

SOTILAANA SIELLÄ JOSSAIN

toisen maailmansodan roolipeli



Jani Malmi

SOTILAANA SIELLÄ JOSSAIN

toisen maailmansodan roolipeli

Tekijä: Jani Malmi

Yhteistyössä

Tammenlehvän Hämeenlinnaseudun Perinneyhdistyksen

kanssa

Ulkoasu ja kuvatoimitus: Mika Wist

Kiitokset Pirjo Kainulaiselle tehtävän

kehittämisen avusta.

Kaikki pelissä käytetyt kuvat

ovat SA-kuvia sivustolta:

sa-kuva.fi

Sijoitus: _____

Paikka: _____

Valinnat:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

Terveys:



Sotilasarvo:



Rohkeus:



Tarkkaavaisuus:



Kestävyys:



Nopeus:



Näppäryys:



Älykkyys:



Karismaattisuus:



Mitalit:



OPETTAJAN OHJE 1/4

OHJEET

- Pelissä eläydytään sotilaan näkökulmasta Suomen toiseen maailmansotaan talvisodan ja jatkosodan osalta.
- Opetussuunnitelmassa mainitaan historiallinen empatia (T5) ja tämä roolipeli on suunniteltu täyttämään kyseisen vaatimuksen sisältöjä. Oppilaalla tulisi kuitenkin olla taito osata asettua toisen ihmisen asemaan toisessa ajassa. Sähköisessä aineistossa [tässä](#) linkki Perusopetuksen historian oppiaineen päättöarvioinnin tukimateriaalin.

Tarvikkeet:

- Pelissä tarvitaan tulostettu hahmopaperi jokaiselle oppilaalle sekä lyijykynä ja kumi
 - Pelin aikana oppilas tulee ympyröimään / raksimaan paperistaan erilaisia asioita sekä kumittamaan
- Pelissä tarvitaan noppaa, jossa on numerot 1-6 tai jokin muu tapa arpoa numeroita 1-6
 - Pelin alkuohjeessa on linkki yhteen ehdotukseen sähköisestä nopasta
 - Jokainen tarvitsee oman nopan

Tämä tiedosto toimii pelin tarinana, sen voi esittää sähköisesti oppilaille tai tulostaa oppilaille.

OPETTAJAN OHJE 2/4

OHJEET

Pelin aloittaminen (sivu 8)

- Kaikille arvotaan tausta heittämällä noppaa
- Katsotaan tulos taulukosta, esim. tuloksella 5 katsotaan kohta Porvari
- Aina kun tulee +X niin ympyröidään tai raksitaan omasta hahmopaperista lisää kyseistä asiaa
 - Esim. Porvari: Sotilasarvo +1 , Älykkyys +1 ,
 - Näppäryys +2 , Karismaattisuus +1 , +1 ?
 - Ympyröidään siis yksi sotilasarvo, yksi älykkyys, kaksi näppäryyttä, yksi karismaattisuus ja yksi mikä vain, jossa on tähti
 - Jos tulee -X niin silloin kumitetaan

Tilanne ja valinta (sivu 10)

- Opettaja voi lukea tilanteen ääneen tai kaikki lukevat sen itsenäisesti
- Oppilas tekee valinnan ja kirjoittaa valintansa paperin alalaitaan tyhjälle viivalle, joka vastaa valinnan numeroa

Osassa valinnoista on vaatimus, esim. (Vaatii: Näppäryys 2+ ). Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajan hahmolla tulee olla Näppäryydessä kaksi tähteä tai enemmän väritettynä, jotta hän voi tehdä kyseisen valinnan.

OPETTAJAN OHJE 3/4

OHJEET

Seuraus (esim. Sivut 11 ja 13)

- Katsotaan seuraus sen mukaan mitä valittiin ja tehdään tarvittavat muutokset hahmopaperiin
- Useimmiten seuraus vaatii jonkin kyvyn katsomista ja nopan heiton
- Esim. Nopeus ☆ ja heitä noppaa (Dia 10.)
 - Katso hahmopaperin Nopeus ☆ eli ympyröidyt tähdet kohdasta nopeus
 - Heitä noppaa
 - Lisää Nopeus ☆ ja nopan tulos yhteen (esim. Nopeus ☆ on 2 ja nopasta tulee tulos 5, tällöin lopputulos on 7)
 - Katso valinnan taulukosta seuraus joka esimerkissä olisi: 6+: Teet lisäksi erilaisia ansoja, jotka vaikeuttavat hyökkääjien elämää:
Näppäryys +1 ☆, Älykkyys +1 ☆
Tässä tapauksessa siis ympyröitäisiin yksi
Näppäryys ☆ ja yksi Älykkyys ☆
- Jos äskeisessä esimerkissä olisikin nopasta tullut vain yksi, olisi tulos ollut 3.
Oppilas olisi värittänyt kaksi haavaa.
Kymmenessä haavassa oppilaan hahmo kaatuu ja peli on hahmolta ohi
(talvisodan ja jatkosodan välissä pääsee uudestaan mukaan peliin)

OPETTAJAN OHJE 4/4

OHJEET

- Roolipeli sotilaan kokemuksista toisessa maailmansodassa
- Mahdollisuuksien mukaan istukaa pareittain, jotkin seuraukset voivat vaikuttaa toiseenkin pelaajaan.

Digitaalinen noppa: <https://www.random.org/dice> Linkki [tässä](#).

- Valitse 1 noppien määrään
- Joissakin tilanteissa tarvitaan noppaa
- Heitä noppaa, lisää valinnan kyvyn tähdet tulokseen (esim. Nopeus) ja vertaa lopputulosta seurauksiin

Peli etenee siten, että ensin tulee dia, jossa teet jonkin valinnan ja sen jälkeen seuraavassa diassa seuraukset valinnallesi

- Kirjoita valintasi kirjain paperin alaosaan kohtaan "Valinnat"

Sotilasarvo: Kuvaa hahmon sotilasarvoa, korkeampi arvo mahdollistaa eri asioita hahmolle

Kyvyt: Rohkeus	Näppäryys
Tarkkaavaisuus	Älykkyys
Kestävyys	Karismaattisuus
Nopeus	

Sodan loppuessa eniten Mitaleja saanut on menestynyt parhaiten

- Tasatilanteissa paras Terveys voittaa
- Jos on vieläkin tasatilanne, laske ympyröidyt tähdet yhteen

TAUSTA

Heitä noppaa. Katso alla olevasta taulukosta taustasi ja väritä tähtiä sen mukaan. ☆? Voit itse valita, mitä värität.

- 1-2: Pientilallinen: Kestävyys +3 ☆, +2 ☆?
- 3: Talonpoika: Kestävyys +2 ☆, Nopeus +1 ☆, Näppäryys +1 ☆, +1 ☆?
- 4: Tehdastyöläinen: Kestävyys +2 ☆, Nopeus +1 ☆, Tarkkaavaisuus +1 ☆, Näppäryys +2 ☆
- 5: Porvari: Sotilasarvo +1 🌸, Älykkyys +1 ☆, Näppäryys +2 ☆, Karismaattisuus +1 ☆, +1 ☆?
- 6: Aatelinen: Sotilasarvo +2 🌸, Kestävyys +1 ☆, Rohkeus +2 ☆, Karismaattisuus +2 ☆



1. YLIMÄÄRÄISET HARJOITUKSET 1939

Saksa on hyökännyt Puolaan ja Iso-Britannia sekä Ranska ovat julistaneet Saksalle sodan. Toinen maailmansota on alkanut ja moni valtio miettii tulevaisuuttaan.

Suomessa on aloitettu ylimääräiset harjoitukset, joihin asevelvollisia on kutsuttu harjoittelemaan sotimista. Sinutkin on kutsuttu Hämeen jääkäripataljoonan harjoituksiin. Pataljoona nimetään JP 4:ksi.

- A) Sinut sijoitetaan luutnantiksi
(Vaatii: Sotilasarvo 2+ ☆ JA Karismaattisuus 2+ ☆)
- B) Sinut sijoitetaan pioneeriksi (Vaatii: Näppäryys 2+ ☆)
- C) Sinut sijoitetaan kiväärimieheksi
- D) Sinut sijoitetaan lääkintämieheksi
(Vaatii: Älykkyys 2+ ☆)



- A) Sinut sijoitetaan luutnantiksi
Rohkeus +1 ☆
- B) Sinut sijoitetaan pioneeriksi
Näppäryys +1 ☆
- C) Sinut sijoitetaan kiväärimieheksi
Tarkkaavaisuus +1 ☆
- D) Sinut sijoitetaan lääkintämieheksi
Älykkyys +1 ☆

**Kirjoita sijoituksesi paperiisi sille
tarkoitettulle viivalle**



2. TULIKASTE

Olet teltassa, kun kuulette kaukaisuudesta tykin jylinää. Vartiomies tulee herättämään teidät. Se on nyt alkanut! Kapteeni käskee teidät aseisiin.

- A) Menet etumaastoon tiedustelemaan
- B) Otat asemat juoksuhaudassa
- C) Sinut sijoitetaan parantelemaan
miinoitteita ja piikkilankoja
- D) Alat komentamaan muita aseisiin



A) Nopeus ☆ ja heitä noppaa

- 1-3: Törmäätte neuvostoliittolaiseen partioon ja joudutte taisteluun: 2 haavaa
4-5: Saatte tehtyä onnistuneen tiedusteluretken: Nopeus +1 ☆
6+: Teet lisäksi erilaisia ansoja, jotka vaikeuttavat
hyökkääjien elämää: Näppäryys +1 ☆, Älykkyys +1 ☆

B) Kestävyys ☆ ja heitä noppaa

- 1-3: Neuvostoliitto aloittaa hyökkäyksen asemiinne ja haavoitut: 2 haavaa
4-5: Taistelet juoksuhaudassa ja onnistut kellistämään
muutaman vihollisen: Tarkkaavaisuus +1 ☆
6+: Osoitat kykysi tarkkana ampujana:
Tarkkaavaisuus +1 ☆, Sotilasarvo +1 🌸

C) Näppäryys ☆ ja heitä noppaa (napanheittoon +1, jos olet pioneeri)

- 1-4: Teet pahan virheen miinan virittämisessä ja se räjähtää käsiisi: 3 haavaa
5-6: Saat miinat viritettyä ja piikkilangat kiristettyä: Näppäryys +1 ☆
7+: Teet lisäksi erilaisia ansoja, jotka vaikeuttavat
hyökkääjien elämää: Näppäryys +1 ☆, Älykkyys +1 ☆

D) Karismaattisuus ☆ ja heitä noppaa (napanheittoon +1, jos olet luutnantti)

- 1-4: Käskysi ovat sekavia ja aiheuttavat kaaosta: -1 Sotilasarvo 🌸
5-6: Saat joukot hyviin asemiin: Karismaattisuus +1 ☆
7+: Osoitat kykysi organisoijana: Karismaattisuus +1 ☆, Sotilasarvo +1 🌸

2. JATKUU

Ensimmäinen taistelu on takana päin, mutta uusi hyökkäys on jo alkamassa. Tällä kertaa Neuvostoliiton suuri komppania hyökkää pientä joukkuettanne vastaan. Satoja sotilaita, kymmeniä panssarivaunuja ja maataistelukoneita hyökkää teidän noin 40 sotilasta vastaan. Koko pataljoonan alueelle hyökkää tuhansia sotilaita!

- A) Peräännyt
 - B) Koitat pitää asemasi
 - C) Lähdet tekemään vastahyökkäystä
 - D) Komennat joukkoja pitämään asemansa
- (Vaatii: Sotilasarvo 2+ 🏆)



A) Nopeus ☆ ja heitä noppaa

1-3: Koitat perääntyä, mutta haavoitut: Kestävyys +1 ☆, 4 haavaa

4-5: Onnistut perääntymään: +1 ☆

6+: Johdat perääntymistä onnistuneesti: Älykkyys +1 ☆, Sotilasarvo +1 🏅

B) Kestävyys ☆ ja heitä noppaa

(nopanheittoon +1, jos olet kiväärimies)

1-3: Neuvostoliitto aloittaa hyökkäyksen asemiinne ja haavoitut: 2 haavaa

4-5: Taistelet juoksuhaudassa ja onnistut kellistämään muutaman vihollisen: Tarkkaavaisuus +1 ☆

6+: Osoitat kykysi tarkkana ampujana: Karismaattisuus +1 ☆, Sotilasarvo +1 🏅

C) Karismaattisuus ☆ ja heitä noppaa

1-5: Vastahyökkäys epäonnistuu ja haavoitut vakavasti: 4 haavaa

6-7: Vastahyökkäys aiheuttaa sekaannusta vihollisen joukoissa: +2 ☆?, 2 haavaa

8+: Osoittaudut erinomaiseksi johtajaksi yllättävällä vastahyökkäyksellä: Älykkyys +1 ☆, Sotilasarvo +2 🏅

D) Rohkeus ☆ ja heitä noppaa

(nopanheittoon +1, jos olet luutnantti)

1-4: Käskysi ovat sekavia ja aiheuttavat kaaosta: -1 Sotilasarvo 🏅

5-6: Saat joukot pitämään asemansa ylivoimaisen vihollisen edessä: +1 ☆?

7+: Onnistutte torjumaan hyökkäyksen hetkellisesti ja pääsette parempiin asemiin kun vihollinen perääntyy: Älykkyys +1 ☆, Sotilasarvo +1 🏅, +1 Mitali 🏆

☆? Voit itse valita, mitä värität

3. PERÄÄNTYMINEN MANNERHEIM-LINJALLE 1939

Vihollisen ylivoima oli lopulta liian kova ja jouduitte perääntymään puolustuslinjalle. Toisaalta nyt tarjoutuu tilaisuus levätä ennen uusia koitoksia.

- A) Hoidatat haavojasi
- B) Harjoittelet sotilaan taitoja
- C) Tuot esille omia onnistumisiasi
komppanian komentajalle



A) Kestävyys ☆ ja heitä noppaa

1-4: paranna 3 haavaa

5-6: paranna 4 haavaa, +1 ☆ Kestävyys

7+: paranna 5 haavaa, +2 ☆ Kestävyys

B) Älykkyys ☆ ja heitä noppaa

1-4: +1 ☆ johonkin seuraavista:

Tarkkaavaisuus, Kestävyys, Nopeus tai Näppäryys

5-8: +1 ☆ kahteen seuraavista:

Tarkkaavaisuus, Kestävyys, Nopeus tai Näppäryys

9+: +1 ☆ kolmeen seuraavista:

Tarkkaavaisuus, Kestävyys, Nopeus tai Näppäryys

C) Karismaattisuus ☆ ja heitä noppaa

1-3: -1  Sotilararvo

4-7: +1  Sotilararvo

8-9: +1  Sotilararvo, +1 Mitali 

10+: +2  Sotilararvo, +1 Mitali 

3. JATKUU

JP 4 laitetaan linnoitustöihin kannakselle ja teidänkin joukkueenne osallistuu omalta osaltaan.

- A) Kaivat juoksuhautoja
- B) Osallistut korsujen rakentamiseen
- C) Suunnittelet puolustuslinjaa ja miehitystä

(Vaatii: Sotilasarvo 3+ )



A) Neuvostoliitto aloittaa pommikoneilla ja tykistöllä moukaroinnin asemiin.

Rohkeus  ja heitä noppaa

1-4: Hermosi pettävät ja koitat nousta juoksuhaudasta. Haavoitut pommin sirpaleista: 2 haavaa

5-7: Suojaudut juoksuhautaan: Rohkeus +1 

8+: Tekemäsi juoksuhaudat osoittautuvat laadultaan erinomaisiksi: Sotilasarvo +1 , Älykkyys +1 

B) Suunnitelmiesi mukaan rakennetaan konekivääripesäkkeitä ja miehistön lepokorsuja

Älykkyys  ja heitä noppaa

(nopanheittoon +2, jos olet pioneeri)

1-4: Suunnitelmiasi osoittautuvat huonoiksi, osa korsuista romahtaa: Sotilasarvo -1 , Älykkyys -1 

5-7: Rakenteet osoittautuvat toimiviksi: Älykkyys +1 

8+: Tekemäsi linnoitteet osoittautuvat laadultaan erinomaisiksi: Sotilasarvo +1 , Älykkyys +1 

C) Pataljoonan esikunnassa suunnitellaan JP 4 taistelua puolustusasemissa

Älykkyys  ja heitä noppaa

1-4: Huono suunnitelma: Sotilasarvo -1 , Älykkyys -1 

5-7: Kohtalainen suunnitelma: Älykkyys +1 

8+: Erinomainen suunnitelma: Sotilasarvo +1 , Älykkyys +1 

**Tarkistetaan, millainen suunnitelma syntyi
-1 / 0 / +1 seuraavassa taistelussa**

URHEILUA RINTAMALLA

Etulinjan takana järjestetään hiihtokilpailut, jossa menestyneille on jaossa mitalit.

Heitä noppaa

+1 nopan heittoon, jos Kestävyys ☆ 3+

+1 nopan heittoon, jos Nopeus ☆ 3+

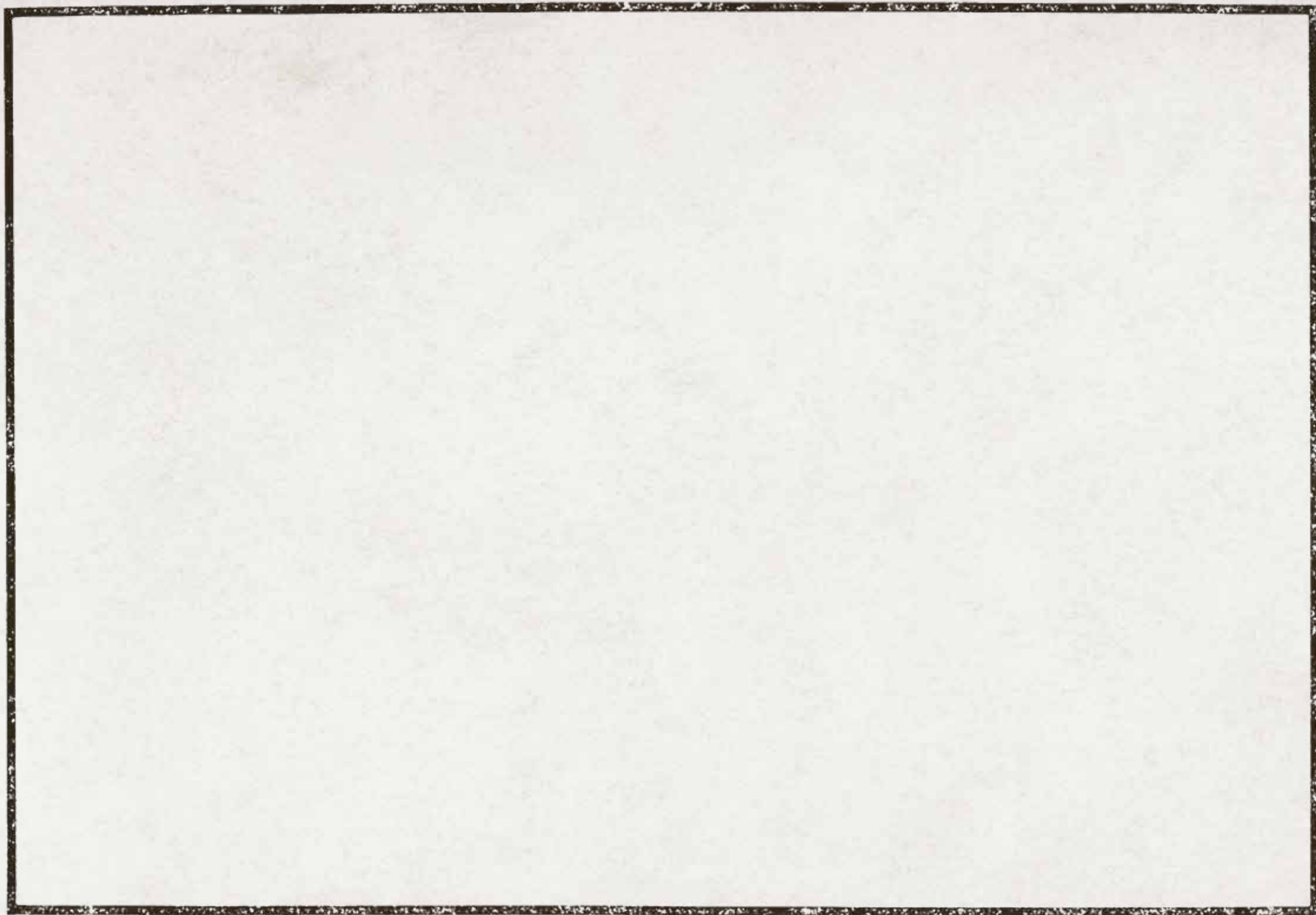
1-2: Alamäki on jäässä ja törmäät mäntyyn 2 haavaa

3-5: Sijoitut keskikastiin

Kestävyys +1 ☆ TAI Nopeus +1 ☆

6+: Sijoitut palkintopallille +1Mitali 🏅





4. ERIKOISOPERAATIO 1939-1940

JP 4 on toiminut Karjalan kannaksella reservinä. Taisteluita on ollut vain vähän. Osa JP4:stä halutaan mukaan erikoisoperaatioon, jolla on tarkoitus iskeä Neuvostoliiton selustaan.

- A) Pysyt Karjalan kannaksella
- B) Osallistut erikoisoperaatioon
(Pakko valita, jos Sotilasarvo 3+ 🏅,
kaikki saavat halutessaan valita)



A) Osallistutte puolustustaisteluun Mannerheim-linjalla

-1 / 0 / +1 nopan heittoon riippuen suunnitelmasta edellisessä valinnassa.

Tarkkaavaisuus ☆ ja heitä noppaa (+1 nopan heittoon, jos olet kiväärimies)

1-4: Taistelette kovasti ylivoimaista vihollista vastaan. Haavoitut tulituksessa: 3 haavaa

5-7: Toimit konekivääriampujana edellisen kaaduttua.

Niität vihollisia ja mainetta: Rohkeus +1 ☆, Nopeus +1 ☆

8+: Toimit urhoollisesti taisteluissa tuhoten panssarivaunun yksin koivuhalon ja kranaatin kanssa. +1Mitali 🏅, Rohkeus +2 ☆

B) Lähdette hiihtämään täydessä taisteluvärustyksessä korpimetsään. Tavoitteenne on vallata Neuvostoliiton selustasta Pukitsanmäki, ja puolustaa sitä vastahyökkäyksiltä

Nopeus ☆ ja heitä noppaa

1-5: Valtaatte kukkulan veristen taisteluiden jälkeen: Rohkeus +1 ☆, 4 haavaa

6-7: Valtaatte rynnäköllä kukkulan ja ajatte viholliset pakoon: Rohkeus +1 ☆, Nopeus +1 ☆, +1Mitali 🏅, 2 haavaa

8+: Toimit urhoollisesti taisteluissa tuhoten konekivääri pesäkkeen kasapanoksella. +2Mitali 🏅, Rohkeus +1 ☆, Näppäryys +1 ☆

Kirjoita paperiin kohtaan Paikka joko "Linja" (A) tai "Mäki" (B) sen mukaan, missä olet.

4. JATKU

Mannerheim-linjalla paine alkaa kasvamaan. Neuvostoliitto on tuonut vahvistuksia. Valtava tykistön ja lentokoneiden pommitus edeltää suurta puna-armeijan rynnäkköä.

Pukitsanmäellä Neuvostoliitto on käytännössä piirittänyt joukkonne. Samalla te kuitenkin sidotte Neuvostoliiton joukkoja pois Mannerheim-linjan hyökkäyksestä.

A ja B voi valita vain, jos on paikassa "Linja"

- A) Pidä asemasi
- B) Peräänny linjalta

C ja D voi valita vain, jos on paikassa "Mäki"

- C) Pidä asemasi ja viritä miinoja
- D) Lähde hyökkäämään ja murtamaan piiritystä



A) Kestävyys ☆ ja heitä noppaa

1-4: Hyökkäys murskaa linjanne ja joudutte pakenemaan. Nopeus +1 ☆, 2 haavaa

5-7: Pidätte asemanne, mutta ympärillänne linjat murtuvat. Rohkeus +1 ☆, Kestävyys +1 ☆

8+: Pidätte asemanne ja rohkaiset ympärillä oleviakin taistelemaan kovemmin.

+1Mitali 🏅, Rohkeus +1 ☆, Karismaattisuus +1 ☆

B) Peräänny linjalta

Nopeus +1 ☆, Rohkeus -1 ☆

C) Näppäryys ☆ ja heitä noppaa

1-4: Miinat on huonosti aseteltu ja vihollisen hyökkäys aiheuttaa paljon tappioita.

Näppäryys +1 ☆, 3 haavaa

5-7: Miinat on hyvin asetettu ja helpottavat taistelua. Torjutte viholliset.

Näppäryys +1 ☆, Älykkyyys +1 ☆

8+: Teet miinoista alueen, joka räjäyttää lumivyöryn vihollisten niskaan.

+1Mitali 🏅, Näppäryys +1 ☆ Älykkyyys +2 ☆

D) Rohkeus ☆ ja heitä noppaa

1-6: Rynnäköstä tulee verinen, mutta murratte piirityksen. Rohkeus +1 ☆, Kestävyys +1 ☆ 4 haavaa

7+: Rynnäkö onnistuu ja lyötte vihollisen hajalle.

+1Mitali 🏅, Tarkkaavaisuus +1 ☆ Rohkeus +2 ☆

4. JATKUU

Puna-armeija alkaa olla ylivoimainen. Näyttää siltä, että mikään ei sitä pysäytä. Pukitsanmäeltä ja Mannerheimlinjalta on peräännytty. JP 4 on sijoitettu pikaisesti puolustamaan Viipurin rannikkoa.

- A) Menet rannikkotykistöön (Vaatii: Älykkyys 3+ ☆)
- B) Menet ilmapuolustukseen (Vaatii: Tarkkaavaisuus 3+ ☆)
- C) Menet rannikon juoksuhautoihin



A) Älykkyys ☆ ja heitä noppaa

- 1-5: Talven pakkanen ja huono sää estävät raskaiden tykkien tehokkaan käytön.
Viholliset pääsevät asemiinne. 3 haavaa
- 6-8: Onnistutte osumaan useisiin panssarivaunuihin. Älykkyys+1 ☆, Tarkkaavaisuus +1 ☆
- 9+ Onnistutte ampumaan siten, että jää murtuu monin paikoin. Suuri osa hyökkääjistä uppoaa hyiseen veteen. +1Mitali 🏅

B) Tarkkaavaisuus ☆ ja heitä noppaa

- 1-5: Talven pakkanen ja huono sää estävät ilmatorjunnan tehokkaan käytön. Viholliset pommittavat asemianne. 2 haavaa
- 6-8: Onnistutte osumaan useisiin lentokoneisiin. Nopeus +1 ☆, Tarkkaavaisuus +1 ☆
- 9+ Onnistutte ampumaan useita pommikoneita alas. +1Mitali 🏅

C) Kestävyys ☆ ja heitä noppaa

- 1-4: Kovat taistelut rannikolla. 3 haavaa
- 5-7: Tykistö ja lentokoneet moukaroivat asemianne. 2 haavaa
- 8+: Toimit urhoollisesti puolustuksessa. +1Mitali 🏅

5. SOTIEN VÄLINEN AIKA

Rauha koittaa viimein. Pääset viimein lepoon, mutta sodan uhka leijuu yhä Suomen yllä. Armeijaa ei kotiuteta vaan koulutus jatkuu yhä.

Paranna 5 haavaa

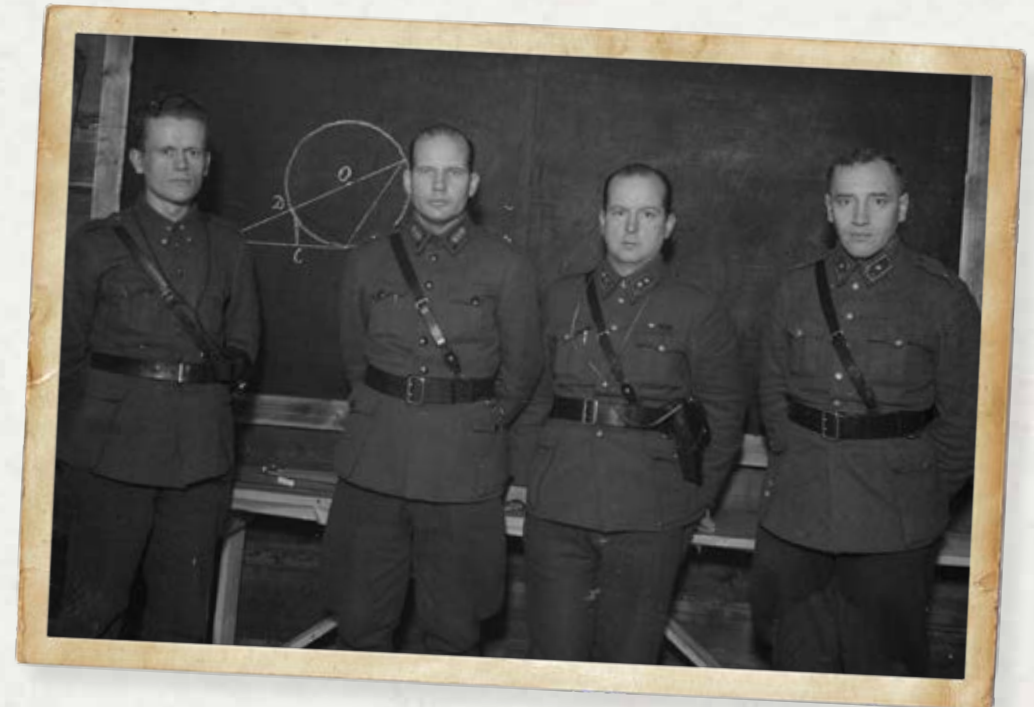
Jos sinulle jäi haavoja, +1 Kestävyys ☆

Jos kaaduit aiemmin, poikasi ottaa paikkasi armeijassa.

Kumita kaikki sotilasarvosi

Kumita 1 mitali 🏅 ja kumita 1 ☆ pois

- A) Kouluttaudut sotilaan taitoihin
- B) Pyrit upseerikouluun (Vaatii: ALLE 4 🏅)
- C) Jatkat upseerin opintoja (Vaatii: 4+ 🏅)
- D) Pyrit saamaan mitaleja suorituksistasi



A) Älykkyys ☆ ja heitä noppaa

(+2 nopanheittoon, jos vierustoverisi on luutnantti)

1-3: Väritä yksi ☆

4-8: Väritä kaksi ☆

9-10: Väritä kolme ☆

12+: Väritä neljä ☆

B) Älykkyys ☆ ja heitä noppaa

1-2: Et pääse upseerikouluun

3-6: +1 

7+: +2 

C) Älykkyys ☆ ja heitä noppaa

1-4: -1 

5-8: +1 

9+: +2 

D) Karismaattisuus ☆ ja heitä noppaa

1-3: -

4-6: +1Mitali

7+: +2Mitalia

6. JATKOSOTA ALKAA 1941

Jatkosotaan Suomi lähtee paremmin varustautuneena. Armeija on koulutettu ja hyvin aseistettu. JP 4 määrätään Joensuun kautta hyökkäämään Korpiselälle ja valtaamaan Kokkarin kylä.

- A) Hyökkäät jalkaväessä
- B) Rakennat räjähteitä ja ponttonisiltoja jokien ylitykseen
- C) Hoidat haavoittuneita
- D) Suunnittelet hyökkäystä



A) Älykkyys ☆ ja heitä noppaa

A) Tarkkaavaisuus ☆ ja Nopeus ☆ sekä heitä noppaa

(+1 jos olet kiväärimies)

1-7: Neuvostoliittolainen kk-pesäke laskettaa sarjan suuntaasi. 4 haavaa

8-11: Vyörytät juoksuhautaa ja joudut lähitaisteluun. Nopeus +1 ☆ 2 haavaa

12+: Ryhmänjohtajan kaaduttua otat ryhmän komentoosi ja ajatte vihollisen pakoon.

Karismaattisuus +1 ☆, Sotilasarvo +1 🏅

B) Älykkyys ☆ ja Näppäryys ☆ sekä heitä noppaa

(+1 jos olet pioneeri)

1-7: Ponttonisilta ei kestä ylittävien joukkojen painoa.

Älykkyys -1 ☆, Sotilasarvo -1 🏅 2 haavaa

8-11: Tuhoat kk-pesäkkeen tekemilläsi kasapanoksilla.

Näppäryys +1 ☆

12+: Erinomaista pioneerityötä.

Älykkyys +1 ☆, +1Mitali 🏅



C) Älykkyys ☆ ja Näppäryys ☆ sekä heitä noppaa

(+1 jos olet lääkintämies)

1-7: Kovia tappioita, etkä ehdi hoitamaan kaikkia. Henkisesti tämä oli ahdistavaa!

Rohkeus -1 ☆

8-10: Hyvää haavojen hoitamista.

Jos vierustoverisi kärsii haavoja tässä taistelussa,
puolita haavojen määrä (pyöristys alaspäin)

11+: Erinomaista haavojen hoitamista.

Jos vierustoverisi kärsii haavoja tässä taistelussa,
puolita haavojen määrä (pyöristys alaspäin)

Älykkyys +1 ☆ ja Näppäryys +1 ☆

D) Älykkyys ☆ ja Nopeus ☆ sekä heitä noppaa

(+1 jos olet luutnantti)

1-7: Huono suunnitelma

Älykkyys -1 ☆, Sotilararvo 🌀 -1

8-10: Hyvä suunnitelma

Vierustoverisi saa nopanheittoon +2,

Sotilararvo +1 🌀

VANHAN RAJAN YLITTÄMINEN

Osalle sotilaista talvisotaa edeltäneen rajan ylittäminen osoittautuu moraalisesti vaikeaksi. Osa on sitä mieltä, että sotia piti vain talvisodan rajoihin saakka. Osa on sitä mieltä, että sodanjohto on liian läheisissä väleissä Saksan kanssa ja rajojen ylittäminen tekee suomalaisista sodan "pahiksia". Useinmiten kuitenkin asiasta selvittiin ja valistusupseerit suostuttelivat sotilaita jatkamaan etenemistä.

Jos Rohkeus ☆ on 0-3, heitä noppaa.

Jos Rohkeus ☆ 4+, ei nopan heittoa.

- 1-2: Et suostu jatkamaan etenemistä. Joudut kenttäoikeuteen rangaistavaksi. Sanktioiden jälkeen palaat taistelemaan. -2 Mitali, Sotilasarvo 🌸 -1
- 3-5: Valistusupseerin puhuttelun jälkeen päätät jatkaa etenemistä.
Sinulta kuitenkin viedään yksi mitaleistasi niskoittelusta. -1 Mitali 🌸
- 6+: Löydät rohkeutesi ja vakuutat valistusupseerin siitä, että haluat jatkaa taistelemista. +1 Rohkeus ☆



SOTAORPO

Ollessasi partioimassa, kuulet lapsen itkua. Rinteen takaa löydät yksinäisen pienen lapsen, jolla on käsissään nukke. Nuken pää on vain muutaman langan varassa ja meinaa irrota muusta vartalosta. Päätät yrittää auttaa lasta korjaamalla nukken ja rauhoittelemalla.

Näppäryys ☆ ja Karismaattisuus ☆ sekä heitä noppaa

1-8: Yrität parhaasi mukaan rauhoitella lasta ja korjata nukkea. Ette kuitenkaan löydä yhteistä kieltä ja nukkenkin pää irtoaa. Lapsi lähtee itkien pakoon. Koitat saada lapsen kiinni, mutta tämä katoaa metsikköön. Tämä jää vaivaamaan sinua.

Karismaattisuus -1 ☆ TAI Näppäryys -1 ☆

-2 Mitali, Sotilasarvo  -1

9+: Onnistut rauhoittelemaan lasta ja saat nukkenkin korjattua. Lapsi halaa sinua ja hymyilee.

Lapsi viittilöi sinua seuraamaan itseään ja johdattaa sinut metsässä olevalle kätkölle.

Kätköstä löytyy ruokaa, lääkintätarvikkeita, aseita ja ammuksia. +1 ☆ ?

Paranna 2 haavaa

6. JATKUU

Kokkarin kylän valtaamisen jälkeen JP 4 suuntasi Tuuloksen joelle. JP 4 mukaan oli liittynyt myös panssarivaunuja tukemaan jalkaväen etenemistä. Neuvostoliitto halusi pitää asemansa joen tällä puolella ja onkin tärkeää ajaa Neuvostoliitto joen yli.

- A) Osallistut hyökkäykseen panssarivaunujen rinnalla.
- B) Lähdet osastoon, joka yrittää kiertää vihollisen asemat ja iskeä selustaan.



A) Kestävyys ☆ ja Nopeus ☆ sekä heitä noppaa

(+1 jos olet kiväärimies)

1-7: Haavoitut hyökkäyksessä vihollisten aseisiin. 3 haavaa

8-11: Etenet panssarivaunujen suojissa vihollisen aseisiin ja valtaatte ne onnistuneesti. +1 ☆? 1 haava

12+: Jatkatte hyökkäystä murtaen vihollisten moraalin ja vallaten suuren määrän ammuksia ja polttoainetta. Sotilasarvo +1 , +1Mitali

B) Älykkyys ☆ ja Nopeus ☆ sekä heitä noppaa

1-8: Joudutte koviin taisteluihin ilman panssarivaunujen tai tykkien tukea.
5 haavaa TAI 3 haavaa, jos vierustoverisi on lääkintämies

9-12: Onnistutte kiertämään vihollisen asemat ja yllätätte viholliset. +2 ☆?

13+: Saatte valtavan määrä vankeja, joista teille sataa mitaleja.
Sotilasarvo +1 , +3Mitali 

7. ASEMASOTAVAIHE 1942-1943

JP 4 onnistui ajamaan Neuvostoliiton Tuuloksen joen toiselle puolelle. Jatkosota muuttui asemasodaksi, jossa Suomi ja Neuvostoliitto odottivat, miten sota Saksan ja Neuvostoliiton välillä ratkeaisi.

Paranna 5 haavaa

- A) Päättät tehdä puhdetöitä
- B) Harjoittelet juoksemista
- C) Laulat korsussa



A) Näppäryys ☆ ja heitä noppaa

1-5: Leikkaat puukolla sormiisi syvät haavat. 1 haava

6-7: Teet näppärän puulusikan. Näppäryys +1 ☆

8+: Teet hienon puukarhun. Karismaattisuus +1 ☆

B) Nopeus ☆ ja heitä noppaa

1-4: Juokseminen rasittaa niveliäsi ja alat ontumaan. Nopeus -1 ☆

5-8: Kuntosi paranee ja sinusta tulee nopeampi. Nopeus +1 ☆

9+: Onnistut saavuttamaan armeijakunnan parhaan tuloksen juoksutestissä ja saat mitalin.
+1Mitali 🏅

C) Karismaattisuus ☆ ja heitä noppaa

1-4: Rääkymisesi saa erään sotilaan lyömään sinua turpaan, jotta hiljentyisit.
2 haavaa

5-9: Viihdytät tovereitasi lauluillasi.
Karismaattisuus +1 ☆

10+: Osoitat nokkeluutesi sanoituksissasi.
Karismaattisuus +1 ☆ ja Älykkyys +1 ☆

KOTILOMAT

Pääset asemasotavaiheen aikana käymään kotona lomilla. Osallistut ylioppilaskirjoituksiin, tapaat kotona perhettäsi ja joudut kaupungin pommituksessa hakeutumaan suojaan.

Heitä noppaa

1: Ilmapommi osuu kohdallesi. 2 haavaa Heitä noppaa uudestaan

2: Autat ihmisiä ulos palavasta talosta.

Rohkeus +1 ☆

3: Korjaat kotipuolella rikkinäisiä vaatteita.

Näppäryys +1 ☆

4: Sinua haastatellaan radioon

kokemuksistasi rintamalla.

Karismaattisuus +1 ☆

5: Suoriudut hyvin ylioppilaskirjoituksista.

Älykkyys +1 ☆

6: Lepäilet, saunot ja syöt hyvin kotopuolella.

+1 ☆?

Paranna 3 haavaa



PARTISAANI-ISKU KOMENTOPAIKALLE

Jos sotilasarvosi on 3+ , tämä koskee sinua,
jos sotilasarvosi on 2 tai alle, ei vaikutusta sinulle

Astellessasi yöllä komentoteltalle, huomaat oudon möykyn teltan sivulla. Lyhdylläsi valaiset möykkyä tarkemmin ja tajuat, että siihen on tuotu pommi. Alat kiireen vilkkaan pohtimaan, mitä pommille voi tehdä ja tulet tulokseen, että pommi täytyy saada pois komentopaikalta. Samalla komentopaikan ympärillä alkaa tulitus ja tajuat, että teidän kimppuunne hyökätään. Päättät kuitenkin keskittyä pommiin.

Näppäryys ☆, **Älykkyys** ☆ ja **Nopeus** ☆ sekä **heitä noppaa**

(+3 nopan heittoon, jos olet pioneeri)

1-12: Pommi räjähtää kun käsittelet sitä. 6 haavaa

13-20: Pommi räjähtää kun olet saanut sen kauemmaksi teltasta, mutta haavoitut samalla.

3 haavaa

21+: Onnistut viemään pommin pois komentopaikalta ja purkamaan sen.

Sotilasarvo +1 ☆, +3Mitali 

8. 1944 ROKKALANJOEN TAISTELU

Neuvostoliitto on aloittanut suurhyökkäyksensä ja JP 4 on joutunut taistellen perääntymään. Rokkalanjoki on valittu paikaksi, jossa vihollinen pysäytetään. Upseerit valitsevat ja laativat suunnitelman, joka toteutetaan.

- A) Kaivetaan puolustusasemat joen taakse ja torjutaan hyökkäys siellä. (Vaatii: 4+ )
- B) Annetaan vihollisen tulla osittain joen yli ja väijytetään vihollinen. (Vaatii: 4+ )
- C) Tottelet annettuja käskyjä.

- A) Kaivetaan puolustusasemat joen taakse ja torjutaan hyökkäys siellä.
- B) Annetaan vihollisen tulla osittain joen yli ja väijytetään vihollinen.
- C) Ei seurauksia.

Valitaan se suunnitelma, jota valittiin enemmän vaihtoehtoista A) ja B)

Seuraava sivu on Puolustuslinja-vaihtoehto eli

siirry siihen, jos vaihtoehtoa A) valittiin eniten

Jos vaihtoehtoa B) valittiin eniten, siirry suoraan sivulle 47, jonka otsikko on: " 8. jatkuu, väijytys-vaihtoehto"

8. JATKUU, PUOLUSTUSLINJA-VAIHTOEHTO

JP 4 valmistelee puolustusasemat Rokkalanjoen taakse. Juoksuhautoja kaivetaan ja konekivääripesäkkeitä sekä panssarintorjunta-asemia rakennetaan. Kiire on kuitenkin kova ja työtä on paljon tehtävänä, ennen kuin vihollinen hyökkää. Tykistön keskitykset ja vihollisten ilmaiskut häiritsevät työskentelyä jatkuvasti.

- A) Kaivat juoksuhautoja
- B) Rakennat asemia
- C) Toimit ilmatorjunnassa

A) Kestävyys ☆ ja Nopeus ☆ sekä heitä noppaa

1-8: Vihollisen tulitoiminta osuu juoksuhautaasi.

4 haavaa TAI 2 haavaa, jos vierustoverisi on lääkintämies

9-13: Onnistut kaivamaan juoksuhaudan ja otat paikkasi asemassa.

+1 Kestävyys ☆

14+: Saat juoksuhaudan rakennettua ja ehdit vielä parantelemaan haavojasi.

+1 Kestävyys ☆

Paranna 3 haavaa



B) Älykkyys ☆ ja Kestävyys ☆ sekä heitä noppaa

(+2 jos olet pioneeri)

1-9: Vihollisen tuli tuhoaa asemanna ja haavoitut.

5 haavaa TAI 3 haavaa, jos vierustoverisi on lääkintämies

10-13: Onnistutte rakentamaan puisia konekivääripesäkkeitä. +1 Älykkyys ☆

14+: Onnistutte rakentamaan konekivääripesäkkeitä sekä valmistelemaan panssarintorjunta-asemia.

+1 Älykkyys ☆

+2 seuraavaan heittoosi (kirjoita ylös)

C) Tarkkaavaisuus ☆ ja Nopeus ☆ sekä heitä noppaa

1-8: Ilmantorjuntatykkinne kimppuun iskee pommikone ja pommit osuvat maaliinsa.

5 haavaa TAI 2 haavaa, jos vierustoverisi on lääkintämies

-1 nopan heittoon vierustovereillesi

9-12: Onnistutte torjumaan useita ilmaiskuja.

+1 ☆?

+1 nopan heittoon vierustovereillesi

13+: Onnistutte tuhoamaan useita maataistelukoneita.

+1Mitali 🏅

+2 nopan heittoon vierustovereillesi

8. PUOLUSTUSLINJA

Viholliset koittavat ylittää Rokkalanjoen. Olette asemissanne valmiina puolustamaan etulinjaa. Vihollisen tykistö ja lentokoneet moukaroivat juoksuhautojanne. Panssarivaunut tulittavat joen toiselta puolelta. Syöksyveneillä tulee joukkoja joen yli ja pioneerit rakentavat ponttoni-siltoja. Vihollisia tuntuu olevan liikaa!

A) Taistelet linjassa

B) Pakenet



A) Kestävyys ☆ ja Tarkkaavaisuus ☆ sekä heitä noppaa

(+1, jos olet kiväärimies)

1-9: Haavoitut vakavasti. 4 haavaa TAI 2 haavaa, jos vierustoverisi on lääkintämies

10-14: Onnistutte torjumaan vihollisen hyökkäyksen.

1 haava

+1 ☆?

15+: Onnistutte murskaamaan vihollisen hyökkäyksen ja aiheutatte raskaita tappioita.

+1 ☆

+1 Mitali 

B) Nopeus ☆ ja Kestävyys ☆ sekä heitä noppaa

1-8: Pakosi huomataan ja sinut teloitetaan esimerkiksi muille.

Kuolit

9+ Pakenet turvaan takalinjoille ja esiinnyt loukkaantuneena.

Paranna 4 haavaa

-1 Rohkeus ☆

Tämän jälkeen siirry sivulle 50 (ILMAPOMMITUS JUNAKULJETUKSESSA).

8. JATKUU, VÄIJYTYS-VAIHTOEHTO

JP 4 valmistelee puolustusasemat Rokkalanjoen taakse. Joen rantaan kaivetaan räjähteitä ja metsään tehdään piiloutumista varten asemia. Suunnitelma on uhkarohkea, koska vihollisen annetaan ylittää joki rauhassa ja vihollisen kimppuun hyökätään vasta sen tultua yli.

A) Kaivat räjähteitä

B) Valmistelet väijytystä metsässä (Vaatii +3 🏆)



A) Älykkyys ☆ ja Kestävyys ☆ sekä heitä noppaa

(+2 jos olet pioneeri)

1-8: Räjähdeiden kaivaminen ei onnistu, viholliset tulittavat rantaa raskaasti.

4 haavaa TAI 2 haavaa, jos vierustoverisi on lääkintämies

9-13: Onnistutte kaivamaan räjähteet valmiiksi räjäyttämistä varten

+1 Älykkyys ☆

14+: Onnistutte kaivamaan räjähteet valmiiksi sekä tekemään metsään ansalankoja.

+1 Älykkyys ☆

+2 omaan ja vierustovereiden seuraavaan heittoon

B) Karismaattisuus ☆ ja Rohkeus ☆ sekä heitä noppaa

(+2 jos olet luutnantti)

1-9: Valmistelemanne väijytysasemat ovat huonot, mutta parempia ette löydä.

-2 omaan ja vierustovereiden seuraavaan heittoon

10-14: Löydätte kohtuulliset piilopaikat väijytystä varten.

+1 omaan ja vierustovereiden seuraavaan heittoon

15+: Valmistelite erinomaiset asemat väijytystä varten.

+1 Älykkyys ☆

+3 omaan ja vierustovereiden seuraavaan heittoon

8. VÄLJYTYS

Viholliset ylittävät Rokkalanjoen. Olette asemissanne valmiina odottamassa, että Neuvostoliiton sotilaat pääsevät teidän puolellenne jokea. Tykistö moukaroï rantaa ja syöksyveneistä tulee jatkuvana virtana jalkaväkeä. Rannalta joukot etenevät metsään, jossa JP 4 odottaa piilossa...

A) Avaat tulen

B) Pakenet



A) Kestävyys ☆ ja Tarkkaavaisuus ☆ sekä heitä noppaa

(+1, jos olet kiväärimies)

1-10: Haavoitut vakavasti, mutta onnistut.

5 haavaa TAI 3 haavaa, jos vierustoverisi on lääkintämies

+1Mitali 

11-15: Onnistutte väijytyksessä ja aiheutatte kovia tappioita.

1 haava

+1 ☆?

+1Mitali 

16+: Onnistutte murskaamaan vihollisen hyökkäyksen ja aiheutatte raskaita tappioita.

+1 ☆

+3Mitali 

B) Nopeus ☆ ja Kestävyys ☆ sekä heitä noppaa

1-8: Pakosi huomataan ja sinut teloitetaan esimerkiksi muille.

Kuolit

9+: Pakenet turvaan takalinjoille ja esiinnyt loukkaantuneena.

Paranna 3 haavaa

-2 Rohkeus ☆

ILMAPOMMITUS JUNAKULJETUKSESSA

Olette junassa matkalla kohti Viipuria. Junavaunujen päällä olevat ilmatorjuntakonekiväärin alkavat säksättää ja pommeja putoilee junan ympärille. Voit vain toivoa parasta ja koittaa ottaa junavaunussa mahdollisimman turvallisen paikan.

Älykkyys ☆ ja Näppäryys ☆ sekä heitä noppaa

1-6: 4 haavaa TAI 2 haavaa, jos sinä itse tai vierustoverisi on lääkintämies

7-9: 3 haavaa TAI 1 haavaa, jos sinä itse tai vierustoverisi on lääkintämies

10-12: 2 haavaa TAI 0 haava, jos sinä itse tai vierustoverisi on lääkintämies

13+: Säilyt haavoittumattomana



9. TALI-IHANTALA

Rokkalanjoen taistelu päättyi lopulta JP 4:n perääntymiseen. Molemmat puolet kärsivät raskaita tappioita. Tali-Ihantalan alueella on alkanut suuri taistelu tärkeästä tienhaarasta, josta tie johtaa kohti Helsinkiä. Tämä on taistelu, jota ei ole varaa hävitä. JP 4 saapuu lopulta Tali-Ihantalan alueella ja komennetaan ottamaan asemat suuren pellon laidalta metsän siimeksestä. Kahden pellon välissä on suurehko tie, jota pitkin Neuvostoliitto todennäköisesti yrittää murtautua linjojen läpi.

- A) Osallistut taistelusuunnitelman tekemiseen
(Vaatii +4 🏆)
- B) Saat hoitoa sotasairaalassa
- C) Huollat varusteesi ja aseesi



A) Karismaattisuus ☆ ja Älykkyys ☆ sekä heitä noppaa

(+1 jos olet luutnantti)

1-10: Suunnitelmana on puolustaa aluetta syvällä metsässä.

-2 omaan ja vierustovereiden seuraavaan heittoon

11-14: Valmistaudutte tulittamaan tiellä eteneviä vihollisia.

+1 omaan ja vierustovereiden seuraavaan heittoon

15+: Valmistelette erinomaisen suunnitelman, jossa miinoitatte tien ja valmistaudutte hyökkäämään pysähtyneen vihollisen kimppuun.

+1 Rohkeus ☆

+2 omaan ja vierustovereiden seuraavaan heittoon

B) Paranna 3 haavaa tai 6 haavaa jos olet lääkintämies

C) Näppäryys ☆ ja Älykkyys ☆ sekä heitä noppaa

1-8: Aseesi alkaa jumittamaan huoltotoimenpiteittesi jälkeen.

-2 kaikkiin loppuihin nopanheittoihin

9-12: Saat aseesi huollettua. Ei vaikutusta

13-16: Saat huollettua aseesi hyvin. +1 kaikkiin loppuihin nopanheittoihin

17+: Saa aseesi huollettua erinomaisesti. +2 kaikkiin loppuihin nopanheittoihin

KIRJE KOTOA

Rintamalle pyrittiin toimittamaan postia kuten kirjeitä ja paketteja kotirintamalta. Tämä kohotti taistelutahtoa sotilaiden parissa.

Heitä noppaa

- 1: Huonoja uutisia kotoa
Rohkeus -1 ☆
- 2: Hyviä uutisia kotoa
Rohkeus +1 ☆
- 3: Saat paketissa monitoimityökalun
Näppäryys +1 ☆
- 4: Sinusta on tehty lehteen juttu
Karismaattisuus +1 ☆
- 5: Saat tiedon, että olet saanut opiskelupaikan yliopistosta
Älykkyys +1 ☆
- 6: Saat ensiaputarvikkeita
Paranna 3 haavaa

9. JATKUU

Neuvostoliiton panssarivaunut etenevät pelloilla ja rynnäkköpanssarivaunut tietä pitkin. Jalkaväkeä tulee panssarivaunujen perässä. Molemmiin puolin tykistö moukaroit aluetta. H-Hetki koittaa ja joukkojen johtaja käskee JP 4:n hyökkäämään. Miinat räjähtelevät ja panssarivaunuja pysähtyy. Jalkaväki suojautuu vaunujen taakse ja avaa tulen teitä kohti.

- A) Pyrit etenemään suojassa ja hitaasti
- B) Pyrit etenemään mahdollisimman nopeasti lähemmäksi vihollisia



A) Tarkkaavaisuus ☆ ja Näppäryys ☆ sekä heitä noppaa

1-8: Panssarivaunun kranaatti räjähtää kohdallasi.

3 haavaa TAI 1 haava, jos vierustoverisi on lääkintämies

9-14: Onnistut ampumaa useita vihollisia, mutta saat myös haavoja kranaatin räjähdyksestä.

Tarkkaavaisuus +1 ☆ 1 haava

15+: Onnistut tuhoamaan panssarivaunun kasapanoksella.

+1Mitali 

B) Nopeus ☆ ja Rohkeus ☆ sekä heitä noppaa

1-10: Rynnistät rynnäkköön pellon poikki. Kovekiväärin sarja osuu kuitenkin kohdallesi.

5 haavaa TAI 3 haavaa, jos vierustoverisi on lääkintämies

11-15: Rynnäkössä pääset lähelle vihollisia ja onnistut kranaatilla tappamaan useita.

Saat kuitenkin myös osumaa itseesi vihollisten laukauksista.

+1Mitali 

2 haavaa

16+: Onnistutte tuhoamaan vihollisten hyökkäävät joukot

ja ne lähtevät perääntymään.

Rohkeus +1 ☆

+2Mitali 

9. JATKUU

Neuvostoliitto yrittää raivokkaasti läpi Tali-Ihantalan alueella. Massiivinen pommitus ilmasta ja tykistöllä. Valtavat räjähdykset vavisuttavat maata ja aurinkoa ei näy pölyn ja savun takaa. Pommeja räjähtelee ympärilläsi ja voit vain toivoa parasta poterossasi...



Kestävyys ☆ ja Rohkeus ☆ sekä heitä noppaa

1-7: 4 haavaa TAI 2 haavaa, jos vierustoverisi on lääkintämies

8-10: 2 haavaa TAI 1 haavaa, jos vierustoverisi on
lääkintämies

11-13: 1 haavaa TAI 0 haava, jos vierustoverisi on
lääkintämies

14+: Säilyt haavoittumattomana



9. JATKU

- Ensimmäinen joukkue lähetetään tiedustelemaan vihollisten asemia. Tavoitteena on löytää vihollisten joukot ja lähettää radiolla tietoa tykistölle, jotta viholliset saadaan tuhottua jo ennen uutta hyökkäystä.
- Toinen joukkue pyrkii tuhoamaan tärkeän sillan Talin alueelta ja siten hidastamaan vihollisten hyökkäyksiä.

- A) Lähdet ensimmäisen joukkueen matkaan
- B) Lähdet toisen joukkueen matkaan



A) Rohkeus ☆ ja Nopeus ☆ sekä heitä noppaa

(+1 nopan heittoon, jos vierustoverisi Karismaattisuus ☆ on 4+)

1-12: Vihollisen sotilaat huomaavat sinut ja avaavat tulen sinua kohti.

4 haavaa TAI 2 haavaa, jos vierustoverisi on lääkintämies

13-14: Yrität päästä radion luokse, mutta panssarivaunun konekivääri tuhoaa radion ja osuu myös sinuun. 2 haavaa TAI 1 haava, jos vierustoverisi on lääkintämies

15-18: Tulitus on kovaa, mutta saat lähetettyä radiolla viestin eteenpäin.

Hetken päästä tykistökeskitys moukaroii vihollisen joukkoja. +1Mitali 

19+: Näet, kuinka vihollisen asemat räjähtävät ilmaan. Panssarivaunut muuttuvat tulipalloiksi ja kiviä sataa taivaalta. Yksi kivistä osuu sinuunkin. +3Mitali  1 haava

B) Kestävyys ☆ ja Näppäryys ☆ sekä heitä noppaa

(+1 nopan heittoon, jos vierustoverisi Karismaattisuus ☆ on 4+, jos olet pioneeri, +1 nopan heittoon)

1-12: Vihollinen on linnoittautunut sillan molemmin puolin. Hyökkäyksestä tulee verilöyly.

5 haavaa TAI 3 haavaa, jos vierustoverisi on lääkintämies

13-16: Taistelette tienne sillalle. Sillalla sinuun kuitenkin osuu ja tuiskahdat jokeen.

3 haavaa TAI 1 haava, jos vierustoverisi on lääkintämies

17+ : Saat räjähteet asetettua paikoilleen. Hetkeä myöhemmin silta lentää ilmaan.

+2Mitali 

1944 SODAN LOPPU

- Tali-Ihantalan suurtaistelun myötä taistelut siirtyvät toisille alueille. JP4 saa viimein levähtää. Pieniä kahakoita käydään, kunnes tieto aselevosta saapuu JP4:llekin. Kaikkien sota ei kuitenkaan tähän pääty vaan monet nuoret joutuvat vielä Lapin sotaan. Mutta se on toinen tarina
- Selviytyneille jaetaan mitalit urheudesta kovissa taisteluissa

- **Jos Karismaattisuus** ☆ on 0-2

+1Mitali 🏅

- **Jos Karismaattisuus** ☆ on 3-4

+2Mitali 🏅

- **Jos Karismaattisuus** ☆ on 5-6

+3Mitali 🏅



1944

- JP 4:n riveistä moni on jäänyt tantereelle kaatuneena. Osa on rivissä loukkaantuneena. Osan ajatukset ovat yhä taisteluissa. Toiset ajattelevan kotiin pääsemistä. Valitettavasti osa saapui kotiin arkussa sankarivainajana.



Peli päättyy tähän, voit vertailla kaverin kanssa,
miten meni ja montako mitalia tuli saatua ansioista.