



Field of Glory FAQ (Häufig gestellte Fragen)

Wenn ihr auf irgendein Problem mit den Regeln stoßt, schreibt einfach eine Frage in das Field of Glory Forum (es gibt dort auch ein deutschsprachiges Unterforum). Wir bemühen uns eure Fragen so rasch wie möglich zu beantworten. Unser Ziel war es, eine möglichst gradlinige und einfache Sprache für die Regeln zu verwenden, um diese so unkompliziert und zweifelsfrei wie möglich zu formulieren. Dessen ungeachtet wird es beim Spielen immer zu unvorhergesehenen Situationen kommen. Daher werden wir, wo nötig, in dem FAQ auf unserer Webseite, zusätzliche Erläuterungen und Klarstellungen für euch bereitstellen.

1. VERWENDEN VON FÜR ANDERE REGELSYSTEM BASIERTEN ODER VON GROSSEN FIGUREN

Solange die richtigen Basenbreiten eingehalten werden, ist das Verwenden von Figuren die eigentlich für andere Regelsysteme basiert sind relativ unproblematisch.

Veränderungen, um den Anforderungen von Field of Glory zu entsprechen, können unter Umständen etwas Einfallsreichtum erfordern, z. B.:

- Einzelne basierte Figuren können mit (wieder abziehbaren) Doppelklebeband auf Unterlegbasen mit den richtigen Abmessungen befestigt werden (sind die Figuren magnetbasiert eignet sich auch Stahlfolie, magnetisches 'Papier', u.ä.).
- Wenn die Figuren, bzw. deren Basierung, es nicht zulässt, die von Field of Glory geforderte Anzahl von Figuren auf der entsprechenden Frontbreite unterzubringen, können auch weniger Figuren verwendet werden (man sollte aber seinen Gegner darauf hinweisen und ggf. während des Spiels daran erinnern).
- Die Basentiefe kann größer gewählt werden als angegeben, wenn die Figuren oder ihre Basierung auf Basen der normalen Tiefe nicht passen.
- Bei einigen für andere Systeme gedachten Basen kann es nötig sein die Basen nebeneinander aufzustellen aber zu behandeln als stünden sie hintereinander.
- Ähnlich den hier von uns gemachten Vorschlägen kann man sicherlich mit einer ganzen Reihe weiterer einstweiliger Kompromisse aufwarten. Grundsätzlich kann man festhalten, solange beide Spieler die gleiche Basierung verwenden und bei dieser alle Basen die gleiche Frontbreite aufweisen, kann man damit FoG Spielen.

2. GELÄNDE PLATZIEREN

Kann ich erst auswürfeln, wo eine Geländeteil platziert werden muss, bevor ich mich entscheide, welches Geländeteil ich legen will?

Nein, du musst erst das Geländeteil auswählen und dann für seine Platzierung würfeln.

Was geschieht wenn für das Geländeteil am erwürfelten Ort kein Platz mehr ist?

Das Geländeteil ist verloren (wird nicht gelegt).

3. AUFSTELLEN

i) VERBÜNDETE BEFEHLSHABER

Muss ein verbündeter Befehlshaber zusammen mit seinen Truppen aufgestellt bzw. müssen alle verbündeten Truppen zusammen aufgestellt werden?

Nein. Es ist euch überlassen, wo ihre eure Truppen und Befehlshaber aufstellt. Es ist allerdings meist historischer und unter den Regeln auch effektiver verbündete Kontingente und ihre Befehlshaber zusammenzuhalten.





4. ANGRIFFSPHASE

i) ANGRIFFSRICHTUNG

Muss ich meine Angriffsrichtung bereits während der Attackenerklärung definieren?

Normalerweise ist das nicht notwendig. Es kann jedoch notwendig werden, um festzustellen, ob die Angreifer, die Abfangzone von gegnerischen Einheiten passieren, die einen abfangenden Gegenangriff unternehmen könnten. Sind solche gegnerischen Kampfverbände in der Nähe, muss daher die Angriffsrichtung bereits bei der Attackenerklärung definiert werden.

ii) SCHOCKTRUPPEN DIE TESTEN UM NICHT OHNE BEFEHL ZU ATTACKIEREN

Müssen Schocktruppen testen, um einen Angriff auf Gegner zu vermeiden, die sich zwar außerhalb ihrer normalen Angriffsreichweite, aber innerhalb ihrer Angriffsreichweite + 2 BE, befinden?

Nein. (Der Absatz in Klammern auf Seite 58 bezieht sich ausschließlich auf Situationen, in welchen der Zwang zu testen entfällt.)

Müssen Schocktruppen (selbst wenn beritten) testen, um einen Angriff auf Truppen hinter tragbaren Hindernissen zu vermeiden?

Ja.

iii) ANGRIFFE DIE EINE SEITENKANTE EINER GEGNERISCHEN BASIS TREFFEN ABER NICHT ALS EIN LEGALER FLANKENANGRIFF ZÄHLEN.

Welche VP gelten?

Es gelten die normalen VP als ob der Angriff die Frontkante getroffen hätte. Wird z.B. eine Basis aus der dritten Reihe einer vier Reihen tiefe Pike so kontaktiert, kämpfen die Pikeniere mit ihren normalen VP für drei Reihen tiefe Pike und dem Bonus für eine vierte Reihe Pikeniere.

Welche gegnerischen Reihen dürfen auf diese Weise nicht kontaktiert werden, wenn sich die Frontreihe bereits im Nahkampf befindet?

Die ersten beiden Reihen.

iv) ABFANGENDE GEGENANGRIFFE

Darf ein abfangender Gegenangriff einen Schwenk beinhalten?

Nur wenn der abfangende Kampfverband andernfalls selber in der Flanke getroffen würde.

Wann drängt ein abfangender Kampfverband vorwärts?

Angriffe werden erklärt, abfangende Gegenangriffe sind Reaktion auf solche Angriffe.

Wenn der abfangende Kampfverband (mehr oder minder) von vorne kommt, greifen die beiden Kampfverbände sich in der Realität gleichzeitig an. Um das Spiel nicht unnötig zu komplizieren, wird der abfangende Gegenangriff jedoch zuerst gesetzt, sodass er in der Angriffsbahn der eigentlichen Angreifer steht. Danach werden die Angreifer in den Kontakt bewegt. Die Abfänger stellen also keinen Kontakt her und drängen daher auch nicht vorwärts. Die eigentlichen Angreifer drängen wie üblich vorwärts.





Zählt der abfangender Gegenangriff hingegen als legale Flanken- oder Rückenattacke ändert dies die Situation. Der Angriff des eigentlichen Angreifers findet nicht statt und der abfangende Kampfverband stellt nun als Angreifer den Kontakt her. In diesem Fall drängt der abfangende Kampfverband vorwärts.

Was geschieht, wenn angreifende Plänkler ihrerseits von nicht-Plänklern abgefangen werden, dürfen sie ausweichen?

Ein abfangender Gegenangriff oder ein Ausweichzug sind Reaktionen auf einen Angriff. Es sind keine Reaktionen auf einen abfangenden Gegenangriff. Daher können Truppen einem abfangenden Gegenangriff nicht ausweichen. Sie können auch nicht 1 BE vor einem abfangenden Kampfverband anhalten.

Begründung: Einmal im vollen Angriff begriffen können auch Plänkler nicht mehr ohne Weiteres auf Ausweichen umschalten.

Verwenden Truppen die einen abfangenden Gegenangriff ausführen die VP für Angreifer?

Ja. Die Vorteilspunkte sind so gedacht das sie z.B. die Bewegungsdynamik und -energie von Angreifern darstellen. Daher haben Lanzenreiter einen Vorteil, wenn sie einen abfangenden Gegenangriff durchführen, während diverse Fußtruppen die berittene abfangen wollen, hier evtl. Probleme bekommen (also VP verlieren).

v) PLÄNKLER DIE SICH BEREITS IM NAHKAMPF BEFINDEN UND VON NICHT-PLÄNKLERN ANGEGRIFFEN WERDEN

Truppen in einem Nahkampf (mit Ausnahme solcher die nur in der Überlappung kämpfen) können gegnerischen Angriffen nicht ausweichen.

Dementsprechend müssen Plänkler, die sich bereits im Nahkampf (außer als reine Überlappung) befinden und von nicht-Plänklern angegriffen werden, keinen TKB machen, um ein Ausweichen zu vermeiden. Sie können gar nicht ausweichen. Hütet euch davor einen Plänkler gegen Plänkler Nahkampf zu riskieren, wenn gegnerische nicht-Plänkler in der Nähe sind.

vi) ANGRIFFE AUF FLIEHEND KAMPFVERBÄNDE

Weichen bereits fliehende Plänkler aus, wenn sie attackiert werden?

Nein. Die Angreifer werden in den Kontakt bewegt, sonst passiert vor der Gemeinsamen Aktionsphase (GAP) nichts. In der GAP gelten die Angreifer nun als normale Verfolger. Das bedeutet, sie verursachen Basenverluste sollten sie sich nach dem Flucht- und Verfolgungszug noch in Kontakt mit den Fliehenden befinden.

Jenseits dieser automatischen Basenverluste durch Verfolger, die sich nach ihrem Verfolgungszug noch in Kontakt mit den Fliehenden befinden, werden keine Fern- oder Nahkämpfe gegen fliehende durchgeführt.

vii) TRUPPEN DIE VON AUSWEICHENDEN KAMPFVERBÄNDE ENTBLÖST WERDEN.

Was geschieht, wenn ein Kampfverband ausweicht und damit ein anderes potenzielles Ziel innerhalb der normalen Angriffsreichweite entblößt?

Zunächst weicht das ursprüngliche Ziel aus. In der Folge wird jeder andere (gegnerische) Kampfverband innerhalb der ursprünglichen Angriffsbahn (Richtung und Reichweite) zum Ziel, wird attackiert und reagiert entsprechend. Es ist nicht erlaubt zu schwenken, um ausweichende Truppen zu verfolgen, es sei denn, alle Ziele verlassen beim Ausweichen die ursprüngliche Angriffsbahn. Dies gilt auch, wenn nur das neue Ziel den Angriff empfängt. Im Prinzip wird das neue Ziel schlicht ein ganz normales Ziel (als ob ein Angriff auf es erklärt worden sei) und wird dementsprechend behandelt.

VBWs werden für den Angreifer nur durchgeführt, wenn ALLE Ziele ausweichen. Sollte also ein entblößter Gegner den Angriff empfangen, wird kein VBW durchgeführt, da ja nicht alle Ziele ausweichen.

Können Angreifer schwenken, um ein neues Ziel zu treffen?





Angreifer können in ihre Attackenrichtung schwenken. Genügt dies um ein entblößtes Ziel zu treffen können sie dieses ebenfalls angreifen. Die Attackenrichtung wird allerdings festgelegt, BEVOR ausweichende Kampfverbände bewegt werden und der Schwenk darf nicht dazu führen, das verglichen zu einer Attacke geradeaus, weniger Basen des ursprünglichen Ziels getroffen hätten (wäre dieses nicht ausgewichen). Der Schwenk darf außerdem nicht über den Punkt des (theoretischen) ersten Kontakts hinausgehen, wäre das ursprüngliche Ziel nicht ausgewichen.

Weichen alle Ziele aus der ursprünglichen Angriffsbahn hinaus aus, darf der Angreifer noch weiter schwenken, um zu versuchen den Kontakt mit wenigstens einem der ursprünglichen Ziele herzustellen. Solch ein Schwenk muss naturgemäß hin zu der Endposition eines der ausweichenden Kampfverbände sein. Unter bestimmten Umständen mag dies dazu führen, dass man in Kontakt mit einem neuen gegnerischen Kampfverband kommt.

viii) UNTERSTÜTZENDER BESCHUSS IN DER ANGRIFFSPHASE

Ist Unterstützender Beschuss in Gelände möglich das es normalerweise nicht erlaubt aus der zweiten Reihe zu schießen?

Nein. Gelände, welches normalen Fernkampf aus der der zweiten Reihe verbietet (z.B. Wälder), macht auch unterstützenden Beschuss, in der Angriffsphase, unmöglich.

Wenn man Würfel verliert, z.B. durch ERSCHÜTTERUNG, werden dann Würfel aus unterstützenden Beschuss in gleicherweise behandelt wie andere Nahkampfwürfel.

Ja, man verliert einen entsprechenden Anteil dieser Würfel, equivalent zu jedem Nahkampf, in dem ein Kampfverband unterschiedliche VP hat. (Siehe S. 94 oben)

Erstreckt sich der Effekt verbesserter Wiederholungswürfe, durch einen in der ersten Reihe kämpfenden Befehlshabers, auch auf die Würfel aus unterstützendem Beschuss?

Ja.

ix) TRUPPEN DIE SICH WÄHREND DER ANGRIFFSPHASE BEWEGT HABEN

Können Truppen die in der Angriffsphase attackiert oder verfolgt haben (unwahrscheinlich aber möglich) bzw. ausgewichen sind während der Bewegungsphase noch einmal bewegen?

Nein

Was gilt hierfür alles als Bewegung?

Jede Bewegung eines Kampfverbands. Die schließt Drehungen oder das platzen bzw. wieder aufnehmen von beweglichen Hindernissen ein. Es umfasst nicht neu formieren, an Nahkampfgegner anpassen oder weitere Basen in bestehende Nahkämpfe schicken.

5. WEITERE BASEN IN BESTEHENDE NAHKÄMPFE SCHICKEN

Ist es zulässig, schon in der Bewegungsphase, die unmittelbar auf die Angriffsphase folgt, in der es zum ersten Kontakt kam, weitere Basen in den Nahkampf zu schicken?

Ja. Der Nahkampf gilt sofort ab dem Ende der Kämpfe in der Angriffsphase als existent.

Können KV die im Nahkampf stehen sich verbreitern um einen neuen gegnerischen KV zu kontaktieren?

Ja, aber nur einer der folgenden Umstände zutrifft:

- Der neue gegnerische KV kämpfte bereits in der Überlappung gegen den KV der sich verbreitert.





- Der Kontakt führt nicht dazu das ein bisher nicht im Nahkampf befindlicher gegnerischer KV dabei in den Nahkampf gerät, außer als rein in der Überlappung kämpfend.

6. VERDRÄNGEN

Wenn Truppen aus irgendwelchen Gründen verdrängt werden, können sie sich in der Bewegungsphase bewegen?

Ja. Verdrängt werden ist keine Bewegung. So können z.B. Plänkler, die zurückgesetzt wurden, um Raum für Schocktruppen zu schaffen, welche durch sie durchgebrochen sind, danach in der Bewegungsphase normal bewegen. Auch ein General der versetzt werden musste um Raum zu schaffen zählt hierdurch noch nicht als bewegt.

Wenn Truppen hinter einen General zurückgesetzt werden, können sie dann dort wo sie stehen, kontaktiert werden?

Nein. Die Basis eines Generals zählt lediglich als Markierung um seine Position darzustellen und nicht als physikalisches Objekt. Daher gelten Basen, die versetzt wurden, damit die Basis des Befehlshabers als im Nahkampf befindlich dargestellt werden kann, als nach wie vor an ihrem ursprünglichen Platz befindlich.

Truppen, die den Rücken eines solchen KV angreifen wollen, müssen daher die ursprüngliche Position solcher Basen erreichen können. Kommt es zu einer solchen Situation, wird zunächst der Befehlshaber in ein anderes Glied verschoben, damit die physische Anwesenheit seiner Basis nicht stört. Genügt dies nicht, weil etwa kein solcher Platz existiert, wird die Basis des Befehlshabers zeitweilig entfernt und durch eine Markierung, die seine Anwesenheit darstellt, auf einer anderen Basis ersetzt. Sobald erneut entsprechender Raum für seine Basis vorhanden ist, wird diese Markierung wieder gegen die eigentliche Befehlshaberbasis ausgetauscht. Eine solche Situation ist äußerst selten. Keiner der Autoren sah sich einer solchen Notwendigkeit bisher in irgendeinem seiner Spiele ausgesetzt.

7. 90° DREHUNGEN

Einige Truppen haben für 15 mm Figuren Basen, welche ebenso tief wie breit sind. Für den 25/28 mm Maßstab haben diese Truppen jedoch eine Basentiefe, welche die Basenbreite übertrifft. Können solche Truppen eine 90°-Drehung vollführen, obgleich es ihnen nicht möglich nach der Drehung eine Formationsbreite einzunehmen, die der vorherigen Tiefe der Formation entspricht?

Ja. Alle Truppen die, wenn für den 15 mm Maßstab gebast, eine 90°-Drehung durchführen können, dürfen dies auch mit den Basengrößen für den 25/28 mm Maßstab. Sind sie nicht in der Lage eine Frontbreite zu generieren die ihrer ursprüngliche Formationstiefe entspricht enden sie so breit wie möglich (also eine Reihe tief). Dies betrifft Elefanten, Streitwagen und leichte Artillerie im 25/28 mm Maßstab, sowie alle Truppen die tiefere Basen benutzen als eigentlich vorgesehen. Es gilt nicht für Kriegswagen, diese müssen die üblichen Regeln für 90°-Drehungen in beiden Maßstäben einhalten (siehe unten).

8. KONTROLLIERTE ZONE

Geht die Kontrollierte Zone eines Gegners durch eigene Truppen hindurch?

Ja. Wenn du Reserven frei bewegen willst, halte sie weiter zurück.

Können angespitzte Pfähle eingerammt werden, während man sich in der Kontrollierten Zone eines Gegners befindet?

Ja.

9. SICHTWEITE

Wie weit können Truppen innerhalb eines Waldes heraus sehen (bzw. schießen)?

Die angegebenen Sichtweiten für Plantagen, Wälder und Ansiedlungen gelten gleichermaßen für:





- Truppen außerhalb des Geländes die hinblicken.
- Truppen vollständig in solchem Gelände welche heraussehen.
- verschiedenen Truppen innerhalb des Geländes.

Beim Schießen muss die Gesamtdistanz, von der nächsten Frontecke (oder dem nächsten Teil der Frontkante), jedes schießenden Gliedes innerhalb der angegebenen maximalen Sichtweite sein (hierbei ist es unerheblich wie groß die Distanz durch das eigentliche Gelände ist).

Leichte Infanterie in Gebüsch, Sümpfen, Umschlossenen Feldern oder Weingärten kann normal hinaussehen. Wenn sie schießen werden sie für alle Basen des KV den sie beschießen sichtbar.

10. KRIEGSWAGEN

Kann ein Kriegswagen der in der Überlappung kämpft trotzdem schießen?

Nein, ein Kriegswagen der als Überlappung kämpft zählt als im Nahkampf befindlich und kann daher nicht schießen. Dies gilt auch dann, wenn die lange Kante des Kriegswagens sich nur in der Überlappung befindet, sodass die zweite Hälfte des Kriegswagens theoretisch nicht kämpft. Auch die vom Nahkampf weg befindliche Hälfte des Kriegswagens darf nicht schießen.

Stimmt es das KWg beim Schießen immer die gleiche Zahl an Würfeln verwenden, egal ob sie über kurze oder lange Reichweite schießen? Wenn ja, warum?

Ja, KWg schießen auf beide Reichweiten immer mit einem Würfel pro Base. Dies soll zwei Dinge simulieren – a) Weniger schießende als auf den meisten anderen Fernkampftruppenbasen, und dementsprechend ein geringerer Effekt auf kurze Distanz; b) eine Plattform, von der aus man schießen kann, was das Zielen auf größere Distanz erleichtert. Insgesamt gibt es unserer Meinung nach so den korrekten Gesamteffekt. KWg sind anfällig gegen massiven Beschuss auf effektive Reichweite, sind aber auf größere Distanzen eher konkurrenzfähig, insbesondere wenn man die '-'. POA für das beschießen von KWg berücksichtigt. Wie an so vielen Stellen haben wir auch hier vor allem versucht den richtigen Gesamteffekt und eine gute Balance zu erreichen.

Kann eine Kolonne KWg eine 90°-Drehung vollführen?

Jeder 90° Drehungen muss die normalen Anforderungen für ein solches Manöver erfüllen oder sie darf nicht durchgeführt werden. Zwei Kriegswagen in Kolonne sind 160 mm tief (im 15 mm Maßstab) und müssten nach der Drehung daher 4 Basen breit stehen. Sie haben aber nur zwei Basen, daher ist eine solche Drehung nicht zulässig. Sie könnten um 180° Drehen, um ihre Bewegungsrichtung als Kolonne umzukehren. Für eine 90°-Drehung müsste eine solche Kolonne sich erst verbreitern, um dann zwei Basen nebeneinander zu haben (und damit ein 80 mm Quadrat zu bilden). Danach ist eine Drehung um 90° möglich, da der KV nun nach der Drehung zwei 40 mm Basen breit sein muss, was genau möglich ist. Allerdings sollten KWg möglichst in Kolonne stehen um ihre Fähigkeit über ihre langen Seitenkanten zu schießen optimal nutzen zu können. Dementsprechend müssen KWg zumeist mittels vorrücken und schwenken manövrieren, um sie möglichst effizient einzusetzen.

Wie funktioniert rückwärtige Unterstützung bei KWg?

KWg können keine rückwärtige Unterstützung zählen. Dies ist in Linie mit ihrer Fähigkeit von jeder ihrer langen Seitenkanten ohne Nachteile zu kämpfen. In den meisten historischen Fällen formten sie ein komplettes Wagenlager mit einem Zentrum und ohne einen tatsächlichen 'Rücken'

KWg geben nur dann rückwärtige Unterstützung wenn der zu unterstützende KV sich vor ihrer Front befindet. Dies liegt daran das rückwärtige Unterstützung mehr den moralischen Bonus durch eigene Truppen die zur Unterstützung eilen könnten darstellt, denn einen Platz zum Rückzug zu haben, wenn man schon flieht.

Wie funktioniert verschmälern für KWg, gemessen an ihren sehr tiefen Basen?

Die Regeln sind exakt die gleichen wie für andere Fußtruppen. Sie müssen 3 BE vorwärts bewegen (und natürlich einen TKB bestehen) um sich verschmälern zu dürfen. Wenn der KWg KV vier Basen umfasst wird dies dazu führen, dass sich das hintere Ende des KV effektiv rückwärts bewegt, die Bewegung stellt in diesem Fall also eine Verschmälerung dar bei der einige KWg sich vorwärts bewegen, und andere sich zurückfallen lassen. Um eine solche Bewegung auszuführen, muss natürlich genug Raum vorhanden sein, damit die Basen auch tatsächlich ihre neuen Positionen einnehmen können.





KWg die in nur zwei Basen großen KV organisiert sind haben es daher deutlich leichter, wenn sie sich verschmälern wollen.

Wie funktionieren lange Basen im Kampf?

Für Kämpfe behandelt die langen Seiten eines KWg wie zwei normale 40x40 mm Basen nebeneinander. Alle Würfel werden pro Basenbreite gezählt. Eine Langseite bekommt daher 4 Würfel im Nahkampf. Befindet sich nur eine Hälfte der Langseite im Kontakt agiert die andere Hälfte als Überlappung.

Was geschieht, wenn ein KWg, während der Angriffsphase, an zwei unterschiedlichen Seiten kontaktiert wird?

Eine einzelne Base kann in der Angriffsphase nur in eine Richtung kämpfen. Wie schon oben gesagt betrachtet die Langseite eine KWg Basis als zwei verschiedene Basen und folgt hiervon ausgehend den normalen Regeln. Wird also die lange und die kurze Seite ein und derselben 40x40 mm Hälfte, einer KWg Basis, kontaktiert, kann diese nur gegen einen der Angreifer kämpfen (und nur einer der beiden gegen sie). Im Nahkampf würfelt sie dann (wenn möglich) einen Würfel gegen jeden der beiden Gegner.

Brechen Truppen vor KWg ab?

Ja, KWg gelten als Fußtruppen, daher müssen berittene unter den üblichen Bedingungen vor ihnen abrechen.

11. FELDBEFESTIGUNGEN

Darf eine Basis als Feldbefestigungen verteidigend gezählt werden, wenn sie sich nur teilweise hinter dieser befindet (z.B. wenn Lücken zwischen den Befestigungen bestehen)?

Nein, eine Basis muss sich vollständig hinter Befestigungen befinden, um als diese verteidigend zu zählen.

12. VERLUST VON KAMPFWÜRFELN DURCH ERSCHÜTTERUNG U.Ä.

Wenn man Kampfwürfel verliert, wird auf- oder abgerundet?

Hierfür gibt es eine Definition im Glossar. Es heißt 1 Würfel pro volle x Basen. Das VOLLE ist hierbei entscheidend und generiert andere Resultate als einfaches Runden. Nimm also einfach die Zahl der Würfel, die du bekommst und wenn du z.B. 1 von 3 Würfeln verlierst, entferne jeden Dritten. Bei 5 Würfeln verliert man also 1 Würfel, bei 7 Würfeln verliert man 2, bei 9 Würfeln verliert man 3 Würfel.

Die folgende Tabelle zeigt die Anzahl der Würfel, die man verliert.

Verlust von Würfeln für ERSCHÜTTERT/ZERRÜTTET bzw. UNGEORDNET/SCHWER UNGEORDNET		
Ursprüngliche Würfelzahl	Entfernte Würfel bei 1 von 3	Entfernte Würfel bei 1 von 2
1	0	0
2	0	1
3	1	1
4	1	2
5	1	2
6	2	3
7	2	3





Verlust von Würfeln für ERSCHÜTTERT/ZERRÜTTET bzw. UNGEORDNET/SCHWER UNGEORDNET		
8	2	4
9	3	4
10	3	5
11	3	5
12	4	6

13. WÜRFEL IM FERNKAMPF

Muss ich auf- oder abrunden, wenn ich mit einem Würfel pro x Basen schieße?

Wenn du 1 Würfel pro 2 schießende erhältst, bekommst du 1 Würfel für jedes komplette Zweierpaar. Also 1 Base = kein Würfel, 2 Basen = 1 Würfel, 5 Basen = 2 Würfel, etc.

Wenn du 1 Würfel pro 3 schießende erhältst, bekommst du 1 Würfel für jedes komplette Dreierpaar. Also 2 Basen = kein Würfel, 5 Basen = 1 Würfel, etc.

Fernkampf		
Schießende Basen	Effektive Würfel bei 1 pro 2	Effektive Würfel bei 1 pro 3
1	0	0
2	1	0
3	1	1
4	2	1
5	2	1
6	3	2
7	3	2
8	4	2

14. BERECHNEN VON 1TP3B UND 1TP2B

Wie viele Treffer muss ich erzielen, um 1TP3B bzw. 1TP2B bei einem gegnerischen KV anzurichten?

Diese Grenzen sind als Schwellenwert größer oder gleich (\geq) als 1 TPxB definiert. Das Glossar definiert dies als 1 Treffer pro x Basen, also musst du diesen Schwellenwert treffen oder übertreffen, damit es zu Tests kommt oder Modifikatoren zählen.

Um z.B. 1TP3B auf einen 4 Basen großen KV (der weniger als 4 Reihen tief steht) zu erzielen sind $4/3 = 1,33$ Treffer erforderlich. Diese Zahl kann man nicht genau erreichen, also sind 2 Treffer erforderlich.

Für normale Truppen zeigt die folgende Tabelle die Mindestanzahl an Treffern, die nötig ist, um 1TP3B zu erzielen.

1 Treffer pro 3 Basen	
Basen in den ersten 3 Reihen des KV	Anzahl der nötigen Treffer





1 Treffer pro 3 Basen	
1, 2 oder 3	1
4, 5 oder 6	2
7, 8 oder 9	3
10, 11 oder 12	4

Für normale Truppen zeigt die folgende Tabelle die Mindestanzahl an Treffern, die nötig ist, um 1TP2B zu erzielen.

1 Treffer pro 2 Basen	
Basen in den ersten 3 Reihen des KV	Anzahl der nötigen Treffer
1 oder 2	1
3 oder 4	2
5 oder 6	3
7 oder 8	4
9 oder 10	5
11 oder 12	6

15. GROSSE KÄMPFE

Welches ist die beste Art um große Kämpfe abzuwickeln, an denen viele KV zueinander versetzt beteiligt sind?

Wir handhaben das, indem wir den Kampf in Bereiche aufteilen. Immer wenn für eine der beiden Seiten ein neuer KV beginnt oder sich die VP ändern, beginnt ein neuer Bereich. Von hier ab ist es dann sehr einfach. Würfelt für die Treffer und platziert diese hinter den Truppen in dieser Sektion.

Denkt daran, es ist gleichgültig, ob man in einem bestimmten Bereich gewinnt oder verliert. **Wichtig ist lediglich ob der KV insgesamt verliert oder nicht.** (Also weniger Treffer erzielt als erleidet.)

Addiert also einfach die Treffer, welche die einzelnen Kampfverbände ausgeteilt und eingesteckt haben und schaut für jeden, ob er insgesamt verloren hat oder nicht. Hat der KV verloren, muss er einen Moraltest und Verlustwurf machen. Andernfalls nur einen Verlustwurf, mit einem +2 Bonus auf den Wurf (was in den meisten Fällen bedeutet das man nur einen Test machen muss wenn man 3 oder mehr Treffer erlitten hat).

16. SOFORTIGE VERFOLGUNG

Wenn alle Gegner die einen KV frontal bekämpft haben fliehen, verfolgt dieser KV auch dann wenn noch nicht-fliehende Gegner, die aber nur in der Überlappung gekämpft haben, verbleiben?

Ja

Wenn der gegnerische KV (A) im Nahkampf bricht, verfolgt KV (B), der KV (A) nur in der Überlappung bekämpft hat?

Ja, vorausgesetzt KV (B) hat keine nicht-fliehenden Nahkampfgegner in direktem Kontakt.





17. ALLE VERFOLGUNGEN

Verfolgen zerrüttete Truppen, und wenn ja, dürfen sie dabei neue Gegner kontaktieren?

Ja, sie verfolgen. Treffen sie dabei auf neue Gegner, kontaktieren sie diese wie üblich.

18. UNTERSTÜTZEN UND SAMMELN VON TRUPPEN IN DER GEMEINSAMEN AKTIONSPHASE

Wenn sich mehr als ein Befehlshaber bei einem KV befindet, kann man dann auch mehr als einen Versuch machen, den KV zu sammeln oder zu unterstützen?

Nein.

19. KREISFORMATION

Kann man in der Kontrollierten Zone eines Gegners eine Kreisformation einnehmen?

Ja und nein. Man darf in einer kontrollierten Zone nicht verschmälern, aber man darf drehen. Wenn man eine Kreisformation bildet, verschmälert man auf eine Breite von zwei Basen, wenn man nicht bereits zwei Basen breit ist. Dementsprechend kann man in einer kontrollierten Zone eine Kreisformation bilden, wenn man bereits zwei Basen breit steht und daher nicht verschmälern muss. Es ist nicht möglich eine Kreisformation in einer kontrollierten Zone zu bilden, wenn man mehr als zwei Basen breit steht.

Begründung: Befindet man sich bereits in der richtigen Formation, ist alles, was man unternimmt, Speerspitzen in alle Richtung zu richten, direkt vor einem Gegner aber eine große Umorganisation vorzunehmen um sich zu verschmälern wäre recht gefährlich.

20. HINTERHALTE

Darf man durch oder über seine eigenen Hinterhaltsmarker bewegen?

Nein, dies ist keine erlaubte Durchdringung. Besteht der Hinterhalt aus Truppen, die von dem sich bewegenden KV legal durchdrungen werden dürfen, muss man den Hinterhalt erst aufdecken und die Truppen auf dem Tisch platzieren, bevor man sie durchdringen darf.