

ERRATA

Wir haben eine Liste mit Errata für Bolt Action zusammengestellt, die sich mit den verschiedenen Regelfragen beschäftigen oder inhaltliche Korrekturen (bspw. von Punktwerten) vornehmen. Unserer Ansicht nach ist es an dieser Stelle wenig sinnvoll, kleinere Tippfehler zu korrigieren, solange sie nicht den Sinn der Regeln entstellen. Wir berücksichtigen zudem keine Fragen, die sich darum drehen, warum dieser oder jener Panzer den oder den Punktwert besitzt, da es sich hierbei um Ermessensfragen innerhalb der Spielparameter und nicht um Regelfragen als solche handelt. Zweifellos werden wir diese Liste im Laufe der Zeit erweitern und den Spielern Erklärungen zur Verfügung stellen, die ihnen das Verständnis erleichtern.

BOLT-ACTION-REGELBUCH

SEITE 45 & 214: WAFFENTABELLE

Ersetze ›Mittelschwere Maschinenkanone‹ durch ›Schwere Maschinenkanone‹.

Ändere den Eintrag für **Flammenwerfer (Fahrzeug)** wie folgt: **Reichweite 12"**

SEITE 62: SANITÄTER

Ändere den Beginn des vierten Satzes wie folgt:

Befindet sich ein Sanitätstrupp innerhalb von 6 Zoll um eine **befreundete** Infanterie- oder Artillerieeinheit, einschließlich des Sanitätstrupps selbst, ...

SEITE 92-93: ROLLE DER TRANSPORTER

Füge am Ende der Regel folgenden Absatz hinzu:

Besitzt ein Fahrzeug Transportkapazität oder darf als Schlepper eingesetzt werden, ist jedoch nicht in der Kategorie für Transportfahrzeuge oder Schlepper der Armeeliste aufgeführt (sondern bspw. in der Kategorie für Selbstfahrlafetten), gelten die beiden oben genannten Regeln nicht. Mit anderen Worten: es wird NICHT durch seine Nähe zu feindlichen Einheiten zerstört und DARF seine Waffen auch dann abfeuern, wenn es keine Einheit transportiert. Die Regeln für das Besteigen/Aussteigen und den Transport von Einheiten gelten unverändert.

SEITE 114: SZENARIO 4: HALTEN BIS ENTSATZ EINTRIFFT

Unter der Überschrift ›Aufstellung‹ muss der erste Satz des dritten Absatzes wie folgt lauten:

Der Verteidiger wählt eine Seite des Spielfeldes und stellt einen Infanterietrupp **und** eine andere Einheit innerhalb von 6 Zoll um das Missionsziel auf (es darf eine beliebige Einheit mit einem Schadenswert von 7+ oder weniger sein).

ARMEEBUCH VEREINIGTE STAATEN

Bisher keine Errata.

ERRATA FÜR BOLT ACTION

ARMEEBUCH DEUTSCHLAND

SEITE 61: SCHWERER PANZERSPÄHWAGEN SD.KFZ. 234/2 ›PUMA‹

Ersetze den Eintrag für den Punkt **Waffen** durch:

1 turmmontierte mittelschwere PaK mit koaxialem MMG

ARMEEBUCH SOWJETUNION

Bisher keine Errata.

ARMEEBUCH GROSSBRITANNIEN

Bisher keine Errata.

ALLGEMEINE FAHRZEUG/GESCHÜTZ-REGELN

JEEP/GELÄNDEWAGEN

Ändere den Punkt ›Schlepper‹ in allen Büchern, die einen Eintrag für diese Einheit besitzen, wie folgt:

Schlepper: leichte PaK, leichte Haubitze, leichte Flak

HALBKETTENFAHRZEUG M3/M5

Ändere den Punkt ›Schlepper‹ in allen Büchern, die einen Eintrag für diese Einheit besitzen, wie folgt:

Schlepper: leichte PaK, leichte Haubitze, leichte Flak

F&A

TRUPPQUALITÄT

Dürfen *altgediente* Soldaten *unerfahrene* Offiziere begleiten (oder darf eine Offiziereinheit auf irgendeine andere Weise aus Modellen unterschiedlicher Truppqualität zusammengesetzt sein)?

Nein, das ist nicht möglich. Die Idee ist, dass die gesamte Stabsinheit entweder *altgedient*, *regulär* oder *unerfahren* ist. Daher müssen zusätzliche Begleiter dieselbe Truppqualität wie die Einheit besitzen.

Entsprechend der vorherigen Antwort trifft dies vermutlich auf alle Einheiten des Verbandes zu und kein Trupp darf sich aus Modellen mit unterschiedlicher Truppqualität zusammensetzen (obwohl Transporter natürlich separate Einheiten mit eigenem Befehlswürfel darstellen und somit eine andere Truppqualität als ihr Trupp aufweisen dürfen). Ist das korrekt?

Das ist korrekt.

AUFSTELLUNG UND VERBAND BEKANNTGEBEN

Wann genau darf ich den Verband meines Gegners sehen? Vor oder nach Beginn der Aufstellung bei einem Szenario (was für die Entscheidung wichtig ist, ob ich Angreifer oder Verteidiger sein möchte)? Darf ich die Armeeliste meines Gegners einsehen?

Spieler sollten dem Gegner vor Beginn der Aufstellung ihren Verband samt Armeeliste zeigen und ihm erklären, was all ihre Modelle darstellen. Natürlich dürfen sich die Spieler auch darauf einigen, dies stattdessen nach der Aufstellung zu tun, um eine überraschende Begegnung mit unbekanntem feindlichen Streitkräften darzustellen.

AUFSTELLUNG VON SPÄHERN, SCHARFSCHÜTZEN, VORGESCHOBENEN BEOBSACHTERN VS. ERSTE WELLE UND RESERVEN

Wenn bei einem gespielten Szenario keine eindeutige »eigene Spielfeldhälfte« ausgewiesen ist, wo darf ich dann meine Scharfschützen/Beobachter/Späher aufstellen?

Überall auf dem Spielfeld, jedoch nicht in der gegnerischen Aufstellungszone oder innerhalb von 12 Zoll um eine feindliche Einheit.

Wenn die Szenariobeschreibung besagt, dass einige meiner Einheiten aufgestellt, andere jedoch der »ersten Welle« zugeteilt werden sollen und während der ersten Runde ins Spiel kommen und/oder in Reserve bleiben, wie funktioniert in diesem Fall die Aufstellungsregel für Späher, Scharfschützen und Beobachter? Wie werden in diesem Fall andere Einheiten mit ähnlichen Aufstellungsregeln – bspw. ein amerikanischer Ranger-Trupp – gehandhabt?

Befinden sich Späher, Scharfschützen, Beobachter, Ranger-Trupps usw. in *Reserve*, können sie ihre spezielle Aufstellungsregel nicht verwenden.

Gehören sie jedoch zu den Einheiten, die normal aufgestellt werden, oder befinden sie sich in der ersten Welle, hat ihre spezielle Aufstellungsregel Vorrang. In diesem Fall wartet der Spieler, bis die normale Aufstellung abgeschlossen ist, und stellt anschließend vor Beginn der ersten Runde alle Späher/Beobachter/Scharfschützen entsprechend ihrer Sonderregeln auf. Beachte, dass diese Einheiten überall auf dem Spielfeld platziert werden dürfen, wenn sie keine eigene Aufstellungszone besitzen, jedoch außerhalb der gegnerischen Aufstellungszone und weiter als 12 Zoll von feindlichen Einheiten entfernt. Ein Ranger-Trupp, der zur ersten Welle gehört, darf mit einer *Rennen*-Bewegung von der eigenen Spielfeldkante aus ins Spiel kommen.

Wenn sich ein Späher und seine Einheit in Reserve befinden, kommt der Späher dann zusammen mit seiner Einheit ins Spiel?

Nein, um einen Späher zu befehlen, aus der Reserve ins Spiel zu kommen, musst du ihm einen separaten Befehl mit dem Befehlswürfel seines Mörsers/Geschützes erteilen. Das hat zur Folge, dass die Waffe in dieser Runde nicht abgefeuert werden kann.

VERSTECKTE AUFSTELLUNG

Wenn das gespielte Szenario besagt, dass während der Aufstellung keine feindlichen Einheiten auf dem Spielfeld platziert werden dürfen dann all meine Einheiten *versteckt* sein, da sie ohnehin »außer Sicht« aller feindlichen Einheiten sind?

Ja, das dürfen sie (und wir empfehlen sogar, dass sie es tun!). Denke jedoch daran, dass »versteckt« lediglich

F&A FÜR BOLT ACTION

bedeutet, dass sich die Abzüge auf den Trefferwurf einer gegnerischen Einheit erhöhen, solange sich deine Einheit in Deckung befindet. Befindet sich deine Einheit also nicht in Deckung, bringt ihr das *Verstecken* keinen Vorteil und sie kann vom Feind ohne zusätzliche Abzüge beschossen werden.

BEFEHLSTEST

Erzielt eine Einheit beim Wurf auf der FUBAR-Tabelle das Ergebnis ›Panik‹ und befindet sich in unmittelbarer Nähe der Spielfeldkante, bewegt sie sich dann vom Spielfeld?

Nein, Einheiten dürfen das Spielfeld nicht verlassen, solange das Szenario keine Regeln beinhaltet, die dies zulassen. Erzielt daher eine Einheit das Ergebnis ›Panik‹, flieht sie entlang der Spielfeldkante und versucht, so weit wie möglich von der nächsten sichtbaren Feindeinheit fortzukommen.

DECKUNG

Addieren sich Boni für harte und weiche Deckung auf?

Nein, eine Deckung ist entweder hart oder weich.

Zählen gegnerische Infanterieeinheiten, Artillerieeinheiten und ungepanzerte Fahrzeuge als weiche oder harte Deckung?

Sie zählen genau wie befreundete Einheiten als weiche Deckung.

REICHWEITE UND VERLUSTE

Schießen Einheiten auf einen feindlichen Trupp und es befindet sich lediglich ein einzelnes Modell in Reichweite, wie wird dann der Schaden ausgewürfelt? Kann nur dieses eine Modell mehrmals getroffen werden oder übertragen sich die Schadenswürfe auf den Rest der Einheit, auch wenn dieser sich nicht in Reichweite der Waffen befindet?

Der Beschuss richtet sich gegen eine Einheit, nicht gegen einzelne Modelle. Solange sich daher mindestens ein Modell der Zieleinheit in Reichweite der Schützen befindet, können diese schießen. Erzielen sie dabei Treffer und Schaden, kann jedes Modell der Zieleinheit dem Beschuss zum Opfer fallen, denn die Kugeln fallen nicht plötzlich aus der Luft.

Wann wird der Befehlswürfel entfernt, wenn eine Einheit vernichtet wird? Sofort oder erst am Ende der Runde?

Der Würfel einer vernichteten Einheit wird sofort entfernt, entweder aus dem Würfelbeutel, wenn die Einheit noch nicht aktiviert wurde, oder vom Spielfeld, wenn sie bereits einen Befehl erhalten hat.

HE

Gilt der DSK-Bonus für HE-Geschosse für alle Treffer, die von einer HE-Waffe verursacht wurden, inklusive multipler Treffer gegen Infanterieeinheiten und ungepanzerte Fahrzeuge, oder gilt der DSK-Bonus nur für einzelne Treffer gegen gepanzerte Fahrzeuge?

Der DSK-Bonus von HE-Waffen wird unabhängig vom Einheitentyp auf den Schadenswurf addiert – er gilt also sowohl für einzelne Treffer gegen gepanzerte Ziele als auch für vervielfachte Treffer gegen Infanterieeinheiten und ungepanzerte Fahrzeuge.

Zählt für die Bestimmung, ob ein Gebäude beim Beschuss einer im Innern befindlichen Einheit mit einem HE-Geschoss zerstört wird, die Anzahl der Treffer, die die Einheit tatsächlich erleidet (also nachdem die Trefferzahl halbiert wurde, weil die Einheit *den Kopf eingezogen hat o. ä.*) oder die Zahl der verursachten Treffer, bevor diese halbiert werden, weil die Einheit *den Kopf einzieht*?

Es zählt die Zahl der Treffer, die das Geschoss verursacht (also das tatsächliche Wurfresultat des 2W6- oder 3W6-Wurfes), bevor diese halbiert werden, weil die Zieleinheit *den Kopf einzieht*. Mit anderen Worten, ob die Soldaten im Innern des Gebäudes stehen oder liegen wirkt sich nicht auf die Wahrscheinlichkeit aus, mit der das Gebäude einstürzt.

FLAMMENWERFER

Wenn einem Flammenwerfer-Team in einer Einheit der Treibstoff ausgeht, wird der Flammenwerfer-Schütze dann entfernt oder durch einen Schützen mit Gewehr ersetzt?

Der Soldat mit dem Flammenwerfer wird entfernt und jeder Gehilfe wird zu einem normalen Schützen mit Gewehr, wie im letzten Absatz der Waffen-Sonderregel *Team* beschrieben.

Wird ein mehrstöckiges Gebäude von einem Flammenwerfer in Brand gesetzt und befinden sich Einheiten in den oberen Stockwerken, was geschieht dann mit ihnen?

Diese Einheiten müssen das Gebäude sofort verlassen; das tun sie, als würden sie sich im untersten Stock befinden – es ist erstaunlich, wie schnell Soldaten ein brennendes Gebäude verlassen können!

ANGRIFFE

Müssen angreifende Modelle den direktesten Weg nehmen oder dürfen sie ihre anfängliche Bewegungsreichweite von 12 Zoll nutzen, um sich um Hindernisse herumzubewegen? Dürfen sie insbesondere eine Mauer umgehen, um eine Einheit anzugreifen, statt über sie hinweg zu kämpfen?

Beim Messen der Entfernung berücksichtigst du den Umstand, dass deine Einheit *unpassierbares* Gelände – einen im Weg befindlichen Panzer, ein Gebäude oder möglicherweise eine hohe Mauer – umgeht. Befindet sich die Einheit trotzdem in Reichweite (normalerweise 12 Zoll für eine Infanterieeinheit), gelingt der Angriff. Daher kann der ›direkte Weg‹ das Umgehen einiger Dinge erfordern. Du darfst bei der Angriffsbewegung jedoch keinem Hindernis ausweichen, um den Umstand zu vermeiden, dass die angegriffene Einheit hinter diesem Schutz suchen kann! In der Praxis wird es bisweilen vorkommen, dass du einzelne angreifende Modelle auf oder neben einem verteidigten Hindernis platzieren musst, doch dadurch ändert sich nicht der Status der verteidigenden Einheit und der Nahkampf wird gleichzeitig abgehandelt.

Zählt *unwegsames* Gelände hinsichtlich eines gleichzeitig abgehandelten Angriffes als Hindernis?

Nein, der Angreifer attackiert wie gewohnt zuerst.

Gilt für angegriffene Einheiten in Gebäuden die Sonderregel *Zusätzlicher Schutz*?

Nein, *zusätzlichen Schutz* erhalten diese Einheiten nur gegen Beschuss.

Eine deutsche Einheit greift US-Soldaten an, die wie in der Abbildung zu sehen um eine Hecke oder ein anderes lineares Hindernis herum aufgestellt sind. Attackiert der Angreifer zuerst oder schlagen beide Seiten gleichzeitig zu (wie beim Kampf über ein Hindernis hinweg)?



Mit freundlicher Genehmigung von Brian Ward

Die Angreifer attackieren zuerst – was zählt ist die Angriffsbewegung des ersten Modells. Muss das erste Modell über ein Hindernis hinweg kämpfen, um ein feindliches Modell direkt dahinter attackieren zu können, schlagen die Einheiten gleichzeitig zu. Die Bewegung und Position der anderen Modelle spielt keine Rolle.

Greift eine Infanterieeinheit ein Fahrzeug an, das Beschussmarker besitzt, verliert das Fahrzeug dann seine Beschussmarker? Und die Infanterieeinheit? Und wie verhält sich die Sache, wenn ein Fahrzeug eine Infanterieeinheit oder ein anderes Fahrzeug angreift; wer verliert dann Beschussmarker? Jeder? Keiner?

Diese Frage ergibt sich aus dem Umstand, dass die Nahkampfregele für Fahrzeuge nicht eindeutig besagen, wie sie mit der Regel *Alles oder nichts* auf Seite 59 des Regelbuches interagieren. Wir haben über die Frage nachgedacht und beschlossen, den Spielern die folgende Lösung anzubieten: Die allgemeine Regel lautet, dass bei allen Angriffen, an denen Fahrzeuge beteiligt sind, der Angreifer seine Beschussmarker verliert, sobald er mit dem Verteidiger in Kontakt kommt, während der Verteidiger seine Beschussmarker behält. Das liegt daran, dass bei all diesen Angriffen der Angreifer kämpft, während der Verteidiger nur passiv die Effekte des Angriffes erleidet und nicht zurückschlägt.

Deshalb gilt:

- greift eine Infanterieeinheit ein Fahrzeug an, verliert sie ihre Beschussmarker (sie überwindet ihre Panzerangst und stürmt vor!), während das Fahrzeug seine Beschussmarker behält (die Besatzung wird wenn überhaupt noch mehr verängstigt).
- greift ein Fahrzeug eine Infanterieeinheit an, verliert es seine Beschussmarker (die Besatzung erfreut sich daran, die lästigen Infanteristen zu überrollen), während die angegriffene Infanterieeinheit ihre Beschussmarker behält (der verzweifelte Versuch, einem solchen heranrollenden Ungetüm zu entkommen, ist sogar noch schlimmer, wenn die Einheit bereits demoralisiert ist).
- greift ein Fahrzeug ein anderes Fahrzeug an, entspricht dies der zuvor geschilderten Situation und das rammende Fahrzeug verliert seine Beschussmarker (da es das aggressive Manöver wagt), während das Zielfahrzeug seine Beschussmarker behält (und sich für den Aufprall wappnet).

FAHRZEUGE

Verpatzt ein unter Beschuss stehendes Fahrzeug seinen Befehlstest, zieht es sich mit seiner Grundgeschwindigkeit zurück. Geschieht dies wie unter dem Abschnitt ›Zurücksetzen‹ beschrieben?

Ja, es zieht sich genau wie auf Seite 82 des Regelbuches beschrieben zurück. Aufklärungsfahrzeuge, die imstande sind, mit Höchstgeschwindigkeit zurückzusetzen, dürfen

sich entscheiden, ob sie mit Höchstgeschwindigkeit (*Rennen*) oder mit voller Grundgeschwindigkeit (*Vorrücken*) zurücksetzen wollen.

Was geschieht, wenn ein Fahrzeug bei einem Befehlstest nach einer Doppel-6 auf der FUBAR-Tabelle das Ergebnis »Panik« erzielt?

Behandle es genau so, als hätte es einen Befehlstest verpatzt.

Was geschieht, wenn ein lahmegelegter Panzer bei einem Befehlstest nach einer Doppel-6 auf der FUBAR-Tabelle das Ergebnis »Panik« erzielt und eine *Rennen*-Bewegung durchführen muss?

Er *zieht* einfach den Kopf ein.

Nimmt ein Fahrzeug tatsächlich nie Schaden, wenn beim Schadenswurf eine »natürliche 1« gewürfelt wird? Wenn zum Beispiel eine überschwere PaK beim Schadenswurf eine 1 würfelt, nachdem sie die Seite eines Panzerwagens getroffen hat, passiert dann nichts?

Korrekt, es passiert nichts – wir gehen davon aus, dass der Schuss von der Panzerung abgefälscht wurde, wobei er vielleicht eine Beule hinterlässt oder sogar das Ziel durchschlagen hat, ohne Schaden anzurichten (was vorgekommen ist).

Du findest die Regel auf Seite 37 im Regelbuch. Des Weiteren wird im Kapitel »Fahrzeuge« gesagt, dass Treffer- und Schadenswürfe gegen Fahrzeuge auf exakt dieselbe Weise funktionieren (siehe Seite 85 – Auf Fahrzeuge schießen, Treffer- und Schadenswurf).

Auf Seite 88 des Regelbuches steht, dass eine Einheit, die von einem Panzer angegriffen wird und ihren Moraltest verpatzt, als vernichtet gilt und entfernt wird, und wenn sie ihren Test besteht, der Panzer die Möglichkeit hat, eine andere Einheit in Reichweite anzugreifen. Darf der Panzer auch eine zweite Einheit in Reichweite angreifen, nachdem die erste vernichtet wurde, oder beendet er seine Bewegung sobald die angegriffene Einheit vernichtet wurde? Gilt diese Regel außerdem nur für Panzer oder für alle gepanzerten Fahrzeuge mit einem Schadenswert von mindestens 8+?

Der Panzer setzt seine Bewegung entweder bis zum Ende fort oder bis der Spieler entscheidet, die Bewegung zu beenden (wobei der Panzer jedoch mindestens die Hälfte seiner erlaubten Bewegungsreichweite zurücklegen muss!).

Dabei kann er alle Einheiten auf seinem Weg angreifen, egal ob sie dabei vernichtet werden oder nicht. Dies gilt für alle Fahrzeuge mit einem Schadenswert von 8+ oder mehr.

Einige Fahrzeuge verfügen über zwei oder mehr nebeneinander angebrachte Waffen auf derselben Lafette, zum Beispiel die vier SMGs auf dem amerikanischen Flakpanzer M16 oder die beiden MMGs im Turm des italienischen Panzerkampfwagens Fiat M11/39. Da Fahrzeuge all ihre Waffen auf verschiedene Ziele abfeuern dürfen, darf ich auch jede dieser Waffen auf ein anderes Ziel abfeuern?

Nein, wenn durch den Aufbau des Fahrzeugs und die Art der Waffenanbringung offensichtlich ist, dass das Waffensystem wie bei den oben genannten Beispielen so entworfen wurde, dass alle Waffe auf dasselbe Ziel feuern, müssen diese das tun und dürfen ihren Beschuss nicht aufteilen. Nur Waffen auf unterschiedlichen Lafetten dürfen ihren Beschuss aufteilen; z. B. könntest du das koaxiale MG oder das Hauptgeschütz eines Shermans gegen ein Ziel richten, das rumpfmontierte MMG gegen ein anderes (oder auch dasselbe) Ziel und das pivotierte MMG auf dem Turm gegen ein weiteres (oder auch dasselbe) Ziel.

Wenn ein Aufklärungsfahrzeug einen Befehlstest verpatzt und sich Feinde in seinem Frontwinkel befinden, muss es dann in gerader Linie zurücksetzen oder muss es so manövrieren, dass es die maximale Distanz zwischen sich und den Feind bringt? Mit welcher Geschwindigkeit muss/darf es zurücksetzen?

Wenn ein Aufklärungsfahrzeug einen Befehlstest verpatzt und sich Feinde in seinem Frontwinkel befinden, muss es wie jedes andere Fahrzeug in gerader Linie zurücksetzen und darf dabei nicht manövrieren. Das Aufklärungsfahrzeug setzt mit seiner vollen Grundgeschwindigkeit zurück – also Radfahrzeuge mit 12 Zoll und Kettenfahrzeuge mit 9 Zoll.

Darf ein Aufklärungsfahrzeug mit einer Fluchtbewegung auf einen Artillerie- oder Luftschlag reagieren?

Nein, darf es nicht, da ein Artillerieschlag nicht das Fahrzeug selbst anvisiert und ein angreifendes Flugzeug bei einem Luftschlag weder eine Sichtlinie noch einen Trefferwurf benötigt, sondern automatisch trifft.

TRANSPORTFAHRZEUGE

Wenn ein unerfahrenes Transportfahrzeug reguläre Passagiere befördert, gilt dann der Treffermodifikator von -1 für das Abfeuern der Waffen, da ja reguläre Soldaten den Beschuss durchführen?

Die transportierte Einheit bedient die Waffen des Transporters und führt den Beschuss durch, daher gilt ihre Truppqualität. Wenn es sich bei der transportierten Einheit also um einen *regulären* oder *altgedienten* Trupp handelt, gelten keine Treffermodifikatoren für das Abfeuern der Fahrzeugbewaffnung, selbst wenn das Fahrzeug *unerfahren* ist. Ist hingegen die transportierte Einheit *unerfahren*, gilt der Treffermodifikator von -1 für das Abfeuern der Fahrzeugbewaffnung, selbst wenn es sich um ein *reguläres* oder *altgedientes* Fahrzeug handelt.

Ebenso wirken sich dabei die Beschussmarker der transportierten Einheit auf den Trefferwurf aus, nicht die Beschussmarker des Fahrzeugs.

Welche Moral wird verwendet, wenn ein Transportfahrzeug unter Beschuss liegt – die des Fahrzeuges oder die der Passagiere?

Wenn du das Fahrzeug aktivierst, verwendest du die Moral des Fahrzeugs. Die Moral der Passagiere kommt zur Anwendung, wenn du diese aktivierst, um sie mit dem Befehl *Vorrücken* oder *Rennen* aussteigen zu lassen.

Wenn ein Transportfahrzeug mit Passagieren infolge eines Schadensergebnisses zusätzliche Beschussmarker erhält, werden diese zusätzlichen Beschussmarker dann ebenfalls der transportierten Einheit zugeteilt?

Ja, alle Beschussmarker, die ein Transportfahrzeug erhält, werden wie üblich auch der transportierten Einheit zugeteilt.

Wenn ein Transportfahrzeug ein Geschütz schleppt, wird davon ausgegangen, dass es auch die Geschützmannschaft transportiert. Zählen die Mitglieder der Geschützmannschaft als Passagiere und dürfen somit die Waffen des Transporters bedienen?

Ja, die Geschützmannschaft darf die Waffen des Transporters bedienen.

Verliert ein Transportfahrzeug seine Transportfähigkeit (weil es zum Beispiel die Sonderregel *Aufklärer* oder eine zusätzliche Waffe erhalten hat), verliert es dann auch die

Schwächen eines Transportfahrzeugs (Stichwort: Nähe zu feindliche Einheiten und Abfeuern seiner Waffen)?

Ja.

Verliert ein derart aufgewerteter Jeep/Geländewagen ebenfalls seine Fähigkeit, leichte Geschütze zu schleppen?

Ja, er darf keine Geschütze mehr schleppen, da er ihre Mannschaft nicht mehr transportieren kann.

Wenn Jeeps/Geländewagen, die mit einem MG aufgewertet wurden, keine Einheiten mehr transportieren können, wie viele dürfen dann pro Zug ausgewählt werden und in welche Kategorie der Liste fallen sie?

Jeeps/Geländewagen werden weiterhin als Transporter für Infanterieeinheiten ausgewählt, verlieren anschließend jedoch ihre Transportkapazität. Eine Infanterieeinheit darf somit keinen anderen Transporter wählen, da ihr Jeep/Geländewagen mit MG weiterhin in die Transporter-Kategorie fällt.

Behält ein deutscher Kübelwagen tatsächlich seine Transportkapazität, wenn er mit einem MMG aufgewertet wird (während amerikanische Jeeps ihre verlieren)?

Ja, er behält seine Transportkapazität.

LUFTUNTERSTÜTZUNG

Zählen Treffer von Erdkampfflugzeugen gegen Fahrzeuge als HE? Mit anderen Worten, wird für sie ein einzelner Wurf mit dem angegebenen DSK-Wert oder werden 3W6 Treffer mit dem angegebenen DSK-Wert durchgeführt?

Der Angriff repräsentiert den Beschuss mit mehreren Raketen oder großkalibrigen Panzerabwehrgeschossen, daher werden alle Treffer abgehandelt und nicht wie HE-Geschosse gegen Fahrzeuge behandelt.

Wie wird ein Luftschlag gegen eine Einheit abgehandelt, die sich in einem Gebäude befindet?

Das ist eine komplexe und zum Glück recht seltene Situation, aber sie bedarf tatsächlich einer genaueren Erklärung. Da die Regeln für Luftschläge recht allgemein sind, ist es nicht sicher, ob der Kampfflieger HE-Geschosse oder mit Maschinenkanonen und MGs auf das Ziel feuert, was die Angelegenheit beim Schießen auf Gebäude erschwert. Die folgenden Punkte sollen daher klären, wie ein Luftschlag gegen Einheiten in Gebäuden abgehandelt

werden können:

- Die Voraussetzungen, unter denen Fliegerleitoffiziere Luftschläge gegen Einheiten in Gebäuden anfordern dürfen, sind dieselben wie für schwere Waffen, die auf eine solche Einheit schießen wollen; d. h. sie brauchen lediglich eine Sichtlinie auf das Gebäude.
- Sobald der Flieger eintrifft, werden wie üblich Beschussmarker verteilt und die Entfernung zum Gebäude abgemessen. Nachdem die Beschussmarker platziert wurden, wird die Einheit im Innern des Gebäudes automatisch vom Flugzeug getroffen, ganz so als würde sie sich im Offenen befinden.
- Die Regel *Zusätzlicher Schutz* gilt unabhängig von der Art des angreifenden Fliegers (was zum Glück bedeutet, dass es für die Einheit besser ist, sich im Gebäude als draußen zu befinden).
- Verursacht der Flieger beim Ziel 12 oder mehr Treffer (bevor diese für Einheiten, die *den Kopf eingezogen* haben, halbiert werden, doch nach Anwendung aller Modifikatoren durch Flaks), stürzt das Gebäude wie auf Seite 103 des Regelbuches beschrieben ein.

Einheiten in Bunkern erhalten durch Luftschläge wie üblich zusätzliche Beschussmarker, erleiden jedoch keinen tatsächlichen Schaden.

Was geschieht, wenn das Ziel zerstört wird, bevor ein Luftschlag eintrifft?

Der Würfel für den Luftschlag wird normal zu Beginn der nächsten Runde geworfen. Ist das Ergebnis eine 1, wird er normal abgehandelt. Ist das Ergebnis eine 2–3, wird der Würfel zu Beginn der nächsten Runde erneut geworfen und der Spieler darf wie beschrieben eine andere Einheit als Ziel wählen (vorausgesetzt der Fliegerleitoffizier ist noch am Leben). Ist das Ergebnis eine 4–6, bricht der Flieger den Angriff ab, da er das Ziel nicht lokalisieren kann, und der Luftschlag ist verschwendet.

MÖRSER, SPÄHER UND BEOBACHTER

Folgende Situation: Ein Mörser schießt auf ein Ziel, das er nicht sehen kann (weil es sich bspw. auf der anderen Seite eines Hügels befindet), während sein Späher das Ziel sieht. Der Mörser trifft das Ziel, weshalb er in der folgenden Runde das Ziel auf 2+ treffen sollte. Nun wird der Späher ausgeschaltet, bevor der Mörser schießt. Kann der Mörser trotzdem auf das Ziel schießen? Falls ja, trifft er es immer noch auf 2+?

Nach Wortlaut der Regel ist das Ziel nicht länger sichtbar, also kann der Mörser nicht mehr auf das Ziel schießen. Hinsichtlich der ›Geschichte‹ könnte man sich vorstellen, dass die Mannschaft des Mörsers ein anderes, bedrohlicheres Ziel bemerkt und beschlossen hat, ihr Feuer gegen dieses zu richten statt ein Gebiet unter Beschuss zu nehmen, in dem ihr Späher zuvor Feindbewegung gemeldet hat.

Wird der Artilleriebeobachter getötet, endet dann der Effekt des Artillerieschlages?

Nein, er endet nicht. Sobald der Marker platziert wurde, ist das Modell des vorgeschobenen Beobachters für den Artillerieschlag oder Rauchgranatenangriff nicht länger relevant. Folge einfach den Anweisungen der entsprechenden Tabelle.

Wird auf der Artillerieschlag-Tabelle das Ergebnis 1 oder das Ergebnis 4+ gewürfelt und der Artillerieschlag trifft ein, wird der Marker dann vom Spielfeld entfernt und der Beschuss endet oder wird für den Rest des Spiels weiter auf der Tabelle gewürfelt?

Nachdem der Artillerieschlag eintrifft, endet der Beschuss und es wird nicht weiter auf der Tabelle gewürfelt. Nur ein Ergebnis von 2 oder 3 auf der Tabelle bedeutet, dass in den folgenden Runden erneut gewürfelt werden muss.

Wie wird ein Artillerieschlag gegen eine Einheit abgehandelt, die sich in einem Gebäude befindet?

Dies wird exakt auf dieselbe Weise abgehandelt, wie weiter oben für Luftschläge beschrieben, wobei alle Entfernungen zum Gebäude gemessen werden. Der einzige Unterschied ist folgender: Wird die Einheit von einer schweren Haubitze getroffen (bei einem Wurfresultat von 6), wird dies auf dieselbe Weise wie für eine Einheit abgehandelt, die durch den *indirekten* Beschuss einer schweren Haubitze getroffen wurde. Folge in diesem Fall den Regeln für *indirekte* Treffer gegen Einheiten in Gebäuden (Seite 103 des Regelbuches).

Einheiten in Bunkern erhalten durch Artillerieschläge wie üblich zusätzliche Beschussmarker, erleiden jedoch keinen tatsächlichen Schaden.

Muss eine zweiköpfige Einheit einen Moraltest ablegen, wenn sie infolge eines einleitenden Bombardements einen Verlust erleidet?

Ja.

Enthält ein Infanterietrupp einen oder mehrere Mörser, können diese dann auf andere Einheiten schießen als die Schützen mit ihren Gewehren? Wie funktioniert im diesem Fall das Einschießen auf ein Ziel? Wird es für alle Mörser eines Trupps zusammen oder für jeden einzeln abgehandelt? Und wie funktioniert das, wenn sie (oder einige von ihnen) Rauchgranaten verschießen; müssen sie alle denselben Punkt auf dem Spielfeld anvisieren?

Okay, lasst uns die Punkte nacheinander durchgehen:

- Alle Mörser in einer Einheit müssen dasselbe Ziel wie die Gewehrschützen anvisieren, genau wie es ein LMG im Trupp tun müsste.
- Gemäß den Regeln muss das Einschießen für jeden Mörser des Trupps separat ausgeführt werden.
- Gemäß den Regeln darf jeder Mörser des Trupps, der Rauchgranaten statt HE-Geschosse verschießt, einen eigenen Zielpunkt wählen, ungeachtet dessen, was die Gewehrschützen oder anderen Mörser des Trupps tun.

Feuert ein Mörser (oder eine andere *indirekt* schießende Waffe) auf eine feindliche Einheit und befiehlt der Gegner seiner Einheit *vorzurücken* und versetzt lediglich ein Modell um wenige Millimeter oder verkündet, dass sich die Einheit 3 Zoll nach vorne und dann 3 Zoll zurück bewegt, um dieselbe Position erneut zu besetzen, wird dann die Schussesequenz des Mörsers zurückgesetzt, sodass er beim nächsten Mal wieder eine 6 benötigt, um die feindliche Einheit zu treffen?

Gemäß den Regeln wird das Einschießen eines Mörsers zurückgesetzt, wenn sich entweder der Schütze oder das Ziel bewegt. Die Befehle *Vorrücken* oder *Rennen* finden keine Erwähnung, sondern es ist von tatsächlicher Bewegung die Rede. Daher reicht es nicht, der Einheit den Befehl *Vorrücken* zu erteilen und sie dann auf ihre ursprüngliche Position zurückzubewegen, oder ein Modell um einen Millimeter zu versetzen, um ihre Position zu verändern. Das Einschießen des Mörsers wird dadurch nicht zurückgesetzt.

Wir halten es für angemessen, wenn wir sagen, dass sich die gesamte Einheit mindestens einen Zoll von der Position entfernen muss, die sie zuvor besetzt hielt. Praktisch bedeutet das, dass sie entweder über ihre schöne Deckung springen muss, hinter der sie in Stellung gegangen ist, oder von ihr zurückweichen muss, sodass das Hindernis nun sowohl den eigenen Schüssen wie denen des Gegners im Weg ist. Dies sorgt mit anderen Worten dafür, dass die Einheit in den meisten Fällen ihre vorteilhafte Position aufgrund des Mörserbeschusses aufgeben muss, der sich auf ihre Stellung eingeschossen hat.

SANITÄTER

Sagen wir, eine Einheit wird beschossen und vier Soldaten werden durch Handfeuerwaffen verwundet. Wird in diesem Fall durch den Sanitäter ein Würfel für jeden Verwundeten geworfen, sodass er möglicherweise das Leben von vier Soldaten retten kann, oder wird ein einzelner Würfel geworfen, sodass er nur einen Soldaten retten kann?

Sanitäter sind so gut, dass ein Würfel für jeden Verwundeten geworfen wird.

FLAK

Verwenden Einheiten mit der Sonderregel *Flak* ihren HE-Würfel, um die tatsächliche Zahl der Treffer zu bestimmen, die bei einem erfolgreichen Treffer gegen ein Flugzeug erzielt wurden, das einen Luftschlag durchführt?

Ja, die Zahl der erzielten Treffer wird entsprechend des HE-Wertes vervielfacht, genau wie bei Treffern gegen ungepanzerte Fahrzeuge.

Gilt der Modifikator von -2, um anfliegende Flugzeuge mit Flaks zu treffen, zusätzlich zu den normalen Modifikatoren oder ersetzt er diese?

Der Modifikator von -2 gilt zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren, die normalerweise zutreffen.

Wird zuerst die Zahl der Treffer reduziert, die ein Luftschlag einer Zieleinheit aufgrund von Flak-Beschuss beibringen kann, und dann die Anzahl der verbleibenden Treffer halbiert, weil die Zieleinheit *den Kopf einzieht*, oder umgekehrt?

Zuerst handelst du die Effekte des Flak-Beschusses ab und reduzierst die Gesamtzahl der aus dem Luftschlag resultierenden Treffer, und halbiert anschließend das Ergebnis, wenn die Einheit *den Kopf einzieht*.

MEHRLÄUFIGE WAFFEN

Besitzt eine Waffe mehrere Läufe, wie zum Beispiel ein Vierlingsgeschütz, wird für sie dann ein Trefferwurf und anschließend vier Schadenswürfe durchgeführt oder werden vier Trefferwürfe durchgeführt (also einer für jeden Lauf)?

Genau genommen würfelst du eine Menge an Würfeln entsprechend der Schüsse, die jeder Lauf abfeuert, multipliziert mit der Anzahl der Läufe. Ein Beispiel: Ein deutscher 2-cm-Flak-Vierling 38 besitzt vier leichte Maschinenkanonen. Jede Maschinenkanone feuert 2 Schüsse, sodass du beim Abfeuern der Waffe insgesamt 8 Würfel wirfst. Anschließend wird jeder erzielte Treffer erneut vervielfacht, da jeder Schuss die Regel HE (W2) besitzt! Ein anderes Beispiel ist der US-Flakpanzer M16 mit seinem schweren Vierlings-MG, das jedes Mal 12 Schüsse abgibt, wenn es abgefeuert wird. *Autsch!*

VERBÄNDE AUSWÄHLEN

Belegt eine »freie« Einheit einen Platz bei der Auswahl des Verbandes? Oder könnte ein Spieler, der einen britischen Verband mit zwei verstärkten Zügen aufstellt, drei Artilleriebeobachter einsetzen? Wenn nicht, bedeutet das dann, dass der kostenfreie Trupp, den sowjetische oder französische Verbände erhalten, gegen das Maximum an Trupps pro Zug zählt?

Die freien Einheiten dürfen zusätzlich zu den Einheiten der Auswahlliste aufgestellt werden. In jedem Fall jedoch nur +1 Einheit pro Verband, nicht pro Zug.

Die Richtlinien zur Verbandsauswahl widersprechen bisweilen den Regeln für die Verbandsauswahl (z. B. besagen die Richtlinien, dass ein Hauptmann anstelle eines Leutnants, eine schwere Waffe pro drei Infanterietrupps, am besten nicht mehr als ein vorgeschobener Beobachter, maximal ein Panzer, ein Artilleriegeschütz pro drei Infanterietrupps usw. aufgestellt werden sollte/könnte). Muss man sich an die Regelsektion halten? Sind die Richtlinien lediglich Überlegungen der Entwickler statt richtige Regeln?

Bei den Richtlinien handelt es sich um Anmerkungen der Entwickler, die Spielern helfen sollen, welche sich nicht nach den Auswahllisten richten möchten.

Handelt es sich um ein Versehen, wenn in der Kriegsschauplatzliste eines Armeebuches die Optionen für bspw. Infanterieeinheiten im Plural und im Singular

aufgeführt werden? Oder bedeutet es, dass im Singular aufgeführte Einheiten nur einmal statt bspw. viermal ausgewählt werden können?

Hierbei handelt es sich um ein Versehen. Alle Einheiten sollten im Plural stehen. Wenn eine Auswahlliste die maximale Zahl eines bestimmten Trupps beschränkt, ist dies explizit vermerkt.

Ich möchte eine Fallschirmjäger-Armee sammeln. Allerdings gibt es für Fallschirmjäger keine spezifischen Offiziere, Scharfschützen, MMG-Teams usw., die meine Fallschirmjäger-Trupps begleiten. Dasselbe gilt für alle Infanterieeinheiten mit Sonderregeln, wie Kommandos, Gurkhas usw.

Wir gehen davon aus, dass die Sonderregeln für die »richtigen« (und normalerweise größeren) Trupps der Fallschirmjäger gelten, nicht jedoch für ihre Stabseinheiten und Unterstützungsteams, da diese nicht groß genug sind, damit die Regel »ins Spiel kommt«, oder da sie eine andere taktische Rolle übernehmen, wie es ihre eigenen Sonderregeln oder ihre spezielle Bewaffnung nahelegen. Daher wählen wir normalerweise einfach Offiziere und Unterstützungsteams mit derselben Truppqualität wie die entsprechenden Infanterietrupps – im Falle der Fallschirmjäger wählen wir beispielsweise *altgediente* Offiziere und Unterstützungsteams. Sie sind zwar nicht so hart wie die Soldaten, schlagen sich aber trotzdem sehr gut. Außerdem rüsten wir sie wenn möglich mit Waffen aus, die denen der »Kerntruppen« entsprechen. Rüste zum Beispiel Stabseinheiten der Gurkhas mit Maschinenpistolen aus, damit sie im Nahkampf genauso effektiv wie *Zähe Kämpfer* werden.

VERSCHIEDENES

Dürfen Sanitäter, vorgeschobene Beobachter und Späher fröhlich in ansonsten unbesetzten bewaffneten Transportern herumspringen und deren Waffen nach Herzenslust abfeuern?

Ja, das dürfen sie. Aber wenn du sie auf diese Weise einsetzt, bist du offiziell ein schlechter Mensch und dein schlechtes Karma wird sich bald in miserablen Würfelwürfen manifestieren.

Wenn der Eintrag eines Modells besagt, dass es mit einer »Pistole, Maschinenpistole oder Gewehr/Karabiner, wie am Modell dargestellt« bewaffnet ist, aber das Modell (zum Beispiel das eines Offiziers) keine sichtbaren Waffen besitzt, wie verhält sich die Sache dann?

In diesen seltenen Fällen kann der Spieler das Modell entweder umbauen, um anzuzeigen, mit welcher Waffe es ausgerüstet ist, oder annehmen, dass es in einer Tasche oder einem nicht sichtbaren Holster eine Pistole mit sich führt.

Von Gründen der Vernunft abgesehen, scheint Infanteristen, die eine stationäre Waffe bedienen, nichts davon abzuhalten, einen Gegner anzugreifen. Ist das gewollt? Sollten die Mannschaften von mittelschweren und schweren Mörsern oder Maschinengewehren imstande sein, gegnerische Einheiten anzugreifen? Da sie nach Erhalt des Befehls *Vorrücken* nicht schießen können, bedeutet das auch, dass sie nicht *rennen* und daher auch nicht angreifen dürfen?

Es gibt nichts, was sie von einem Angriff abhält – man kann davon ausgehen, dass sie ihre stationäre Waffe zurücklassen und angreifen, um sie später wieder zu besetzen (sollten sie den Kampf überleben). Dies wird im Großen und Ganzen nicht sehr oft vorkommen, da sie normalerweise besser damit fahren, ihre Waffe auf den Feind abzufeuern (im Falle der MG-Teams) oder einfach vor einem Feind davonzulaufen, der ihnen zu nahe kommt (im Falle der Mörser-Teams).

Wenn ein Scharfschütze auf eine Einheit schießt, die den Kopf eingezogen hat, ignoriert er dann den Treffermodifikator von -1? Ignorieren Scharfschützen den Treffermodifikator für das Feuern auf kleine Einheiten?

Nein, die Modifikatoren kommen in beiden Fällen zur Anwendung. Beide Modifikatoren sind der Tatsache geschuldet, dass es von vornherein schwieriger ist, ein Ziel zu lokalisieren/identifizieren, als es anschließend zu treffen.

Trifft ein Scharfschütze ein Modell, das sich in einem Gebäude befindet, profitiert es dann von der Regel *Zusätzlicher Schutz*?

Nein, da die Regel *Zusätzlicher Schutz* besagt, dass dies im Grunde dasselbe wie Beschuss gegen Artillerie ist, die mit Kanonenschilden ausgerüstet ist. Scharfschützen ignorieren den Schutz eines Kanonenschildes und deshalb auch die Regel *Zusätzlicher Schutz*.

Ist es beabsichtigt, dass Scharfschützen ohne Abzug auf Einheiten in Bunkern feuern können?

Ja, offensichtlich treffen sie Soldaten im Innern durch die Schießscharten des Bunkers.

Ignoriert *indirekter Beschuss* Kanonenschilder?

Nicht, wenn er aus dem Frontwinkel der Zieleinheit abgegeben wird. Erfolgt der Beschuss von der Seite oder im Rücken des Geschützes, wird ein Kanonenschild wie üblich ignoriert.

Wenn eine Haubitze *indirekt* auf ein Ziel feuert und in der folgenden Runde direkt auf dasselbe Ziel schießt, woraufhin es in der nächsten Runde wieder *indirekt* auf dieses Ziel feuert (und vorausgesetzt, das Ziel hat sich nicht bewegt), trifft es dann auf 6+ (weil die Schussesequenz wieder von vorne beginnt) oder auf 5+ (da die Sequenz fortläuft)?

Die Sequenz beginnt von vorn und die Haubitze trifft auf 6+.

Darf eine Einheit das Spielfeld betreten und es anschließend (also in derselben Runde) sofort wieder verlassen? Das könnte nützlich für Einheiten sein, die im Rahmen des Szenarios *›Umfassung‹* ein Flankenmanöver durchführen.

Es ist möglich, aber es ist auch eine sehr riskante Taktik, da flankierende Einheiten mindestens bis Runde 5 warten müssen, um das Spielfeld zu betreten und es sofort wieder zu verlassen. Dabei könnten sie ihren Befehlstest verpatzen, um das Spielfeld zu betreten, und zählen dann als zerstört (bedenke zudem, dass schlechtes Karma Würfelwürfe beeinflusst!).

Da die Einheit das Spielfeld zuerst betreten muss, bevor sie es verlassen kann, ist jeder im *Hinterhalt* liegende Gegner imstande, auf die flankierende Einheit zu schießen, nachdem sie das Spielfeld betritt und bevor sie es wieder verlässt – platziere alle flankierenden Modelle an der Spielfeldkante, handle den Beschuss durch den *Hinterhalt* ab und erst wenn die flankierende Einheit es überlebt, darf sie ihre Bewegung fortsetzen und das Spielfeld verlassen.

Wenn eine Einheit die Option besitzt, von normaler Infanterie zu einer Einheit mit einer anderen Fortbewegungsweise aufgewertet zu werden, und der Spieler investiert die entsprechenden Punkte, um den Trupp aufzuwerten, bedeutet das dann automatisch, dass die Einheit die entsprechende Sonderregel erhält, die mit dieser Fortbewegungsweise verbunden ist?

Ja, wenn die Einheit mit bestimmten Fortbewegungsmitteln wie Pferden oder Motorrädern ausgerüstet wird, erhält sie auch die entsprechenden Einheiten-Sonderregeln *Kavallerie* bzw. *Motorräder* (die auf Seite 71 des Regelbuches

aufgeführt sind). Wird sie mit Fahrrädern ausgestattet, erhält sie die Sonderregel *Fahrräder* (wie bspw. auf Seite 21 des Armeebuches Deutschland beschrieben).

Dürfen Einheiten mit der Regel *Kavallerie* oder *Motorräder* manövrieren, während sie eine Fluchtbewegung durchführen, oder müssen sie sich in direkter Linie vom Feind fortbewegen, der sie angreift?

Sie dürfen manövrieren, aber bedenke, dass diese Fluchtbewegung mit normaler statt doppelter Geschwindigkeit durchgeführt wird.

Ist es wirklich beabsichtigt, dass ein Panzer IV nur 5 Punkte mehr als ein StuG III kostet? Beide Fahrzeuge sind mit dem gleichen Geschütz ausgestattet und verfügen über die gleiche Panzerung, aber der Panzer IV hat einen Turm und ist mit einem zusätzlichen MMG bewaffnet, was doch bestimmt mehr als 5 Punkte wert ist.

Im Falle teurer Fahrzeuge werden Punktkosten bisweilen auf den nächsten 5er-Wert auf- oder abgerundet, daher ist es möglich, dass die Punktkosten beider Fahrzeuge ursprünglich stärker voneinander abwichen, sich durch die Rundungen jedoch soweit angenähert haben, dass der Unterschied am Ende zu gering erscheint. Anders ausgedrückt, der Panzer IV hätte ursprünglich 2 Punkte teurer und das StuG III 2 Punkte günstiger sein können, wodurch der Unterschied deutlicher gewesen wäre, während sich die Punktkosten durch die Rundung jedoch angenähert haben.

Darf ich weiterhin eine der Auswahllisten für Verbände aus dem Regelbuch verwenden, nachdem das entsprechende Armeebuch erschienen ist?

Die Listen der Armeebücher ersetzen zwar die entsprechende Auswahlliste des Regelbuches, doch solange ein Spieler ein entsprechendes Armeebuch nicht besitzt, darf er natürlich weiter die Liste aus dem Regelbuch verwenden. Bei Turnieren und anderen organisierten Spielen legen die Organisatoren normalerweise fest, welche Auswahllisten zugelassen sind – im Regelfall haben die Listen aus den Armeebüchern Vorrang vor allen anderen Auswahllisten.

Folgt ein Motorradgespann mit MG (zum Beispiel das BMW R75 oder das Zündapp KS 750) den Bewegungsregeln für Panzerwagen oder Motorräder?

Es folgt den Regeln für Radfahrzeuge mit den in seinem Eintrag aufgeführten Einschränkungen.

Darf sich der Ladeschütze eines LMG in einem Schützentrupp ändern; kann es zum Beispiel in der einen Runde ein Soldat mit MPi und der nächsten ein Soldat mit Gewehr sein?

Nach den Regeln darf jeder Soldat der Einheit (auch der Unteroffizier) die Rolle des Ladeschützen übernehmen, sobald die Einheit das Feuer eröffnet. Dies muss nicht zwangsläufig in jeder Runde derselbe Soldat sein. Das bedeutet, dass du gemäß den Regeln stets wählen darfst, welcher Soldat des Trupps seine Waffe nicht abfeuert und stattdessen als Ladeschütze des LMG (oder einer anderen Teamwaffe) agiert, sobald der Trupp feuert.

Normalerweise spielen wir jedoch so, dass wir einen Soldaten für das gesamte Spiel zum Ladeschützen bestimmen. Diese Methode ist realistischer und praktischer, da der Trupp normalerweise ein Modell enthält, das die Munition des LMG trägt und dadurch offensichtlich den Ladeschützen darstellt. Normalerweise ist dieses Modell ebenfalls mit einem Gewehr bewaffnet, sodass wir es durch ein normales Schützenmodell ersetzen können, wenn der LMG-Schütze durch *außergewöhnlichen Schaden* ausgeschaltet wurde (da der Ladeschütze in diesem Fall wieder sein Gewehr benutzen würde). Schließlich neigen wir ebenfalls aus Gründen des Realismus dazu, das Modell des Ladeschützen im Umkreis von 1 Zoll um das LMG zu halten, was nach Auslegung der Regeln jedoch nicht notwendig wäre.

Dürfen Verbände erbeutete Fahrzeuge einsetzen? Dürfte also beispielsweise ein sowjetischer Verband ein erbeutetes deutsches Fahrzeug benutzen oder umgekehrt?

Nein, das ist nicht erlaubt; zumindest nicht bei strikter Auslegung der Regeln hinsichtlich der Auswahl eines verstärkten Zuges. Doch wir haben bei Freundschaftsspielen hin und wieder ›Beutefahrzeuge‹ (oder Fahrzeuge verbündeter Armeen) eingesetzt und hatten eine Menge Spaß dabei. Es ist hilfreich, um eine bestimmte Punktgröße für ein Spiel zu erreichen, wenn du eine vielseitige Modellsammlung besitzt. Wir legen normalerweise fest, dass diese Fahrzeuge *unerfahren* oder höchstens *regulär* sein dürfen, doch keinesfalls *altgedient*, da die Besatzung wenig Erfahrung mit diesen Fahrzeugen hat.

Wenn eine grüne Einheit zu einer regulären Einheit wird (oder wann immer sich die Qualität einer Einheit durch eine Sonderregel dauerhaft verändert), wie viele Beschussmarker sind dann notwendig, um sie automatisch zu zerstören? Im Abschnitt über *verjagte* Einheiten auf Seite 23 des Regelbuches ist ja vom ›ursprünglichen Moralwert die Rede.

Mit dem Begriff »ursprünglich« ist in diesem Fall »nicht durch Beschussmarker modifiziert« gemeint, daher gilt der gegenwärtige Status der Einheit nach der Aufwertung. So sind zur Vernichtung einer *grünen* Einheit, die zu einer *regulären* Einheit aufgewertet wurde, 9 Beschussmarker vonnöten.

Wenn ein Angriff mit einem Flammenwerfer oder einer Panzerfaust auf ein Aufklärungsfahrzeug angekündigt wird und das Fahrzeug sich daraufhin außer Sicht- oder Reichweite des Flammenwerfers/der Panzerfaust bewegt, wird die Waffe dann trotzdem abgefeuert, sodass getestet werden muss, ob sich der Treibstoff des Flammenwerfers erschöpft, bzw. die Panzerfaust verbraucht ist?

Ja, sie müssen abgefeuert werden und verfehlen das Ziel automatisch.

Darf eine Einheit im *Hinterhalt* auf ein Aufklärungsfahrzeug schießen, das eine Fluchtbewegung durchführt?

Nein, da eine Fluchtbewegung keine Bewegung ist, die aus dem Befehl *Vorrücken* oder *Rennen* resultiert.

Wenn ich das Modell einer britischen leichten Haubitze einsetze, bei dem es sich nicht um eine 25-Pfund-Kanonenhaubitze handelt (sondern bspw. um eine 94-mm-Gebirgshaubitze), darf diese dann trotzdem die Panzerabwehrgranaten-Regel des 25-Pfünders verwenden?

Ja, du zahlst dieselben Punktkosten. Wir gehen davon aus, dass für jedes Geschütz dieses Typs Panzerabwehrgranaten zur Verfügung standen.

Erleiden alle schweren Waffen den DSK-Modifikator von -1 auf lange Reichweite, wenn sie einen Schadenswurf für gepanzerte Ziele durchführen, oder gilt dieser nur für Panzerabwehrkanonen?

Er gilt für alle schweren Waffen. Panzerabwehrkanonen wurden nur als Beispiel genannt, um die Regel zu verdeutlichen. Denke jedoch daran, dass die Sonderregeln einiger Waffen dazu führen können, dass sie diesen Modifikator ignorieren (sprich HE- und Hohlladungsgeschosse). Beachte, dass demzufolge Flammenwerfer den Abzug sehr wohl erleiden, da sich die Menge des flüssigen Brennstoffes auf lange Reichweite reduziert.

Was geschieht, wenn ein Befehlswürfel für den Verband gezogen wird, der nur noch über Einheiten verfügt, die die Sonderregel *Geringe Kadenz* besitzen?

Erhält der Verband seinen ersten Befehlswürfel einer Runde und die einzigen befreundeten Einheiten auf dem Spielfeld besitzen die Sonderregel *Geringe Kadenz*, legst du den Würfel zurück und ziehst erneut. Der nächste Würfel, der für den Verband gezogen wird, darf dann einem Modell mit der Sonderregel *Geringe Kadenz* zugewiesen werden, ganz so als hätte bereits eine andere Einheit einen Befehl erhalten.

Wenn ein Offizier (oder eine andere Stabseinheit) durch *außergewöhnlichen Schaden* getötet wird, bleiben dann die restlichen Modelle der Einheit (also seine Begleiter) im Spiel? Falls ja, erleiden sie einen Abzug von -1 auf ihre Moral, weil sie ihren Truppführer verloren haben?

Ja, sie bleiben im Spiel und erleiden den Abzug von -1 auf ihre Moral.

ARMEEBUCH: DEUTSCHLAND

Es scheint ein paar Konflikte zwischen den Regeln für Flammenwerfer und der Waffenregel *Einschüssig* zu geben, die beide für Flammenwerfertrupps mit Einstoßflammenwerfern gelten.

Darf ein Team mit zwei Einstoßflammenwerfern auf zwei unterschiedliche Ziele schießen (wie es bei Panzerfäusten der Fall ist)?

Ja, das darf es, solange es sich bei mindestens einem der Ziele um ein Fahrzeug handelt.

Darf ich mich entscheiden, einen der beiden Einstoßflammenwerfer des Teams nicht abzufeuern?

Nein, beide Einstoßflammenwerfer müssen zur selben Zeit abgefeuert werden.

Wenn beide Einstoßflammenwerfer dasselbe Ziel treffen, erhält es dann 2W3+1 oder 2W3+2 Beschussmarker?

2W3+1 Beschussmarker.

Wird ein Modell, das einen Einstoßflammenwerfer abgefeuert hat, aus dem Spiel entfernt oder bleibt es auf dem Spielfeld und wird durch ein Modell ohne diese Waffe ersetzt? Falls Letzteres zutrifft, wie ist dieses Modell dann bewaffnet?

Nachdem die Einstoßflammenwerfer abgefeuert wurden, wird das Team aus dem Spiel entfernt.

ARMEEBUCH: SOWJETUNION

Kommt der Bonus einer Körperpanzerung auch gegen Treffer im Nahkampf zur Anwendung?

Ja, da der meiste Schaden im Nahkampf durch Handfeuerwaffen verursacht wird.

Addiert sich die Körperpanzerung mit der Sonderregel *Zusätzlicher Schutz* auf?

Nein, Soldaten mit Körperpanzerung in Gebäuden erleiden weiterhin bei einem Schadenswurf von 6+ Schaden.

Kriegsschauplatz Stalingrad: Darf ich die Sonderregel *Fanatische Gegenwehr* auch auf den kostenfreien unerfahrenen Schützentrupp anwenden?

Ja, darfst du.

Kriegsschauplatz Leningrad-Nowgoroder Offensive: »[...] Kundschaftertrupps oder maximal 2 Sturmpioniertrupps, Skiläufer-Trupps«. Es ist nicht ganz eindeutig, ob sich die Maximalangabe nur auf die Sturmpioniere oder auch auf die Skiläufer bezieht.

Nur auf die Sturmpioniere.

ARMEEBUCH: GROSSBRITANNIEN

Darf der kostenfreie *reguläre Vorgeschobene Artilleriebeobachter*, den ich durch die Sonderregel *Artillerieunterstützung* (Seite 17) erhalte, zu einem *altgedienten* Modell aufgewertet werden, wenn ich die Punktdifferenz bezahle? Insbesondere für den Kriegsschauplatz *Operation Market Garden*, wo die Sonderregel *Alles schon gesehen* vorschreibt, dass alle Einheiten wenn möglich *altgedient* sein müssen.

Nein, der kostenfreie Artilleriebeobachter wird normal in den Verband aufgenommen, kann aber nicht aufgewertet werden, nicht einmal im Rahmen der *Operation Market Garden*.

Darf der kostenfreie *Vorgeschobene Artilleriebeobachter* einen oder zwei Begleiter erhalten?

Für den kostenfreien Artilleriebeobachter dürfen tatsächlich die entsprechenden Punkte ausgegeben werden, um seine Einheit um einen oder zwei reguläre Soldaten zu erweitern.

Der letzte Satz der Sonderregel *Artillerieunterstützung* (Seite 17) bezieht sich auf Kriegsschauplatzlisten, die von vornherein keine Artilleriebeobachter erlaubt (wie zum Beispiel bei *Kommandounternehmen*). Doch im *Armeebuch Großbritannien* gibt es keine solche Liste.

Das ist richtig, deshalb darf der kostenfreie Artilleriebeobachter bei jedem Kriegsschauplatz des *Armeebuches* in den Verband aufgenommen werden. Die Ausnahme zu dieser Regel gilt demnach nur für Kriegsschauplätze, die wir an anderer Stelle veröffentlichten werden, oder für selbstverfasste Listen der Spieler.

OSPREY
PUBLISHING

WAREHOUSE
GAMES.de



osprepublishing.com
warlordgames.com
warehousegames.de