

Fagra StuG och en Scho-Ka-Kola

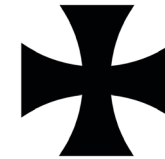


Scenario

Fyra StuG och en Scho-Ka-Kola

*"Jag tror att kriget snart är slut.
I dag berättade en desertör att de
inte hade fått något att äta på fem
dagar. Även enligt andra uppgifter
är läget lovande för oss."*

Tysk löjtnant på östfronten, juni 1942, i ett brev hem.



Endast för spelledaren.

Av Martin Annander

*Tveka inte att maila frågor eller feedback till:
annander@gmail.com.*

Början

Fyra StuG och en Scho-Ka-Kola är ett rollspelsscenario som utspelar sig i två akter.

Spelarna gestaltar rollpersoner som vuxit upp i Tyskland under tiden en mustaschprydd diktator och hans naziparti tagit makten.

De har vuxit upp när Tyskland ockuperat stora delar av Europa med vapenmakt.

Men rollpersonerna är bland of-fren, inte förövarna. Vanliga unga män som kallas in för att dö i ett olagligt anfallskrig.

Många detaljer från tiden har medvetet tagits bort eller skrivits om för att undvika romantisering.

Vi vet alla vad som händer: Tyskland förlorar och miljontals oskyldiga människor dör.

Men rollpersonerna vet inte det.

Rollpersonerna är skyttesluskar längst ned i den militära hierarkin. De vill överleva. De vill gifta sig med flickan från hembyn, läsa matematik på universitetet—hitta ett bra jobb.

De kommer tänka på mat, på tak över huvudet, sömn, och ammunition. De kommer begrava stupade kamrater och plocka löss från sina vapenrockar.

Faktum är att rollpersonerna inte ens är några särskilt bra soldater. De är mediokra. Goda nog att få på sig uniformerna endast på grund av att deras krig går allt sämre.

De är medelmåttiga tyska svens-söner som blivit itutade fascistisk propaganda under största delen av sina liv och som alla kommer dö för regimen innan scenariot är slut.

Häftet 'Regler och referens'

Scenariot använder regler för tre specifika saker: logistik, eldstrid, och moral. Ingenting annat behandlas av regler, utan utgångspunkten är att rollpersonerna lyckas med vad de än företer sig utanför dessa tre.

Reglerna kommer introduceras under scenariots gång, men det är bra om du skummar igenom dem.

Allt använda scenariot

De två akterna är distinkta faser för både scenariot och rollpersonerna.

Akt ett

Bör inte ges mer tid än en 45–60 minuter och syftar framförallt till att introducera rollpersonerna och att lära spelarna vad soldatlivet innebär.

Första akten introducerar logistik och eldstrid, men utan några risker för rollpersonernas liv. Det är en lugn och fridfull tillvaro där det inte har någon betydelse att det står 'moral' på rollformulären.

Akt två

Resten av tiden för scenariot (mellan tre och fyra timmar) upptas av de allt längre marscherna och hårdare striderna på östfronten.

Här blir moral en ständig faktor. Att äta och sova tillräckligt och att inte dö blir allt viktigare.

När kartan kommer fram på bordet med texten 'Stalingrad' så är slutet nära och det är meningen att spelarna själva ska kunna komma till den insikten.

Allt som sker på vägen till Stalingrad är till för att förstärka slutet.

Slutet

Idén är att låta rollpersonerna tyna bort både fysiskt och psykiskt bland Stalingrads rasmassor.

Om gruppen inte klarar sig så länge, antingen för att tiden tar slut eller för att de uppskattar rollgestaltandet mer än berättelsen, så är det helt OK, så länge de inte lämnas utan ett tillfredsställande avslut.

Försök att åtminstone nå Stalingrads krigshelvete innan scenariot avrundas för kvällen. Där kan du avsluta med en epilög om hur många som överlever striderna (inga), eller beskriva i svepande ordalag hur kriget förloras.

Det kan även vara okej att låta rollpersonerna göra ett utbrytningsförsök eller desertera, om de är mer av en "lyckligt slut" sort, men scenariot är inte skrivet med det i åtanke.

Akt ett

“Trettonde vågen”

Soldatlivet har summerats som att skynda och vänta. “*Hurry up and wait.*” Det är monotont och ofta tråkigt.

Detta är temat för den här akten.

Ankomst

Det finns 10 rollpersoner som vardera representerar en soldat.

Dela genast ut Sgt. Lang till den spelare som känner sig mest bekväm med att agera gruppchef. Dela även ut Kpl. Erdmann.

Lägg fram övriga rollpersoner och låt spelarna välja bland dem. Överblivna rollpersoner blir spelledarpersoner.

Gruppchefen

När gruppen får order så sker det endast till Sgt. Langs spelare, som i sin tur får vidarebefordra order

till övriga gruppen. Scenariot kommer referera till Langs spelare som *gruppchefen*. Kpl. Erdmanns spelare är *vicechefen*.

Ett sätt att göra detta är att du talar med gruppchefen i enrum och agerar ut beskrivningen av ordern som om du vore ett högre befäl eller flera befäl i ett stabsmöte.

Det andra sättet är att du berättar det öppet men låter gruppchefen filtrera det du säger till övriga spelare.

Ge gruppchefen ägandet över gruppen och delge inte spelarna mer information än nödvändigt. Se till att alla respekterar att gruppchefen är deras befäl.

Syftet är att simulera hackordningen i en militär organisation.

Viktiga spelledarpersoner

Följande individer behöver lite extra tid för att etableras ordentligt:

Plutonchefen, Fänrik Fredebold.

Kompanichefen, Löjtnant Sturm.

Bataljonschefen, Överste Kemper.

Bataljonschefen, Major Voss.

Alla karaktärer — rollpersoner och spelledarpersoner — har fått en arketyptilldelad för att förenkla spelande och spelledande. Det räcker att utgå från dessa för att få en hyfsad bild av de olika individerna, så kan du komma igång fort.

Behöver du introducera fler spelledarpersoner så är det fritt fram att ge resten av plutonen mer kött på benen. Alla namn finns listade, samt arketyperna, så du enkelt kan improvisera nya spelledarpersoner vid behov.

Fk. Fredebold

NIHILISTEN: han som gör det som måste göras, men aldrig riktigt bryr sig.

Fänrik Ludwig Fredebold, plutonchefen, är den som oftast kommer ge gruppchefen order. På större stabssammankomster är han även ett effektivt verktyg för att få Lt. Sturms inkompetens att lysa igenom ordentligt.

Fredebold kan förklara en sak, bara för att Sturm ska hoppa in och förklara motsatsen för att hävda sin status.

Det blir sedan uppenbart i fält att det Fredebold säger stämmer. Men faktum är att Fk. Fredebold själv inte bryr sig.

Hans enda mål är att “kriga klart” och åka hem. På grund av det bryr han sig inte nämnvärt om någon annan än sig själv och sitt.

Lt. Sturm

PARAGRAFRYTTAREN: han som vet vilka regler som gäller och ser till att de alltid följs till punkt och pricka.

Löjtnant Erich Friedrich Sturm — ‘Pappa’ — är rollpersonernas kompanichef.

Han kan ofta ta i helt i onödan och göra små oförrätter stora för reglementets skull. Allt ska alltid göras enligt manualen. På grund av det är han ingens favorit, utan snarare den kompanichef som den högre staben vill ha minst med att göra och den som soldaterna försöker undvika i vardagen.

Gestalta honom som en smula oberäknelig, men ändå trevlig och till synes kompetent. Hans inkompetens ska inte synas förrän vid fronten.

Öo. Kemper

KLANTSKALLEN: han som försöker och försöker, men aldrig riktigt lyckas.

Överste Kemper är glad i sprit och cigarrer. Han ägnar stor del av sin tid i ockuperade Frankrike med att havsfiska från en beslagtagen segelbåt, och uppmanar människor att inte ta "så allvarligt" på sina uppgifter.

Han är helt enkelt väldigt bekväm med sin roll som nästan pensionerad bataljonschef. Det är han som är chef när rollpersonerna anländer. Men Mj. Voss tar snart över och kommer förändra hela situationen drastiskt.

Mj. Voss

STRIDSPITTEN: han som vill kriga för krigandets skull och glorifierar kampen, men efter sina egna ideal.

Major Heinrich Voss. Arketypen av Preussisk stramhet och disciplin. Utan humor, med ärr i ansiktet och ett ben som behöver stöd av en käpp. Veteran från första världskriget, med järnkorset väl synligt.

Mj. Voss är den spelledarperson som tydligast representerar den krigiska andan. Han är nyligen tilldelad rollpersonernas bataljon

och kommer vara den som sköter förvandlingen till offensiv bataljon och färden österut. Rollpersonerna kommer aldrig ha med honom att göra annat än på avstånd, när de står uppställda på led på kaserngården i Bretagne eller på något fält i Ukraina.

Hur du spelleder akt ett

Scenariot är utformat som ett samarbete mellan dig som spelledare och gruppchefen.

Du beskriver självklart scener, konsekvenserna av handlingar, och utför de sysslor som kommer av rollen som spelledare som vanligt. Men i sitt rollgestaltande är det tänkt att spelarna ska rikta sina *in-character* frågor till gruppchefen.

Akt ett är i grund och botten helt linjär. Det börjar med inskrivning, introduktion, rekvirering av prylar, och andra praktiska göromål.

Du kan spelleda varje del precis som den presenteras här i texten, men delar markerade med asterisk (*) är tänkta att presenteras delvis av gruppchefen.

När en del är markerad med en sådan asterisk uppmanar du gruppchefen att ta över när det passar, men du hjälper givetvis till om det behövs.

Inskrivning

Tusentals rekryter anländer Bretagne, några hundra i taget. Kön ringlar sig genom gatorna.

Varje spelare berättar i tur och ordning sin rollpersons namn och härkomst. Vicechefen och gruppchefen presenterar sig sist.

Efternamnen är det enda ni behöver lägga på minnet.

Som spelledare blandar du in de överblivna rollpersonerna i den här presentationen.

När alla andra presenterat sig så presenterar sig gruppchefen vid namn och tar sedan en del av ansvaret för gruppens introduktion.

Introduktion*

Regementets stabsplats är en ockuperad fransk militärförläggning. Kaserner, bränsleförråd, övningsfält, och flera andra anläggningar som aldrig utsattes för stridigheterna under invasionen av Frankrike.

Här förvaras vapen och annan utrustning som just nu kompletteras med nytt gods nästan dagligen. Det är febril aktivitet dygnet runt.

Gruppchefens första order är att orientera rollpersonerna och det finns mer information om hur det

går till på baksidan av gruppchefens rollformulär.

Rekvirering*

Efter inskrivningen blir gruppchefen beordrad att ta med sig sin nya grupp och hämta ut deras prylar.

De får inga vapen ännu. Vapnen är inlåsta på kasernen.

Inkvartering

Efter uthämtningen av prylar är det dags för marsch.

Området gruppen bor i är en västfransk semesteridyll med turkost vatten, segelbåtar, och en känsla av vardagligt lugn. Mer som att vara på semester än som att ockupera ett främmande land.

Inkvarteringen är en lagerlokal i en liten by. Mjöl och frukt förvaras här intill en väderkvarn.

Rollpersonerna trängs alla tillsammans i våningssängar av stål eller sover på filtar på det trampade jordgolvet. I den sömniga byn tittar befolkningen med en blandning av ogillan och uppgivenhet på ockupanterna, men de är alltid villiga att ta soldaternas pengar.

Skjutbanan*

I nästa steg hämtar gruppen ut vapen från kasernen i Bretagne. De blir inte tilldelade någon ammu-

tion utan marscherar till skjutbanan i närheten.

Gruppchefen kommer be om rätt vapen till personerna i sin grupp och du lämnar helt enkelt ut korten därefter. I luckan på kasernen finns en vresig herre i 40-årsåldern som bär en ögonlapp och har fula ärr efter splitter i ansiktet.

Dela inte ut några ammunitionskort. Rollpersonerna kommer bara ligga på skjutbanan och panga än så länge.

Två saker behöver spelarna lära sig i den här delen:

- Vänd ditt vapenkort med bilden nedåt för att ta skydd.
- Rulla tärningarna för ditt vapen för att skjuta.

Krigslek*

Överste Kemper talar med sin bataljon. Alla 600 man står i givakt på kaserngården. Kemper är rosenkindad och märkbart bakfull.

Han står och väger på fötterna och rapar ibland riktigt illa.

Han talar om hur viktigt det är att den franska kusten bevakas. Han drar konstiga paralleller till konjak och cigarrer. Illa dolda skratt förekommer i ledet, men verkar inte bekomma Kemper överhuvudtaget.

Efter Kempers genomgång får gruppchefen order och du kan dela ut den första kartan, som visar ett litet kustparti gruppen blir tilldelad för övningen.

Nu får gruppchefen även ut övningsammunition som det är upp till gruppchefen att dela ut. Exakt antal är oviktigt—ge gruppchefen en bunt ammunitionskort på måfå. Deras plutons övningsuppgift är att försvara kustpartiet när 1:a skytteplutonen försöker ta det.

Saker att veta

Det är 1940-tal, inte nutid. Att kommunicera är inte alls lika enkelt som med modern teknologi. Portabel radio finns, men är tung och kräver batterier. Det är vanligare med motorburen radio. Flyg lyfter med sina order, utan möjlighet att kommunicera med armén, vilket gör att deras sektorer måste hållas på behörigt avstånd för att undvika vådaskott.

Morsesignaler med signallampor och signalering med visselpipa är de mest effektiva medlen i gruppen. Visselpipan är reserverad för formationsordrar och larm.

Metodiken i armén är att alla mannar är medvetna om gruppens mål och därför kan utföra sina order även om befäl förolyckas.

Motoriserade fordon representerar endast en bråkdel av alla transporter. Majoriteten av logistiken i armén sköts med häst och vagn. Detta innebär att en armé har cirka 12 000 hästar till sitt förfogande samt att veterinärer och djurskötare är en central del av infanteriets logistiska stöd.

Infanterigrupper som den rollpersonerna utgör är byggd kring maskingevärsskytten som har den högsta eldkraften i gruppen och kan hålla fienden stängin med kontinuerlig eldgivning så att skyttesoldaterna kan ta över mark.

Laddaren ser till så maskingevärsskytten kan fortsätta skjuta genom att mata in ammunition och byta ut pipan när den blir för varm.

Ammunitionsbäraren förser laddaren med ammunition och extrapipor.

Skyttesoldaternas uppgift är att ta sig framåt med maskingevärets stöd och ta över fiendens posteringar med gevärseld och handgranater. Skyttesoldater förväntas även bära extra ammunition till maskingeväret.

Vicechefens uppgift är att kommunicera med andra grupper och se till att den egna gruppen kan slutföra sina order.

Att spela krigsleken

Ikläd dig rollen som den nihilistiske Fk. Fredebold. Gå igenom kustförsvaret med gruppchefen och förklara vilka mål som ska uppnås.

Håll gärna stämningen lite skämtsam, om än professionell. Det är fortfarande den franska idyllen och det är så långt ifrån skarpt läge som det går att tänka sig, men det är ändå allvar. Särskilt under "Pappa" Sturms vakande öga.

Låt spelarna diskutera och planera. Varje spelare får beskriva sin rollpersons insats och peka och rita på kartan för att tydliggöra vad som är tänkt att ske.

Lyssna på när gruppchefen delar ut uppgifter till sin grupp och lämna så mycket tid du känner behövs för att de ska få smaka på soldatrollerna. Sedan kan du själv avgöra när det går från planering till handling.

Beskriv sedan situationen i detalj. Hur vågorna bryter mot stranden och vinden gör så att träden svajar. Etc. Dra ut på det ordentligt.

När fienden i övningen dyker upp så "vinner" rollpersonerna över dem tillsammans med sin övriga pluton. De får något att prata om.

Tristess och rutin

Rollpersonerna fortsätter leka krig och lära sig soldatliv.

Deras militära uppdrag kretsar kring att försvara kustpartiet mellan Lorient och Saint Nazaire, vilket innebär att bekämpa fiender som landstiger med ambifiefordon, borda båtar, stoppa fientliga landsättningar i hamnar och på stränder samt öva i sanddyner.

För att visa dem hur repetitivt militärlivet är, låt tiden gå. Låt krigsleken ta ett tag, men se framförallt till att framhäva den gradvisa upprustningen och stämningen som bygger upp till de "goda" nyheterna. Ju mer tid spelarna får för att gestalta sina rollpersoner och lära känna varandra, dess bättre.

Men glöm heller inte att hela vistelsen vid kusten är som en skön solsemester, även om arbetsdagarna är svettiga och tunga. På den väl tilltagna fritiden kan de göra nästan vad de vill.

Teater, biofilm, krogbesök, restauranger, och konserter. Det är 40-tal och många väljer att tjäna pengar på ockupationen genom att erbjuda rusdrycker eller tidsfördriv som får soldaterna att glömma vardagen. Förbrödring och förälskelse.

Upprustning

Under tiden rollpersonerna leker krig händer andra saker i bataljonen. De sker gradvis, men blir snabbt det stora samtalsämnet bland soldaterna.

Först anländer artilleripjäser. Både kanoner och raketartilleri. Med dem kommer ännu fler rekryter. Några av dem får trängas med rollpersonerna vid kvarnen. Andra inkvarteras runtom i byn.

Snart hänger det outtalade och ibland uttalade hotet om att skickas till östfronten över soldaternas huvuden. När detta pågått ett tag blir den hemtrevlige Överste Kemper utbytt mot en helt annan typ av bataljonschef.

Goda nyheter!

Major Voss är en omskriven krigshjälte som kommer direkt från östfronten. Han haltar på ett ben, men bär upp sina medaljer med stolthet. Han inger förtroende.

I slutet av mars samlar han hela bataljonen. Han berättar att han har goda nyheter. Andra enheter kommer ta över försvaret av kusten, för det är dags för hela bataljonen att resa österut.

Redan dagen efter blir träningen hårdare. Hela divisionen

befrias från kustbevakningen. Rollpersonerna får sitta i skyttevärn och lyssna på kulor som visslar förbi. De får kasta handgranater. Träna med skyddsmasker på. Träna dag och natt. Mjuka delar blir muskulösa. De får uppleva bristande vila och tufft tempo.

Vad gör soldater?

Rollpersonerna kommer lära sig sätta upp tält, gräva latringropar på ett sätt som inte riskerar att göra de egna soldaterna sjuka, vårda vapen och utrustning, ta hand om den egna hygien med ett minimum av vatten, med mera. Men den allra största delen av tiden som infanterist ägnas åt att flytta sig från plats A till plats B och vänta på nya order.

Tänk dig en kombination av scoutläger, överlevnadskurs och krigslek så kommer du nära. Har du själv gjort lumpen, använd dig av dina minnen därifrån.

I den tyska armén—likt de flesta arméer på 40-talet—är det dessutom dödsstraff för feghet, dödsstraff för att desertera, och egentligen rätt hårda straff överlag om du inte gör som du beordras. Det är strängt förbjudet att prata om eller på annat sätt förmedla information om

truppförflyttningar, order, eller andra saker.

Men under garnisonstiden i Frankrike är dagarna ganska lugna. Rollpersonerna får betalt i riksmarker eller franc varannan vecka och stämplar detta i sina soldböcker. Riksmarker kan de spara eller skicka hem till sina familjer i Tyskland. Franc kan de spendera när de har permission.

Nästan alla soldater skriver brev, eftersom det är ett bra sätt att kommunicera med familj och vänner. Ute i fält tilldelas en fältpostadress som gör det möjligt att få brev från anhöriga, men vad som får skrivas i breven är hårt reglerat.

Soldboken stämplas även den i fält, men därifrån skickar nästan alla soldater pengarna hemåt i utbyte mot fler cigaretter, choklad, konserver, eller annan lyx som de anhöriga kan skicka tillbaka till fronten. Eller helt enkelt för att förstärka familjekassan därhemma.

Aoresa

Efter att den nya ordningen fått råda ett tag och rollpersonerna härdats ordentligt är det dags att kliva på tåget österut.

Den 28:e april går rollpersonerna ombord på tåget till östfronten.

Akt två

“Rasputitsa”

Följande akt är en hiss ned till helvetet.

Hissen börjar sakta, men kommer accelerera allt eftersom den kommer närmre och närmre slutmålet.

Det finns inget “rätt” slut. Det kan sluta med att rollpersonerna dör eller att de överlever till dess instruktionen kommer att förstöra vapnen och låta ryssarna komma och arresterar dem.

Östfronten

Hissen till helvetet går förbi flera olika våningar. Vardera har sitt egna uppslag på de kommande sidorna med information om vad rollpersonerna ägnar sig åt i stora drag.

Först kommer rollpersonerna försent till slaget om Charkov. De får delta i segermarschen genom gatorna, men träffar också sårade

kamrater och hör de hårda striderna från säkert avstånd.

Sedan börjar marschen österut, mot floden Don. En lång och hård marsch men för rollpersonerna framförallt stress och uthärdande av vädrets makter. Väldigt lite strid.

Därnäst deltar rollpersonerna i det blodiga försvaret av brofästet vid Don, innan de marscherar mellan Don och vinterställningar utanför den stora stad som är slutmålet. Nämn inte namnet på staden förän det är dags att anfalla.

Slutligen deltar rollpersonerna i anfallet mot Stalingrad. Strid i bebyggelse och ett gradvis förfall av rollpersonernas vanor, rutiner och säkerhet.

Det är även där scenariot slutar, efter ett konstant stridande i flera månader.

Hur du spelleder akt två

Majoriteten av tiden i den här akten är tänkt att vara fri för spelarna att själva hantera de ordrar de får. Din roll som spelledare blir framförallt att ge dem nya order och förse dem med information.

Som tidigare ger du gruppchefen order som om du var ett befäl.

Gruppchefen får sina order från plutonchefen, som får sina order från kompanichefen, etc. Gruppchefen får sedan kommunicera detta till övriga spelare och spelarna får diskutera hur de går tillväga.

Rollpersonerna är längst ned i hierarkin och det är bra om de förstår det. Varför de får de order de får kommer aldrig vara självklart för dem.

Skillnaden i den här akten är att du även ger gruppchefen uppdateringar när situationen förändras, vilket inte alltid är självklart när befäl stupar för fiendens kulor eller order byts ut i rask takt för att situationen förändras. Det hamnar på gruppchefen och vicechefen att hålla sig uppdaterade.

Stoppa in händelser från tidslinjen eller tabellerna i regelhäftet där du känner att det behövs men försök låta spelarna ta hand om saker i

sin egna takt och på sitt egna sätt. Det viktigaste är att du hela tiden håller scenariot i rörelse.

Tanken är att tempot hela tiden ska trappas upp. Ge en uppgift bara för att byta ut den nästan direkt. Vänta med att berätta vad som händer för att så ovisshet i gruppen. Belöna spelarna, ta sedan bort belöningen. Ge instruktioner men låt tiden gå och gå innan du abrupt ger nya instruktioner. Se till att stressa upp spelarna så mycket det går. Framförallt inför aktens slutskede.

När de sedan inte längre får order och hela organisationen runt dem rasar samman så får de helt enkelt klara sig själva bäst de kan.

Ge gruppen en upplevelse att minnas.

Ett vållat krigsmaskineri

Inledningsvis fungerar allting väldigt bra. Underrättelser stämmer, stöd från artilleri och flyg är nästan felfritt, och känslan av den nalkande segerns sötnä är stark.

Fienden retirerar, hundratusentals krigsfångar tas, och inget kan stoppa den tyska armén.

En viktig del av detta är att spelarna ska vaggas in i en falsk trygghet. Varm mat från

kokvagnar. Ammunitionen fylls på efter varje dust med fienden. Allt fungerar helt enkelt som det är tänkt att fungera.

Som mycket annat är känslan av framgång mest till för att förstärka scenariots slutliga misär.

Aft spelleda krig

Det är inte viktigt att du får detaljerna rätt. Om du har sett *Saving private Ryan*, *Generation Kill*, *Stal-ingrad*, eller annan krigsskildring så räcker det gott och väl. Har du gjort värnplikten kan du självklart använda den som referens.

Det viktiga är att tempot hela tiden ökar. Mot slutet bör rollpersonernas order nästan hela tiden avlösa varandra och skillnaden mellan verkligheten och befälsbild av verkligheten bli allt större.

Under tiden får spelarna själva hålla reda på sina rollpersoners mat, hygien och bekvämlighet. Moral blir en ständig påminnelse om den gradvisa nedbrytningen och åtminstone halva gruppen ska helst ha dragit traumakort innan scenariot är slut.

Beroende på gruppen kan du även strö in otäckheter. Grafiska beskrivningar av kamraters skador, civilas lidande, eller andra krigets fasor.

Sturms inkompetens

I takt med att trycket och tempot ökar bör du förstärka kaoset genom att få Sturms inkompetens att framgå mer och mer.

Ge gruppchefen en utskällning ibland, för något mer eller mindre orimligt regelbrott som kompanichefen anser skett. Sturm anses av vissa ha "Napoleonkomplex": han är en kort person som låter mycket och kompenserar för sin ringa längd med aggressioner.

Om någon uppträder opassande, exempelvis under en marsch eller genomgång, så bör han ge dem en oproportionerlig tillrättavisning.

Fälttåget i öst

I resten av det här häftet följer beskrivningar av de tre olika delarna som tar upp akten: Framgång, Motgång, och Undergång.

I regelhäftet finns en tidslinje som placerar fälttågets större skeenden i perspektiv. Tanken med tidslinjen är framförallt att ge en helhetsbild. Du behöver inte memorera den eller följa den till punkt och pricka. Kika på den när du känner att du behöver föra handlingen framåt eller för att få idéer till nya uppslag om du känner att det behövs.

Pricka av dagarna i kalendern.

Kartor

Med varje del följer en karta som ges till gruppchefen. Höjder, vadställen, och andra mål för eventuella uppdrag har försetts med unika nummer, vilket är hur staben refererar till dem för att undvika missförstånd. "Anfall höjd 321" är exempelvis en order gruppen kan få. Fler förslag på order finns i varje del samt i regelhäftet.

Information

Rollpersonerna är längst ned i informationskedjan. De har ingen aning om vilka förband som deltar i operationer eller hur det går för armén i kriget.

Det enda de kan tänkas få nys om är det som gruppchefen hör på genomgångar med de högre cheferna, sånt som kompanichefen förmedlar direkt inför ett uppdrag, eller rykten som går i leden.

Det etiska gränslandet

Mycket av det som sker när en armé marscherar fram är otäckt—särskilt när tillgången till mat och vatten blir begränsad.

I brist på mat kommer soldater stjäla från civila och ljuga om det, eftersom det är strängt förbjudet. De kommer tvinga åldrade bybor dricka ur brunnar så de vet att vattnet inte är förgiftat. De kommer

sätta eld på husens halmtak för att de blir arga på en bonde som blänger. Sadistiska avrättningar av sårade fiender. Mord. Våldtäkt.

Du skildrar så mycket av detta som du själv är bekväm med och hittar listor med "plundring" i regelhäftet för om rollpersonerna börjar leta efter mat och förnödenheter i kolchoser och byar.

Eftersom rollpersonernas division är på väg hela tiden så hinner de aldrig delta i några av de krigsbrott den tyska armén begår.

Föreplägnad

Rollpersonerna kan improvisera bäst de vill under marschen. De kan stjäla mat från byar eller kolchoser och de kan byteshandla med andra soldater eller med lokalbefolkning.

De måste dock äta mat och dricka vatten varje dag för att inte behöva ta moralkonsekvenser.

Understöd

I många situationer finns det saker rollpersonerna inte är utrustade för. Det kan vara minröjning, brobyggande, eller att slå ut en fientlig stridsvagn. Då får de stöd från andra förband i divisionen.

Vicechefen har mer information om detta på sitt rollformulär.

Framgång

1942-05-22 till 1942-07-12

Före Charkov

Tåget stannar slutligen, men inte på en station utan på landsbygden. Djur och fordon lastas av. Order kommer om att marschera mot staden Charkov.

Det ösregnar och är gassande brännande hetta om vartannat. Istället för vägar finns bara en kolsvart lervälling som när den torkar förvandlas till lika svart sand. Varje steg är en kamp när fötterna sjunker djupt ned i gytjtja eller damm.

Sturm föreslår en genväg som resulterar i att rollpersonernas kompani fastnar i ösregnets *rasputitsa*: en lerig kombination av tjällossning, ösregn och vårflod. De måste vänta på att vägarna torkar eftersom fordonen inte kan ta sig vidare i gytjtjan.

När vägarna väl torkat och rollpersonerna kan marschera till norra delen av Charkov så kommer de lagom till att slaget är över och får ta emot de andra förbandens gliringar. "Var har ni hållit hus?"—"Ni vet att det är krig, va?"

Efter Charkov

Efter segern i slaget om Charkov börjar divisionen röra sig österut en by, höjd eller flod i taget.

På höglänta platser finns odlade fält, här och där dungar med ekskog och i dalgångarna uttorkade flodbäddar. Vidderna är enorma. Ibland kan du ha tjugo kilometers sikt.

Ösregnet avtar allt mer till förmån för brännande uttorkande hetta och dagarna blir långa och hårda—ibland så mycket som 18 timmars marsch—följt av ny dag med samma sak.

Det är fruktansvärt varmt. Brunnarna torkar och alla letar skugga.

Känslan i den här fasen är att det går väldigt bra i kriget men att kriget sker vid fronten, framför rollpersonerna.

De färdas genom byar som redan säkrats. Genom brandrök och förödelse. Slutligen når divisionen floden Don. Känslan är att kriget snart är vunnet.

Uppdrag

Rollpersonerna kommer rycka till när de hör minsta artilleribrisad eller flygplansmotor. Men inget i den här delen kommer vara särskilt spännande—gräva skyttevärn direkt vid vägkanten och spana ut över ändlösa slätter efter fiender som aldrig dyker upp.

Efter Charkov blir det framförallt marsch, marsch, och marsch, men även vakttjänst under natten och enstaka avstickare för att patrullera längs floder och kalla in ingenjörer där broar blivit förstörda eller inte klarar rätt vikt.

På de gränslösa slätterna finns även naturliga raviner där fientliga eftersläntare ibland lurpassar för att utsätta tyska trupper för bakhåll. Rollpersonerna kan få i uppgift att säkra en sådan ravin från fiendesoldater eller rapportera in ravinernas koordinater till artilleri och granatkastare.

Moral

Väta, trötthet, försenade mål mat och avbruten sömn är de största farorna rollpersonerna stöter på.

Under de regniga dagarna blir allt blött och under de varma dagarna finns för lite vatten. Från sårade hemvändande soldater får de också höra om grymheter ryssarna gjort

vid fronten. Om tyska soldater som hittats med krossade skallar, knivhugg i bröstet, eller blivit malda till sörja under anfallande stridsvagnar.

Efter Charkov är det väldigt varmt och det saknas vatten både att dricka och tillgodose personlig hygien. Men på det stora hela är det ganska bra.

Rollpersonerna möter transporter av sårade kamrater, de ser lik, och de får höra de döendes jämmer. Det är inte längre något snack om att det är krig, även om rollpersonerna följer med i frontens kölvatten.

Motstånd

Till en början kommer rollpersonerna inte strida alls. Låt dem *tro* att de ska det. Men kriget är än så länge på behörigt avstånd.

Efter Charkov kan du låta rollpersonerna strida mot partisaner (2 tärningar) och några enstaka gardister (4 tärningar). Håll det ofarligt, eller sår någon av spelledarpersonerna i gruppen om du vill.

Rollpersonerna får hantera ryssar som kommer ut med uppsträckta händer: krigsfångar som används till tungt fysiskt arbete eller slussas bort från fronten, till fångenskap.

Motgång

1942-07-13 till 1942-10-10

Rollpersonerna anländer vid fronten. Det är lugnt för tillfället. Sturms inkompetens har färgat divisionens attityd mot rollpersonerna och deras kompani. De ses som divisionens pajasar och hånas ibland öppet.

Fronten utgörs just nu av floden Don. Den är på de flesta ställen mer än 100 meter bred men flyter i maklig takt och är på många ställen grund. Höga strandbrinkar består här och där av mjuk vit krita och vid dem finns utmärkta möjligheter att placera observationsposter.

Fienden verkar knappt ha någon stridsvilja kvar. Desertörer fångas dagligen och många ger upp utan strid. Stämningen i divisionen är väldigt positiv trots förluster i döda och skadade.

Men bensinen har tagit slut för hela divisionen och gör att det inte finns någon mat. Infanteriet—som färdas till fots och med hästar—har ett ordentligt försprång framför de stillastående motoriserade förbanden och planerade anfall försenas.

Det finns heller inget vatten och den brännande hettan fortsätter.

Säkring av frontlinjen

Rollpersonerna beordras först att delta i anfall för att säkra byar och slå ut ryska utposter längs Don.

Allt verkar lugnt till en början, men sedan brakar helvetet lös: granatkastareld, artilleri, kulsprutor. Det är rollpersonernas första hårda strider i scenariot.

Rollpersonerna får ta sig fram genom undervegetation och undvika solupplysta brandgator och utsatta raviner. Skottsalvor kommer från alla håll.

Efter dessa strider—som pågår i några dagar—sätts divisionen på att försvara brofästet längs floden Don från motanfall.

Flodbädden utropas helt säkrad.

Försvarsställningar

Divisionen tilldelas ett 60 kilometer långt parti längs floden där de ska sätta upp ett ordentligt försvar. Detta är en ganska stillsam tillvaro till en början.

Raviner, sänkor och andra platser dit blicken inte når markeras för indirekt eld.

Patruller övervakar troliga framryckningsvägar och försöker hålla kontakt med fienden för att det ska råda osäkerhet var frontlinjen går.

Gevär med kikarsikten delas ut till patrullerna för att hålla krypskyttar i schack.

Skyttevärn grävs per soldat, löpgravar grävs mellan värnen och skyddsrum grävs ned under jorden och får förstärkta tak.

Taggtrådshinder rullas ut. Väggar förstärks med stockar och plankor som krigsfångar får ta fram. Minor läggs ut framför alla ställningar.

Förutom att resursbristen och hettan gör situationen otrevlig så är det bara sporadiska artillerianfall och enstaka försök att bryta igenom frontlinjen men inget som inte divisionen kan slå tillbaka.

Detta förändras i september.

Strid och aomarsch

Ordern kommer att förbereda kompaniets ställningar för överlämning och marschera norrut till näset mellan floderna Don och

Volga. Där skall vinterställningar byggas.

Efter rollpersonerna flyttat på sig tvingas divisionen hålla ställningarna mot vågor av infanterister och stridsvagnar.

Ibland bryter ryssarna igenom och måste jagas ned. Divisionen klarar striden, men förlusterna tilltar. Rollpersonerna iakttar striderna på avstånd.

Uppdrag

Börja med anfall och patruller, fortsätt med tristess kring att bygga försvarställningar, följt av de inledande ryska anfallen. Sedan marscherar rollpersonerna till näset i väntan på fler marschordrar och undviker än en gång de hårdaste striderna.

Moral

Under den här perioden kommer *allt* hända, i någon mån. Artillerield, strid, misär, och ond bråd död.

Motstånd

Rollpersonerna får se helt andra ryssar än de kuvade krigsfångar och lik de sett hittills. Dessa är skoningslösa och fanatiska.

Nu rullar du fler tärningar och dödar och sårar namngivna soldater i kompaniet.

Unergång

1942-10-11 till 1943-02-02

Divisionen anländer byn Gorodisjtje. I utkanten ligger en liten kyrka med en vidsträckt kyrkogård där en skog av kors vittnar om krigets pris. Här kommer rollpersonerna få order om att ansluta sig till den styrka som ska anfalla Stalingrad.

Vid det här laget har slaget om staden redan pågått i två månader. Det är bara grus och brandrök kvar av det mesta av staden.

Det nya anfallet har tre faser:

1. Rollpersonernas division och en pansardivision rycker fram för att ta traktorfabriken och ett tegelbruk. Bakom dem kommer en annan infanteridivision vars uppgift är att besätta Volgas strand.

2. När infanteridivisionen avlöst den egna divisionen ska rollpersonernas division svänga höger och fortsätta framryckningen söderut. Divisionen ska ta en vapenfabrik samt området mellan den och Volga.

3. Divisionen ska nu rulla upp ryssarnas försvarslinjer hela vägen till Stalingrads centrum, i ett svep. Volgas strandbädd säkras.

Diktatorn pratar på radion: "Ockupationen av Stalingrad som kommer att genomföras befäster vår enorma seger och stärker den, och ni kan vara säkra på att ingen kommer att driva bort oss från platsen längre fram".

Gruppchefen introduceras till strid i bebyggelse och att utrusta manskapet med betydligt fler handgranater. Han förväntas förbereda sin grupp på vad som komma skall.

Hela kompaniet vaccineras mot kolera av bataljonsläkaren. Pervitintabletter (metamfetamin) delas ut till befälen. Några hundra gröngölingar med otillräcklig utbildning fyller ut luckor i divisionen. Men inga kompanier är helt fulltaliga.

Divisionen flyttas fram till stadens utkanter och kan nu se eldslågor, artillerield och bombflyg från båda sidor nästan hela dagarna. Stämningen går nästan att tälja med kniv när de väntar på anfallsordern.

Anfallsordern kommer. Ordern är att strida från hus till hus

i ett område av slättland med bostadshus som har flera våningar.

Ett sanslöst bombardemang av artilleri och flyg inleds. Var femte minut flyttas artillerielden vidare 50 meter och det hamnar i infanteriets händer att säkra området i samma takt.

I de inledande anfallen används eldkastare flitigt.

Röfkrig

Ett hus i taget når divisionen målet. Första etappen av anfallet är en framgång efter bara några dagar. Men förlusterna tilltar.

När andra fasen inleds verkar det som att det ryska motståndet är helt uttömt. Från traktorfabriken vidare mot vapenfabriken och ett antal andra byggnader verkar det som att vägen mot Volga snart är säkrad.

Men anfallet stoppas 150 meter från Volgas strand. Några enheter hinner fram för att känna på det iskalla vattnet. Sedan slås divisionen våldsamt tillbaka av förvånansvärt hårt ryskt motstånd stött av artilleri från ön i Volga.

Det blir allt mer improvisationen som avgör, när ett hårt anfall kan säkra en byggnad endast för att en byggnad som säkrats tidigare öppnar eld för att den

blev befäst av fiendesoldater under natten. Fienden rör sig genom kloaktunnlar. De gräver sina värn bland rasmassor. Sätter upp kulsprutenästen i krevadgropar. Försätsminerar döda kroppar.

Krypskyttar med explosiv ammunition gör processen kort med befäl, bilförare och ordonnanser.

Eldkastare och handgranater används allt flitigare och de fruktansvärda närstrider som utbryter bland ruinerna i Stalingrad verkar aldrig ta slut.

Mardöm

Striden går fram och tillbaka. Desperationen tilltar i takt med att kyla samt brist på bensin, ammunition och förnödenheter försämrar villkoren för alla som är kvar i staden. Båda sidor lider.

Order från staben blir snart märkliga, där divisionen kan få order om att fortsätta ett anfall från en position som redan fallit i fiendens händer. Frustrationen tilltar när rollpersonerna tvingas göra samma saker om och om igen och kan bli beskjutna när som helst. Under dagtid går det inte att röra sig utan att bli beskjuten.

Förluster gör sig påminda. Hela grupper utplånas. Befäl såras eller dör. Hästsläpen som kommer

med förnödenheter får ta med sig sårade eller döda tillbaka till förbandsplatserna vid Gorodisjtje. Ordonnanser försvinner. Bristen på vinterkläder gör sig påmind så till den grad att alla möbler och andra brännbara ting inne i husen blir bränsle för att hålla värmen.

Anfall

Ett nytt anfall beordras där divisionen återigen skall försöka nå Volga. Fronten flyttas några hundra meter framåt och en viktig rysk sambandscentral tas i beslag, men sedan stoppas anfalllet tvärt.

Det är den sista offensiven den tyska armén genomför i Stalingrad.

Förestärkningar

Det kommer nya rekryter till fronten som samtliga är snorungar utan stridsvana. Många har så dålig utbildning att det snabbt bildas en utbildningsbataljon utanför Stalingrad som ska förbereda dem i ett par veckor innan de sänds in i staden.

Vissa av dem som kommer ut till förbanden lägger ifrån sig sina vapen eller reser sig upp ur skyttevärnen, oförmögna att hantera frontens fasor.

Matransonerna minskar och antalet döda och sårade ökar.

Moralen bland mannarna når nivån där soldater ibland vägrar order och blir skjutna av sina befäl.

Ryktet börjar snart gå att staden har blivit omringad av flera ryska arméer och att det inte längre går att få in förnödenheter.

En strimma av hopp

Staben utlovar att en räddning är på väg. En insatsstyrka har satts ihop som ska undsätta styrkorna i Stalingrad och hjälpa till att nå ett snabbt avslut.

Samtidigt börjar rykten gå om att Stalingrad blivit helt omringat. Skyttesluskar får inga detaljer.

Början på slutet

Räddningen kommer aldrig. Inte heller några förnödenheter, utan rollpersonerna får börja hitta mat och värme på annat sätt.

Divisionen utstår fruktansvärda förluster. Till slut är rollpersonernas grupp det enda som återstår av hela deras kompani.

“Pappa” Sturm slutar rapportera dagarnas förluster, reträtter och misslyckanden till staben och säger istället att alla mål uppnåtts. Gruppchefen blir vittne till detta och börjar få order som utgår från att Sturms låtsasvärld är

verkligheten. Hur rollpersonerna hanterar Sturm är upp till dem, men han kan bli förflyttad ut ur staden, få ut permission, eller på annat sätt förflyttas bort från fronten. De kan även iscensätta en “olycka”. Vid det här laget kan de allt desperatare soldaterna vid fronten se mellan fingrarna med nästan vad som helst.

Gruppchefen får ta över ansvaret för ett nytt kompani som sätts ihop av de kvarvarade från hela divisionen.

Strax därefter slutar staben vara kontaktbar. Vid det här laget är *allt* i spelarnas händer. De kan inte lämna staden, de kommer inte få mer förnödenheter, och fienden blir starkare varje dag som går.

Det enda rollpersonerna kan hoppas på är att hålla ut länge nog för staben att göra något för att rädda dem. De kan väl inte överge en hel armé? Kan de?

Motstånd

När de brutala gatustriderna i Stalingrad börjar så kommer en regel om eldstrid att upphöra: ryssar retirerar inte längre, utan går bara att besegra närstrid. För spelarna gäller fortfarande samma regler.

Nu kan du göra lite vad du vill med motståndet. Strö enstaka

tärningar mot spelarna när de minst anar det i form av skott från krypskyttar eller granatkastareld.

Sätt upp polar med tio eller fler tärningar när rollpersonerna utsätts för anfall eller själva anfaller. Det ska i slutänden kännas som att de inte *kan* vinna, eftersom det även är sanningen.

En sak är dock viktig: under dagtid är det nästan lika med självmord att förflytta sig allt för mycket. Om rollpersoner rör sig under dagtid *ska* de bli beskjutna.

Slutet

Ungefär 400 000 tyska soldater deltog i striderna i Stalingrad. Före omringningen evakuerades 40 000 man på grund av skador, permission, eller av andra skäl.

Den 2:a februari 1943 tas 92 000 soldater tillfånga. Endast 6 000 av dem släpps levande ur fångenskap. De sista först 13 år senare.

Ingen av frontsoldaterna i Stalingrad överlevde sin fångenskap. De sårade som inte hade evakuerats före omringningen sköts där de låg.

Exakt hur rollpersonernas historia slutar är upp till er att utforska, men detta är inte en historia med ett lyckligt slut.

Stalingrad

Ett antal saker är värda att fundera på framförallt under de senare månaderna i Stalingrad, från november och framåt.

Kyla

Det är ibland fruktansvärt kallt och även om vinterkläder faktiskt skickas till fronten denna gången till skillnad från de första anfallen mot Ryssland under 1941 så är det långt ifrån tillräckligt.

Att hitta bränsle till soldaternas små lägereldar blir minst lika viktigt som att hitta mat. Inte minst för att kunna smälta snö till dricksvatten. I kalendern i regelhäftet finns information om när det är kallt.

Improvisation

Motstånd dyker upp plötsligt och ofta, ibland på helt ofattbara platser. För att uppnå ett minimum av säkerhet får soldater ofta ta egna initiativ till anfall för att säkra sina ställningar.

Det här blir heller aldrig färdigt, utan måste göras dagligen. Gränsen mellan vinst och förlust

blir gradvis helt utsuddad och slutar ha betydelse.

Logistik

Förnödenheter dras in med tvåhjuliga vagnar som dras av hästar, till ett förråd i utkanten av vapenfabriken. Sedan bärs de av trossens mannar. Ammunition och mat. Sedan för de med sig sårade tillbaka till trossen. Alla motorfordon står snart tysta och övergivna under snön.

Misär

Soldaterna får inte byta uniformer. De har inget vatten att tillse hygien med eller raka sig i. De får för lite att äta. De förvandlas till en skara taniga, skäggiga, utmattade vålnader som utför sina tjänster och sina behov med allt större uppgivenhet. De gömmer sig i gamla källare och håller små brasor vid liv med vad som än går att elda. Gamla badbassänger blir improviserade massgravar och latriner i en vidrig kombination.

I januari snubblar soldaterna på översnöade lik. All mänsklighet har lämnat staden.

**„Alle sieben Sekunden
stirbt ein deutscher Soldat!
Stalingrad, Massengrab.“**

*“Var sjunde sekund dör en tysk soldat.
Stalingrad, massgrav.”*

*Ryskt propagandameddelande som upprepades
från högtalare som omringade staden.*

Året är 1942.

Ni tillhör en tysk infanterigarnison i ockuperade Frankrike. Ni leker krig på dagarna, utför symbolisk vaktjänst på kvällarna, och gör staden osäker på helgerna.

Ingen av er är intresserad av kriget utan har hamnat här för att era föräldrar mutat bort er från fronten eller för att ni hade turen att vara födda i närheten.

Ni vet alla att kriget snart är vunnet. Ni behöver bara stå ut några månader till.