

# SOLDATER

## **Utseende & Uppträdande:**

En soldat är av medellängd och medelvikt och har kortklippt hår och kamouflagekläder. De är aggressiva och avvisande mot alla tänkbara fiender och skjuter först och frågar sen, men om de handlar på egen hand på rollpersonerna – t.ex. genom tillfångatagande vara mer mottagliga för påtryckningar eller övertalning.

## **Utrustning:**

Gasmask  
Morakniv  
Uniform  
Hjälm  
Regnställ  
Automatkarbin (Ak5:a)  
1 konserv ärtsoppa var  
2 magasin á 30 patroner

## **Egenskaper och Färdigheter:**

(Information: systemet är ett kraftigt modifierat Höstdimma, där 20 är max, förutom för grundegenskaper där maxvärdet är 5)

## **Grundegenskaper -**

Fysik: 3  
Sinne: 2  
Person:1

Uthållighetspoäng: 35 (stryk över 40-”uthållighetsp.” antal uthållighetskolumner från höger)  
Skaderesistans:12 (fyll i på Skaderesistansrutan)

## **Färdigheter:**

Första Hjälp: 10	Skjutvapen: 10
Närstrid: 10	Tunga Vapen (ex. granatgevär, kulspruta) : 10
(Förare ”Sisun”: Tunga fordon: 10)	Köra bil/jeep: 10

Skador ->	Uthållighet	<- Utmattning
000000000000,000000000000,000000000000,000000000000		
Skaderesistans ( )	Dödligt sårad 0	Döende 0

**Spaningsgrupper 1 & 2:**

Spaningsgrupperna består av 5 soldater plus en gruppchef. Gruppchefen har samma färdighetsvärden som vanliga soldaterna men har dessutom 1 granat, 1 kikare och 1 walkie-talkie-radio på vilken man kan höra och kontakta alla övriga förband på området.

Varje spaningsgrupp har också ett Granatgevär med 2 skott. Om ett granatgevär träffar i närheten av rollpersonerna, rullar 10 poäng + 3t20 i skada för den som är inom träffområdet. Granatgeväret kan också vid en bra träff (-5 på att träffa) slå ut en Sisu.

Det finns också en kulsprytteskytt i varje spaningsgrupp med Kulspruta 58, med 1000 kulor och extra ammunition. 10 poäng+2t20 skada för den som träffas.

Den tunga beväpningen gör dessa spaningsgrupper väldigt farliga, men också långsamma. Dessutom är det en möjlighet för rollpersonerna att komma över tyngre vapen om de vill slå till mot soldaterna.

# Spaningsgrupp 1

Kom ihåg att dra av uthållighetskolumner efter uthållighetspoängen (stryk fem kolumner)!

Gruppchef:

Skador -> Uthållighet <- Utmattning  
00000000000,00000000000,00000000000,00000000000  
Skaderesistans ( ) Dödligt sårad 0 Döende 0

Soldater 4 st

Skador -> Uthållighet <- Utmattning  
00000000000,00000000000,00000000000,00000000000  
Skaderesistans ( ) Dödligt sårad 0 Döende 0

Skador -> Uthållighet <- Utmattning  
00000000000,00000000000,00000000000,00000000000  
Skaderesistans ( ) Dödligt sårad 0 Döende 0

Skador -> Uthållighet <- Utmattning  
00000000000,00000000000,00000000000,00000000000  
Skaderesistans ( ) Dödligt sårad 0 Döende 0

Skador -> Uthållighet <- Utmattning  
00000000000,00000000000,00000000000,00000000000  
Skaderesistans ( ) Dödligt sårad 0 Döende 0

## Spaningsgrupp 2

Kom ihåg att dra av uthållighetskolumner efter uthållighetspoängen (stryk fem kolumner)!

Gruppchef:

Skador -> Uthållighet <- Utmattning  
00000000000,00000000000,00000000000,00000000000  
Skaderesistans ( ) Dödligt sårad 0 Döende 0

Soldater 4 st

Skador -> Uthållighet <- Utmattning  
00000000000,00000000000,00000000000,00000000000  
Skaderesistans ( ) Dödligt sårad 0 Döende 0

Skador -> Uthållighet <- Utmattning  
00000000000,00000000000,00000000000,00000000000  
Skaderesistans ( ) Dödligt sårad 0 Döende 0

Skador -> Uthållighet <- Utmattning  
00000000000,00000000000,00000000000,00000000000  
Skaderesistans ( ) Dödligt sårad 0 Döende 0

Skador -> Uthållighet <- Utmattning  
00000000000,00000000000,00000000000,00000000000  
Skaderesistans ( ) Dödligt sårad 0 Döende 0

EXTRA UTMATTNINGSKOLUMNER FÖR EV STRIDER:

Skador ->Uthållighet<- Utmattning

00000000000,0000000000,0000000000,0000000000

Skaderesistans ( )Dödligt sårad 0Döende 0

Skador ->Uthållighet<- Utmattning

00000000000,0000000000,0000000000,0000000000

Skaderesistans ( )Dödligt sårad 0Döende 0

Skador ->Uthållighet<- Utmattning

00000000000,0000000000,0000000000,0000000000

Skaderesistans ( )Dödligt sårad 0Döende 0

Skador ->Uthållighet<- Utmattning

00000000000,0000000000,0000000000,0000000000

Skaderesistans ( )Dödligt sårad 0Döende 0

Skador ->Uthållighet<- Utmattning

00000000000,0000000000,0000000000,0000000000

Skaderesistans ( )Dödligt sårad 0Döende 0

Skador ->Uthållighet<- Utmattning

00000000000,0000000000,0000000000,0000000000

Skaderesistans ( )Dödligt sårad 0Döende 0

Skador -> Uthållighet -< Utmattning  
00000000000,00000000000,0000000000,0000000000  
Skaderesistans ( )      Dödligt sårad 0      Döende 0