

## **Introduktionsorientering Special Tactics & OpFor Intel**

av SSgt Covington

Välkommen till USS Deliverance och Brixtons Fighting Fives!

Förutom din utbildning, de officiella foldrarna om utrustning och MO, och kvartersmästarens genomgång av livet ombord på en Conestoga-fregatt, så är det några inofficiella detaljer du behöver veta om vad BF5 sysslar med till vardags.

Vi krigar. Då och då ligger vår union i formellt krig med en främmande militär makt. Ibland en nation med reguljära styrkor, ibland en korporation med paramilitära eller kontrakterade styrkor, ibland en mer eller mindre formell organisation med irreguljära styrkor. Alla dessa situationer bidrar till en svårförutsägbart, dynamisk och riskfylld arbetsmiljö.

Även när inget formellt krig föreligger i politisk mening, krigar vi! I utkanterna av koloniserade territorier finns ingen brist på situationer som behöver lösas med militärt våld, eller saker som vill döda oss alla. Och här kommer skälet till att denna inofficiella orientering behövs. Varken nyhetsmedia, akademiska institutioner, eller ens dina instruktörer och befäl, vet vad som händer här ute i Yttre Randen. Och om de vet så är det tungt hemligstämplat. Det finns utomjordingar.

I anslutning till detta dokument kommer du att få en rundtur i skeppets arkiv och förråd, för att med egna ögon se kvarlevor, erövrade utrustning, dokumentation i form av foton, video från hjälmkameror, skisser, skriftliga och filmade vittnesmål och rapporter, dokumentation från experiment och observationer osv.

Veteraner ombord på det här skeppet har personligen stridit mot, och besegrat, de här varelserna. Tidigare medlemmar av plutonen har, under årens lopp, bevitnat många gånger mer än så. Den här plutonen har en gedigen historia av militära insatser, och mycket finns bevarat på ett eller annat sätt i arkiv, förråd, filbibliotek, överlevares minnen och ärr, plutonens syntet, löjtnant Brixton själv, souvenirer och forskningsresultat, ja i skeppets själva skrov.

Vår enhet har hög personalomsättning, till stor del för att brigadledningen vet vad vi är kapabla till, och därför använder oss till de värsta, våtaste, svartaste operationerna. Här ges du en möjlighet att ta till dig av många andra soldaters erfarenheter och uppoftningar, och på så vis öka dina chanser att framgångsrikt fortsätta deras ärorika segertåg under en lång karriär inom kåren!

Här följer en genomgång av de farligaste motståndare vi riskerar att möta under ett vanligt uppdrag. Alla analyser är mina egna, baserade på personliga observationer och erfarenheter, men också dokumenterade sådana från andra, minst lika erfarna, underbefäl.

### **Arachnider**

Jätteinsekter. Och då menar jag JÄTTE. Soldaterna är som powerloaders, tankers är stora som lastskyttlar! Vi kallar dem bugs. De verkar bo under marken och tar sig fram via tunnlar. I lös terräng kan de dyka upp var som helst, till och med inomhus. De är alltid många. MÅNGA.

### Warrior bugs

Den vanligaste sorten, mycket aggressiva, men låg intelligens. Taktiken är frontalangrepp i stora antal. De tar sig fram på fyra ben, och har ytterligare två spjutliknande armar att anfälla med. Även benen slutar i hullingförsedda spetsar. Deras bett kan klippa av metallbalkar, M3 ger inget skydd. Låt dem inte komma inom närstridsavstånd! De förflyttar sig snabbare än du kan springa, så eldgivning är viktigare som försvar än förflyttning. Led dem genom flaskhalsar för att minska effekten av deras antal.

Deras exoskelett är stenhårt, men inte skottsäkert. Splitter har mindre verkan, så frag- och spränggranater är inte så bra som man kunde hoppas. Plasma funkar alltid, och tillräckligt direkta träffar förstås. Men de bryr sig inte om smärta eller självbevarelse, så det räcker inte att skadeskjuta dem, sikta mot centrala nervsystemet! De har bara en tanke, att äta dig. Så döda dem innan de hinner göra det.

### Tanker bugs

Mycket ovanliga, som tur är. Som stora skalbaggar, större än en buss, går på sex ben, och är snabba, men inte lika manövrerbara som krigarna. Stoppas inte av väggar. Spottar något som ser ut som och har effekten av lava, som smälter ned skydd och värn och allt du kan gömma dig bakom, men når bara 20-30m. Låt den inte komma så nära. För alla syften skottsäker, men visst, kan man skjuta riktigt mycket på ett ställe där vinkeln inte bara avleder projektilerna, så kan man irritera den med 10mm. 30mm pansarspräng skadar den, men till och med plasmagranater behöver träffa riktigt bra för att oskadliggöra. SADAR verkar inte kunna få lås på den, mjukvaran är inte förberedd för målprofilen, men man kan nog träffa ändå med dumbfire. M5 eller PIG rekommenderas, eller befängda mängder blandad eldgivning.

### Hopper bugs

Som warriors fast med vingar! Mycket farligare såklart, eftersom de kan komma in i närstrid fortare, och från överraskande vinklar. Säkerligen mindre bepansrade än warriors, så kanske det räcker med hagelammunition eller eldkastare för att slå ut dem?

## **Predators**

Människoformade, men stora, mer än två meter, och verkar mer som reptiler, med tjock, fjällig hud och klor. De jag har sett har inte haft så mycket artificiell bepansring, bara någon sorts dator på underarmarna. Alla verkar dock ha hjälm, vilket är bra då de är otroligt fula under den. Det som gör dem farliga är deras teknologi!

Till att börja med har de någon sorts kammouflagesystem som gör att vi inte ser dem, varken med öga, IR eller motiontracker. Som tur är kan man lista ut var de är baserat på hur de attackerar. De verkar föredra närstrid, med dubbla metallklingor fästa på underarmarna, eller spjut. De är löjligt starka, M3 ger inget skydd, men också chockerande snabba och rörliga. De anfaller någon bakifrån, och försvinner sedan igen. Man har ett litet tillfälle där om man är snabb nog, och lyckas lista ut var dess kropp befinner sig exakt.

De har också avståndsvapen. En kanon som skjuter blå blixtar, de har någon sorts laserbaserad

målsökning. Ett rött, triangelformat sikte, det kan vara enda förvarningen man får. Projektilen är väldigt uppenbar, så jag har lyckats gissa var skytten befann sig och bekämpade den utifrån projektilbanan. De kan också skjuta nät, som immobiliserar mål och långsamt dras åt tills man strimlas. Var beredd att knipsa loss varandra.

De är mycket intelligenta, och har teknologi överlägsen vår. Deras huvudsakliga mål verkar vara att döda så mycket som möjligt, och de bryr sig inte om vem det är. Vi har sett dem döda både oss och fientliga trupper och arachnider på samma gång. Helt oklart varför de ens blandade sig i den situationen, förutom för att bara döda allt som rörde sig.

En gång hittade vi en avliden individ och började transportera den. En annan predator förföljde oss då och... tog kontakt, mer eller mindre. Den var inte där för att döda oss, uppenbarligen, eftersom jag lever och kan skriva detta, utan för att ta tillbaka kvarlevorna. Det tyder på någon sorts kultur liknande vår, där vi helst inte lämnar någon, död eller levande.

Räkna dock med att de, som sagt, dyker upp för att döda allt och alla...

10mm har förvånansvärt liten effekt på dem, även om de blöder. Direktträff med 30mm fungerar, och tyngre vapen såklart, svårigheten är att få syn på dem och förutse rörelserna tillräckligt. Mitt enda tips här är att du kommer sannolikt aldrig ha ett bra skottläge på dem, så dra bara iväg så mycket elakheter du bara kan och hoppas på tur. Ha uppsikt åt alla håll, de kommer från den riktning ingen kollar, även om det är rakt uppifrån!

## **Aliens**

Kallas även Xenomorpher. Vilket är lite konstigt, eftersom båda de termerna skulle beskriva allt på den här listan. Men just de här var de första vi stötte på, och det verkar som att när folk insåg att det finns flera typer av aliens så hade epitetet redan fastnat för just den här, synnerligen otrevliga, varianten.

De är svarta med typ humanoid form, fast allting på dem är taggigt och äckligt med klor istället för ögon och dubbla uppsättningar vassa tänder. Jag har själv upplevt dem som mindre än människor, och tunnare byggda, men det kanske bara verkar så för att de rör sig hopkrupet eller springer på alla fyra, ibland i fucking taket! Men enligt vissa rapporter verkar de vara tydligt större än människor, med grova, stadiga extremiteter. De kanske fortsätter växa under sin livscykel... De är i alla fall mycket starka och snabba, rör sig tyst och smidigt och gömmer sig i mörkret i alla typer av utrymmen. Hotvektorn är helt sfärisk, de kan dyka upp precis vart som helst, och tydligen sitta perfekt still utan att andas också, för de verkar kunna vara osynliga på rörelsesensorer om de vill. Precis allt på dem är farligt. Spjutliknande svans, otroligt starka klor, inte ens M3 skyddar helt, käftar som kan bita huvet av folk, till och med deras tunga har egna käftar! Och inte ens när man skjuter dem slutar de vara farliga, för deras blod är någon superstark syra som förstör allt. Du kanske har undrat vad det är för Anti-hydrofluoric acid spray vi har i packlistorna? Det är för att neutralisera just det här blodet. Man vill helt enkelt inte vara för nära när man skjuter dem. Tyvärr kommer du behöva skjuta dem just för att de är för nära.

Individuellt sett inte lika farliga som en predator, de har ingen teknologi, och verkar inte superintelligenta, tänk som ett svinfarligt djur med fulländade jaktinstinkter. Men de är ofta flera.

Vilket för mig in på deras livscykel och sociala struktur.

MSgt Mason beskrev dem en gång för mig som en myrstack, där de vanliga krigarna vi slåss mot är arbetarna. Men det finns också ett stort jekla kryp, format ungefär som de andra, fast i samma viktklass som en APC! Soldater ur plutonen verkar endast ha observerat en sådan en gång, och då höll den till i mitten av deras "näste", som en drottning. Jag säger drottning, för det finns ägg också, även om det är lite oklart om det är det där stora kryptet som lägger äggen. Men de här monstren börjar alltså sin livscykel som ägg. Läderartade, bruna säckar, dryga halvmeter höga, med en "mun" på toppen. Ur munnen kläcks larven inuti, som vi kallar "Facehugger". Gråbeige, stor som en katt ungefär, fast med åtta krabbliknande ben, lång svans och externa "lungor".

Varför behöver den externa lungor undrar du? Jo, här är skälet till att det här är det näst vidrigaste rymdmonstret vi jagar där ute. Det här larv-stadiet ser du, har som enda funktion att hoppa upp i ditt ansikte, greppa med svansen och de åtta benen, och strypa ut dig! Det konstiga är att den använder lungorna för att andas åt sitt offer medan denne är medvetslös, och efter ett tag faller facehuggern av och är död, dess uppgift tydligen avklarad. Antagligen är det meningen att krigarformen ska kunna attackera riskfritt medan man är medvetslös...

Vi har ingen rapport på att någon lyckats ta bort facehuggern utan att offret dör på kuppen.

Det finns också någon annan mindre variant som kallas "Chestbuster", för att någon påstod sig ha sett en sådan gräva sig igenom någons revben typ. Den är liten, vitaktig och med outvecklade lemmar, ändå väldigt snabb och smidig. Dess enda uppgift är att komma undan, så den kan gömma sig och växa till sig. Så vitt vi vet så är detta en nyfödd alien, som kommer att utvecklas, förvånansvärt fort, till en vuxen arbetare. Oklart om de kläcks ur en annan sorts ägg än facehuggers, eller om de föds på mer normalt sätt...

En viktig fråga som förblir obesvarad är varför den här facehuggerlarven existerar. Det verkar som att det skulle vara effektivare att bara kläcka Chestburstern ur äggen, så hade det funnits fler arbetare. För mig tyder det på att någon avsiktligt genmanipulerat dem till att vara extra äckliga, men det finns många spekulationer...

Tydligen har vi genom åren kommit på diverse företag med att försöka odla fram nästen av de här under kontrollerade former. Tyvärr kontrollerade bara under begränsad tid, vilket resulterar i att vi får åka dit och städa upp. BiMex till exempel, hade en jättekoloni under marken på Paradise. I dokumentation vi beslagtogs där kallade de varelsen Xenomorph XX121. I andra dokument där vi tror Weyland-Yutani hänvisar till samma varelse kallar de den Linguafoeda Acheronsis.

## **Greys**

Det här är den värsta av alla. Små gråa gubbar med stora huvuden och stora, svarta ögon. Verkar vara lika starka, rörliga och tåliga som 6-åringar. De har teknologi som verkar överlägsen vår.

Handhållna laservapen, svävande, bepansrade drönare med laserkanon, transportmedel som våra sensorer inte kan upptäcka, osv. Men det som gör dem farliga, och äckliga, är att de besitter någon sorts psioniska förmågor, de kan ta sig in i din hjärna!

De tidigare korpralerna Stone och Schmetz sammanställde en del dokumentation om detta, jag rekommenderar fördjupning i deras arbete. Men i stora drag känner vi till några trick de kan som man måste vara beredd på!

#### Problem

De kan ta kontroll över en person. Alltså full kontroll, kanske tom med full tillgång till offrets alla minnen och kunskaper. En kontrollerad person kan i så fall alla lösenkoder och beter sig som vanligt. En enda av de här lyckades smuggla sig ombord på Deliverance en gång, genom att ha full kontroll på löjtnant Wheatly, och orsakade ett myteri där hälften av plutonen dödades av den andra halvan, innan vi lyckades döda både löjtnanten och varelsen som flyttat in i hennes huvud...

#### Lösning

Det verkar gå att distrahera dem dock. En gång fick Sgt Case sin hjärna och UD-4 kapad och var på väg att flyga bort med varelsen, som ville komma undan. När Deveraux sköt och oskadliggjorde UD-4an, tappade varelsen mycket temporärt sitt grepp om Case, förmodligen tack vare turbulens ombord. Det räckte för att Case skulle hinna boxa den, och därför är han vid liv idag, och vi har en mycket välbevarad utomjording i frysen. Och det är därför "the Justin Case Manoeuvre" förvånansvärt nog inte har något alls med trickflygning att göra...

Kamratkontroll är viktigt också! När denna förmåga används i taktiska situationer handlar det oftast om att försöka skjuta en kamrat eller osäkra en granat. MSgt Mason sköt mig i bröstplåten en gång. Då gäller det att snabbt övermanna offret och försöka bryta kontrollen, men också projicera våld mot anfallarens tänkbara gömställen, annars händer bara samma sak igen!

#### Problem

De kan orsaka minnesluckor. Därför kan du ha blivit kontrollerad och gjort något hemskt, som rigga en claymore i egen APC, och har ingen aning om det. En gång var halva plutonen i strid under 30-60 minuter, baserat på ammunitionsåtgång och skador, och ingen av oss mindes ett smack av det.

#### Lösning

Dokumentation med kameror. Kamratkontroll! Markera färdväg i terrängen och på karta, anteckna.

#### Problem

De kan få alla närvarande att tro att de ser ut som vem som helst. Vi stötte på en av våra egna soldater i en korridor en gång, och han ville få oss att följa med till MSgt Mason. De hade alltså antingen läst våra tankar och räknat ut vad vår gruppchef hette, eller så mindfuckade de oss bara till att TRO att vi hört chefens namn. I vilket fall så ville vi kolla om det verkligen var vår soldat, så LCpl Malloy gav honom en salva med smartgun. Hade det varit vår kille så hade IFF-en sagt åt vapnet att inte skjuta. Varelsen hade ingen IFF.

### Lösning

Det går inte att med list avslöja en sådan kamouflering, på samma sätt som en kontrollerad person alltid kommer ge de svar du förväntar dig. Det krävs någon form av handgriplighet. Flashbang för att distrahera varelsen, låg spark mot knä, tårgas. Sådant som inte dödar människan, ifall din gissning skulle vara fel, men ändå innebär en signifikant attack mot varelsen, om den är där. Vår teknologi manipuleras tydligen inte, enligt exemplet ovan. Men den som avläser teknologin kan bli det. Därför kanske en motiontracker ger utslag, men du kommer inte se det när du tittar på den. Det kan funka om någon sitter utanför varelsens räckvidd och fjärravläser instrument via länk?

### Problem

De kan få dig att tro att du just fått order att göra något. Antingen genom att kontrollera ditt befäl till att ge ordern, eller bara få dig att tro att du hört ett anrop eller någons röst. En gång var vi på väg för att anfälla en grupp varelser, och i takt med att vi slog oss igenom deras stridsrobotar och kom närmare, blev de mer desperata. Vi hade ingen radiokontakt med MSgt Mason, men plötsligt fick jag order via radio, från Mason, att "understödja dem i det färgade rummet".

### Lösning

Analysera. Var det fler som hörde ordern, eller bara du? Är det en order som verkar kontraproduktiv, eller bara överraskande givet uppgiften som ska utföras. Är ordern korrekt formulerad utifrån förväntade format? I fallet ovan hade min grupp just passerat ett rum med konstiga färger. Någon ville alltså få oss att vända om och gå tillbaka dit. Men vi hade inte haft radiokontakt innan, så Mason hade ingen information om att vi sett ett sådant rum. Den riktiga Mason skulle aldrig använt en orienteringspunkt som han inte visste att vi kände till. Vi gick och klubbade greys istället, och Mason visade sig mycket riktigt aldrig ha gett den ordern.

### Problem

De kan helt enkelt bara stänga av din hjärna och göra dig medvetlös. Eller mata med så mycket hallucinationer att du blir oanvändbar.

### Lösning

Var fler än de. Om tre av dem tar kontroll eller slår ut tre av oss, ha två gubbar till som kan ge eld obehindrat. Ta initiativ. Överraska dem, eller om du får chansen, avlossa så mycket eldkraft som möjligt innan de hinner genomföra sina trick, och hoppas att de åtminstone blir distraherade länge nog för att du ska hinna skjuta igen.

Generellt är de små och svåra att se, ibland för att de gör sig osynliga. Men eftersom de inte tål så mycket så funkar det att träffa nära! Granater, även flashbangs, tårgas, eldkastare, kulregn som tvingar dem att söka skydd istället för att kasta magi. Du kommer oftast inte veta exakt var de är, så bara täck alla misstänkta områden med allt kaos och våld du kan uppbåda. En splittergranat plingar bara i din M3, men en grey i samma rum blir köttfärs.

Ha inte färdigaptrade laddningar redo, eller något som kan bli farligt med en enkel manöver. Om de ska slå ut hela gruppen i en smäll så bör det åtminstone ta sån tid att rigga bomben att någon hinner upptäcka vad som pågår.

Rök funkade bra mot laservapen, till och med laserkanonerna som sitter på deras svävardrönare, åtminstone inomhus.