Starship Troopers
Mobila Infanteriet är alltid berett

Ingvar Mattson

LinCon 21-24 maj 1999

Jaha, dags att komma ner i smutsen igen. Fast den här gången är det tydligen för en hel vecka. Något spaningsuppdrag, tydligen. Så vi kommer springa runt i befälsdräkter, alla fyra. Nåja, det kommer säkert att bli trevligare än Sheol, ett riktigt skithål. Spindlar precis överallt och inte blir de rädda för en, heller. Nåja, vi får i alla fall med oss en massa skoj leksaker och lådvis med extra ammunition.

BREEEEEEEEEP

Dags att knata bort till ägget, de andra har redan klivit i. Det blir i alla fall ingen lång väntan på att bli iväg*SCHWUMP*gaaaaah!

1 Inledning

Spelarna ska ner på en planetyta för att utföra en veckolång rekognocering och göra en serie prover. Området de skall landsättas i antas vara lungt och stillsamt, men för säkerhets skull så skickar man MI, utifall att... Tyvärr så kommer de stackars MI att ramla igenom en dimensionsportal på vägen ner och landa i en fantasyvärld.

2 Scenariot

Spelarna anländer och förvånar såväl orcher som alver. Naturligtvis försöker bägge få dem över på sin sida, eftersom de verkar mäktiga. Om spelarna går med på at hjälpa ena sidan kommer den att vinna, så till den milda grad att den andra sidan utrotas (kanske inte helt, men i praktiken). Detta ska spelarna inte ha den minsta aning om, till att börja med, men det är inget någondera sidan egentligen försöker dölja, de håller det bara för så självklart.

3 Världen

Ganska standardmässig fantasyvärld. Skog, berg, sjöar, floder. Inte ett dugg lik planeten de ska landa på (denna planet har gröna blad, planeten de skulle till brandgula). Det råder ett lågnivåkrig mellan orcher och alver, men eftersom de är väldigt jämnstarka så vill ingen av sidorna eskalera. Konflikten grundar sig i att alverna dyrkar träd (som orcherna hugger ned, för virke och som byggnadsmaterial (de bedriver dock inte rovdrift)) och att orcherna är väldigt förtjusta i berg (som alverna leker dagbrott i, för att få metall).

Vad ingen (förutom den glade spelledaren) vet är att utan alver så kommer skogen (och i förlängningen orcherna) att avdö. Samma sak gäller för alverna, om orcherna dör. De är en nödvändig balans. Så om spelarna avlivar ena sidan, så kommer även den andra att dö.

Spelarna har, som scenariot är skrivet, inte en suck att komma hem. Men, om spelarna är ++bra på teknobabbel så kan man låta dem komma hem igen, i alla fall.

Orcher

Fysisk beskrivning

Orcherna är ganska grovvuxna, har stora huggtänder i underkäken och måste äta rått kött minst var tredje dag för att inte kajka ur sin ämnesomsättning. Efter tre dagar blir de svagare och svagare tills de, efter 14 dagar, faller ihop i en liten hög och dör. Efter sju dagar utan rått kött slutar deras metabolism att kunna uppta de aminosyror som finns i rått kött (denaturerar vid straxt över kroppsvärme) och är ohjälpligt förlorade.

De är väldigt starka, lever i grottor och har passabel nattsyn. Normallängd är ungefär 1, 6 meter och de är *breda* över axlarna.

Kultur

Orcherna är metallanvändare och redskapstillverkare. De tar väl hand om sina små, i kollektiv och lever ganska nära inpå varann. Vuxna orcher är ganska så "våldsamma" (man hälsar på någon genom att slå dem på axeln), men de har i allmänhet väldigt god självkontroll.

Politik

Orchriket styrs av en diktator. H?n väljs på sex månader och har (i det närmaste) oinskränkt makt under tiden. Efter sin maktperiod ställs h?n till svars för sina beslut under perioden och har h?n gjort ett dåligt jobb så utmäts ett lämpligt straff.

Alver

Fysik

Alverna är väldigt ljusa, spensligt byggda (relativt sett) och ganska långa. De lever väldigt länge (sisådär 300 år, om man bortser från olyckor) och ändrar inte utseende från dess att de uppnår mognad (vid drygt 30 års ålder) tills ungefär en vecka innan deras livsspann är slut. De är i det närmaste vegetarianer och får alldeles ohyggliga plågor av orchkött.

Kultur

Alverna är väldigt religiösa. Hela deras kultur genomsyras av religion. De är naturdykare och ser träden som änglar, ungefär. Av alldeles naturliga skäl blir de alldeles ohyggligt upprörda av att de slema och onda (för att inte tala om fula!) orcherna hugger ner dem. De är även övertygade om att ondska och oestetik går hand i hand (det som är gott är vackert, det som är fult är ont). Berg är inte fula eller vackra, men dagbrott är ganska vackra, för dem får man metall av.

Politik

Alverna styrs av ett råd, som styrs av Ledaren. Ledaren har (nominellt) ingen makt, men är överstepräst och styr därigenom hela alvsamhället, in i minsta detalj. Alverna är själva övertygade om att de inte är hårt styrda, men de gör ändå vad rådet säger, för de handleds ju av Gudomlig Visdom.

4 Händelser

Möte med alverna

Spelarna slår sig till ro inför kvällen, sätter upp tälten och så. Ut ur skogen kommer tre stycken långa, spensliga varelser, med tomma händer utsträckta. Det är den Äldste och två stycken vaktalver som tänker besöka spelarna, och, om möjligt, övertyga dem om nödvändigheten i att förgöra orcherna.

Spelarna förstår dem, efter ett tag (börja med säga att de inte förstår ett dugg, låt sedan dräktdatorerna länkas ihop och assistera med språkförståelsen (börja med gester, fortsätt med enkla meningar, efter ett tag, lagom länge, är språket ingen barriär, så länge spelarna är I sina dräkter)). Alverna presenterar sig, bjuder, om spelarna verkar vänligt inställda, in sällskapet till alvbyn för att äta middag dagen efter. Om spelarna beter sig hotfullt (inte omöjligt) så ursäktar sig alverna och ber att få återkomma nästa dag.

Om alverna skulle bli avrättade (inte heller helt omöjligt) så kommer spelarna råka ut för småolyckor under hela sin skogsvistelse, med början i morgon bitti, då ett lämpligt träd faller över en av spelarna, är du elak kan du låta honom vara utan MI-dräkt just då, men...

Möte med orcherna

Om spelarna redan samspråkats med alverna är språket inga problem, skiljda dialekter, men samma språk.

Orcherna inleder med att samla sig i en klump och tjattra inbördes (bra beskrivning, orcherna talar två språk, ett inom familjen och ett med andra orcher och när de handlar). Därefter knatar den största orchen fram och dänger till den störste av karaktärerna (om de är i dräkt är det Juan, annars är det Sven). Har inte denne dräkt på sig gör det *ont*, orcherna är starka.

Så länge spelarna beter sig rättframt, oavsett om de har ihjäl orcherna eller inte (så länge det gör det öppet och rättframt) har orcherna inget direkt emot att kontaktgrupper slås ihjäl, det händer, låt det inte bli en vana, bara...

Orcherna bjuder hem spelarna på middag, på en gång, om de tar med sig en hjort eller annat större köttdjur och kunde de skynda sig på, för jaktlyckan har varit lite dålig sedan spelarna damp ner i skogen...

Skärmytsling mellan de två fraktionerna

Spelarna antingen vaknar upp i, eller springer in i, ett mindre slag mellan orcher och alver, det ser ut att gå rätt jämnt och om spelarna vill är de fullt frivilliga att välja sida.

Sidorna ber om hjälp

Efter hand kommer spelarna att åter inviteras till en av sidorna, för att erbjudas guld (orcherna) eller gröna skogar (alverna) som betalning (nej, nej, inte betalning, "ersättning" eller "kompensation", säger Alväldsten) för att nedkämpa den andra sidan.

Tips för denna "dubbelhändelse"

Orcherna Orchsidans förhandlare bör spelas som en rättfram, lite stöddig äldre man, som inte ser varker praktiska eller moraliska hinder för spelarnas totala utplåning av de små slema klemalverna. Om spelarna nekar kommer han att bli *sur*och om spelarna inte är i sina dräkter kan det bli en smula blodigt att slå sig ut (men låt dem klara det, med nöd och näppe). Om spelarna tackar ja, så frågar han bara när de kan vara färdiga. Annars, om spelarna insisterar, så kan de få fundera hemma (men det bör vara ett svepskäl i stil med "vi undrar lite över vad som är en rättvis betalning...").

Alverna Alvernas stora råd är lite bekymrade. Dels ska man ju inte slaktmörda och dels, om man ska slaktmörda så ska man ju göra det själv. Fast, som omstänigheterna ligger, så kanske spelarna skulle kunna tänka sig att...

Ingen rättframhet, glid runt pudelns kärna och låt spelarna dra det ur dem. Alverna hoppas visserligen på att spelarna ska ta "jobbet", men förstår mycket väl om man vill tänka på saken. Man kanske kan ses igen, om några dagar, när saker har klarnat lite?

5 Bakgrund

Mobila Infanteriet

Vad, varför?

Mobila infanteriet är den försvarsgren som alltid är "på plats", på backen, för att utföra den handgripliga delen av ett anfall. Alla MI kliver i en dräkt och skjuts ner på planetytan, ingen som överhuvudtaget är frisk stannar kvar på skeppet. detta gör att MI, överlag, har god stridsmoral, eftersom de vet att de som planerat anfallet de just genomför antagligen springer i närheten av dem.

Att bli anfallen av MI är en chockupplevelse, de dyker upp från ingenstans, har en eldkraft man definitivt inte förväntar sig av något som är 2,5 m högt och ungefär 1 m långt, är ohyggligt väl-koordinerade och överlag hänsynslösa.

MI-rustning

Det som är unikt för MI är den s.k "MI-dräkten", en stor feedback-manövrerad helkroppsrustning. Den innehåller vapen, ammunition, luft, sensorsystem, navigationssystem, kartor, etc, etc.

Den finns i tre huvudtyper, marodördräkt, spanardräkt och befälsdräkt. I korthet kan sägas att befälsdräkten är som en kombination av marodörsdräkten och spanardräkten.

Alla dräkter har en hoppmotor monterad i ryggslutet och gyro-stabilisering. En marodör kan hoppa ungefär 40 m högt (med hoppmotor) och springa i ungefär 75 km/h. Utan hoppmotor är högsta höjden ungefär 15 m.

Dräkten är dessutom kraftförstärkande och en person som verkligen kan hantera sin dräkt kan utan större problem lyfta ca 650 kg, ge tryckmärken i stålbalkar och utan problem lyfta ett hönsägg mellan tumme och pekfinger.

Alla dräkter är försedda med videosensorer, IR-sensorer och en närområdesradar. De är dessutom försedda med satellitnavigering, så att man enkelt kan kolla var man är, dels i förhållande till alla andra, dels in förhållande till terrängen.

Marodörsdräkt Basmodellen, granatkastare längs ryggraden, automatgevär längs sidan, "avtagbart" (sitter medelst flexibel kulbana, fälls in med automatik), optionellt taktiskt kärnvapen i svanken.

Granatkastaren har åtta granatmagasin som vart och ett kan innehålla en sorts granater (man kan iofs blanda även inom ett magasin, men det minskar flexibiliteten). Vanlig laddning är spräng, splitter, rök och eld, men det finns naturligtvis många andra att välja ifrån.

Spanardräkt Spanardräkten har ingen granatkastare, utan det utrymmet användes istället till datorkraft. Spanardräkten har kraftigare hoppmotor och kraftigare ben. Detta ger en toppfart på ca 100 km/h och en hopphöjd på ca 50 m.

Spanardräkten är försedd med en kartgenerator (om man tar det lite lungt kan man kartlägga ungefär en kvadratkilometer varje halvtimme, tillräckligt noggrant för att det ska bli riktigt bra kartor.

Spanardräkter är försedda med tröghetsnavigering, för att öka säkerheten i positionsangivelser.

Befälsdräkt Befälsdräkten innehåller samtliga godsaker från såväl basmodellen (marodörsdräkten) som spanarmodellen. Den är straxt större och har ofta truppinsignia målade på sig.

6 Gemensam utrustning

- Tält, två stycken

  Tygtält i impregnerad väv, rymmer två personer utan MI-dräkter bekvämt.

- Verkstadstält

  Större tält, med rejält golv och uppfällbara bord, för att meka MI-dräkter på. Bra ställe att ställa upp matkonverterare och analysatorn på. g

- Vapen- och ammunitions-"depå"

  En metallkub på ungefär 1x1,5x1,5 m, fylld med ammuntion samt en del handeldvapen.

  - Automatpistoler, 8 st
  - Automatkarbiner, 4 st
  - Handgranater, 40 st
  - Trampminor, 4 st
  - Trådminor, 20 st

- Kamouflagenät

7 Spelarkaraktärer

Generellt om spelarkaraktärerna kan sägas att de alla fem är ypperligt kompetenta på att ha ihjäl saker, så väl i som utanför en stridsdräkt.

Juan - kemist

Beskrivning

Ganska kort (168 cm), hispanisk. Svart, kortsnaggad hår, tuggar tuggummi och är ganska illa uppkäftig. Juan är övertygad om att han är det vackraste som någonsin studsat omkring i en stålgorilla [han och nästan alla andra MI kallar stridsdräkterna så]. Juan har varit MI i fem år, stamofficer de senaste två. Juan är väldigt förtjust i eggvapen. Juan är ganska häftig till humöret, men blir sällan arg, dock brister han gärna ut i långa tirader av invektiv.

Två år äldre än Diego, lillbrorsan. Övertygad om att det är machismo som definierar alltings relationer till annat. En karl är en karl är ingen mespropp.

Kunskaper

Kompentent taktiker, sysslat med kemi sedan ganska späd ålder. Galen i pyroteknik (saker som säger *blamf*).

Relationer

Diego Kommer ganska bra överrens med sin lillebror Diego. han är lite väl lugn, men en klippa när det hettar till.

Heinz Duh, vad ska man säga? Stark ledare? Pfah! OK, han **är** en bra officer och en jävel på bakhåll och frontalattacker, men man ska undvika att prata politik med honom. Och har är ju faktiskt *ganska* macho, ärren i ansiktet har han visst fått när han fäktats med skarpa klingor, sägs det.

Sven Konstig kuf, men dock en ganska ny bekantskap. Rätt grön. Synd bara att han har en marodörsdräkt, det gör ju att man måste tänka på att inte lämna honom efter sig...

Otto Trevlig kille. Lite för trevlig, kanske? Vem vet vad *han* egentligen vill? En snubbe att hålla koll på, helt klart.

Utrustning

- En analysator, modell ball. Med den kan Juan göra ganska nogranna studier av sammansättningen hos saker. Han kan göra analys av aminosyror och glorka ur tillräckligt med data för att programmera
- Konverteraren. Rätt programmerad kan den göra det mesta. Har stora rejäla solceller, så att den inte behöver extern energi. Har ett långt ifrån uppenbart användargränssnitt och det är bara Juan som kan använda den. Tyvärr är den ganska illdålig på att spotta ur sig alltför komplexa sammansättningar, det ballaste som går att göra i någorlunda fart är TNT.

Diego - biolog

Beskrivning

Nästan ett huvud längre än storebror Juan. Diego ståtar med ca 185 cm från hjässa till fotsula. Det gör att han är alldeles ohyggligt imponerande när han klättrar in i sin stålgorilla. Diego är hispanisk och har svart kortsnaggat hår. Ganska sävlig till temperamentet, tills han tänder till. Diego har varit MI i fyra år och stamofficer de senaste två. Han gick igenom befälsskolan samtidigt som Juan.

Kunskaper

Har rätt bra pejl på hur stora komplexa system hänger ihop. Kan lista ut en biotop på bara en 5-7 månader, vilket är (säger Generalen) snabbast i hela MI.

Relationer

Juan Diego kommer ganska bra överrens med Juan, de är ju trots allt bröder, även om brorsan tagit åt sig macho-snacket lite för bra.

Heinz Tja, vad ska man säga? Luftskalle, men **väldigt** bra officer. Mycket skicklig taktiker, men han har en lätt udda politisk uppfattning, tur att man inte får rösta medan man är aktiv.

Sven Konstig kuf, men dock en ganska ny bekantskap. Rätt grön. Synd bara att han har en marodörsdräkt, det gör ju att man måste tänka på att inte lämna honom efter sig...

Otto Tja, skicklig mekaniker. Sven kanske är lite bättre, det är svårt att säga. Trevlig. Verkar inte ha samma politiska inställning som Heinz.

Utrustning

- Biokonverterare som klarar av att meka om mat till ett ätbart medium. Den gör det alldeles ohyggligt bättre än Juans pryl (skillnaden är ungefär [Juans - 100 g/dygn] :: [Diegos - 5 kg/dygn]).

Heinz - elektronikexpert

Beskrivning

Heinz är ganska satt och har mensurärr i ansiktet. Han är kraftigt byggd och är hyfsat stark. Han är övertygad om nödvändigheten i ett starkt styre, vilken han lyckligt har funnet hos MI. Heinz har mörkbrunt hår och är 178 cm lång. Heinz är 27 år gammal och har varit MI i sju år. Han har varit stamofficer i fem. Det är Heinz som för befälet under den här expeditionen. Heinz har, sedan späd ålder, insett vikten av att det alltid finns en Stark Ledare att antingen vara eller vända sig till. Utan en Stark Ledare faller allting samman i anarkiskt mesbögeri och det är Dåligt.

Kunskaper

Heinz är väldigt bra på elektronik och elektroniska system. Han har reparerat och underhållit MI-dräkter i sex år och kan nästan göra det i sömnen nu för tiden.

Relationer

Juan Juan är lite överspänd, men på det hela taget OK. Han verkar inte fatta vikten av en Stark Ledare, men han har i alla fall respekt för tuffhet och styrka, så han kan nog bli vettig, med tiden.

Diego Tja, Diego är ju mycket lugnare än Juan, men lite halare. man vet inte riktigt var man har honom och är nog den man ska hålla ögonen *noggrant* på i en krissituation.

Sven Konstig kuf, men dock en ganska ny bekantskap. Rätt grön. Synd bara att han har en marodörsdräkt, det gör ju att man måste tänka på att inte lämna honom efter sig...

Otto Otto har konstiga värderingar, han verkar tycka att det är obehagligt att tala om Fosterlandet, antagligen är han en slem landsförrädare och om sådana tycker vi inte.

Utrustning

- Lödkolv
- Elektronikmejslar
- Kombinerat testinstrument
- Kretsscheman

Sven - mekaniker

Beskrivning

Lång (187 cm), blond, blåögd. Lugn, nästan lite **väl** lugn. Inget ljus, direkt, men har god hand med maskiner. 23 år, nybliven officer (sedan sju veckor, ungefär). Uppvuxen i Säffle och längtar fortfarande hem ibland. Jobbade som helikoptermekaniker i fem år innan han tog värvning vid 19 års ålder. Sven tycker att demokrati är bra, när alla får säga sitt och alla lever i harmoni med varann. Scen är inget intellektuellt ljus, men han är i alla fall inte korkad. Lite långsam, bara.

Eftersom Sven är rätt ny som befäl har han fortfarande en marodörsdräkt, vilket gör att han kan tänkas sacka efter de andra.

Kunskaper

Duktig kock, eminent mekaniker. Inte speciellt bra på att planera eller leda ett anfall, men väldigt bra på att skjuta och att placera ut mineringar.

Relationer

Sven känner inte de andra speciellt bra, men...

Juan hetlevrad

Diego Läskigt behärskad

Heinz Nassesvin. Ett äckel.

Otto Ooooh. Inte bara klok, utan även en *väldigt* skicklig mekaniker.

Utrustning

- Verktygslåda
- Reservdelar
- Ritningsdatabas
- Snubbeltråd, ca 75 meter.

Otto - mekaniker

Beskrivning

Otto är ganska kort (167 cm), svartmuskig och har bruna ögon. Intelligent och konversativ, men har väldigt svårt för "macht über alles"-människor (som Heinz). Uppvuxen i en förort till Berlin, enda barnet till Hanne och Mustafa. Har alltid tyckt om att skruva isär saker och brukar för det mesta skruva ihop dem igen, även om det är sällan de fungerar så dåligt som innan han tog isär dem.

Otto är lite kluven till det här med personliga relationer, han vet ju att det inte är något direkt fel med kärlek inom könen, men ändå... Lite äckligt är det, speciellt som han tänder på killar, men inte vill ha sex med dem, alls. fast, men, eller? Nej. Som sagt, enm smula kluven. Fast tjejer... Wow!

Kunskaper

Otto är en skicklig mekaniker. Lite långsammare än Sven, men Sven är ju ett underbarn. Otto är en begåvad planerare av bakhåll (att vara enda barnet till en invandrare i en tysk skola kan ibland vara hårt)

Relationer

Juan Cool snubbe. Lite väl machotypen, men skulle inte vara helt fel att hålla i handen när åskan går, om man vore lagd åt det hållet.

Diego Tja? Lung kille. INte lika macho-snackande som sin bror. Duktig, fast biologi? Lite flickigt, va? Om man skulle ragga på någon (inte för att man skulle, men) så är nog Diego den som ligger närmast...

Heinz Waaaaah! Jätteäckel! Stark Ledare, phah! Fast han tycker bra om gamla Tyskland och det är ju alltid något. Och han är *fruktat* kompetent, se bara på 3D-kniptången han hackade ihop på Shiol.

Sven Tja, Sven har ju inte varit med så länge, men han är en skicklig mekaniker. Tyvärr har han fortfarande en marodörsdräkt, så det är inte bara i huvudet han är lite långsam.

Utrustning

- Verktygslåda
- Reservdelar
- Ritningsdatabas
- Snubbeltråd, ca 75 meter.
- Sprängdeg och tändhattar (4 kg / 75 st)