

URGENT WATCH



AF

David Thorhauge & Morten Lund

MAGX Moose Productions

Krikkif Gamblers

VERSION 2.0
MARTS 2002

f a s t a v a l z o o l

FORORD

Vores egen baggrund for scenariet stammer helt tilbage fra 1996 og et sommerferie-projekt i Krikkit Gamblers. Et par stykker af os havde snakket om at det kunne være ret fedt at få gang i en fortsættelse på en gammel kampagne, hvor vi havde drønet rundt som Navy SEALs i Mekong-flodens delta i 1967-68. Vi forelagde ideen for Morten Gibskov (aka. Henriette), der sagde okay, og sendte os til Bosnien, hvor vi er deployeret (blandt andre steder) nu på 5. år. Det har afstedkommet en del interessante operationer som har taget os til Afghanistan, Jordan, Libanon og et par andre steder der stadig er hemmeligstempleet.

Al grafik i Urgent Watch er lavet med *Adobe Illustrator 9.0*, og layoutet i *Adobe InDesign 1.5* (Version 2.0 dog i *InDesign 2.0*)

Persontegninger af Sigurd Rubech

Scenariet er typesat med *Twentieth Century MonoType Condensed* og **CIRASS** til overskrifterne

Urgent Watch er skrevet med det nye pseudo-komma™ og godkendt af det Svenska Sprögnämnet

© Møse Productions & **MGX**
2001

Situationen er den 18 februar 1991. Vi er seks dage fra starten af landkrigen i Desert Storm. I lige over en måned, fra den 17. Januar har verdens største luftflåde, med over 3.500 fly (heraf omkring halvdelen egentlige kampfly) arbejdet på systematisk at reducere det Irakiske militær til under 50% effektivitet, og om 6 dage, den 24. februar vil H. Norman Schwartzkopf sende over en halv million soldater, med over 4.000 kampvogne ind i Irak og Kuwait for at slutte den næsten halvt år lange besættelse af det lille kongerige, der kontrollerer op imod 20% af verdens kendte olieressourcer.

Imidlertid har der allerede været allierede enheder i Irak længe. Udstyret med ordrer om at rekognoscere bag fjendens linier for at afsløre troppekonzentrationer og deltagelse i jagten på de Irakiske SCUD missiler har engelske og amerikanske specialstyrker arbejdet på at løse deres opgaver samtidig med at de har holdt sig skjult for de irakiske styrker i deres områder.

Selv om de overvejende har stor succes med deres missioner, går det også galt for nogen, som bogen (og nu filmen) *Bravo Two-Zero* vidner om. Men lige så galt det gik for nogen operationer, findes der også spektakulære eksempler på totale succeser, om det så var på opklaringsopgaver for centralkommandoen; på jagt efter de SCUD-missiler irakerne sendte ind over Israel og Saudi Arabien, eller en fingeret landgang ud for Kuwait City (den sidste blev udført af 15 mand i 3 gummibåde!)

Dette er Special Operations, ukonventionel krigsførelse; et job for folk ud over det sædvanlige. Missioner som dem ovenfor er for folk fra enheder som Frømandskorpset, Jægerkorpset, Special Air Service, SFOD Delta og Navy SEALs; mennesker med ualmindelige reserver af viljestyrke, opfindsomhed, mod og fanden-i-voldskhed — de få der har det der skal til for at klare sig 200 kilometer fra de nærmeste venligtsindede styrker, men hele tiden få meter fra fjenden.

Det er dem dette scenarie handler om, og en fiktiv, om end rimelig realistisk, operation; Urgent Watch, der blev sat sammen og gennemført i de sidste dage op til Desert Storm.

Der skal ikke herske nogen tvivl om at genren er moderne Dungeoneering; hvis du laver en hurtig søg-og-erstat i teksten her, er det meget simpelt at ændre irakere til orker, bunkere til dungeons og missionen til et quest uden at der går ret meget af meningen tabt.

Hvis du synes det er en fejl eller mangel, så er vi meget uenige. Charmen ved Special Ops scenarier er netop at der er en klart defineret opgave der skal løses, og at der er nogen oplysningner man kan planlægge ud fra. At der så osse kommer en masse godt rollespil ud af det undervejs mens vi tamper orkerne er det bare en ekstra bonus!

Undervejs i skriveriet har vi brugt en del energi på at sikre os at alt er så historisk korrekt og baseret på fakta som det er muligt uden at skaffe sig en sikkerhedsclearing; Og det er lykkedes os i en højere grad end vi havde regnet med.

Vi har brugt kort fra Defence Mapping Agency, det amerikanske militærs egen kartografi afdeling, og ræset nettet rundt for oplysninger om materiel, enheder deployeringer og begivenheder før og under Desert Shield og Desert Storm, for at have en solid basis. Det er de faktiske enheder der var i aktion i Desert Storm; H2 flybasen findes faktisk; og det samme gør den pumpestation nær ved, som blev gjort til vores våbendepot, ligesom vi mener at der er belæg for at Irak havde masseødelæggelsesvåben (om der så var atomvåben imellem dem er en anden historie! —Iranske krigsfanger fortalte at de havde set et par stykker, men det er aldrig blevet bekræftet).

Omme i appendikset finder du en litteraturliste, komplet med nogen af de websites vi har brugt mest!

Alt i alt har vi haft det ret sjovt med at lave Urgent Watch, og vi håber da at du og dine spillere vil have det lige så sjovt med at spille Spec Ops som vi plejer!

Morten & David

Forside Illustration:

Chenoweth Racing Products FAV [Fast Attack Vehicle] i terræn. Benyttet af US Navy SEALs under Desert Storm, blandt andet under befrielsen af den amerikanske ambassade i Kuwait City

NB: Vi står gerne til rådighed for at besvare dine spørgsmål, forslag og vanvittige ideer. du kan få fat på os her:

David Thorhauge
86 16 21 42

Morten Lund
86 19 11 62
elprez@krikkit.dk

<http://www.krikkit.dk>

INDHOLD

Forord	side 2	Missionsområdet (KL330-5A og omgivelser)	18
Indhold	3	Ved angreb på basen	22
Special Operations —En introduktion til genren	4	Hvad sker der på KL-330-5A	23
Når scenariet starter	5	Spillerne tager affære	25
Briefing	6	Exfiltration	26
Planlægning	9	Debriefing og afslutning	27
Momenter	14	Tak til	28
Deus Ex Machina	17	Litteraturliste	28

APPENDIKS

Scenarie Flowchart	side 29	Kort & Grafik:
Random hit location table	30	Oparea Desert Storm
Combat modifiers & afstand/hastigheds tabel	31	Oparea Urgent Watch [ONC G-4 1990] -SL version
Husreglerne	32-33	SatRec: Area surrounding Iraqi Installation KL330-5A
Opposing Forces -OPFOR (Stats for irakerne)	34-37	-SL version
Radioprocedurer og Slang	38	SatRec Iraqi installation KL330-5A -SL version
ABC krigsførsel	39	Bunker Interiør KL330-5A -SL version
Scud familien	40	

Note: Disse kort findes også i en A3 version til spillerne, med begrænsede oplysninger!

HANDOUTS

Spilpersoner [A3 Foldere]

Sæt af: GURPS Charactersheet + Equipmentsheet, Personelfile, folder m. div. oplysninger [A3]

Lieutenant [JG] Hank Mitchell	US Navy
PO/1 Eduardo Hernandez	US Navy
PO/2 David E. Breen	US Navy
PO/3 Leroy Simmons	US Navy
Major G. E. Pankherst-Taitham	Royal Army
Sergeant-Major Patrick McManus	Royal Army

Varslingsordrer

Ordre til Operationsgruppe, 22. SAS

Ordre til Det. Echo, 3rd plt, SEAL Team 3

Operations Ordre [A3 Folder]

Operationsordre 6 ark

Kort i operationsordre folder

Oparea Desert Storm	[A3]
Oparea Urgent Watch [ONC G-4 1990]	[A3]
SatRec Area surrounding Iraqi Installation KL330-5A	
REF: KH27 #5590873-98643/3	[A3]
SatRec Iraqi installation KL330-5A	
REF: KH27 #5590873-98569/1	[A3]

Andre kort (ikke i operationsordre folder!)

Bunker Interiør KL330-5A	[A3]
--------------------------	------

Handouts

Udstyr (4 ark)

Våben 1
Våben 2 og rationer
Elektronisk og optisk udstyr
Overlevelsese- og andet udstyr

Udleveres til planlægningsfasen

Random Hitlocation table (2 eksemplarer)

Udleveres når det passer dig bedst

Billedreference (4 ark)

Fly -egne
Fly -egne og OPFOR
Køretøjer -egne
Køretøjer -OPFOR
Tænkt som visuel reference, når spillerne møder de relevante enheder

Lastskemaer (2 ark)

FAV
M-1030 HMMWV
Udleveres til planlægningsfasen

Det er en god idé at checke at scenariet er pakket korrekt før du skal køre det, det gør det hele så meget nemmere at holde styr på!

Go' fornøjelse!

-Sofa Telefon Hallo!

Med forfatterne:

David Thorhauge

Den ene af to kroppe der deler samme sind. Har fingrene i Krikkit Con, Fastaval Avisen og mangt andet dynd.

Real life kvalifikationer?!? Han trak 17272 til sæssionen [frinum-mer]

RANG: Lt. Commander

MOS: Ægte NAVY intel-weenie og Officer In Charge, og altså et eller andet sted ham der giver ordrene og derfor står med bæn når der skal fordeles ansvar bagefter. ☹



Morten Lund

aka. Le Zerp/El Prez fra Krikkit Gamblers, og har tidligere skrevet (Bl.a.) "Fidelity, Integrity, Bravery!" (FV96)

Omvandrende leksikon og semi-nord. Har i modsætning til mange andre en god tvilling ved navn Magnus der har været igennem adskillige snigmordsforsøg

RANG: Chief Petty Officer

MOS: Tidligere USMC Force Recon; Nu Pointman og Communications expert, Kort sagt: Snigeren, og ham med den Radioen (og alle de #@%&*! batterier)



Note til vor læser:

Undervejs i teksten her har vi forsøgt at holde os til tre tiltaleformer:

“Vi” & “Vores” (første person flertal) er forfatterne.

“Du”, “Din”, etc (anden person ental) gælder dig, kære læser;

Mens “de”, “dem” og den slags (tredie person) gælder vores helte: Spillerne, og deres spilpersoner! –og i nogen grad irakerne...

Sådan fordeler du spilpersonerne:

Briterne skal helst spilles af to, der kender hinanden. De må også meget gerne være de to mest erfarne spec ops nørder. Majoren bør så gives til den med de bedste lederevner.

Commo'en skal helst kunne lide at tale radiosprog

OIC'en skal gerne kunne lide at lede; uden at der går magttrip i den

Point skal have overblik og koldt vand i blodet.

Det er måske lidt politisk ukorrekt at skrive det, men faktum er at man nogle gange får en dårlig spiller. Denne ville det nok være en god idé at give HVY'en. Han har mindst magt i scenariet så det er en måde at begrænse skaden på.

Spørg dine spillere og brug din egen dømmekraft.

Bemærk!

Lieutenant (JG) Mitchell har adgang til at læse service records for alle amerikanerne, mens begge briter har adgang til alles service records (de er jo fra Operations- gruppen og har haft chancen for at kigge på dem før missionen)

SPECIAL OPERATIONS

Hvad er Special Operations (aka. Spec Ops) egentlig?

Spec Ops er nok den genre der ligger tættest op ad det originale Dungeon Crawl; men i modsætning til D&D, er det hele bundet op på den virkelige verden: Det kan godt være folk stiger i skills, men de får altså ikke flere hitpoints, og man kan stadig blive slået lige ihjel lige så nemt som en første levels kobolt. Husk at Spillerne ikke er supermænd! Der er ikke nogen tvivl om at Spec Ops spilpersoner kan mere end de fleste (det faktum at man helst skal have omkring 300-350 points for at lave en rimelig erfaren US Navy SEAL i GURPS); Men de skal stadigvæk passe på hvad de roder sig ud i, for døden venter rundt om det næste hjørne med lange spidse tænder og tunge våben. (Vores seneste opgave fik os alle sammen slået ihjel, på grund af en fejldisponering og det gik ret hurtigt).

Realismen vægtes meget højt i Spec Ops. Det, der for os er en stor del af charmen ved genren, er netop muligheden for at bruge det rigtige udstyr og den rigtige taktik til at opnå målet. Hånd i hånd med realismen kommer alt grejet: Det er en lige så stor fascination af alt det “legetøj” special styrker har til rådighed som de teknikker de benytter sig af.

Selvfølge er det en genre der tiltaler nørder og semi-nørder: Spec Ops kan være lidt svær at gå til for totale begyndere, og hvis det er tilfældet må du som master hjælpe dem en smule på vej. Et godt kendskab til GURPS er heller ikke af vejen, som et minimum kampsystemet, så hvis du ikke lige har det helt fremme i hukommelsen, er det nok en god idé at læse det igennem igen før du kigger på vores husregler, som står i det næste kapitel –gode Spec Ops spillere vil gøre deres yderste for at udnytte kampsystemet så meget til deres fordel som de kan slippe afsted med. Vi har derfor forsøgt at dreje reglerne i en lidt mere realistisk retning

Gode militære operationer er planlagt ned til mindste detalje og dette gælder også her. Spillerne bør have en god plan for hvad de har tænkt sig at gøre, og hvis de ikke gider planlægge deres operation ordentligt, kommer det med stor sandsynlighed til at slå dem ihjel hurtigt –og det på en spektakulær måde. Indskærp over for spillerne at dette er tilfældet. Det behøver ikke at være så direkte

-EN INTRO TIL GENREN

igen, men forlang at spillerne briefer deres chef om deres komplette plan. Det er en god måde at få dem til at finde huller i deres egen plan, og hvis de ikke selv finder dem, kan du jo skubbe dem lidt i den rigtige retning! Men uanset hvor meget planlægning der er gået forud, står og falder successen af enhver mission med at spillerne er i stand til at tænke hurtigt når tingene begynder at gå galt.

En god plan redder ikke deres røv, men gør den noget mindre udsat –og forhåbentlig har de en plan B klar når plan A falder sammen!

Spec Ops foregår i en ond verden uden det store spillerum for fejl –ret meget ligesom vores egen verden. Men i modsætning til den virkelige verden, drejer det sig her om at fortælle en god historie; og gode historier slår ikke heltene ihjel på side 12. Pointen er: Det er altid rarest at opleve en succes, men succeser kommer ikke ud af ingenting. Hvis spillerne ikke lige er *über-jægerne*, så giv dem en smule slack. Hvis dine spillere derimod er dem der skrev feltmanualen for Commandooperationer, skal du heller ikke have dårlig samvittighed over at smide lidt ekstra bøv! i deres retning.

Det koncept vi prøver at få frem her er: Tilpas udfordringen til hvad dine spillere kan klare; det er svært at gøre ordentligt i et Consenarie, men prøv alligevel! En god ledesnor til hvor godt spillerne er istand til at tilpasse sig, får du ved at bruge én eller flere af de momenter vi har anbragt på vejen til basen.



SAS emblem

First Rule of Special Operations:

There are no rules of special operations
You will use every dirty trick and shortcut in order to win!

NÅR SCENARIET STARTER.

Briterne

Ved scenariets start er begge SAS folkene i Riyadh, Saudi Arabien. Major Pankherst-Taitham er chef og Sergeant Major McManus er senior befalingsmand for operationsgruppen ved den samlede stab for de to eskadroner det 22. SAS har sendt til Golfen. Begge er veteraner fra Falkland og Nordirland. Operationsgruppen har ansvaret for planlægningen af alle SAS operationer i Golfen og har haft en del i formuleringen af planerne for brugen af alle specialstyrker under Desert Shield og Desert Storm.

De to har derfor en god idé om, hvad der er gang i af operationer i hele operationsområdet, og ved derfor hvad det er for en panik der har været i hele staben efter det blev bekræftet at Saddam Hussein har kemiske og biologiske våben. Lige nu har man alt, hvad der ikke direkte skal bruges af Special Forces, SAS og Navy SEALs som støtte til landkrigen, inde i Irak for at lede efter SCUD-launchere og våbendepoter.

For tre dage siden fandt satellit-folkene noget underligt ved en pumpestation 30 kilometer nordvest for Ar Ruthbar i det vestlige Irak. Og panikken blev ikke mindre efter foto-flyene der skulle se på det blev skudt ned. Problemet var at den eneste gruppe man kunne sende ind for at kigge på anlægget blev bumpet over på en anden opgave, som de er nødt til at træne på; og de Navy SEALs der blev taget af den opgave og derfor er de eneste der er til rådighed mangler to mand på grund af en træningsulykke. Men de var hvad der var at tage af.

Så da forespørgslen fra CENTCOM [CENTral COMmand] om en SAS-patrulje eller bare to soldater til rekonogserings missionen kom, så Pankherst-Taitham og McManus chancen for at komme til at lave noget aktivt i Desert Storm (for Pankherst-Taitham muligvis den sidste chance for at komme på aktive operationer nogensinde). SAS har nemlig heller ingen patruljer til rådighed, da de er også i Irak på opgaver. Så Taitham meldte hurtigt McManus og ham selv frivilligt og fik overbevist chefen for SAS' ekspeditionsstyrke om at det ville være utænkeligt at briterne ikke skulle assistere de "hjælpeløse" amerikanere (og at den eneste mulighed var sjovt nok at sende Taitham og McManus).

Da det var gjort var det eneste der manglede så at sende bud efter det personlige grej, modtage varslingsordren og så tage en Jeep et par blokke over til CENTCOMs kommandobunker under det Saudi Arabiske forsvarsministerium.

Amerikanerne

Når scenariet starter sidder sælerne fra Detachment Echo, 3rd Platoon, SEAL Team 3 på USS Tarawa og er trætte af hele verden. Efter at to af medlemmerne i gruppen - næstkommanderende (Jonathan Paynes) og sprængstofeksperten (Michael O'Brian) - kom til skade for 3 dage siden i en fastroping øvelse i Oman (der var en forberedelses øvelse på deres mission) er de nemlig lige blevet sat af den redningsoperation de skulle på i Kuwait City for at sikre den amerikanske ambassade i de første timer af landkrigen.

Fremtiden tegner sort for dem, for det ser ikke ud til at de overhovedet kommer til at lave noget som helst under Desert Storm; så i stedet for at være med fremme hvor der kommer til at ske noget, kommer de sandsynligvis til at se det hele fra sidelinien. Og det værste er at de dumme svin fra detachment Foxtrot har siddet nede i messen og grinset deres røv i laser over at de nu slipper for at sidde som udskiftere.

Netop som det ser sortest ud, kommer en signalgast tidligt om morgenen (klokken 0545 Lokal tid). Han vækker sælerne og giver dem en signalblanket, hvor der står at de skal samle deres grej sammen og melde sig til Centralkommandoen i Riyadh for at få deres endelige ordrer, ASAP (As Soon As Possible) -hvilket har en helt særlig mening for soldater.

Så 30 minutter senere befinder de sig i en af flådens helikoptere på vej ind mod land. Turen ind til Riyadh tager lige over 2½ time, hvorefter der er lige over 3 kvarters kørsel indtil Central Commands hovedkvarter i det Saudi Arabiske Forsvarsministerium.

Det første du som master altså skal gøre er at give spillerne deres varslingsordrer og beskrive, hvordan sælerne kommer fra USS Tarawa til Central kommandoen i Riyadh. Her kommer de ind til Briefingen, hvor de to briter som sagt allerede er. På den måde får de to briter også lidt bedre tid til at læse varslingsordren (og muligvis have lidt tid til at prelære operationsordren).



Major Pankherst-Taitham



Sergeant-Major McManus



Lieutenant (Junior Grade) Mitchell



Petty Officer 1st class Hernandez



Petty Officer 2nd class Breen



Petty Officer 3rd class Simmons

BRIEFING

Når Sælerne ankommer til hovedkvarteret i Riyadh (18. Feb.) er klokken cirka 9:30.

HINT: hvis du har mulighed for det, er det en god effekt at have kortene kopieret over på klar plast, og så bruge en overheadprojector til at vise den grafik der hører med til briefinggen op på et lærred eller endnu bedre en (grøn) tavle.

Det har den yderligere fordel at spillerne kan tegne løs og lægge planer uden at ødelægge alle kortene

Forsvarsministeriets bygning i Riyadh's centrum er en gigantisk kolos - bygget for oliepenge i de sene 70'ere. Ministeriets område er omkranset af en 3 meter høj betonmur og ude på boulevarden er der hastigt blevet støbt en indviklet betonspærring ved indkørslen for at forhindre en gentagelse af selvmordsbomben mod Marinekorpsets kaserne i Libanon i 1982. Der er hele tiden minimum 8 marinesoldater og saudi arabiske soldater i syne.

Efter at have vist deres ordrer til en meget mistænksom sergeant fra Marinekorpset, der checker deres ordrer med en officer på operationsstaben bliver de eskorteret indenfor af en corporal. Bygningen er meget luksuriøs udstyret, med en gigantisk, lys, vestibule hvor et enormt marmor relief viser et kort over Saudi Arabien omkranset af palmeblade. Der er en lind strøm af stabsofficerer der hver har deres små obskure opgaver gennem gangene og korridorerne.

Sælerne bliver vist ned i et auditorium med plads til cirka 40 personer. Det ligger umiddelbart ved siden af det centrale operationsrum, dybt nede i komplekset. Som alt andet i bygningen er auditoriet rigt udstyret; alle pladserne har deres eget bord med en lampe, en mikrofon og plads til notater; siddepladserne er store komfortable lænestole i lyst læder, og akustikken er perfekt. Der er selvfølgelig også et komplet AV-anlæg med en skærm der ville passe godt ind i en mellemstor biograf. Anlægget kan vise video, grafik, data fra operationsrummet inde ved siden af og hvad man ellers kunne ønske sig; og det vil selvfølgelig blive brugt under briefinggen af spillerne

I auditoriet venter

Oberst Jesse Johnson

Chefen for alle specialstyrker i Golfområdet

Løjtnant Kyle Henderson

Johnsons adjutant, der også vil sørge for at skaffe det ekstra udstyr, spillerne vil have fat.

Kaptajn Tyrone Powers

Forbindelsesofficer til 16th SOW [Special Operations Wing] US Air Force, der har kommandoen over alle special operations-fly og helikoptere i området

Major Frank Winthers

Næstkommanderende fra efterretningssektionen ved Central Command;

og endelig

Major Pankherst-Taitham

Chef for operationsgruppen på staben i det 22. Special Air Service

(den ene af de to engelske spilpersoner).

Sergeant-Major McManus

Senior NCO ved operationsgruppen på staben i det 22. Special Air Service

(den anden af de to engelske spilpersoner).

Efter introduktionerne er overstået (af Johnsons adjutant) tager Oberst Johnson ordet og begynder den egentlige briefing:

Den generelle situation

De allierede styrker er stadig i gang med deres opbygning til igangsættelsen af landkrigsfasen af Desert Storm som er sat til at begynde 24. Februar klokken 0100 GMT - 0400 Lokal tid. Landkrigen vil blive sat i gang med mindre de irakiske militære styrker har forladt Kuwait fuldstændigt inden 1500 GMT - 1200 lokal; hvilket mildt sagt ikke ser ud til at ske.

Flyvevåbenet forstærker med luftdelen af Desert Storm på 32. døgn. Målet er at reducere de irakiske enheder i frontlinien til 50% styrke eller lavere. Det anslås at flystyrkerne til dato har ødelagt 35% af alle irakiske kampvogne, 31% af de øvrige pansrede køretøjer og omkring 44% af artilleriet, heraf hoveddelen i det besatte Kuwait og på grænsen mellem Saudi Arabien og Irak. Kort reference: Desert Storm Area of Operations

For øjeblikket er den 101. luftbårne division og den 24. mekaniserede infanteri division i gang med at deployere til startpositionerne for deres angreb ind i Irak, men ellers er alt på plads.

Specialstyrker fra US Navy, US Army og Royal Army foretager operationer bag fjendens linjer, dels for at finde og nedkæmpe SCUDs, dels for at afsløre fjendens positioner og troppebevægelser. Især SCUD-operationerne har krævet en hel del manpower, og der er derfor ikke nogen reserve af specialstyrker at tage af til den operation spillerne er ved at blive sendt ud på.

Netop SCUD missiler og risikoen for at de kunne have atomare, biologiske eller kemiske sprænghoveder er fortsat en stor kilde til uro i hovedkommandoen. Så længe de allierede styrker er samlet i deres forholdsvis små opmarchområder, er de ekstra sårbare over for angreb med masseødelæggelsesvåben, for slet ikke at tale om muligh-

Vi vil gerne lægge op til at der er et lettere anspændt forhold mellem briterne og amerikanerne. Briterne mener på deres side at de selv er bedre soldater, og amerikanerne er hjælpeløse uden alt deres elektroniske grej og dyre fly.

På deres side mener amerikanerne sikkert at briterne er arrogante og for selvsikre. Og hvad skal den gamle fis af en major på deres mission? -er der ikke noget skummelt ved det?

Endelig er det kun Hernandez af amerikanerne der har været i kamp for, mens begge briter kæmpede på Falkland i 1982. Briterne er bestemt ikke imponerede over at skulle afsted med så uprovede folk.

eden for at Saddam vil bruge sådanne våben imod civilbefolkningen i Israel eller Saudi Arabien. Israel presser stadig på for at få nedkæmpet SCUD-launcherne og har gentagne gange truet med at gribe til våben selv, hvis Central kommandoen ikke kan stoppe SCUD-angrebene. Det menes af mange, at hvis Israel var gået ind i krigen ville alliancen med de andre arabiske lande være faldet fra hinanden; Hvilket bringer ham til kernen af den operation som han vil briefe spillerne på nu:

URGENT WATCH

For tre dage siden, den 15. januar, opdagede en satellitfoto-analytiker i USA en interessant ting: til trods for at flyangreb havde klippet den store POL rørledning [Petrol-Oil-Lubricants] der løber vest fra Bagdad ud til flybaserne H1, H2 og H3; var der bemærkelsesværdig aktivitet ved én af de installationer man regnede med var en pumpestation på rørledningen. Til at begynde med sendte man bare oplysningerne videre, men efter at man har fået bekræftet at Saddam Hussein har biologiske-, kemiske- og måske atomvåben, er der ikke nogen der har lyst til at tage en chance på det område.

Derfor sendte man to engelske Jaguar-fly ind på en fotorekognosering i nat, med det resultat at den ene blev skudt ned, mens den anden fik ødelagt sine kameraer af et near-miss og kun med nød og næppe nåede tilbage til sin base i Saudi Arabien.

Konklusionen man har draget er den at der muligvis er mere til det anlæg end man lige kan se på overfladen (hvorfor skulle det ellers være så godt forsvaret?); Og eftersom man ikke kan få billeder derfra via satellitter på grund af vejret, er den eneste løsning at sende nogen derind og se på det direkte. Efterretnings sektionen i Centralkommandoen arbejder med den teori at installationen enten er et kommandocenter eller et værksted/lager for SCUD missiler.

Her overrækker Løjtnant Henderson folderen med missions ordren til Løjtnant Mitchell

Missionen er meget kort beskrevet som følger:

Task Force Nimrod, som spillernes gruppe er blevet navngivet, skal indenfor 24 timer deployere dybt ind i Irak til et område omkring 10 km syd for H2 flybasen der ligger 340 km vest for Bagdad. Deres primære objektiv (formål/opgave) er at foretage en rekognoscering af installationen, der har fået katalognummeret KL330-5A. Nimrod skal fastslå hvad der er for operationer der foregår på KL330-5A og afdække om disse operationer

udgør en trussel mod allierede operationer eller civile i operationsområdet (Saudi Arabien, Kuwait, Israel og Irak).

Nimrod skal opnå det primære objektiv ved at oprette en Observations Post [OP] inden for visuel rækkevidde af installationen, observere den og hvis det ikke er nok til at afsløre hvad der foregår derinde, foretage en inspektion på nært hold, hvilket inkluderer en infiltration på selve installationen.

Hvis det viser sig at operationerne på basen udgør en trussel vil det være Nimrod's opgave at forberede og eventuelt lede eller udføre et decideret angreb på installationen. Beslutningen om hvorvidt der skal angribes vil blive truffet af central kommandoen når Nimrod har løst deres primære opgave og fundet ud af hvad der foregår på KL330-5A.

Nimrod skal så vidt muligt udføre sin opgave uden at blive opdaget indtil et eventuelt angreb. Dette er af to årsager: for det første ønsker Centralkommandoen ikke at irakerne skal vide noget om deres evne til at sende specialstyrker ind bag frontlinien; og for det andet vil irakerne sikkert tage forholdsregler omkring KL330-5A hvis de ved at Nimrod er i området.

Missionen skal være sat i gang inden midnat, og skal være afsluttet inden starten på landkrigen, den 24. klokken 0400 lokalt, eftersom de fleste af de faciliteter der skal støtte spillerne vil blive sat på andre opgaver.

Efter de indledende ordrer giver Oberst Johnson ordet til Major Winthers der derefter vil briefe spillerne på hvad der sker i området omkring operationsområdet

De informationer man har på KL330-5A er:

Signal Efterretning

Der er ikke blevet sporet nogen radiosignaler eller anden elektronisk kommunikation fra KL330-5A. Hvilket gør det svært at estimere hvor meget personel der reelt er stationeret på installationen og hvad de laver der.

Foto og Satellit rekognoscering

Der foreligger ikke nogen fotografier af installationen der er nyere end 3 uger, på grund af lavt skydække i området og så selvfølgelig på grund af at den sidste rekognosceringsmission ikke fik noget materiale med sig ud. (Disse billeder er udleveret til spillerne i folderen med missionsordren). Ud fra hvad man kan se på billederne har man estimeret bemanningen til at være på cirka 10 mand.

POL: Petrol-Oil-Lubricants
 Olieprodukter der er nødvendige for at holde militært isenkram kørende og flyvende. POL er således én af de faktorer der er væsentlige at tage højde for når man planlægger en kampagne mod en modstander; hvis det lykkes at nægte modstanderen brug af POL-ressourcer vil alt benzin-drevet udstyr (kampvogne, lastbiler, fly, etc.) være ubrugeligt efter et stykke tid.

Nimrod: efter 1. mosebog, kapitel 10 vers 9 hvor han nævnes som en "vældig jæger for Jahve's ansigt" egl. Ivrig Jæger

Militære forkortelser

OPAREA: OPerations AREA
 OPLAN: OPerations PLAN
 SIGINT: SIGnals INTelligence
 SATREC: SATellite RECognosaince
 HUMINT: Human INTelligence

Andre efterretningskilder:

JSTARS

JSTARS: Joint Surveillance Target Attack Radar System: Endnu eet af supervåbenene fra Golf krigen. JSTARS er en ombygget Boeing 707, der er udstyret med en radar der kan opfange køretøjers bevægelser på jorden i op til 450 km's afstand]

Radar bånd fra JSTARS afslører at der er sket en stigning i trafikken til og fra installationen siden starten af Desert Shield og siden Desert Storm. Der er tilsyneladende ikke noget fast mønster i trafikken, ud over at køretøjerne vil ankomme i grupper på 2 til 4 og derefter kører igen i løbet af 1-3 timer. Disse bevægelser sker altid mens stedet er uden for observation af satellitter. I løbet af de sidste 10 dage er der blevet talt 4 sådanne konvojer til installationen.

Menneskelige kilder

Irakiske soldater der blev taget til fange efter kampene ved Khafji har indikeret at den Irakiske hær råder over biologiske våben (Nilfeber, Ebola og Bacillus Anthrax), Kemiske våben (Klor, VX, Sarin) og et mindre antal Atom sprænghoveder. Oplysningerne om Atomvåben har ikke kunnet bekræftes uafhængigt og betragtes som løse rygter af efterretningssektionen; Hvorimod truslen fra biologiske og kemiske våben tages meget alvorligt. (se også Appendix om ABC krigsførsel)

Skadesrapport

Installationen er ikke tidligere blevet angrebet, eftersom POL-rørledningen er blevet afskåret længere inde mod Bagdad, og installationen derfor ikke burde være operationel.

Fjendtlige enheder i området

Militær Politi

(Eksakt enhed ukendt) Stationeret på H2 flybasen. Anslået styrke: reduceret kompagni størrelse; omkring 100 mand. Udstyr: let infanteri (ingen tunge våben) lastbiler og jeeps. Anslået mission: bevogtning af H2 flybasen.

Infanteri, Motoriseret

2 bataljoner fra 96. Infanteri Regiment. Anslået Styrke 450 mand. Udstyr: Tungt bevæbnet infanteri med BTR-70 pansrede mandskabsvogne, få tanks. Anslået Mission: Bevogtning af Ar Ruthbah samt patruljering af grænseområderne mod Jordan og Syrien. Tilstand: Generelt God. Enheden er spredt ud i området nordvest for Ar Ruthbah og forventes at kunne skifte mission i løbet af 72 timer

Infanteri, Mekaniseret

2 Bataljoner fra 233. Infanteri Regiment. Anslået Styrke: 500 mand. Udstyr: Tungt bevæbnet Infanteri med BMP-2 infanterikampvogne, enkelte T-72 tanks. Anslået Mission:

Bevogtning af grænseområdet ind mod Saudi Arabien, samt reserve styrke til at imødegå et angreb ind i Irak fra Saudi Arabien/Kuwait. Tilstand: Enheden er deployeret i en stærk forsvarsstilling, og foretager kun begrænset patruljevirkomhed i området omkring sig. Enheden er fuldt forsynet, og forventes at kunne skifte position med 24 timers varsel.

Kampvogne

12. tankregiment, 56. tankdivision (Hammurabi), Republikanergarden. Anslået Styrke: 700 mand omkring 150 T-72 kampvogne plus omkring 75 andre pansrede køretøjer. Anslået Mission: Strategisk reserve til at imødegå Allierede angreb mod Irak/Kuwait. Tilstand: Elitestyrker; Udemærket forsyningsniveau. Enheden ser ud til at kunne flytte sig med 12 timers varsel.

Efter den umiddelbare briefing er overstået, vil Oberst Johnson rejse sig og bekendtgøre at spillerne har auditoriet til rådighed indtil den store eftermiddagsbriefing klokken 1500, og at han forventer at få et komplet brief på spillernes planer inden klokken 1400, eftersom han skal have noget at briefe General Schwartzkopf med inden da.

Oberst Johnson afslutter briefinggen med den følgende bemærkning: Han og alle andre er udemærket klar over at sælerne på egen hånd ikke er oppe på den størrelse der er nødvendigt for denne operation, og normalt ville man ikke blande to enheder af så små størrelser; men spillerne er de eneste der er til rådighed med øjeblikkelig varsel, og det vil være for risikabelt at flytte andre operationer. Derfor er man blevet enige med SAS om at siden de amerikanske styrker leverer hovedparten af mandskabet og alt udstyret samt at det er længe siden majoren har været på en reel operation, vil Lt.Jg. Mitchell have kommandoen over gruppen, men han rådes til at lytte grundigt til hvad Major Pankherst-Taitham har at sige.

Tilbage i auditoriet er nu spillerne, Kaptajn Powers og Løjtnant Henderson. Og nu skal de 'bare' have banket en missionsplan sammen.

Ud over at være Johnsons adjutant vil Løjtnant Henderson fungere som forsyningsofficer, det vil sige at det er ham spillerne kan spørge om specifikt grej de gerne vil have med. Henderson vil også have en liste over grej som han ved er tilgængeligt. Vi har lavet listen så komplet dækkende som vi har kunnet komme af sted med, og herunder også taget hensyn til om effekterne på listen var tilgængelige på det tidspunkt.

Enhederne er markeret på kortene over operationsområdet



Militærpoliti kompagniet, der er stationeret på H2 er i virkeligheden Reaktionsstyrken for KL330-5A.

Efterretningerne er heller ikke helt rigtige med hensyn til udstyr, for de har altså 3 infanterikampvogne.

Se Reaktionsstyrken på side 21 for flere oplysninger

Hvis der er noget fjollet spillerne vil have kan du med fordel slå dem i hovedet med at det ikke er noget der er på lager; det vejer for meget, eller at det simpelthen ikke står på listen (den sidste skal kun bruges i nødstilfælde).

PLANLÆGNING

Planlægningen af en mission som denne vil med garanti ikke foregå som en lineær proces. Egentlig prøver man (den trænede) at planlægge det hele i omvendt rækkefølge. Man vil først finde ud af hvordan man vil løse selve opgaven, så skal man finde ud af hvilket udstyr man skal bruge til det. Derefter skal man finde ud af, hvad man gør, hvis tingene ikke lige går som det det var planlagt (f.eks. at man bliver opdaget eller angrebet) og hvilket udstyr man skal bruge til det. Nu har man alt for meget udstyr at slæbe på, så nu skal man finde ud af, hvordan man kommer hen til missionsobjektivet. Dette begrænser igen hvor meget man kan have med, og altså hvor mange forholdsregler, man kan tage. Endelig skal man huske at planlægge hvordan man vil komme hjem igen —igen med forholdsregler og alternative planer.

Hver gang man kommer hen til næste punkt vil man være nødsaget til at ændre noget af alt det man havde planlagt i punktet før. Så det er i det hele taget ret rodet. For at du som SL kan bevare overblikket har vi valgt at skrive om planlægningen i kronologisk rækkefølge (næsten), og altså ikke nødvendigvis i den rækkefølge dine spillere vil planlægge det i. Det vil så være op til dig (og nok også tiden) hvor meget hjælp du vil give spillerne, men vi anbefaler nu at du ikke siger for meget og lader dem løbe ind i alle planlægningsblindgyderne selv... det er nu engang sjovest.

Spillerne har fået deres missionsordre på dette tidspunkt; når selve briefing er overstået, og de skrider til planlægning, er det på tid at du lader dem få de papirer der har med deres udrustning at gøre (handouts: Våbenskema, udstyrsskema og lastskemaer til FAV og HMMWV). Hvis det er erfarne spillere kan det være en idé først at give dem Lastskemaerne for FAV'en og Hummer'en, hvis de vælger disse som transportmiddel (igen dit kald).

Udstyr

Det er vigtigt at du indskrænker overfor spillerne at de skal have vand og rationer nok med hele deres mission, og helst et par dage ekstra. Dertil kommer resten af deres overlevelsesusdstyr (radioer, uniformer, soveposer, presenning, etc), som også er essentielt for at de kommer levende hjem igen. Endelig kommer vi til det som spillerne sikkert starter med: Våben og ammunition.

Husk ellers at gøre dem opmærksomme på at de skal være istand til at slæbe deres udstyr (eller i det mindste have det på deres køretøjer, hvis de tager nogen med).

Gør dem opmærksomme på at når de tager afsted fanger bordet; hvis det ikke står på listen, er det ikke kommet med, Slut! —og hvad der er langt mere interessant; de skal bære på det alt sammen!!

Det er vores erfaring med en opgave som den her at hvis du ikke slæber på minimum 90-120 lbs så er der noget du har glemt! (alene vand og mad til 4 dage er op imod 60-70 lbs hvis du er til fods!)

Man har det med at ville have helt afsindigt meget udstyr med på en sådan mission, så her er det vigtigt at understrege, at de selv skal bære deres lort. Hvis de er i bil er de lidt bedre stillet, men de skal stadig selv bære alt det, de vil have med i OP'en (biler fylder for meget i landskabet til at man kan snige sig så tæt ind på fjenden, som en OP'er).

Husk på at spillernes egen vægt skal regnes med som last på bilernes lastskemaer

En af de ting, du nok bør minde spillerne om, er spørgsmålet om de vil have ABC-dragter og andet ABC udstyr med (se Appendiks om ABC krigsførsel)

Hvem skal slæbe på hvad?

Det må de selv finde ud af. Men det SKAL være præcist noteret. Det er normalt sådan at man har missionsrelevante udstyr som passer til ens speciale (radiomanden har radioen, satellitradioen og ekstra batterier, våbenspecialisten har ammunitionsbælter, spejderen har termisk sigte, etc) men eftersom det kan betyde at der er nogen der får en meget tungere oppakning end andre, gør man altid forsoget på at få det hele fordelt så ligeligt som muligt.

Mobilitet i missionsområdet

Der er som nævnt to måder spillerne kan være mobile på i missionsområdet:

De kan enten gå selv, hvilket har den fordel at de ikke er nær så synlige i området, men den ulempe at de ikke kan have så meget udstyr med og ikke er i stand til at flytte sig ret hurtigt hvis noget går galt. De kan også vælge at tage et par køretøjer med, hvilket betyder at de løber en lidt større risiko for at blive opdaget på ét eller andet tidspunkt. Til gengæld har de en langt bedre chance for

Good military operations consist of 90% planning and 10% execution
—US Army

Hvis spillerne spørger efter M4 rifler med RIS [Rail Integrating System] —en snedig anordning der tillader at man kan sætte sigtemidler, lasersigter, håndtag og lignende på sin riffel som var det et andet Meccanosæt —Så var det altså ikke kommet i tjeneste endnu på det tidspunkt. (Snedige nisser i SOCOM havde tænkt tanken, men længere var de ikke nået).

Stats for HMMWV'en og FAV'en finder du på lastske-maerne i handout sektionen.

at komme væk i en fart, og de kan have langt mere udstyr med sig.

Spillerne har adgang til to typer amerikanske køretøjer der kan bruges til opgaven:

FAV [Fast Attack Vehicle]



FAV'en er i bund og grund en opgraderet strandbuggy (den bliver også bygget af Chenoweth Racing Products, der lever af den slags). Den er designet til lynhurtige angreb og opklaringsmissioner og blev købt i 1988 af US Navy for at give SEALs et landtransportmiddel. FAV'en har plads til tre personer, hvoraf den ene sidder i et løftet sæde bagerst i vognen, hvorfra der er et godt udsyn. FAV'en kan bevæbnes med op til 3 maskingeværer (heraf 2 tunge maskingeværer eller granatkastere) og den kan have op til 1500lbs nyttelast. FAV'en er meget mobil i terræn og larmer ikke alt for meget.

M-1030 HMMWV [HumVee]



M-1030'en er en strippet version af US Army's standard jeep. M-1030 eller HumVee'en/Hummer som den bliver kaldt kommer i et utal af varianter (over 30 ved sidste optælling). Den som er interessant her er den rå transportversion, der har fået fjernet taget (for at gøre den nemmere at skjule) og installeret et beslag så der kan monteres et let eller tungt maskingevær eller granatkaster midt i vognen. HMMWV'en er ikke helt så hurtig som FAV'en, men den har de samme gode mobilitetsegenskaber i terræn, flytter en kører og 3 passagerer og er i stand til at slæbe hele 5100lbs (2,3 ton!) last, hvilket skulle være mere end rigeligt. HMMWV'en kommer malet i en standard sandfarve der passer godt ind i omgivelserne i en ørken.

På grund af den korte forberedelsestid vil der ikke

være mulighed for at lave ændringer til køretøjernes udrustning.

Insertion/Extraction

Da det i bund og grund er en hastemission er der ikke tid til at gå eller køre hele vejen.

Kaptajn Powers fra 16th Special Operations Wing (SOW) kan stille en enkelt MC-130H Combat Talon (Special Operations fly) eller en enkelt MH-53J Pave Low III (Special Operations helikopter) til rådighed for gruppens indsættelse i missionsområdet (Og senere eksfiltration/redning, forudsat missionen er udført inden landkrigen er starten den 24. hvor de vil få travlt med alle mulige andre opgaver)

Spillernes primære problem bør være at komme frem til missionsområdet uden at være blevet opdaget af irakerne samtidig med at de får det udstyr de har behov for bragt frem.

MH-53J [Pave Low III]



Helikopteren kan flyve meget tæt på terrænet (lavere end ti meter) og kan stort set vende på en tallerken. Den kan dermed komme tættest på målet uden at blive opdaget. Til gengæld har den hverken lasteevne eller plads nok til at de kan have køretøjer med. Det vil altså sige at de skal marchere mellem 15 og 30km (Minimum!), hvilket vil tage dem 1-2 døgns taktisk march med fuld oppakning. Dermed kommer de at bære alt deres udstyr selv. Det vil så indebære at de ikke kan have alt for meget af det tunge grej, som Stingers, antitank missiler, maskingeværer og hvad de nu end ellers gerne vil have... så som vand. Hvis det vigtigste er ikke at blive opdaget er det nok et godt valg at bruge Pave Low III.

MC-130H [Combat Talon]



SAS har udviklet en variant af Land Roveren der er unikt egnet til opklaringsoperationer i ørkenen. Den går under navnet Pink Panther—en speciel variant af Land Roveren, med ekstra tanke, beslag til 3 maskingeværer og en interessant sandfarve der med tiden falmer til en højt usmagelig, men sælsomt effektiv, lyserød.

Hvis Briterne spørger efter Pink Panthers er der desværre ikke nogen tilgængelige eksemplarer, da de alle sammen er inde i Irak på sightseeing, old chap!.



Herc'en kan bære langt mere end PAVELOW III og gøre det dobbelt så hurtigt, men i ørkenområder flyver den i 15-30 meters højde, og det er jo ret højt i forhold til PAVELOW'en. Derudover kan Herc'en ikke dreje ret skarpt i denne højde; Dvs. en drejeradius på ca. 1½ km. Altså fylder en U-vending hurtigt 3 km. Derfor kan Herc'en ikke komme så tæt på målet som en helikopter og stadig undgå at blive opdaget og beskudt. Den store bæreevne kunne man bruge til et køretøj (eller to), så man ikke selv skal bære alt det grej man nu skal bruge på missionen.

(Se Appendikset Fly for flere oplysninger)

Spillerne har altså adgang til to køretøjer, der kan bruges til at liste sig ind i et ørkenområde med: HMMWV og FAV. Disse to kan begge landes fra fly med faldskærm (LAPES). Der er maksimalt plads til to FAV'er eller HMMWV'er eller en kombination af de to i en Combat Talon, og da Powers ikke kan levere mere end én Combat Talon begrænser det hele sig naturligt (spillerne er her jo heller ikke for at besætte Irak egenhændigt, vel?)

LAPES

[Low Altitude Parachute Extraction System]



Deployeringsmetode, hvor last op til 6 tons pakkes på en speciel palle, der er udstyret med en bremsefaldskærm. Pallen anbringes i et transportfly, der foretager en anflyvning i 2-5 meters højde, med agterrampen slået ned. Bremsefaldskærmen udløses, og den trækker pallen ud af flyet. Pallen er designet til at opfange det meste af energien fra faldet, så udstyret forbliver intakt. LAPES bruges fortrinsvis til køretøjer, eftersom affjedringen optager den sidste energi. Køretøjet skal lige igennem et kort check før det kan tages i brug efter dropet.

Efter man har rullet LAPES-pallerne ud over agterrampen stiger Herc'en i 15 sekunder for at nå minimumshøjden for faldskærmsudspring, hvor personel springer med staticline faldskærm (faldskærmsløseren er bundet fast til flyet, så faldskærmen folder ud med det samme) af sidedøren. De vil så lande 700-900 m fra pallerne. Det er ikke tilrådeligt at opholde sig i et køretøj når det bliver LAPES-dropet. Det er ikke spor behageligt...

På kortet over operationsområdet er der indtegnet forskellige zoner for LAPES og helikopterlandsætning [LZ]. De zoner er en indikation af hvor tæt på missionsområdet kaptajn Powers er villig til at planlægge insertion for spillerne. Hvis spillerne vil landsættes tættere på anlægget, vil Powers argumentere med at flyet/helikopteren i så tilfælde er stort set sikker på at blive opdaget af fjenden, hvilket unægtelig vil gøre det sværere for spillerne at fuldføre deres mission. Grunden til at der kun er angivet zoner syd for missionsområdet er at det er for risikabelt at flyve rundt om området og at terrænet nord for missionsområdet ikke er velegnet til LAPES operationer.

Hvor skal de anbringe deres OP?

Kriteriet for hvad der gør en Observations Post [OP] god er simpelt: Man kan se det man skal kunne se uden selv at blive set. Derfor er det ofte (men ikke altid) smart at placere en OP på et højedrag, eller som et minimum, i tæt terræn. Yderligere gør man altid en indsats for at skjule sin tilstedeværelse ved at camouflere sine køretøjer (typisk efterlader man dem også et stykke væk, ude af syne) og opretter en hovedlejr der er skjult, hvorefter man opretter en eller flere fremskudte observationsposter så man ikke så nemt bliver opdaget.

Der er fire åbenlyse steder at placere en OP. Disse er de tre høje, i området. Her har irakerne anbragt 3 luftværns køretøjer (de tænkte den samme tanke), og i det stenede terræn der ligger syd/sydvest for installationen. Spillerne må selv finde ud af hvor de vil have deres OP eller OP'er og hvor de ellers vil anbringe sig. De skal dog passe på at de ikke spreder sig så meget at de ikke kan støtte hinanden.

Hvordan vil de udføre deres mission?

Spillerne er blevet pålagt at finde ud af hvad der foregår på installationen. Muligvis kan de afgøre det bare ved at observere stedet udefra, men det er nu ikke særlig sandsynligt, så det næste logiske skridt er at de skal tættere på, og måske helt ind på selve installationen. Det er ret svært at planlægge på forhånd, men én eller anden generel plan for hvordan de kommer derind er sikkert en god idé.

Hvordan kommer de hjem igen?

Spillerne skal her huske, at de ikke må efterlade noget dyrt high-tech udstyr der kan falde i fjendens hænder. Ergo; de skal have alt deres skrammel med hjem. Det, de ikke kan tage med hjem, skal ødelægges og graves ned så det ikke lige bliver fundet med det samme.

Opsamlingszonerne (LZ på kortet), hvis spillerne er til fods (eller har mistet deres biler) er de samme som for landsætningen; det vil sige at spillerne kan ringe efter helikopteropsamling når som helst, men det vil tage mellem 2 og 4 timer for en helikopter at nå frem, og det er kun i nødstilfælde at den vil komme tættere på missionsområdet end de zoner for landsætning der er tegnet på kortet.

Hvis spillerne er i bil må de belave sig på at de minimum skal ud forbi LAPES zonerne og være i et område hvor der ikke er nogen fjendtlige enheder i nærheden, før flyverdrengene vil bare overveje et pickup. Men hvis der kan findes et tilstrækkelig fladt område er der i princippet ikke noget i vejen for at en Combat Talon kan lande og samle spillerne og deres køretøjer op. Desuden har begge typer køretøjer rækkevidden til at tage turen direkte syd til grænsen til Saudi Arabien til f.eks. Ar'ar eller Turayf.

BRIEFBACK!!!

Når spillerne er blevet færdige med deres planlægning vil Oberst Johnson dukke op igen, for at blive briefet på hvad spillerne har lagt af planer. Johnson vil kommentere på planen og stille opklarende spørgsmål, men vil i det store

hele stole på at spillerne ved hvad det er de laver. Endelig skal Lt.Jg. Mitchell skrive under på at have modtaget og forstået ordren!!!

Formålet med briefback'et er to ting: dels er det sådan man gør den slags, for at man er sikker på at alle har check på hvad der skal ske, og for det andet får du et klart overblik over hvad du skal planlægge med at bruge af elementer videre i scenariet.

Og så går det ellers derudaf, ud i den store farlige verden.



Vigtigt!!!

Hvis du kører dette scenarie på en con, eller på anden vis indenfor en tidsgrænse; så pas på at der ikke går for lang tid med at planlægge og vælge udstyr. Hvis du har 6 timer, må planlægningen ikke tage mere end en time til halvdelen, maks!

DEPLOYERING

Denne scene er stort set bare en virkeliggørelse af, hvad der blev planlagt under briefing, men er samtidig din store chance for at få stemningen ordentlig an

Efter briefing bliver spillerne kørt ud til lufthavnen og fløjet til en flybase inde midt i Saudi Arabien hvor de har eftermiddagen (fra kl.17.00) og den tidlige aften til at få deres udstyr på plads og pakket og til at få noget søvn før de tager af sted.

Flybasen er et støjhelvede, med omkring 200 kampfly der hver flyver 2 eller 3 missioner hvert døgn, så der er altid operationer igang. Spillerne bliver afleveret ved en afsides liggende hangar hvor der står en Combat Talon og en Pave Low III parkeret, væk fra nysgerrige øjne. Deres besætninger trisser lige så stille rundt og beskæftiger sig med diverse vedligeholdelsesopgaver men de har ikke travlt på nogen måde. Øvre i hjørnet af hangaren står et lille stereoanlæg med et par større højtalere og spiller en spøjs blanding af soul, pop og rap.

Det meste af spillernes grej ankommer per helikopter fra Riyadh to timer efter de selv er ankommet ved (19-tiden).

Hvis spillerne tager FAV'er eller HMMWV'er med, ankommer de ved 20-tiden, hængende under hver sin store CH-53E Sea Stallion helikopter; hvorefter spillerne kan checke dem igennem og få pakket alting op på LAPES paller og eftersat deres egne faldskærme.

Hen over eftermiddagen og den tidlige aften bliver vejret mere og mere overskyet, og det begynder så småt at regne i byger af 2-5 minutters varighed.

Kort før klokken 22:30 stiller spillerne an til afgang fra flybasen. Her møder de besætningen på deres fly, der hurtigt gennemgår flightplan'en med spillerne; Sammen med et hurtigt sikkerhedskursus, der stort set består af:

- 1: Hvis det går galt kommer det til at gå hurtigt, og i den højde vi er i, kan I ikke nå at springe ud.
- 2: Lad være med at pille ved noget
- 3: La' SÅ VÆR' med at pille ved noget!
- 4: Toiletet består af en spand med låg øvre i hjørnet —og den er også brækposen!
- 5: HUSK at spænde låget på efter brug!!!

Derefter tager de afsted ud i den mørke nat; til 2½ times flyvning i meget lav højde. Turen tager længere end den ville hvis man fløj i en ret linie, fordi besætningen flyver en snørklet kurs for at forvirre eventuelle observatører på jorden. Turen er ikke specielt behagelig; det er småkoldt, det larmer og ryster, og flyet/helikopteren er i konstant bevægelse uden noget forudsigeligt mønster. Besætningen i lastrummet består af 4 mand; en Loadmaster og hans 3 assistenter. De har hele tiden travlt med at checke op på lasten og se til at alting nu er som det skal være. De er allesammen udstyret med store trådløse hovedtelefoner med mikrofoner, som de konstant kommunikerer i. De er klædt i camouflaageuniformer magen til spillernes. Besætningen er absolut i godt humør; de joker med hinanden og spillerne og synger med på den James Brown musik der kører over deres hovedtelefoner.

Endelig, *endelig* kommer de frem til deres landingszone. Hvis spillerne er i bil og derfor flyver i en Combat Talon, sker der følgende: spillerne er et par minutter i forvejen blevet opmærksomme på at flyet er begyndt at flyve langsommere end før, ligesom et større batteri af lyde har bekendtgjort at piloten har slået flaps og landingsstellet ud. Loadmasteren kommer hen og gør opmærksom på at der er to minutter til dropzonen, så det er nu de skal gøre sig klar til springet. Derpå slukker én af assistenterne lyset og åbner for agterrampen, hvilket betyder at der nu larmer endnu mere og at der er et gabende sort hul agter, hvor man svagt kan skimte terrænet der ræser forbi meget nær ved foden af rampen.

Spillerne få besked på at stå til (stille sig op på række, checke deres faldskærme, og sætte krogen fast i en wire der løber langt væggen), og holde sig ude til siden. Derpå gør alle besætningsmedlemmer sig fast med solide stroppe så de ikke kommer til at forlade flyet før planlagt.

På nær Loadmasteren tager de stilling bag den bagerste LAPES palle og i det øjeblik loadmasteren giver tegn, begynder de at skubbe pallerne ud over rampen. Når pallerne er ved at nå kanten af rampen trækker loadmasteren i det håndtag på pallen der udløser bremsefaldskærmen – hvorpå pallen prompte forsvinder ud i mørket. Begge pallerne er ude over rampen i løbet af 15 sekunder.

Derpå stiger flyet i 15 sekunder, hvorpå spillerne får ordren om at springe ud. Springet er en brat opvågning; fra et halvvarmt fly hænger de nu i en bidende vind og er hastigt på vej ned i mørket. Landingen er ligeså pludselig, men hvis spillerne klarer et DX-rul lander de sikkert og husker at rulle rundt. Så nu kan de se deres fly, der drejer

tilbage mod syd og forsvinder i mørket.

Fornemmelsen af at være alene er overvældende et øjeblik, men så er der et hav af opgaver der skal løses:

De er nu landet og skal skjule alle spor efter sig. Dvs. faldskærmene, skal graves ned. Indsamling af ting de muligvis har tabt, alt muligt andet... de skal kort sagt rydde op. Hvis de har brugt LAPES skal køretøjerne kontrolleres og pallerne også graves ned.

Hvis spillerne er blevet landsat per helikopter, Sker der ikke andet end at de får 1 minuts advarsel, hvorefter helikopteren sætter ned, og de løber ud over agterrampen. Så skal der ikke andet til end at de skal organisere deres grej, få checket denses omgivelser og komme afsted.

Klokken er 02:15; det er bæltermørkt, småkoldt og det regner en smule... kort sagt: lad os så komme igang!

Nu kommer den lange køretur eller gåtur op til basen. Her skal de passe på ikke at køre/gå forkert. De må helst ikke blive set eller hørt, hverken fra jorden eller fra luften.

På turen op til KL330-5A anbefaler vi at du indsætter ét eller flere af de momenter der står beskrevet i næste kapitel. (se også Flowchartet i appendiks) alt efter hvor lang tid de har brugt på planlægning.

Turen op til basen skal helst tage dem minimum en dags penge, så de ankommer til området om natten til den 20.

Vi anbefaler at indsætte Jaguaren og/eller Oplæringskøretøjet som minimum.



MOMENTER

Jaguaren

Inden de når til KL330-5A finder spillerne vraget af den Jaguar, der blev skudt ned under fotorekognoseringsmissionen. (Nævnt af Oberst Johnson i briefing)

Spillerne finder Jaguaren liggende på en let skråning, pegende væk fra KL330-5A. Flyet er en én-sædet jagerbomber af typen Sepecat Jaguar fra 54 Squadron, Royal Air Force. Maskinen er malet i en støvet gul camouflage, og bærer markeringerne ZX304 og FE i hvid skrift på skroget. På næsen, under cockpittet på venstre side er der malet en blond pinup i en temmelig udfordrende posur med titlen: Desert Jane. Interessant nok er blondinens ansigt blevet fjernet af et sprængfragment, der er kommet ud gennem skroget.

Flyet ligger lænet til højre i sandet. Det mangler haleroret og har en masse fragment huller efter det missil, der detonerede meget tæt på halen. Flyet lækker stadig Jet brændstof (JP4: Jet Propellant 4). Der er derfor nu en mindre pøl af brændstoffet, og det stinker langt væk. Med mindre de laver en critical failure vil de vide hvad der lugter af. Flyet har ramt en sandbakke i en lav vinkel og er skredet de sidste 50 meter. Fra bakken og hen til flyet er der spredt en hulens masse vragrester. Noget kan identificeres som landingsstel, droptanke, rorflader, stykker af skroget; Andet som kamera pod'en og hvad der nu ellers kan tænkes at falde af et kampfly.

I sandet ligger en 100% intakt AIM-9L Sidewinder (varmesøgende luft-til-luft missil) Sidewinderen er armeret (det blev den da den faldt af den våbenstation den var monteret på) men vil ikke gå af med mindre nogen begynder at pille for meget ved det. I så tilfælde starter raketmotoren, hvilket ikke bliver rart for nogen der står lige foran eller bagved, og fise afsted hen over ørkenen, indtil den brager ind i en sandbakke et par hundrede meter væk, og eksploderer i et lille skarpt knald (ingen Hollywood her!) og smider om sig med fragmenter.

Piloten sidder stadig i cockpittet, og ved nærmere inspektion kan man se et lille hul bag på hjelmen. Dette er fra et fragment, der har slået piloten ihjel næsten omgående. Fragmentets bane kan spores, da der er et tilsvarende hul ind i cockpitdækslet. Om piloten er død er ikke til at afgøre umiddelbart

I cockpittet er der et billede af pilotens kæreste (Ok, det er en kliché, men sådan er jagerpiloter faktisk).

De interessante ting ved stedet er:

- Piloten har stadig sine IFF [Identification, Friend or Foe] koder, navigationskort og radiokoder på sig. Disse er i pilotens højre lår-lomme og må under INGEN omstændigheder falde i fjendens hænder. Spillerne kan se kortene hvis de kigger ind i cockpittet; og vil blive klar over papirernes status hvis de klarer et IQ-rul
- Katapultsædet er ikke gået af, men det er armeret, og skaden fra missilet og landingen har betydet at sædet vil gå af ved den mindste forstyrrelse. Det gælder også hvis de forsøger at flytte piloten. Det vil sige at der lyder et skarpt knald da startladningen smider cockpitdækslet 30 meter væk, og en anden ladning driver sædet de første 5 meter op. Derefter tændes rakettrinnet, der sender sædet ca. hundrede meter op i luften som en anden faldskærmsrakket; alt sammen på lige over 3 sekunder.

Hvis katapultsædet går af sker tre ting:

- 1) Den person, der udløser sædet bliver forbrændt af den raket, der driver sædet (2D6 flashburn, plus at tøjet bryder i brand på et rul 7 eller mindre, for yderligere 1d6-1 i runden, kan slukkes på et rul på DX-3),
- 2) Brændstoffølen antændes (hvilket leverer 1D6+2 burn damage i runden til dem der står i følen) og
- 3) Pilotens nødsender tændes. Det sidste indebærer, at der vil øjeblikkeligt blive igangsat en CSAR (Combat Search And Rescue) mission efter den tabte pilot. Det



vil blive en opgave for en eller to helikoptere af den tunge slags (mindst to miniguns hver) plus en stak støttefly; en MC-130 Combat Talon (måske endda den spillerne fløj ind med), et par F-16 udstyret til at nedkæmpe luftforsvar og et par F-15 Eagles som topdække..

—Det her betyder også at enhver iraker (og alle andre) indenfor 10km af stedet (15km+ om natten) har set sædet blive skudt af og vil komme drønende for at se hvad der foregår (og de tager sikkert nogen våben med sig også).

Opklarings kampvogn

Opklarings kampvognen er en nedgravet BMP-R —en opklaringsvariant af BMP'en. Den er forsøgt beskyttet og skjult ved at blive gravet ned på bagsiden af en bakke.



Det eneste, der stikker op, er egentlig en halvanden meter lang antenne, og måske en lille smule af tårnet. Inde i BMP'en sidder der seks mand og rovkeder sig. De har måske siddet der i de sidste to-tre dage og holdt øje med deres enheds flanke uden at der er sket en skid. De seks mand er: 4 besætningsmedlemmer og 2 spejdere. Forskellen er i praksis ingen: de bruger alle stats'ene for infanterister. Men i en anden situation ville de to spejdere være dem, der kravlede frem op rapporterede, hvis det blev for farligt at køre BMP'en tættere på en eventuel fjende. BMP-R'en er fra opklaringskompagniet i det regiment, der er tættest på der hvor den bliver fundet (den kan jo sættes ind overalt) Hvis de støder ind i den om natten, kan antennen kun ses med termografisk. Dette (altså at antennen er varm) betyder, at kampvognen er i gang med at sende eller at den lige har sendt.

Problemstillingen er så: Er spillerne blevet opdaget, eller er de ikke. Det er ikke nødvendigvis bestemt om de er, men hvis man vil være sikker på at der ikke bliver sendt meldinger om dem, bliver man jo nok nødt til at destruere Opklaringskøretøjet —men så efterlader man jo spor!!

Hyrdepigen

Hyrdepigen indsættes bedst når spillerne er kommet frem til missionsområdet og har etableret sig i OP'en. Hun er

ca. 11 år gammel og taler ikke andre sprog end Arabisk (ikke engang ja eller nej på engelsk). Hun er fattigt klædt og med sig har hun 17 geder.

Hele idéen er naturligvis, at hun går ind på det område, hvor spillerne camperer. Spillerne skal så helst undgå at blive set, skyde hende, lede hende væk eller måske prøve at snakke hende til fornuft (og held og lykke med dét!).

Det her er en af de momenter, der virkelig lægger op til rollespil og er en fantastisk test af spillernes nerver. Du skal derfor helst sørge for, at de sidder midt i et dilemma, hvor de må til at finde ud af, om de er kolde nok til at slå en helt uskyldig lille pige ihjel. Hvis spillerne ikke har tænkt sig at gøre andet end at ligge helt stille og håbe på at de ikke bliver set, skal de stresses. Måske har en ged lugtet spillernes mad og forlanger at få noget... f.eks ved at gumle i en af spillernes patruljehat.

Death from above

Her er en af de mindre vigtige og en smule begrænsede momenter. Det kræver at spillerne har FAV'er eller HMMWV'er med.

Momentet går kort og godt ud på at to A-10'er [Det er amerikansk doktrin at man aldrig flyver mindre end to fly ad gangen på en mission] kommer drønende og skyder en af spillernes køretøjer i meget små stykker.



For at dette moment virker skal spillerne opdage A-10'erne i god tid, og have en chance for enten at smide rød røg eller kalde dem op på radioen, så de ikke straffer spillerne. Ellers må de hellere forlade køretøjet eller skyde A10'en ned (hvis altså de har taget Stingers med; A10'en er LIGEGlad med alt under 12,7 mm over det hele og op til 30mm på udsatte steder —og den kan godt æde 2-3 stingere uden at blive sløvet synderligt..)

Det kan være smart at minde spillerne om, at det KUN er USA, der har A-10'ere. Der sker ikke noget ud over dette. Dette er for at fortælle spillerne, at der er noget, der hedder friendly fire, altså at samme side skyder på sig selv. En yderligere begrænsning på dette moment er, at det kommer til at koste en masse tid af scenariet fordi der skal samles op på hvad der er gået tabt.

Under spiltesten mødte spillerne BMP-R'en fordi de kørte i en groft og lavede en stor lyd. BMP'en holdt omme bag en bakke nærved.

Spillerne gik en smule i panik, da de to spejdere kom ned af bakken til dem, så de nedkæmpede besætningen og vognen. Som en snedig løsning for ikke at blive afsløret, nedkaldte de bagefter flystøtte på BMP'en og et tank-kompagni i nærheden

Der er stats for BMP'en i OPFOR appendikset

A-10'en er et amerikansk antitankvognsfly. Den er bevæbnet med en 30mm gatling kanon med nedsat skudkadence (2000 skud per minut). Dette våben bruger ammunition med depletet uran og kan skille selv den bedst pansrede kampvogn fuldstændigt ad

A-10'en er ikke ligefrem kendt for sin skønhed, og kaldes i daglig tale for "Warthog", eller Vortessvinet.

A-10 Callsigns:
Rancher 3-1 & 3-2, eller
Bullfrog 1-1 & 1-2

Under kampene ved Khafji blev 24 US Marines dræbt, da en A10 tog fejl af deres LAV25 og en BTR80, hvorefter den prompte åbnede ild. Et andet eksempel var da to Cobra kamphelikoptere, på den første nat af Desert Storm, nedkæmpede 4 engelske Challenger tanks med Hellfire missiler, fordi de troede at de var T-72 tanks.

Hver ting anbragt i den angrebne FAV eller HMMWV er ødelagt på et rul af 9 eller mere... 30mm skud gør meget grimme ting ved udstyr, især når der bliver skudt 30 skud i sekundet), spillerne skal fra nu af gå, da det er ret umuligt at være seks mand i én bil.

Måden at overleve dette mødet med Warthog'en på er at smide rød røg nord for stillingen [se operationsordren's appendix; Spillerhandout] eller at kommunikere med A10 piloterne over radioen.

Hind'en

I samme stil som A10 momentet er Mi-24 Hind'en, som du finder nærmere beskrevet i OPFOR appendix'et. Hind'en dukker pludseligt op bag en bakke og spillerne bliver nødt til at nedkæmpe den. Længere er den egentlig ikke. Og dog; hvis IAF (Iraqi Air Force) mister en Hind helikopter, uden at man har mødt fjendtlige fly, eller den ligefrem har fået sendt en radiomelding ud, kommer der helt sikkert nogen kørende eller flyvende for at finde ud af hvad der skete. Reelt set er det i spillernes interesse at de ikke gør noget med mindre de tydeligt er blevet opdaget.

Hind'en er noget af et imponerende syn; Den er godt 18 meter lang og vejer op imod 10 tons. Samtidig har den et arsenal af våben der gør selv velvoksne kampvogne misundelige

Lufttrafik

Hvis der ikke er tid til enten A10 eller Hind (også, hvis en eller begge af momenterne er brugt) er det nok bare en gang imellem at beskrive nogle fly, der drøner hen over

himlen, lyden af jettfly. bare de karakteristiske kondensstreger på himlen eller lignende. Dette giver ekstra stemning og sørger for at spillerne passer på... specielt hvis de hører helikopterlyde (kun fjendtlige helikoptere arbejder i området, altså med få undtagelser). Det er oplagt at lade den fjendtlige lufttrafik have retning til eller fra H2.

Rent historisk var irakerne ikke i stand til at generere mere end 10-15 daglige flyvninger over Irak efter den første uges luftkrig. Til gengæld var H2 og H1 de flybaser der slap billigst fra bombardementerne, og de to leverede de fleste af de flyvninger der rent faktisk fandt sted. Det her betyder også at langt det meste af hvad spillerne ser af flyvninger indtil de kommer op til KL330-5A vil være fra de allierede styrker.

Krigens spor

Lad fra tid til anden spillerne løbe på en udbændt irakisk kampvogn, jeep eller helikopter/fly vrag. Der er også masser af andre tegn; rester af missiler, bomber der er blevet smidt uden at eksplodere, spor efter kampvogne og lastbiler, etc.; rationspakninger fra irakiske soldater —der er masser af muligheder. Der er jo krig i området. Operation DESERT SHIELD kører for fuld tryk og i det område hvor spillerne er på vej har de allierede flystyrker delt området op i små områder på 5x5 kilometer, kaldet killboxes, hvor en sektion (2 eller 4) allierede jagerfly så har fået frit slag til at angribe hvad der passer dem.



DEUS EX MACHINA

Som et moment af en noget anden slags præsenterer vi:

Den Israelske Åbning:

Bemærk: Israelerne her er ikke nogen du skal bruge med mindre du har goood tid, eller spillerne er fuldstændig på dybt vand (hvordan man så end kommer det i ørkenen). Hvis det første er tilfældet kan du lade Israelerne dukke op som besværlige rivaler, der i værste fald kan blive modstandere (f.eks. hvis spillerne prøver på at få dem til at opgive deres forehavende). Hvis det andet er tilfældet kan de dukke op kort før spillerne kommer i rigtig slemme problemer, eller, alternativt mens spillerne er i slemme problemer; og hjælpe vores helte med at redde dagen.

“Israelerne” er en 8-mands patrulje fra Sayeret Tzanachanim [Sej-a-ret Tan-sjan-nim], IDF. De er den Israelske variant af Jægerkorpset, med speciale i opklaringsopgaver under ørkenforhold. Ligesom spillerne er israelerne på jagt efter irakiske masseødelæggelsesvåben og især SCUD-launchere. De har rent faktisk allerede fundet og nedkæmpet to launchere, hvis der er nogen der spørger.

Israelerne er umådelig kompetente og har skills der er på højde med SAS'erne. De er dygtige, snedige og kan overtales til at hjælpe spillerne med hvad de nu har for. De er også veteraner fra et utal af opgaver i Libanon og andre steder som de ikke vil snakke om. Der er kort og godt ikke den ting de ikke ved om missioner i ørkenen.

De er desværre også selv klar over hvor dygtige de er, og vil sandsynligvis gøre et forsøg på at snige sig ind på livet af spillerne — de er kort og godt nogen smart-arses.

Når lederen af den Israelske patrulje bliver præsenteret for Major Pankherst-Taitham, vil de genkende hinanden fra et kursus i Ørkenkrigsførsel som Majoren afholdt for 3 år siden i Negev ørkenen i Israel. Majoren vil huske Løjtnant Herchel Schwartz som en glimrende taktiker og kompetent leder, hvilket bakkes op af hvordan hans patrulje opfører sig: alle de Israelske soldater har komplet check på hvad de andre laver og det er sjældent at Løjtnant Schwartz er nødt til at give en direkte ordre; Resten af patruljen har simpelthen forudset hvad han vil.

Udstyr

Israelernes udstyr er stort set lig spillernes; De bruger M16 og M4 rifler; har en enkelt Karl Gustav dysekanon og et par maskingeværer. De har et par gode radioer, en enkelt håndholdt GPS modtager, Men kun 4 sæt lysforstærkende sigter (AN/PVS-4) til deres våben, og kun

et enkelt termografisk sigte. Ligesom Briterne klarer de sig tilsyneladende fint uden alt den teknik Amerikanerne har med sig. Deres uniformer er ensfarvede i modsætning til spillernes mønstrede. De er kørende i to lette opklaringskøretøjer, RBY mk 1, der egentlig bare er glorificerede åbne Jeeps med let pansring til alle sider. Hver Jeep har monteret et maskingevær i midten af vognen, og der er ville være plads til et par ekstra mand i vognen hvis ikke det var for alle de ekstra forsyninger de har med.

Men hvordan er de kommet ind i Irak?? Det er stort set almindelig kendt at Mossad er nogen ret snedige typer og det er i al ubeskedenhed lykkedes dem at smugle de to opklaringskøretøjer ind i Syrien i en almindelig container, for derefter at udnytte den livlige trafik der var til Irak for derefter at deployere ud i ørkenen. Denne patrulje er bare én af flere der er i “SCUD-lommen”, som den vestlige ende af Irak blev kaldt fordi SCUD missiler var i stand til at ramme Tel Aviv og resten af Israel fra den del af området.

Patruljen:

Vogn 1

Løjtnant	Herchel Schwartz	M16
Korporal	Ruben Rosemeyer	M16/M203 (kører)
Specialist	Asher Hirsch	M16 (Radiomand)
Menig	Joshua Goldstein	M60E3

Vogn 2

Sergent	Mosche Avram	M16
Korporal	Ibrahim Snir	M16/M203 (kører)
Specialist	Joachim Epstein	M60E3 /M3 Dyse
Menig	Benjamin Straus	M16 (Ass. Radiomand)



DF [Israeli Defence Force]
Det israelske forsvar.

Israelerne pressede flere gang under Desert Shield på for at få lov til at angribe mål i Irak, men blev holdt ude af frygt for at israelsk indblanding i konflikten ville få de arabiske lande i alliancen til at gå deres vej, eftersom ingen af dem politisk ville kunne forsvare at kæmpe på samme side som Jøderne.

Deres tilstedeværelse her er ren spekulation, men bestemt ikke usandsynlig

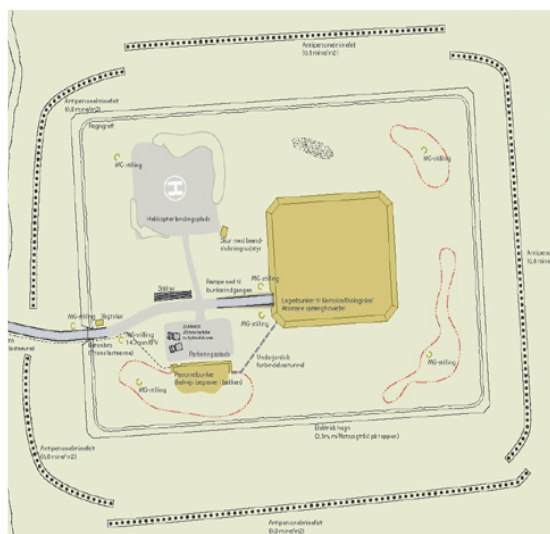
RBY mk 1

MISSIONSOMRÅDET (KL330-5A og omgivelser)

Når spillerne endelig er nået frem, og har fået etableret deres OP, kommer tiden til at få kigget nærmere på installationen og få syn for sagen. Observation af KL330-5A og dens omgivelser vil afsløre en del som ikke var kendt i fovejen. Lad spillerne bruge noget tid, helst en dag eller mere på at observere anlægget og finde ud af hvad de kan på afstand. På et eller andet tidspunkt kommer tiden til at rykke nærmere, men deres overlevelse der afhænger i høj grad af om de har gjort deres forarbejde ordentligt og har et ordentligt billede af hvad der foregår.

Spillerne skal også huske at rapportere hvad de finder til CENTCOM i Riyadh. Fra deres ende vil CENTCOM forvente oplysninger om hvad der sker på basen, presse på for at spillerne finder ud af hvad der sker indenfor. Før de vil autorisere et luftangreb vil de som et minimum vide noget om bunkernes beskaffenhed og hvilket luftforsvarsværker der er i området, eftersom man er meget lidt interesseret i at miste flere fly.

Installation KL330-5A (et nummer der er sat på anlægget af Sattelit-folkene) er ikke en pumpestation for det Irak-



iske militærs POL-rørledninger, men derimod et lager for biologiske, kemiske og atomare våben. De sprænghoveder der er opmagasineret i våbenbunkeren er alle sammen optimeret til anbringelse på SCUD-familien der fra området omkring KL330-5A kan skyde missiler hele vejen til Israel, og langt ind i Saudi Arabien. SCUD-familien er ikke berømt for deres præcision, med en akkuratess på mellem 900 og 3000 meter, men med kemiske, biologiske og til nød atomare våben er de udmærkede til at beskyde byer og større troppekonzentrationer, med massive tab til følge. SCUD-familien er med andre ord et terrorvåben. Der er ikke nogen missiler stationeret på KL330-5A, men de gemmer sig i området omkring installationen, og vil dukke op for at få udleveret deres sprænghoveder, umid-

delbart før affyringen, men mere om det senere! (se SCUD
 appendikset for oplysninger om SCUD B, Al Hussein, Al
 Hijarah og vores hemmelige supermissil)

Terræn & vej

Terrænet omkring KL330-5A er ørken. Overfladen består af kompakt sand med ret høj bæreevne med spredte sten der varierer i størrelsen fra grus til en nævefuld. Lejlighedsvis er der en smule spredt vegetation i form af mindre buske og små klynger af græs. Landskabet bliver gennemløbet af et netværk af smeltevandsflodlejer; Wadi'er. Wadi'er er kendetegnet ved at have stejle sider, og en forholdsvis stenet bund (fordi smeltevandet fra forårs- og efterårsregnen så at sige 'skærer' sig ned i overfladen). Det kan af disse årsager blive svært at få køretøjer ned i og op af Wadi'erne. Midt på vinteren i 1991, hvor vejret gennemgående var dårligt, med tæt skydække og regnbyger, vil der være en smule vand på bunden af små Wadi'er, og en smule mere i de større Wadi'er. Dette betyder at spillerne ikke skal bekymre sig for meget om støvskyer fra deres biler (hvis de vælger at køre i wadi'erne), men samtidig også at de vil efterlade spor, hvis de ikke gør noget for at skjule dem. Selvfølgelig betyder det også at irakerne er mindre synlige når de er i fart.

Vejret er som sagt ikke det mest inspirerende: Overskyet med skybase i 75 meters højde, drivende regnbyger, vind på op til 5-10 meter per sekund (god blæst) og temperaturer mellem 3 og 11 grader. Det er surt at være ude i, men til gengæld er der ikke de store chancer for at de opdagede på stor afstand.

Visuelle forhold

Forudsat der er en fri sigtelinie derhen kan man se omkring 8 kilometer i fuldt dagslys. Hvis det regner falder dette til omkring 3 kilometer (med de mængder af regn der falder under operationen). Imidlertid er der lige det faktum at jorden er rund og at terrænet ikke er fladt. Stående på overfladen er horisonten omkring 5 kilometer væk, hvilket bliver til lige omkring $1\frac{1}{2}$ -2 kilometer, hvis man ligger ned. Hvis man kommer op i højderne skal der faktisk ikke ret meget til for at man kan se ret langt. Allerede 30 meter oppe er horisonten 10km væk, så der er det de atmosfæriske forhold der sætter grænsen.

Våbenbunkeren

De "specielle sprænghoveder" er anbragt under behørig bevogtning i den store bunker i midten af installationen, i 3 store tryksikre kamre, sådan at giftige udslip ikke vil slippe ud i området, så længe trykdørene er forsvarligt

lukket. Der er to indgange til våbenbunkeren der rager 3 meter op over overfladen: på den vestvendte side er der en rampe der fører fra overfladen og 8 meter ned over en strækning på 20 meter. Rampen er bred nok til at en lastbil kan komme ned ad den. For enden af rampen (8 meter nede) er der en stålport stor nok til at en lastbil kan køre igennem. Den betjenes inde fra bunkeren i et kontrolrum, hvorfra man også styrer den indre port. Indgangen og rampen kan forsvares fra kontrolrummet, hvor der er et skydeskår (-7 på skill for at ramme ind igennem det) og udløser til to retningsbestemte miner, der fuldstændig dækker indgangen og porten. På grund af faldet på rampen, er det ikke muligt at se porten mens man står på overfladen, men mindre man er indenfor hegnet rundt om basen. Data'ene på Claymores finder du i OPFOR appendikset.

Den anden indgang til våbenbunkeren er gennem en cirka 25 meter lang tunnel, der går fra underetagen af personelbunkeren til våbenbunkeren. Tunnelen er forseglet i begge ender med en luftsluse, der kan lukkes hermetisk for at forhindre giftige udslip. Porten og dørene er lukket, med mindre der er nogen der er i gang med at flytte noget igennem.

Selve Våbenbunkeren er konstrueret af 8 meter tyk, armeret beton med et specielt panserlag i midten, der betyder at almindelige bomber ikke vil være i stand til at gennemtrænge betonskallen, og ødelægge hvad der er inden i bunkeren. Den eneste mulighed der er for at ødelægge bunkeren med et luftangreb, vil være at slå hul på trykdørene (der ikke er bygget til at holde til den slags belastninger) med én eller flere 2000 pund laser-styrede bomber, for derefter at sætte ild på resterne med napalm. Det betyder to eller flere angreb fra vest med laserstyrede bomber og napalm kanistre.

Alternativt er der ikke andet for end at vores helte er nødt til at trænge ind på området og bunkerne for at ordne sagerne på egen hånd. (det er også næsten nødvendigt for at de kan opfylde deres missionsobjektiver!)

Personelbunkeren

Mandskabet på basen er indkvarteret i den mindre bunker i det sydvestlige hjørne af basen. Bunkeren rager 2½ meter op over overfladen, men er halvvejs begravet i en bakke. Personelbunkeren er inddelt i 2 etager. De vigtigste elementer er som følger: øverste etage: Kommandohavendes kontor (med den ene direkte telefonforbindelse til omverdenen, og telefonforbindelse til udvalgte steder til resten af basen); vagtstuen, for alle soldater der ikke lige

er på vagt i øjeblikket; våbenkammer og generatorrum. Nederste etage: indkvartering for de menige og befalingsmænd og en tunneladgang til Våbenbunkeren.

Adgangen til bunkeren sker gennem en metaldør på den nordlige side. Døren kan sprænges op med sprængstof, men personlige våben vil ikke kunne gøre den noget. I modsætning til våbenbunkeren er personelbunkeren ikke bygget til at modstå mere end et mellem tungt artilleriangreb. Det er meget tvivlsomt om spillerne er i stand til at gøre noget grimt ved bunkeren i det hele taget, men et luftangreb vil kunne smadre den uden større problemer. Du finder en plan over bunkerne i appendikset.

Helikopterpladsen

På den anden side af vejen, modsat personelbunkeren, ligger en helikopterlandingsplads, bygget op af store betonplader, med blå kantlys for hver meter. Pladsen er halvvejs sandet til, men er stadig mere end rigeligt stor nok til at en helikopter kan lande der uden problemer. I det sydvestlige hjørne af helikopterlandingspladsen står et lille skur, der indeholder to små trækvogne med brandslukningsudstyr. Der er ikke noget som helst andet at bemærke om pladsen.

Indhegning og spærringer

Grusvejen fra landevejen ind til basen løber hen over en bro, der spænder over en 3 meter bred og 1,2 meter dyb wadi. Broen er lavet af armeret beton og har en bæreevnen på 8 tons (hvilket svarer til en middelsvår lastbil, eller lette pansrede køretøjer). Umiddelbart til venstre for vejen løber en telefonledning fra basen til H2 flybasen 9 kilometer mod nordvest. Ledningen er gravet delvist ned 1 meter fra vejkannten, men kan spottes på —4 på vision. Når man kommer over broen er der cirka 20 meter hen til porten ind til basen, hvor et skilt forkynder at stedet hører under det Irakiske Energiministerium. Umiddelbart inden for porten står et vagtskur i mursten, hvor der er plads til at to vagter kan sidde. En felttelefon har forbindelse til kommandantens kontor i personelbunkeren. For at komme videre ind gennem porten skal man over en mindre bro der har en bæreevne på 7 tons. Adgangsvejen til basen og vagtposten er dækket af to maskingeværstillinger. Hele basen er omkranset af et 2½ meter højt trådhegn, med pigtråd på toppen (Se forsvarsværker)

Camouflage

Der er blevet gjort et par ting for at få installationen til at ligne den pumpestation den officielt er. De er udelukkende kosmetiske, og vil næppe holde til mere end en hurtig visuel inspektion. Det primære formål med camouflagen

USAF havde faktisk en bombe der ville være i stand til at slå hul på våbenbunkeren

Da man begyndte at planlægge bombekampagnen, indså man at der ikke var nogen bomber der ville kunne ødelægge Saddam Hussein's hovedkvarter i Bagdad.

Så i al hast fandt nogen ingeniører på at tage nogle gamle 14 tomers løb fra flådekanoner, fylde dem op med sprængstof, og sætte finner og et laserhoved på dem. på den første våbentest drøede bomben igennem 12 meter beton og fortsatte 200 meter videre ud i ørkenen; en stjerne var født.

Bomben fik betegnelsen GBU-123 og kælenavnet Deep Throat. Der blev bygget 10 bomber der allesammen blev brugt i bombekampagnen op til landkrigen.

Men, måske, hvis spillerne *virkelig* har brug for det, kan der findes én til ét eller andet sted?

er at snyde de amerikanske satellitter, og tilfældige forbi-passerende (hvem det så end skulle være).

Et skilt på porten ind til anlægget hvorpå der står at området hører under det Irakiske Energi Ministerium (på arabisk og engelsk)

De to Unimog-lastbiler på parkeringspladsen er malet i Energiministeriets grå farver, men har beholdt deres regimentsmærker og nummerplader på kofangeren, så de er til at genkende hvis man kommer tæt nok på. Hvis spillerne kommer helt tæt på dem, vil det også kunne ses at de har fittings til at montere et let maskingevær ved den luge der er i taget.

En stor stak metalrør er blevet anbragt uden for rampen ned til våbenbunkeren i et forsøg på at få det til at se ud som om der foregår noget rørarbejde på anlægget. En nærmere inspektion af rørene vil afsløre at de er halvt gennemtærede, og ikke har noget der bare ligner den tykkelse der er nødvendig for at kunne bruges til højtryks olierørledninger.

Som en sidste forholdsregel for at ingen skal opdage at der foregår mere end der egentlig bør på en pumpestation, har irakerne sikret sig imod radioaflytning ved i stedet at trække en nedgravet telefonledning fra personelbunkeren til H2, så der ikke er nogen radiosignaler at opfange.

Irakerne har oplysninger om de amerikanske satellit-omløbsbaner, og ved derfor hvornår der kan blive taget billeder af dem. 3 minutter før disse tidspunkter vil en sirene lyde, og langt hoveddelen af vagterne går indenfor, mens dem der stadig er udenfor gemmer deres våben, så de ikke umiddelbart ligner soldater. Nu er vejret i området mens missionen står på ikke ret godt, så dette er en ren reflekshandling fra irakernes side; ikke desto mindre har det været effektivt, eftersom NSA's fotorekognoscerings-afdeling ikke tror at der er mere end måske 8-10 mand stationeret på anlægget

Anlægget har rent faktisk en garnison på 28 mand, fordelt på én officer (kaptajn), 3 sergenter og 24 menige. De er delt op i tre skift, så der altid er 8 menige og én sergent på vagt, og yderligere 9 mand der er vågne. Delingen kommer fra Hammurabi divisionen i den republikanske garde, elitesoldater i den irakiske hær, og yderligere alle sammen veteraner fra krigen mod Iran. De er veludstyrede til deres opgave, og har adgang til det nyeste udstyr, irakerne råder over. De er dog ikke særligt tungt bevæbnede, med raketstyr, medium (7.62mm) maskingeværer og et enkelt tungt MG som det tungeste skyts.

Forsvarsværker

Ved siden af al camouflagen, har basen også en række installationer, der skal gøre det nemmere for vagtstyrken (og reaktionsstyrken) at forsvare basen imod angribere. Disse installationer er anbragt i lag der skal stoppe eller kanalisere en fjende i en retning, hvor man nemmere kan bekæmpe dem.

Det yderste lag består af to minefelter på hver side af grusvejen og skal kanalisere køretøjer hen over broen, hvor de vil være nemmere at bekæmpe. De to yderste minefelter består af en blanding af anti-tank miner og anti-personel miner, med en gennemsnitlig tæthed på 0,8 anti-tankmine per kvadratmeter, hvilket giver en sandsynlighed på lige omkring 15% for at et givent køretøj vil ramme en anti-tank mine for hver ny m2 man kører ind i. På samme måde er der gennemsnitligt 0,8 personelminer per kvadratmeter, hvilket giver omkring 8% chance for at en soldat vil træde på en mine for hvert skridt (og de samme 15% chance for at en bil vil udløse en personel mine) Se OPFOR Appendiks'et for oplysninger om miner

Lag nummer to består af yderligere 5 minefelter med personel miner, der skal fungere som en barriere mod infanteri. Minetætheden er også her 0,8 mine/m2, men feltet er her omkring 5 meter dybt, hvilket giver 8% per m2, og lige omkring 43% chance i alt for at træde på en mine, hvis man krydser lige over.

Det tredje forsvarslag består af et 2½ meter højt trådhegn med nato-pigtråd på toppen. Hegnet er svagt strømførende (hvilket vil kunne anes i et infrarødt sigte om natten, på -2 til skill), hvilket tjener til at alarmer vagterne, hvis der er noget der kommer i kontakt med hegnet, fordi den samlede elektriske modstand i hegnet dermed bliver ændret. Det er imidlertid ikke en særlig effektiv metode, der højest vil opdage at man rører ved hegnet i ét ud af 3 tilfælde. Til gengæld kommer der også en del falske alarmer (fra smådyr, regn, etc.) så vagterne vil ikke komme løbende med det samme med mindre der er en grund til at de skulle forvente at der er nogen i området. Inde bag ved hegnet løber en 2 meter dyb og 2 meter bred dræningsgrøft, som man også er nødt til at forcere.

Inde bag ved dræningsgrøften ligger det inderste værn. Dette sidste lag består af forberedte kamppositioner ("MG-stilling" på kortet over basen) med hvert sit RPK-74 lette maskingevær, en felttelefonlinie ind til kaptajnens kontor, 3 faldskærmsblus, 5 håndgranater og 10 ekstra magasiner til AK-74 riflerne. Dog er den stilling der

Det er ikke meningen at minefelterne skal være synlige på spillerernes kort. Normalt ville det ikke være til at spotte miner uden at bruge en minesøger, men spillerne skulle gerne have en chance for at se minerne, hvis de begiver sig ind i minefeltet. Når miner har været gravet ned i længere tid, har jorden over dem en tendens til at synke sammen, hvilket giver en serie af små depressioner i overfladen som man kan spotte på -4 til skill (husk modifiers for afstand).

Hvis spillerne kommer kørende er rullet på -6 (på grund af rystelserne) plus modifiers for hastighed

Alternativt vil en rul mod tactics på -2 afsløre at det er normalt for irakerne at lægge miner rundt om vigtige installationer

Igen er pointen at spillerne gerne skulle have en reel chance for at opdage faren før de er midt i det. Du kan eventuelt lade en spiller træde på en mine der så ikke fungerer (tæmdsatsen er rustet fast).

dækker porten og portvagten udstyret med et KPV 14.7 mm tungt maskingevær med 500 skud klar ammunition og 2000 ekstra anbragt i stillingen (markeret på SL-versionen af kortet over basen) Disse positioner bliver dækket over hver gang der er ved at komme en Satellit ind over basen, og eksistensen af dem er derfor ikke kendt på forhånd.

Om dagen er der altid minimum 4 mand ude omkring på basen, og de bevæger sig i par. De resterende soldater på vagtholdet sidder enten inde i personelbunkeren eller bemander kontrolposten ved porten eller nogen af de maskingeværstillinger der er rundt om på basens område. Om natten vil der være en vagt på stillingerne på hvert hjørne, og disse vil være udstyret med primitive natsigter (lysforstærkende). De tager deres job alvorligt nok til at der ikke er nogen af dem der sover, og samtidig er der 2 hold á 2 vagter, der patruljerer rundt om i lejren, mens sergenten opretholder overblikket fra kaptajnens kontor i personelbunkeren, eller overvåger sine folk ude på basens område. Vagterne på basen er smarte nok til ikke at holde sig til fastepatrulje ruter rundt om på anlægget, så de ikke bliver for nemme at forudsige.

Forsvarsudstyr

Udover deres personlige våben, har vagt personallet også nogen avanceret teknisk udstyr. Det vigtigste er en bærbar infrarød lyskaster, som kan bæres over skulderen. Lyskasteren kan oplyse ting i en vinkel på 30 grader ud til 250 meter for alle der har infrarøde briller på (IR NVG). For folk der ikke har IR NVG ser det ikke ud som om der sker den mindste ting, men hvis man har IR NVG, vil der være oplyst som om det er dagslys. De NVG som sælgerne har udleveret tænder en lille advarsels diode i displayet hvis de bliver belyst med Infrarødt lys. Ud over lyskasteren har irakerne 10 sæt NVG.

Kommunikation ud over hvad felttelefonerne kan klare ordnes med 10 walkietalkies af en kommerciel model, der er frekvenshoppende og derfor ikke kan aflyttes.

Luftforsvar

Som det vigtigste forsvar mod luftangreb, har irakerne skjult et Crotale missilbatteri med tre launchere og en radar i området omkring basen, i en afstand på mellem 1½ og 2½ kilometer. Missilbatteriets køretøjer er næsten perfekt camoufleret, gravet ned i ørkenen og dækket til med sløringsnet, og forbundet indbyrdes med telefonledninger, så der er heller ikke nogen radiosignaler der kan afsløre deres tilstedeværelse. *[Sidebar om Crotale] Eftersom batteriets køretøjer er gravet ned, vil de heller ikke vise sig på satellitradar, og skydækket har forhindret at køretøjerne der blevet fundet visuelt og infrarødt. De

eneste måder at komme til at finde missilbatteriet er ved at komme tæt nok på til enten at høre generatoren i køretøjerne, spotte dem visuelt (-4 på vision, inklusive størrelsen), eller finde de telefonledninger der ligger imellem de forskellige køretøjer (-2 på vision for at se en ledning).



Det var det sydligste missilbatteri der skød den ene af de to Jaguarer, der var blevet sendt ind for at rekognoscere området, ned.

Reaktionsstyrken

Som en ekstra sikkerhedsforanstaltning er der en reaktionsstyrke på yderligere 100 soldater (resten af kompagniet) stationeret 9 kilometer væk på H2 flybasen. Hvis de bliver alarmeret, vil de komme ræsende ned ad grusvejen i 3 BMP kampvogne, 2 jeeps og 2 lastbiler omkring 20-30 minutter senere (hvoraf de 15-20 minutter er transport tid).

Reaktionsstyrken og personallet på installationen kommer alle fra det samme kompagni, og er delt ind i 3 delinger af 28 mand der skiftes til at være stationeret på en uge ad gangen. Resten af kompagniet består af kommando-sektionen og en våbendeling, der permanent opholder sig på flybasen. I modsætning til vagtstyrken, er reaktionsstyrken fuldt væbnet til at bekæmpe hvad som helst der måtte komme deres vej, komplet med tunge maskingeværer, anti-tankmissiler og kampvogne.

Se OPFOR appendikset for detaljer

Panserminer

For at en spiller skal udløse en pansermine, er man stort set nødt til at hoppe op og ned på den. En spiller der er i løb og træder på en pansermine, vil udløse den på 7 eller under, hvis encumbrance er under medium, og på 10 eller under hvis encumbrance er medium eller over

VED ANGRIEB PÅ BASEN

Vagterne på basen er som sagt en del af eliten i den Irakiske hær. Det er derfor ikke den store overraskelse at de vil reagere prompte og fornuftigt, hvis de opdager spilpersonerne eller direkte bliver angrebet.

Den trediedel der er på vagt, vil øjeblikkeligt gå i dækning, alarmere resten af styrken og forsøge at holde spilpersonerne nede med dækningsild, for at holde dem fast, hvor de er, indtil resten af styrken kan blande sig i kampen.

Den anden trediedel der er vågne vil skynde sig til deres forsvarspositioner, dels i MG-stillingerne, dels på nøglepositioner i bunkerne, og forsøge at komme i kontakt med reaktionsstyrken på H2, og overbevise dem om at de skal rykke ud! Dette vil være sket inden for de første 30 sekunder fra den første alarm.

Den resterende gruppe vil være kampklare inden for 2-3 minutter, hvorefter de vil starte et modangreb mod spilpersonernes positioner med alt hvad de har af udstyr, hvis det ser ud som om situationen kan klares på egen hånd. Hvis ikke, vil de bide sig fast i bunkerne, og vente der indtil reaktionsstyrken ankommer fra H2 i løbet af 20 til 30 minutter (se Reaktionsstyrken).

Ser det ud som om reaktionsstyrken er ved at komme i problemer, vil kompagnichefen forsøge at skaffe en eller to Mi-24 Hind-F kamphelikoptere til at komme ham til hjælp fra H2. Det er kun kompagnichefen der kan tilkalde luftstøtten, så hvis han kommer noget til, kommer helikopterne ikke.

Disse vil ankomme i området mindre end 8 minutter efter han tilkalder dem. Hind'sne er udstyret med lysforstærkede natsigter, men har ikke noget infrarødt udstyr, og vil derfor bruge store lyskastere til at få et overblik og finde spilpersonerne, hvis der ikke er nok skyderi på jorden til at finde ud af hvad der foregår. Hind'sne vil angribe med raketter og 2 maskinkanoner og generelt være enormt

dødbringende. Helikopterne vil angribe fra 70 meters højde i et 30 graders dyk, hvor de vil skyde i 3-4 sekunder, for derefter at bryde af og flyve rundt i en cirkel, klar til at angribe igen omkring 45 sekunder senere. Hind'en er meget godt pansret, og vil være ligeglad med alt undtagen Critical Hits fra kalibre under 12,7mm eller luftværnsmissiler.

Du finder stats for Hinden i OPFOR appendikset

Al den aktivitet i luften i området, vil naturligvis blive opfanget af de allieredes AWAC-fly over Saudi Arabien, der øjeblikkeligt vil sende et par jagerfly eller 4 afsted med ordrer om at skyde helikopterne ned. Det vil tage lige omkring 10 minutter at få jagerne på pletten, klar til at skyde, så helikopterne vil have cirka 3-4 angreb hver, før de bliver nødt til at stikke af, eller mere realistisk (og cinematisk!) bliver skudt ned af missiler fra F-15C Eagles fra USAF. Jagerne vil ikke øjeblikkeligt blive skudt på af luftværnsbatteriet, eftersom de bruger AIM-7M Sparrow III missiler, der har en rækkevidde på op imod 25km, og derfor er uden for Crotale batteriets rækkevidde på 10km.

Hvis F-15'erne er fjlede nok til at komme tættere på basen, vil Crotale batteriet selvfølgelig skyde på dem. Hvordan det falder ud er op til dig og hvor meget tid du har i overskud (en redningsmission efter jager piloter er altid et hit) rent statistisk set vil F-15'erne have en ret god chance for at overleve. Crotale er i bund og grund et nærforsvarssystem, beregnet mod lavtflyvende mål, og ikke inceptorer i 5 kilometers højde.

Efter yderligere halvanden time vil der ankomme en større pansret kolonne bestående af to kompagnier fra det 96. Infanteri regiment. Til sammen vil det dreje sig om 26 BTR pansrede mandskabsvogne, med omkring 280 infanterister og alle deres våben! Hvis spillerne stadig er ved basen og i live (!) er det absolut noget af et mirakel!!

A amerikanske Callsigns

Rancher 5-1 & 5-2

Spike 2-3 & 2-4

Fader 1-1 & 1-2

Zapper 3-1 & 3-2



HVAD SKER DER PÅ KL-330-5A

Den daglige rutine

Et døgn observation af installationen vil afsløre de følgende forhold:

Vagtskiftene mellem de tre vagthold foregår klokken 8:30, 16:30 og 0:30

Bønner

Personellet på basen er troende sunni-muslimer. Som sådanne skal de i overensstemmelse med deres tro bede med ansigtet vendt mod mekka (stort set stik syd) fem gange om dagen:

Tidlig morgen	(omkring 7:30)
Formiddag	(omkring klokken 10)
Middag	(klokken 12)
Eftermiddag	(omkring klokken 15)
Aften	(omkring klokken 18:30)

Der bliver ikke gjort nogen stor sag ud af bønnerne, men der bliver alligevel brugt en kompas for at sikre at man nu også ser i den helt rigtige retning, ligesom der bliver passet godt på bedetæpperne. Aktiviteterne omkring på basen vil kortvarigt gå i stå mens tæpperne bliver hentet. Personellet samles ikke alle sammen udenfor, men beder i stedet der hvor de nu har tjeneste. Dog vil de patruljerende vagter samles ved porten sammen med portvagten, for at bede der under ledelse af den vagthavende sergent. Dette giver et tidsrum på 5-10 minutter hvor opsynet med anlægget ikke er lige så godt som ellers. Om det så kan udnyttes er en anden sag.

Satellit overvågning

Irakerne har som skrevet adgang til de amerikanske satellitbane tabeller, og ved altså hvornår der er satellitter på himlen. Dette sker 2-3 gange i døgnet, med lidt varierende mellemrum. Personellet vil hver gang iværksætte deres anti-satellit-øvelse. Dette kan du bruge til at ruske lidt op i spillerne (er vi opdaget? hvad sker der??? Hvorfor vender de nu tilbage til deres positioner igen?) hvis du synes de har det for nemt. alternativt kan spillerne sikkert finde på at bruge det til noget offensivt. Hvert satellit-pass varer lige over 5 minutter, hvor der altså ikke er så høj sikkerhed som ellers.

Specifikke begivenheder

De følgende begivenheder er udenfor den daglige rutine, og er angivet med et tidspunkt for hvornår det sker. Denne tidslinie forudsætter at spillerne ikke har gjort noget for at gribe ind eller er blevet opdaget af irakerne. Hvis/når

spillerne griber til handling eller bliver fundet vil irakerne reagere som beskrevet ovenfor.

21FEB91 13:30

En lastbil i militære farver kommer kørende fra nord ad grusvejen hen til porten hvor chaufføren og portvagten hilser hjerteligt på hinanden. Vognen bliver lukket indenfor og parkerer foran den lille bunker hvor chaufføren stiger ud og begynder at læsse madvarer af. Varerne bliver båret indenfor i den lille bunker, hvorpå lastbilen kører igen

22FEB91 14:40

Porten til den store bunker bliver åbnet, og en lavstammet gul traktor med tre vogne på slæb kommer kørende op ad rampen, og parkerer på vejen til helikopterrampen. Derefter går der omkring 5 minutter hvorefter 8 soldater og hvad der sandsynligvis er chefen for installationen kommer ud fra kommandobunkeren og går op til hvor traktoren holder parkeret.

Efter yderligere 5 minutter kan man så småt høre lyden af en tung helikopter der kommer nærmere. Oppe fra nordøst kommer en Mi-8 Hip helikopter flyvende rundt omkring siden af bakken, så lavt som muligt (det vil sig omkring 15 meter over jorden) og lander på landingspladsen efter at have cirklet rundt om basen en enkelt gang. Efter at helikopteren har stoppet rotoren bliver sidedøren og agterrampen åbnet af besætningen. Ud af sidedøren kommer 4 civilklædte personer.



Stats for Hip'en finder du i OPFOR appektdikset.

Alt afhængig af hvor tæt spillerne er på dette tidspunkt, kan de muligvis afgøre at de civile ser europæiske ud (lysere hud, én er blond); men i hvert er det tydeligt at én af dem har en hvid stetsonhat på hovedet. De 4 civile bliver eskorteret af 2 af soldaterne over til den lille bunker. Hvor frivilligt det er, er ikke til at afgøre.

Samtidig begynder resten af soldaterne og besætningen på helikopteren at flytte tre store kasser eller containere ud over agterrampen på Hip'en. Kasserne er omkring 1½ meter lange, ¾ meter brede, og ¾ meter høje. De er malet grønne og har formentlig en markering af indholdet på sig.

Spillerne vil ikke have nogen idé om hvad der er i dem (vi kan dog her afsløre at det er 3 taktiske atomspræghoveder á 25kt). Kasserne bliver læsset over på trailerne hvorefter traktoren trækker dem ned i den store bunker.

Så snart aflæssningen er overstået, starter besætningen helikopteren op igen, og forsvinder den vej de kom. Herefter overgår installationen til sin sædvanlige rutine, bortset fra at der nu er 2 ekstra vagter til alle tider (i alt 11 inkl. sergeanten).

De 4 civile personer er franske våbenspecialister der er hyret til at sikre at sprænghovederne nu også fungerer. De bliver inkvarteret i personelbunkeren, og vil gå derfra direkte gennem tunnelen til våbenbunkeren hvor de bruger det næste lille døgn på at kontrollere alle våbnene, og sikre sig at alting virker.

23FEB91 08:49

De spillere der har vagten i OP'en kan se et køretøj der nærmer sig lejren i stor fart ad grusvejen fra landevejen

De 4 civile

De 4 civile personer er alle franske statsborgere, der er blevet hyret af Saddam Hussein til at efterse hans masseødelæggelsesvåben og sikre at hans sidste trumfkort bliver en succes. Som de fleste folk i den branche er de totale opportuniste, så hvis spillerne møder dem vil de bedyre at de er franske efterretningsagenter for DGSE [Directorate General de Sécurité Extérieure], den franske efterretningstjeneste og at deres mission er at sikre at sprænghoverne ikke kommer til at virke. Den historie holder jo ikke i retten, men spillerne har ingen måde at afgøre om påstanden er sand eller ej, ud over at verificere om sprænghovederne er funktionelle eller ej. Dog synes deres historie i nogen grad at være bakket op af at de alle sammen har pistoler på sig.

De fire er freelancere og bestemt ikke efterretningsagenter. Deres skills er ikke ret høje, så hvis de bliver tvunget til at slås, går det dem ret dårligt. De vil forsøge at overgive sig så snart de har luret hvilken vej slaget går.

Hvis spillerne kontakter franskmændene i det skjulte (hvordan de så ellers skulle bære sig ad med det) vil de virke venligt stemte, men angive dem til irakerne så snart de har chancen, hvilket som et minimum kommer til at involvere reaktionsstyrken fra H2, men sandsynligvis alt hvad der kan krybe og gå i området).

Uanset hvad spillerne mener om de 4 franskmænd, kan de ikke efterlade dem på KL330-5A; så nu må de til at finde ud af hvad de så vil gøre ved dem. Én løsning er at tage dem med, evt. i et ekstra køretøj.

mod nord. Bilen viser sig at være en UAZ469 jeep i militære farver. Den kører op til porten på installationen og bliver lukket ind. Hvis spillerne er tæt nok på kan de se en officer der springer ud af jeepen og spæner ind i den lille bunker. 15 minutter senere kommer han ud igen, noget mere fattet, sætter sig ind i jeepen og kører tilbage mod nordvest ad grusvejen.

Løjtnanten kommer fra en missilenhed der er udstyret med missiler fra SCUD-familien og de har fået ordre om at køre til KL330-5A (irakerne kalder den noget helt andet) for at få udleveret de 3 atomare sprænghoveder og umiddelbart derefter affyre dem mod de israelske og amerikanske imperialistiske hunde og deres forræderiske lakajer i Saudi Arabien). Hele missilbatteriet forventes at ankomme omkring klokken 16.

På overfladen er der ikke nogen forskel at spore i aktivitetsniveauet på basen, men nede i den store bunker arbejdes der på højtryk. De fire civile teknikere har travlt med deres arbejde, forsvarspositionerne i bunkerne er blevet bemandede og alle 24 vagter er i alarmberedskab, klar til at rykke ud med det samme.

23FEB91 15:45

Her begynder der at komme flere vagter til syne på basen. De starter med at afpatruljere hele installationen (det tager cirka 5 minutter) hvorefter 9 af dem sikrer området umiddelbart vest for porten ud til en afstand af 100 meter. Det er ikke tydeligt hvad de laver til at begynde med, men efter 10 minutter skulle det være tydeligt at de er ved at sikre området.

23FEB91 16:20

Her begynder man at kunne se at der er nogen på vej. Ude fra vest kommer en konvoj på 10 køretøjer i kampformation langs med bakkekammen på kanten af det stenede område. Konvojen består af

2 UAZ 469 Jeeps

1 Ural 385D lastbil med en kommandostation på ladet

2 ZSU-23 selvkørende luftværnskanoner

3 MAZ 543 selvkørende SCUD launchere med missiler på ladet og 2 almindelige Ural 385 lastbiler

Selve missilerne ligner SCUD missiler, men er blevet forlænget så de rager et pænt stykke ud over forenden af vognen. Missilerne er prototyper på en videreudvikling af Al Hijarah missilet, og det har en rækkevidde på lige over 1500km hvilket sætter det i stand til at nå Riyadh og

Franske navne

Marcel Delacroix

René Corneille

Oliver Roux

Tierry Perrault

Tel Aviv uden de store problemer. Der findes kun de tre eksemplarer og ingen af spillerne har hørt eller set noget om dem i forvejen

Se OPFOR og SCUD appendikserne for flere oplysninger.

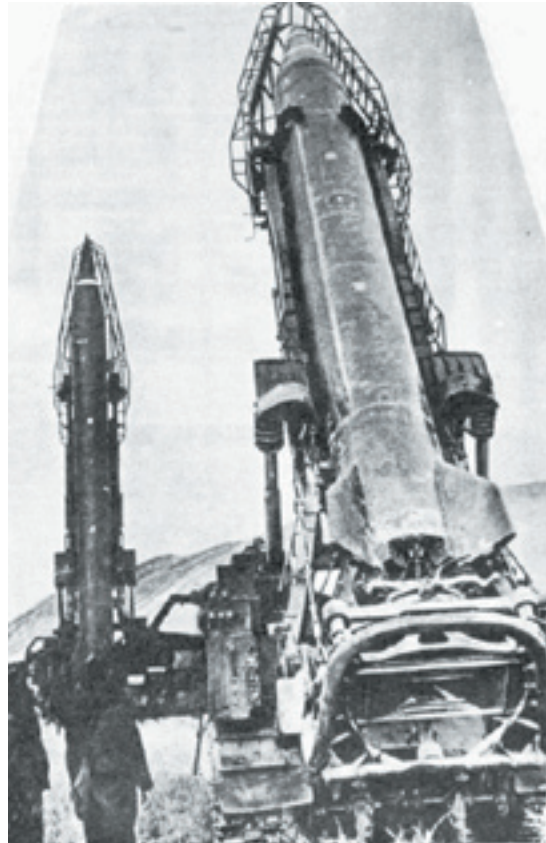
Konvojen kører ud på sletten og hen til området der lige er blevet sikret hvor de parkerer i en taktisk formation, hvor ZSU'erne kan dække de 3 MAZ 543 launchere imod luftangreb. Fra konvojen kommer der cirka 20 soldater alt i alt. En officer der tydeligvis er chefen for missilbatteriet mødes med chefen for installationen så snart de er ankommet. De diskuterer et par minutter hvorefter der bliver givet en længere svada af ordrer til de soldater, der er tilstede.

Soldaterne begynder nu at sikre at MAZ vognene står ordentligt fast ved at folde støtte ben ud. Samtidig bakker den ene af de to Unimog lastbiler ned ad rampen til den store bunker og forsvinder indenfor.

Omkring 10 minutter senere kommer Unimog'en frem igen; denne gang med tre containere magen til dem spillerne så blive læsset af helikopteren dagen før. Unimogen kører hen foran den første MAZ vogn og parkerer. Herefter fjernes næsen af det missil der ligger på vognen, og et sprænghovede fra én af kasserne på Unimog'en bliver sat på plads i stedet for. Sprænghovedskiftet bliver foretaget af de civile (Franske) eksperter.

Hvert skift tager omkring 5-6 minutter, og umiddelbart efter skiftet er udført, rejser vognen missilet op, og begynder at klargøre missilet. (se under SCUD-familien i OPFOR-appendikset). Tankningen og klargøringen kommer til at tage cirka 15 minutter. Da alle launcherne

har ordrer til at skyde samtidigt, betyder det at batteriet er klar til at skyde cirka klokken 17.



Med mindre spillerne får gjort noget ved sagen, affyres alle missilerne klokken 17:05 og vil cirka 10 minutter senere ramme deres mål i Tel Aviv, King Khalid Military City [KKMC] og Riyadh. Missilerne vil muligvis blive skudt ned af Patriot missiler, men hvis ikke kommer der nogen grimme paddehatteskyer.

SPILLERNE TAGER AFFÆRE

På ét eller andet tidspunkt begynder spillerne sikkert at blive bekymrede; om ikke andet så når SCUD-launcherne dukker op i terrænet og begynder at stille op.

Hvordan spillerne griber sagen an er deres problem; men hvis de ikke gør noget står de til en større skideballe når de kommer hjem. Der er ikke nogen entydigt bedste løsning for hvornår eller hvad der skal gøres noget.

Løsninger kan være så simple som at skyde hul i SCUD missilerne, for at holde dem fra at blive affyret, eller spillerne kan satse på et fuldskala angreb med det mål at nedkæmpe konvojen og installationen. Begge dele kan lykkes hvis man har det rigtige grej til det (vi har war-

gamet et par løsninger der har fungeret; en SCUD kan, ifølge vores kilder, uskadeliggøres med et enkelt riffel-skud så længe det punkterer én eller flere af tankene, eller træffer motoren. Alternativt kan man forsøge at skyde dem ned når de letter; sværere men absolut stadig en mulighed...).

Én af spillernes første reaktioner bør være at ringe hjem da det opfylder to funktioner:

- 1: De får gjort CENTCOM opmærksomme på hvad der foregår
- 2: De kan ringe efter noget hjælp i form af et luftangreb

Konvojens rejseorden:

UAZ 469 Spejder/fortrop
(100 meter)

ZSU-23 Luftværn

UAZ 469 Kommandant

Ural 385D Kommandopost
(30 meter)

MAZ 543 SCUD launcher

MAZ 543 SCUD launcher

MAZ 543 SCUD Launcher

ZSU-23 Luftværn

(30 meter)

Ural 385 Forsyninger

Ural 385 Forsyninger

Med mindre spillerne kan rapportere om SCUD-launchere eller klare efterretninger om masseødelæggelsesvåben vil CENTCOM give spillerne besked på at blive i området og observere installationen, og, hvis det er muligt, komme indenfor på basen og skaffe billeder af hvad der foregår derinde. Hvis spillerne ikke har gjort noget forsøg på det inden vi når den 22. om aftenen vil de få en direkte ordre til at få gjort noget ved sagerne (Generaler er ikke just berømte for deres store tålmodighed).

Ligeledes skal spillerne have nogen klare indikatorer på at installationen udgør en klar trussel (det kan være noget så simpelt at spillerne har set SCUD-launchere i området, eller så komplekst som at de har været inde på basen, fotograferet våbnene og er listet ud igen!) eller at de enten er, eller meget snart vil komme, under angreb før CENTCOM vil autorisere et luftangreb på området.

Her bliver spillerne ramt af problemer. CENTCOM kan sagtens organisere et luftangreb, men der vil gå lige omkring 2 timer før det når frem i målområdet (Simpelthen fordi det tager minimum en time at få lastet bomberne og missilerne, og få briefet besætningerne på deres opgaver) Så lang tid kan spillerne med meget stor sandsynlighed ikke vente (med mindre de har været snedige og sikret sig at SCUD'sne ikke kan affyres uden at de er blevet opdaget!!!!)

EXFILTRATION

Der er mange måder hvorpå spillerne kan komme hjem igen og det er langt fra sikkert at de kommer ud på den måde de havde planlagt, alt afhængig af hvor meget bal-lade, de har lavet.

Det simpleste er, hvis spillerne er til fods (eller har mistet deres køretøjer). Så kan de kalde hjem og bede om en Pave Low III til at hente dem. Den vil dukke op i en LZ efter spillernes valg efter 2 til 4 timer, men KUN om natten.

Hvis spillerne er i køretøj (og de ikke gider at køre hele vejen hjem) kan de kalde efter en Combat Talon der vil samle dem op på en vej, der er lige i mindst en kilometer. Det er dog et krav at der ikke er observeret nogen fjendtlige enheder indenfor 10km af positionen. (en MC-130 er meget sårbar på jorden) Også kan dette kun ske om natten.

Brug endelig noget tid på at beskrive tiden mens spillerne venter på deres pickup; hvordan man altid bliver en smule nervøs, især når transporten ikke kalder op på det aftalte tidspunkt, kommer fra en lidt forkert retning, muligvis ligner et irakisk fly, etc.

Deres sidste mulighed for at få hjælp udefra er at forsøge at lytte på radionettet om der er nogen allierede fly i området der kan komme dem til undsætning. Hvis der er nogen i området, så lad dem ankomme netop som spillerne er allermest trængte og smadre et par kampvogne i deres første pass, nøjagtig som kavalieret i de klassiske John Ford-westerns.

Alt i alt er denne sekvens make or break for spillerne og scenariet. Giv spillerne noget kvalificeret modstand med giv dem samtidig også muligheden for at brillere. Et veludført angreb er en passende belønning for de seriøse spillere der har udført deres opgaver snedigt og opfindsomt. Irakerne er dygtige men spillerne skulle gerne have overraskelsen på deres side og bedre våben.

Ikke desto mindre er det senest på dette tidspunkt at blyet begynder at flyve. Spillerne har muligvis ventet længe; giv dem noget at have glædet sig til!

Om ikke andet så er katten ude af posen og irakerne ved at de har fjendtlige styrker i området og de vil næppe være til sinds at lade dem slippe væk igen; Så fra nu af er spillerne jaget vildt og det vil ende galt for dem hvis de ikke kommer ud af området forholdsvis hurtigt.

Beskriv også hvilken fantastisk fornemmelse det er for spillerne når transporten endelig dukker op og lander i en gigantisk støvsky, og det store hustle for at komme ombord og afsted igen så hurtigt som muligt. -eventuelt også hvordan en fjendtlig enhed dukker op over en bakkekam, netop som de skal til at lette...

De to ovenstående muligheder gælder hvis spillerne ikke er på flugt (piloter kan ikke lide at blive skudt på). Hvis lokummet derimod brænder og spillerne har sans nok til at bruge radioen til at få back up, kan der ske langt mere dramatiske ting. Som det første vil de få at vide, at de skal bryde kontakten med fjenden og vente til det bliver nat, så en opsamling kan blive organiseret.

Alt efter dit humør kan der komme 2 eller 4 F-15'ere (eller F-16), der lige tilfældigvis er i området og har nogle klyngebomber eller andet hardware i overskud. Flyene er næppe i stand til helt at udrydde dem der jager spillerne, men de skulle kunne give spillerne en chance for at slippe væk. Hvis spillerne først er kommet i kontakt med luftenheder, vil der blive gjort alt hvad der er muligt for at hjælpe

og få dem hentet ud.

Det sjoveste er næsten, hvis spillerne bliver nødt til at flygte mod syd hele vejen til Saudi Arabien eller mod vest eller nordvest til Syrien eller Jordan, hvor de vil blive interneret indtil kamphandlingerne er ovre... altså vil de tilbringe 14 dage til 3 uger i en lejr.

Hvis spillerne bliver så desperate at de begynder at lytte på det lokale radionet vil de muligvis finde ud af, at der er to Apache helikoptere og en Pave Low omkring 20-30 kilometer sydøst for dem. De er tilsyneladende i gang med

en CSAR [Combat Search And Rescue] mission for at hente en jagerpilot, der var blevet skudt ned. Du kan sådan set gøre hvad du vil, bare det er dramatisk...

Men glem endelig ikke Crotale-launcherne. Det vil være en enormt fed scene, hvis spillerne får af vide at der lige straks vil komme luftstøtte, hvorefter de ser et par missiler dukke op fra bakketoppene omkring KL-330-5A får at skyde de fly ned, der kort efter dukker op. Før enhver luftoperation vil man forlange et estimat af om der er luftværnsenheder i området (men hvad spillerne ikke ved har de jo ikke ondt af —endnu!)

DEBRIEFING OG AFSLUTNING

Den sidste scene forudsætter at spillerne rent faktisk overlevede og kom hjem igen. Det sidste der mangler for dem er debriefingen. Spillerne er tilbage ved CENTCOM i Riyadh og skal debriefes af Oberst Jesse Johnson.

Her skal du lade OIC'en gennemgå forløbet, mens du, som den overordnede giver kritik. Dette skal foregå in character og du skal muligvis holde spillerne i ørene, for at holde dem fra at slappe af og bare snakke om dit og dat.

SCENARIET ER IKKE FÆRDIGT FØR DE HAR GENNEMGÅET DEBRIEFINGEN!

Ting du skal komme ind på (der er sikkert flere):

Hvad skete der kronologisk på missionen?

Hvilke fjendtlige enheder stødte de på?

Hvad gjorde de ved dem?

Hvad var der i bunkeren? —hvad er gjort for at sikre destruktion af våbene?

Hvor effektivt var de tagne skridt?

I (Spillerne og Oberst Johnson) skal forholde jer til alle de ting, som man har fundet ud af og pointere de fejl, som spillerne (i lyset af hvad der er kendt i scenariet ved

debriefingen) har begået af snedigheder (eller ikke).

Hvis spillerne har været nogle rigtige helte dukker general Norman Schwartzkopf op med sin adjutant 10 minutter inde i debriefingen. Lige op til og i starten af Operation Ørken Storm havde han faktisk ikke så meget at lave.

Han sætter sig ned, lytter med, kommer med et par enkelte kommentarer —og hvis nogen af spillerne har været rigtige helte, får han Johnson til at skrive en indstilling til medaljer: Purple Hearts til alle der blev såret, og derefter i stigende værdi: Bronze Star, Silver Star og, hvis de egenhændigt nedkæmpede 56. tankregiment og reddede verden!; Medal of Honor -desværre hemmeligstemple!

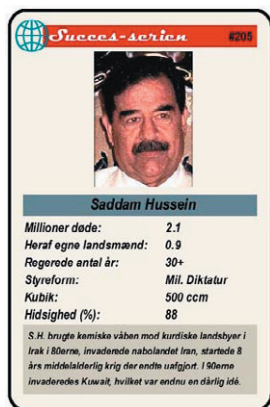
Hvis spillerne på egen hånd gjorde atomspræghovederne og de kemiske våben ukampdygtige, vanker der minimum en silver star til alle involverede!

Når debriefingen er færdig kan du så begynde at blære dig med din masterviden om scenariet.

...og øeh...Det var så det!

...jooooow, deet...





Fra Succes-serien
Diktatorkort fra Alexanderband
www.alexanderband.dk

TAK TIL

Søren Ligaard 'Kvart' Hald:

Korporal Rene Leth Andersen:

Sigurd 'Rushdie' Rubech:

Christian 'Skippy' Andersen:

& Jonas 'Frits' Sørensen

Detachment Echo, SEAL Team 3

Beta-testerne:

Nicholaj Lemche (FASTA)

Defence Mapping Agency [DMA]:

Sadam Hussein

Vores mand i Opklaringssektionen, og kilden til allehånde interessante oplysninger om miner; Atomare, Kemiske og Biologiske våben; samt hands-on erfaring med opklaringsopgaver og mili-hardware NK, Distriktspatrulje Århus, Patruljedelingen, Hjemmeværnet (og sprød!) for venlig assistance og viden om alting militært

For tegninger til spilpersonerne —de er fantastiske!

Sparringspartnere til det regeltekniske og ophavsmændene til de tidlige regler for Stress Tolerance, Reflexes, samt den nye formel for initiativ!

(subordinated to KFOR HQ og 6th Fleet siden 1996) Vores fortsatte kampagne og sommerferie-projekt; og hele basis'en for det her scenarie: Henriette, Skippy, Data, Fritz, Hau, Sloth og så lige os to osse... (og til de nye Sæler i Echo; OBZ og Kaysen)

Data, Ligaard, Dark Penguin, Lindhardt, Stoffer og Mr. X —og alle de idéer der kom ud af den spilsession! ☺

For den langt forbedrede GURPS Hit-locationtabel (del af Appendix'et) — lige i høften.

Det Amerikanske forsvar's eget kartograf-foretagende; For brug af deres fantastiske kort!

(Irakisk diktator) For påskuddet til en rask lille landkrig og vores scenarie! —Vi undrer os stadig over, om du rent faktisk havde a-våben?

Morten siger for egen regning:

Eeh, Vazkespu! -og fortsætter:

Ét eller andet sted skylder jeg stadigvæk Marie Skov Madsen en stor tak for at sparke til mig mentalt for snart 6 år siden, så jeg i det hele taget kom i gang med at skrive fiktion.... Som altid har du evigt ret, Marie!

Kalle, Ed, Daffy, Anette, Emsen (aka. Emma) og SIFU (plys- såvel som andre dyr)

David mener det er på sin plads at sige tak til:

Linda Cruse for at vække mig.

Andreas Ravn Skovse (aka. Skjoldhøj-kroppen) for at være mig.

Manuel Ojeda og Louise Boye Christensen for at lære mig at se.

Nitro Spulrik for sin beglen for den interne hæveko (det var ikke meningen at vi skulle forstå den... vel?)

URGENT WATCH LITTERATURLISTE

GURPS 3 rd Ed.	Steve Jackson	1996	ISBN 1-55634-127-X
GURPS Compendium I	Sean Punch	1996	ISBN 1-55634-290-X
GURPS High-tech	Michael Hurst	1988	ISBN 1-55634-205-5
GURPS Special Ops	Greg Rose	1989	ISBN 1-55634-157-1
GURPS Special Ops 2 nd Edition	Greg Rose	1999	ISBN 1-55634-366-3
Ultramodern Firearms (Millenniums End)	Charles Ryan	1993	ISBN 0-9628748-4-1
GM's Companion (Millenniums End)	Charles Ryan	1998	ISBN 0-9628748-6-8
SWAT training and employment	Steven Mattoon	1987	Statsbib. 3-89-0902
General H. Norman Swazkopf: The autobiography	Peter Petre	1992	ISBN 87-7553-363-4
Janes All the Worlds Infantry Weapons (1999-2000)			
Janes All The Worlds Aircraft (1999-2000)			

World Wide Web

www.specialoperations.com En ganske udmærket side for alle Spec Ops nørder og dem som gerne vil vide mere. Siden indeholder oplysninger om forskellige enheder rundt om i verden (inklusive Danmark); Deres udstyr, tak-tikker og ikke mindst historierne om deres operationer (dem der ikke er hemmeligstemple, altså)

www.snipercentral.com Side for snigskytter og deres grej. Meget detaljerede oplysninger om de forskellige våben, og nogen fine billeder osse!

www.fas.org Velorganiseret database om militært isenkram. Rig på tekniske specifikationer.

www.krikkit.dk Krikkitianernes egen hjemmeside; Se under Ressourcer for vores GURPS husregler og under Projekter for vores Spec Ops side