

# M163: It's the only way to be sure

USCM-scenario för Lincon 2019

Version 1.1

Oskar Grindemyr

[www.uscm.tk](http://www.uscm.tk)

# Sammanfattning

Antal spelare: 3-5

Tidsåtgång: 4-6 tim

Årets Lincontema är legendariska varelser så vår huvudrollsinnehavare denna gång är naturligtvis vår legendariska alien/xenomorph och uppdraget är modellerat efter just filmen Aliens. Många teman från filmen återkommer i uppdraget även om handlingen är en annan.

Gruppens befäl och företagsrepresentanten som är med kommer skicka gruppen ner till kolonin. Syftet är att företaget vill få med sig ett exemplar av varelsen innan man nukar planeten (som var det officiella uppdraget). De kommer alltså att sitta och vänta uppe på skeppet och fördröja snarare än hjälpa tills man har minst en infekterad. Gruppens väg ut kan vara alltifrån att upptäcka den planen och bluffa till sig en evakuering, faktiskt bli infekterade och evakuerade eller något mer drastiskt som att offra sig för att lösa det egentliga uppdraget genom att detonera kolonins fusionsreaktor.

Vi har alltså check på slemmiga företagsrepresentanter, onda konspirationer, coola marines och hemska monster - Let's rock!

## SL-tips

Fokus kan anpassas efter vad du/gruppen vill spela. Det finns oändliga möjligheter till actionsekvenser mot attackerande aliens, taktiska beslut om hur man flyttar sig förbi knepiga passager där man kan ställa ut figurer på ritade korridorer m.m. beroende på djupt man vill gå in på sånt. Men det är inte där fokus är tänkt att ligga.

Bäst resultat får man troligen om man kan framställa uppdraget som en ren action-historia men det sen framgår bit för bit att det finns mörkare motiv bakom. Det ger en skräckmekanism genom att rycka undan trygghetsfaktorer när spelarna inser att saker inte varit som de trott och att den hjälp de räknat med inte kommer. Spela på detta ihop med det ständiga hotet från aliens så kan det hela bli ett skräckscenario. Skräck är svårt och inget som kan SL kan skapa om inte gruppen är mottaglig, men det skadar sällan att prova så länge inte hela scenariot står och faller med det.

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

Tempo. Störst risk är kanske att gruppen fastnar på att fippla med nån detalj som att gräva i kolonins datasystem efter loggar om vad som hänt eller liknande. Tänk bara på att inte låta sånt dra ut på tiden, låt eventuellt befälet stressa på gruppen om att nå resultat eller snabbspola vad som händer. Styr så att speltiden läggs på intressanta delar av scenariot och bli inte kvar för länge i de första kapitlen. Det finns ingen tidspress för gruppen in-game (förutom att aliens kommer arbeta på sina planer medan de gör annat) så vill gruppen barrikadera sig i ett rum nåt dygn kan de göra det, aliens kommer vänta ut dem.

Fear points (FP) kommer vara en viktig mekanism, läs på reglerna för dem i förväg.

I strid mot aliens ska det vara hög ammunitionsåtgång, låt gärna automatsalvorna bli längre desto mer FP gruppen har. Det finns mer ammunition att hitta längs vägen, men det vet inte spelarna så utnyttja det som ett extra orosmoment att låta dem känna av att de inte har obegränsat.

## Bakgrund

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

Spelarnas karaktärer känner inte till något om alien-varelserna - om de inte har en överlevande karaktär från tidigare USCM-mission som råkar ha stött på dem. Oavsett vilket kommer info från en karaktär eller avsiktlig/oavsiktlig meta-kunskap från en spelare avfärdas som rykten av löjtnanten fram till att man faktiskt stöter på dem.

Det har skett uppdrag som detta till LV-7734 tidigare, men kolonin har inte nukats ännu eftersom ingen marinkårsgrupp man sänt ner har kommit tillbaka upp med en infekterad.. eller kommit tillbaka alls. Marinkårssoldater är helt enkelt en relativt billig förbrukningsvara jämfört med vad företaget tror sig kunna tjäna på att få kontroll över en av dessa varelser så man kommer fortsätta försöka så länge det går.

## Termer

APC – Armoured Personnel Carrier.

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

FP – Fear Points, får effekt när man når Fear Limit.

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

LP – Leadership Points, kan användas av gruppchef för att ta bort FP.

TPK – Total Player Kill, om det händer försök göra en bra story av det. Dra inte ut på det i onödan. Om t.ex. gruppen får totalpisk i en strid och alla utom en är döda och uppdraget kört låt inte övriga sitta och vänta alltför länge utan spela fram ett avslut.

WY – Weyland-Yutani, megaföretaget som äger kolonin.

# Utgångsläge

## Egen trupp

USS Tinian, Conestoga-klass fregatt som transporterar gruppen till Akiyama. Det finns två dropships och en APC ombord.

Lt. William Hope, har militärt befäl.

WY-representant Paul Reiser.

6 marinkårssoldater (spelargruppen).

Skeppsbesättning (minimal besättning, kommer vara upptagna med sina uppgifter hela missionen).

## Civila

Caroline, överlevare på Akiyama. Befinner sig i ett litet utrymme i närheten av kommandocentralen.

## Fientlig trupp

Aliens (xenomorphs) + drottning. Har en äggkammare i kolonins fusionsreaktor.

Endast någon enstaka facehugger ute i kolonin (vid brist på byten stannar de i äggen).

## Karaktärer

Gruppen bör ha minst en NPC (att använda som extraliv ifall en karaktär försvinner).

Pga mängden FP som lär delas ut på detta mission kommer gruppchefens Charisma/LP vara viktig, liksom samtligas Fear limit. Det kan spelarna förstås inte veta på förhand. Men SL bör undvika en grupp med enbart privates, gör en "field promotion" om du måste och låt någon bli Lance Corporal i så fall (ger ett extra LP).

## Utrustning

Alla soldater har standardutrustning, sitt primära vapen och ett sekundärt (normalt pistol). Något annat är inte aktuellt innan scenariot startar eftersom gruppen då inte vet att de ska ner på planeten. 1-2 motion trackers finns normalt på en grupp.

## LV-7734

En standard Weyland-Yutani shake n' bake koloni med en atmosfärprocessor driven av en fusionsreaktor. Våningar:

0: Markplan, Maskinhall, förråd och bostäder

-1: Bostäder, sjukstuga (vattenfyllt)

-2: Tekniktor, arbetsplatser (intryckt tak)

-3: Kommandocentral

-4: Reaktornivå

Centralt hisschakt/trapphus genom hela kolonin är oanvändbart pga ras. Fordonsrampen ner genom kolonin är mestadels igenrasad, men fortfarande användbar mellan vån -3 till -4. Effekterna av ras och översvämning är okända vid uppdragets början.

### *What-if*

Om en karaktär har "Access to the files" får de veta i förväg att det finns flera tidigare uppdrag till planeten loggade bara dagar innan deras eget, men kan inte se några detaljer om dem. Löjtnanten och WY kommer först förneka detta om tillfrågade på förhand, sedan säga att det är hemlighetsstämplat om de tvingas erkänna.

# Uppdraget

## Kapitel 1 – Another day on the job

Scenariot startar med att gruppen vaknar i sina cryopods under skeppets inbromsning på väg in till omloppsbana runt Akiyama. Alla slår ([Endurance](#), sv 4) misslyckande innebär att man lider av illamående efter hypersleep och har +1 Risk (fumlar på en enkel 1:a istället för dubbel) under detta och nästa kapitel av scenariot.

Det finns omedelbart arbete att ta tag i. Löjtnanten beordrar gruppen till hangaren för att ladda kärnstridsspetsar i skeppets magasin. Kan användas som en introduktion till färdighetssystemet för nya spelare, men bör annars spelas igenom ganska snabbt. Några får köra powerloaders ([Exoskeleton Truck](#), sv 2), missilerna måste kontrolleras för defekter enligt protokoll P-9 ([CBRN Warfare](#), sv 2) och slutligen måste någon mata in rätt data för laddad ammunition i skeppets dator ([Computer Operation](#), sv 3). Fummel med en powerloader innebär sannolikt att saker går sönder, men inget allvarigare än materiella skador. Misstag på övriga steg har inga märkbara konsekvenser – förrän långt senare när/om missilerna avfyras.

När de är klara kommer Lt. Hope samla dem för en genomgång där även Paul Reiser närvarar. Här kan en uppmärksam soldat notera att han är något obekvämt och kastar en del blickar mot Paul när han berättar att situationen har förändrats. Man har nämligen plockat upp en nödsignal från kolonin som tyder på att det finns personal kvar där nere. Man kan självklart inte kärnvapenbomba en koloni med kolonister kvar. Gruppen kommer följaktligen landsättas med ett dropship. Uppgiften är att lokalisera och föra tillbaka kvarbliven personal. Paul kommer tillägga här hur viktigt det är att de verkligen kontrollerar hela kolonin noga, företaget bryr sig om sina anställda.

Nödanropet är/var äkta men det var länge sedan det sändes ut och används nu mest som en bekväm ursäkt för Paul och löjtnanten att frånga det givna uppdraget. De har dragit samma historia för tidigare grupper som sänts ner och förväntar sig egentligen inte att någon överlevare fortfarande finns kvar. Paul bryr sig inte ett skvatt om någon på kolonin, men skulle de hitta en infekterad kolonist eller få någon av soldaterna infekterad är det jackpot och han kommer begära omedelbar evakuering. Lt. Hope däremot, medan han ser sig tvingad att göra som företaget säger är han inte bekväm med det och det tar emot för honom att skicka soldater mot vad han inser är en sannolik död. Skulle man spela på hans skuld känslor för detta ([Charisma](#)) kan man få med sig mer extra utrustning än han annars hade tillåtit.

Gruppen får nu en kort stund att förbereda sig och plocka ihop sin utrustning för ett "kort svep" av kolonin. De kommer landsättas med dropship som sedan lyfter igen (Hope vill inte riskera att förlora det). De får kalla ner det igen över radio när de är klara.

Det finns inget utrymme att vägra åka ner, att skydda kolonister är koloniala marinkårens primära uppgift som Lt. Hope kraftfullt kommer påminna om ifall någon visar tveksamhet.

### Utrustning

Gruppen får välja från utrustningslistan. Löjtnanten kommer inte tillåta att man tar med APC:n eller prylar som är alltför dyra – men en Fixer kan förstås få ut något från förrådet utan löjtnantens vetskap. Ammunitionen som tilldelas är HEAP (High Explosive Armor Piercing) som är förbjuden att använda mot mänskliga motståndare men fullt tillåten i detta fall.

Hjälmradion når bara ett par hundra meter. För att kommunicera med USS Tinian har gruppen med sig en TR 860 gruppradio som en soldat bär på ryggen. Förlorar man den får man försöka hitta och få igång en radio i kolonin.

Gravitationen på Akiyama är 0.95G, försumbar skillnad mot jordgravitation.

## Rykten

Under förberedelserna är det sannolikt att rykten om aliens diskuteras. Kunskap som är antingen in-character eller mer troligt kommer från spelaren själv som sett filmerna kan vara en stor fördel för gruppen. Som en motvikt mot detta, dela ut Fear Points om de skrämmer upp varandra med ”rövarhistorier” om inplanterade parasiter, syra som blod m.m. Dessa FP följer såklart med ner på planeten om inte gruppchefen börjar förbruka LP redan nu.

## Kapitel 2 – The drop

Dropshipet kommer flygas av en pilot från flottan – dvs en av USS Tinians besättningsmedlemmar. Piloten kommunicerar inte mer än nödvändigt med gruppen under den ca 20 min långa färden men meddelar vad går att se utvändigt när de närmar sig ”några mindre yttre skador, det mesta ser intakt ut förutom ett par nedrasade byggnader, bland annat vattenreservoaren så förvänta er inte någon varm dusch där nere”.

Gruppen landsätts några hundra meter utanför kolonin och befinner sig i öppen stenig terräng. Det är mörkt och blåser kyligt. Dropshipet har order att släppa av dem och omedelbart lyfta igen så det ger sig av. Det ligger större högar av ihopschaktad sten här och var, upplag med byggmaterial eller gammalt skräp. Inga utslag på motion trackers.

Aliens har noterat ljudet från ett dropship så de anar att en ny grupp soldater nu finns i kolonin men vet inte hur många eller exakt var. De kommer till en början sprida ut sig och söka. Om gruppen rör sig snabbt kan man komma längre innan det sker en första attack, men det kan även vara svårare att upptäcka bakhåll när de väl kommer. Notera även hur högljudda gruppen är vilket bör påverka hur snabbt de lokaliseras.

Lt. Hope kommer dirigera gruppen från USS Tinian där han har en karta över kolonin. Han kräver ständig inrapportering och kommer ibland med mer eller mindre orimliga order, t.ex. kräva att gruppchefen sätter ut någon att ta eldställning i en meningslös riktning för att han tycker det ser bra ut på kartan medan övriga framrycker. Rapporterar gruppen att de ser något kommer han vanligtvis beordra gruppchefen att skicka ut en soldat för att undersöka det och på så sätt tvinga dem att dela sig och erbjuda tillfällena att få soldater tagna levande. Ibland kan man höra Paul i bakgrunden som entusiastiskt föreslår något idiotiskt ensamuppdrag för Hope att beordra. Gruppen kommer snart inse att löjtnantens taktik inte är optimal. Att argumentera emot order är lönlöst. Däremot kan löjtnanten inte ha koll på vad precis alla gör hela tiden så med lite kreativitet kan gruppen säkert slingra sig om de vill, t.ex. se till att någons hjälmkamera ”råkar” gå sönder eller iskallt bara rapportera att ”vi har redan kollat det” (**Charisma**). Kolla traits som: Canary, Sense of duty.

Gruppen rör sig på detta sätt fram till kolonin och in i den. Målet är kommandocentralen för att söka källan till den radiosignal man snappat upp.

## Kapitel 3 – Hide & seek

Någonstans i detta kapitel bör det första bakhållet ske beroende på gruppens agerande och förflyttningstaktik. En ensam eller kanske två aliens som märkt dem komma och lagt sig i position på taket till ett fordon, under ett omkullvält bord eller liknande. De kommer inte försöka ge sig in i strid med hela gruppen utan i första hand hugga och föra bort en ensam soldat. Om de lyckas, låt det bli en dramatisk effekt där soldaten t.ex. får chansen till några sista ord innan förbindelsen över hjälmradion blir för dålig.

Scener nedan kan blandas in eller hoppas över beroende på situation, stämning och tillgänglig tid.

Motion trackers ([Computer Operation](#)) kan eventuellt ge förvarning om aliens förflyttar sig i närheten, kanske en första kontakt med den alien som först hittar dem när den rör sig i närheten utan att visa sig och sen försvinner igen. Troligtvis kommer den sen förutse vart gruppen är på väg och ligga still för ett bakhåll.

Gruppen passerar in genom en maskinhall. Där finns Daihotai-traktorer, powerloaders och andra fordon. I en intilliggande verkstad finns möjlighet att hitta verktyg och svetsar om man skulle ta sig tid att leta.

Vidare genom korridorerna passerar man förrådsutrymmen. Där finns mest tråkiga saker som mängder med reservdelar och utrustning för terraformering. Men skulle man leta noga ([Perception](#)) innefattar den utrustningen även sprängmedel.

Gruppen passerar bostadsutrymmen. Ger man sig in i dem är de små med gott om hörn och vrår och det finns sällan något intressant. Lt. Hope beordrar gruppen att dela sig för att kunna kontrollera dem snabbare.

Beroende på hur noga gruppen undersöker sin omgivning kan man hitta blodspår och tecken på strid någonstans, men inga kroppar. En noggrannare undersökning ([CS Investigation](#), sv 4) kan ge information att en kropp har släpats iväg in i ventilationstrumma. ytterligare ett lyckat slag på annan plats kan visa på stänk av frätande syra.

Någon som utnyttjar sin Nosy hittar platsen där en marinkårssoldat gjort sitt "last stand". Där finns ingen kropp, men väl en M240 Flamer med tillhörande full tank och ett fullt men nedblodat magasin till ett M41A1 Pulse Rifle som soldaten aldrig hann få i sitt vapen.

När man kommer till en cafeteria öppnar korridoren upp sig i ett större utrymme där man har bättre uppsikt/skottfält omkring sig. Här kommer flera aliens försöka locka gruppen att dela sig och ge sig in i trånga utrymmen, något som löjtnanten kommer hjälpa dem med om han får chansen att börja detaljstyra med sina order. Gruppen kommer höra ljud, knackanden, skrapanden, något som vagt låter som ett avlägset rop. Det är aliens som rör sig i ventilationstrummorna. Ger man sig in i utrymmena bakom cafeteria (kök, mindre förråd, diskrum, korridorer, kontor m.m.) kommer de försöka ta en ensamsoldat där genom att sträcka sig ner från en ventilationstrumma och lyfta dem. Om man specifikt tittar efter det eller klarar [Perception](#) sv 5 noterar man att gallret till ventilationstrumman är borta (dvs inte nedfallet på golvet, helt borta). En alien sitter då dold strax innanför hålet så man har chansen att skjuta den genom vägen/taket innan den agerar – eller bara gå därifrån.

I övrigt kommer aliens vara opportunistiska och försöka ta bra tillfällen som bjuds. De vill ju helst inte behöva döda soldaterna i det här skedet utan ta dem levande.

Bortom cafeteria kan man konstatera att hisschaktet liksom det intilliggande trapphuset är helt igenrasade. Lt. Hope kommer dirigera gruppen till andra mindre trappor mellan våningarna utifrån sin karta.

## Kapitel 4 – Going deeper

What-if: Tagen av aliens

Om någon blir tillfångatagen kommer löjtnanten beordra fritagning, det är ju hans och Pauls mål att kunna föra tillbaka någon infekterad och det kommer innebära att man måste ge sig ner till äggkammaren för ett besök hos drottningen. Paul kommer då meddela att de måste ta sig mot reaktorn, han vet att många kolonister befinner sig där och därför sannolikt också soldaten pga signalen från deras PDT-sändare. Han har bara inte brytt sig om att dela med sig av den information förrän det tjänar hans syften.

What-if: Facehugger

Om någon tar en för laget genom att kyssa en facehugger kan det vara enklaste vägen ur scenariot för iallafall resten av gruppen. Löjtnanten kommer då beordra evakuering då hans mål är uppnått. För att komplicera saker något kommer då Caroline ha uppfattat radiosändningarna (även om hon inte kan höra vad som sägs pga militär kryptering) och återigen ropa på hjälp på samma frekvens, dvs det kommer höras av spelargruppen och de får då ett moraliskt dilemma om de ska lösa det ursprungliga uppdraget och försöka rädda henne trots att löjtnanten beordrat evakuering. De kommer oavsett vad de väljer ha åtminstone 20 min som det tar innan dropshipet kan vara på plats igen att antingen försöka med det eller bara hålla sig vid liv.

Om en spelare får sin karaktär tagen av en alien får de fortsätta spela en NPC fram till en eventuell räddning (eller tills facehuggern släpper). Även Caroline som man stöter på senare är spelbar som NPC.

### Water level

Sannolikt kommer gruppen fortsätta ytterligare ett stycke in och måste nu börja bege sig ner för att ta sig antingen mot kommandocentralen eller reaktorn. Man kommer då passera en våning där golvet på stora delar bågner nedåt och är fyllt av vatten (skador efter en explosion inne i kolonin). Vattnet kommer från den brustna reservoaren och befinner sig till största delen på denna nivå eftersom det helt enkelt inte hunnit rinna undan tillräcklig fort, men är på väg nedåt i kolonin.

Vattnet är först bara knädjupt, men man måste ofrånkomligen ta sig över den värsta delen där oavsett vad man väljer för korridor eller rum att ta sig över mittendelen av våningen på så har man ett vattendjup på ca 2m grumligt vatten att ta sig över ([Swimming](#)). Vattnet är också i rörelse och sipprar ständigt genom sprickor här och var vilket försvårar användning av motion trackers ([Computer Operation](#)). Aliens har inga problem att ligga länge på botten och vänta. Finkalibrig ammunition har nära noll effekt i vattnet (HEAP exploderar strax under vattenytan och skadar inte en alien). En granatexplosion under vattnet kan däremot ge stun eller tom kill på en alien pga de kraftigare tryckskadan i det tätare mediet.

### *SIV – Syra i vatten*

Om stora mängder Aliensyra kommer i kontakt med vatten på samma gång, tex om man skjuter sönder en alien med HEAP-ammunition blir reaktionen kraftigt exoterm, kokande vatten, ånga och syradroppar kommer stänka åt alla håll. Syrans reaktion med vattnet kommer hindra den att fräta sönder golvet.

Att använda flamer i extremt fuktig miljö kommer generera vattenånga som skymmer sikten.

### **Claustrophobia level**

Nästa våning under är fuktig, det droppar/rinner hela tiden från taket och rum/korridorer är delvis vattenfyllda, men sällan lika mycket som våningen ovanför eftersom det rinner av nästan lika mycket som det rinner till. Det kompenseras av den låga takhöjden där flera bärande stålbalkar har böjt sig och golvet från våningen ovanför buktar ned. Det blir gott om passager där man måste krypa genom fuktiga utrymmen en åt gången (**Dexterity**). Ibland måste nedfallen bråte röjas ur vägen (**Strength**). Någon skadad elkabel sprakar oroväckande i fukten. Här och var finns virvlar i vattnet och sugande slurpande ljud hörs. Eventuell eldgivning som penetrerar taket kommer resultera i kraftiga vattenstrålar uppifrån.

Från denna nivå och vidare neråt bör mer målmedvetna anfall ske, någon alien som distraherar medan en annan försöker ta sig runt och komma åt en i gruppen. Eller mer regelrätt anfall från en grupp aliens för att testa gruppens eldkraft, men som avbryts om den visar sig vara för stark.

Det finns inte många aktiva facehuggers i kolonin längre, men en kan tänkas simma omkring i det grunda vattnet i jakt på lämpligt byte. Förslag på scen är att den attackerar första soldaten som kryper genom en trång gång. Det går att försvara sig ett par rundor med **Unarmed**, men den slingrar svansen om halsen och stryper långsamt soldaten som måste få hjälp av sina kamrater att få loss den, men måste ju först dras ut i fötterna innan de kan komma åt.

Lt. Hope kommer fortsätta mana på gruppen över den allt sprakigare radioförbindelsen och hjälpa dem hitta vägen genom den raserade kolonin med Paul i bakgrunden som ibland inflikar kommentarer som ”men det är ju bara djur, det är ju inte så att dom skjuter tillbaka” från tryggheten uppe på skeppet.

En smart grupp inser att de kommer behöva ta samma väg tillbaka (aliens gör det iallafall och kommer vara beredda). En sådan sak som att placera ut mineringar/sentry guns vid förväntade bakhållspositioner redan nu för att sen fjärraktivera på vägen upp kan bli avgörande senare.

### **Bones level (valfritt)**

Om du har spelat med en tidigare grupp kan du låta dem vara en av de grupper som skickats in före denna grupp och låta dem hitta spår av deras strider, hitta platsen där de dog, utrustning de hade med sig- inte minst eventuella minor/sentry guns de placerat ut (Håll reda på om IFF är aktiverat).

## **Kapitel 5 – Caroline**

Här kommer gruppen vare sig de söker överlevare eller inte träffa på Caroline. Hon är en tekniker från kolonin som har inrett sig ett litet gömställe i en skrubb nära kommandocentralen. Den är överfull med elektronikdelar, datorskärmar och tomma matförpackningar som sen återanvänts som latrin. Flera väggar har monterats isär och det går kablar överallt där hon kopplat in sig för att få el och komma åt kolonins system som radion hon använt för nödanropet. Hon har suttit där i två veckor nu och sällan vågat sig ut.

Antingen hittar man henne i sitt gömställe, t.ex. med motion trackers, eller så har hon gett sig ut just nu, kanske har man tom haft radiokontakt med henne ifall hon börjat sända på deras frekvens om det beordrats evakuering tidigare. Hon har inte IFF så kan bli vådaskjuten av smartguns, sentry guns eller smarta minor (Psycho Points ifall man dödar henne även om det sker oavsiktligt).

Hon kan berätta att de sista kolonisterna försökte barrikadera sig i kommandocentralen inte långt härifrån, hon var med där men ute för att hämta verktyg just när anfallet kom. Hon är säker på att ingen mer därifrån klarade sig. Men några dagar senare hörde hon plötsligt skottlossning igen och det var inte från några vapen som kolonisterna hade utan något mycket grövre, men det dog ut och hon fick ingen kontakt på radion efteråt. Hon kan peka ut riktningen, men har inte vågat undersöka själv. Lt. Hope kommer beordra undersökning som vanligt om gruppen ännu inte har någon infekterad.

Ger sig gruppen dit hittar man resterna av den första marinkårsgruppen som sändes ner. De hade en APC med sig, något man inte kostat på efterföljande grupper. Kolonin var då betydligt mindre skadad och det gick att köra nerför fordonsramper mellan våningarna innan hela den delen rasade. Det finns återigen inga kroppar, men den ganska tilltygade APC:n är fortfarande funktionsduglig. Det är en M577A, dvs. med dubbla plasmakanoner ([Heavy Cannon](#)) uppe i tornet och dubbla 20mm automatkanoner ([Heavy Machine Gun](#)) fram. Den är bucklig, har några hål i skrovet från syra och sidodörren är bortsliten men kan svetsas dit hjälpligt igen ([Mechanic](#), sv 6).

Anpassa kvarvarande ammunition och utrustning som finns i APC:n till vilken utmaning du vill ge gruppen.

Stridsledningscentralen i den är fortfarande påslagen, men ödsligt tyst där den visar 12 platta linjer från de soldater den övervakar livstecken från. Någon som kontroller status från förarplats ([Driving: Large](#), sv 2) konstaterar omedelbart att batteriet är nästan helt slut. Det kan laddas genom att köra motorn eller ladda det från kolonins el som då måste transformeras om till rätt spänning ([Electronics](#), sv 5). Caroline klarar att göra detta, men kommer inte själv komma på iden som NPC.

APC:n kan alltså inte användas för att köra upp då ramperna uppåt har rasat, men det går att köra neråt, ända ner till reaktorn/äggkammaren om man så vill. Skulle man låta den stå kvar och ”spela död” kan det gå att locka ett större alien-anfall förbi den för att få maximal användning för automatkanonerna.

Aliens känner till APC:ns eldkraft och om man kör igång motorn kommer de beräkna med i sin planering att den finns. Undvika att anfalla den framifrån och tom rasera delar av taket för att hindra att man kör den rakt ner till äggkammaren om de får tillräckligt med tid på sig. Kanske tom rasera taket bakom den så snart den nått deras tänkta bakhållsplats för att hindra flykt och sedan anfalla uppifrån. Skulle man avfyra plasmakanonerna uppåt har de kraft nog att skjuta hål ända upp till den vattenfyllda våningen och orsaka ett stadigt regn av brunt vatten över striden.

Här omkring kommer gruppen behöva besluta hur de ska avsluta scenariot. Sannolikt har aliens lyckats ta åtminstone någon soldat under deras väg ner och Lt. Hope kommer då beordra en räddning (om de inte redan har en annan infekterad med sig). Skulle de inte ha någon infekterad kommer de få order om att fortsätta ner oavsett Carolines försäkringar att det inte finns någon levande kvar. Något dropship kommer inte komma och hämta dem förrän de rapporterar att de har en infekterad med antingen embryo eller facehugger. Om de räknar ut det kan de förstås lura Löjtnanten att skicka ner dropshipet, men de måste fortfarande ta sig tillbaka upp till det.

Vill man trigga kolonins fusionsreaktor att detonera kan det göras antingen från kommandocentralen ([CBRN Warfare](#), sv 4 + [Computer Op](#), sv 6 + [Computer Systems](#), sv 4) eller från själva reaktorn ([CBRN Warfare](#), sv 4 + [Electronics](#), sv 6).

Går man till kommandocentralen ser man spår efter hur kolonisterna försökt barrikadera sig där, svetsa igen dörrar och täcka ventilationstrummorna, men till ingen nytta då de forcerats upp. Mycket där inne är sönderslaget, eller skadat av eldgivning. Det finns ett par civila hagelgevär och någon pistol att hitta.

#### *What-if*

Om någon med minst skill 3 demonstrerar ett vapen för Caroline ökar hennes färdighetsnivå i det ett steg för resten av scenariot tack vare hennes beslutsamhet att överleva. Två steg om hon ber soldaten ”show me everything”.

## Kapitel 6 – Royal audience

Hela våningsplanet med reaktorn är täckt av det stelnade sekret som Aliens bygger sin hive av, det täcker alla eventuella lampor så det finns inget ljus utöver vad gruppen har med sig. Det är varmt och extremt fuktigt med vattenpölar överallt på marken. Luftfuktigheten ligger som en dimma och immar igen all optik. Alla träffar på en alien kommer skapa ett fräsande ljud när syran kommer i kontakt med vatten. Kör man APC kommer vatten droppa in genom hål uppfrätta av syrastänk. Går man till fots hör man ett ständigt droppande och plaskande från mörkret omkring sig.

Radiokontakt med USS Tinian kommer vara omöjlig när man är så här djupt ner så gruppen måste klara sig utan löjtnantens goda råd.

Runt själva reaktorn finns äggkammaren och drottningen. De första tecknen på att man närmar sig är när man kan ana människokroppar invävda i väggarna. Där kan man se både kolonister och marinkårssoldater i sina karakteristiska hjälmar – alla döda, förbrukade som värddar. Det går att hitta ammunition, tom vapen på kropparna om gruppen har behov av det. Möjligen kan man få möta en karaktär från en tidigare spelgrupp och bevittna deras sista sekunder i livet just som det börjar röra sig inne i bröstskorgen. Annars är de enda levande de som tagits under detta speltillfälle. Om de redan har en parasit i sig eller inte är upp till SL att avgöra beroende på hur snabbt de har räddats, soldaten själv har varit medvetlös en tid och vet inte. Räddade karaktärer är medtagna, men kan fortsätta spelas när man skurit ner dem från väggen.

Aliens kommer inte låta gruppen vandra runt i deras äggkammare ostraffat. Här kommer ett stort och våldsamt anfall att komma och de kommer aldrig ge sig oavsett förluster. Det finns alltid aliens som vaktar äggkammaren, men hur stort anfallet är och hur snabbt det kommer beror på hur många som hunnit samlas där efter det förra anfallet. Har gruppen efter det förra anfallet direkt satt full fart ner mot reaktorn kan de nå den innan en ny ännu större grupp aliens finns där. Men har de tagit för lång tid på sig blir det här en svår utmaning.

En möjlighet är att hota drottningens ägg (om man hinner nå fram dit), hon kommer förstå hotet och hålla sina krigare tillbaka så att gruppen kan lämna äggkammaren med fritagna fångar. Det stora anfallet kommer då istället på vägen upp. Det är inte nödvändigtvis till spelargruppens fördel – om de inte har förberett en försvarsposition och hinner nå den, t.ex. har lämnat APC:n kvar.

## Kapitel 7 – Escape

Man kommer inte komma tillbaka ut från kolonin utan en (eller flera) svåra strider mot aliens. Om gruppen kommer ut alls beror till stor del på om de lyckas ta dessa strider i fördelaktiga situationer eller inte.. och såklart deras agerande/tärningsslag under själva striderna. Det finns gott om aliens i kolonin, men om de lyckas döda av en större mängd i en strid kommer det ge lite andrum innan de samlar ihop nya för nästa anfall. Så resultat av tidigare strider kommer styra hur svår deras flykt tillbaka upp blir. Oavsett så kommer enskilda aliens försöka sig på bakhåll. En enda alien räcker gott och väl för en TPK om man inte tänker sig för.

Under striderna på väg upp börjar skadorna på bärande struktur i kolonin märkas av allt tydligare, t.ex:

En bit tak ger vika och resulterar i en flodvåg av vatten som sköljer iväg både soldater och eventuella aliens, kanske mitt under en strid.

Hål i golvet från tidigare ras eller frätande syra är en fara i mörkret där någon kan trilla ner och separeras från gruppen, stanna för att hjälpa eller springa vidare upp för att rädda sig själv?

När man återfår kontakt med USS Tinian kommer löjtnanten omedelbart begära rapport om gruppens status. I bakgrunden kan man höra Pauls upphetsade röst ”*har dom nån infekterad?*”. har någon varit tagen av aliens och blivit räddad igen kommer de anta att soldaten är infekterad oavsett faktisk status och skicka dropshipet.

Väl uppe på ytnivån har man förhoppningsvis ett dropship som väntar, men det kommer inte vilja gå ner för nära kolonin utan landar ute på öppen mark för att undvika överraskningar. Det går att ta en av Daihotai-traktoerna från maskinhallen ([Driving: Large](#)) för att snabbare ta sig ut. Annars är det en sista spurt till fots som gäller.

Tillbaka på USS Tinian kommer alla infekterade eller misstänkt infekterade placeras i hypersleep (om infekterade kommer de aldrig återses igen, karaktären avskrivs som MIA). Kanske har gruppen några väl valda ord att säga Lt. Hope/Paul. Hope kommer då ursäkta sig inför gruppen med att ”vi är alla soldater och måste följa order, jag gjorde bara min plikt”.

Men har man klarat sig tillbaka upp på skeppet är scenariot avklarat och avslutas med ett sista möte med Paul Reiser.

### Alternativ 1: Någon infekterad

Har Paul fått sin ”specimen” kommer han vara nöjd och säga till gruppen att dom gjort ett bra jobb och allt kommer ordna sig, bara dom håller käft om vad som hänt på uppdraget. Lt. Hope kommer beordra kärnvapeninsats mot kolonin.

### Alternativ 2: Ingen infekterad

Har Paul inte fått någon infekterad kommer han vara rasande, kräva av löjtnanten att han skickar ner gruppen igen. Hope kommer vägra det, han samvete är redan tungt och det finns en gräns hur långt han låter sig pressas av företaget.

### Andra möjligheter

Paul bryr sig inte det minsta vad soldaterna tycker, de är bara verktyg för honom. Skulle det efter upplevelserna nere på planeten få någon av dem att flippa och döda Paul är det sannolikt dödsstraff för mord som väntar. Om inte situationen är sådan att Lt. Hope lättar sitt samvete något genom att hjälpa gruppen sopa det hela under mattan.

## Avslut

Hur bra man har klarat uppdraget bedöms utifrån hur många som kommer tillbaka levande utan att ha blivit infekterade, inklusive NPC:s och Caroline.

Scenariot är i grunden mycket svårt och bör vara värt 6-8XP om det spelas utan stödhjul. Ett lätt scenario ger som jämförelse 4XP. SL får anpassa utdelning efter vilken svårighetsgrad det lagts på och hur gruppen lyckades.

Om någon spelar med sin kampanjkaraktär registrerad i Skynet, se till att XP, missionnummer, m.m. skrivs ner på den och den lämnas in så att den kan uppdateras i databasen. Rapportera även in dödsfall bland kampanjkaraktärer.

## Referenser / Easter eggs

Hela uppdraget är förstås en referens till filmen Aliens ”*I say we take off and nuke the entire site from orbit. It's the only way to be sure*”.

LV-7734, skriv det på en miniräknare och vänd den upp och ner så visar den vart gruppen skickats.

William Hope – Skådespelaren som spelade Lt. Gorman i Aliens.

Paul Reiser – Skådespelaren som spelade Burke i Aliens.

Caroline Henn – Skådespelaren som spelade Rebecca/Newt i Aliens.

Tinian – Ön som bombningsuppdragen mot Hiroshima och Nagasaki utgick ifrån.

Akiyama – Förekom i USCM-kampanjen för BF5, mission 29 som även har använts som backupscenario på Lincon tidigare. Där var det spelargruppen själva som tog med sig aliens till kolonin genom att deras nödkapslar landade där och innehöll aliens.

Även M135 som spelades på Lincon 2014 avslutades med några infekterade nödkapslar som försvann ut i rymden. Så någon återkommande spelare kan möjligen ha varit ansvarig för den nuvarande situationen på LV-7734 i ett tidigare liv.

## Alien / Xenomorph

Data för aliens är inte färdigt, men om du måste ha en siffra använd detta:

Strength 8                      Unarmed 8

Dexterity 8

Toughness 7

Reaction 5

Ingen maxgräns för obeväpnad skada.

Syra har skadevärde ??

Rustning ??

Värden över 5 ger en T12 + överskjutande värde i bonus, t.ex. Unarmed 8 = T12+3.

Skada från närstridsattacker: Diff på stridsslag + Str 8 kan penetrera M3 som finkalibrigt.

Enskilda skott kommer i regel inte slå ut en alien, de måste i så fall träffa perfekt. En automateldsalva med HEAP-ammunition mot huvud eller kropp däremot är i regel dödlig alt. totalförstör den kroppsdel som träffas.

## Spela aliens

Exakta värden spelar egentligen bara roll i enskilda situationer, tex en soldat försöker försvara sig mot en alien som överraskande hoppar fram ur en ventilationstrumma. Tärningsslag kan bli mycket avgörande i sådana situationer och det är helt i sin ordning till en viss del. Men försök hellre att låta den taktiska situationen avgöra helhetsutgången av en strid. Aliens är smarta och de på Akiyama har mött marinkårssoldater tidigare. De vet bättre än att ta strid på öppna ytor med fritt skottfält och kommer föredra bakhåll. De förstår att de kommer ta förluster vid ett frontalangrepp men kommer fortfarande använda det om nödvändigt, tex om gruppen närmar sig drottningen eller om det verkar som att förutsättningarna för ett angrepp snart är på väg att bli sämre. De kommer använda terräng till sin fördel, ta sig fram genom ventilationstrummor och hisscharakter m.m. De lär sig av allt de ser gruppen göra och anpassar sig till det, men de förstår sig inte på all mänsklig teknologi. En nyckel till att klara strider mot dem kommer vara att förändra taktiska förutsättningar på sätt de inte kan förutse. T.ex. öppna en dörr på distans för att ge en tidigare utplacerad sentry gun nytt skottfält, förplacerade sprängladdningar, överraskande aktivera en upphittad APC som de trodde var utslagen.

Kort sagt, gruppen måste hitta på något smart för klara ett större anfall – och även då kommer de inte kunna göra det hur många gånger som helst. Det finns alltför många aliens på kolonin för att marinkåren ska ha någon chans att vinna en ”standup fight”.

Aliens kommer prova mindre anfall först för att testa motståndet/reaktionerna. De kommer även försöka ta enskilda soldater levande genom bakhåll. Men det stora anfallet kommer förr eller senare. Tänk på vad aliens ser/förstår av gruppens agerande, de kommer planera efter det.

Strid mot aliens bör spelas igenom relativt snabbt. Det blir inga skyttegravsscener, de kommer slå till, det kommer vara förvirring och kaos och sen försvinner de igen. Antingen har de uppnått sitt mål, tex tagit någon ur gruppen eller så mötte de för hårt motstånd och kommer försöka hitta ett bättre tillfälle.

# Caroline Henn

Weyland-Yutani Technician, Akiyama colony LV-7734

## Story

Caroline är 29 år och tog tillsammans med sin sambo James erbjudandet om att få vara med och bygga en bättre värld på den för framtiden lovande kolonin LV-7734 i Akiyama-systemet. De gifte sig strax innan avresan, men har ännu inga barn. Hon har jobbat med olika tekniska system, främst relaterat till terraformeringen, men på en så här ”färsk” koloni måste man alltid vara beredd att rycka in där det behövs.

Problemen började strax efter att några nödkapslar landat strax utanför kolonin. En av kapslarna innehöll en främmande organism som sög sig fast på ansiktet på en av kolonisterna som kom ut för att kontrollera. Därifrån eskalerade det hela snabbt. De sista kolonisterna inklusive Caroline och James barrikaderade sig i kommandocentralen i hopp om att marinkåren skulle anlända för att rädda dem. Caroline var inte med de andra just när varelserna anföll, hon var strax utanför för att hämta verktyg. Hon hörde och såg på avstånd hur kommandocentralen översvämmades av en svart massa av varelserna (20+). Hon vet om att de ofta tar folk levande, men inte exakt vad som händer med dem sen. Hon har dock inga illusioner om att James eller någon av de andra fortfarande lever. Så här långt har Caroline visat upp en styrka hon inte själv visste att hon hade genom att inte bryta ihop, utan kämpa vidare och använda alla sina kunskaper för att överleva och gömma sig tills marinkåren till slut dyker upp för att besvara deras nödanrop. Hon kommer fortsätta göra vad hon kan för att överleva och sörja sin make och sina vänner senare.

Caroline har nu suttit gömd i sitt krypin ca 2 veckor. För bara några dagar sedan hörde hon skottlossning från tunga vapen, betydligt tyngre än något som fanns på kolonin. Hon antog att det måste vara marinkåren, men vågade sig inte ut just då eftersom varelserna verkade finnas i närheten. Hon vet vart det kom ifrån, men har inte hört något mer efter den eldgivningen, förrän nu när hon vågat sig ut igen.

## Attributes

Strength	1	Reaction	3	Fear Limit:	8
Dexterity	3	Endurance	2		
Toughness	2	Charisma	4		
Perception	4	Psyche	4		

## Skills

Pistol	1	Shotgun	1	Swimming	2
Melee Weapons	1	Unarmed	1		
Throwing	2				
Driving: Small	3	Driving: Large	3		
Exoskeleton Truck	3	Vacc. Suit	4		
Computer Operation	5	Computer Systems	3		
Electronics	4	Mechanic	3		
Lockpicking	2	First Aid	1		
Science	3	Stealth	2		

## Briefing

En grupp från plutonen har avdelats för ett uppdrag till kolonin på Akiyama II (LV-7734). Ni kommer under detta uppdrag underställas Löjtnant William Hope.

Uppgiften är att genomföra en kärnvapeninsats i syfte att sanera ett ovanligt svårt fall av "bug infestation". Det har florerat en stor mängd rykten om de exakta omständigheterna. Rykten som gett dessa varelser på Akiyama II ett smått legendariskt skimmer genom den ena historien än mer fantastisk än den andra. Ni bör bortse från dessa rykten och inte sprida dem vidare. Kärnstridsspetsarna kommer inte bry sig om vad som finns där nere och det borde inte ni heller göra. Ni ska dit, utplåna allt som rör på sig och hem igen, förstått?

En vanlig dag på jobbet alltså. Det mest spännande som kommer hända på det här uppdraget är att ni får hantera skarpa kärnvapen med våra P-5000 Powerloaders, så håll er i skinnet och klanta er inte, det är dyra prylar.