

## RETTELSE

Selvom vi burde vide bedre, er der indsneget sig et par fejl og mangler i den første udgave af Urgent Watch:

Vi fatter ikke hvordan det er sket, men der mangler det stort set vigtigste stykke udstyr spillerne kan få deres fingre i (Teorien er at det er endt uden for siden i bunden af en tekstframe):

## SPECIELT UDSYR

**Trimble FlightMate GPS [Global Positioning System] terminal Civil model.** Håndholdt navigationshjælpemiddel, der benytter sig af satellitter til at fastslå sin position, med ned til 1 meters nøjagtighed. Det digitale readout angiver længde- og breddegrads koordinater, samt højde over havoverfladen. Terminalen kan gemme op til 24 waypoints, samt angive retning og afstand til et givent waypoint, så den kan bruges til at planlægge rejseruten. Batterilevetid: 20 timer

2lbs.

Løsningen er den at spillerne får udleveret to eksemplarer af Flight Mate'en udleveret under briefing. (Der var under Desert Shield og Desert Storm så akut mangel på GPS terminaler at der blev indkøbt civile modeller. Ikke desto mindre var der stadig så få terminaler til rådighed at de kun blev udleveret på kompagni-niveau til kommandøren og næstkommanderende) Så de to eksemplarer spillerne får er de eneste der er at få fat på i mellemøsten.

(Klip data'ene for GPS'en ud og giv den til spillerne under briefing)

## MINEFELTER

Med hensyn til de minefelter, der er anbragt rundt om KL330-5A, så er det meningen at de ikke skal være synlige på spillernes kort. Normalt ville det ikke være til at spotte miner uden at bruge en minesøger, men spillerne skulle gerne have en chance for at se minerne, hvis de begiver sig ind i minefeltet. Når miner har været gravet ned i længere tid, har jorden over dem en tendens til at synke sammen, hvilket giver en serie af små depressioner i overfladen som man kan spotte på -4 til skill (husk modifiers for afstand).

Hvis spillerne kommer kørende er rullet på -6 (på grund af rystelserne) plus modifiers for hastighed

Alternativt vil en rul mod tactics på -2 afsløre at det er normalt for Irakerne at lægge miner rundt om vigtige installationer

Igen er pointen at spillerne gerne skulle have en reel chance for at opdage faren før de er midt i det. Du kan eventuelt lade en spiller træde på en mine der så ikke fungerer (tæmdsatsen er rustet fast).

### Panserminer

For at en spiller skal udløse en pansermine, er man stort set nødt til at hoppe op og ned på den. En spiller der er i løb og træder på en pansermine, vil udløse den på 7 eller under, hvis encumbrance er under medium, og på 10 eller under hvis encumbrance er medium eller over

