

OPERATION SQUAD

ERRATA GRUNDREGELWERK 1.0 (Oktober 2024)

REFERENZBOGEN

NAHKAMPF

Ersetze „Modifikationen feuerndes Modell“ durch „Modifikationen angreifendes Modell“

STRATEGIEWURF, TAPFERKEITSTEST, RAMMTEST

Ersetze <11 durch >11. Wie in den Regeln erklärt, muss das Ergebnis 11 oder mehr sein.

SCHWERER FAHRZEUGSCHADEN

Ersetze „15-16 Besatzungsmitglied angeschlagen“ sowie „17+ Besatzungsmitglied außer Gefecht“ durch „15-16 Besatzungsmitglied außer Gefecht“ sowie „17+ Volltreffer!“

REGELBUCH

Seite 14

MORALTEST - „BREAKPOINT“ (Klarstellung)

Nachdem der Breakpoint das erste mal erreicht wurde und alle Moraltests durchgeführt wurden, ermittelst du den neuen Breakpoint für die verbleibenden Einheiten gemäß Tabelle.

Beispiel: Eine Gruppe aus zehn Einheiten hat einen Breakpoint von 4. Nach Erreichen des Breakpoints und abhandeln der Moral verbleiben nur noch fünf Einheiten im Spiel.

Der zweite Breakpoint ist für deine Gruppe nun schon bei 2!

Seite 17

DIE AUFSTELLUNG

Optional: Du kannst dich dafür entscheiden, dass deine Einheiten das Spiel in der 1. Runde *verborgen* beginnen. Platziere einen *Verborgen* Marker an den entsprechenden Modellen.

Seite 20

VORSICHTIG BEWEGEN

Änderung 2. Satz

Wenn sich ein Modell vorsichtig bewegt und in Deckung ist, erhält es automatisch einen *Verborgen* Marker.

Seite 41

UNTERDRÜCKUNGSGRANATEN

Damit dein Modell eine Unterdrückungsgranate in ein Gebäude werfen kann (z. B. durch ein Fenster oder die Tür), muss es sich im Kontakt mit dem Gebäude befinden. Dadurch wird die Mindestreichweite von Granaten ignoriert und der Einsatz dieser Regel aus größeren Distanzen wird verhindert.

Seite 66

DREHUNG VON FAHRZEUGEN

Ergänzung: Drehung von Halbkettenfahrzeugen

Beispiel:



Seite 71

Das Feuern – Die Sichtlinie

Ersetze „Fahrzeuge haben eine 360° Sichtlinie“ durch „Fahrzeuge haben einen 360° Sichtbereich“

Seite 78

BESATZUNGSMITGLIED AUßER GEFECHT

Ersetze „Ein Besatzungsmitglied und 1W3 Modelle sind angeschlagen“ durch „Ein Besatzungsmitglied ist außer Gefecht und 1 W3 Besatzungsmitglieder sind angeschlagen“

Seite 113

VEREINIGTE STAATEN RANGER

Ersetze

„Der Ranger ersetzt Garand M1 Gewehr durch M7 Granatwerfer (max. 1 Modell)“
durch

„Der Ranger ergänzt Garand M1 Gewehr mit M7 Granatwerfer (max. 1 Modell)“

Seite 144-147

ALLE WAFFENTABELLEN

Der Eintrag „*für diese Waffe gilt die extreme Reichweite >60-160cm“ gilt für jede Waffe mit einem „*“, unabhängig ob das „*“ bei Infanterie/ungepanzertes Fahrzeug/gepanzertes Fahrzeug ist.

Seite 146

WAFFENTABELLE DEUTSCHLAND

Ersetze bei „Panzerabwehrgranate 4/3/-“
durch „Panzerabwehrgranate 4/3/4“

Seite 147

WAFFENTABELLE SOWJETUNION

Ersetze bei „RGD Granate 3/2/-“ durch „RGD Granate 3/2/4“

Seite 155

SANITÄTER

Optional: Zu den im Grundregelwerk befindlichen Regeln für Sanitäter kannst du auch die optionale Regel „Genfer Konventionen“ nutzen:

Laut den „Genfer Konventionen“ darf nicht auf Sanitäter gefeuert werden. Ebenso dürfen diese nicht als „Schutzschild“ für andere militärische Einheiten missbraucht werden.

Du kannst dich jedoch bewusst gegen das Verbot entscheiden, dein Gegenspieler erhält dafür jedoch sofort einen Siegpunkt.

Möchte sich ein Sanitäter selbst heilen, darf er als einzige Einheit seinen taktischen Wert hinzuziehen.