
APPENDIX SEKTIONEN

(Spillederens husregler, OPFOR og Materiel)

Bemærk:

Skal ikke udleveres til spillerne på noget tidspunkt

Eventuelt *kan* husreglerne udleveres



SPILLEDER FLOWCHART

Handling	Side
Sælerne får varslingsordre og flyver til Riyadh	5
Briefing med Jesse Johnson (hvor briterne allerede er)	6
Planlægning: Udstyrsliste, gå/Hummer/FAV, ABC-udstyr?	9
Briefback — underskriv ordre (OIC)	12
Flyves til King Khalid Military City (KKMC) midt i Saudi Arabien. Efterse alt deres udstyr	12
Sikkerhedsbrief og afgang (22.30)	12
Landing og Oprydning: Alt skal graves ned eller tages med. (02.15 —klar til afgang)	13
Turen til planlagt OP (momenter)	14
Jaguaren (Rekognoseringsfly) — JP4, katapultsæde IFF- og radiokoder, navigationsskort, live Sidewinder	
Opklarings kampvogn — Antenne stikker op, 5 infanterister	
Flytrafik — både venner og fjender.	
A10 — skyder deres ene køretøj (mindst vigtige.. gerne mens de har slået lejr)	
Hind — skyder til spillerne er døde	
Hyrdepigen (om dagen mens de har slået lejr) — sladrer måske til irakiske soldater	
Den Israelske Åbning (Deus Ex Machina)	17
I Missionsområdet	
Observations Post	18
Snige sig ind på Installation KL-330-5A	
Observation — Meld tilbage — bønner — satellit overvågning	23
Crotale (Luftforsvar) — OP, telefonledning eller beskyttende mod airstrike	21
Hyrdepigen (om dagen mens de har slået lejr) — sladrer måske til irakiske soldater	15
Vigtige Begivenheder	
Helikopter med Vestlige teknikere	(14:40) [22. FEB]
(én har hvid Stetson hat) (tre atomare sprænghoveder)	23
Officer med Ordre	(08.49) [23. FEB]
Konvoj med SCUD	(16.20) [23. FEB]
Responstider	
Vagtstyrken — under 10 sekunder (9 mand)	
De vågne på basen — under 30 sekunder efter (9 mand)	
De sovende på basen — 2-3 minutter (10 mand)	
Reaktionsstyrken på H2 — 20-30 minutter (3 BMP'ere, 2 jeeps, 3 Unimogs... I alt 100 mand)	
Hind angrebshelikoptere (1 eller 2) — højst 8 minutter efter kompagnichef (kun han kan) tilkalder dem.	
Eksfiltration/flugt	side 26
Debriefing	side 27
Master debriefing i baren	

Random Hit Location Table

1 Head Region (-3) 3 Eyes (-9/-10/-18) 4 Ears (-8/-9) 5 Nose (-7) 6-8 Skull/Brain (-8) 9-11 Face/Head (-5) 12 Jaw (-6) 13 Neck (-6) 14-15 Chest (-3) 16 Shoulder, any 50% ch (-3) 17 Arm, Near, Upper (-5) 18 Arm, Far, Upper (-6)	2 Body Region (-1) 3 Face/Head (-5) 4 Neck (-6) 5 Arm, Far (-4) 6 Arm, Near (-2) 7 Shoulder, any 50% ch (-3) 8-10 Chest (-3) 11-12 Stomach (-3) 13-14 Hips, any 50% ch (-3) 15 Vitals (-4) 16 Kidneys (-5) 17 Groin (-5) 18 Leg, Upper, any 50% ch (-3)	3 Leg Region (-2) 3 Kidneys (-5) 4 Hand, Near (-4) 5 Arm, near, Lower (-5) 6 Groin (-5) 7 Stomach (-3) 8 Hip, any 50% ch (-3) 9-12 Leg, Near (-2) 13-14 Leg, Far (-4) 15-16 Foot, Near (-8) 18 Vitals (-4)
4 Arm Region (-2) 3 Jaw (-6) 4 Face/Head (-5) 5 Neck (-6) 6-7 Shoulder, any 50% ch (-3) 8-11 Arm, Near (-2) 12 Hand, Near (-4) 13 Stomach (-3) 14-15 Chest (-3) 16 Vitals (-4) 17 Hip, any 50% ch (-3) 18 Kidneys (-5)	5 Upper Body Region (-2) 3 Skull/Brain (-8) 4 Jaw (-6) 5 Face/Head (-5) 6 Neck (-6) 7 Shoulder, Far (-4) 8 Shoulder, Near (-3) 9-11 Chest (-3) 12 Arm, Near, Upper (-5) 13 Arm, far, Upper (7) 14-16 Stomach (-3) 17 Vitals (-4) 18 Kidneys (-5)	6 Lower Body region (-2) 3 Arm, Far, Lower (-5) 4 Hand, Near (-4) 5 Arm, Near, Lower (-5) 6-7 Stomach (-3) 8 Vitals (-4) 9 Kidneys (-5) 10-12 Hip, any 50% ch (-3) 13 Groin (-5) 14-16 Leg, Near, Upper (-4) 17-18 Leg, Far, Upper (-6)

Damage Modifiers & Effects

Skull/Brain	Skull DR2 Roll Stun & KO Cr x2, Other x4 HT/3= Auto Stun; HT/2=Auto KO; BT=HT x3
Face/Head	Roll Stun & KO; Cr x1,5, Other x2; HT/3= Auto Stun; HT/2=Auto KO; BT=HT x3
Eyes	Auto Stun; 1 hit temp. blinds; 2+ Auto Cripp.; Rem. Thr/Bul dam (diam<1α) goes to Brain, no DR
Ears	Auto Stun; 1 hit temp. blinds; 2+ Auto Cripp.; Rem. Dam goes to Face
Nose	Roll Stun; 1 hit roll Cripp; 2+ hits Auto Cripp.; BT=HT/4; Rem. Dam goes to Face
Jaw	Roll Stun 2+ hit, roll Cripp; 4+ hits Auto Cripp. BT=HT/3 Rem. Dam goes to Face
Neck	Roll Stun Cr x1,5, Other x2 HT/3=Auto Stun, Roll HT or Choke Ht Basic Dam Roll Cripp/Decap.
Stomach	Imp x2, Cut x1,5 BT=HT, for Thr/Bull Dam 15% ch for Spinal dam (paralysis)
Chest	Imp x2, Cut x1,5 BT=HT, for Thr/Bull Dam 10% ch for Spinal dam (paralysis)
Vitals/Kidneys	Only Thr. Roll Stun & KO Cr x2, Other x4 HT/3=Auto Stun HT/2=Auto KO BT=HTx3 Int. bleed
Groin	Auto Stun; Roll KO, HT/4 Roll Cripp. HT/2=Auto Cripp. BT=HT Cr x1,5 Other x3
Limbs/Joints	Cut x1,5 _Auto Cripp if HT/3 (Hand/Foot) HT/2 (Arm/Leg) HT (Shoulder/Hip) BT=Cripp dam

Crip=Auto Stun; Knockback=1 yd/8 pts Basic Dam before DR; Knockdown=HT/2 Basic dam in one blow, roll DX to stand; Stun=No action, -4 def;

BT=Blowthrough dam; All Stun & KO rolls are -Basic Dam)

Automatic Fire

Rounds in group	-1	0	1	2	3	4	5+
1	0	1	1	1	1	1	1
2	0	1	1	1	1	1	2
3	1	1	1	1	2	2	3
4	1	2	2	3	3	3	4

Bursts are split into groups of 4; left overs are put into one group.

One to-hit roll is made, to the same hitlocation.

Reload times:

Integral mag:	3 sec.+1 Sec. Per round
Detachable mag:	3 sec. (Prepare, aquire, insert)
	Same for stripper clip/mauser
Successful rolls against fastdraw(type) and speed load (type), ill make it possible to reload a weapon in 1 sec	

Ranged weapons modifiers

Aiming time	
Snap shot:	-4 unless adjusted skill > ss
One turn of aiming:	adjusted skill + acc mod.
Two turns of aiming:	+1
Three turns of aiming:	+2
Four or more turns of aiming:	+3

Bracing

For bracing a crossbow, pistol, rifle, etc:	+1
	if time is taken to aim.

Opportunity fire: (includes snapshot penalty)

Evaluating target before shooting:	-2
Watching one or two squares/hexes:	-4
Watching three or four squares/hexes:	-5
Watching all squares/hexes along a line:	-5
Watching five or six squares/hexes:	-6
Watching seven to ten squares/hexes:	-7
Watching more than ten squares/hexes:	-8

Wounds: Penalty equal to hits taken on preceeding turn.

Penalty is halved if weapon has got an electronic sight.

No penalty if you have High Pain Treshold

BULLET DAMAGE MODIFIER

Ammunition:	DR	DAM	Cost:
Hollow Point:	x2	x 2	x 1½
Amour Piercing:	x½	x ½	x 3
Pistol,10mm+:	x 1	x 1½	x 1
TL 5 and lower:	x 1	x 1½	x 1

DAPS/Glazer/AET:Treat as AP if target has any DR, otherwise treat as Hollow Point

Targets position:

Prone behind minimum cover, head down:	-7
Any position, only head exposed:	-5
Head and shoulders exposed:	-4
Behind someone else (per intervening person):-4	
Prone or crawling without cover:	-4
Body half exposed:	-3
Behind light cover (bushes, etc.):	-2
Crouching/sitting/kneeling without cover:	-2

Weapon as target

Most weapons:	-4
Polearm, spear, rifle, greatsword:	-3
Knife, pistol, etc..:	-5
Pop-up attack:	-2, and -4 for snap shot: -6
Shooting blind:	-10, for a maximum roll of 9.
Against unintended target:	Normal roll, max 9

Long range:	2x range penalties if nearsighted
Higher target:	+1 meter to range pr meter
Lower target:	-1 meter to range pr two meters
Weapon in bad repair:	-4 or worse

Unfamiliar weapon:

Unfamiliar Gun/Beam weapon of known type:	-2
Unfamiliar type of weapon:	-4
Unfamiliar vehicular aiming system:	-2 or worse

Adverse combatconditions

Bad light:	-1 to -9
Total darkness:	-10
Bad footing:	-2 or more.
Attacker is standing in water:	(see b p. 91)
Attacker is swimming:	-6, or underwater penalty (See b p.91)
Attacker is in strange position:	-2 or more (Gm's decision)
Blind:	-6, blinded suddenly: -10
One eye:	-1 for hand weapons -3 for ranged weapons
Clothes are on fire:	-2
Crawling:	-4
Crouching:	-2
Sitting:	-2
Off-hand attacks:	-4
	(no penalty if you are ambidextrous)
Shield:	-2 if large shield
St under minimum st for weapon:	-1 per point of difference

Speed/

Range	Size	Linear Measurement		
		-20	1 mm	
		-14	1 cm	
		-13	1½ cm	
		-12	2 cm	
		-11	3 cm	
		-10	4½ cm	
		-9	7 cm	
		-8	10 cm	
		-7	15 cm	
		-6	20 cm	Km/t
		-5	30 cm	1
		-4	45 cm	1½
		-3	70 cm	2½
		-2	1 m	3½
		-1	1½ m	5½
0	0	2 m	7	4
-1	+1	3 m	11	6
-2	+2	4½ m	16	9
-3	+3	7 m	25	13½
-4	+4	10 m	36	20
-5	+5	15 m	55	29
-6	+6	20 m	70	39
-7	+7	30 m	110	58
-8	+8	45 m	160	88
-9	+9	70 m	250	136
-10	+10	100 m	360	195
-11	+11	150 m	550	290
-12	+12	200 m	720	390
-13	+13	300 m	1080	580
-14	+14	450 m	1600	875
-15	+15	700 m	2500	1350
-16	+16	1000 m	3600	1950
-17	+17	1500 m	5400	2900
-18	+18	2000 m	7200	3900
-19	+19	3000 m	10.800	5800
-20	+20	4500 m	16.200	8750
-21	+21	7000 m	25.200	13.500
-22	+22	10 km	36.000	19.500
-23	+23	15 km	54.000	
-24	+24	20 km	72.000	
-25	+25	30 km		
-28	+28	100 km		
-34	+34	1000 km	+/-6 shifts	
-40	+40	10.000 km	factor of 10	
-46	+46	100.000 km		

HUSREGLERNE

Sådan plejer vi at bruge GURPS og terningerul, når vi spiller Special Ops:

Initiativ (IN)

Udregnes som: $IQ + DX - (\text{Hits Taken} + \text{Fatigue} + \text{Encumbrance})$

Hvis IN uden Encumbrance er under 0, må skal spilleren slå et (Will+IN) hver runde for at blive ved bevidsthed. (IN er under 0!)

Har en spilperson taget mere end ST/2 i fatigue, er vedkommende -2 på alle active defences.

Bonus: Reflexes: +2 per level

Nye Advantages

Vi har fjernet Combat reflexes og erstattet dem med to ny advantages:

Stress Tolerance: 2 points/level

Stress Tolerance angiver en mindre tilbøjelighed til at bukke under for stress i pressede situationer. Stress tolerance kan købes op undervejs i en kampagne, til 1½ gange prisen, hvis Spilleren kan komme med en god begrundelse.

Stress tolerance lægges til IQ når:

Man skal slå fright checks i kampsituationer

Man vil undgå eller forsøge at komme sig over Surprise og Mental Stun

Stress Tolerance fungerer *ikke* som High Pain Threshold!

Reflexes: 8 points/level

Angiver en hurtigere reaktionstid end normalt. Dette er en typisk advantage for veteraner. Reflexes kan købes op undervejs i en kampagne til 1½ gange prisen, hvis spilleren kan komme med en god begrundelse.

Hver level af Reflexes giver:

+2 til Initiative (se ovenfor); +1 til Active Defences

Stressrul bruges i stedet for rullet for overraskelse, men er mere udbygget:

- 1: Når som helst der sker noget der kunne udløse overraskelse, skal Alle klare et stressrul. Hvis man misser sit rul, må man ikke foretage sig andet end at søge dækning i så mange runder som man missede sit rul med. Hvis der er tale om et baghold (f.eks.; "bagholdet starter når chefen skyder den første LAW") får man +3 på sit rul.
- 2: Hvis man tager skade: man skal øjeblikkeligt klare et stressrul—minus al den skade man tog (efter DR); man er ude af action i et antal kamprunder svarende til hvor meget man misser rullet med. Bliver rullet klaret, mister man kun sin næste action (man kan i dette tilfælde forsøge at finde noget dækning). Dette rul er oven i alle mulige andre rul for at holde sig ved bevidsthed, undgå at dø, etc.
- 3: Hvis man på noget tidspunkt er blevet ramt, skal man i hver runde klare et stressrul—halvdelen af al skade man har taget i den kamp, for at få lov til at tage den action man gerne vil i den runde. Et miss betyder at man ikke får lov til at tage nogen action. For fortsatte actions, såsom at tage sigte på noget/nogen får man bare ikke lov til at sigte

bedre på folk, man mister ikke den bonus man har opnået allerede. For at slippe for dette rul, skal der være ydet førstehjælp, der rent faktisk har resulteret i at man har fået hitpoints tilbage.

Familiarity

½ point

Er en samling af viden om et specifikt emne eller en situation, som f.eks. Taktik i et specielt miljø. Familiarity fjerner kun *negative* modifiers fra et rul, hvis man har en relevant familiarity. Man kvalificerer sig ikke til nogen af fordelene, som hvis man havde den relevante skill. Familiarities gælder for eksempel på Tactics, hvor man slipper for negative modifiers for Ørkenkrigsførelse, hvis man har en familiarity i Desert Operations

Nye skills

Mission Planning (Relevant Tactics —3)

Mental/Average

Personen har erfaring med at planlægge (militære) operationer, herunder hvordan man tager stilling til problemer som Logistik, forsyninger, transport, etc. Denne skill kan (hos os) kun bruges til at sikre mod dumme—fejl (Hvad mener du med at vi ikke har taget vand med?!? Det her er sgu'da ørkenen!!!!), men hvis man har den, betyder det at ens spilperson har erfaring med den slags, så en flink GM vil forsøge guide lidt på vej, så man ikke laver noget direkte fjollet!

Recognition (Spec)

Mental/Easy

På godt dansk, hvor god er du til at genkende ting, som f.eks. panserkøretøjer, og skelne forskellige typer kampvogne fra hinanden? Denne skill bruges som et almindeligt skillcheck, minus modifiers, hvis det for eksempel er et meget sjældent køretøj, eller der er mange varianter der ligner hinanden. For at få lov til at lave et recognition rul, skal man lige have set/hørt (-6 på skill, hvis den kun kan høres) tingen først.

Specialiseringer (til Spec Ops) inkluderer: (Military) Aircraft, (Military)Vehicles, (Military) Units (troppenheder, uniformer m.m.) og Military hardware (allehånde militært grej, såsom Radioer, våben, hjelme, etc.).

Tactics (Spec)

Mental/Hard

Kan kun bruges til at validere egne planer, eller til at forsøge at forudsige hvad modstanderen vil foretage sig, samt hvad hans taktiske dispositioner vil være. Kort sagt: man kan stille konkrete spørgsmål, og få et svar på dem. Yderligere spiller vi med at der er forskel på taktik i forskellige situationer. Disse defaultter til hinanden på -2 eller -3. De forskellige typer inkluderer: Small Unit; Mechanized; Naval og Aerial Tactics

Vision og hvordan man spotter ting

Vores husregler bruger lidt specielle regler for at spotte ting. Rullet er på vision som i de officielle regler, men størrelsen på målet bliver brugt som positiv modifier. På samme måde bliver afstanden til målet brugt som negativ modifier til rullet. Hastigheden på målet tæller som en positiv modifier, men kan ikke overstige modifieren for afstand!

Endelig kan du som spilleder give en negativ/positiv modifier for om målet er godt camoufleret eller står i kontrast til omgivelserne. Husk også modi-

fiers for lysforholdene! De kan være op til —9 for totalt mørkel!

Forstørrelses faktoren i kikkerter og sigtemidler virker ved at man dividerer den faktiske afstand med sigtets faktor [Eksempel] for at finde den afstands-modifier der skal bruges. De andre regler for hvordan sigter påvirker våbens stats finder du på våbenarkene

Hvis det man prøver at se visuelt er camoufleret, bliver rullet til en contest of skill mellem spotterens vision og camouflage skill for den der camouflerede målet (person eller ting) (vi har allerede skrevet ned hvad det rul blev til hvor det er vigtigt).

Når noget skal camoufleres bruges målets size-modifier som modifier på skillrullet; mennesker er dog altid direkte på skill. Den fulde bonus kan kun opnås hvis målet er fuldstændig stationært. Hvis målet er i bevægelse halveres bonussen (husk også bonussen på vision for målets hastighed).

Den snedigste måde at bruge Vision rul på er ved at enten selv at ordne rul mod perception, eller ved at lade dine spillere rulle uden nogen specifikation og lade dem fortælle dig hvor meget de klarer med

Skyderi

Vi er ligeglade med hvad reglerne siger; Det maksimale antal sigtede enkeltskud man kan nå at afskyde på en runde (ét sekund!!) er to, og det skal være mod det samme mål, sgu! Hvis man gerne vil, kan man godt nå at klemme tre enkeltskud af, men der er —3 på skill, fordi det går så stærkt! (—6 hvis der er mod mere end ét mål, og der må ikke sigtes mod nogen bestemte dele af kroppen). Selvfølgelig kan man skyde mere end tre skud i autofire, det der er væsentligt her er antallet af gange man skal trække i aftrækkeren!

Når modifieren for afstand og hastighed skal regnes sammen, bruger vi en alternativ metode: I stedet for at lægge afstanden og hastigheden sammen, tager vi i stedet for modifieren for hver komponent for sig, og lægger så de to modifiers sammen til slut. Yderligere bruger vi en ekstra modifier for angriberens egen hastighed. Som en sidste særegel: Hvis målet har lav vinkelhastighed (er på vej stort set lige imod eller væk fra dig), kan modifierne for hastighed (målets, og skytten, hvis vedkommende er på en stabil platform (f.eks. en bil på en god vej, og ikke f.eks. gående) halveres, efter spillederens skøn).

Hvis spilpersonen er i bevægelse med over halvdelen af sit move, er vedkommende ikke istand til at opnå Acc bonus for skud.

Encumbrance og Active defence

Her plejer vi at køre med en forholdsvis stram fortolkning: For at få lov til at rulle nogen som helst form for active defence, skal man være klar over at man er ved at blive angrebet. Det betyder i praksis at man skal kunne se angrebet (læs: man skal kunne se den onde skurk, der har tænkt sig at skyde én) og ikke være stillestående, eller på anden måde forudsigelig for at kunne få lov til at lave et almindeligt dodge. Hvis spilpersonen ikke kan se angrebet, eller på anden måde er advaret om det, må spillederen bedømme om spilpersonen bevæger sig nok til at det kan give en negativ

modifier på angriberens rul. —men det giver ikke noget dodge-rul; Ærgeligt bærgeligt!

Husk at man altid har et rul mod Passive Defence (PD), hvis man altså har noget af den slags på det sted hvor man bliver ramt!

Hvis spilpersonen er i fuldt løb (har fået sin running bonus), kvalificerer man sig til at kunne lave et running dodge, forudsat at man ikke bevæger direkte imod eller væk fra angrebet (minimum 30 grader fra). Running dodge udregnes som base speed + running bonus, som er 1/8 af running skill, hvorefter resultatet rundes ned

Spilpersonen kan også vælge at kaste sig fladt ned, et Dodge and drop for +2 på dodge. Spilpersonen er prone, og mister enhver fortsat handling (inklusive Aim-bonusser). Drop-bonussen gælder for alle angreb i den runde hvor spilpersonen smider sig fladt. Efterfølgende angreb bliver sværere at dodge, eftersom spilpersonen nu er liggende, og derfor ikke kan undvige så nemt. det er på —2 eller mere, efter Spillederens vurdering. Det koster en fuld action at rejse sig op igen (muligvis mere hvis man er kommet noget til, eller slæber rundt på meget vægt).

Running Dodge og Dodge-and-drop kan ikke kombineres!!!

Husk: Encumbrance skal tælles som negativ modifier på Dodge og andre active defences (det er *eddermaneme* svært at dodge en kugle når man drøner rundt med 45 kg oppakning på ryggen). Derfor er det vigtigt at spillerne hele tiden har komplet styr på hvad og hvor meget de slæber rundt med! —Få spillerne til at dele deres grej op i hvad de altid har på sig, hvad de har i deres Basis, hvad de har i deres rygsæk, og hvad de eventuelt har liggende i FAV'erne; og sørg for at de hele tiden holder regnskab med deres grej! (hvis de ikke gør, kunne de jo komme til at miste noget af det!... se afsnittet momenter)

Hitlocations

Til Urgent Watch har vi valgt at inkludere en langt forbedret hitlocation tabel, med tak til Nikolai Lemche (verdensberømt, i hvert fald i FASTA) og ført videre af os selv i Krikkit Gamblers. Den skulle gerne være selvforklarende, men for lige at sikre os, så gør man sådan her:

For at finde en tilfældig hitlocation, ruller du (3+1)D6 (tre ens terninger, og én anderledes) den ene terning bruges til at finde hvilken region, der er ramt, og de 3D6 bruges til at finde den specifikke lokation inden for regionen.

Det giver jo så lige nogen flere muligheder for at sigte på forskellige dele af den menneskelige anatomi; som for eksempel hovedet eller overkroppen

God fornøjelse!

OPPOSING FORCES -OPFOR

Typiske irakiske soldater:

Infanteri, republikanergarden:

Menig

ST 11	DX 12	IQ 11	HT 10	Initiativ: 23
Vision: 13	Hearing: 13	Stress: 14	Taste/Smell: 12	Dodge: 6
Kritiske skills:				
Brawling 13		Guns(Asault rifle) 14	Guns(Machinegun) 14	
Guns(Rocket Launcher) 13		First Aid 8	Tactics 10	
Throw Handgrenade 11		Stealth 13		

Udstyr: AK-74 assault rifle, m. 6 magasiner á 30 skud (+ ét i våbenet, for i alt 210 skud) eller RPK let maskingevær m. 6 magasiner á 40 skud for i alt 280skud (2 på hvert vagthold), 2 håndgranater, Skudsikker vest; giver PD 2 DR 10 for brystkassen (Torso), men ikke skuldre og arme. Alle har udleveret en stålhelmet (PD 2 DR 4), men indtil de første kamphandlinger går de fleste (undtagen dem der afpatruljerer hegnet rundt om basen) i stedet med en sort baret med den republikanske gardes symbol. Som alle gode infanterister tror irakerne på automatild og er ikke bange for at skyde en masse skud af i et kort tidsrum. De vil bruge korte byger af automatild mod mål de kan se, og ellers prøve at holde modstanderen ned med dækningsild mens andre manøvrerer sig ind på fjenden. De er kompetente og vil arbejde godt sammen i grupper på 4-6 mand.

Befalingsmand (Sergeant, m.fl)

ST 12	DX 12	IQ 11	HT 11	Initiativ 25
Vision: 15	Hearing: 15	Stress: 18	Taste/Smell: 14	Dodge: 6

Våben

Håndvåben	Malf	Dam	Amt	SS	Acc	½D	Max	RoF	Shots	Rcl	ST	Wt (lbs)
AK-74 5.56mm Assault rifle	crit.	Cr.	5D	12	7	500	3800	12*	30+1	-0,5	9	8,9
RPK-74 5.56mm Let MG	crit.	Cr.	5D+1	17	6	800	3900	12*	40+1	-1	12(b)	11
KPV 14,7mm Tungt MG	crit.	Cr.	13D+1	20	16	1400	6000	10	250	-2	--	115
Marakov 9mm pistol	crit.	Cr.	2D-1	10	2	125	1500	2~	8+1	-1	8	1,6

Granater/raketter	Malf	Dam	Amt	SS	Acc	Min	½D	Max	Fuze	Rof	ST	Wt (lbs)	Noter
Fragmentations håndgranat	crit	exp.	2d(2d)	--	--	--	--	--	5 sec.	½	--	1	**
RPG-18 Rocket launcher	crit.	exp.	6Dx5(10)		14	9	8	200	300	--	1	-1	7

**2d Frag skade. To-hit rul er (14-afstandsmod.) for hver hex af mål der kan rammes. En stående person er normalt to hexes. Et veltimet dodge&drop kan reducere det til én hex.

Miner	Malf	Dam	Conc	Frag	½D	Tryk	Noter
Antipersonel mine	crit	exp	1D	4D	17m	2 kg	Springer 3 fod op og eksploderer**.
Antitankmine	crit	exp	6Dx4	1D	2m	150 kg	Skyder et spiger lodret op i målet for 8D impaling skade hvis der er nogen der er uheldig nok til at stå oven på minen når den går af
Claymore mine	crit	exp	6Dx4	6D+2	50m	cmd.	Retningsbestemt antipersonelmine. Rammer indenfor 60 grader af fronten**

** To-hit rul er (14-afstandsmod.) for hver hex af mål der kan rammes. En stående person er normalt to hexes. Et veltimet dodge&drop kan reducere det til én hex.

Kritiske skills:

Brawling 15	First Aid 9	Guns(Assault rifle) 16
Guns(Machinegun) 15	Guns(Rocket Launcher) 12	Intimidation 14
Leadership 14	Stealth 14	Tactics 12
Throw Handgrenade 12		

Udstyr: Er udstyret ligesom de menige ovenfor, men vil beholde sin baret på i stedet for at skifte til sin hjelm.

Er dem der reelt leder slagets gang ud fra de ordrer de får fra deres overordnede. Er dog fint i stand til at tænke og handle selvstændigt. Kontrollerer deres mænd med en kombination af lederskab og intimidation.

Officer

ST 11	DX 11	IQ 12	HT 11	Initiativ 24
Vision: 14	Hearing: 14	Stress: 17	Taste/Smell: 12	Dodge: 6
Kritiske skills:				
Brawling 12	First Aid 8	Guns(Assault rifle 12)		
Guns(Pistol) 14	Interrogation 13	Leadership 15		
Stealth 13	Tactics 14			

Udstyr: Har kun en pistol, skudsikker vest og hjelm.

Officeren vil ikke kæmpe forrest, men holde sig tilbage og i stedet dirigere sine folk så godt som han kan. Er en dygtig taktikker og vil forsøge at holde spillerne nede med maskingeværlid for så at omringe og nedkæmpe dem med sine større styrker. Hvis spillerne ikke er samlet, vil han koncentrere sig om én gruppe eller to ad gangen.

Missiler	Malf	Dam	Amt	Min	Max	Spd	End	Skill	Wt	Rof	Shots
SA-7 Grail SAM	16	exp.	6Dx6	500	5600	275m/rnd	9sec	11	29,5	1/8	1

For at ramme rulles der mod missilets skill hver runde. Et kiks på mere end 4 betyder at missilet fuldstændig mister lock.

Køretøjer:

De irakiske køretøjer er generelt udstyret med lysforstærkende nattesigter, og deres besætninger er bevæbnet som infanteri. De mest essentielle stats står nedenfor, sammen med en kort beskrivelse af køretøjerne. De hastigheder der er angivet er på vej; i terræn som det spillerne kommer igennem vil de være i stand til at komme op på mellem halvdelen og trefjerdedele af den angivne hastighed.

MAZ 543

Russiskbygget missiltransporter/affyringsrampe. MAZ543 er en 8-hjulet terrængående lastvogn der er bygget specielt til at transportere og servicere missiler i felten langt fra støtteinstallationer. MAZ543's særlige kendetegn er at missilet ligger langs midten af vognen, med kører og passagerer på hver sin side af næsen af missilet. MAZ543 er selv i stand til at sigte missilerne ind, foretage preflight checks samt at tanke missilet op før affyringen (fra interne tanke i vognen). Missilet affyres fra vognen, ved at det lad missilet ligger på under transporten rejses op til lodret stilling, hvorefter missilet kan tankes op. Udskiftning og eftersyn af spræghovedet sker mens missilet ligger vandret.

Besætning: 4	Vægt: 23 tons	Size modifier +7 (Missil kun +3)
Max Hastighed	60km/t	16m/rnd
Pansring: PD3, DR6 til alle sider	(Missil: PD2, DR4)	

BMP-2

Russiskbygget infanterikampvogn med transport kapacitet til 7 infanterister. Infanteristerne har skydeskår, der lader dem skyde fra fuldstændig sikkerhed, men på -9 til skill på grund af de dårlige muligheder for at se ud. Infanteristerne har adgang til vognen via to døre bagerst i vognen og to luger på dækket bag ved tårnet. BMP'en er bygget ud fra den idé at infanteriet skulle have noget andet og mere end en taxa til at transportere dem frem på slagmarken. BMP'en er i stand til at levere tung ildstøtte for sin deling, og til nød bekæmpe tungere køretøjer så som fjendtlige tanks eller mandskabsvogne

Skyttens skill:	Gunner(Autocannon) 13, Gunner(Missile) 13										
Data:											
Besætning	3	Vægt:	14,6 ton	Size modifier:	+3						
Max hastighed	65km/t	17m/rnd									
Våben: (alle i tårn)	malf	Ammo	Dam	Amt	SS	Acc	½D	Max	RoF	Shots	
2A42 30mm Maskinkanon	crit.	AP	Cr.	6Dx5	20	14	1600	4800	12	500	
7.62mm maskingevær	crit.		Cr.	7D	19	10	1000	4700	16	1200	
	malf	Ammo	Dam	Amt		min	Max	spd	end.	RoF	Shots
AT-5 Sagger	crit.	HEAT	sxp.	6Dx8(10)		20	4000	177m	22s	1/20	5
Pansring:	Front	Bag	Side	Top	Tårnfront	Tårnbag	Tårnside				
PD/DR	6/100	5/30	6/50	6/80	6/60	5/30	6/70				

BTR-70PB

Russiskbygget pansret mandskabsvogn på 8 hjul. Transportkapaciteten er på 12 infanterister, der kommer ind og ud af vognen igennem to store døre der sidder på hver sin side imellem de to midterste hjul. KPV maskingeværet i tårnet er installeret så det også er i stand til at skyde mod luftmål.

Skyttens skill:	Gunner(Autocannon) 13									
Data:										
Besætning	2	Vægt:	10,5 ton	Size modifier:	+3					
Max hastighed	80km/t	22m/rnd								
Våben (i tårn):	malf	Dam	Amt	SS	Acc	½D	Max	RoF	Shots	
KPV 14,7mm tungt MG	crit.	Cr.	13D+1	20	16	1400	6000	10	250	
Pansring:	Front	Bag	Side	Top	Tårnfront	Tårnbag	Tårnside			
PD/DR	5/30	5/30	5/40	6/130	6/50	6/50	6/60			

T72 kampvogn

Russiskbygget kampvogn. Den Irakiske hærs mest moderne tank. T-72'en er fortrinsvis udleveret til republikanergarden og er absolut en stor trussel for spillerne, eftersom de skal være ret heldige for at komme til at gøre den noget. 7,62mm maskingeværet er monteret så den peger i samme retning som kanonen. KPV maskingeværet er monteret på toppen af tårnet så det kan betjenes af kommandøren når han står op i lugen.

Skyttens skill: Gunner(Cannon) 13, Gunner(machinegun) 13

Data:										
Besætning	3	Vægt:	41 ton	Size modifier:	+4					
Max hastighed	60km/t	16m/rnd								
Våben: (alle i tårn)	Malf	Ammo	Dam	Amt	SS	Acc	½D	Max	RoF	Shots
2A46 125mm Tankkanon	crit.	AP	cr.	6Dx30(2)	no	14	2400	7200	1/8	19
		HE	exp.	6Dx15[10D]	no	12	n/a	4800	1/8	8
		HEAT	sxp	6Dx8(10)	no	12	3200	4800	1/8	12
7.62mm maskingevær	crit.		cr.	7D	19	10	1000	4700	16	1200
KPV 14,7mm Tungt MG	crit.		cr.	13D+1 20	16	1400	6000	10	250	

Pansring:	Front	Bag	Side	Top	Tårnfront	Tårnbag	Tårnside
PD/DR	6/750	6/120	6/220	6/500	6/750	6/250	6/250

T-72 har specialpanser der betyder at HEAT granater ikke får lov til at dele DR med 10, men kun med 3

ZSU23

Russiskbygget luftværnskanonsystem. ZSU-23 eller "Zoo" som den er kendt er et meget effektiv våbensystem til beskydning af luftmål. Dens bevæbning på 4 23mm maskinkanoner er også uhyre effektive mod mål på jorden; især infanteri og andre ikke-pansrede mål. Zoo'en har sin egen søgeradar og kan til nød skyde mens den er i bevægelse. Kanonerne har tilsammen 2000 skud ammunition klar i en blanding af Armourpiercing og High Explosive i ammunitionssporet. Yderligere er hver 10. skud lysspor (hvilket ser ret spektakulært ud med en skudkadence på 1000 skud i minuttet per løb)

Skyttens skill: Gunner(Autocannon) 13

Data:										
Besætning	4	Vægt:	14 ton	Size modifier:	+3					
Max hastighed	44km/t	12m/rnd								
Våben: (alle i tårn)	Malf	Ammo	Dam	Amt	SS	Acc	½D	Max	RoF	Shots
AZP 23mm Maskinkanon	crit.	AP	cr.	6Dx4	20	15	1600	4800	64	2000
Rof og shots er for alle 4 løb		HEDP	exp.	3D(2) +1D concussion & 2D fragmenter til alle inden for 3 meter						
Note: Skyder normalt i byger af 30-40 skud										

Pansring:	Front	Bag	Side	Top	Tårnfront	Tårnbag	Tårnside
PD/DR	6/60	5/30	5/40	6/130	4/20	4/20	5/30

Crotale

Franskbygget luftværnsmissilssystem. Et batteri består af 3 skydekøretøjer og ét radarkøretøj. Missilerne bliver styret af skytten i skydekøretøjet der med et joystick styrer missilet til målet, som ses vha. optiske sensorer på køretøjet og missilet. Radaren bruges til varsling på længere afstand. Der er derfor ikke nogen advarsel om at et missil er på vej, ud over hvis man ser flammen fra raketmotoren. Crotale kan skyde på mål ud til 10 kilometers afstand og op til 3½ kilometers højde. Missilet er omkring 7 sekunder om at flyve ud til maksimalafstanden. Crotale kan ikke skyde mens den er i bevægelse, men kan gøres skydeklar på mindre end 5 minutter. Hvert skydekøretøj har 4 missiler klar til skud, med 2 ekstra opbevaret inde i køretøjet

Skyttens skill: Gunner(Missile) 14

Data:										
Besætning	3	Vægt:	7 ton	Size modifier:	+2					
Max hastighed	50km/t	14m/rnd								
våben										
Pansring:	Front	Bag	Side	Top						
PD/DR	6/80	5/40	5/35	5/40						

Mercedes Unimog 3-ton lastbil

Tyskbygget lastbil. En forholdsvis typisk terrængående lastbil i mellemklassen. Unimogen findes i et hav af varianter der alle er kendetegnet ved god mobilitet, rigelig motorkraft og stor lasteevne. De 3-ton er således udtryk for lastevenen og ikke vægten, der er omkring 3,5 ton uden last. Der er plads til 4 mand i kabinen, hvis de presser sig sammen.

Data:

Besætning	1	Vægt:	6,5 ton	Size modifier:	+3
Max hastighed	90km/t	25m/rnd			
Pansring:	PD3, DR6 til alle sider				

Ural 385 & 385D

Russiskbygget 7-ton lastbilserie der findes i et utal af versioner. Ural 300-serien er uhyre udbredt i verden og findes både i militære og civile varianter i enhver afskygning. Serien er især kendt for sin mekaniske pålidelighed og evne til at klare sig længe uden reservedele. Ural 385D har en komplet missilbatteri-kommandopost som last, mens ren almindelige 385 har et almindeligt lad med et presseningstag.

Besætning:	1	Vægt:	11 ton	Size Modifier	+6
Max Hastighed	80km/t	22m/rnd			
Pansring:	PD3, DR6 til alle sider				

UAZ 469 Jeep

Russiskbygget Jeep med plads til 1 kører og 4-5 passagerer. UAZ 469 er den russiske hærs standardjeep og den er blevet eksporteret til hele verden. Som Jeep betragtet er den ret middelmådig, men den er billig og nem at få fat på.

Data:

Besætning	1	Vægt	1,5 Ton	Size modifier:	+1
Max Hastighed	80km/t	22m/rnd			
Pansring:	PD3, DR6 til alle sider				

Mil Mi-24 Hind F

Tungtbevæbnet russiskbygget kamphelikopter. Den legendariske Mi-24 kan bedst beskrives som en flyvende kampvogn. Bevæbnet med to 30mm maskinkanoner op til 32 raketter og 4 antitankmissiler er den så stor en trussel mod ubeskyttet personel som noget kan være. De irakiske Hinds er udstyret med lysforstærkende natsigter, lyskastere og magnesiumblus [Flares] for at aflede varmesøgende missiler. Lastrummet i midten af skroget har plads til op til 8 infanterister, men bruges oftest til ekstra ammunition.

Skyttens skill: Gunner(Autocannon) 13, Gunner(Missile) 14, Gunner (Rocket) 14

Data:

Besætning 4	Size modifier:	+7 fra siden +3 forfra (meget smal)			
Max hastighed	272km/t	75m/rnd			
Pansring:	PD6, DR55 til alle sider, men særlige områder som turbineindtag, cockpitdæksler og rotortransmissionen er ikke helt så godt beskyttet (PD 5, DR 35)				

Våben: (alle ret frem)	malf	Ammo	Dam	Amt	SS	Acc	½D	Max	RoF	Shots
2 Gsh-30KMaskinkanoner	crit.	AP	cr.	6Dx4	20	15	1600	4800	20	750
Rof og Shots er for begge kanoner.		HEDP	exp.	3Dx7	+1D concussion & 2D fragmenter til alle inden for 3 meter					

Mil Mi-8 Hip

Russiskbygget transport helikopter. Mekanisk set en fætter til Mi-24 men langt mindre farlig. Mi-8'eren er bygget til transportopgaver i en kampzone. Den eneste bevæbning der normalt forekommer på irakiske Hips er to lette maskingeværer monteret på agterrampen og i døren i venstre side (Brug stats for RPK74). Ligesom Hinden har Hip'en magnesiumblus [Flares] til at forvirre varmesøgende missiler. Hip'en kan transportere op til 32 infanterister eller 4 tons last, der kan lastes over en rampe bagerst i kabinen.

Skyttens skill: Gunner(Machinegun) 12

Data:

Besætning 3-5	Size modifier:	+7			
Max Hastighed:	248km/t	69m/rnd			
Pansring	PD2, DR10 til alle sider. Hip'en er temmelig rummelig, så de fleste skud der rammer kabinen vil fortsætte igennem maskinen uden at gøre nogen reel skade. For virkelig at gøre skade, skal man helst ramme motorerne, Rotortransmissionen eller brændstofsystemet.				

RADIOPROCEDURER

Radio Prowords (procedure Words):

Over	[Skift/Skifter] Slutter din sending og giver modtageren mulighed for at svare
Out	[Slut] Slutter din sending, men intet svar forventes. Afslutter udvekslingen.
Roger	[Opfattet/Forstået] Jeg har forstået den sidste sending.
Wilco	Jeg har modtaget densidste sending og vil følge dens instruktioner/ordrer.
Break/Wait	Der kommer en pause i min sending, vent på resten.
Say Again (From)	[Gentag (fra)] Gentag sendingen (fra det specificerede punkt i sendingen)
Radio Check	Beder om respons fra modtageren om kvaliteten af signalet. Kvaliteten vurderes som points ud af fem. Ex: "Showtime; Cougar 11 reads you 3 by 5" (medium signal)
Read Back	Forlanger en gentagelse af de instruktioner der var i sendingen, for at sikre at modtageren har forstået sendingen korrekt.
Any/All Station(s)	Opkald på frekvensen for at finde ud af om der er nogen der lytter.
Last Station	Opkald til den sidste afsender af en besked. Bruges når stationen ikke er kendt.
Unknown Station	[Ukendt Station] Opkald til en station hvis identitet er ukendt; enten fordi den ikke identificerede sig selv eller fordi identiteten bag callsignet ikke er kendt.
Affirmative	[Korrekt/Ja] Ja/Jeg kan bekræfte det/Korrekt
Negative	[Negativt/Nej] Nej/Jeg kan ikke bekræftige det/Ikke korrekt.
Unable	Jeg er ikke istand til at efterkomme din forespørgsel/ordre.

Specielle prowords:

SITREP:	SITuation REPort	Hvad er din øjeblikke situation?
SHELLREP:	SHELLing REPort	Artilleriangrebsrapport
SPOTREP:	SPOTting REPort	Observationsrapport
LOGREP:	LOGistics REPort	Forsyningsrapport

Callsigns

Callsigns er konstrueret sådan at at aflytning af radionettet ikke vil kunne umiddelbart vil give oplysninger om hvilke stationer der er på nettet. Derudover blive callsigns konstrueret med det formål at de skal gøre det tydeligt og hurtigt at skelne stationerne fra hinanden.

Brug af Radio

Normal radio procedure bruger et 3-1 format:

Callsign-Descriptive-Directive:

Callsign:	Identificerer modtageren/modtagerne af beskeden
Descriptive:	Identificerer afsenderen af beskeden
Directive:	Den information/ordre der er beskeds indhold

Ex: "Pancake flight from Showtime Lead, 2 mig-29 your low 4, break left!"

Ex: "All Cougars, This is Cougar 6: move to contact and take up firing positions!"

Phonetic Alphabet (NATO standard)

Alpha	Bravo	Charlie	Delta
Echo	Foxtrot	Golf	Hotel
Juliet	Kilo	Lima	Mike
November	Oscar	Papa	Quebec
Romeo	Sierra	Tango	Uniform
Victor	Whiskey	X-Ray	Yankee

SLANG

AD(A):	Air Defense (Artillery)	FLOT:	Forward Line of Own Troops	OIC:	Officer In Charge
APC:	Armored Personnel Carrier	H:	Hours (ex: 15:45 GMT is H1545z)	OP:	Observation Post
ATGM:	Anti-Tank Guided Missile	HMMWV:	High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle, a.k.a. 'Hummer' / 'Hum-Vee'	OPFOR:	OPposing FORce
BDA:	Bomb Damage Assessment	IFV:	Infantry Fighting Vehicle (ex: M2 Bradley / BMP / Marder / Warrior)	RTO:	Radio/Telephone Operator
BDU:	Battle Dress Uniform	IR:	InfraRed	SAR:	Search And Rescue
CAS:	Close Air Support	KLICK:	Kilometer	SATCOM:	SATellite COMMunication
CASEVAC:	CASualty EVACuation	LAW:	Light Anti-tank Weapon	TF:	Task Force
CEOI:	Communications and Electronics Operating Instructions	LBE:	Load Bearing Equipment	TLA:	Three-Letter Acronym
CO:	Commanding Officer	LZ:	Landing Zone	XO:	Executive Officer (næstkommanderende)
C-SAR:	Combat Search And Rescue	M:	Model (ex: M16A2)	Zulu:	Greenwich mean time (GMT)
Dustoff:	Helicopter assisted MEDIVAC	Mike:	Minute or meters		
DZ:	Drop Zone	Mike-Mike:	Millimeter	FUBAR:	F****ed Up Beyond All Recovery
ECM:	Electronic CounterMeasures	MRE:	Meal, Ready to Eat	KISS:	Keep It Simple, Stupid!
EOD:	Explosive Ordnance Disposal	NBC:	Nuclear, Biological, and Chemical	METT(T):	Mission, Enemy, Terrain, Time (Troops)
EP:	Extraction Point	NCO:	Non-Commissioned Officer (a.k.a. Non-Com)	REMF:	Rear Echelon Mother F***er
ETA:	Estimated Time of Arrival	NVD:	Night Vision Device	SNAFU:	Situation Normal: All F****ed Up
FAV:	Fast Attack Vehicle	NVG:	Night Vision Goggles	TACAMO:	Take Charge And Move Out
FEBA:	Forward Edge of Battle Area			SALUTE:	Size, Activity, Location, Unit, Time and Equipment

ABC KIRIGSFØRSEL

- A: Atomare våben. (N for Nuclear)
 B: Biologiske våben
 C: Kemiske våben.

Atomare våben

Det vigtigste der er værd at vide om atomare våben er at de er absolut de mest dødbringende våben som mennesket nogensinde har opfundet. De er tilgængelig også meget kostbare at fremstille og der kræves særligt uddannet personel til at betjene sådanne våben. Atomare våben kan sendes ind på kamppladsen via mange forskellige fremføringsmekanismer: Kortrækkende atomare granater, kortrækkende atomare missiler, langtrækkende missiler og sidst men absolut ikke mindst ballistiske missiler.

Atomvåben slår ihjel på tre måder:

- Trykbølgen smadrer dig til plukfisk.
- Varmebølgen brænder dig til slagger.
- Nedfaldet giver dig på kort sigt strålesyge og på lang sigt Cancer.

Det er dog muligt at overleve A-våben, hvis man :

- Opholder sig et andet sted (svært!).
- Smider sig fladt med hjelmen pegende i retning at detonationen (luk øjnene eller bliv blind)... og er langt nok væk. Hvis man har overlevet så langt skal man bare skynde sig væk.

Atomvåben er nogen skrøbelige tingester. Der er mange ting der skal virke rigtigt for at der kommer en ordentlig eksplosion ud af det, og hvis bare én af dem fejler, sker der ikke nogen reelt atomeksplosion. der er dog en masse radioaktivt materiale der bliver spredt i stedet for -og meget af det er temmeligt giftigt.

Biologiske våben

Biologiske våben er langsomme til at fungere. De er ikke så effektive i sprænghoveder. Deres primære anvendelse er infektion af befolkning og soldater fra en måned før krigen starter. De fleste biologiske våben virker ved ganske simpelt at gøre menneskerne syge (og slå dem ihjel, hvis de ikke får lægehjælp). Flere af agenterne er bestandige; Man har f.eks. stadig en lille britisk ø, der er ubeboelig (den blev inficeret med Bacillus Anthrax sidst i 1940'erne).

Den nemmeste måde at overleve biologiske våben er at putte chlortabletter i alt det vand, man drikker, og gennemkoge den mad, man spiser. I det øjeblik en generalstab kan lugte en krig, der er på vej går man over i biologisk alarmberedskab.

Kemiske våben

Kemiske våben er mere praktisk anvendelige og dermed også mere frygtet (af soldater ihvert fald). De har været i anvendelse siden første verdenskrig. De spredes på to forskellige måder: Som gas eller som aerosol. Gasvåben skal indåndes direkte, da den angriber slimhinderne (hals, lunger og øjne), hvorfor en gasmaske er beskyttelse nok. Aerosolvåben

optages direkte igennem huden, og en teskefuld er ofte nok til at slå et villakvarter ihjel. En yderligere inddeling er om gassen er bestandig eller flygtig. De flygtige agenter dekomponerer typisk på cirka 15-20 minutter, mens en bestandig agent kan være dødbringende i op mod 50 år. Et område ramt af en bestandig agent er derfor ikke lige et man flytter ind i. Før dette kan ske skan alle overflader renses og de øverste 20 cm jord vendes. I langt de fleste tilfælde er det både nemmere, billigere og mere sikkert at napalmbombe hele området (grundigt).

Nervegift

Disse agenter lukker det autonome nervesystem ned, således at lunge funktionen ophører med at fungere. Man er så ved fuld bevidsthed mens man kvæles. Visse agenter er knap så kliniske idet de giver ofret kramper, hjertestop og lignende.

Blodgift

Fungerer ved at ødelægge blodets evne til at optage ilt. Dette fører til at man pludselig mister bevidstheden og kort efter dør.

Blistergas

Fungerer ved at irritere hud og slimhinder, dette giver store mængder små blæner, vabler og andre irriterende udslæt. De fleste af denne type er ikke dødelige, men blot inaktiverende. Ofrene ender med at tilbringe nogle dage på felthospitalet og koster tid, penge og mandskab for den ramte side.

De fleste kemiske sprænghoveder er binære, idet man holder to komponenter (der ikke er dødelige hver for sig) af agenten adskilt indtil den skal spredes.

Yderligere er kemiske våben forholdsvis afhængige af vind og vejrforhold for at opnå maksimal effekt (som eksempel virker aerosolgasser ikke i regnvejr).

Man beskytter sig mod kemiske våben ved enten at gå med gasmaske (hvis agenten kun virker gennem slimhinderne) eller ved at gå med fuld abc-dragt.

I det øjeblik, der er gasalarm, tager man sin gasmaske på. Derefter lukker man sin uniform til (hætte og handsker) og sætter gasindikatorstrimler på sin uniform. Så gør man sig ren med specielle klude og påhælder rigelige mængder af gas-pulver. Denne rengøring tager cirka tre minutter. Under rengøringen aflæser man gasindikatorstrimlerne for at finde ud af om det er nødvendigt at stikke en injektionsspøjte med et halvgiftigt præparat ind i en hovedpulsåre. Hvis man har ABC-dragt med tager man så denne på. Det anbefales at man ikke bliver inde i området længere en højst nødvendigt og derefter så hurtigt som muligt går i bad og bliver gennemskrubbet (ALT udstyr skal have samme omgang).

Gasvåben er i Iraks tilfælde typisk klor-gas(blistergas, Der ætser lungerne væk) eller Sarin (nervegass).

SCUD FAMILIEN

Irakerne har adgang til tre forskellige ballistiske missiler i Scud familien. Disse er Scud B (300km rækkevidde), Al-Husayn (600km rækkevidde) og Al-Hijarah (750km rækkevidde). De er stort set ens i opbygning, den eneste reelle forskel (ud over styringen) er størrelsen. De er mellem 10 og 12 meter høje og bare en moderne og opskaleret version af V2 raketten.

Scud familien transporteres utanket på en MAZ 543 fordi missilet ikke er solidt nok. Når missilet skal affyres løftes det til lodret stilling og bliver tanket op. Scud familien bruger et tokomponent flydende brændstof. Det vil sige at der inde i raketten er to adskilte tanke. Når motoren starter bliver brændstoffet presset ud gennem en masse små dyser (lidt som et bruse hovede) og bliver blandet. Denne blanding er absurd brændbar og driver missilet frem. Det er måske ikke nødvendigt at fremhæve, men det er en usædvanlig dårlig idé at være i nærheden, hvis en eller anden beslutter sig for at blande det hele på én gang. Netop af denne grund er der to tydeligt adskilte tanke i missilet, med det tunge oxidationsmiddel (N2O4 — Nitrogen tetroxid) i den nederste tank og det lettere reduktionsmiddel (UDMH — Unsymmetrical DiMethylHydrazine — (CH₃)₂NNH₂) i den øverste tank. Reduktionsmiddelet ledes ned til dyserne via et rør i midten af den nederste tank. Scud B og fremefter er totrins missiler, men begge trin fungerer efter samme princip.

Missilet er ikke særligt skudsikkert (PD2, DR4), rent faktisk kan man slå en skrutrækker igennem det. Så længe man kun rammer den ene af tankene sker der ikke noget særligt udover at brændstoffet løber ud. For at nå et rigtigt spektakulært resultat er det nødvendigt at få de to brændstofkomponenter blandet. Det kan blandt andet gøres (hvis man vil gøre det med et enkelt skud) ved at ramme det før omtalte rør i midten af den nederste tank. I så fald vil missilet lige så stille (men eksponentielt) blive varmere og varmere og efter cirka 5-15 sekunder nå de ca 50 grader, hvor det på spektakulær vis vil sprænge i luften som en anden fosforbombe.

I scenariet har vi opfundet en prototype-videreudvikling af Al-Hijarah missilet med en forbedret rækkevidde (1500km). Denne forbedring kan smartest laves ved at lave mere præcise dyser, så brændstoffet blandes bedre. Det kræver værktøj, der er tilgængelig i Vesteuropa, men indebærer anskaffelsen af den nødvendige teknologi, f.eks. fra Frankrig. Dette er måske ikke helt historisk korrekt; men det er dramatisk.



MAZ 543 8x8 SCUD transporter med SCUD-B