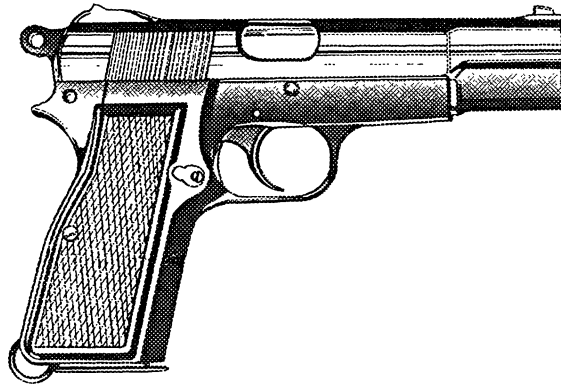
13.1.6 Tal og regler

Der er ingen grund til at hænge sig i regler. Hvis du alligevel ønsker at have lidt tal at holde dig til, er her tekniske beskrivelser af en normal VC-soldat.

STR: 9, SMI: 11, HUR: 11, STØ: 9, UDH: 10, OB: 11, PSI: 10, INT: 10, UDA: 6, UDS: 8, HEL: 10. HP: 29. SkB: +0. RT: 2d4. HeP: 10. MMM: 14. Løb: 2,8 m pr. segment. Færdigheder: Liste 14, Gemme 14, Undvige 13, Undersøge 10, Klatre 11, Svømme 11, Vietnamesisk 15, Camouflage 9, Første hjælp 7, Navigation 7, Våben teknik (HIV) 10, Overleve (jungle) 10, Eksplosiver 9, Finde spor 10, FO 9, Taktik (små grupper) 8, HIV 15, HIV (hovedvåben) 16, NV 8 og Ubevæbnet (slagsmål) 8.

Udstyr: Laset uniform, sandaler og stålhelm eller rishat. Rygsæk med ris, vand og lidt

personlige genstande. En kniv/dolk, et par håndgranater og andre småting. En magasin-taske med fire magasiner og/eller nogle løse skud. En AK-47 automatriffel (InI: 1d4), MAT-49 maskinpistol (InI: 1d4), TT -33 Tokarev pistol (InI: 1d4), RPG-7 raketstyr (InI: 1d4+1), RPD maskingevær (InI: 1d4+1), PKM maskingevær (InI: 1d4+1), SVD Dragunov snigskytte-riffel (InI: 1d4+1) eller SKS karabin (InI: 1d4).



13.2 Landsby beboerne

Øfferne kan vælge at kontakte beboerne i den landsby de passer er på deres mission. I be-skrivelsen af landsby beboerne er det muligt at understrege karakterernes forskellige opfattelse af krigen.

Mariner, der har et fjendtligt udgangspunkt (som Bob), vil lægge vægt på beboernes negative træk. *"De snakker indforstået sammen på deres latterlige guge-sprog. Det virker som om de er ude på noget. Deres grim-me betændte øje skuler ondt og får dit blik til at flakke. De vrælende unger giver dig hovedpine, og du får lyst til at sparke til dem som de beskidte svin de er...etc."*

Enkelte af de unge rekrutter vil muligvis møde landsbyboerne med en venligere e indstilling. De vil se situationen i et andet lys, og vil snare se de lokale som fattige stakler, end som truende kommunistsvin, der bare venter til amerikanerne vender ryggen til.

13.3 Den lokale pige

På samme måde som ved landsbyen vil karakterenes opfattelse af den lokale pige også variere fra person til person. På den ene side kan hun opfattes som en led kommunistisk kælling, der skriger som det sårede svin hun er. Hvorfor ikke voldtage hende? Hun er ikke andet værd og skal alligevel snart dø. På den anden side kan man se en stakkels grædende pige, der er forskræmt og bange. Hun har store smerter og må have hjælp.

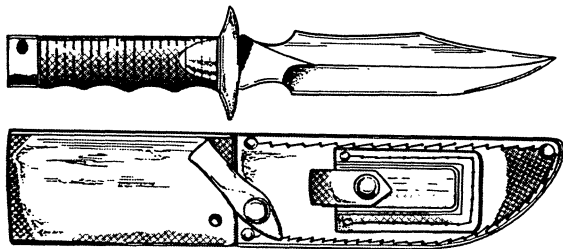
13.4 De stakkels amerikanere

I levende live når karaktererne desværre ikke at stifte nærmere bekendtskab med deres kollegaer. De opfattes blot som skumle skygger i underskoven.

Når de først er blevet smadrede, får karaktererne dog god mulighed for at stifte nærmere bekendtskab med deres landsmænd. Deres kolleger dør ikke på stedet, men når at ligge skrigende med blod fossende ud af det manglende underansigt før de til sidst forlader livet under store smerter. Beskriv frygten og smerten i deres øjne. Lad dem lige nå at skrigere efter hjælp og bede om nåde før lungerne klapper helt sammen og deres ganer fyldes med lyserødt skum. Tænk eventuelt på den sårede politistikker i "Håndlangerne" eller biluheldet i "Wild at Heart". Karaktererne skal få god tid til at dyrke deres sønderflænsede samvittighed.

14.0 Tekniske beskrivelser

Her er en kort beskrivelse af de våben og det specialudstyr, som karaktererne slæber rundt med eller kan få fat på. Giv den enkelte karakter en kort forklaring af, hvad hans udstyr kan, før I går i gang.



Camouflage uniform. Alle karaktererne bærer en eller anden form for uniform med junglecamouflage. De fire grønskollingers benytter funklende nye sæt af marine korpsets standard mørkegrønne uniform. De to veteraners uniformer er sammensat af en kollage af vidt forskellig oprindelse; lokalt producerede "Tiger stripes" bukser, camouflage-skjorter fra 2. verdenskrig og "leaf pattern" jakke etc.

Boonie hat. En løs stof hat, der har en kort skygge, som løber hele vejen rundt. Blev hyp-

pigt benyttet af diverse amerikanske elitesoldater og bar sædvanligvis et camouflage mønster. Lystfiskere benytter en lignende hat.

Våben & Ammo tasker. De fire grønskollinger bærer alle marine korpsets standard udstyr, der er klodset og besværligt. De to veteraner har specielle våbentasker f.eks. modificerede udgaver af SEAL's special udstyr.

Nødration & feltflaske. Hver karakter har en feltflaske med én liter vand. Desuden har de en lille reserve ration med mad til 2 dage, plus piller til at rense drikkevand og vitamin-piller.

Kompas & Kort. Mange af karaktererne har et kompas på sig. De to sergenter og løjtnanten har hver et kort over området. På løjtnantens kort er målet, mødestedet, opsamlingsstedet og den planlagte rute indtegnet.

US Navy Underwater Knife. En stor drabelig ankel-dolk, der primært benyttes af SEAL dykkere. Det ikke magnetiske blads ene side er savtakket. Skeden og fæstet er i gråt glasfiber.

Special Force Knife. En skummel dolk, der er fremstillet på Okinawa. Det ultra-skarpe blad er svagt blåligt og skjules normalt i en skede af sort læder. Skæftet er af stål og messing.

RANDALL Model 14 Attack Knife. Denne modbydelige dolk er beregnet til kamp og har et lagt dobbeltægget blad. Fæstet er, som skeden, i sort plastik.

Personligt førstehjælps-sæt. Et lille sæt, der indholder lidt forbindelse imprægneret med antibiotika.

Første-hjælps sæt. Et mere udbygget førstehjælps sæt med diverse forbindelser, udstyr til blodtransfusioner, operationsværktøj, sprøjter med antibiotika, morfin og serum mod slangebid etc.

Selvlysende tape. Benyttes til at markere skudvinkler og for udmålte rækkevidder i mørke.

Primus. En lille primus til madlavning, hvor man med en pumpe forstøver benzin e.lig.

Tekniske beskrivelser

M18A1 Claymore mine. En ubehagelig mine, der sender en byge af fragmenter ud i en vifte. Består af en plade C-4 plastiksprængstof i en plastik boks med en metalplade på den ene side. Står på fire små udklappelige ben. Når minen udløses sendes en sky af fragmenter i en bestemt retning. Minen kan nemt åbnes, så sprængstoffet kan bruges til noget andet. Virker som en flechette granat med en fragment effekt (FE) på 15, hvor en sky af fragmenter sendes ud i en vifte på ca. 30° grader. Selve minen har en eksplosions kraft (EK) på 5 til siderne og 15 bagud. Minen benyttes til baghold, til beskyttelse af en lejer og til at slippe ud af et baghold. En detonator monteres i en lille åbning øverst i minen. **Vægt: 4,15 kg.**

M26A1 Håndgranat. Fragment effekt (FE): 15. Eksplosions kraft (EK): 1. **Vægt: 0,59 kg.** En normal fragment håndgranat, af moderne type. Sprænger efter 4 sekunder.

M34 "Willie Peters" Fosfor-håndgranat. **Vægt: 0,45 kg.** Når granaten springer spredes brændende fosfor ud i 7-10 meters radius. Folk der rammes, brænder som de var blevet ramt af en flammekaster. Fosforen udvikler en tæt lys røg, der er varm og hurtigt stiger til vejrs. sprænger efter 6 sekunder.

M16 Anti-personel mine "Bouncing Betty". Fragment effekt (FE): 20. Eksplosions kraft (EK): 2. En mine på størrelse med en dåse, der graves lidt ned i jorden. Når en person træder på minen, eller der trækkes i en line, der kan kobles til, så sender en lille ladning minen op i brysthøjde, hvor den sprænger. Blev benyttet af amerikanerne i Nam. Mange miner faldt i VC'ernes hænder og blev brugt imod deres oprindelige ejere. **Vægt: 1,5 kg.**

M3A1 "Greasegun" Maskinpistol. Amerikansk maskinpistol fra slutningen af anden verdenskrig. Standard udstyr hos marine korpset. Våbenet er groft og enkelt og laver sjældent funktionsfejl. Er ikke særlig præcist. **Vægt: 3,47 kg. Magasin (30 skud): 0,98 kg.**

XM177E2 "Colt Commando" Maskinpistol. En forkortet udgave af den amerikanske M16A1 automatrifel. Blev meget benyttet af special forces i Nam. Er slagkraftig og stor af en maskinpistol at være, da den benytter rif fel ammunition. Bruger samme magasiner som standard M16A1 rifler. Mundingsflammen er meget kraftig og synlig. **Vægt: 2,78 kg. Magasin (30 skud): 0,45 kg.**



M45 "Swedish K" Lyddæmpet maskinpistol. En svensk lyddæmpet maskinpistol, der blev benyttet til specielle operationer. Et meget enkelt våben. **Vægt: 3,28 kg. Magasin (39 skud):**

0,68 kg.

M79 Granatkaster. Amerikansk granatkaster, der ligner en stor kaliber shotgun. Har en solid kolbe af træ. Benytter 40mm granater. Skal lades som en shotgun efter hvert skud. **Granat typer:** M406 HE (høj eksplosiv) (FE: 15, EK: 4, AS: 10), M433 HEDP (høj eksplosiv & anti-tank) (FE:12, EK: 3, AS: 20), M576E1 Flechette (FE: 5), M613 Fosfor (10 m. radius). **Vægt: 2,7 kg. Granat: Ca. 0,23 kg alt efter type.**

M203 Granatkaster. Afløseren til M79. Place-res under løbet på en automatriffler, normalt M16A1. Virker ellers som M79 og benytter de samme 40 mm granater. Riflen og granat -kasteren kan i teorien affyres på samme tid. **Vægt: 1,36 kg.**

Tekniske beskrivelser



M16A1 Automatriffel. Amerikanernes standard riffel. Et udemærket våben, der dog kræver megen vedligeholdelse. De lette 5,56mm projektiler blev nemt slået ud af kurs, når de ramte blade og kviste. Mange amerikanere valgte derfor at bruge gamle M14 rifler eller tyske G-3 rifler, der begge bruger 7,62mm ammunition. **Vægt: 3,18 kg. Magasin (30 skud): 0,45 kg.**

Browning 9mm Mk. 1 Pistol. En version af den klassiske belgiske Browning HP 35, der blev benyttet i 2. verdenskrig. Populært blandt special forces pga. sit relativt store magasin. **Vægt: 0,88 kg. Magasin (13 skud): 0,2 kg.**

S & W Mark 22 Model 0 9mm "Hush Puppy" Lyddæmpet pistol. En lyddæmpet ameri-

kansk pistol, der er special udviklet til at gøre vagthunde tavse. Blev i Nam brugt af special forces til at dræbe Vietcong vagtposter. **Vægt: 0,85 kg. Magasin (8 skud): 0,19 kg.**

Stoner M63A1 (M23) Commando Let maskingevær. Et let maskingevær, der benytter samme lette ammunition som M16A1 automatrifler. Et handy og let våben med stor ildkraft. Var meget populært blandt special forces i Vietnam. Udstyret med en støttefod. Benytter normalt et bælte på 150 skud, der ligger i en trumle. **Vægt: 4,5 kg. Magasin (150 skud): 1,95 kg.**

M60 Maskingevær. Amerikanernes standard GPMG (general purpose machinegun). Er relativt tungt og besværligt, men benytter en kraftig type ammunition, der giver god slagkraft og rækkevide. Er udstyret med støttefod. Benytter bælte på 100 skud. **Vægt: 10,51 kg. Magasin (100 skud): 2,94 kg.**

H&K G-3 Automatriffel. En vesttysk automatriffel, der blev benyttet af SEAL teams i Vietnam pga. sin gode slagkraft, træfsikkerhed og rækkevide. Benytter samme type ammunition som M60 maskingevær et. **Vægt: 4,25 kg. Magasin (20 skud): 0,75 kg.**

Colt M1911A1 Pistol. Den amerikanske standard tjenestepistol siden før 2. verdenskrig. Meget præcis og slagkraftig. **Vægt: 1,1 kg. Magasin (7 skud): 0,25 kg.**

Remington M700 Snigskytte riffel. Marine korpsets standard snigskytteriffel. Er udstyret med et kraftigt kikkertsigte. Det indre magasin skal lades med nye patr oner enkeltvis, hvilket er en stor ulempe i kamp. **Vægt: 3,06 kg. Magasin (5 skud): 0,125 kg.**

Remington 870 P Shotgun. En kommerciel amerikansk haglspreder med trækolbe. Nye patroner skal lades individuelt. Populært blandt special forces, der fandt våbenet effektivt under nærkamp i jungle omgivelser. **Vægt: 3,4 kg. Magasin (8 skud): 0,64 kg.**

Tokarev TT-33 Pistol. Oprindeligt et russisk produkt fra 2. verdenskrig, der er en grov kopi af den amerikanske M1911A1. Kendetegnet ved ikke at kunne sikres. Produceres i forskellige variationer i mange "kommunistiske" lande f.eks. Kina og Nordvietnam. **Vægt: 0,77 kg. Magasin (8 skud): 0,17 kg.**

Generelt om special operations

Ak-47 "Kalashnikov" Automatriffel. En meget populær automatriffel, der oprindeligt er designet i Sovjet. Våbenet er inspireret af det tyske SG-44 våben fra 2. verdenskrig. Produces i forskellige variationer i utallige lande. Et meget pålideligt og dødeligt våben, der dog er svært at styre under salver. Laver en karakteristisk lyd, når våbenet af fyres. **Vægt: 4,3 kg. Magasin (30 skud): 0,83 kg.**

MAT-49 Maskinpistol. En lille fransk maskinpistol, der i stort antal blev efterladt af franskmændene i Vietnam og senere overtaget af Vietcong. Våbenet er tungt og generelt ret dårligt. **Vægt: 4,14 kg. Magasin (32 skud): 0,62 kg.**

SKS Karabin. En semi-automatisk karabin, der oprindeligt er designet i Sovjet. Produces bl.a. på licens i Kina og Nord-Vietnam. **Vægt: 3,85 kg. Magasin (10 skud): 0,16 kg.**

SVD Dragunov Snigskytteriffel. En russisk snigskytteriffel, der i begrænset antal fandt vej til Vietnam. Et meget effektivt og godt våben, der er udstyret med et kraftigt kikkertsigte. **Vægt: 4,3 kg. Magasin (10 skud): 0,31 kg.**

RPD Maskingevær. Et ikke særlig vellykket våben, der oprindeligt blev produceret i Sovjet. En støttefod er standard. Benytter et bælte på 100 skud, der ligger i en trumle. **Vægt: 6,6 kg. Magasin (100 skud): 2,4 kg.**

PKM Maskingevær. Et effektivt russiskproduceret GPMG (general purpose machinegun). Har en relativ svag rekyl og er meget træfsikkert. Benytter bælte på 50 skud, der kan "linkes" sammen. Støttefod er standard. **Vægt: 8,4 kg. Magasin (50 skud): 1,22 kg.**

RPG-7 Raketstyr. Et russisk design, der er baseret på det tyske panzerfaust fra 2. verdenskrig. Et meget effektivt og udbredt våben. Rakterne tager for en øvet 20-30 sekunder at genlade. En lille ladning sender raketten ud af raketstyret før raketladningen antændes. Det gør at våbenet ikke har et særligt kraftigt "back blast", som gør det muligt at benytte våbnet fra lukkede eller tætte omgivelser. **Rakter: HEAT (EK: 5 AS: 50) og HE (EK: 15, AS: 15). Vægt: 6,1 kg. Raket: Ca. 2,8 kg alt efter type.**

RGD-5 Håndgranat. Fragment effekt (FE): 13. Eksplosions kraft (EK): En let russisk fragment-håndgranat, der blev benyttet af VC. Sprænger efter 4 sekunder. **Vægt: 0,31 kg.**

RKG-3M Anti-tank håndgranat. Eksplosions kraft (EK): 2. Angrebs styrke mod et mål, der rammes direkte: AS: 25. Når granaten kastes foldes fire finner ud, så granaten altid rammer med spidsen først. Granaten sprænger, når den rammer noget hårdt med næsen først. Den kan pga. sin store vægt kun kastes halvt så langt som normale granater. Blev brugt af VC mod panserede amerikanske fartøjer og bunkers. **Vægt: 1,07 kg.**

15.0 Generelt om special operations

Her er lidt generel information om Special Operations, der kan benyttes til at skabe den rette "prof" stemning.

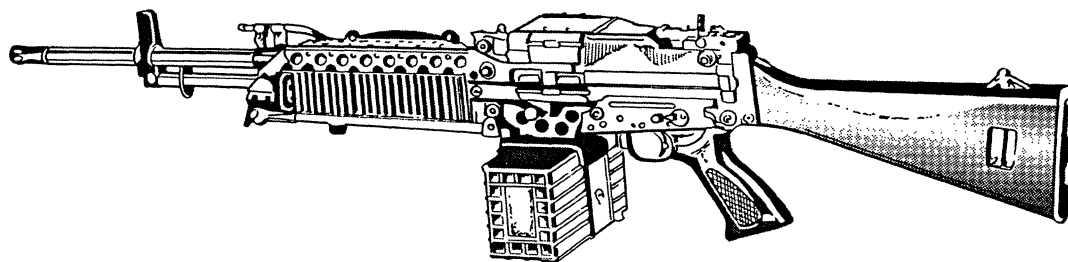
15.1 Generelt

- Kend dine våben, kend også din fjendes våben.
- Stol på dig selv og ingen andre.
- Pas på dig selv, og fyren, der beskytter din ryg.
- Gør hvad du har fået besked på, intet mere, intet mindre.
- Vis aldrig hvor god du er, hold altid lidt tilbage.
- Tro ikke på noget, før du selv har tjekket det.
- Stol aldrig på de lokale - aldrig!
- Bliv aldrig involveret i politik.
- Der er ingen, der er så stærke, så smarte, så hurtige eller så skrappe, at de ikke kan blive dræbt.

15.2 Under kamp

- En succesfuld mission er en uden tab. Der er ingen "acceptable tab".
- Den bedste mission er en, hvor fjenden ikke har mulighed for at skyde igen. Dette kræver omhyggelig planlægning, træning, overraskelse og hurtighed.
- Skyd først, spørg bagefter, men skyd aldrig

Gode råd & Stemninger



de scenarier, så alle ved hvad de skal gøre, hvis gruppe f.eks. falder i et baghold, eller man støder på modstand.

det forkerte mål. Man må træffe hurtige beslutninger, og aldrig lave fejl.

- Enhver magt, der er nødvendig til at klare missionen, skal benyttes. Fanger tages aldrig medmindre, at missionen kræver det. Alle skud affyres for at dræbe; en såret fjende er stadigvæk en fjende.

- Mist ikke fatningen. En mand ude af kontrol må stoppes af sine egne. Han er en fjende, og må behandles som en sådan.

15.3 Våben

- Put en eller to skud for lidt i magasinet, det reducerer chancen for funktionsfejl.

- Våben skal altid være rensset og set efter - dit liv afhænger af dem.

- Put et stykke tape, der holder skidt og fugt ude, over løbsmunding.

- Put en frisk patron i kammeret hver dag.

- Tape ikke magasiner sammen.

- Alle skinnende og udsatte dele skal tapes til, for at forhindre refleksion og unødigt larm.

- Bær altid våbene sikrede og peg dem aldrig mod en ven.

- Put lysspors projektiler som de sidste i et magasin, på den måde ved du når magasinet er tomt.

Når Special Forces var på patrulje i fjendtligt område, så blev følgende sikkerhedsforanstaltninger normalt taget:

- Alle medlemmer er sværtet i ansigtet og andre synlige steder. Alle bærer camouflagetøj og alt afslør ende udstyr tapes til eller farves.

- Stilhed var meget vigtigt. Normalt var alt andet end svag hvisken forbudt; enten brugte man tegnsprog, eller man skrev beskeder på små sedler, der ikke blev efterladt.

- Man efterlod ingen spor efter sig dvs. intet blev efterladt og træer eller anden vegetation blev ikke rørt eller beskadiget.

- Normalt gik en spejder ca. 30 meter foran resten af gruppen.

- Grupperne havde indøvede "Immediate Action Drills (IA)". Dette er grundigt indøve-

16.0 Gode råd & Stemninger

Her er lidt gode råd og inspiration til hvordan du kan skabe en god stemning.

16.1 Indledning

Problemet i en Vietnam-setting (hvor folk kan slås og render rundt med store våben) er, at spillerne glemmer rollespillet og i stedet gør det hele til et taktisk spil, der mere er beregnet for papskubbere.

Jeg vil i dette afsnit komme med en række retningslinier, der forhåbentlig kan forhindre, at det hele kun bliver et voldsorgie.

16.2 Visualisering (pænt ord?)

Det er vigtigt i al rollespil, men måske især her, at spillerne indlever sig i karakterernes perspektiv. For at spillerne kan abstrahere fra det strategiske aspekt og se på situationerne igennem karakterens øjne, er det nødvendigt, at komme med detaljerede og gode beskrivelser, der får dem til at leve sig ind i situationen, og "se" fortællingen for deres indre øje.

Beskriv ikke kun tingene nøjternt og objektivt som i et gammelt D&D eventyr ("*I kommer ind i et 10 gange 10 fods rum med en kiste, et bord og tre orker*"), beskriv tingene fra en subjektiv vinkel, hvor der lægges vægt på hvordan den enkelte oplever det ("*Du mærker morgendisens lægge sin klamme hånd omkring dig og fugten trænger hurtigt ind under ponchoen. Duggen danner perler på din pande, og får vegetationen til at lugte frodig og grønt: Imens du følger dine kammerater ind i den disede jungle, mindes du en tidlig morgen i Oklahoma, hvor den nyslåede græsplæne bag din high school lugtede på samme måde*").

Beskriv alle sanseindtryk, ofte glemmes lugte, smag og følelsen mod huden.

For at få folk til at skabe billeder, så beskriv tingene ud fra en situation, som alle kender (*"I ved godt hvordan det føles at gå i våde gummistøvler og i nye sko, der skarver? De to aspekter er på mirakuløs vis kombineret i jeres støvler, hvor den vandopløste hud efterhånden er skarvet ind til kødet"*).

Undgå så vidt muligt at beskrive situationen ved hjælp af kort, så sidder folk og kigger på et kort, i stedet for at visualisere omgivelserne. Kun i situationer, hvor karaktererne forbereder en plan e.lig. er det i orden at tegne/ vise kort.

16.3 Naturen

Scenariet forgår i Vietnams frodige natur, og karaktererne kommer igennem mange slags terræn. For at skabe den rette stemning er det vigtigt, at naturen beskrives. Beskriv lugtene, luftfugtigheden, dyrelydene, insekterne etc.

Vejret er igennem scenariet et væsentligt redskab til at skabe stemning, så gør også meget ud af vejrbeskrivelserne. Især hvordan solen bager og får hjelmen til at føles som en ovn, og hvordan regnen trommer mod hjelmen og får sløringsfarven til at løbe ned i øjnene, så man ikke kan se en skid.

For at gøre naturen relevant, så lav en masse små events undervejs, der giver mulighed for rollespil og skaber stemning: Folk, der skvatter over en rod, får svirpet en gren i hovedet af manden foran, falder i et lille vandløb etc. Den klassiske beskrivelse *"så går I i tre timer, og kommer frem til borgen"* holder ikke her.

16.4 Natten

Naturen ændre sig meget om natten, og det har en helt særlig effekt på soldater, at mørket sænker sig. Det skjuler både en selv og fjenden. Hvis man er rutineret ser man natten som sin ven, hvis man er en grønskolling bliver man bange og paranoid.

Gør meget ud af at beskrive de snorkende kammerater, dyrelydene, en kvist, der ildevarsler knækker i ny og næ etc. Når offerne slår lejr er det også en god chance til at opsummere dagens strabadser og konsekvenser: Fortæl de sårede, hvor ondt de har, dem der har slæbt, hvor trætte de er, og hvor søvnige dem der ikke fik sovet sidste nat er.

16.5 Kamp

Kamp er et meget væsentligt aspekt i dette scenarie og kræver derfor at blive gennemtænkt. Det væsentlige er, at krigen bliver beskrevet fra den enkelte karakters synsvinkel dvs. ikke noget med tørre terningslag (*"Du rammes i skulderen, tager 15 hits i skade og er nede i de næste 15 segmenter"*). Kampene skal alligevel køres relativt hurtigt.

Den bedste måde er nok at droppe alt hvad der hedder initiativ-system, og simpelthen tage karaktererne en efter en; fortæl dem hvad de ser, og spørg dem hvad de vil gøre (*"Du vader af sted i røven på din makker og sveder fælt under rygsækkens tunge vægt, da du pludselig hører sergenten hvæse 'down' fra et sted oppe foran. Du smider dig klodset ned, og prøver på at skubbe hjelmen, der er gledet ned i panden, væk fra øjnene, så du kan se noget. Pludselig skrat-ter lyden af automatiske salver igennem skoven, og dit hjerte springer et slag over. Med bævrerende hænder forsøger du at få din riffel viklet fri af en kvist, imens du panisk kikker rundt og prøver på at se noget. Du bemærker at manden foran dig skyder mod skoven et sted til venstre - Hvad gør du?"*).

Dette kræver selvfølgelig, at du har en god føling med, hvor lang tid de forskellige handlinger realistisk vil tage. I situationer, hvor der er korte intense øjeblikke, er det dog på sin plads at benytte initiativ-systemet. Dette gælder f.eks. hvis karaktererne skulle finde på at angribe hinanden.

Den selektive forklaring er også god til at vise forskellen på de to sergenter og de fire grønskollinger: Sergenterne får hurtigt overblik og får lov til at lave relativt meget, imens grønskollingerne sjældent ser andet end lyssporprojektiler, der hvisler igennem skoven, og kun kan gøre en ting ad gangen.

Jeg vil fraråde at der benyttes dice-less kamp. Det er vigtigt, at spillerne i det mindste tror, at det hele bygger på tilfældigheder og estimerede risikoer. At du så i det skjulte snyder så vandet driver er jo kun naturligt. Et andet aspekt er, at ekstreme terningslag ofte skaber sjove/interessante situationer, som spillederen kan bygge videre på (der er ikke noget som et godt fumble!).

Generelt forslår jeg, at VP-r eglernes kampsystem benyttes uden ændringer, dog bør der snydes en del på karakterernes vegne. Det er heller ikke vigtigt at gå voldsomt op i den præcise skade og antallet af HP, som

Gode råd & Stemninger

modstanderne tager. Benyt blot criticals som inspiration, og find selv på resten, så det ser godt ud. Husk også at benyt reglerne for bestrygning, da dette ofte er mere realistisk og hurtigere (Kort fortalt: Ved salve skydning rulles der 1d20 for hvert mål i skudområdet, hvis der rulles meget lavt, bliver staklen ramt).

Her er et par aspekter, der kræver særlig beskrivelse:

16.5.1 Eksplosioner

Når en granat eller håndgranat eksploderer så er det ikke blot et lysglimt og lidt røg som på film: Selv på afstand får eksplosionen dine øre til at ringe, presser luften ud af lungerne og får alt til at blive sort (eller hvidt) i et kort øjeblik. Eksplosioner forplantes meget effektivt under vand. På kortere afstande klapper lungerne eller hele brystkassen sammen med fatal effekt. På længere afstande presses al luft ud af lungerne og tommehinderne sprænger, hvilket er meget smertefuldt og gør folk døde. Eksplosioner vil normalt medføre en masse sekundære ødelæggelser f.eks. træer, der vælter e.lig. Husk også, at en normal eksplosion ikke skaber ild, men at en sky af støv og nedfald ligger i området bagefter. Eksplosioner har utrolig stor virkning på den menneskelige psyke (jvf. granatchok) og vil også påvirke karaktererne voldsomt. Voksne mænd bryder nemt sammen og græder som børn, når der er eksplosioner i nærheden.

16.5.2 Fosfor

Øfferne har forskellige slags fosfor-granater. Når en fosforgranat sprænger, kommer der et drøn, og blændende hvidglødende fosforklatter bliver kastet ud til alle sider. Fosforet udsender en voldsom hvid røg, og brænder sig igennem alt. Folk, der rammes af fosfor, dør ikke på stedet, men vælter rundt i smerte, imens fosforen brænder sig ind i deres kød. Hvis de er heldige bliver de kvalt i røgen. Det er ikke muligt, at slukke fosfor - det brænder selv under vand.

16.5.3 Skydning

I en typisk kamp-situation vil amerikanerne affyre så mange skud, at de vil være svært ved at høre noget bagefter, og de vil meget nemt miste overblikket. Det er også meget let at gå i "skyde frenzy" og fyre løs, når man først er gået i gang. Beskriv hvordan våbene bliver brændende varme, fingrerne smerter efter at ha' krummet aftrækkeren i krampe, hylsterne vælter lystigt ud i underskoven, det er umuligt at høre noget, og vegetationen bliver blæst fra hinanden. Ofte blev lyssporprojektiler benyttet; de laver nogle facinerende lysende streger i luften, som desværre også kan være enormt forvirrende og ødelægger nattesynet.



16.5.4 Om natten

Om natten er det meget svært at se noget som helst, og normalt skød man efter lyde og bevægelser i vegetationen. Ens eget mundingsglimt og sporlyspjektiler vil straks ødelægge nattesynet. Hvis man skyder med større våben eller ser en eksplosion, vil man være totalt blindet i et kort øjeblik.

16.5.5 Amerikansk strategi

I Vietnam var det normal amerikansk praksis, at en gruppe, så snart der var noget, smed sig ned, og så tømte hver mand ellers et par magasiner i diverse retninger. Kun meget sjældent skød man efter deciderede synlige mål.

16.6 Når offer rammes

Igennem fortællingen vil næsten alle karaktererne blive ramt og såret en eller flere gange. Det er meget vigtigt her, at du kommer med gode og personlige beskrivelser, da frygten for at dø og for at blive ramt, er et vigtigt element i scenariets tema. Beskriv hvordan man pludselig mærker et tryk i låret og uden rigtig at forstå det, vælter man. Hvordan man går totalt i krise og tror at man skal dø, når man først begynder at fatte, hvad der er sket. Beskriv blodet, der pisker ud og farver uniformen mørk, og hvor dan adrenalinen tæskes

Gode råd & Stemninger

rundt i rasende tempo og får alting til at køre i slow-motion med ekstreme sanser og indtryk.

Beskriv også grundigt for de andre øffer, hvor den ene kammerat pludselig falder om, efter at en rød gejser har åbnet sig i hans brystkasse. Beskriv strålerne af blod, de splintrede benstumper, der gennemborer vævet, det lasede kød og de blotlagte sener.

Normalt gør det i starten ikke rigtig ondt, når man rammes. Man mærker blot et kraftigt slag. smerten kommer først lidt senere, men så har den også fået tilløb. Skud i maven og led, især knæ og albuer, skulle være de mest smertefulde. Kugler vil normalt gå direkte igennem og efterlade et udgangshul, imens fragmenter vil sætte sig inde i staklen, hvor de glødende vil udvikle damp i kontakten med kroppens væv og kødet.

16.7 Sårede øffer

For at få scenariet til at hænge sammen, er det nødvendigt, at de mariner der rammes, kan lappes så meget sammen, at de kan følge med på resten af missionen.

Efter at slaget har fortaget sig lidt, kommer smerten, og den er stor. Næsten alle sårede må have morfin i store mængder for at kunne udholde smerten, og undgå at besvime. Morfinen må nok tages igennem resten af scenariet, og gør folk sløve, omtågede og trætte. Ofre der er blevet ramt centralt, især af højhastighedsvåben (automatrifler og maskingevær), vil ofte gå i chok efter kort tid. Stort blodtab kan også medføre chok. Chok indtræffer, når kroppens stress får blodkarene til at udvide sig så meget, at enten hjertet eller hjernen ikke får ilt nok. Man kan dø af chok. I den centrale lægetaske er der sprøjter med et medikament, der får kroppen til at slappe af og forhindre chok. Øffer, der er hårdt ramt, vil måske flere gange få hjertestop og må genopli-



ves af deres kammerater, før de kommer sig over chokket og bliver mere stabile.

Når man rammes mister man en masse blod. Folk med blodtab bliver blege, de føler sig kolde og er enormt sløve. I første hjælp sættet er der slanger, så blod ved transfusion kan overføres fra en øffe til en anden (blodtyper står på hundetegnene).

Hvis tarmene eller mavesækken lækker, vil der med stor sandsynlighed udvikle sig en voldsom betændelse, der efter nogle dage vil slå staklen i hjel, hvis man ikke opererer. Almindelige sår vil i scenariets omgivelser (varme, fugt, sump) også automatisk blive betændte, men kan dog relativt nemt renses og holdes nede. Folk med betændte sår får feber og føler sig svage. Betændelsen kan holdes nede med antibiotika, som alle amerikanske bandager er imprægneret med.

Det område, som er blevet ramt eller såret på en eller anden måde, vil kort efter hæve op og blive meget ømt. Det hævede område vil være stift og enhver berøring eller brug vil medføre stor smerte.

Forklar løbene de sårede hvordan de har det, og hvordan deres tilstand forværres. Især om morgenen og om natten er en god chance til at beskrive den tiltagende hævelse, den underlige blå farve, den stigende feber, den kolde sved og rysteturene, der holder en vågen hele natten. Larver, maddiker og insekter elsker betændte sår.

Alle sårede vil altid tro, at de skal dø eller at der er sket noget meget alvorligt. På en mission som denne, vil især grønskollingerne flippe fuldstændig ud efter at være blevet sårede. Folk blev sindsyge af frygten for at skulle dø.

16.8 Når øffer dør

Før eller senere vil en øffer nok dø. Der er her to måder; enten dør han i et hug, eller så dør han langsomt og lidende. Begge måder har sin "charme". Jeg kan dog bedst li' den måde, hvor øffen ligger og bløder med indvoldene ophængt i de nærmeste træer, imens hans kammerater forgæves forsøger at holde liv i ham. Måske får de ham genoplivet de første par gange han går i chok, men til sidst er blodtabet for stort, og han dør i deres arme. Mennesker kan nogle gange være besynderligt

længe om at dø, selv af meget alvorlige sår. Dette giver også den døende en sidste chance til at spille lidt rallende rollespil og komme med en passende slutreplik til sine kammerater.

Under alle omstændigheder, så fortjener den der dør en individuel beskrivelse fra hans synspunkt. Om du beskriver det som, at alt pludselig bliver mørkt og kammeraters tilråb blive svagere og svagere, eller med underlige tunneler med lys for enden, må du selv om, men noget må der siges.

En fed effekt er, når de andre karakterer forlader en kammerat, som de mener er død, eller snart vil dø, som så vågner lidt efter og ligger ensom og lidende i junglen. Her ligger staklen til han enten bliver fundet af VC'erne, de andre øffer kommer tilbage eller at manden med leen endelig får et rent slag ind.

16.9 Psykologiske press

Især forholdet til døden er svært for grønskollingerne at kapere, det gælder både at dræbe og blive dræbt.

Da hele scenariet har fokus på personernes udvikling under press, er det vigtigt, at beskrive gr undigt, hvorledes forskellige omstændigheder påvirker de forskellige personer. Beskrivelsen skal helst komme fra spilleren selv, eventuelt støttet af spillederen.

I eller umiddelbart efter alle tilspidsede situationer bør du holde en kort pause, hvor du på skift spørger karaktererne om hvordan de har det. Hvis spillerne så ikke selv kan klare det, må du hjælpe til ved at bede folk om at rulle nogle Psyke eller MMM tjeks.

Indgangsvinklen med at spørge: "hvordan ville du selv ha' det, hvis du lige havde skåret struben over på en vietnameser, der havde skudt dig i benet?" virker ofte godt, og hjælper spillerne til at se tingene fra det rette perspektiv. Du kan også bruge dette i forholdet mellem karaktererne; "Hvordan har du det med, at Bob går og stikker sin dolk i ligene, hvorefter han slikker den ren?". Selv om det selvfølgelig er urealistisk, så mener jeg det er bedst, at sådanne samtaler sker åbent blandt alle spillere, så at de nemmere kan forstå hinanden.

17.0 Prøvespilningen

Her er et referat af den første prøvespilning, måske kan den være til inspiration. Handlingsforløbet er ændret lidt i den udgave du sidder med.

Det hele startede meget godt: Helikopteren satte de håbefulde mariner i land og de begav sig ind i junglen på deres farefulde færd. Det gik udemærket indtil middag, dog var der lidt problemer med bonderøven, der prøvede på at slippe for at bære sin del. Den gode sergent rullede ned af en skrænt, men slap med skrækken. Løjtnanten beskadiger sit kort og kompas. Omkring middag gik gruppen på en VC maskingeværssrede. Den gode



sergent var forreste mand, men han så ikke reden og blev selv ikke set. De andre marinere fik en lille advarsel, da en af dem så en refleksion fra en kikkert, men de var ikke hurtige nok til at komme i dækning. Løjtnanten blev ramt.

Imens løjtnanten blev trukket i dækning, blev reden taget ud med en fosforgranat af den gode sergent. Vietnameserne, der lider fosfor-døden, og den sårede løjtnant gør det første indtryk på grønskollingerne. Løjtnanten er ramt i siden og har punkteret tarmene. Som missionen skrider frem får han det dårligere og dårligere, og må proppe sig med medicin for at kunne klare sig.

Kort efter den første træning ser den gode sergent tre VC-ere, der har hørt larmen fra den forrige kamp. Sergenten får ikke klaret alle modstanderne, og en længere ildkamp indledes indtil den onde sergent kommer frem og udnytter sin sniper-riffel med stor effektivitet. De sønderskudte og dødeligt sårede VC-ere gør et kraftigt indtryk og flere af grønskollingerne kaster op.

Den første nat forløber uden de store problemer, men der er en del brok og uenighed. Bl.a. gør den onde sergent sig meget upopulær. Starten af dag to går udemærket, der er dog flere små episoder, som klares uden problemer; slanger, lure-miner og vraget af en nedskudt amerikansk helikopter. Slutningen af dagen traves der igennem sumpet område, og moralen falder meget. Løjtnanten får det dårligere. Lige før det bliver mørkt, når marinerne frem til en flod som de skal over. På trods af flertallets brok, vælger løjtnanten at trække tilbage og overnatte i sumpen, da han her er indenfor rækkevidde af artilleri-støtte.

Under sin vagt falder løjtnanten i søvn. Den gode sergent når at vågne lige før lejeren løbes over af en stor flok VC-ere, der kommer fra syd. Den gode sergent indleder et festfyrværkeri med sin automatriffel og granatkaster, og en heftig skudveksling indledes. På trods af at karaktererne har fordel af LA-sigtemidler og tungere våben, så er lejren ved at blive løbet ned, og negeren bliver hårdt såret. I panik nedkalder løjtnanten artilleri-støtte. Da hans kompas er beskadiget og han ikke helt kender sin egen position, lander artilleriet hid og did, før han til sidst får det dirigeret til rette. Et af de første nedslag slår ned meget tæt på marinerne selv og den allerede sårede neger bliver ramt af et fragment. Marinerne flygter i dække af artilleri-faldet, men de må efterlade en del af deres udstyr, incl. en masse mad. De begiver sig nord på og overnatter på den anden side af bi-floden.

Prøvespilningen

Tredje dagen begynder udmærket, men de to sårede har det dårligt og moralen er meget lav. Løjtnanten laver en del navigationsfejl pga. sin tilstand, men til sidst får de afstukket en vej tæt forbi landsbyen, som de ikke tør gå ind i. Tæt ved landsbyen ser den gode sergent, som går forrest, noget bevæge sig i det høje græs og beskyder målet med sin lyddæmpede maskinpistol. Målet viser sig at være en lokal pige, der bliver såret i benet. Der opstår en del skænderi mellem marinerne. Mens løjtnanten i sin feber-tilstand overvejer om han skal skyde hende, kommer to af de menige op og slås, for di bonderøven vil voldtage pigen. Slagsmålet ender med, at lægen ligger bevidstløs med kraniebrud og bonderøven med manglende tænder går i gang med at voldtage pigen. Da bonderøven ikke parere ordre, skyder løjtnanten ham i nakken med sin pistol. Negeren tror at løjtnanten er blevet tosset (hvilket han næsten er) og forsøger at stoppe ham. Bonderøven får dog et spark i nosserne og ender med ansigtet i græsset. Den onde sergent er lige ved at skyde løjtnanten, men undlader i sidste øjeblik bl.a. fordi han ikke ved hvad den gode sergent vil gøre.

Efter denne krise begiver marinerne sig videre og når et par timer efter daggry frem til det sted, hvor de skulle mødes med de andre amerikanere. Løjtnanten har høj feber pga. betændelse i sit sår og alvorlig samvittighedsnag. Den onde sergent stoler ikke på løjtnanten og saboterer hans våben, under sin vagt. Malcolm, der har svært ved at gå pga. sine sår, er også meget negativ på løjtnanten og prøver på at få de andre til at begå mytteri. Lægen, der har fået kraniebrud, har det meget dårligt.

Under sin vagt midt om natten opdager løjtnanten en gruppe skikkelser, der forsigtigt lister sig frem mod mødestedet. Løjtnanten råber dem an og benytter et aftalt kaldesignal, men pga. sin febevildelse mumler han og bliver beskudt. Da han opdager, at hans våben ikke virker, udløser han de opstillede claymore-miner. Claymore-miner fælder angriberne, der viser sig at være de amerikanere, som karaktererne skulle gennemføre angr ebet sammen med. Claymore-minernes eksplosion sendte også lægen, der havde kraniebrud, tilbage til bevidstløsheden.

Efter dette uheld tør karaktererne ikke blive, og de begiver sig frem til bakkerne vest

for målet, hvor de vil vente til daggry. De efterlader den sårede læge og alt det udstyr, der ikke er ekstremt nødvendigt.

Hvad de andre mariner ikke ved er, at kort efter de er gået kommer en VC-patrulje frem til deres tidligere lejr, hvor de finder den sårede læge. De får vækket lægen, og før han dør af tortur, når han at røbe alt. Da de skumle kommunister hører, at amerikanerne regner med at blive samlet op dette sted, sætter de et netværk af lure-miner op.

Da det bliver morgen opdager de sidste fire mariner, at der er et hospital med civile i lejren. På dette tidspunkt er de så trætte af det hele, at de er totalt ligeglade. Den sårede neger bliver efterladt på bakkekammen med radioen, så han kan melde tilbage, når radarstationen er nede. De sidste tre mariner; løjtnanten og de to sergenter, begiver sig ned mod vejen, der fører til basen.

Ved vejen nakker de to VC-vagter, der dog når at såre den gode sergent, som bløder voldsomt. Herefter stopper de en lastbil, som de overtager efter at ha' skudt besætningen. Bag i lastbilen er der en masse trumler med benzin.

Imens dette sker finder en stor gruppe VC-ere negeren på toppen af bakkekammen. Negeren kan ikke flygte med den tunge radio og vælger løgnagtigt at meddele, at radaren er ødelagt, før han flygter. Negeren kommer dog ikke langt med sine sår, før han af massiv beskydning bliver nødsaget til at holde sig i dækning. Et par velplacerede mortar-ladninger fra basen blæser ham til slagter.

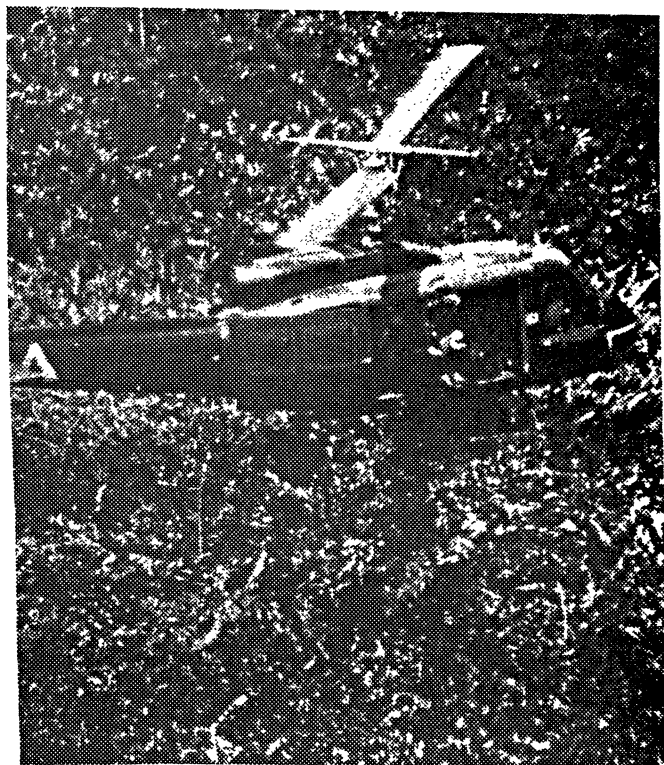
De sidste tre mariner kører noget optimistisk og naivt ned mod basen. Bag i lastbilen monterer den onde sergent hele gruppens beholdning af sprængstof. Den optimistiske gruppe, når ud på broen lige før basen, før den sårede løjtnant under voldsom beskydning køre ind i det solide rækværk. Løjtnanten brækker et par ribben under påkørselen. Værre går det de to sergenter: Den gode bliver kastet ud igennem forruden og ned i floden, dette viser sig dog senere at være hans held. Den onde får væltet en gennemhullet tønde med benzin ned over sine ben, der begge bliver knust. Imens dette sker kommer de første bølger af amerikanske jagerbombere ind over basen. Flyene tager frygtelig tab, da radarsystemet stadigvæk virker.

Løjtnanten og den onde sergent ender deres dage på broen, hvor en velplaceret napalm-bombe antænder benzinen og sprængstoffet. Hele området omkring broen forsvinder i en stor ildkugle.

Den eneste overlevende var den gode sergent, der lod sig føre af floden ned til opsamlingsstedet. Her opdager han lure-minerne, men før han kunne gøre noget ved det besvimelede han pga. blodtab. Han var dog utrolig heldig (rullede 1) og bliver samlet op af en amerikansk helikopter, der også elegant undgik mine-fælden.

Evaluering

Generelt gik det godt og alle spillerne var meget tilfredse. Især scenen omkring landsby-



en var interesserant, og folks psykologiske udvikling gik glimrende på trods af, at der blev spillet over to omgange og spillerne var uøvede. Løjtnanten havde især nogle gode psykologiske konflikter.

Det gik lidt for meget op i krudt og kugler i slutningen, hvor spillerne var fokuserede på angrebets taktiske udfordringer til at tænke over de psykiske aspekter - nå, så lad dem da ha' lidt episk action-sjov! Det kan dog godt være realistisk at folk under det pres går i en "killer-mode", men de skal være sig det mere bevidste.

18.0 Litteratur

Her er en liste over de kilder, som jeg har brugt. Især "Barske Budskaber" er en glimrende bog, som bør læses.

Barske budskaber, af Michael Herr . Forum 1991.

Weapons of the Elite Forces, af David Miller. Salamander Books Ltd. 1992.

Græshopper og elefanter, af Wilfred Burchett. Informations forlag 1977.

Luftkrigen over Vietnam, af Frank Harvey . Stig Vendelkærs forlag.

US Elite Forces - Vietnam, Squadron/signal publications, Combat Troops Number 7.

Commando, af David Cook, TOP SECRET/S.I.

PETTE OR ORIGINALER - LEVER DEN VENLIGST TILBAGE EFTER KØRSEL!



SGT. SEBASTIAN HEART



SGT. BOB HAMMON



PHILIP McPHERSON



CHARLIE STAMPS



LT. JACK OULIE



MALCOLM HAYWOOD

KRIGEN VÆSEN

Sergent Bob Hammon

Bob Hammon kom til Vietnam sammen med marinekorpsets første deling tilbage i 1965. I dag, efter fem års krig, er Bob en hærdet og garvet veteran. De fem år i helvedes forgård har mærket Bob, der har overlevet krigens rædsler ved at fortrænge sin menneskelighed.

I dag er Bob en kynisk og samvittighedsløs dræbermaskine, der har psykotiske og sadistiske tendenser. Han er holdt op med at tænke over krigens mening eller formål, og lever i nuet, imens han nyder spændingen og magten.

Bob har gjort sig hård og har efterhånden fået et udbredt rygte som en streng og hård befalingsmand uden hævninger. Hans selvtilid er klippefast og han er iskold lige gyldigt, hvad der sker omkring ham.

Bob er en stor fyr i starten af 30'erne med en arret og muskuløs krop, kort sort hår og hårde onde øjne. Han smiler ofte på en ubehagelig og foruroligende måde.



STR 14	SMI 12	HUR 12	STØ 13	UDH 13	OB 13	PSI 10	INT 10	UDA 9	UDS 12	HEL 11
SkB +3	MMM 19	RT 1d6	Heldpoint 11		HP 45	Skader		Bevægelse 4,1 m/seg.		

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
Remington M700	5/+3	166/-1	500/-3	000/-8	1	---	E(2)	4d6+2	1,4	7,62-51mm	9	5 skud	1d4	18
Colt M1911A1	5/+6	12/+0	25/-4	50/-7	2	---	SA	3d6	0,8	11,43-23mm	10	7 skud	1d3	17
S&W Model 0*	5/+6	10/+0	15/-4	20/-6	4	---	SA	2d4	0,7	9-19mm	8	8 skud	1d3	17
Colt Commando	5/+4	50/+0	100/-4	200/-8	4/7	---/3	SA+A	3d6+1	1,0	5,56-45mm	9	30 skud	1d3	17
Kaste granat	7/-1	14/-2	42/-6	56/-10									1d4	14

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+3	0,5	Stum	14	14	1d4	DefARm=+1.
Spark	1d6+3	0,75	Stum	14	14	1d4	DefARm=+1.
Benfej	1d6		Fald	10	14	1d4	DefARm=+1.
Randall dolk	2d6+3	0,5	Skarp	15	10	1d4	DefARm=-6.

Liste	Færdigheder	
Gemme		15
Undvige		16
Undersøge		12
Klatre		14
Svømme		16
Amerikansk		14
Vietnamesisk		10
Etikette (Militær)		10
Dykning		14
Camouflage		14
Første hjælp		12
Faldskærms Uds.		12
Køre bil		10
Navigation		12
Overlevelse (jungle)		16
Våben-teknik (projektil)		11
Eksplosiver		10
Undervands eksp.		9
FO		13
Kommunikation		10
Forhørelse (tortur)		12
Finde spor		13
Lave fælder		12
Taktik (small group)		13
Lederevne		12
Hurtigtræk		10
NV		12
NV (dolk)		16
TIV		12
HIV		17
HIV (Riffel)		18
Kaste		14
Ubevæbnet (Thai boksning)		13

Fordele	Ulemper
Supersanser	Selvsikker
No Pain	Storhedsvanvid
Hurtig helning	Berygtet
Jernhelbred	Blodrus
Cool	Lettere psykopat (sadist)
	Hader risædere & de røde
	Ryger cigar

Udstyr
Camouflage uniform
Militærstøvler
Boonie-hat
Store cigarer
Lommelærke m. sprit
Rygsæk
Våben & ammo tasker
Nødration + feltflaske
Stor pose med mad
Kompas + kort
Randall dolk
Taske med 5 kg C-4
4 detonatorer
2 stk M18A1 Claymore
Lommelygte
Colt Commando SMG
6 magasiner
Kraftigt kikkertsigte
Remington M700 riffel
100 skud (7,62-51mm)
Støttefod til riflen
Colt M1911A1 pistol
4 magasiner (11,43-23)
S&W Model 0 pistol*
4 magasiner (9-19mm)
3 håndgranater

Noter:
*Pistolen kaldes også "Hush Puppy" og er lydæmpet.

KRIGENS VÆSEN Lieutenant Jack Ollie

Løjtnant Jack Ollie er nyudklækket fra officersskolen og skal nu lede sin første operation i felten. Han er mere papir-nusser og teoretiker end aktiv soldat, så han er noget nervøs ved situationen.

Jack er en ung splejset fyr på 25 år, der har gjort karriere takket være en general i den nære familie. Jack er egentlig flink og moralsk, men den amerikanske indoktrinering har haft sin effekt: Han tror på domino-teorien og den røde fare. Jack går meget op i strategi og taktik, men hidtil kun på et teoretisk plan.

Han er klar over sit ansvar (tror han) og vil gøre alt for at holde en facade som hårdkogt officer, der stengt, men retfærdigt, går op i disciplin og lydighed. Han glæder sig til at bruge sin teoretiske træning i praksis.

Som en god mellemklasseamerikaner er Jack gift. Hans kone og to små børn venter hjemme i Oklahoma.



STR 11	SMI 10	HUR 10	STØ 10	UDH 12	OB 11	PSI 10	INT 11	UDA 11	UDS 9	HEL 11
SkB +0	MMM 14	RT 2d4	Heldpoint 11		HP 34	Skader		Bevægelse 3,3 m/seg.		

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
Stoner M63A1	5/+2	125/-1	350/-5	700/-9	---/8	---/-3	A	4d6	1,0	5,56-45mm	11	150 skud	1d4+1	15
Colt M1911A1	5/+6	12/+0	25/-4	50/-7	2	---	SA	3d6	0,8	1143-23mm	10	7 skud	1d4	15
Kaste granat	5/-1	11/-2	33/-6	44/-10										1d4+2 9

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4	0,5	Stum	12	6	1d4+2	DefARm=-2.
Spark	1d6	0,75	Stum	12	6	1d4+2	DefARm=-2.
K-bar dolk	2d4	0,5	Skarp	7	2	1d4+1	DefARm=-6.

Færdigheder	
Liste	12
Gemme	12
Undvig	13
Undersøge	14
Klatre	12
Svømme	13
Amerikansk	16
Vietnamesisk	5
Russisk	12
Etikette (Millitær)	13
Dykning	12
Camouflage	8
Første hjælp	9
Faldskærms Uds.	9
Køre bil	11
Køre bælte	9
Navigation	12
Overlevelse (jungle)	6
Våben teknik (projektil)	6
Eksplosiver	10
FO	9
Kommunikation	12
Lederevne	10
Taktik (teoretisk)	16
Taktik (praksis)	7
Sejle motorbåd	12
Forhørelse	10
NV	8
TIV	11
HIV	15
Kaste	9
Ubevæbnet (Karate)	8

Fordele	Ulemper
Kondi	Ingen orienteringssans
Talent (teoretisk taktik)	Pligtopfyldene
Ungdommelighed	Moralsk
Glimt i øjet	Stammer
	Stædig
	Lettere nærsynet

Udstyr
Camouflage uniform
Militærstøvler
Camoufleret hjælm
USMC fatigue kasket
Rygsæk + regnslag
Våben & ammo tasker
Nødration+ feltflaske
Kompas + lommelygte
K-bar dolk
3 detonatorer
2 stk M18A1 Claymore
Tynd wire/ledning
Selvlysende tape
Sort gaffa-tape
PRC-25 rygradio
Kort og papirer
Stoner M63A1 LMG
3 trumler (5,56-45mm)
Colt M1911A1 pistol
3 magasiner (.45 ACP)
LA-kikkert til om natten
3 håndgranater
3 signal røg-granater
Kikkert

Noter:

PearlStats™ Inc.

KRIGSPÅSEN Malcolm Haywood

Malcolm er en stor flink neger fra New York. Han er gruppens maskingeværsskytte. Malcolm er tidligere amatør-bokser og lidt af et brød. Hans frygtindgydende korpus får modspil af hans brede smil, der altid lyser op i hans ansigt. Håret er selvfølgelig kortklippet og sort.

Malcolm har ikke valgt at komme til 'Nam. Han havde ingen fine kontakter eller uddannelse, der kunne give ham udsættelse.

Han er generelt vældig flink og har en god, endnu uspoleret, moral. Han tror ikke meget på regeringens propaganda, og har ikke noget særligt imod kommunist eller vietnamesere.

Malcolm er kristen, og troen giver ham en indre tryghed. Det faste kristne udgangspunkt gør ham selvsikker og velovervejnet, men afføder også en lidt naiv tro på godheden i mennesket.

Om halsen hænger et sølvkors, der er hans lykkebringer og kæreste eje.



STR 14	SMI 10	HUR 10	STØ 14	UDH 11	OB 10	PSI 12	INT 10	UDA 9	UDS 9	HEL 10+5*
SkB +4	MMM 16	RT 2d4	Heldpoint 15*	HP 36	Skader	Bevægelse 4,1 m/seg.				

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
M16A1	5/+3	66/+0	200/-4	400/-8	4/8	---/-3	SA+A	4d6	1,0	5,56-45mm	9	30 skud	1d4+1	16
Colt M1911A1	5/+6	12/+0	25/-4	50/-7	2	---	SA	3d6	0,8	11,43-23mm	10	7 skud	1d4	16
M60	5/+2	166/-1	500/-51	1000/-9	---/6	---/-3	A	4d6+1	1,2	7,62-51mm	13	100 skud	1d4+1	16
Kaste granat	7/-1	14/-2	42/-6	56/-10										1d4+2 10

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+4	0,5	Stum	19	16	1d4	DefARm=+0.
SF-dolk	2d6+4	0,5	Skarp	8	3	1d4+1	DefARm=-6.

Liste	Færdigheder	
Gemme		12
Undvige		13
Undersøge		13
Klatre		14
Svømme		14
Amerikansk		16
Vietnamesisk		4
Etikette (Militær)		8
Dykning		14
Camouflage		10
Faldskærms Uds.		9
Køre bil		11
Navigation		10
Overlevelse (jungle)		9
Våben teknik (projektil)		10
Ekspløсивer		8
Undervands eksp.		7
FO		8
Sejle motorbåd		10
Overtalelse		11
Kommunikation		8
Teologi (kristendom)		12
Dyretække		14
NV		9
TIV		12
HIV		16
Kaste		10
Ubevæbnet (Boksning)		16

Fordele	Ulemper
Medfølelse	Moralsk
Cool	Pligtopyldene
Lykkebringer (kors)	Religiøs
Vellidt	Ædedolk
Jernhelbred	Overtroisk
	Vrangforstilling (verden er generelt god)

Udstyr
Camouflage uniform
Militærstøvler
Camoufleret hjelm
USMC fatigue kasket
Rygsæk + regnslag
Våben & ammo tasker
Nødration+ feltflaske
Kompas
Special Forces dolk
Feltspade
Stor lægetaske
4 detonatorer
2 stk M18A1Claymore
Lommelygte
M16A1 automat riffel
6 magasiner
M1911A1 pistol
4 magasiner (11,43-23)
M60 maskingevær
4 bæltter á 100 skud
Primus
Kikkert
6 håndgranater
3 signal røg-granater

Noter:
*Lykkebringeren giver 5 ekstra heldpoints og +5 til Held-tjeks. Pas godt på den!

KRIG Philip McFearson VÆSEN

Philip er en ung hvid amerikaner, der kommer fra et overklasse hjem og tidligere læste medicin på college. I frustration over sine studier, og på sin faders opfordringer gik Philip ind i marinekorpset. Han er lige ankommet til Vietnam og har endnu aldrig været i ilden. Philip er gruppens læge.

Philip er en køn ung mand på 22 år. Han har karseklippet lyst hår og blå øjne, med et svagt naivt og ungdommeligt skær. Kondien er udmærket, men han er noget splejset i forhold til de fleste af sine kolleger.

Han har en lidt rosenrød og naiv indstilling til krig, som han aldrig har oplevet. Hans vrangforestillinger stammer hovedsageligt fra faderens fortællinger fra hans soldatertid under 2. verdenskrig. Genert og usikker af natur er han lidt af en tøsedreng, når det kommer til stykket. Måske kan krigen gøre ham til en mand? Hjemme har han en kæreste, som er ret kedelig og almindelig. Han savner hende ikke desto mindre. Besidder en god borgerlig moral, som snart vil blive sat på prøve. Pligtopyldene overfor sit land.



STR 10	SMI 11	HUR 11	STØ 11	UDH 12	OB 11	PSI 8	INT 11	UDA 13	UDS 12	HEL 10
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	-----------------	-----------------	------------------	------------------	------------------	------------------

SkB +0	MMM 12	RT 2d4	Heldpoint 10	HP 35	Skader	Bevægelse 3,2 m/seg.
------------------	------------------	------------------	------------------------	-----------------	---------------	--------------------------------

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SKH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
M16A1	5/+3	66/+0	200/-4	400/-8	4/8	---/3	SA+A	4d6	1,0	5,56-45mm	9	30 skud	1d4+1	15
Browning Mk 1	5/+6	11/+0	22/-4	45/-8	4	---	SA	2d6	0,8	9-19mm	9	13 skud	1d4	15
Kaste granat	5/-1	10/-2	30/-6	40/-10										1d4+1 14

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4	0,5	Stum	14	8	1d4+2	DefARm=-2.
Spark	1d6	0,75	Stum	14	8	1d4+2	DefARm=-2.
SFKniv	2d6	0,5	Skarp	9	4	1d4+1	DefARm=-6.

Færdigheder	
Liste	13
Gemme	13
Undvige	13
Undersøge	14
Klatre	12
Svømme	14
Amerikansk	18
Vietnamesisk	8
Fransk	12
Etikette (Militær)	13
Etikette (Overklasse)	12
Dykning	14
Camouflage	10
Første hjælp	9
Faldskærms Uds.	11
Køre bil	14
Navigation	9
Overlevelse (jungle)	10
Våben teknik (projektil)	11
Medicin	15
Biologi	11
FO	10
Kommunikation	11
Flyve helikopter	12
Elektronik	13
Mekanik	12
Fysik	10
Baseball	14
NV	10
TIV	10
HIV	16
Kaste	14
Ubevæbnet (Karate)	10

Fordele	Ulemper
God opdragelse	Moralsk
Gode smagsløg	Pligtopyldene
God hukommelse	Tøsedreng
Sprogtalent	Naiv
Boldøje	Usikker

Udstyr
Camouflage uniform
Militærstøvler
Camoufleret hjælm
USMC fatigue kasket
Rygsæk + regnslag
Våben & ammo tasker
Nødration + feltflaske
Kompas + kort
Reb + kastekrog
Personlig dagbog
Special Forces dolk
Feltspade
Lidt elektronik værktøj
Lægetaske
2 detonatorer
2 stk M18A1 Claymore
Lommelygte
Tynd wire/ledning
Selvlysende tape
Sort gaffa-tape
Browning Mk 1 pistol
4 magasiner (9-19mm)
M16A1 Automatriffel
8 magasiner (5,56-45)
3 håndgranater
3 signal røg-granater

Noter:

KRIGENS VÆSEN Charlie "the Rat" Sanders

Charlie er en amerikansk bondeknold fra syden. Han er som gruppens sprængstofekspert på sin første rigtige kamp-opgave. Han har været i Nam i en måned. Charlie er en jordnær fyr, der ikke ved særligt meget om den store verden, hvilket dog ikke forhindrer ham i at have nogle faste og kompromisløse meninger. Han er yderst intolerant, er racist og hader kommunister i bedste McCarthy-ånd. Han er gået ind i korpset delvist pga. spændingen, men primært fordi han elsker at skyde.

Charlie er en lille fyr uden hage og med markant overbid. Han har onde væsel-øjne og brunt karse-hår. Næsen er stor, og de lange næsehår blaftrer lystigt under hans hvæsende vejtrækning. Han kæde-ryger Marlboro og praler konstant om sin tid som cowboy i et sprog, der ville gøre selv en sømand fløv.

Som en god bonderøv kan Charlie selvfølgelig mærke på sit vand, hvordan vejret bliver i morgen.

Sysler altid med sin elskede granatkaster.



STR 11	SMI 12	HUR 13	STØ 8	UDH 12	OB 13	PSI 12	INT 9	UDA 8	UDS 7	HEL 11
------------------	------------------	------------------	-----------------	------------------	-----------------	------------------	-----------------	-----------------	-----------------	------------------

SkB +0	MMM 18	RT 1d6	Heldpoint 11	HP 32	Skader	Bevægelse 3,0 m/seg.
------------------	------------------	------------------	------------------------	-----------------	---------------	--------------------------------

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
M79 granatkaster	5/+4	53/-1	175/-6	350/-9	1	---	E(15)	---	---	40mm	11	1 skud	1d4	17
M3A1	5/+5	33/+0	100/-4	200/-9	---	5	---	A	3d6	0,7	11,43·23mm	9	30 skud	1d4 15
S&W Model 29	5/+6	30/+0	75/-6	150/-10	1	---	D	3d6+1	0,9	10,97·33mm	10	6 skud	1d3	15
Kaste granat	5/-1	10/-2	30/-6	40/-10										1d4+1 10

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4	0,5	Stum	17	11	1d4	DefARm=-2.
Spark	1d6	0,75	Stum	17	11	1d4	DefARm=-2.
Randall	2d6	0,6	Skarp	9	4	1d4	DefARm=-6.

Færdigheder	
Liste	13
Gemme	13
Undvige	14
Undersøge	11
Klatre	10
Svømme	14
Amerikansk	13
Etikette (Militær)	8
Dykning	12
Camouflage	10
Første hjælp	8
Faldskærms Uds.	11
Køre bil	10
Køre truck	13
Navigation	10
Overlevelse (jungle)	12
Våben teknik (projektil)	14
Eksplosiver	13
FO	8
Sejle motorbåd	10
Lave fælder	10
Kommunikation	8
Ridning	13
Cowboy	15
Spille country-guitar	7
NV	11
TIV	12
HIV	15
HIV (granatkaster)	17
Kaste	10
Ubevæbnet (Karate)	13

Fordele

Vejrkender
Hurtig helning
Cool

Ulemper

Intolerance (incl. racism)
Pralende
Kæde-ryger
Impulsiv
Doven
Rotte-look
Kommunisthader

Udstyr

Camouflage uniform
Militærstøvler
Camoufleret hjælm
USMC fatigue kasket
Rygsæk
Våben & ammo tasker
Regnslag
Nødration + smøger
Feltflaske
Let første hjælps sæt
Kompas
Detonatorer
2 stk M18A1 Claymore
Randall Model 14 dolk
M79 granatkaster
8 HE granater
6 Fosfor granater
4 HEDP granater
M3A1 maskinpistol
3 magasiner (.45 ACP)
S&W Model 29
30 patroner
10 kg C-4 sprængstof
3 håndgranater
3 signal røg-granater
2 fosfor granater

Noter:

KR Sergent Sebastian Heart

Sebastian er sergent og er med 5 år i Vietnam en garvet veteran. Han har beholdt en del af sin menneskelighed, men har fået et noget apatisk forhold til krigen, som han hader. Det er kun frygten for igen at skulle stå overfor det civile samfund, der holder ham fra at tage hjem.

Sebastian er muskuløs og veltrimmet med en senet og arret krop. Hans ansigt er skygget af årenes erfaringer, men han kan dog få et lille smil. Øjnene er sørgmodige, men venlige.

Han har et særligt forhold til junglen, som han kender bedre end nogen anden. Rygten lyder, at junglen er hans ven og skjuler ham. Ligeledes skulle han være forfulgt af held.

Han er blevet meget apatisk og tror fatalistisk på skæbnen. Han har undertiden en mystisk evne til at forudsige, hvad der vil ske. Han føler dog ikke, at han ændre på udviklingen.

Ofte ryger han hash for at glemme krigen for en kort stund.



STR 13	SMI 12	HUR 12	STØ 11	UDH 13	OB 11	PSI 9	INT 11	UDA 10	UDS 9	HEL 12
SkB +2	MMM 17	RT 1d6	Heldpoint 12		HP 41	Skader		Bevægelse 3,8 m/seg.		

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SKH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
M203 granatkas.	5/+4	53/-1	175/-6	350/-9	1	---	E(15)	---	---	40mm	11	1 granat	1d4	18
H&K G3	5/+3	83/+0	250/-4	500/-8	3/6	---/-4	SA+A	4d6+1	1,2	7,62-51mm	9	20 skud	1d3	18
Tokarev TT-33	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	4	---	SA	2d6	0,9	7,62-25mm	9	8 skud	1d3	18
Swedish K*	5/+4	33/+0	66/-4	135/-8	--/6	---/-3	SA+A	2d6	0,7	9-19mm	8	30 skud	1d3	18
Kaste granat	7/-1	13/-2	39/-6	52/-10									1d4	14

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+2	0,5	Stum	12	18	1d4	DefARm=+3.
Spark	1d6+2	0,75	Stum	11	18	1d4	DefARm=+3.
Kast	2d4			10	18	1d4	DefARm=+3.
Benfej	1d6			10	18	1d4	DefARm=+3.
Lås				10	18	1d4	DefARm=+3.
Afvæbning				11	18	1d4	DefARm=+3.
USN dolk	2d6+3	0,5	Skarp	14	9	1d3	DefARm=-6.

Færdigheder	
Liste	15
Gemme	18
Undvige	15
Undersøge	14
Klatre	14
Svømme	15
Amerikansk	16
Vietnamesisk	12
Etikette (Militær)	10
Dykning	12
Camouflage	17
Første hjælp	12
Faldskærms Uds.	11
Køre bil	8
Navigation	13
Overlevelse (jungle)	18
Våben teknik (projektil)	12
Eksploder	12
Undervands eksp.	9
FO	15
Kommunikation	11
Lave fælder	12
Finde spor	13
Jagt	12
Tavshed	18
Tilvending (narko)	12
Lederevne	10
Taktik (small group)	14
Hurtig træk	13
NV	15
TIV	13
HIV	18
Kaste	14
Ubevæbnet (Filipinsk)	15

Fordete
 Reaktionsevne
 NoPain
 Skarpskytte
 Rygte (heldig veteran)
 Reaktionsevne
 Synsk
 Ven med skoven

Ulemper
 Moralsk
 Apatisk
 Stof misbrug
 Dårlig samvittighed

Udstyr
 Camouflage uniform
 Militærstøvler
 Boonie hat + rygsæk
 Hash m. rygeværktøj
 Våben & ammo tasker
 Camouflage kappe
 Nødration+ feltflaske
 Kompas + kort
 USN Underwater dolk
 Reb og kastekrog
 2 kg C-4
 3 stk detonatorer
 2 stk M18A1Claymore
 Lommelygte
 Starlight sigte til M16A2
 M203 granatkaster
 8 stk HE granater
 6 stk fosfor granater
 H&K G3 Automatriffel
 4 magasiner
 Tokarev TT-33 pistol
 3 magasiner (7,62-25)
 3 håndgranater
 3 signal røg-granater
 3 fosfor-håndgranater
 Stor taske med mad
 Swedish K* SMG
 4 magasiner

Noter:

* Lyddæmpet maskinpistol

HANDOUT NR. 4

Date: 4/5-1970.

From: Colonel Tomplins, 1st Marine Division, Danang.

To: Lieutenant Jack Ollie, 1st Recon Battalion.

Mission codename: Operation Disarm.

Primary target: The radar installation at Ho Kanang.

Secondary targets: Bridge and VC headquarters at Ho Kanang.

Mission description: You will lead Force Alpha, a small group of six recons, to the NVA base at Ho Kanang, where you must sabotage the new Russian radar installation. The radar installation is controlling the base's advanced missile anti-air defence. When the radar installation is out, you will report by radio whereafter a heavy air strike will eliminate the base.

Four clicks south of the base at 1800 10/5, you will meet Force Bravo, another group of recons commanded by Lieutenant Ken MacSwan, at meeting point Gamma. Force Alpha and Force Bravo will attack the target together.

It is vital that your force get to Point Gamma unnoticed. Avoid contact with the enemy at all costs.

You must maintain radio silence until the target is attacked. If it is extremely necessary, artillery support can be called in by radio, south of the the river Num Po. There will be no air support or other kind of assistance before the mission is accomplished.

The area is hostile and unnecessary contact with any locals should be avoided.

You will be picked up by helicopter at Point Gamma, at 1130 11/5.

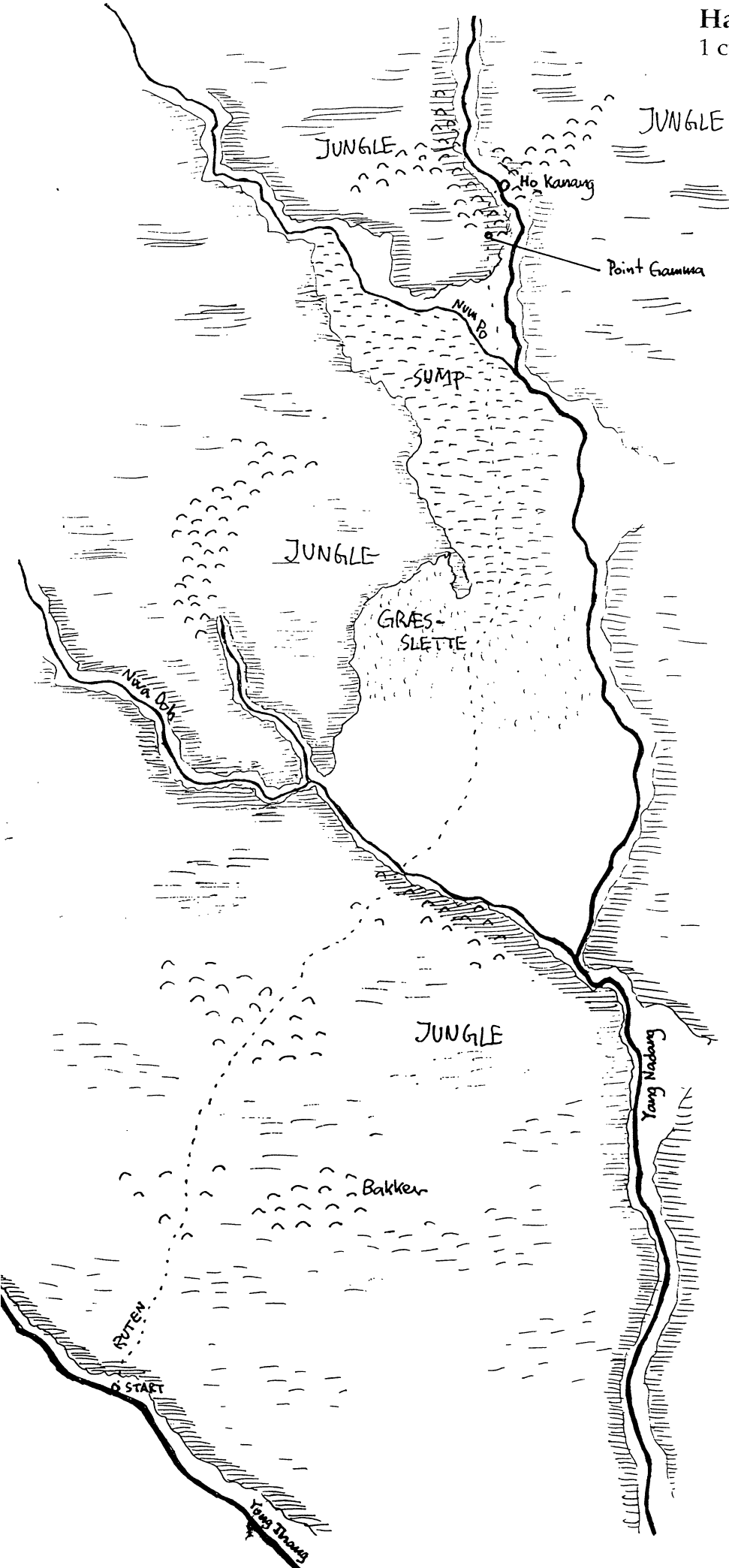
Force Alpha will be inserted at the riverbank of Yung Thang at 0500 7/5. From the starting point, Force Alpha have four days to reach Point Gamma. The route is marked on the adjacent map. Do under no circumstances cross the river Yang Nadang.

Important: This mission is vital to all American activity in the area. All assets are expendable.

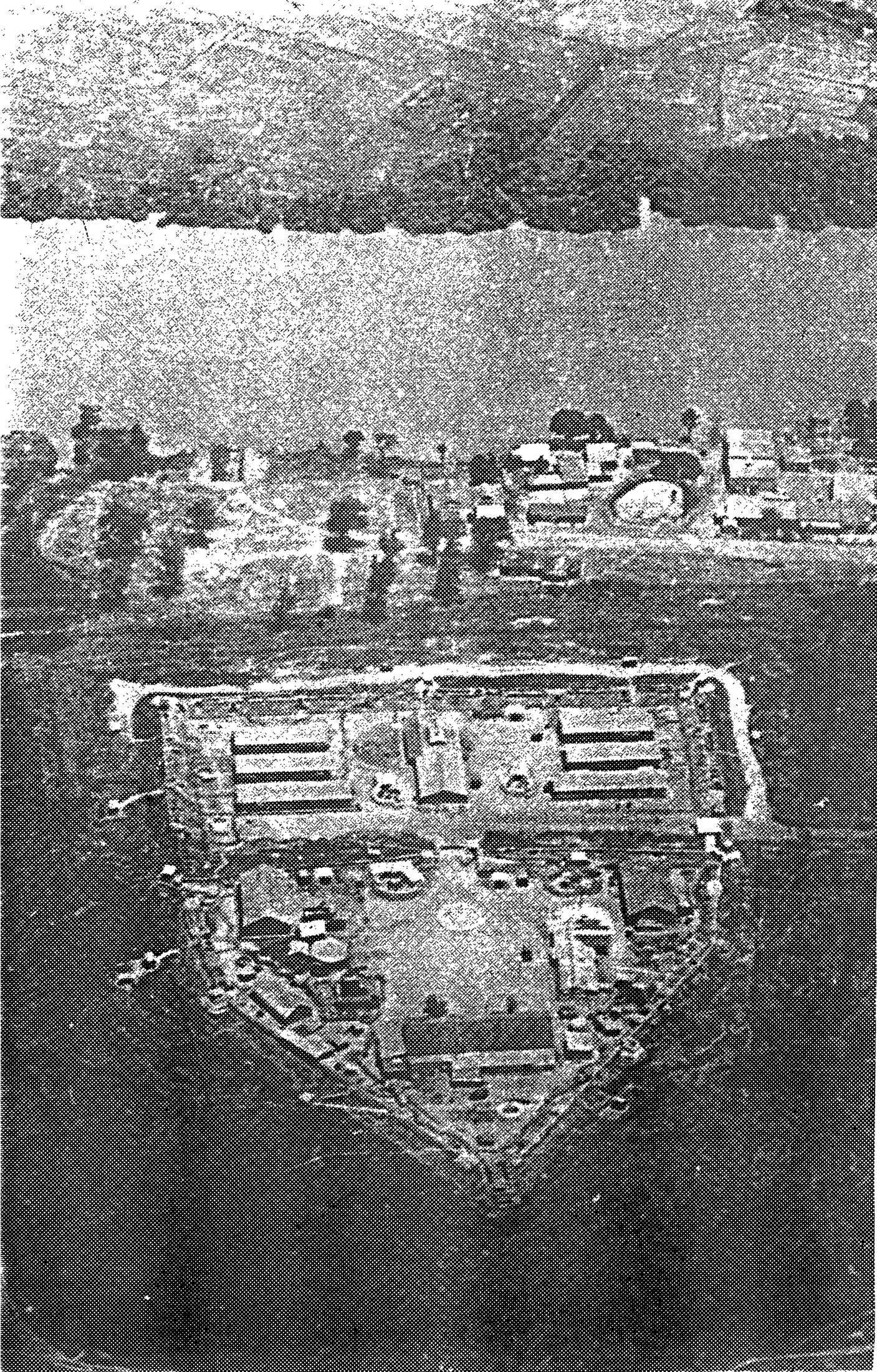
Target Info: The target is the NVA base at Ho Kanang by the river Yang Nadang. The base act as headquarter and supply center for the 324B NVA Division, which is fighting our own 1st Marine Division on the east side of Yang Nadang. The base is heavily guarded with tanks and radar-assisted anti-air missiles and cannons. The radar installation is located on a small hill south of the central base complex.

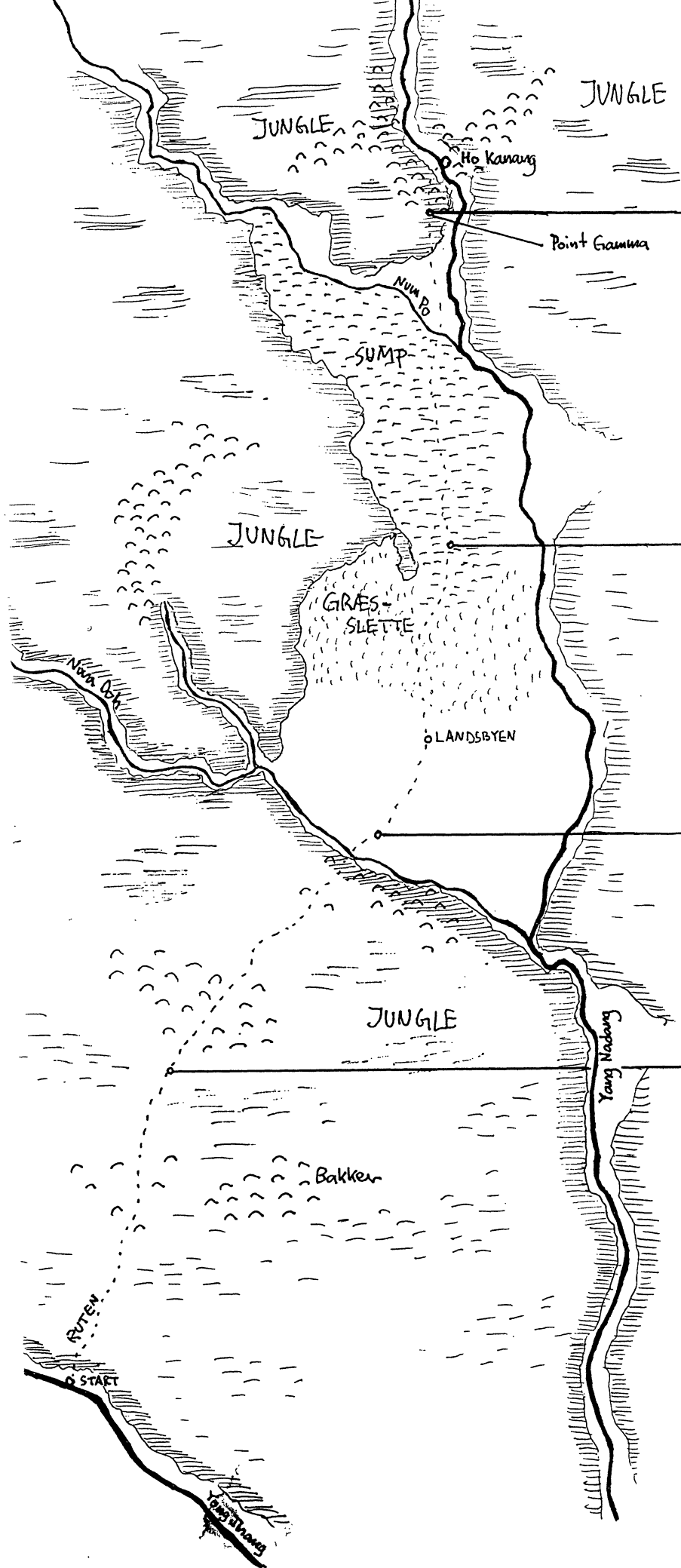
America depends on You.

Handout nr. 5. Kort over ruten
1 cm = 5 km.



Handout nr. 6. Luftfoto af målet. D. 12/4 - 1970.



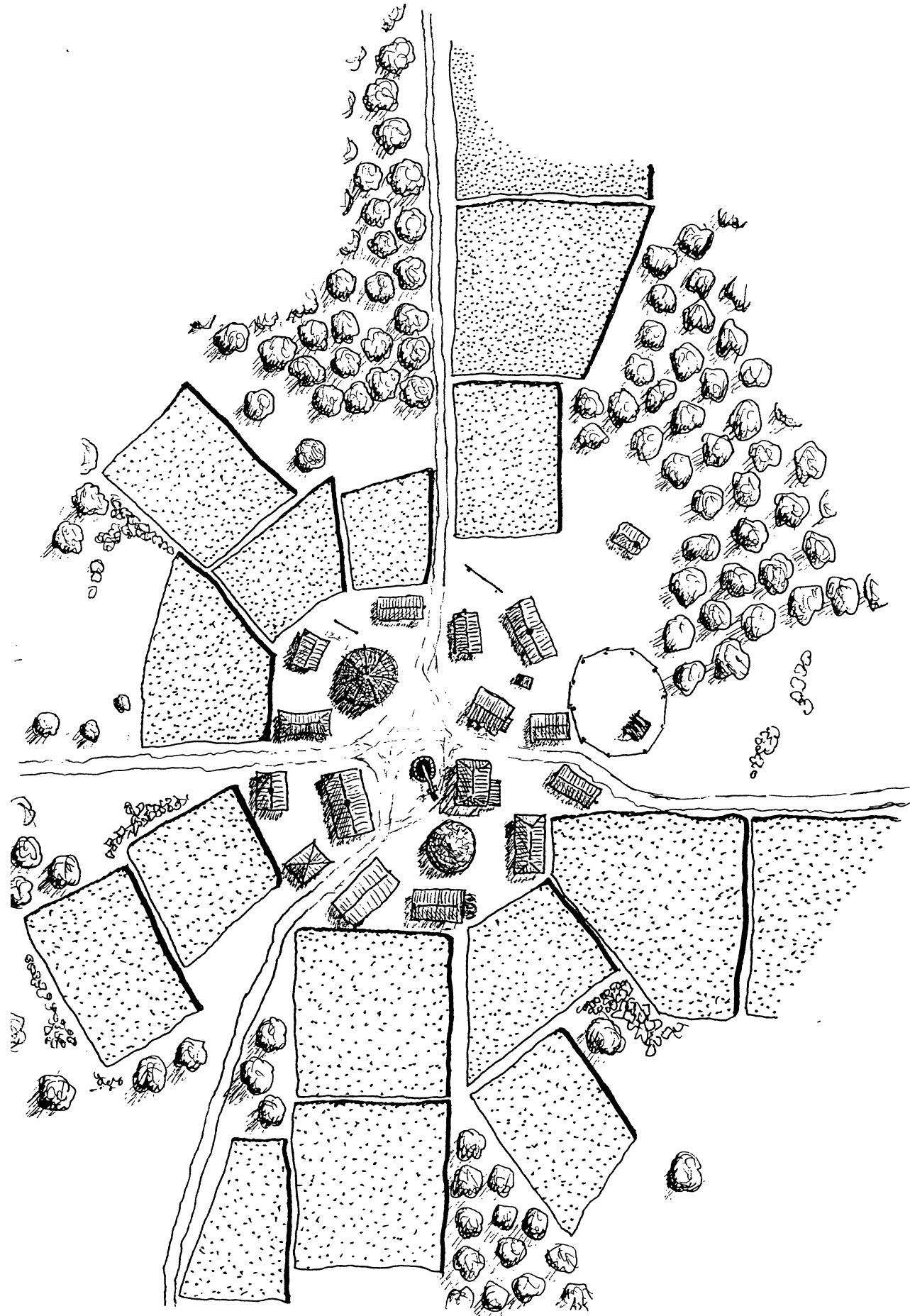


	Terræn	Vejret	Generelt
Dag 5. Klimaks	Basen ligger ved floden. Omkranses af bakker med tæt jungle	Afhænger af karakternes valg. Angriber de vil det regne. Ellers solskin.	Angriber basen? Hvad med hospitalet?
Dag 4. Point of No Return	Det meste af dagen i stinkende sump. Dagen ender i bakket terræn med tæt jungle. Skal krydse en flod.	Starter med regn. Om eftermiddagen stopper regnen og det klare op. Spredt vejr resten af dagen.	Hård kamp i sumpen. Artilleri må tilkaldes. En stakkel udløser en fælde. Om natten kommer karaktererne til at dræbe deres venner.
Dag 3. Vendepunktet	Starter dagen i tynd jungle. Bliver hurtigt til forsømte rismarker. Senere højt græs og goldt landskab. Enders i stinkende sump med vand til livet.	Starter med fint vejr, der senere går over i kraftig regn. Regnen fortsætter resten af dagen og hele natten. Det tordner også.	Kamp om natten. Finder skamferedelig. Kommer derefter til en landsby. Finder senere en stakfels lokal pige. Sluttes med kamp i højt græs.
Dag 2. Igangs. plotp.	Tæt jungle og klippet undergrund. mange små dale, bakker og vandløb. Skal krydse flod. Finder tæppebombet dal.	Variert vejr med lidt sol og enkelte byger.	VC-patrulje tidligt om morgenen imens det stadigvæk er mørkt. To andre kontakter i løbet af dagen.
Dag 1. Anslag	Starter med tynd jungle, der langsomt bliver tættere. Klippet undergrund med små dale og vandløb.	Solen skinner hele dagen fra en smuk og skyfri blå himmel. Det bliver hurtigt meget varmt.	Ingen fjender. Kun skygger i skoven. Små uheld. F.eks. taber Løjtnanten sit kompas, der går i stykker.

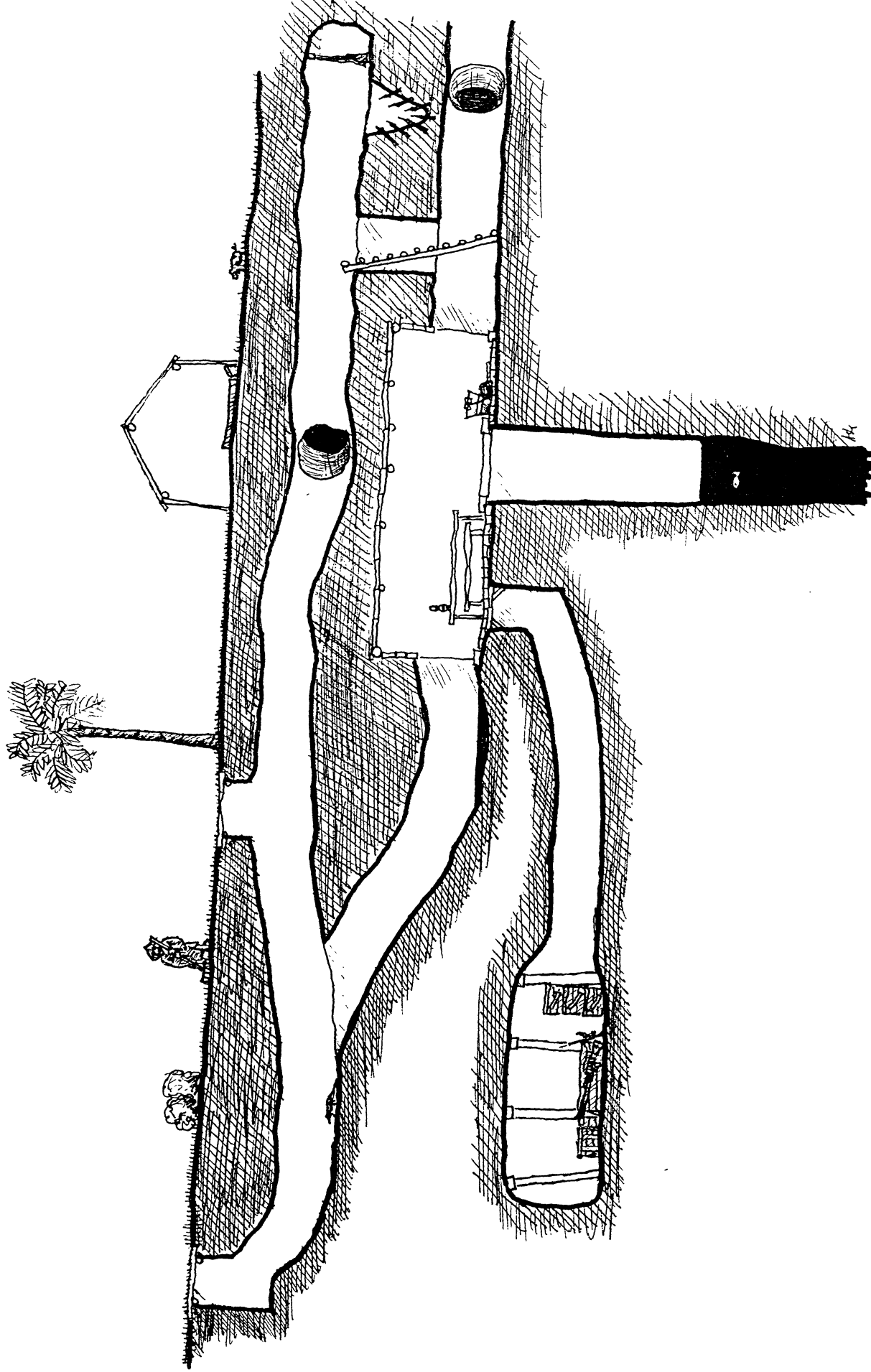
1cm = 5 km.

Handout nr. 7. Oversigtskort

Handout nr. 8. Landsbyen



Handout nr. 9. Tunnelsystemet ved landsbyen



Handout nr. 10. VC-basen ved Ho Kanang

- ① - Bro over Yang Nadang. Tanks og maskingeværreder som forsvar.
- ② - Det centrale basekompleks m. anti-luft missiler og tungt artilleri.
- ③ - Nyt basekompleks med forsyninger. Mange lastbiler.
- ④ - Et stort hospital. En masse flygtninge bor i hytter omkring hospitalet.
- ⑤ - Radaren, der skal smadres.

