

GUERRILLA

EN MODUL TILL ROLLSPELET



NEOTECH n2

08N-020

**Skapare av rollspelet
NEOTECH n2**

Neogames AB

Tillverkare av denna modul

Markus Boman

2003

Statister & Rekvisita

Markus Boman, Johannes Ignberg, Andreas Löfstedt,
Pär Olofsson, Erik Sjöström m.fl.

Tack till

Alla polare och framförallt till alla
medlemmar i spelgruppen
”Stellans Frosserier”

Copyright © Markus Boman 2003

Uppbyggnad

Guerilla är uppbyggd kring två huvudavsnitt; en regel- och en kampanjdel. Regelavsnittet består i huvudsak av alternativa regler och möjligheter vid karaktärsskapandet, samt ett par regeltillägg för själva spelet. Kampanjavsnittet domineras av beskrivningar av spelmiljön, gerillakrigföring i allmänhet och det aktuella världsläget anno 2060.

Karaktären – Rollpersonens djup

Att tänka igenom rollpersonens karaktärsdrag är aldrig fel. Man behöver dock inte bestämma allt redan från början, utan kan låta karaktären utvecklas kontinuerligt, alltmedan rollpersonen får uppleva olika situationer och händelser. Färdigheterna är en aspekt i karaktärsdjupet och ramar på sätt och vis in karaktärens drag i takt med att färdigheterna utvecklas.

En sysselsättning – Flera inriktningar

Nytt för enskilda sysselsättningsperioder är yrkesinriktningen. Vid varje ny period kan man välja att skapa en specifik yrkesinriktning, utifrån ett antal huvudgrenar. Även om denna möjlighet finns, kan det dock vara bra att inte sprida ut sin karriär över för många färdigheter, utan att specialisera sig på vissa enskilda.

Yrkesförmågan

Vissa yrken och sysselsättningar gör ett speciellt stort intryck på rollpersonen. Ibland så starka att karaktären förändras för all framtid. Detta kommer av en slags yrkesförmåga/skada som vissa yrken ibland kan föra med sig. För att erhålla den speciella yrkesförmågan krävs att man lägst når en framgångsrik sysselsättningsperiod.

KAPITEL**SIDA****Inledning**

Om modulen	02
Modulens uppbyggnad	03
Bakgrund	04

Regler

Rollpersonen	
Skapa rollperson	05
Karaktär	06
Väsentliga färdigheter	07
Uppväxt	08
Uppväxtperioder	
Landsbygd	09
Stadsslum/kåkstad	12
Staden	14
Sysselsättning	16
Sysselsättningsperioder	
Barnsoldat	18
Skarp värnpliktstjänstgöring	20
Gerillakrigare	22
Kommandosoldat	24

Utrustning och materiel	26
-------------------------	----

Regeltillägg

Indirekt eldgivning	28
Inkallelseregler	29
Statsmakten som fiende	30

Understödsvapen	31
-----------------	----

Ammunition	33
------------	----

Kampanj

Spelmiljö	
Situation	35
Gerillan	37
Fiender	40
Motmedel	41

Bakgrund och svek

Efter en lång tid av omfattande militära interventioner, solida förtryckarregimer, nationella och internationella politiska utrensningar, ojämlikhet och orättvisor, blöder nu stora delar av världen. Detta är en alternativ historieskildring än den som den vanlige medborgaren i 2060-talets Europa känner till, vill kännas vid eller får känna till.

Livet i staden är bekvämt. Möjligheter att göra nästan vad som faller en in finns där, bara saldot visar höga, positiva siffror. Informationsflödet är fritt och visar det som invånarna vill se och veta. Livet på landet är tryggt och enkelt – d.v.s. så länge man befinner sig inom Europas säkra gränser.

2000-talets supermakter och företagsjättar fortsatte den redan inslagna vägen som man lagt grunden för i slutet av 1900-talets århundrade. För att gynna sina egna intressen tog man till alla tänkbara medel som diplomati, ekonomi och slutligen även vapenmakt. Rivaliteten om inflytandet över världen var total och stora sår plöjdes upp överallt där intressen fanns att vinnas och resurser fanns att erövrast. Allt detta doldes bakom vackra ord som frihet, jämlikhet, rättvisa och fair play.

Som ett led i kampen om globalt inflytande över befolkningsgrupper och territorium bedrevs stats- och företagsterrorism. Denna syftade främst till att kuva alla former av folkligt motstånd men fungerade även som försäkringen emot infiltration från konkurrenter.

Som utlopp för den stora känslan av frustration som samlades i de utnyttjade folkens inre, växte den internationella, ickestatliga terrorismen. Detta fenomen var en slags hämndaktion mot främst det västerländska levnadssättet och det kapitalimperialistiska samhälle som detta företrädde. Med självmordsdåd, terrorbombningar och massakrer, angreps inte bara statliga institutioner och de militära inrättningar som var tänkta att skydda dessa, utan även ickestatliga storföretag och det privata samhällslivet.

Den andra typen av motstånd kom på den nationella planet, där missnöjt och hungrande folk i utvecklingsländerna började organisera sig i väpnade uppror mot sina respektive regimer i en mycket högre grad än på nittonhundratalet. Till skillnad mot de så kallade internationella terroristerna, riktade sig gerillagrupperna främst mot den statliga och militära apparaten, samt imperialistiska storföretag, snarare än mot civilbefolkningen. Här handlade det nämligen om att avsätta en regim som inte längre hade folkets förtroende, eller om att köra ut ett icke längre önskvärt företag ur landet, snarare än att genom våld och hot om våld direkt påtvinga folket ett förändrat levnadssätt. Även om de flesta av världens gerillaorganisationer agerar strängt nationellt och för ett visst syfte, finns det

även grupper som tenderar att kriga endast för sin egen vinning skull, det vill säga grupper som livnär sig på kriget som sådant och inte ser någon direkt vinst i fred och vapenvila. Bland dessa grupperingar utmärker sig krigsherrar speciellt med sina respektive arméer av fattiga, tvångsrekryterade barn och ungdomar. Krigsherrarna strider ofta sinsemellan om vilken sida som skall kunna ta över makten i de länder som efter årtal av inbördeskrig och statskupper saknar statsledning och nationell armé.

På den andra sidan i gerillakriget står den regimtroga krigsmakten. Liksom gerillan är denna ofta sponsrad med ekonomiskt och militärt bistånd från yttre parter och inhyser även militärrådgivare och observatörer från dessa. De soldater som sätts in kan antingen vara värnpliktiga eller anställda, det beror på vilken typ av motstånd man möter och i vilken utsträckning. Ett starkt och omfattande motstånd från en stor och välorganiserad fiende resulterar ofta i att en regim som känner sig pressad, tvingas kalla in värnpliktiga, även om landets försvar annars baseras på en så kallad yrkesarmé.

Karaktärsskapandet

De första stegen i skapandet av rollpersonen följer de föreskrivna reglerna i Neotech n2, grundboken.

- Bestäm kön.
- Skapa rollpersonens fysiska och psykiska karaktär (grundboken, sidorna 12, 14–23).
- Bestäm nationalitet och en konflikt som rollpersonen har anknytning till.
- Avgör typ av uppväxt (Industri- eller utvecklingsland).
- Ta utifrån rollpersonens uppväxt, ställning till och välj sida i den eventuella konflikt som råder i landet (gerillakrigare/regim- eller företagstrogen). Vissa uppväxthändelser kan trots allt redan ha avgjort detta ställningstagande inför rollpersonens kommande sysselsättning.
- Eventuell värnpliktstjänstgöring. Även om militär utryckning är någonting man normalt *inkallas* till, kan man i de flesta fall även få göra denna frivilligt. Det finns även undantagsregler för de som avser att inte tjänstgöra militärt, trots inkallelse (se annat avsnitt i denna modul).
- Landsflykt/Emigration. Vissa händelser i rollpersonens liv kan ha gjort att han/hon tvingas gå i landsflykt eller emigrera.
- Rollpersonens sysselsättning efter uppväxt (exempelvis eventuell medverkan i strider).
- Bestäm karaktärsdrag och allmänt uppträdande hos rollpersonen.

Ordning för sysselsättnings- och uppväxtperioder:

- Bestäm status eller framgång.
- Slå för uppväxt- resp. sysselsättningshändelser. Ifall någon av dessa händelser resulterar i att aktiviteten avbryts, får rollpersonen endast tillgodoräkna hälften av färdighetsenheterna för den perioden, respektive hälften av enheterna på nästa period som tar vid där föregående slutade. Rollpersonen får även slå för ytterligare en händelse på nästa uppväxt/sysselsättning oberoende av hur många händelser man hann med på föregående, avbrutna period. Denna regel gäller dock inte i de fall som bara bestämmer vad nästa sysselsättningshändelse skall bli. För att regeln skall gälla, krävs ett abrupt slut på den aktuella aktiviteten. Exempel:

*Yuri Agorajev växer upp i staden. Vid sin första sysselsättningshändelse blir hans hem nedbränt och alla hans tillgångar förstörda och måste tillbringa resten av uppväxten i kåkstaden som hemlös. Yuri får då bara hälften av de uppväxtfärdighetsenheter från sin tid i staden. Fortsättningen av Yuris uppväxt tillbringas i kåkstaden och han får därför även hälften av de färdighetsenheter, vilka han som hemlös skulle ha tillgodoräknat ifall han hade växt upp i kåkstaden. Yuri får även slå för ytterligare en uppväxthändelse, då man alltid får **en** sådan för den aktivitet man hamnar i.*

- Placera ut färdighetsenheter.
- Slutför perioden.

Karaktärsdrag

Att på ett någorlunda realistiskt sätt spela en rollperson med ett förflutet inom krig och krigsliknande situationer är ingenting enkelt. Hur man väljer att spela karaktären är alltid upp till spelaren själv. Dock är det ofta avsevärt mycket roligare och intressantare att spela på ett sådant sätt att karaktären känns levande och att hans/hennes bakgrund verkar realistisk. Att bestämma karaktärsdrag för rollpersonen verkar dock begränsande för själva spelandet och bör helst inte missöverensstämma med övriga beteenden, samt för- och nackdelar som rollpersonen fick som huvuddrag i skapandets början.

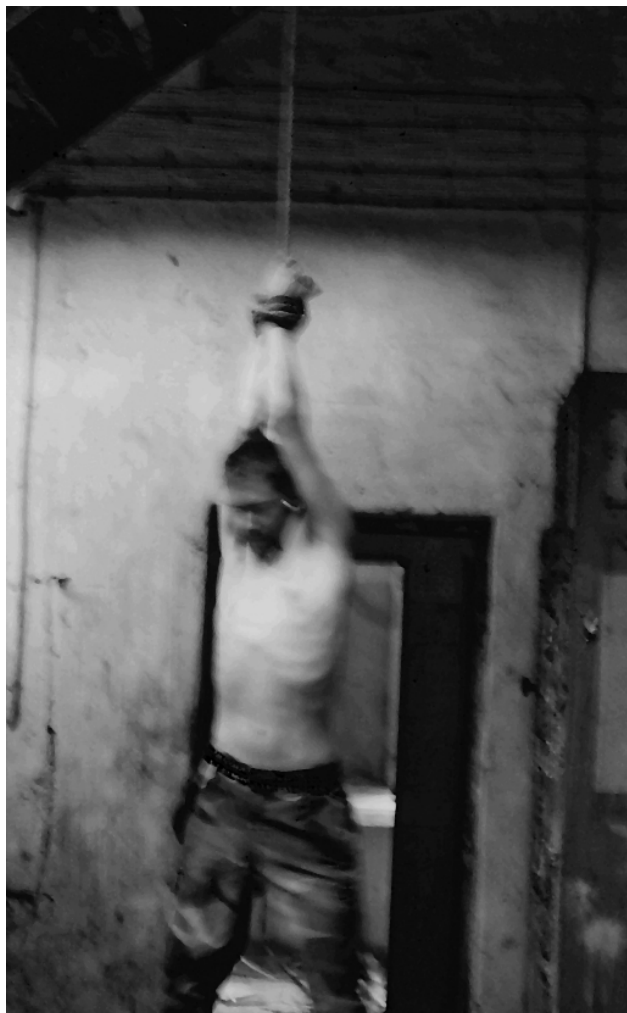
Vanliga drag hos en ärrad krigsveteran

En krigsveteran med erfarenhet av en omgivning som ständigt tenderar att bekämpa en själv, blir ofta psykiskt rubbad när han eller hon återvänder till det civila samhället. Det som kanske främst skrämmer rollpersonen är det stora antalet individer som plötsligt trängs i hans eller hennes omgivning. Hur ska dessa människor studeras, analyseras och slutligen dömas? Och enligt vilka principer? De normer som följdes i förbandet kan knappast återfinnas i den här världen. Kamratlighet, givmildhet och lojalitet är begrepp som är nästan helt som bortblåsta. Sköt dig själv och skit i andra är en mer användbar doktrin när målet för den gemene verkar vara att göra karriär och tjäna mycket pengar.

En avhoppad krigsveteran känner ofta alltså inte igen det samhälle som han eller hon en gång lämnade. Att återgå till och skaffa arbete i detta känns därför främmande. Rollpersonen blir ofta upprörd över små detaljer i vardagen som vanligt folk hakar upp sig på. Han eller hon har upplevt mycket värre saker under sin tid ute på slagfältet. Å andra sidan reagerar rollpersonen psykiskt mycket kraftigt när han eller hon känner igen sig i en situation som påminner om kriget. Ofta hamnar krigsveteranen antingen i kriminella kretsar eller på någon avlägsen och väl försluten mentalvårdsanstalt.

Synliga skador

En rollperson som kommer direkt från kriget kan ha otaliga defekter på sin kropp. Förutom lemlästningar efter spräng- och skottskador kan rollpersonen ha utsatts för både systematisk tortyr och mer vanligt – sjukdomar. Allt detta sätter svåra ärr på både kropp och skäl inför framtiden.



Som krigförande kombattant i ödemark och terräng är vissa färdigheter av särskilt stor betydelse för överlevnaden. I detta kapitel tas några av de mest väsentliga färdigheterna upp för granskning.

Automateld

En viktig färdighet för den stridande soldaten. Med automateld kan man tillföra striden flera vitala element, däribland nedhållande eld och mejning. Förutom det faktum att man får "mera bly i luften", innebär automateld en stark psykologisk effekt för motståndaren.

Första hjälpen

Ett måste för varje stridande individ. Första hjälpen används bland annat för att lägga förband på sina sårade kamrater eller om än svårare – på en själv. Första hjälpen lärs ut till så gott som alla, förare som jägare.

Genomsöka

En förmåga som kan vara viktig när terräng, byggnader, fordon, anläggningar och dylikt inte är säkrade än. Denna färdighet avgör huruvida rollpersonen klarar av att finna dolda detaljer i omgivningen när han/hon verkligen anstränger sig.

Gevär

För att kunna avfira ett gevär mot ett tänkt mål. En av de viktigaste vapenfärdigheterna.

Gömma

En viktig förmåga för en soldat, oavsett uppgift. Särskilt väsentlig blir färdigheten när taktik som innefattar småskaliga och osynliga angrepp och överfall ska tillämpas. Gömma används också vid kamouflage.

Kasta

För att kunna kasta iväg handgranater och andra objekt, väsentligt i pressade situationer.

Granatkastare

Ett lätt alternativ till tyngre artilleripjäser. Lättare granatkastare kan med enkelhet plockas isär och bäras inom gruppen. Används främst av gerilla- och elitförband.

Närstridsfärdigheter

Olika närstridsfärdigheter används av de flesta krigförande. Dock särskilt av kommandosoldater, infiltratörer, sabotörer och dylikt som ofta kommer sina fiender väldigt nära inpå.

Pistol

Används av spanare, kommandosoldater och infiltratörer/sabotörer för att eliminera mål på korta avstånd.

Rekylfria vapen

Ett lättare alternativ till de tyngre robotvapnen. Dagens rekylfria gevär har modern ammunition, är lätta att bära med sig, samt har enkla funktioner. Dock är gevären i de flesta fall mer än nog för att bekämpa fiendens pansarvagnar, lastbilar, krypskyttenästen, bunkrar och förläggningar.

Smyga

Väsentlig teknik för att snabbt och lätt klara av att förflytta sig genom svår och ibland otillgänglig terräng. Förmågan att smyga kan vara färdigheten som i vissa fall avgör utgången av ett överlagt eldöverfall. Det välkända ljudet av en kvist som knäcks i nattens mörker missuppfattas sällan av fienden.

Spaning

Viktig färdighet för att på avstånd kunna iaktta sina fiender utan att behöva riskera upptäckt. Ytterst viktig färdighet för krypskyttar, spanare och jägarsoldater.

Sprängteknik

Används av spanare, kommandosoldater och infiltratörer/sabotörer för att pulverisera viktiga mål.

Spåra

Väsentlig för att kunna förfölja sina fiender i terrängen.

Taktik

Färdighet som används för att med taktiska metoder överlista sina fiender. En bra taktik kan i de flesta fall kompensera underlägsenhet i både fråga om utrustning och antal stridande.

Vapensystem – Robotvapen

De bärbara robotvapnen har utvecklats enormt under de senaste årtiondena. Idag är de lättare än någonsin, har kraftigare sprängladdning, samt bättre styr- och guidningssystem.

Överlevnad

Används för att kunna vistas och överleva i ödemark och terräng under längre perioder utan de förenklade redskap och hjälpmedel som associeras med – och tas för givet i det moderna samhället.

Övertalning

Viktig i förhörssammanhang men även vid olika förhandlingssituationer.

Härkomst och uppväxt

Valet av nationalitet för rollpersonen är viktigt, eftersom det hör ihop med vilken konflikt som rollpersonen ska vara eller ha varit inblandad i.

Gerillasoldater rekryteras huvudsakligen från brännpunktens närområde, eftersom målet med det väpnade upproret uteslutande är av lokal art. En annan viktig orsak är att sympatin och engagemanget med upproret är större i det område som konflikten berör. I vissa enstaka fall rekryteras dock även kämpar från andra håll, där man ser kampen som viktig i ett större perspektiv, eller ifall man har en närmare anknytning till konflikten ifråga.

Att bestämma nationalitet görs förslagsvis i samråd med spelledaren och de övriga spelarna för att underlätta i skapandet av kommande uppdrag och kampanjer, samt i integrerandet med övriga rollpersoner.

När detta väl är gjort, är det dags att avgöra vilket typ av land det är frågan om, ifall det handlar om ett fattigt utvecklingsland eller ett modernt industriland. För att skapa en rollperson från den senare kategorin av länder, görs detta utifrån reglerna i grundboken. Om man dock väljer att skapa en rollperson som har växt upp i ett fattigt utvecklingsland, medföljer i denna modul ett särskilt kapitel för skapandet av rollpersoner med just en sådan bakgrund.

Uppväxt i U-landsmiljö

För uppväxt i ett utvecklingsland, innebär det första steget att man slår fram vart i landet det är som rollpersonen är uppväxt, om det handlar om stads- eller landsbygd.

IT100	Rollpersonens uppväxtmiljö
01–74	Landsbygd
75–100	Stadsbebyggelse

Därefter slår man fram vilken social tillhörighet rollpersonen ska räknas till.

IT100	Tabell för Stadsbebyggelse – Social tillhörighet
01–79	Underklass
80–89	Medelklass
90–100	Överklass

Underklass i stadsbebyggelse innebär en hård uppväxt i samhällets bottenskikt. En djupare definition av din sociala tillhörighet får du senare när det är dags att göra själva uppväxten. Din uppväxt får du i stadens utkanter i den grymma, förfallna och utlämnade **kåkstaden**.

Medelklass innebär i stadsbebyggelse en respektabel och ekonomiskt välbärgad uppväxt i stadens mer centrala delar. Uppväxt sker i **staden**.

Överklass betraktas som det högsta samhällsskiktet. Du växer upp i staden men i de mer fashionabla och respekterade kvarteren. Uppväxt sker i **staden**.

IT100	Tabell för Landsbygd – Social tillhörighet
01–50	Hemlös
51–87	Underklass
88–95	Medelklass
96–100	Överklass

Hemlös på landsbygd innebär att man är hemlös och kringströvande, ständigt på jakt efter jobb som kan ge mat för dagen. Du finner dig så gott som alltid betraktad med skepsis av omgivningen och känner dig utestängd ur det sociala samhällslivet. Dina personliga tillhörigheter är få och kan med lätthet bäras med i ett större knyte eller en säck på ryggen. Du sover ofta i uthus, ladugårdar, garage och under bräte på arbetsplatsen.

Myndigheter och statliga organ vet i de flesta fall inte ens om att du överhuvudtaget existerar.

Underklass innebär vanligtvis att du äger en liten stuga, ett skjul eller annan bostad, ensam eller tillsammans med andra. Även om du har tak över huvudet får du ständigt kämpa för att överleva och klara dig. Antagligen är du som de flesta här ute på landsbygden, jordbrukare och odlar antingen livsmedel, tobak eller kokain. Förtjänsten av dina odlingar får du dock sällan behålla, utan går till en större godsägare, ett företag eller en brottslig, större organisation.

Medelklass innebär antagligen att du är uppväxt på en större gård eller ett lite finare gods, någonstans på landsbygden. Ute på ägorna arbetar visstidsanställda, lågavlönade människor ur de lägre samhällsskikten.

Överklass och social elit på landsbygden har status och resurser som ett sant herrefolk. Överklassen lever avskilt från omvärlden och lever ett liv för sig. Stora kontakter finns mellan överklassen och landets politiska elit, statens styre.

Du har vuxit upp någonstans på landsbygden, långt utanför stadens gränser. Här bor uteslutande fattiga människor som livnär sig genom hårt arbete i gruvor, egna odlingar, farmar eller tung industri. Utbildningsmöjligheterna är ytterst begränsade, så tillvida att man inte har ekonomiska medel nog för att sätta sig i exklusiva privatinrättningar. Den största chansen att utbilda sig är att gå genom företaget man arbetar på och hoppas att de är villiga att betala för ens utbildning.

Status:

(Hemlös|Underklass|Medelklass|Överklass)

Uppväxtfärdigheter: (30|25|20|15) enheter till Jakt, Fingerfärdighet, Gevär, Hasardspel, Hoppa, Klättra, Köra bil, Köra MC, Navigering, Närstrid obeväpnad, Närstrid kniv, Simma, Smyga, Supa, Två valfria hantverk, Överlevnad, Övertalning

skolfärdigheter: (0|5|10|15) enheter till Religion, Två valfria sporter, valfria kunskapsfärdigheter.

Startkapital: (|5|10|300|1000) x Ob3T6 Euro

Mediastatus: (|0|0|0|+1T6-1)

Startutrustning:

Hemlös: A1, B1-B2, C1, M1-M2

Underklass: A1, B1-B3, C1-C2, H1 alt H3, V2, M1

Medelklass: A2, B3, C2, C4 alt C5, C6 alt D3, D4, H5, V2

Överklass: A2-A4, B3, B5-B6, C6 alt D3, C7, D8 alt D9, H5-H6, V2

Övrigt:

Hemlös innebär att dina möjligheter att flytta utomlands blir ytterst begränsade. De enda reella möjligheterna för detta är att försöka ta dig in som flykting. Har du statsmakten som fiende blir denna möjlighet större. Du får då Ob1T6 lättare att skaffa asyl som politisk flykting. Rekommenderad sysselsättning direkt efter uppväxten är Arbetare och Soldat.

Underklass som uppväxtstatus innebär precis som för de hemlösa att möjligheterna till att förflytta sig över stora landområden kraftigt begränsas. Likaså är möjligheterna att emigrera små, då mottagarlandet ifråga, inte gärna vill ta emot ännu fler, redan fattiga människor. Rekommenderad sysselsättning direkt efter uppväxten är Arbetare och Soldat.

Medelklass innebär att du har haft en bra uppväxt, i alla fall ekonomiskt sett. En stor gård med stora omkringliggande ägor, lågavlönade underklassarbetare som har skött de tyngre sysslorna medan du har kunnat gå i skola och utbilda dig. Dina möjligheter efter uppväxten är stora, antagligen väntar högre studier eller ett välbetalt arbete inne i staden. Medelklass i ett fattigt utvecklingsland motsvarar i många fall överklass i dagens västerländska samhälle. Detta eftersom klasskillnaderna är mycket större. De fattiga har det sämre och rika har det ännu bättre.

Överklass är en samhällselit. Detta gör sig tydligt på landsbygden där denna klass lever ett luxuöst liv i stora, pråliga ägor med lågavlönade tjänare, arbetare och drängar. Du har växt upp i en större herrgård eller ett hus i motsvarande storlek och utstyrsel. Din uppväxt har varit ytterst beskyddad från omvärlden och du har obehindrat kunna tillbringa din fritid på Jakt, sporter, storslagna graciösa bjudningar och charmerande människor. Du har fått en bra utbildning och ser möjligheterna i din framtid som näst intill oändliga.

IT100 Uppväxthändelser för underklassen (Slå två gånger)	
1–7	Väpnad milis. Rykten om oroligheter i landet leder till att byn skapar en väpnad milis för att försvara omgivningen. Använd IT 6 enheter till färdigheten Gevär och IT 6 enheter till färdigheten Närstrid kniv.
8–12	Säkerhetstjänsten har uppmärksammat rollpersonens kontakter med förbjudna, politiskt regimfientliga nätverk. Anteckna statsmakten som fiende.
13–17	Rollpersonen räddar livet på en grupp nödställda chefer som jobbar på ett större europeiskt företagskonsortium. Anteckna företagsledare som kontakt med 4T6+2 resurser. Om rollpersonen vill emigrera till Europa kan dessa företagsledare hjälpa han/hon med detta. Avbryt i så fall denna uppväxtperiod och fortsätt i medelklass, företagsdistrikten enligt Neotech n2 grundboken.
18–21	Skytte. Rollpersonen visar sig vara utomordentligt skicklig på att hantera gevär. Använd IT 6 enheter till att höja färdigheten Gevär.
22–26	Stigfinnare. Rollpersonen är ett med vildmarken och hittar alltid, klarar sig alltid och känner till naturens alla fenomen. Använd IT 6+3 enheter till att höja färdigheterna Överlevnad, Spåra, Första hjälpen.
27–31	Ett blodigt inbördeskrig rasar och rollpersonen får en dag bevittna hur ett antal maskerade regeringssoldater för bort byns alla män för att sedan avrätta dem en bit utanför byn. Rollpersonen svär att hämnas och går med i den väpnade motståndsrörelsen som barnsoldat. Avbryt uppväxtperioden och fortsätt som barnsoldat .
32–37	Stökig uppväxt. Rollpersonen utmärker sig i grannskapet som våldsam och asocial. Använd IT 6+2 enheter till färdigheterna Närstrid–obeväpnad, Närstrid–kniv, Hasardspel, Övertalning. Anteckna knarklangare med 2T6+3 resurser som fiende. Anteckna gängmedlem med 2T6+5 resurser som fiende.
38–43	Inkallad. Rollpersonen kallas in för militär tjänstgöring i armén. Tillbringa första sysselsättningsperioden som inryckt för skarp värnpliktstjänstgöring .
44–48	Poliskontakt. Rollpersonen hjälper polisen i deras utredningar under en längre tid. Anteckna brottsutredare som kontakt med 2T6+7 resurser.
49–53	Fordonsintresserad. Rollpersonen utvecklar under sin uppväxt ett särskilt intresse för markfordon som bilar, lastbilar och motorcyklar. Använd IT 6 enheter för att höja färdigheterna till ovanstående fordonstyper.
54–59	Rånad. Rollpersonen blir brutalt rånad och misshandlad. Förutom den fysiska skada som han/hon genomlider, anteckna IT 6+1 psykokryss.
60–67	Stöld. Rollpersonen gör ett "fynd" på en parkeringsplats längs en större landsväg; en långtradare. Laglydig som rollkaraktären är, väntar han/hon i 5 minuter innan rollpersonen stjälar den. Anteckna långtradare som startutrustning (Utr. Kod: X2).
68–73	Politisk oro råder i landet. Rollpersonen dras in på ett oväntat sätt då han/hon sent under sin uppväxt blir kontaktad av en gerillaorganisation som snabbt vinner rollpersonens intresse och djupaste sympati. Rollpersonen överger allt annat och ger sig in i den väpnade kampen för en politisk förändring i landet. Tillbringa första sysselsättningsperioden som gerillakrigare.
74–79	Rollpersonen söker sig till staden. Avbryt uppväxtperioden på landsbygden och fortsätt uppväxten i samma klass/status fast i staden.
80–87	Religiös fanatiker. Rollpersonen söker sig i tidiga år till religiösa kretsar och fastnar helt i de lärda grepp. Rollkaraktären blir något av en hjärntvättad religiös fanatiker, beredd att göra vad som helst för att tjäna ett bättre syfte. Använd IT 6+4 enheter till att höja Religion.
91–97	Skottskadad. Rollpersonen skottskadas svårt i högra benet under en pågående jakt. Rollpersonen blir aldrig helt återställd efter detta och hans/hennes RÖR sänks med ett (1).
98–100	Slå ett slag på tabellen för allmänna händelser i Neotech n2 grundboken.

IT100	Uppväxthändelser för medel- & överklass (Slå två gånger)	
1-7	Oroligheter. Rykten om oroligheter i landet leder till skapandet av en lokal, väpnad milis. Rollpersonen ställer efter förfrågan upp som befäl. Använd IT6+2 enheter till att höja färdigheterna Gevär, Pistol, Ledarskap, Taktik och Övertalning.	43-48
8-12	Säkerhetstjänsten har upptäckt rollpersonens kontakter med förbjudna, politiskt regimfientliga nätverk. Rollpersonen blir utstött från familj och vänner och får sina tillgångar frysta. Rollpersonen är hemlös. Radera startkapital, fordon och bostäder. Anteckna statsmakten som fiende.	49-53
13-17	Under en jakttur blir en nära vän till familjen attackerad av ett större djur. Rollpersonen lyckas i sista stund avliva besten och räddar så livet på den utsatta personen. Anteckna Företagsledare som kontakt med 3T6+6 resurser.	54-59
18-21	Skytte. Rollpersonen visar sig vara utomordentligt skicklig på att hantera gevär. Använd IT6 enheter till att höja färdigheten Gevär.	60-67
22-26	Administratör. Rollpersonen startar eget företag och visar sig vara skicklig i pappershantering och administration. Använd IT6+4 enheter till att höja färdigheterna Administration, Ekonomi och Informationssökning. Anteckna eget företag.	68-73
27-31	Tjänstgöring. Rollpersonen kallas in för att tjänstgöra militärt. Tillbringa första sysselsättningsperioden som inryckt för skarp värnpliktstjänstgöring.	74-79
32-37	Rollpersonen upplevs som våldsam och okoncentrerad i sin uppväxt och kan inte ta till sig den undervisning som skolan erbjuder. För skolfärdigheter gäller (7 10) enheter. Använd IT6+2 enheter till färdigheterna Närstrid obehäpnad, Hasardspel och Supa. Anteckna gangster som kontakt med 2T6+5 resurser.	80-88
38-42	Prostitution. Rollpersonen blir ertappad med att försöka köpa sex av en känd prostituerad. Familjen vinner målet efter en lång rättegång men rollpersonens rykte är svårt skadat. Minska startkapitalet med Ob3T6x200 €. Anteckna lyxprostituerad som kontakt med 3T6+2 resurser.	89-91
		91-97
		98-100
		Poliskontakt. Rollpersonen hjälper polisen i deras utredningar under en längre tid. Anteckna brottsutredare som kontakt med 2T6+7 resurser. Använd IT6+3 enheter till att höja färdigheterna Informationssökning och Undre världen.
		Fordonsintresserad. Rollpersonen utvecklar under sin uppväxt ett särskilt intresse för markfordon som sportbilar, terrängjeepar och motorcyklar. Använd IT6 enheter för att höja färdigheterna till ovanstående fordonstyper.
		Rånad. Rollpersonen blir brutalt rånad och misshandlad. Förutom den fysiska skada som han/hon genomlider, anteckna IT6+1 psykokryss.
		Stöld. Rollpersonen och två kumpaner lyckas stjäla en mindre förmögenhet från en bank via dess dåligt skyddade nätverk. Använd 2T6+2 enheter till att höja färdigheterna Datateknik, Hacking och Säkerhetssystem. Öka startkapitalet med motsvarande 100 000 x ObIT6+2 Euro.
		Fängelse. Rollpersonen gör sig skyldig till svår kriminalitet i den undre världen. Anteckna mellanhand som kontakt med 2T6+6 resurser. Använd IT6+1 enhet till att höja färdigheterna förfälskning och Undre världen. Tillbringa den första sysselsättningsperioden i fängelse.
		Rollpersonen söker sig till staden. Avbryt uppväxtperioden på landsbygden och fortsätt uppväxten i samma klass/status fast i staden.
		Högre studier. Rollpersonen får besked om att ha blivit antagen till högre utbildning på ett känt universitet/högskola utomlands.
		Arv. Rollpersonen får ta del av ett arv efter en gammal släkting. Anteckna Ob2T6x1000 € till startkapitalet. Anteckna advokat som kontakt med 3T6+4 resurser.
		Skottskadad. Rollpersonen skottskadas svårt i högra benet under en pågående jakt. Rollpersonen blir aldrig helt återställd efter detta och hans/hennes RÖR sänks med ett (1).
		Slå ett slag på tabellen för allmänna händelser i Neotech n2 grundboken.

Du har alltid fått lära dig saker på det svåra sättet. Ingenting har du fått gratis och aldrig har framtiden sett ljus och utstakat ut.

Din samhällsklass, du och dina anhöriga; släkt och vänner har alltid ansetts vara en börda för samhället. Som utfrys har du fått se på verkligheten ur ett annat perspektiv än det som genererats via radio, TV, tidningar och reklamvideoskärmar, nämligen underifrån. Istället för fina betyg i skolan har du fått lära dig överlevnad, laga allt som går att laga och att ta vara på dig själv. Din kontakt med vapen, droger och övriga, smutsiga sidor i samhällets bakficka kom tidigt. Religionen är viktig och skänker det hopp som saknas i vardagen för övrigt. Tron på en bättre värld bortom denna ses som realistisk och religionen växer på så sätt in i politiken som den diskuteras på gatan.

Status: Slå 1T100 för att avgöra
1 – 50 – Hemlös
51 – 90 – Lägre underklass
91 – 100 – Högre underklass

(Hemlös|Lägre underklass|Högre underklass)

Uppväxtfärdigheter: (30|25|15) enheter till Fingerfärdighet, Genomsöka, Mekanik, Klättra, Smyga, Överlevnad, Dyrka lås, Förfalskning, Akrobatik, Supa, Sjunga, Dans, Hasardspel, Närstrid obevåpnad, Närstrid Kniv, Undre världen.

skolfärdigheter: (0|5|15) enheter till Religion, Valfritt hantverk, Matematik, En valfri kunskapsfärdighet, Ett valfritt språk

Startkapital: (5|25|40) x Ob2T6 Euro

Startutrustning:

Hemlös: A1, B1, C1, M1–M2

Lägre underklass: A1, B1–B2, B4, C1 alt C2, H1, M1

Högre underklass: A1–A2, B2–B3, C1–C2, alt C5, H2, V1

Övrigt:

Hemlös innebär ofta att man inte äger någonting utöver det man själv kan bära med sig. Tak över huvudet har du sällan, liksom mat för dagen. Oftast brukar det dock lösa sig ändå, även om det är många gånger du har fått sova utomhus i det kalla regnet på tom mage. Hemlösa har den absolut lägsta statusen i hela samhället.

Lägre underklass innebär ofta rent generellt att man åtminstone har mat i magen och ofta får sova med tak över huvudet, även om man delar detta med en massa annat underklassfolk i samma situation. Människor med stämpeln underklass betraktas allmänt som billig arbetskraft, villig att göra det mesta, bara det ger pengar till mat för dagen. Därför återfinns underklassfolk inom alla branscher med hårda, smutsiga och ofta farliga arbeten. Enligt en studie, utförd av Universal Statistic Center på uppdrag av organisationen för världens arbetare, WGW, är över 75 % av alla som omkommer i arbetet underklassfolk, snabbinhyrt för att utföra de svåra och farliga uppdrag som vanliga arbetare i regel bojkottar.

Högre underklass innebär vanligtvis att man äger ett förfallet, mindre hus någonstans i kåkstaden. I övrigt lever du ungefär som man gör i den lägre underklassen. Du söker hela tiden efter nya arbeten så du inte ska behöva sova utan tak över huvudet. Du har varit i den situationen tidigare och vill inte dit igen. Även om du tillhör den högre underklassen ser du dig inte som bättre än annat underklassfolk för det. Ni hjälper och tar hand om varandra så att ingen ska behöva bli lämnad ensam. Tungt kriminellt belastade människor ses med kluven blick, blandad av oförståelse och insikt. Längtan efter att en dag få slippa kämpa för det dagliga levebrödet är stor.

1T100 Uppväxthändelser (Slå två gånger)	
1–7	Adopterad. Rollpersonen blir adopterad av en rik familj. Slå ett slag för uppväxthändelser i överklassen.
8–12	Misshandlad. Rollpersonen blir under en natt överfallen och misshandlad av ett gäng åldringar. Rollpersonen får 1T6+1 psykokryss.
13–17	Skola. En frivilligorganisation startar en skola där du äntligen får gå och lära dig alla viktiga ämnen som du så länge drömt om. Du får 10 enheter att höja valfria kunskapsfärdigheter med.
18–21	Smitta. Rollpersonen drabbas av en fruktansvärd åkomma och får sin livsvilja kraftigt prövad. VIL höjs med ett (1), FYS sänks med ett (1).
22–26	Fynd. En dag gör du ett storslaget fynd när du letar efter mat i en sopcontainer. Slå 1T6 för att se vilken typ av fynd du gör: 1 – Laddad Revolver, 2 – Fungerande armbandsur, 3 – Helig skrift (Du får 5 enheter till att höja färdigheten Religion), 4 – Varm sovsäck, 5 – Kontanter motsvarande 10 Euro, 6 – En kladdig, fortfarande varm ostsmörgås.
27–31	Upplopp. Rollpersonen medverkar i en regimkritisk demonstration som sedan urartar. Rollpersonen tillfångatas av kravallpolis och blir därefter registrerad som en fiende till statsmakten. Anteckna statsmakten som fiende.
32–37	Rollpersonen har ett skarpt sinne för matematik och logiska samband. Använd 2T6+4 enheter till att höja färdigheterna Matematik, Fysik och Mekanik.
38–42	Undre världen. Rollpersonen har skaffat sig ett stort nätverk av kontakter inom den undre världen och vet hur man på bästa sätt använder sig av detta. Använd 1T6+3 enheter till att höja färdigheten Undre världen.
43–48	Droghandel. Rollpersonen åker dit för narkotikahandel och avtjänar fängelsestraff i 3T6+3 månader.
49–53	Piercing. Enligt den senaste trenden fäster rollpersonen allt som han/hon kan komma över på de mest intima delarna av kroppen. Rollpersonen utvecklar samtidigt en allvarig form av nickelallergi. Anteckna som nackdel.
54–59	Politik. Rollpersonen intresserar sig för politik och tar kontakt med förbjudna politiska rörelser. Anteckna politisk rörelse som kontakt med 3T6+5 resurser.
60–67	Misshandel. Rollpersonen hamnar i slagsmål med en känd fotbollsspelare inne i staden och misshandlar honom svårt. Anteckna som fiende med 2T6+5 resurser och 1T6+3 i mediastatus.
68–71	Tiggare. Rollpersonen gör sig närmare bekant med en välinformerad tiggare. Anteckna tiggare som kontakt med 2T6+2 resurser.
72–76	Gatuslagsmål. Rollpersonen blir inblandad i en allvarlig gatustrid och skadar en gängledare svårt med en rostig cykelkedja. Anteckna gängledare som fiende med 2T6+8 resurser.
77–90	Inkallad. Oroligheter i landet leder till att rollpersonen blir inkallad till militär pliktjänstgöring i försvaret. Tillbringa den första sysselsättningsperioden som inryckt i skarp värnpliktjänstgöring .
91–97	En enorm brand sprider sig genom kåkstaden och förstör rollpersonens hem och eventuella övriga tillhåll. Rollpersonen blir hemlös och får fortsätta uppväxten med denna status.
98–100	Slå ett slag på tabellen för allmänna händelser i Neotech grundboken.

Som uppvuxen i stadens mer centrala och fashionabla delar har du fått lära dig klass och etikett. Dina kontakter med de lägre samhällsskiktningarna är bristfälliga, om inte näst intill obefintliga. Med lägre samhällsskikt menas den sociala status som de boende i stadens utkanter åtnjuter. Kåkstaden är det begrepp som används för dessa slumområden. Detta är en typ av samhälle som man håller sig borta ifrån, det är vad du har fått lära dig. Även om slummen breder ut sig på sina håll även i stadskärnan, innebär kåkstaden ändå alltid samhällets absolut lägsta nivå.

Staden är dock fylld av kultur och sjuder av liv. Gator och torg kantas av butiker och restauranger, hantverkare och försäljare. Hit kommer folk från landsbygden för att sälja sin skörd eller sitt hantverk på någon av stadens marknader. I staden finns även utbildningsmöjligheter, om än bara för de mest välbeställda i samhället. I staden knyts många politiska kontakter. Förbjudna som tillåtna nätverk sprider sina budskap och manar till allmän sympati med gruppernas budskap.

Status:

(Medelklass|Överklass)

Uppväxtfärdigheter: (15|5) enheter till Religion, Köra bil, Dans, Sjunga, Värdering, Undre världen, Övertalning.

Uppväxtfärdigheter: (5|10) enheter till Religion, Socialt uppträdande, Stil och smak, Design, Jakt, Gevär, Konstkännedom, Politik, Värdering, valfria kunskapsfärdigheter.

skolfärdigheter: (10|15) enheter till Historia, Religion, Politik, Administration, Akrobatik, Diplomati, Informationssökning, Simma, Två valfria språk, Två valfria sporter, Ledarskap, Valfria kunskapsfärdigheter.

Startkapital: (200|3000) x Ob3T6 Euro

Mediastatus: (|0|+2)

Startutrustning:

Medelklass: A2–A3, B3, B5, C3 alt C6 alt D1, V1, H4 alt H6

Överklass: A2–A4, B3, B5–B6, C6, D2, D6, D8, D9 alt D10, H7, V1, V2

Övrigt:

Medelklass innebär att du växer upp i stadens centrala delar och får lära dig alla knep för att överleva i händelsernas ständiga centrum. Konsten att värdera olika föremål och använda övertalning för att förhandla om dess kostnad är livsnödvändiga färdigheter i staden. Nästan lika viktiga är färdigheter för att få de sociala aspekterna på livet att fungera. Bland dessa sång, dans och förmågan att visa/känna humor.

Överklass innebär att du har vuxit upp i stadens översta sociala skiktning, helt skyddad och avskärmd från samhällets baksidor. Av dina vänner och bekanta har många uppdrag på samhällets toppar, inom politiken, militären, liksom i de mest inflytelserika företagen.

IT100	Uppväxthändelser (Slå två gånger)
1–8	Rollpersonen blir efter att ha utmärkt sig exemplariskt i den grundläggande skolan, intagen på universitet för vidare studier. Där gör sig rollpersonen god vän med en inflytelserik professor. Anteckna universitetsprofessor som kontakt med 2T6+3 resurser.
9–16	Spekulationsaffär. Rollperson med familj förklaras efter en spekulationsaffär bankrutt och tvingas flytta till stadens utkanter, fortsatt uppväxten i kåkstaden i den lägre underklassen.
17–24	Konspiratör. Rollpersonen skaffar sig under sin uppväxt starka kontakter inom ett konspiratoriskt nätverk bland högt uppsatta militärer. Målet för denna underjordiska rörelse är ett regimbyte i landet. Anteckna konspiratör som kontakt med 3T6+1 resurser.
25–32	Investering. Rollpersonen gör en lyckad investering av sina tillgångar och ökar dessa med motsvarande 1200xOb3T6+1 Euro. Anteckna börshaj som kontakt med 3T6+2 resurser.
33–38	Terrorangrepp. Mitt på en solig sommar dag exploderar en kraftig sprängladdning ombord på en buss på ett av stadens torg. Bland de sårade finns rollpersonen som förutom sin fysiska skada får 2T6 psykoryss. Rollpersonen får dessutom ett stort ärr på vänster knä. PER sänks med ett (1).
39–44	Extrema sporter. Rollpersonen har, under sin uppväxt, utvecklat ett särskilt intresse för en extrem sport. Slå 1T6 för att avgöra vilken: 1 – Bergsklättring, 2 – Fallsärm, 3 – Offpistiskidåkning, 4 – Bergslöpning, 5 – Ökenvandring, 6 – Djupdykning. Använd 1T6+2 enheter till att höja färdigheten för denna aktivitet.

45–52	Ett inflytelserikt företag erbjuder rollpersonen anställning som ambassadör i Europa för en ettårsperiod. Denna anställning ger ett arvode på motsvarande 100 000 x 1T6 Euro om rollpersonen accepterar erbjudandet.
53–61	Bankrutt. Rollpersonen blir efter en lång rad ekonomiska misslyckanden bankrutt och förlorar alla sina tillgångar. Tillbringa dessutom första sysselsättningsperioden i fängelse för ekonomisk brottslighet.
62–66	Rollpersonens goda vän blir chef för ett stort informationsimperium. Anteckna chef för medieimperium som kontakt med 3T6+3 resurser.
67–71	En bekant till rollpersonen gör sig skyldig till ekonomisk brottslighet och blir angiven. Han misstänker att det är rollpersonen som ligger bakom komplotten. Anteckna ekonomisk förbrytare som fiende med 2T6+4 resurser.
72–75	Vapenmässa. Rollpersonen söker sig till en vapenmässa och knyter kontakter med en handlare av ryska gevär, automatkarbiner, ammunition och skyddsutrustning. Anteckna som vapenhandlare som kontakt med 3T6+3 resurser.
76–97	Inkallad. Rollpersonen blir inkallad till skarp värnpliktstjänstgöring för att stävja hotet från en växande motståndsrörelse. Tillbringa första sysselsättningsperioden som inryckt för skarp värnpliktstjänstgöring .
98–100	Slå ett slag i tabellen för allmänna händelser i Neotech grundboken.



Nya sysselsättningar

I det här kapitlet beskrivs de nya sysselsättningar som följer med i modulen.

Barnsoldat

Med barnsoldat avses alla stridande individer under 18 år. Generellt sett har dessa ofta en bakgrund som fattiga, hemlösa och eller föräldralösa. Att bli barnsoldat är ingenting man väljer. I de flesta fall handlar det istället om händelser som sätter karaktären i en viss utsatt situation, där han/hon på ett eller annat sätt tvingas gå med i förbandet, utan att ha något egentligt alternativ för att kunna överleva. Hot, kidnappning, tvång, svält, arbetslöshet, samt brist på utbildning och vänner är exempel på faktorer som samverkar till varför rollpersonen hamnar under sysselsättningen barnsoldat. Att vara soldat redan vid barnsålder kan verka tufft och statusbringande. I verkligheten är det snarare något av de mest avskyvärda man överhuvudtaget kan hamna i. Under den så kallade grundutbildningen får man på allvar lära sig livets hårda sidor. Först skall hierarkin i gruppen klarläggas. Denna övning är regelbunden och resulterar ofta i misshandel, ofredanden och andra övergrepp på rekryter som inte automatiskt inser och finner sin plats i gruppen. Många omkommer i övningarna och de allra flesta får permanenta men för resten av livet.

Trots dessa ibland uppenbara övergrepp blir förbandet allt för krigaren. Ledaren blir en fadergestalt och gruppen blir den enskilde soldatens familj. Även om barnsoldater existerar i både gerilla- och regeringsstyrkor världen över räknas sysselsättningen i denna modul för enkelhetens skull endast till gerillan.

Denna sysselsättning är inte valbar på samma sätt som övriga aktiviteter. Det krävs vissa händelser i ens

uppväxt för att man ska tvingas in i kriget redan i en så låg ålder. Därför räknas en avklarad period som barnsoldat heller inte in bland de övriga sysselsättningsperioderna, utan blir en fjärde. Detta gäller dock bara för den första perioden; fortsätter rollpersonen utöva samma aktivitet, räknas de övriga in som sysselsättningsperioder i vanlig ordning.

Befordringsgång enligt den för sysselsättningen soldat.

Skarp värnpliktstjänstgöring

Rollpersonen blir inkallad till tjänstgöring inom det militära. Till skillnad från grundutbildningen, är det den här gången på allvar. Ett hot mot landets säkerhet och statens suveränitet har uppkommit och landets värnpliktiga kallas in för att möta detta.



Den reguljära armén kan bestå av många olika element. Yrkessoldater är ett exempel. Dessa tar betalt för sitt utförda arbete till skillnad från de värnpliktigt inkallade som är motsvarigheten och

består av militärt utbildade människor ur det civila samhället. I händelse av krig kallas dessa helt enkelt in för att tjäna staten, folket och samhället.

Istället för lön får de värnpliktiga en skälig ersättning för inryckningen. Denna är dock i de flesta fall väldigt låg och är främst tänkt att gå till familjen där hemma.

För antagning respektive avfärdande av denna sysselsättning gäller speciella regler, se annat avsnitt i denna modul.

Befordringsgång enligt den för sysselsättningen soldat.

Gerillakrigare

Detta är en samlingsbenämning på stridande i alla icke-reguljära förband som kämpar antingen mot statsmakten, olika rörelser/organisationer, andra gerillagrupper eller företag. En gerilla är således en motståndsrörelse, antingen förankrad i folket, eller iscensatt av främmande makt för att med så kallad lågintensiv krigföring, bekämpa en fiende i landet (stat, företag eller organisation), utan att själv behöva förklara ett regelrätt krig mot staten ifråga.

För att kunna kalla sig gerillakrigare krävs som förutsättning att man deltar i en sådan motståndsrörelse, inte bara att man tillgriper taktiken gerillakrigföring, då även kommandosoldater, infiltratörer och i viss utsträckning även reguljära arméförband använder sig av denna i sitt stridande.

Befordringsgången varierar från konflikt till konflikt och kan bero på gruppernas uppbyggnad och egenskaper. I somliga fall utgörs en gerillagrupp av en befälhavare och resten självständiga, till graden jämlika soldater/krigare. Ibland är detta annorlunda men ofta, för att uppnå någon form av struktur och samordning av gerillagrupperna, följer befordringsgången den för sysselsättningen soldat och fortsätter därefter via den för officerare.

Kommandosoldat

Du är statens, företagets, eller organisationens svar på gerillan. Du är en kommandosoldat, en topptränad elit inom försvaret och sätts in endast på särskilda uppdrag där den reguljära armén inte räcker till. Som taktik använder du gerillans egna metoder, dels för att lättare kunna sätta dig in i fiendens tänkande, dels för att på ett mera effektivt sätt kunna bekämpa din motståndare. Med en orubblig lojalitet till din uppgift blir du en slags gerilla mot gerillan själv.



Eftersom kommandosoldaten tillhör ett elitförband, vars operationer är topphemliga och därmed också strängt sekretessbelagda, får ingen information om soldatens aktiviteter yppas. Den Straffrättsliga påföljden för ett brott mot sekretesslagen varierar mellan olika stater, även om brottet dock generellt klassas som grovt. Fängelse är på många håll ett normalt straff.

Som kommandosoldat börjar du med en sergeantsgrad. Befordringsgången följer sedan den för officerare. Man kan dock sällan få högre rang än major eller överste.

Rollpersonen blir någon gång under sin uppväxt rekryterad till antingen en gerilla- eller regeringsarmé. Denna sysselsättningsperiod kan man inte välja i vanlig bemärkelse, utan hamnar här av andra anledningar, exempelvis genom kidnappning eller andra uppväxthändelser. Den första perioden som barnsoldat räknas inte in som utförd sysselsättningsperiod. Detta gör dock övriga, kommande perioder. En rollperson kan bara byta sysselsättning från barnsoldat till något annat genom sysselsättningshändelser eller genom att nå framgång som barnsoldat, då man höjer sin status inom förbandet till gerillasoldat.

Framgångsslag: PSY, TÅL, Cool

Tidsåtgång: Ob1T6+2 år

Sysselsättningsfärdigheter: (16|20|26) enheter till Gevär, Automateld, Hoppa, Kasta, Klättra, Simma, Spaning, Smyga, Spåra, Första hjälpen, Hasardspel, Navigering, Närstrid kniv, Genomsöka, Gömma, Religion, Säkerhetssystem, Överlevnad

Övriga färdigheter: (8|6|0) enheter till Supa, Hasardspel, Närstrid obevåpnad.

Framgångsfärdigheter: (0|8|10) enheter till Taktik, Ledarskap, Förhörsteknik, Pistol, Rekylfria vapen, Granatkastare, Eldkastare, Sprängteknik, Köra lastbil, Valfria färdigheter.

Stridsvana: (3|5|7) enheter.

Befodran: (0|0|+1)

Startkapital: (1|5|8) x Ob1T6 Euro

Startutrustning:

Misslyckad: A1, A5, B1, V5, M1–M2

Normal: A1, A5, B1, B4, V4 alt V5, M1–M3

Framgångsrik: A1, A5, B2, B4, V1, V4 alt V5 alt V6, M1–M3

Yrkesförmåga:

Barnsoldater rekryteras ofta i ung ålder då de ännu inte har lärt sig handskas med alla känslor, tankar och funderingar som väcks i samband med de många fruktansvärda händelser som barnen får uppleva. Resultatet är ofta en smärre psykisk kollaps som sedan ger upphov till en psykisk avtrubning/avskärmning från alla hemskheter som barnens unga psyke inte kan förklara och hantera. Barnsoldater får dra bort två (–2) psykoskryss vid varje tillfälle som antalet psykoskryss ökar. Dock kan en rollperson minst få ett psykoskryss vid varje sådant tillfälle.

Övrigt:

En misslyckad sysselsättningsperiod innebär att rollpersonen utmärker sig som en usel krigare och blir trakasserad av sina befäl, samt av kamraterna i förbandet. Rollpersonen får dock inte sluta sin karriär som barnsoldat frivilligt, utan tvingas åter ut i strid.

En normal period innebär liksom en misslyckad sådan att rollpersonens bana som barnsoldat fortsätter. En avklarad period med normal framgång innebär också att rollpersonens Cool höjs med två (2). Rollpersonens personlighet och utstrålning avtar dock, sänk PER med två (2). Dessa två modifikationer inträffar endast en gång i rollpersonens utveckling.

En framgångsrik sysselsättningsperiod innebär att rollpersonen får höja sin status inom förbandet till gerillakrigare, välj detta till nästa sysselsättningsperiod.

IT100	Sysselsättningshändelser (Slå två gånger)
1–7	Psykiskt sammanbrott. Rollpersonen klarar inte av att handskas med alla känslor längre. Rollpersonen får 2T6+2 psykoskryss. Om detta blir för mycket för karaktären, blir han lämnad i chocktillstånd på en gård som förbandet passerar.
8–10	Missbrukare. Rollpersonen har börjat missbruka droger. Anteckna 2T6 i beroendegrad för drogen.
11–14	Chocktillstånd. Rollpersonen hamnar i en djup chock bortom all kontaktbarhet. Anteckna 2T6+4 psykoskryss.
15–18	Självordsförsök. Rollpersonen försöker lindra sina psykiska plågor med en handgranat. Anteckna 2T6 psykoskryss.
19–22	Ledare. Rollpersonen utmärker sig som en klar ledargestalt i förbandet. Använd 6 enheter till Ledarskap, Första hjälpen och Taktik. Rollpersonen blir även befordrad med ett (1).
23–26	Eldstrid. Förbandet blir utsatt för bakhåll och hamnar i en våldsam eldstrid. Använd 1T4 enheter till Stridsvana. Anteckna 1T4+1 psykokryss.
27–29	Rollpersonen blir den enda som överlever ett häftigt fientligt angrepp och lyckas fly. Rollpersonen behöver inte tillbringa nästa sysselsättningsperiod som barnsoldat.
30–32	Gatustrid. Rollpersonen hamnar i en häftig gatustrid och räddar ett befäl i sitt förband som hade blivit tillfångatagen av fienden. Anteckna befäl som kontakt med 2T6+3 resurser.
33–37	Pansarvagn. Rollpersonen lyckas förintä en pansarvagn med hjälp av ett gammalt, fast dock funktionellt raketgevär. Använd 4 enheter till att höja färdigheten Rekylfria vapen med.
38–42	Bombmatta. Rollpersonen får bevittna hur en hel by med oskyldiga, civila människor förintas när flygplan från den reguljära armén lägger bombmattor över den. Rollpersonen får 1T6+4 psykoskryss och höjer VIL med ett (1).

43–55	Ofredad. Rollpersonen blir sexuellt utnyttjad och genomgår en grav personlighetsförändring. Anteckna klaustrofobi som nackdel och anteckna 1T6+5 psykoskryss.
56–58	Gruppchef. Rollpersonen utses till chef för sin stridsgrupp. Använd 1T6 enheter till Ledarskap och 1T6 enheter till Stridsvana.
59–63	Sprängtekniker. Efter en lång tids övning blir rollpersonen utsedd till truppens sprängtekniker. Använd 6 enheter till Sprängteknik, Mekanik och Elektronik.
64–67	Trogen kamrat. Rollpersonen är alltid den trogna kamraten som hjälper sina kamrater i förbandet. Använd 1T4+1 enheter till Första hjälpen, samt Ledarskap.
68–73	Sårad. Rollpersonen blir svårt sårad i strid och lämnas i svårt skick på en gård som förbandet av en händelse passerar. På grund av dålig läkning, sänks rollpersonens förflyttning med ett, fast dock aldrig lägre än till ett. Rollpersonen kan inte tillbringa nästa sysselsättningsperiod som barnsoldat.
74–76	Understöd. Rollpersonen utmärker sig som duktig skytt av allehanda understödsvapen. Använd 1T6+3 enheter till Automateld, Eldledning, Granatkastare, Kasta och Rekylfria vapen.
77–85	Rollpersonen hoppar av men får ett erbjudande om att bli officer i landets reguljära armé. Väljer rollpersonen detta, lyckas han/hon automatiskt med intagningskraven och får minst en normal framgång i utbildningen. Väljer RP inte detta, fortsätter han/hon ändå inte som barnsoldat. Anteckna officer som kontakt med 3T6+1 resurser.
86–90	Kallsint och lugn. Rollpersonen förändras starkt i sitt beteende under träningen. Höj Cool med ett (1). Sänk PER med två (2).
91–100	Trakasserad. Rollpersonen blir under en längre tid trakasserad av ett befäl. Till slut bryter rollpersonen ihop och skjuter ihjäl befälet. Anteckna 2T6+3 psykoskryss. Rollpersonen flyr sitt förband och tillbringar nästa period inom en annan sysselsättning. Anteckna gerillan som fiende.

Inryckt för militärtjänstgöring på den regimtrogna sidan i kampen mot en orättfärdig gerillaverksamhet i landet. Den grundläggande utbildning ni har fått har verkat kort och ofullständig. Det sägs dock att det väpnade motstånd som gerillan kan tänkas bjuda på är svagt och illa rustat.

De av er som tidigare har hyst politiska sympatier med gerillan anser att ni har blivit tvångsinkallade på politisk grund. En sak är ni dock eniga om, inbördeskrig råder och det hade varit bättre ifall ni hade fått vara hemma och försvara familjen istället. Även om dessa tankar florerar runt i era huvuden är ni värnpliktiga i den nationella krigsmakten som i händelse av krig ska försvara den stat ni lever i. Av den enkla anledningen är era valmöjligheter gällande deltagandet i kriget idag väldigt små.

Som sagt – tankarna är många, även om de alla mycket snart kommer att bytas ut mot en enda, nämligen den om hur man överlever.

Framgångsslag: PSY, TÅL, STY

Tidsåtgång: 2 år.

Sysselsättningsfärdigheter: (20|26|26) enheter till Gevär, Automateld, Hoppa, Kasta, Simma, Spaning, Smyga, Spåra, Första hjälpen, Marschera, Navigering, Närstrid spade, Närstrid kniv, Genomsöka, Gömma, Överlevnad.

Inriktning/Specialtjänst: (8|12|14) enheter till specialfärdigheter för respektive sysselsättningsinriktning.

Framgångsfärdigheter: (0|8|14) enheter till Ledarskap, Första hjälpen, Taktik, Valfria färdigheter.

Misslyckandefärdigheter: (8|6|0) enheter till Supa, Hasardspel, Närstrid obevåpnad.

Stridsvana: (3|6|8) enheter.

Befodran: (0|1|+2)

Startkapital: (50|100|130) x Ob3T6 Euro

Startutrustning:

Misslyckad: A2, A6, B2–B3, V4 alt V5, M1–M3

Normal: A2, A6, B2–B3, V4 alt V5, M1–M3

Framgångsrik: A2, A6, B2–B3, V1, V4 alt V5, M1–M2, M4

Övrigt:

En misslyckad period innebär att rollpersonen visar sig vara oförmögen soldatlivet och klarar inte av att använda sig av den utbildning som föregick inryckningen. Detta innebär också att rollpersonen får det svårare att söka vidare anställning inom försvaret.

En framgångsrik sysselsättningsperiod innebär att rollpersonen utmärker sig som en duktig soldat och rekommenderas söka fortsatt anställning inom det militära. Anteckna kompanichef som kontakt med IT6+3 resurser.

Specialtjänst:

Samband & kommunikation – Du är en tekniskt utbildad radiooperatör med kännedom om samband, kommunikation, elektronik, samt närbesläktade kunskaper. När du har en så pass avancerad utbildning, får du sällan gå i de främsta leden. Din plats är ofta på sambandscentraler, framskjutna bepansrade kommunikationsenheter och liknande. När någonting krånglar eller går sönder måste du dock rycka in. Dessa uppdrag har hög prioritet och du kan tvingas ut på mycket riskabla uppdrag, längre fram på fronten. Möjliga specialfärdigheter: Datateknik, Elektronik, Samband, Köra bil, Köra MC

Vagnbesättning – Du tillhör de tyngre, mekaniserade förbanden som besättning på ett strids- eller pansarfordon. De mekaniserade förbanden utgör ett mycket viktigt element i striden, eftersom infanteriet snabbt skulle hackas i småbitar utan ert understöd. Möjliga specialfärdigheter: Automatvapen, Köra bil, köra lastbil, köra bandvagn, Manövrera stridsrustning, Gömma, Vapensystem–Automatkanon, Vapensystem–Kanoner, Vapensystem–Robotvapen

Mekaniker – Du reparerar allt som finns på slagfältet. Det kan handla om allt ifrån pansarfordon till små jeepar. Förbandet är beroende av din skicklighet med verktygen. Ofta behöver du dock inte utföra grovjobbet, utan dirigerar de värnpliktiga hur de skall göra för att reparera sina fordon själva. Dina uppdrag synkroniseras ofta med sjukvårdare och sambandstekniker så att ni tillsammans utgör en kompetent och allsidig underhållsgrupp. Möjliga specialfärdigheter: Köra bil, Köra lastbil, Köra bandvagn, Gömma, Mekanik, Elektronik

Sjukvårdare – När någon i förbandet såras är det du som sjukvårdare som tar hand om personen i fråga. Som sjukvårdare får du inte delta i kriget som stridande part. Ditt vapen bär du endast med dig för att försvara dig själv, samt den försvarslösa, sårade. Möjliga specialfärdigheter: Första hjälpen, Medicin, Kirurgi, Genteknik

Särskilda vapen – Du har erhållit speciell utbildning på särskilda vapen. Till skillnad från kommandosoldaterna, ingår ni generellt inte i specialenheter, utan tillhör de reguljära förbanden och förser dem med understöd och oöverträffad eldkraft. Möjliga specialfärdigheter: Automatvapen, Eldledning, Eldkastare, Gevär, Granatkastare, Kasta, Rekylfria vapen, Vapensystem–Robotvapen

IT100	Sysselsättningshändelser (Slå två gånger)
1-7	Förflyttning. Efter att ha uppträtt besvärande har rollpersonen förflyttats till fronten. Slå ett nytt slag på denna tabell.
8-12	Helikopterpilot. Under ett spaningsuppdrag i de närliggande bergen räddade rollpersonen en skadad helikopterpilot undan ett stridspar gerillasoldater. Anteckna helikopterpilot som kontakt med 2T6+1 resurser.
13-17	Överfall. Din fordonskolonn blev överfallen på en bergsväg intill en hög klippa. Du lyckades kasta dig i skydd bakom ett par stora stenblock utan att angriparna upptäckte dig. Därifrån fick du bevittna hur tre av dina kamrater kläddes av för att sedan avrättas. Anteckna 1T6+3 psykoskryss.
18-21	Hjältemod. Rollpersonen har visat hjältemod vid ett flertal tillfällen. Sudda ut eventuella fiender inom kompaniet. Inga fler tråkningar eller påföljder för eventuell misslyckad period inom denna sysselsättning. Anteckna tapperhetsmedalj och +1 i befordran.
22-26	Prickskytt. Rollpersonen har visat sig vara ett med sitt gevär. Utan större svårigheter utför han/hon de mest spektakulära skjutserierna. Efter anhängan fick rollpersonen därefter specialträning inom området. Sätt ut 1T6+1 enheter på färdigheten Gevär.
27-31	Sårad. Rollpersonen blir efter en häftig eldstrid svårt sårad. Läkningen tar tid och blir permanent ofullständig. Modifiera RÖR nedåt med ett (-1).
32-37	Drogpengar. Rollpersonen stjälar pengar från en langare inom förbandet. Öka startkapital med motsvarande Ob3T6x100 Euro, samt anteckna langare som fiende med 1T6 resurser.
38-42	Pansarbil. Rollpersonen blir inblandad i en stöldhärva inom förbandet. Ligan stjälar av fienden beslagtagna fordon från en uppställningsplats och säljer dessa dyrt. Öka startkapitalet med Ob3T6x400 Euro. Lägg dessutom till bepansrad jeep (Utr. kod: X2) som startutrustning.

43-48	Kamouflage. Efter många, långa spaningspass blir rollpersonen utmärkande duktig på att kamouflera sig själv, sina kamrater, utrustning och fordon. Använd 1T6 enheter till färdigheten Gömma.
49-53	Fånge. Rollpersonen blir tillfångatagen av gerillan och tillbringar 1T6 månader i dess fångenskap. Rollpersonens TÅL sänks med ett (1), Cool sänks med två (2), samt anteckna 1T6+3 psykoskryss.
54-59	Skottlinje. Rollpersonen råkar hamna i skottlinje för eld från sina egna kamrater. Slå på träfftabellen för att avgöra vart träffen tar. Därefter vårdas rollpersonen på förbandsplatsen och får standardbehandling för skottskador i fält, vilken som lämnar efter sig ett stort och groteskt ärr. Minska PER med ett (1). Rollpersonen får dock två (2) enheter till färdigheten Stridsvana för den eldstrid som föregick händelsen.
60-67	Eldöverfall. Rollpersonen deltar tillsammans med sin stridsgrupp i ett eldöverfall på en gerillapostering. Höj färdigheten Gevär med tre (3) enheter.
68-73	Betydelsefull kontakt. Rollpersonen gör sig bekant med en inflytelserik politiker i landet. Anteckna politiker som kontakt med 3T6+1 resurser.
74-79	Journalist. Rollpersonen träffar under permission en journalist för ett inflytelserikt internationellt mediebölag. Anteckna journalist som kontakt med 2T6+5 resurser.
80-90	Sprängttjänst. Rollpersonen utför sprängningar av underjordiska bunkrar och av fienden, efterlämnad materiel. Använd tre (3) enheter till att höja färdigheten Sprängteknik.
91-100	Skadad. Rollpersonen skadas i strid och avbryter abrupt sin militära tjänstgöring. Avbryt sysselsättningsperioden och välj en annan aktivitet till nästa.

Av politisk eller religiös övertygelse ser du dig som särskilt utvald i kampen. Din övertygelse är så stark att du hellre dör än att ge upp striden frivilligt. Banden till dina kamrater är starka och ni skulle när som helst kunna offra er och ta en kula för varandra. Av taktiska skäl utkämpar ni inte kriget med konventionella metoder. Istället utnyttjar ni fiendens svagheter för att vid varje sammanstötning tillfoga denne så svåra förluster som möjligt.

Framgångsslag: PSY, TÅL, Stridsvana.

Tidsåtgång: 1T6+3 år.

Sysselsättningsfärdigheter: (20|26|30) enheter till Gevär, Automateld, Hoppa, Jakt, Kasta, Klättra, Rekylfria vapen, Granatkastare, Simma, Smyga, Spaning, Spåra, Första hjälpen, Navigering, Närstrid kniv, Närstrid obehäpnad, Gömma, Genomsöka, Överlevnad.

Inriktning/Specialtjänst: (–|10|16) enheter till specialfärdigheter för respektive sysselsättningsinriktning.

Framgångsfärdigheter: (0|8|12) enheter till Första hjälpen, Ledarskap, Taktik, Politik, Religion, Eldledning, Samband, Valfria färdigheter.

Misslyckandefärdigheter: (8|0|0) enheter till Supa, Hasardspel, Närstrid obehäpnad, Övertalning.

Stridsvana: (4|8|10) enheter.

Befodran: (0|+1|+2)

Startkapital: (5|15|20) x Ob1T6 Euro

Startutrustning:

Misslyckad: A1, A5, B2, V3 alt V5, M1–M2

Normal: A1, A5, B2, B4, V4 alt V5, M1–M3

Framgångsrik: A1, A6, B2, B4, V4 alt V6, M1–M3, M5

Yrkeshörmåga: Tack vare gerillakrigarens starka politiska och eller religiösa övertygelse, samt en stor lojalitet till sina kamrater och för den gemensamma sakens skull, får gerillakrigaren Ob1T6 lättare i att kunna motstå förhörsteknik och övertalning.

Övrigt:

En misslyckad sysselsättningsperiod innebär att rollpersonen av någon anledning inte längre är välkommen att kämpa i förbandet. Det kan röra sig om politiska och eller religiösa orsaker, fast även annat såsom exempelvis att rollpersonen har visat sig dålig i strid och då har inneburit en börda snarare än en tillgång. Rollpersonen har under denna tidsperiod inte lyckats ta till sig den utbildning som han eller hon har fått av sina kamrater och kan därför inte heller tillgodoräkna de färdighetsenheter som avser specialinriktning inom yrket. Rollpersonen måste efter denna tidsperiod söka

sig en annan sysselsättning.

En framgångsrik sysselsättningsperiod innebär att rollpersonen utmärker sig som en god krigare och en stor tillgång för gruppens stridsduglighet och kapacitet. Rollpersonen uppfattas dessutom som en god kamrat med uppskattad politisk och eller religiös åskådning.

Inriktningar:

Krypskytt – En skicklig och mycket dödlig ensamstridande soldat. Krypskytten tar god tid på sig när han iakttar fienden. Långsamt och noggrant tar han sikte. Skottet ekar och målet faller dött till marken men ingen hittar förövaren. Krypskytten är ett utmärkt vapen för riktade mord på exempelvis högt uppsatta och väl bevakade officerare hos fienden. Möjliga specialfärdigheter: Automatvapen, Gevär, Gömma, Simma, Smyga, Spåra, Spaning, Närstrid obehäpnad, Överlevnad.

Pansarjägare – Enskilt eller i små grupper gör ni systematiska överfall på fiendens tungt bepansrade fordon. Med er bär ni små, lätta pansarvärnsvapen, minor och övriga sprängämnen med riktad sprängverkan. Kvickt efter utförd eldöverfall avlägsnar ni er från platsen men återvänder och utför nya angrepp på annat håll. Möjliga specialfärdigheter: Gömma, Spåra, Spaning, Sprängteknik, Rekylfria vapen, Vapensystem – Robotvapen, Närstrid obehäpnad.

Sabotör – Arbetar uteslutande ensam och lyckas alltid smyga sig förbi fiendestyrkorna för att därefter sabotera deras sambandsutrustning, elektricitet och fordon. Möjliga specialfärdigheter: Dyrka lås, Fingerfärdighet, Smyga, Säkerhetssystem, Pistol, Närstrid obehäpnad, Närstrid kniv, En valfri stridskonst, Elektronik, Mekanik.

Spanare – En snabb, smidig och lättbeväpnad jägare som iakttar och bevakar fiendens agerande. Möjliga specialfärdigheter: Gevär, Eldledning, Hantera fallor, Spåra, Spaning, Samband, Rekylfria vapen.

Sprängexpert – Gruppens expert på att förstöra och spränga saker i luften. Broar, byggnader, fordon och annat. Inga undantag finns för vad som kan demoleras av den skicklige sprängexperten. Möjliga specialfärdigheter: Sprängteknik, Elektronik, Mekanik, Kemi, Fingerfärdighet.

Sjukvårdsutbildad – När någon såras är det du som sjukvårdsutbildad som tar hand om personen i fråga. Skillnaden mellan en sjukvårdsutbildad och en sjukvårdare är att du får delta som stridande part. Detta får inte sjukvårdaren göra. Dock får du inte bära armbindel med rött kors och fienden får meja ner dig som vilken stridande part som helst. Möjliga specialfärdigheter: Första hjälpen, Medicin, Kirurgi.

IT100	Sysselsättningshändelser (Slå två gånger)
1–7	Rollpersonen blir efter en blodig eldstrid tillfångatagen av fiendestyrkan. Därefter blir han/hon torterad och fängslad. Tillbringa nästa sysselsättningsperiod i fängelse. Tidsåtgång enligt den i tabellen för "Statsmakten som fiende".
8–12	Efter ett felaktigt koordinerat flyganfall som resulterade i ett femtiotal civila dödsoffer, får den regimtroga krigsmakten utstå stark internationell kritik. Rollpersonen blir intervjuad av en europeisk journalist för en kommentar till det inträffade. Rollpersonen visas över hela världen och blir därefter speciellt efterlyst av regeringsarmén. Öka mediastatus med 2T6+3. Anteckna statsmakten som fiende.
13–17	Krigsbyte. Rollpersonen finner en övergiven, mindre bandvagn. I denna finns även tre automatkarbiner med två tillhörande magasin var.
18–23	Befordran. Rollpersonen blir efter att ha utmärkt sig exceptionellt i strid, befordrad en grad (+1) och tilldelad en hedersmedalj.
24–28	Vanställd. Rollpersonen blir permanent vanställd i sitt yttre efter att ha blivit slarvigt omhändertagen efter en krigsskada. Dra bort tre från PER (–3).
29–33	Mina. Rollpersonen råkar aktivera en försätsminering och spränger bort vänster hand. Anteckna detta som nackdel. Rollpersonen får –4 i PER.
34–40	Förare. Rollpersonen blir förbandets förare av lastbilar och lätta fordon. Använd IT6+3 enheter till att höja färdigheterna Köra bil, Köra lastbil, Gömma.
41–48	Svalt. Rollpersonens förband svälter efter långa, hårda strider mot regeringsarmén. Inga kontakter kan göras med civilbefolkningen för att få mat till soldaterna. Rollpersonens drabbas dessutom av en kraftig feber. Sänk TÅL med ett (1).
49–55	Förflyttad. Rollpersonen smugglas till ett främmande land (bestäm själv vilket), för att där vara med och utbilda en ny gerillastyrka för kriget i hemlandet. Använd IT6+3 enheter till att höja färdigheterna Ledarskap och Undervisning. Cool höjs med 1. Rollpersonen väljer själv om han/hon ska stanna kvar i landet eller resa tillbaka efter utförd period.
56–62	Tar en fånge. Rollpersonen lyckas tillsammans med två kamrater fånga in ett par krypskyttar ur den regimtroga arméns elitförband. Rollpersonen får befordran med ett (1) och kan använda IT6 enheter till att höja färdigheten Förhörsteknik.
63–67	Vapenkontakt. Rollpersonen tar hand om förbandets internationella vapenkontakter som förser gerillan med vapen och utrustning. Anteckna internationell vapensmugglare som kontakt med 3T6+5 resurser.
68–73	Eldledning. Rollpersonen får lära sig grunderna till eldledning och vilka vapen som bäst används för olika situationer. Använd 4 enheter till att höja färdigheterna Eldledning och Granatkastare.
74–78	Helikopterangrepp. Stridsgruppen överraskas av ett par attackhelikoptrar och rollpersonen lyckas skjuta ned den ena med en portabel luftvärnsrobot. Använd IT6 enheter till att höja färdigheten Vapensystem–Robotvapen.
79–82	Massaker. Rollpersonens förband avrättar civila bybor som hämnd för att dessa kan ha avslöjat gerillans gömställe för fiendetrupperna. Rollpersonen får Ob2T6+1 psykoskryss för att ha deltagit i krigsbrottet.
83–85	Krigsskada. Rollpersonen får en granatskärva genom vänstra armen och får nervbanorna svårt skadade. Spontana och krampaktiga ryckningar i vänster hand blir resultatet. Minska PER med ett (1). Anteckna även IT6 psykoskryss.
86–88	God krigare. Rollpersonen utmärker sig som en god krigare och får använda IT6+3 enheter till att höja färdigheterna: Gevär, Automateld, Närstrid–Obeväpnad, Säkerhetssystem och Gömma.
89–95	Rollpersonen lämnar förbandet och gerillan för att överge den väpnade konflikten. I fruktan för att bli fångad och torterad av regimen, flyr rollpersonen från landet som politisk flykting. Fortsätt rollpersonsskapandet i ett annat, angränsande land.
96–100	Rollpersonen blir utsedd till gruppens ledare efter ett blodigt eldöverfall där den förre ledaren dödades. Använd IT6+1 enheter till Ledarskap, Taktik och Samband. Befordran +2.

Du tillhör specialstyrkorna, krigsmaktens elit och är det yttersta vapnet som endast sätts in i pressade situationer som den reguljära armén inte klarar av att hantera. Du är en påkostad krigsmaskin, topptränad och utrustad med det allra bästa. I din träning läggs stor vikt vid närstridsfärdigheter och om situationen så krävde, skulle du utan problem kunna oskadliggöra dina fiender med bara händerna.

Dina kamrater och du strider tillsammans i små kommandogrupper om mellan tre till åtta soldater i varje. Under nätterna slår ni till hos fienden och saboterar kommunikation, färdmedel, utrustning och annat. Ni oskadliggör stridande element och tar fångar som sedan blir förhörda på basen av era befäl.

Antagningskriterium: Rollpersonen skall ha tillbringat minst en period (lägst normalt framgångsrik) i krigsmakten tidigare. Rollpersonen får dessutom inte ha kontakt med- eller hysa sympatier för fienden.

Framgångsslag: PSY, TÅL, Stridsvana.

Tidsåtgång: 1T6 år.

Sysselsättningsfärdigheter: (24|28|32) enheter till Gevär, Automateld, Jakt, Fritt fall, Hoppa, Kasta, Klättra, Köra bil, Köra bandvagn, Rekylfria vapen, Simma, Spaning, Smyga, Spåra, Första hjälpen, Navigering, Närstrid obehäpnad, Närstrid spade, Närstrid kniv, Pistol, Genomsöka, Gömma, Överlevnad.

Inriktning/Specialtjänst: (10|14|16) enheter till specialfärdigheter för respektive sysselsättningsinriktning.

Framgångsfärdigheter: (0|6|10) enheter till Ledarskap, Första hjälpen, Fritt fall, Hoppa, Närstrid-kommandoträning, Taktik, Valfria färdigheter.

Stridsvana: (6|8|10) enheter.

Befodran: (0|+1|+2)

Startkapital: (200|350|500) x Ob3T6 Euro

Startutrustning:

Misslyckad: A2, A6, B2, B4, V1, V3 alt V4, M1-M2, M4

Normal: A2, A6, B2, B4, V1, V3 alt V4 alt V6, M1-M2, M4-M5

Framgångsrik: A2, A6, B2, B4, V1, V3 alt V4 alt V6, M1-M2, M4-M5, X1 alt X4 alt X5

Övrigt:

En misslyckad sysselsättningsperiod innebär att rollpersonen efter avslutad inryckningsperiod avskedas från krigsmakten. Stark sekretess råder för de aktiviteter som utförts under perioden.

Efter en normal, respektive framgångsrik sysselsättningsperiod, erbjuds rollpersonen att kvarstanna som strategisk reserv inom försvaret. Rollpersonen får då tillgång till militära träningsanläggningar, skjutbanor, övningar osv. för att kunna bibehålla sin kompetens.

Inriktningar:

Förhørsledare – Infångade motståndare förhörs ofta på plats för att ge gruppen större kännedom om fiendens truppförflyttningar, status, positioner, utrustning osv. Detta även om fångarna enligt direktiv skall transporteras tillbaka till basen för att förhöras på nytt. Vid de förhör som sker på plats av specialstyrkan är det du som är experten. Du leder personligen förhörens utförande och gång – så länge du inte är nöjd med de svar som fången ger på era frågor är förhören inte avslutade. Möjliga specialfärdigheter: Förhörsteknik, Medicin, Kirurgi, Psykologi, Ledarskap.

Eldledare – Dirigerar eldgivning åt förbandets större understödspjäser såsom artilleri och flygvapen. Möjliga specialfärdigheter: Eldledning, Gevär, Granatkastare, Spåra, Spaning, Samband.

Sabotör/sprängexpert – Genom systematiskt sabotage av fiendens utrustning, fordon, samband och koordineringar, sänker deras stridsduglighet och hindrar därmed också även deras framfart. Sabotören är orädd och känner sig inte främmande för alla tänkbara operationer, även om han ofta tvingas agera på egen hand. Möjliga specialfärdigheter: Dyrka lås, Fingerfärdighet, Kemi, Spåra, Säkerhetssystem, Sprängteknik, Mekanik, Elektronik, Genomsöka, Överlevnad.

Pansarvärn – Du tillhör en grupp som har till uppgift att förgöra fientliga fordon av alla slag – allt från lätta terrängjeepar till tungt bepansrade stridsvagnar. I dina uppgifter finns inga undantag och inga mål anses vara för svåra att bekämpa. Allt är bara en fråga om att välja rätt medel till rätt situation. Möjliga specialfärdigheter: Gevär, Granatkastare, Rekylfria vapen, Sprängteknik, Spåra, Vapensystem – Robotvapen.

Krypskytt – En skicklig och mycket dödlig ensamstridande soldat. Krypskytten tar god tid på sig när han iakttar fienden. Långsamt och noggrant tar han sikte. Skottet ekar och målet faller dött till marken men ingen hittar förövaren. Krypskytten är ett utmärkt vapen för riktade mord på exempelvis högt uppsatta och väl bevakade officerare hos fienden. Möjliga specialfärdigheter: Automatvapen, Gevär, Gömma, Simma, Smyga, Spåra, Spaning, Närstrid obehäpnad, Överlevnad.

Eldhandvapen – Du är specialutbildad eldhandvapen och lätta understödsvapen. Du utgör själva kärnan i gruppen. Möjliga specialfärdigheter: Automatvapen, Gevär, Eldkastare, Första hjälpen, Gömma, Jakt, Kasta, Ledarskap, Pistol, Granatkastare, Taktik, Valfria närstridsvapen.

IT100	Sysselsättningshändelser (Slå två gånger)
1-7	Överraskningsanfall. Rollpersonens stridsgrupp utför ett överraskningsangrepp på en fientlig gruppering och hamnar i häftig eldstrid. Cool höjs med två (2). Använd IT 6 enheter till att höja färdigheten Smyga.
8-12	Hjälteedåd. Efter ett storslaget hjälteedåd blir rollpersonen rikt belönad med tre veckors extra permission i en lyxinrättning i grannlandet. Rollpersonen gör där intim bekantskap med en karaktär av det motsatta könet. Anteckna som kontakt med IT 6+4 resurser.
13-17	Fritagning. Rollpersonen deltar i en operation som syftar till att frita fyra soldater ur den reguljära armén och lyckas själv oskadliggöra tre gerillasoldater, samt frita de fångna. Rollpersonen belönas med en befordran (+1) och höjer färdigheten Smyga med tre (3) enheter.
18-21	Bakom fiendens linjer. Rollpersonen luftlandsätts bakom fiendens linjer och utför ett riktat mord på ett högt uppsatt befäl. Använd IT 6+1 enheter till att höja färdigheten Gevär, samt fyra (4) enheter till färdigheten Smyga.
22-26	Spaningsuppdrag. Rollpersonen bevakar fiendens trupperörelser på håll under en längre tid. Använd IT 6 enheter till att höja färdigheten Spaning.
27-31	Undsättning. Rollpersonens stridsgrupp kommer en enhet ur den reguljära armén till undsättning vid ett fientligt angrepp. Använd 3 enheter till att höja Stridsvana.
32-37	Stormning. Ett rebellfäste intas och stormas under natten. Samtliga fiender dödas i striden, varav de flesta utan att ens hinna sätta fingret på avtryckaren. Rollpersonen får tre (3) enheter till att höja färdigheten Smyga, samt två (2) enheter till färdigheten Närstrid-kniv.
38-42	Kontakt. Rollpersonen kommer under en permission i kontakt med företrädare för ett internationellt brottssyndikat. Anteckna som kontakt med 3T6+3 resurser.

43-48	Vapensmuggling. Rollpersonen åker fast för smuggling av beslagtagna vapen. Rollpersonen avskedas från krigsmakten och får tillbringa nästa period i fängelse. Anteckna smugglare som kontakt med 3T6+4 resurser.
49-53	Träning. Rollpersonen höjer, avgör med IT 6: 1 – STY, 2 – STY, 3 – TÅL, 4 – RÖR, 5 – FYS, 6 – VIL, med ett (1). Rollpersonen får dessutom använda IT 6+2 enheter till färdigheterna Hoppa, Klättra, Fritt fall, Spåra, Spaning och Taktik.
54-59	Massaker. Rollpersonen anländer till en nedbränd by och upptäcker trettio massakrerade bybor, slarvigt nedslängda i en öppen massgrav. Rollpersonen får en smärre chock av detta. Anteckna 2T6+4 psykoskryss.
60-67	Brännskadad. Rollpersonen blir svårt brännskadad i ansiktet och på armarna, efter att ha råkat utlösa en dold brandbomb. Anteckna 2T6+1 Trauma, samt IT 6+3 Smärta. Sänk TÅL med ett (1).
68-73	Överraskad. Rollpersonens stridsgrupp blir överraskad i ett överfall när man färdas i fordonskolonn längs en enslig landsväg. En häftig eldstrid utbryter och tre kamrater omkommer, när deras pansarbil blir träffad av en granat. Använd IT 6 enheter till att höja Stridsvana.
74-79	Fummel. En kamrat spränger sig själv i luften, då hans felaktigt laddade raketgevär exploderar i hans direkta närhet. Rollpersonen blir själv skadad av ett granatsplitter i ena sidan och får IT 6+2 psykoskryss.
80-90	Sabotage. Rollpersonen utför ett sabotage mot fiendens ena sambandscentral. Använd IT 6 enheter till att höja färdigheten Elektronik.
91-100	Rollpersonen finner en tunnel, grävd av fienden för att snabbt kunna utföra större överraskningsanfall. Tunneln mineras och återställs, varpå fem fiendesoldater dödas efter att ha utlöst mineringen. Rollpersonen får en utmärkelse, samt befordran (+1).

► Utrustning och materiel

NEOTECH n2

Utr. kod	Innebörd
A	Klädesplagg
1	Slitna och trasiga klädesplagg/trasor.
2	Vardagskläder, flera ombyten.
3	Officiella klädesplagg som kostym, skjorta, slips, svarta skor.
4	Exklusiva kläder enligt senaste mode, design- och specialimport, både vardags- och officiella plagg.
5	Slitna och trasiga militärkläder, kamouflage, snusnäsduk, kängor.
6	Militärkläder, kamouflage, komplett uniformssystem.

Utr. kod	Innebörd
B	Vardagstillhörigheter
1	Smutsiga småslantar, hårda brödbitar.
2	Sliten plånbok, fickpengar i mindre valörer.
3	Legitimation, kontanter, nationella identitetspapper, nycklar.
4	Falsk legitimation och identitetshandlingar.
5	Pass, elektroniskt kontantkort, visitkort med digitalt sigill, fickdator med videotelefon.
6	Portfölj, bärbar datorterminal, guldpena och klocka.

Utr. kod	Innebörd
C	Mindre fordon
1	Rostig cykel, sen 1900-talsmodell.
2	Moped.
3	Motorcykel.
4	Mindre personbil, äldre, rostangrepp, bensindriven, takräcke och drag.
5	Pickup, sen 1900-tals modell.
6	Modern personbil, bränslecell alternativt bensindriven.
7	Modern sportbil, bränslecell alternativt bensindriven.

Utr. kod	Innebörd
H	Bostäder och husrum
1	Större plåtskyl utan varken elektricitet eller telefon.
2	Enkelrum i betongbyggnad, förfallet och nedgången.
3	Mindre stuga i ensligt läge, gammalt och förfallet.
4	Enskilt hus med mindre gård, elektricitet och telefon.
5	Större gods med tillhörande ägor, flera hus och byggnader.
6	Större lägenhet i centralt läge. Garage och förrådsrum.
7	Lyxvåning med centralt läge i de finare kvarteren, fritidshus/stuga på landsbygden.

Utr. kod	Innebörd
D	Större fordon och farkoster
1	Minibuss, åtta sittplatser, skjutsidodörr, uppfällbar baklucka.
2	Van med skjutsidodörr, tonade rutor, takräcke.
3	Jeep, terränggående.
4	Traktor, äldre modell, avsedd för skogs- och jordbruk.
5	Lastbil med flak, äldre modell.
6	Personbuss, 40 sittplatser, äldre modell, rostangrepp.
7	Patrullbåt
8	Större sportbåt
9	Helikopter
10	Privatflygplan av mindre modell.

Utr. kod	Innebörd
V	Vapen
1	Pistol, ammunition, vapenvårdssats.
2	Jaktgevär, ammunition, vapenvårdssats.
3	Kulsprutepistol, ammunition, vapenvårdssats.
4	Automatkarbin, ammunition, vapenvårdssats.
5	Gevär, halvautomatiskt, ammunition, vapenvårdssats.
6	Prickskyttegevär, ammunition, vapenvårdssats.

Utr. kod	Innebörd
M	Militär utrustning
1	Sovsäck, liggunderlag, fältkök, ryggsäck, första förband, spade.
2	Stridskniv med skida, vattenflaskor, huvudbonad.
3	Stridssele, hjälm, vapenvårdssats.
4	Stridsväst, kroppsskydd, ansiktsskydd, skyddsdräkt, vapenvårdssats, hjälm med radiokontakt.
5	Klätterutrustning, desarmeringskit, dyrksats, iso-tejp.

Utr. kod	Innebörd
X	Militära fordon
1	Jeep, terränggående, sambandsutrustning, första förband, bärgningsutrustning osv.
2	Tung lastbil, kapacitet cirka 5 ton.
3	Tung semitrailer, kapacitet cirka 50 ton.
4	Bepansrat trupptransportfordon, bandgående. SKY 9-18.
5	Bepansrat trupptransportfordon, hjulgående. SKY 9-16.
6	Bepansrat stridsfordon, bandgående. SKY 18-24.

► Utrustning och materiel

NEOTECH n2

Utrustning och tillbehör	Beskrivning	Övrigt	Vikt
Eldledningsradar	Portabel radarenhet som upptäcker projektilbanor och nedslag.	Längsta observationsavstånd: granatkastarprojektil 5 km, tyngre artillerigranat 10 km, raket 15 km.	65 (25+40)
Aktiv markradar	Upptäcker rörliga objekt i terrängen med cirka 50 meters noggrannhet.	Längsta observationsavstånd: Människa 5 km, fordon 10 km, tyngre stridsfordon 20 km.	30 (12+18)
Vädersonderingsantenn	Utrustning för att uppskatta bl.a. vindriktning, vindhastighet och luftfuktighet	Kompenserar ObIT6 för försvårad eldgivning till följd av dessa data.	70 (30+15+25)
Kommunikation/ Dataöverföring	Dataöverföringsenhet, digital med krypto.		0,9
Kommunikation/Fältradio	Radioenhet, bärbar, analog.		1
Kommunikation/Fältradio	Radioenhet, bärbar, headset, digital med krypto.		0,7

Utrustning och tillbehör	Beskrivning	Övrigt	Vikt
Eldledningsradar	Portabel radarenhet som upptäcker projektilbanor och nedslag.	Längsta observationsavstånd: granatkastarprojektil 5 km, tyngre artillerigranat 10 km, raket 15 km.	65 (25+40)
Aktiv markradar	Upptäcker rörliga objekt i terrängen med cirka 50 meters noggrannhet.	Längsta observationsavstånd: Människa 5 km, fordon 10 km, tyngre stridsfordon 20 km.	30 (12+18)
Vädersonderingsantenn	Utrustning för att uppskatta bl.a. vindriktning, vindhastighet och luftfuktighet	Kompenserar ObIT6 för försvårad eldgivning till följd av dessa data.	70 (30+15+25)
Kommunikation/ Dataöverföring	Dataöverföringsenhet, digital med krypto.		0,9
Kommunikation/Fältradio	Radioenhet, bärbar, analog.		1
Kommunikation/Fältradio	Radioenhet, bärbar, headset, digital med krypto.		0,7

Eldledning	Beskrivning	Övrigt	Vikt
Eldledningsgrupplaser	Kikare med inbyggd laseravståndsmätare.	Räckvidder: 300–600–2000–5000	3,2
Eldledningstrupplaser	Kikare med inbyggd laseravståndsmätare, större än grupplaser, stativ ingår.	Räckvidder: 500–1800–3000–10000	20 (15+5)
Kikare	Standardkikare	Räckvidder: 100–250–350–400	1,5
*Ögonmått (SYN 9–13)		Räckvidder: 50–70–85–100	–
*Ögonmått (SYN 14–16)		Räckvidder: 70–85–100–110	–
*Ögonmått (SYN 17–)		Räckvidder: 70–90–110–150	–

*Uppskattning genom ögonmått och ungefärliga uppskattningar.

Indirekt eldgivning

Även om dessa regler främst är utformade för lättare vapenslag som exempelvis mindre granatkastare och motsvarande, fungerar de även med övriga vapensystem som generar indirekt, understödande eldgivning.

I detta exempel följer vi en granatkastargrupp, bestående av fem soldater, utrustade med en 60 mm granatkastarpjäs av typen M224.

När pjäsen är monterad, beräknar pjäschefen den ungefärliga banan och dess inställning på granatkastaren, samtidigt som eldledarna lägger sig i beredskap nära den beräknade nedslagsplatsen för att kunna korrigera eldgivningen. Då alla är på plats börjar granatkastargruppen avfyr granater i riktning mot målet. Den rollperson som har gjort granatkastarens inställningar slår ett slag mot sitt värde i färdigheten Granatkastare. Vid lyckad avfyrning slår rollpersonen ett slag i nedanstående tabell för att avgöra hur pass nära målet nedslaget kommer. Ett perfekt färdighetsslag innebär en fulländad direktträff på målet.

Felmarginal i antal meter vid en lyckad avfyrning			
Kort	Normalt	Långt	Mycket långt
1T6	Ob1T6	Ob1T6+3	Ob2T6

Ett slag på ovanstående tabell görs vid varje avfyrning, eftersom träffen, trots granatkastarnas träffsäkerhet sällan tar mitt i prick. Detta marginalvärde kan dock reduceras successivt genom eldledning (se nästa avsnitt).

En misslyckad avfyrning behöver inte innebära att projektilen inte avlossas, däremot kommer den med största sannolikhet inte att träffa sitt mål. Detta eftersom det antagligen har uppstått fel i skjutberäkningarna och eller inställningarna på vapensystemet. Istället för ovanstående tabell, slår spelaren i nedanstående.

Felmarginal i antal meter vid en misslyckad avfyrning				
Differens värde	Kort	Normalt	Långt	Mycket långt
1–2	Ob1T6+3	Ob1T6+6	Ob2T6	Ob3T6
3–4	Ob1T6+6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6
5–6	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	Ob5T6
7–	Ob3T6	Ob4T6	Ob5T6	Ob6T6

Differensvärdet avgör med hur stor marginal misslyckandet sker. Ju högre differens mellan tärningsutslag och färdighetsvärde, desto grövre blir felet och ju längre bort från det tänkta målet kommer projektilens nedslag. Regeltekniskt sett har rollpersonen

ställt in granatkastaren för avfyrning i riktning mot den punkt där detta nedslag hamnar, alltså inte automatiskt mot det i förväg planerade målet. Om det tänkta målet inte är synligt för rollpersonerna bör slag på ovanstående tabell hållas hemligt från spelarna. Eldledare/observatörer krävs således i detta fall på plats för att kunna ge framgångsrik korrigering av elden.

Ett fummel i handhavandet av pjäsen kan få stora och oanade konsekvenser, även om den vanligaste bara är eldavbrott.

Eldledning

Eldledare kallas de soldater som har till uppgift att leda indirekt artillerield närmare målet.

Eldledaren har till sin hjälp ett flertal olika instrument, dräibland ofta kikare med inbyggd laseravståndsmätare och avancerad radioutrustning för att snabbt kunna ge pjäsgrupperna besked om projektilernas exakta nedslag.

I följande tabell anges svårigheter för användandet av färdigheten Eldledning vid olika räckvidder.

Svårighet vid olika räckvidder	
Utrustning/Metod	Kort–Normalt–Långt–Mycket långt
Ögonmått	Ob2T6–Ob3T6–Ob4T6–Ob5T6
Vanlig kikare	Ob1T6–Ob2T6–Ob3T6–Ob4T6
Eldledningslaser	Ob1T6–Ob2T6–Ob2T6–Ob3T6

I nedanstående tabell finns olika faktorer som kan inverka på svårigheten att genomföra framgångsrik eldledning.

Faktorer som påverkar	Modifikation
Dålig sikt	+Ob1T6
Under beskjutning	+Ob1T6

Varje lyckad korrigering ger enligt tabellen nedan i förbättrad precision för artilleripjäsen/granatkastaren.

Vid nästa lyckad avfyrning dras ovanstående korrigeringsvärde av från projektilens felmarginal, vilket leder till att den sannolikt kommer att hamna närmare det tänkta målet än tidigare.

Om rollpersonen misslyckas med färdigheten Eldledning, blir justeringen felaktig och istället för att dra bort korrigeringsvärdet från felmarginalen, läggs det istället till och ökar marginalvärdet uppåt.

Utrustning/Metod	Innebörd	Korrigering
Kikare/ögonmått	Vanlig kikare, ögonmått och ungefärliga uppskattningar.	1 m
Eldledningslaser	Laseravståndsmätare ger större precision på avståndsbedömningar än traditionella uppskattningar.	1T6 m

Inkallelsereregler (Frivilliga)

Här följer frivilliga, alternativa regler som behandlar inkallelse för skarp militärtjänstgöring i främst mindre och kontrastrika utvecklingsländer. Reglerna är tänkta att fungera som följande: I de flesta stater är värnplikten generell och det ska inte finnas några undantag beroende på individens sociala status, ekonomiska situation, politiska åsikter osv. Trots detta finns på många håll ett stort antal undantag för inkallningen till det militära. I detta regelverk simuleras dessa undantag med ett så kallat trygghetsvärde.

Formeln för Rollpersonens Trygghetsvärde:

$$\frac{\text{Statusvärde} + \text{BIL}}{2} + (\text{Mediastatus} \times 2)$$

Ett lyckat slag under detta värde resulterar i att rollpersonen inte tvingas ut i aktiv militärtjänst, utan anses av någon anledning behövas bättre i det civila samhället, eller på någon post i statens icke militära tjänst. Antalet tärningar för att slå detta slag varierar beroende på en rad olika faktorer. Bland dessa är social status och uppväxtmiljö av särskild betydelse. I tabellen nedan anges grundsvårigheten för slaget mot rollpersonens trygghetsvärde i antal Ob1T6:or.

Social status	Statusvärde	Landsbygd	Stadsmiljö
Hemlös	–	Ob3T6	Ob4T6
Lägre underklass	–	Ob3T6	Ob4T6
Högre underklass	–	Ob3T6	Ob3T6
Medelklass	1	Ob3T6	Ob2T6
Överklass	3	Ob1T6	Ob1T6

Denna grundsvårighet modifieras sedan med ett antal faktorer som kan tänkas spela in på exempelvis huruvida krigsmakten verkligen vill ha rollpersonen eller inte, samt den faktiska lämpligheten som soldat hos personen

Möjliga modifierationer på inkallelseslaget	Mod.
Inflytelserik kontakt	–Ob1T6
Högt utbildad	–Ob1T6
Nedsatt rörlighet eller fysik	–Ob1T6
Vapenvägrare	–Ob1T6
Psykiskt instabil	–Ob2T6
Arbetslös	+Ob1T6
Statsmakten som fiende	+Ob3T6

ifråga. I vissa fall finns det även andra saker som spelar in, bland annat vart rollpersonen är bosatt. Tillhör rollpersonen den hemlösa underklassen och belastar stadsmiljön i stora slumområden är myndigheterna ofta mer benägna om att få dessa människor ut i kriget än motsvarande samhällsklass i exempelvis landsbygdsmiljö.

Inflytelserik kontakt

Rollpersonen har på något sätt en väldigt inflytelserik person som kontakt. Denna har inflytande på antingen försvarsmaktens eller statsmaktens högre politiska eller administrativa instanser. Kontaktpersonen kan i sin tur exempelvis ha kopplingar till försvarsminister, överbefälhavare, generaler, topptjänstemän inom försvarets administrativa uppgifter, registercentraler osv. För att man ska kunna använda sig av kontakten som modifikation på inkallelseslaget, krävs ett lyckat slag mot kontaktens resurser med Ob3T6 tärningar.

Högt utbildad

Rollpersonen har en utbildning som av staten anses vara av särskild betydelse för samhället. Därför ser man hellre att rollpersonen slipper aktiv militärtjänstgöring. Utbildningen skall bestå av motsvarande universitets- eller högskolestudier. Viktiga arbetsuppgifter och poster inom samhället godtas också som skäl att undvara rollpersonen från militärtjänsten.

Nedsatt rörlighet eller fysik

Rollpersonen lider av nedsatt rörlighet, fysik eller annan, för militärtjänsten, väsentlig grundegenskap. Vilka egenskaper som avses är STY, RÖR och TÅL. För att rollpersonens egenskaper skall kunna betraktas som nedsatta, krävs att deras värden är högst 10. Det krävs dock endast att en av dessa värden motsvarar dessa krav för att personen ifråga inte skall anses platsande i försvarets aktiva tjänst.

Vapenvägrare

För att få kalla sig vapenvägrare under denna bemärkelse krävs av rollpersonen att han/hon **inte**

1. äger något vapen.
2. är tidigare straffad för- eller är hos polisen känd för vapenbrott.

Psykiskt instabil

Om rollpersonen anses vara psykiskt instabil blir det lättare att slippa tjänstgöra militärt.

Statsmakten som fiende

Om antagen förläggs rollpersonen mest sannolikt till fronten eller andra, särskilt riskfyllda utposter.

Statsmakten som fiende

Rollpersonen har deltagit i regimkritiska eller rent samhällsfientliga sammanhang och på något sätt blivit upptäckt och registrerad. Hädanefter kommer du alltid att känna dig jagad och förföljd av statens hantlangare, den hemliga polisen och underrättelsetjänsten.

Detta innebär direkt ett flertal komplikationer och både direkta som indirekta restriktioner införs i rollpersonens valmöjligheter gällande liv och framtid. Karaktären gör bäst i att så snart det har klarlagts att han/hon betraktas som en fiende till statsmakten, så fort som möjligt, lämna landet. Rollpersonen bör även notera att till regimen, vänligt sinnade stater kan låta fängsla och lämna ut han/hon till ursprungslandet igen.

Detta regeltillägg skall gälla och tillämpas före alla andra regler som till exempel händelsetabeller, allmänna yrkesbefordringar osv.

Samhällsposteringar

Då rollpersonen hela tiden aktivt motarbetas av systemet, blir det nästintill omöjligt att ta sig in i någon av samhällets högre maktpositioner. Detta gäller främst statliga organ, företag och sektor, dock kan politisk diskriminering även förekomma i privata etablissemang som ogärna vill riskera trakasserier och repressalier från statsmakten.

Militära sammanhang

Du finns nu registrerad i centrala statsregister och arkiv. Dina möjligheter att avancera som militär officer är därför väldigt små. Som fiende till statsmakten kommer du aldrig att kunna avancera högre än till graden löjtnant.

Mediastatus

Att vara mediekändis och samhällets fiende samtidigt går inte ihop. Dock är det inte sagt att det inte är omöjligt. Rollpersonen kommer av naturliga skäl inte att kunna anställas av statskontrollerade informationskanaler och om rollpersonen redan var det sedan tidigare, får densamma automatiskt sparken och eller fängelse.

Rollpersonens budskap genom artiklar, radioutsändningar, böcker, tidskrifter, videofilmer, nyhetsrapporteringar blir förvisade från officiella informationsmedier och tvingas gå genom goda kontakter, samt regimkritiska så kallade "underground"-rörelser.

Genom konstanta smutskastningar, nedtonanden och avfärdanden får rollpersonen allt svårare att hävda sig i massmediala sammanhang. Om rollpersonen får mer än en enhet i mediastatus vid ett tillfälle, måste densamma dra bort en enhet också.

Exempel: Journalisten James M. Robbins lyckas med framgång publicera ett antal artiklar via underjordiska, förbjudna tidskrifter. För detta uppmärksammas Robbins otroligt mycket ute i samhället, även om få vågar erkänna intresset för journalistens artiklar.

Statskontrollerade medier försöker genom våldsamt smutskastning underminera Robbins trovärdighet. Statsmakten lyckas även till viss del, även om långt ifrån alla går på detta. Robbins skulle regeltekniskt ha fått +3 i mediastatus, nu får han bara (3-1=2).

Förseelser och fängslanden

Statsmakten tar nu alla chanser den kan att kunna röja undan rollpersonen för gott. Det enklaste sättet är att efter smutskastning, falska anklagelser, mutade eller hotade vittnen och skenrättegångar låta fängsla, alternativt arkebusera rollpersonen och på så vis röja undan densamma för lång tid framöver. I länder med korruperade och eller statskontrollerade domstolsväsen, får rollpersonens advokat alltid minst Ob1T6 svårare att försvara sin klient, även om personen i fråga är oskyldig.

Tidsåtgång för sysselsättningsperioder, avtjänade i fängelse

Antal gånger, tidigare fängslad	0	1	2
Tidsåtgång alt. straff	Ob1T10+3	Ob2T10+5	3T10+3 alt. Arkebusering

Svårigheter att lämna landet

Om rollpersonen bestämmer sig för att försöka lämna landet, undan statsmaktens långa armar, ställs han eller hon inför vissa svårigheter. Regimen vill nämligen inte ha obekväma och konspirerande dissidenter propagerandes utomlands. Alternativen för att ta sig ut ur landet blir därför: Antingen använda goda, högt uppsatta kontakter, muta tulltjänstemän och eller passkontroller, alternativt försöka ta sig ut ur landet genom smuggling.

► Understödsvapen

NEOTECH n2

Lätta kulsprutor	Kaliber	Räckvidder	Mag	EAB	EldH	Rek	Vikt
FN MINIMI	5,56mmN	25–150–350–600	30/K:200	9	4/–/12 alt 15	1	7,0
IMI Negev	5,56mmN	25–125–250–500	30 alt 150	10	12 alt 15	1	7,6
RPK	7,62mmS	10–75–150–400	40 alt 75	12	–/–/10	2	4,8/0.2
RPK–74	5,45mmB	20–100–300–500	45	13	4/–/10	1	5,0/0,3

Medeltunga Kulsprutor	Kaliber	Räckvidder	Mag	EAB	EldH	Rek	Vikt
H&K MG–43	5,56mmN	35–250–500–700	100	9	4/–/13	1	6,5
FN MAG	7,62x51mm	25–175–350–600	B:250	10	4/–/12 alt 16	1	12
PK/PKS/PKM/PKMS	7,62x54mmR	30–300–500–700	100/200	7	–/–/12	1	7,8
Pecheneg (Improved PKM)	7,62x54mmR	40–350–600–800	100/200	12	–/–/17	1	8,2

Tunga kulsprutor	Kaliber	Räckvidder	Mag	EAB	EldH	Rek ³	Vikt
DShKM	12,7x108mm	50–200–400–800	50	6	–/–/10	1	34 ¹
Kord	12,7x108mm	40–300–600–1000	50	12	–/–/12	1	26 ¹
NSV	12,7x108mm	25–175–350–700	50	10	–/–/12	1	25 ¹
KPV	14,5x115mm	40–250–500–1000	40	7	–/–/10	1	162
FN BRG–15	15,5x115mm	40–300–650–1200	2x100	10	–/–/10	1	60
XM312	.50 BMG	25–280–600–1100	100	12	–/–/5	1	19 ²

Gatlingkulsprutor	Kaliber	Pipor	Räckvidder	Mag	EAB	EldH	Rek	Vikt ¹
XM214 Microgun (USA)	5,56mm	6	40–250–450–800	–	10	–/–/170	110 kg	15
M134 Minigun (USA)	7,62mmN	6	25–200–350–700	–	12	–/–/80	120 kg	18,8
GAU–19/A (USA)	.50 BMG	3	40–250–500–1000	–	12	–/–/30	120 kg	64
GShG–7.62 (RUS)	7,62x54mmR	4	40–280–650–1000	–	8	–/–/100	120 kg	19
YakB–12.7 (RUS)	12,7x109mm	4	40–300–750–1100	–	9	–/–/100	520 kg	45

Finkalibrig ammunition		
12,7x108 mm (Sovjetisk äldre ammunition)	[Pen]Skada	
APDS (Pansarbrytande/Underkalibrig/Tungsten)	[14]Ob7T6	
API (Pansarbrytande/Tungsten)	[13]Ob9T6	
Duplex	[11]Ob11T6	
HEI	[10]Ob12T6	

14,5x115 mm (Sovjetisk äldre ammunition)	[Pen]Skada	
API (Pansarbrytande/Tungsten)	[15]Ob10T6	
Teflon	[14]Ob10T6	
HEI	[12]Ob13T6	

15,5x115 mm (Fabrique Nationale Herstal)	[Pen]Skada	
Pansarbrytande/Underkalibrig	[16]Ob10T6	
Teflon	[15]Ob10T6	
Duplex	[12]Ob12T6	

¹Vapnets vikt oladdat exklusive tripod eller liknande stödanordningar.

²Vapnets vikt oladdat inklusive tripod.

³Angivet rekylvärde förutsätter användande av stativ.

*De amerikanska kulsprutorna drivs av elektricitet, medan de ryska är gasdrivna.

UTRUSTNING

► Understödsvapen

NEOTECH n2

Granatkastare		Kaliber	Kortaste skjutdistans	Räckvidder	Eldh	Oml*	Vikt
2B14	(RYS)	82 mm	[100]	100–600–1500–4500	2	–	43
M–120	(RYS)	120 mm	[500]	500–1800–4500–8700	1	2	284 ¹
M120	(USA)	120 mm	[200]	200–700–2000–7200	1	1	145
M224	(USA)	60 mm	[80]	100–500–1500–3500	2	–	21
M252	(USA)	81 mm	[80]	100–600–1800–5700	1	1	40
Grk M84	(SWE)	81 mm	[200]	200–1200–3000–6000	1	1	48
Type–86	(CHI)	120 mm	[400]	400–1500–4000–7700	1	1	210
Type–89	(CHI)	100 mm	[200]	200–700–1800–6400	1	1	73
Type–90	(CHI)	60 mm	[130]	130–500–1500–5000	2	–	22
MO–120–60	(FR)	120 mm	[600]	600–1800–3700–6600	1	1	207

*Omladdningstid mätt i antal SR. För de vapen med högre eldhastighet än en granat per stridsrunda, gäller att vapnen kan avfyras med en eldhastighet (Eldh) av det antalet projektiler per stridsrunda.

Granatkastare		Kaliber	Kortaste skjutdistans	Räckvidder	Eldh	Oml*	Vikt
SOLTAM C–03	(ISRL)	60 mm	[60]	100–300–650–1000	2	–	7.1/1.6
SOLTAM C–06A1	(ISRL)	60 mm	[80]	150–600–2100–6000	2	–	27/1.9
SOLTAM B–502	(ISRL)	81 mm	[150]	200–700–2200–6500	1	1	52
Arsenal M82	(BUL)	82 mm	[80]	80–600–1800–4100	2	–	45
Hirtenberger AG	(EUR)	60 mm	[60]	150–500–800–1600	2	–	5.0

► Ammunition

NEOTECH n2

Spränggranater (HE)						
Producent	Benämning	Kaliber	Sprängverkan	Splitterområde	Splitterskada	Basradie
SOLTAM		60 mm	Ob7T6	2–7–12	Ob4T6/Ob3T6/Ob1T6+2	2
SOLTAM		81 mm	Ob8T6	3–8–13	Ob4T6+2/Ob3T6/Ob1T6+3	2
SOLTAM		120 mm	Ob11T6	2–8–14–20	Ob6T6–3/Ob5T6–1/Ob3T6/Ob1T6+1	2
Sukhoi	HE–80	60 mm	Ob6T6	3–8–13	Ob4T6/Ob3T6/Ob1T6+1	2
Sukhoi	HE–70 LD	81 mm	Ob8T6	2–8–14	Ob4T6+2/Ob3T6/Ob1T6+1	2
Sukhoi	HE–120	120 mm	Ob10T6	2–8–14–20	Ob5T6/Ob4T6/Ob3T6+1/Ob1T6+1	2
Patria		120 mm	Ob12T6	5–12–19–25	Ob6T6/Ob5T6/Ob3T6/Ob1T6+3	2
NORINCO		100 mm	Ob8T6	2–8–14	Ob4T6+3/Ob3T6/Ob1T6	2
NORINCO		120 mm	Ob11T6	4–9–14–19	Ob6T6/Ob5T6–1/Ob3T6+2/Ob1T6+2	2

Spränggranater (HE) – Äldre ammunition						
Producent	Benämning	Kaliber	Sprängverkan	Splitterområde	Splitterskada	Basradie
Standard (RYS)		120 mm	Ob11T6	5–11–16–20	Ob6T6/Ob5T6/Ob3T6+1/Ob1T6+1	2
Standard (RYS)		120 mm	Ob10T6	3–8–13–18	Ob5T6/Ob4T6/Ob3T6/Ob1T6	2
Standard (USA)		120 mm	Ob11T6	4–9–14–19	Ob6T6/Ob5T6–2/Ob3T6/Ob1T6+1	2
Standard (RYS)	VO–832DU	82 mm	Ob8T6	4–9–14	Ob4T6/Ob3T6/Ob1T6+1	2
Standard (CHI)		82 mm	Ob7T6	3–8–13	Ob4T6/Ob3T6/Ob1T6	2
Standard (USA)	M889	81 mm	Ob8T6	4–9–14–19	Ob4T6/Ob3T6/Ob2T6–1/Ob1T6	2
Standard (ISRL)		81 mm	Ob8T6	3–8–13	Ob4T6/Ob3T6/Ob1T6	2
Standard (EUR)		81 mm	Ob9T6	4–9–14–19	Ob5T6/Ob4T6/Ob3T6/Ob1T6+1	2
Standard (EUR)		60 mm	Ob7T6	2–6–10	Ob4T6/Ob3T6–1/Ob1T6	2
Standard (USA)		60 mm	Ob6T6	2–5–8	Ob4T6/Ob3T6–1/Ob1T6	2
Standard (CHI)		60 mm	Ob5T6	2–5–8	Ob4T6/Ob3T6–2/Ob1T6	2

KAMPANJ

Europeiska Federationen, EF

Den europeiska statsbildningen har under sin korta livslängd klarat sig förhållandevis bra undan gerillakrigföring och militanta motståndsrörelser på sin direkta hemmaplan. Dock har man vid ett flertal tillfällen konfronterats med fenomenet i andra stater som exempelvis i grannländerna Skandinavien och Storbritannien. EU har dock haft en relativt stabil politisk situation och radikala minoritetsgrupper till höger och vänster har fått väldigt lite spelrum.

Skandinaviska Förenta Staterna, SFS

I Skandinavien fick man en helt annan utveckling. Missnöjet i norr med den sydsandinaviska, styrande regimen fick till slut oanade konsekvenser då organisationen **Samisk befrielsefront** år 2042 grundades av separatister under ledning av ordförande Olaf Svend Svanssen.

Samisk befrielsefront (SB)

En väpnad, politisk organisation med målet att upprätta en suverän stat för en samisk nation på de nordligaste delarna av nuvarande Skandinavien. Samisk befrielsefront har sitt säte i den numera utbombade staden Kiruna i landets nordligaste del. SB är i grund och botten en renodlad gerillaorganisation som regelbundet utför väpnade angrepp på den skandinaviska staten, dess decentraliserade organ, samt krigsmakt. Organisationen åtnjuter idag militärt och finansiellt bistånd från mäktiga företag, krigsherrar, samt den sittande presidenten i Ryssland i utbyte mot att inte avkräva ryskt territorium.

Ryssland

Den ryska nationen har dragits med stora inrikespolitiska svårigheter under 2000-talet. Idag kämpar flertalet krigsherrar om makten över resterna av det ryska samhället.

På senare år verkar det dock som om utvecklingen till slut går mot ett ryskt enande under den självutnämnde presidenten. Detta blev klart efter en inofficiell uppgörelse, i vilken den skandinaviska motståndsrörelsen, Samisk Befrielsefront, enades med vapenjätten **MosCorp** och flertalet krigsherrar om att stödja presidenten i ett nationellt sammanbindande av Ryssland.

Men även om presidenten ser uppgörelsen som en stor politisk bragd, hävdar många samhällsforskare och militära bedömare att det snarare är ett tecken på motsatsen – presidentens oförmåga att ena det ryska folket som har lett till att privata företag, ickestatliga organisationer och "banditer" har fått så stor makt i samhället. MosCorp är sedan länge en politiskt viktig

aktör på den ryska arenan, medan gerillagrupper som Samisk Befrielsefront och inhemska ryska krigsherrar är relativt nya deltagare på den politiska toppnivån. Samisk befrielsefront tjänar å sin sida stort på pakten, då man inte har någon annan allierad i området att stödja sig på. Gruppen räknar även med att avtal med MosCorp kan leda till betydande vapenleveranser och bistånd i framtiden, i utbyte mot att företaget får visst inflytande i Skandinavien efter en samisk revolution.

Trots att en tänkbar politisk lösning med nationell stabilisering står för dörren, finns idag många tusen man under olika krigsherrars befäl och nya oroshärddar blossar upp titt som tätt i dagens nygamla ryska samhälle.

Woslov-fraktionen

En separatistisk organisation som opererar från Sibirien nära Rysslands nordöstra gräns och gör systematiska räder in över ryskt territorium. Med stöd från den sibiriska staten är gruppen både väl utrustad och motiverad. Woslov-fraktionen kämpar för ett införlivande av hela östra Ryssland med den Sibiriska Socialistiska Sovjet Republiken. Gruppen har uppenbara kopplingar till den ökände krigsherren Georgy Uljanov i staden Perm.



Prebjem

En gerillagrupp som bekämpar de auktoritära regimerna i de bägge länderna Vitryssland och Ukraina. Från ryskt territorium sker systematiska räder som främst riktar sig på att försöka demoralisera gränstrupperna. Prebjem är dock relativt betydelselös regionalt, då de ryska krigsherrarna är de verkliga makthavarna i området. Gerillagruppen kan när som helst få sitt uppehåll på den ryska sidan indraget och på så vis tvingas antingen till omgruppering in på fientligt territorium eller till självupplösning. Detta har gjort gerillagruppen mer eller mindre bunden till krigsherrarnas fördrag och avsikter. I flera fall har gruppen tvingats göra lyduppdrag till sina inflytelserika beskyddare, uppdrag som mord, kidnappningar och bombdåd. Prebjem klassas idag som en terroristgrupp av Europas öststater, även om EF, The Union, Skandinavien och Kina med flera blundar i godtycke.

Nefan Lovjaski

En brutal krigsherre och gangsterkung med säte i St. Petersburg. Lovjaski styr i stadens undre värld med järnhand. Han är en extrem nationalist och bekämpar den i staden patrullerande skandinaviska armén med alla tänkbara medel. Som före detta fältherre i bägge Tjetjenienkrigen är Lovjaski en mästare i både taktik och strategi. Skarpa anklagelser, riktade mot den Europeiska Federationen, har vid ett flertal tillfällen framförts av SFS om att Europa finansierar Lovjaskis väld. EF har dock avfärdat anklagelserna som "löjeväckande".

Tjetjenien

En delrepublik i Ryssland som ända sedan 1990-talet har spelat en stor roll i rysk inrikespolitik. Gerillakriget har skördat ett oändligt antal döda på bägge sidor, både ifråga om direkt stridande och oskyldiga civila. När den forna supermakten försvagades drogs även den militära inblandningen tillbaka och idag fungerar Tjetjenien som en självständig enhet, skilt från den ryska nationen.

Tjetjenien är dock ständigt i rampluset, då landet fungerar som en knutpunkt för internationell terrorism å ena sidan, samt gerilla- och separatistiska krafter å andra hand. Än idag förekommer aktiviteter såsom kidnappning, knark- och vapenhandel, samt människosmuggling regelbundet för att finansiera de internationella brottssyndikat och krigsherrar som hårbärar i det nya landet.

Sydamerika

En världsdel som fortfarande efter flera hundra års stridande blöder med öppna sår. Knarkodlingar, värdefulla naturresurser och politiskt omtumlande gör än idag att utomstående aktörer gärna ingriper för att stödja sina egna intressen i regionen. Dessa interventioner leder dock sällan till annat än nya stridigheter, då krigsveteranerna i områdets gamla oroshärdar drar ut på nytt för att strida mot de nya inkräktarna. Krigskulturen ärvs, då stridigheterna bara avlöser varandra utan stora tidsmässiga mellanrum.

Nordamerika

Efter inbördeskriget bildades flera militanta rörelser i det forna USA. Många av dessa med starka kopplingar till nationalistiska organisationer som National Rifle Association och lobbygruppen Unite. De militanta rörelserna har vid ett flertal tillfällen tagit till vapen för att på ett starkt sätt kunna utöva påtryckningar mot stater, enskilda politiker och företag på kontinenten.

Patriotic Force

En starkt nationalistisk rörelse med målet att upprätta en gemensam nordamerikansk stat, likt USA på dess gamla territorium. Gruppen bildades under det stora inbördeskriget och bekämpar alltsedan dess separatistiska element, företag, stater och deras militära styrkor i Nordamerika. Patriotic Force stöds inofficiellt i sin väpnade kamp av The Union och flera privata finansiärer.

Utmärkande drag

Förutom det starka band som knyter gerillan samman finns ett antal utmärkande drag, vilka på många sätt liknar de som karaktäriserar en vanlig militär organisation.

Disciplin är en viktig egenskap hos förbandet, då den kan ersätta bristen av militär organisation och hierarki. Varje gerillasoldat känner sin plikt att alltid sätta gruppens bästa framför sitt eget, vilket ger en närmast orubblig disciplin och moral. Rörlighet och flexibilitet är nästan lika viktiga egenskaper, då dessa, tillsammans med ett adoptivt och innovativt användande av all slags tänkbar materiel och utrustning, lägger grunden för hela den paramilitära krigsföringen. Erövrar ett nytt vapensystem gäller det att så fort som möjligt lära sig använda detta till sin fulla potential.

Militära mål

Det finns två huvudsakliga mål för den väpnade gerillan. Det första är att genom väpnad kamp besegra den regerings- eller företagstroga armén militärt. Detta är dock sällan möjligt i konventionell krigsföring i full skala, varför man istället avser tvinga in sin militärt ofta överlägsne motståndare i en lång och utdragen lågintensiv sådan. Dessa operationer resulterar i bästa fall, efter en längre tid, i en politisk seger då den folkliga opinionen vänder sig mot den regimen/företaget och dess armé. Annars, om inte den inhemska opinionen reagerar, kan alltid utländska aktörer ingripa på gerillans sida i konflikten.

Det andra målet är att bekämpa fiendekrigsmaktens uppdragsgivare, exempelvis en regim, ett företag, en organisation, eller en utländsk aktör.

Långdragna och förödande gerillakrig riskerar dock att bli kontraproduktiva, då folket kanske vänder sig mot motståndsrörelsen istället.

Vapen

Gerillastyrkorna använder sig av alla slags vapen de kan få tag på. Sprängmedel, minor och olika mer eller mindre primitiva fällor används ofta, liksom lättare handeldvapen, krypskyttegevär, kulsprutor, rekylfria gevär och granatkastare. Rörlighet är en nödvändig dygd i förbanden, vilket innebär att vissa tyngre vapenslag ibland tvingas lämnas kvar där de hittades. Kanoner, robotsystem, stridsfordon och artilleripjäser är sådana exempel och används oerhört sällan. Främst kanske på grund av att tillgången på dessa är väldigt knapp. I en del fall där gerillan har lyckats erövra tyngre krigsmateriel har man kunnat använda den effektivt, i andra fall där man inte haft tillräckligt med utbildning för att kunna handskas med utrustningen på rätt sätt har resultatet ofta varit dåligt, i somliga fall till och med

katastrofalt.

Större gerillastyrkor använder dock även tung krigsmateriel regelbundet i sin krigsföring. Om gerillan tvingas lämna efter sig någon form av utrustning, mineras den alltid som överraskning åt fienden.

Det mest väsentliga för gerillan är dock att man klarar av att anpassa sin krigsföring, sin taktik och sitt manskap efter rådande omständigheter, samt efter tillgänglig utrustning och materiel.

Övertygelse

Som starkt enande länk mellan de individer som utgör gerillan finns övertygelsen. Antingen av religiösa eller ideologiska binds gruppen samman till en stark enhet. Dessa mål bidrar starkt till att gerillan kan agera mer decentraliserat än sin fiende utan att riskera mista moral bland trupperna. Varje gerilla har därför sin speciella motivering till det väpnade motståndet och ser rent generellt alla som inte delar rörelsens politiska mål och uppfattning som "fiender".

Ett känt faktum är att inkörda krigsveteraner har väldigt svårt att bara lägga ifrån sig vapnen och återgå till det normala samhället igen, varför många istället väljer att helt enkelt bara byta "arbetsplats" från en del av världen till en annan. Otaliga konflikter i världen har därför tenderat att bli producenter och därefter även exportörer av gerillakrigare.

Ideal och synsätt

Om ett allmänt missnöje till slut växer sig så starkt att ett imborbeskrig bryter ut, får ofta mer eller mindre extrema politiska övertygelser stå till grund för de olika rörelserna som kriget senare kommer att utkämpas av. Nedan följer ett antal olika idégrupper och politiska synsätt som ligger till grund för de övertygelser som på ett eller annat sätt deltar i flertalet av dagens djupa konflikter.

- **Etnocentrism (Etnisk tillhörighet)**

Det egna folkslaget sätts i fokus och värderas högre än andra.

- **Religion**

Den religiösa övertygelsen blir ett mål och medel på samma gång när konkurrensen om människors totala hängivenhet står på spel.

- **Nationalism**

Den egna nationens kulturella värden och intressen sätts i fokus och värderas högre än andras. För att genom politiskt oberoende kunna genomdriva det som är nationens bästa krävs full kontroll av givet territorium.

- **Populism**

Synsätt där folket hänvisas till som grupp oberoende av klasstillhörighet. Populism spelar ofta på allmänt missnöje i vissa frågor och vinner därigenom folks sympati.

- **Politik**

Konkurrens mellan olika aktörer om var och hos vem som makten i samhället skall ligga. Militär, partier, företag, personer, organisationer och rörelser är exempel på inflytelserika aktörer.

- **Ekonomi**

Konkurrens mellan olika synsätt på hur ekonomin skall utformas, hur samhällets resurser skall fördelas och vem som ska ha den ekonomiska makten. Ett historiskt exempel är den långvariga konkurrensen i världspolitiken mellan den kapitalistiska marknadsekonomin å ena sidan, samt den marxistiska kommunismen å andra sidan.

Taktik och krigföring

Gerillan arbetar småskaligt och bekämpar sin fiende med små, fast ändå starkt kännbara nålstickoperationer. Lojaliteten till varandra och den gemensamma saken är otroligt viktig för gruppens överlevnad. Osynlighet och försiktighet måste vara ofrånkomliga riktlinjer när man arbetar på detta sätt.

Fienden har stor numerär överlägsenhet, både vapen- och manskapsmässigt. För gerillan innebär detta både för- och nackdelar. Nackdelarna är att fienden då kan agera på många ställen samtidigt, koncentrera stor trupp vid olika behov osv. Fördelarna är att fienden är utspridd och då också även sårbar. Små, osynliga operationer på många håll samtidigt kan inge osäkerhet, fungera demoraliserande och vara oerhört kostsamma i längden.

Konventionella Angrepp

Denna typ av krigföring tillämpas sällan av gerillaförbanden. Detta beror på flera saker, bland annat att de strategiskt storskaliga kunskaperna inom gerillans toppskikt ofta är väldigt begränsade. Konventionella angrepp kräver således både stor strategisk kompetens hos befälen, liksom fullgod kommunikation och samordning mellan förbanden.

Uppgifter:

- Förstöra fientliga ställningar.
- Tvinga fienden att strukturera om sina resurser.
- Erövra strategiskt viktig terräng.

Räder

Den vanligaste formen av gerillakrigföring utgörs av så kallade räder, riktade främst mot svaga länkar i fiendens försvarsverk och organisation. Räderna kan variera i storlek och omfattning men är alltid väl genomtänkta och noga planerade. En räd består av tre faser. Ett planeringsstadium där information om fienden hämtas in och angreppet planeras. Fas två är själva angreppet, i vilket fienden angrips och överrumplas. Detta går ofta väldigt hastigt för att underlätta fas tre, då trupperna dras tillbaka och "försvinner" ut i terrängen igen.

Uppgifter:

- Erövra och förstöra fientlig materiel.
- Demoralisera fienden.
- Tvinga fienden att strukturera om sina resurser.
- Skaffa information.

Bakhåll

Genom att systematiskt angripa fientliga transporter av förnödenheter, materiel och trupp, uppnår gerillan flera viktiga mål, bland andra att visa fienden hur sårbar han egentligen är, samt att orsaka förluster som fungerar demoraliserande bland soldaterna. Bakhåll varierar liksom räderna i både storlek och omfattning, även om de flesta sker av en liten grupp soldater som genom beskjutning från olika riktningar inger total förvirring hos den angripne om bakhållets egentliga omfattning, samt om den faktiska storleken av den fientliga styrkan. Ett klassiskt bakhåll varar inte längre än högst ett par minuter, varefter angriparna snabbt försvinner ut i terrängen åt olika håll.

Uppgifter:

- Orsaka demoraliserande förluster.
- Ta krigsfångar.
- Störa fiendens försörjning och kommunikation.
- Erövra och förstöra materiel.

Terrorangrepp

Även om det i de flesta fall går en skiljelinje mellan terrorister och gerillakrigare, använder sig de sistnämnda ibland av rena terrorangrepp för att få igenom sina mål. Det kan handla om kapning, kidnappning, politiska mord, hot om våld, sprängattentat och sabotage. Terrorangrepp kan leda till att annars passiv befolkning vänder sig mot fienden i form av demonstrationer, allmänna upplopp och liknande. Terrorattentat kan dock i flera fall verka kontraproduktivt, varför den typen av angrepp tillämpas väldigt sällan.

Uppgifter:

- Orsaka demoraliserande förluster.
- Uppvigla folkligt motstånd gentemot fienden.
- Förstöra viktiga institutioner och vitala samhällsfunktioner.
- Avlägsna politiskt oönskade krafter.

Granatanfall

Oväntade granatattacker är viktiga psykologiska instrument för att uppnå stor skadegörelse, chock och förvirring i fientliga försvarsverk, underhållsplatser och ledningscentraler.

Uppgifter:

- Demoralisera fienden.
- Förstöra fientlig materiel och utrustning.

Regimen

Fortfarande utgör de enskilda staterna gerillans största fiender. Militärkupper, korruption och missbrukat envælde är de främsta orsakerna till varför motståndsrörelserna tar till vapen för att bekämpa sina fiender i statsmakten. Regimen stöds ofta både ekonomiskt och militärt av utländska aktörer, såsom större företag, andra stater och organisationer. Dessa ser ett starkt egenintresse i att regimen kan behålla makten tills vidare och stödjer den därför.

De olika aktörernas bistånd och stöd till regimen innebär ofta att denna mer eller mindre blir lydhund till sina biståndsgivare. Indraget stöd – inga fler resurser till att fortsätta de militära operationerna, vilket i sin tur kan leda till att staten till slut går under.

Militär kapacitet

Statens militära resurser är generellt sett väldigt omfattande. Vid behov kan större delen av befolkningen dessutom mobiliseras till militärtjänstgöring och övriga till krigsindustrin. Detta varierar naturligtvis även från fall till fall men rent generellt sett har staten ofta betydande resurser både när det gäller manskap och materiel. Kvaliteten varierar dock stort och i flera fall har gerillan till och med haft både högre kompetens hos sitt manskap, samt mer avancerad krigsmateriel än sin fiende.

Moralen hos trupperna varierar ofta från fall till fall och är beroende av hur stark fiende man möter, vilken taktik man möts av, samt skicket på den krigsmakt man strider i. Även vilka metoder som tillämpas i krigföringen, samt lojaliteten till statsmakten spelar in.

Andra gerillagrupper

I vissa konflikter utgör inte statsmakten längre det största hotet mot gerillan. Istället kan ett primärt hot komma från andra gerillagrupperingar i landet, vilka kämpar för andra mål än den egna rörelsen.

På många håll gäller ofta att när regimen väl är störtad, utbryter inbördeskrig där olika krigsherrar, milis- eller gerillagrupper slåss mot varandra för att själv få det avgörande inflytandet över landets nästkommande styre. Sådana konflikter blir ofta långvariga och kan dra ut på tiden över ibland flera årtionden.

Företag

Den nya världsbilden med maktförskjutning och resurskoncentration till företagen har gett de nationella motstånd och upprorsrörelserna en ny mäktig kategori fiender; megaföretagen.

De internationella företagen med sina vinstmaximerande principer och ibland hänsynslösa metoder har under de senaste årtiondena mött stort motstånd i främst de fattiga länderna, där den fattiga befolkningen ofta känner sig exploaterad och utnyttjad.

Militär kapacitet

Många av de transnationella företagen har idag så stor ekonomisk budget och så stora vinster att göra i små, underutvecklade länder i främst tredje världen att krig och militära operationer faktiskt lönar sig för att försvara sina tillgångar, investeringar och installationer. Företagen använder sig dock sällan av större militära enheter och truppkoncentrationer. Istället anlitar man hellre mindre och professionella privata militära företag och organisationer för vissa, enskilda syften. I de flesta fall handlar det om försvar av viktiga naturresurser, infrastruktur och anläggningar men kan också sträcka sig till så långt som angrepp på fientliga, hotfulla posterier, rensningsaktioner och dylikt.

Kvaliteten på manskap och utrustning är generellt sett mycket hög. Detta för att man inte har lika stora områden som behöver försvaras och varför man heller inte behöver lika stor kvantitet av manskap och utrustning som exempelvis enskilda stater. Då kan man istället inrikta sig på kvalitet och kompetens.

“Säkerhetsföretag”

Istället för att själva hålla sig rustade för krig, anlitar megaföretagen i största möjliga mån specialiserade så kallade säkerhetsföretag, vilka fungerar som mindre privatarméer med egen materiel och eget manskap. Dessa trupper är ständigt redo att resa till världens alla hörn för att utföra sin professionella plikt som företagssoldater.

Säkerhetsföretagen är tungt rustade och förfogar över allt från eldhandvapen till stridsvagnar och attackhelikoptrar. Materielen är tekniskt mycket avancerad och ofta så gott som nyutvecklad.

Dessa företag benämner sitt manskap officiellt som “konsulter” och “rådgivare”.

Den reguljära armén

Försvarsmaktens ständiga arbetshäst är den reguljära armén. Av denna består krigsmaktens mäktiga ryggrad som främst är avsedd för att skydda staten mot utländska angrepp från en mäktig fiende. Det sekundära hotet kommer från inhemskt håll och består av olika typer av motståndsrörelser. Jämfört med dessa organisationer är armén tungt och överväldigt rustad med all slags materiel och manskap. I de flesta fall är dock armén varken avsedd för eller tränad till strid mot gerillastyrkor. Därför lyckas gerillan ofta undkomma arméns mer storskaliga operationer.

Manskap: Antal varierar beroende på landets storlek, ekonomi, samt militära resurser. Krigsduglighet och utbildningskvalitet varierar likaså.

Beväpning: Allt från mindre handeldvapen till tunga understödspjäser.

Utrustning: Arméns materiel finns strategiskt utplacerad över hela landet. I händelse av krig öppnas förråden för att beväpna och utrusta styrkorna. All denna materiel är dock ytterst sårbar för småskaliga gerillaoperationer och resulterar i att armén tvingas avsätta stora resurser för att hindra gerillan från att erövra materielen.

Viktiga vapenslag och system: Arméns tyngre pansar- och mekaniserade förband är en ständig nagel i ögat på gerillan, eftersom de utgör skydd och understöd åt infanteriet. Kombinerad krigföring med pansar, infanteri, samt flygunderstöd tvingar bort gerillan från det konventionella slagfältet till sluten terräng, ödemark och till den så kallade dolda krigföringen.

Helikoptrar är ett av arméns absolut bästa vapen mot gerillastyrkorna. På låg höjd, i hög hastighet och med infraröda/termiska spaningsinstrument hittar attackhelikoptrarna snabbt gerillans gömda positioner, försörjningsleder, truppformationer och spaningsrutter. Transporthelikoptrar av olika slag används också, både i offensivt och defensivt syfte. Det karaktäristiska rotorljudet gör starkt intryck på gerillan, även om de sällan låter sig imponeras till någon högre grad.

Artilleri. Efter uppgifter från spaningsförband, helikoptrar och frontsoldater beskjuter armén gerillans ställningar på långt och betryggande avstånd.

Kommandosoldater

För kunna möta gerillan i alla tänkbara situationer och miljöer, använder sig gerillans fiender ofta av specialutbildade så kallade kommandosoldater. Dessa är hårt tränade för att kunna motsvara de mest fanatiska och kompetenta gerillakrigarna.

Uppdragsgivare: När reguljära arméförband i större utsträckning används av statsmakter och mellanstatliga organisationer, brukar transnationella megaföretag, oljejättar och företagskonsortium i högre utsträckning kommandosoldater, hopsatta i specialstyrkor med specifika inriktningar.

Manskap: Räknat strikt i antal är kommandosoldaterna endast parenteser i krigföringen. Till skillnad från den reguljära armén är kvaliteten på soldaterna den mest avgörande faktorn. Detta eftersom kommandosoldaterna agerar mera självständigt och utan det allmänna understöd som den reguljära arméns kombinerade krigföring erbjuder.

Beväpning: Kommandosoldaterna påminner i sitt användande av vapen mycket om gerillan. Lätta och framförallt bärbara vapensystem är grunden för kommandosoldaternas snabba rörlighet i lätt som svår terräng. Kulsprutepistoler, automatkarbiner, gevär, lätta kulsprutor, granatgevär och robotvapen är soldaternas primära vapenslag. Skillnaden mot gerillan är att kommandosoldaterna ofta förfogar över mer avancerad och tekniskt överlägsen utrustning.

Utrustning: Precis som för vapnen gäller lätt och avancerad utrustning. Glasögon för mörkerseende, riktade metalldetektorer, cybernetik och annat är regel.

GUERRILLA

I väntan på den mytomspunna, officiella Militech modulen, kommer här en liten aptitretare på området, nämligen en kampanjmodul om gerillakrigföring och militära operationer.

Guerilla innehåller:

- Ny uppväxtmiljö i krigshärjade länder i den tredje världen.
- Nya sysselsättningar med anknytning till gerillakrigföring.
- Regeltillägg för bland annat indirekt eldgivning.
 - Utrustning och materiel.
 - Vapen
 - Beskrivning av spelmiljön.

08N-020