

**Firestorm Planetfall
FAQ – Dokument
i. V1.2**

Dezember 2015 // Übersetzung: Heiko Buse

Leviathan MAR.

Gibt es eine Leviathan MAR? Es erscheint als eine MAR in der Stat-Übersicht vom Iapetus Battle Robot, es ist aber nicht in der MAR-Übersicht vom Regelbuch vorhanden.

Spieler sollten die Erwähnung der Leviathan – MAR beim Iapetus-Profil ignorieren. Die Leviathan-MAR wurde ursprünglich erdacht, um den Spielern gleichzeitige Spiele von Planetfall und Firestorm Armada zu ermöglichen. Es war geplant, auf diese Ziele von niedrigem Orbit aus zu schießen. Man hat diese Idee fallen lassen, um den Planetfall – Spielfluß zu erhöhen.

Logistic Points, Tactical Points, Command Points

Was sind „Taktische Punkte“ und „Kommandopunkte“? Handelt es sich bei ihnen um Logistikpunkte mit anderem Namen?

Da, wo „Taktische Punkte“ und „Kommandopunkte“ erwähnt wurden, da sollten stattdessen Logistikpunkte gelesen werden.

Improved Shield Dynamics MAR

Die „Improved Shield Harmonics MAR“ auf Seite 119 liest sich anders als die Erklärung dieser MAR in der „Protective MAR – Sektion“ vom Schnellspiel-Guide auf Seite 123. Welche ist korrekt?

Die Lesart auf Seite 119 ist korrekt, es sollte im Schnellspiel-Guide auf Seite 123 auch so lauten.

Scatter MAR

In Übereinstimmung mit dem Schnellspiel-Guide auf Seite 124, beeinflusst diese MAR nur sogenannte Light Class Targets. Wie auch immer: In der MAR-Übersicht auf Seite 121 heißt es, dass die Scatter-Mar „Non-Flying-Objects“ beeinflusst. Was ist korrekt?

Die Scatter-MAR- Erklärung auf Seite 121 ist korrekt. Die Erklärung im Schnellspiel-Guide sollte genau so lauten.

Terror Weapon MAR

Der Schnellspiel-Guide auf Seite 124 und die MAR-Beschreibung auf Seite 122 sagen aus, dass diese MAR bewirkt, dass man einen zusätzlichen Erfolg benötigt, um einen Disorder-Test zu bestehen. Die „Durchführung-Von-Disorder-Tests-Übersichten“ auf den Seiten 123 und 85 und auch die Beispiele besagen, dass der Effekt dieser MAR bewirkt, dass ein Würfel weniger geworfen wird, wenn man einen Disorder-Test durchführt. Was ist korrekt?

Die Terror-Weapon nimmt einen Würfel bei einem Disorder-Test. Alle gegenteiligen Angaben sind unkorrekt. Da, wo die Elite-Eigenschaft von Modellen und Schwadronen (in Kommando-Reichweite) bewirkt,

FAQ Planetfall v. Spartan Games / V. 1.2 / Übersetzung: Heiko Buse

dass man einen Würfel dazu bekommt und ein Disorder-Test leichter zu schaffen ist, soll die Terror-Weapon-MAR bewirken, dass es schwerer wird einen Disorder-Test zu bestehen, weil eben ein Würfel genommen wird.

Interceptor MAR

Der Schnellspiel-Guide auf Seite 124 beschreibt eine Beschuss-Aktion außer der normalen Spielabfolge. Die MAR – Beschreibung auf Seite 119 erwähnt dies nicht. Was ist korrekt?

Der Schnellspiel-Guide ist nicht korrekt. Die Interceptor-MAR bewirkt keinen Beschuss außer der Reihe. (Es sei denn, der Schütze ist im „Overwatch-Modus“).

Corrosive Weapon MAR

„Bei späteren Aktivierungen wird bei einem Modell mit einem „Debilitating-Effekt-Marker“ jedes Level der DR (Defensiv-Rate) um -1 reduziert, bis zu dem Zeitpunkt, dass das Modell als Verlust entfernt worden ist.“

Angenommen, die Reparatur-Versuche scheitern, heißt das in nachfolgenden Aktivierungen, dass die DR (Defensiv-Rate) auch weiterhin um -1 reduziert ist?

Ein „Debilitating-Effekt-Marker“ reduziert die DR um -1 bei dem Modell, bis dieser Marker entfernt worden ist. Dies bedeutet, dass ein unbeschädigter „Dindrenzi Kratos Heavy Tank“ mit einem oder mehreren „Debilitating-Effekt-Markern“ (möglicherweise bei angewandten Cyber-Waffen...) eine Defensiv-Rate von 7+6+6 statt 8+7+7 hat.

Wenn alle „Debilitating-Effekt-Marker“ durch erfolgreiche Reparatur-Würfe entfernt werden konnten: Bleibt der „Schadenseffekt“ (gemeint: Reduzierung der DR) bestehen oder geht er zurück zu seinem alten (höheren) Wert? Der Wortlaut der Regeln lautet:

„In nachfolgenden Aktivierungen – bei einem Modell mit einem „Debilitating-Effekt-Marker“

...wie auch immer: Wenn das Modell nicht mehr diesen „Debilitating-Effekt-Marker“ hat, erleidet es auch weiterhin diesen Effekt oder hat es wieder seinen alten Wert?

Ein Modell ohne Debilitating-Effekt-Marker wird nicht länger beeinflusst und seine Defensiv-Rate normalisiert sich wieder.

Hit and Run MAR und CQB

FAQ Planetfall v. Spartan Games / V. 1.2 / Übersetzung: Heiko Buse

Wenn man sich entscheidet zuerst zu schießen (indem man diese MAR nutzt), folgt dann der CQB unmittelbar danach (wenn die Bewegung abgeschlossen ist)? Also wie folgt:

Fernkampf---Bewegung---CQB (Nahkampf).

Einige Leute denken, dass CQB einen Teil des Schießens (der Fernkampfphase) darstellt und stellen sich eine Abfolge wie folgt vor:

CQB----Fernkampf----Bewegung

CQB ist kein Teil der Fernkampfphase und ein Segment für sich. Es wendet viele der gleichen Regeln an, aber es stellt eine auf sich gestellte Interaktion dar. Dies bedeutet: Wenn die Hit-and-Run-MAR angewandt wird, dann darf man

Fernkampf----Bewegung (nur Cruising)-----CQB

durchführen, so dies gewünscht ist.

Pivoting (Schwenken) während der Bewegung

Wenn ein „non-Lumbering“ (nicht schwerfälliges) Modell eine Cruising-Bewegung durchführt, kann es sich während der Bewegung so oft wie es will drehen und kann es dies zu jedem Zeitpunkt während der Bewegung?

Ja.

Sky Drop Markers

Was haben sie für eine „Line-Of-Sight-Klasse“ haben sie? Können andere Modelle die Sichtlinie zu ihnen unterbrechen?

Sky-Drop-Markers sind keine Modelle und benötigen keine Sichtlinie.

Sky Drop Marker und Artillery Marker

Was ist der Unterschied zwischen einem Sky-Drop-Marker und einem Artillery-Marker?

Ein Sky-Drop-Marker ist ein sechseckiger Marker, der in der „Sky-Drop-Phase“ der „Vor-Spiel-Phase“ platziert wird. In jedem Sky-Drop-Marker befindet sich ein kleiner Würfel, der anzeigt, wie weit die Entfernung ist, die dieser Marker (vom jetzigen Punkt) abweicht.

Ein Sky-Drop-Marker wird nur benutzt, um Modelle von außerhalb in das Spiel herein zu bringen. (Einheiten, Kristalle etc.)

Ein Artillery-Marker ist eine Untergruppe der Sky-Drop-Marker. Er darf nur benutzt werden für die Position(ierung) eines Artillery-Schlages. „Artillery-Schläge“ sind durch die Anzahl von Modellen in der Streitmacht begrenzt, die die „Artillery-Unterstützungs-MAR“- haben und durch die Gesamtzahl von Artillery-Markern, die in der „Pre-Game-Phase“ von entsprechenden Modellen generiert wurden.

Sky-Drop-Marker und Artillery-Marker haben verschiedene Funktionen im Spiel. Sie müssen eindeutig zu unterscheiden sein, damit es später nicht zur Verwirrung kommt.

Nexus Designator

Kann er normal auf Modelle schießen und sie beschädigen?

Ein Nexus Designator ist KEINE Waffe. Es ist eher eine Art von Ausrüstung, die es einigen Modellen erlaubt, zwischen den Einheiten im Orbit und den (noch nicht anwesenden) Einheiten auf dem Schlachtfeld eine Verbindung herzustellen. Ein Nexus Designator kann kein Ziel direkt schädigen, aber es führt seine Aktionen in der Fernkampfphase durch.

Ein Modell mit einem Nexus Designator darf eine „Flat-Out-Bewegung“ durchführen und den Nexus Designator während der gleichen Aktivierung nutzen.

Ein Nexus Designator kann auf eine von drei Möglichkeiten in jeder Aktivierung benutzt werden:

1. **Drop-Site-Designation-Aktion: Ein Nexus Designator darf Sky-Drop-Marker (der eigenen Seite) incl. Artillery-Marker „benennen“ und versuchen sie „runter-zu-zählen.“** Dies verbessert die Möglichkeiten der noch nicht anwesenden Elemente (der eigenen Fraktion), auf dem Schlachtfeld zu erscheinen. Hierfür benötigt man keine Sichtlinie zwischen dem Modell und dem Marker. Die Anzahl der Treffer reduziert den Wert des Würfels in bekannter Weise (bis zu einem Minimum von 1).
2. **Artillery-Strike-Aktion: Ein Nexus Designator darf benutzt werden, um eigene (der eigenen Fraktion) Artillery Marker anzuvisieren, um letztlich den Artillery-Schlag sofort auszuführen.** Hierfür bedarf es keiner Sichtlinie zwischen Modell und Marker. Dies ist eine ganz und gar für sich zu sehende Aktion. Beachte: Ein einzelner Nexus Designator darf nicht beide Aktionen während der gleichen Aktivierung durchführen. Denke auch daran, dass der Artillery-Marker entfernt wird, nachdem der Artillery-Schlag durchgeführt worden ist.

Beachte in beiden Fällen: Nexus Designator-Modelle dürfen keine Sky-Drop-Marker anderer Verbündeter „herunter zählen“. (Ausnahme: „Natürliche Verbündete“ - bei ihnen ist es sehr wohl möglich!) Deswegen müssen die Marker der Verbündeten klar als solche zu erkennen sein.

1. **Target Lock Action – Ein Nexus Designator darf benutzt werden, um eine sogenannte „Target-Lock-Aktion“ gegen ein feindliches Schwadron durchzuführen.** Dazu folgt man den Regeln auf Seite 122. Hierfür ist es erforderlich, dass eine Sichtlinie zum anvisierten Schwadron besteht. Denke daran, dass nur Modelle mit dem Nexus Designator UND der Target-Lock-MAR diese Art von Aktion durchführen dürfen.

Anvisieren von Schwadronen mit unterschiedlichen Treffermodifikationen

Wie wird das Anvisieren bei unterschiedlichen Modifikationen durchgeführt?

Im folgenden Beispiel soll herausgestellt werden, wie dies im Rahmen der Fernkampfphase durchgeführt wird:

Ein „Kratos-Heavy-Tank“ ist mit einer „Onager-Rail-Gun“ mit einer effektiven Reichweite von 18 Zoll und einer maximalen Reichweite von 36 Zoll ausgerüstet. Er verfügt über eine AD von 8 bzw. 6 Würfeln. Der Tank ist darüber hinaus mit einer „Linked-Skorpio-Rail-Gun“ mit einer effektiven Reichweite von 12 Zoll und einer maximalen Reichweite von 24 Zoll ausgerüstet. Die AD beträgt 6 bzw. 4 Würfel.

Wenn während der Fernkampfphase auf ein Schwadron von „Lamana-Medium-Tanks“ (mit der Hover-Vehicle-MAR) geschossen wird: Ein Lamana steht bei 12 Zoll, einer bei 14 Zoll und der dritte steht bei 16 Zoll. Das Schießen wird wie folgt durchgeführt:

1. Sage an, welche Waffen schießen. In diesem Fall entscheidet sich der Kratos, dass BEIDE Waffensysteme schießen.
2. Sage an, ob irgend welche Waffensysteme kombiniert werden. Beide Waffensysteme haben die Kinetic-MAR und dürfen demzufolge kombiniert werden.
3. Führe den Beschuß durch: Wenn der Kratos seine gesamten Angriffswürfel (AD) nutzen will (8+6) und keine Nachteile (negative Wurfmodifikation) durch die Hover-Vehicle-MAR erleiden will, dann kann er nur den nächsten Lamana-Tank (12 Zoll entfernt) anvisieren. In diesem Fall wird nur DIESER Tank betroffen, EGAL wie gut die Würfel letztlich fallen.

Wenn der Kratos hingegen das ganze feindliche Schwadron anvisieren will (möglicherweise, weil das nächste Modell in der „Target-Chain“ schon beschädigt ist oder einen „Debilitating-Effekt-Marker“ aufweist oder flankiert wird etc.), DANN werden die Waffensysteme des Kratos so angesehen, als wenn sie auf maximale Reichweite schießen müssten. (Inclusive aller möglichen Änderungen beim Trefferwurf / Trefferwurfmodifikation – hier: Hover-MAR bei maximaler Reichweite) Dies beeinflusst auch die Anzahl der Angriffswürfel bei jeder einzelnen Waffe pp.

In Folge wird dargestellt: Der Umstand, dass bei einer Waffe die Maximalreichweite gewählt wird, führt zu entsprechenden Folgen bei der Gesamtkalkulation. (Wenn sich etwas verschlechtert, dann verschlechtert sich „alles“. Es wird immer der „schlechtere Wert“ genommen“)

Abweichung (des Sky-Drop) führt zum Verlassen der Kampfzone (des Tisches)

Es steht fest, dass ein Modell, das durch den Abweichungswurf in unbetretbares Terrain (unmögliches Terrain) hinein abweicht, zerstört wird. Wie auch immer: Ist ein Modell, das durch den Abweichungswurf den „Tisch verlässt“ auch zerstört? Beispiel: Eine „Crystal Node“ die durch einen Sky-Drop herunterkommt.

Ein Element (oder im Fall von Transportern – sie und ihr Inhalt), die durch den Abweichungswurf den Tisch verlassen sind zerstört. Der gegnerische „Zero-hour-tracker“ wird sofort um den entsprechenden Wert (nach oben) korrigiert.

Entfernung der „Activation-Marker“

FAQ Planetfall v. Spartan Games / V. 1.2 / Übersetzung: Heiko Buse

Auf Seite 112 vom Regelbuch, unterhalb der Zeile Nummer 6. Vorbereitung für die nächste Runde, erster Satz. Der Satz sollte wie folgt lauten:
 „Bereite Deine Streitkraft auf die nächste Runde vor, indem ALLE „Activation-Marker“ entfernt werden.“

Vegetation/Wälder/Dschungel

Wälder blockieren die Sichtlinie (LOS) für leichte Einheiten. Wird die Sichtlinie aber nun nur blockiert, wenn sich der Wald **zwischen** den Einheiten befindet? Oder blockiert er auch, wenn sich die Einheiten **im** Wald befinden? Können leichte Einheiten aus einem Wald **herausschießen**? Können leichte Einheiten in einen Wald **hineinschießen**?

Ein Wald, von dem beide Seiten gesagt haben, dass er besetzt werden kann: Er kann von Infanterie besetzt werden, die kann aus ihm hinauschießen und kann auch von außen beschossen werden. Die Infanterie erhält einen „Cover Save Dice.!

Flieger und Gebäude

Durch die Übersicht auf Seite 77 wird impliziert, dass Gebäude für Flieger ein Hindernis darstellen und nicht überflogen werden können. Stimmt das wirklich?

Nein. Gebäude sind nicht unpassierbar für Flieger.

Flieger und Sichtlinien

Haben Flieger und Bodeneinheiten immer eine uneingeschränkte Sichtlinie zueinander?

Ja.

Automatischer „Disorder“ für nicht bestehenden Mindestabstand zwischen Einheiten / Modellen

Modelle, die sich nicht im Mindestabstand zu anderen Modellen befinden, sind automatisch „disordered“. Wie wird das praktisch durchgeführt? Wird dem betroffenen Schwadron einfach ein einzelner „Disorder-Marker“ zugeordnet und wird dieser am Ende der Runde zu einem Schadensmarker?

Entferne den ersten Satz auf Seite 67 unter der Überschrift „Mindestabstand (Coherency-Distance)“ und ersetze ihn wie folgt: Wenn ein Schwadron seine Aktivierung mit Modellen beginnt, die sich außerhalb des Mindestabstandes befinden, so MÜSSEN sie sich in der nächsten Bewegungsphase in den Mindestabstand hineinbewegen. Ein Schwadron, dass sich am ENDE der eigenen Bewegungsphase mit Einheiten außerhalb des Mindestabstandes wiederfindet, bekommt automatisch einen „Disorder-Marker“ für JEDES ELEMENT IN DIESEM SCHWADRON. Ein Schwadron mit drei mittleren Panzern würde DREI „Disorder-Marker“ bekommen. Diese werden zu Schadensmarkern am Ende der Runde.

Infanterie und Gebäude

Wie viele Infanterie-Schwadronen können ein Gebäude besetzen?

Nur ein Schwadron Infanterie kann ein Gebäude jeweils besetzen. Dies mag angesichts unterschiedlich großer Gebäude auf dem Spielfeld unrealistisch sein. Es ist aber für den Spielfluss bedeutsam, dass man sich daran hält.

Aquan Stingray Anti-Air Battery

Diese Modelle sind immer stationär. Bekommen sie also immer den „Focused-Fire-Status“? (Mit der Ausnahme der Runde ihres Auftauchens, da ein Schwadron nach einem Sky-Drop nicht den Status „Overwatch“ oder „Focus-Fire“ beanspruchen kann.)

In den Runden nach ihrem Auftauchen dürfen Einheiten mit einem Bewegungswert von „0 Zoll / 0 Zoll“ immer stationär bleiben. Sie können „Focused-Fire“ oder auch „Overwatch“ durchführen.

Transporter (X)

Kann die Transportkapazität eines Transporters mit Einheiten aus verschiedenen Schwadronen aufgefüllt werden? Könnte beispielsweise eine Transporter-Schwadron, bestehend aus zwei Transportern mit der MAR Transport(6) dann drei Schwadronen Infanterie mit einem Transportwert von jeweils vier transportieren?

Transporter können immer nur Einheiten von einem Schwadron transportieren. Befinden sich mehrere Transporter in einem Schwadron (Beispiel: Zwei Sedna-Schwere Panzer), so dürfen sie mehrere Schwadronen Infanterie transportieren. Sie dürfen die Ladung aber NICHT untereinander aufteilen. Es muss immer beachtet werden, dass pro Transporter EIN Schwadron transportiert wird. (Dies bedeutet, dass das Schwere-Sedna-Schwadron mit zwei Transportern zwei Infanterie-Schwadronen transportieren darf.)

Crystal Nodes

1. Haben diese „Crystal-Nodes“ Flanken oder Rückseiten, woraus man als Gegner beim Beschuss seinen Vorteil ziehen könnte? Wenn es so sein sollte, wie wird das festgelegt?

Alle Crystal Nodes haben die „Sectored-Armour-MAR“. (d.h.: keine Flanke, keine Rückseite)

2. Es gibt eine Menge Verwirrung, wie diese „Crystal-Nodes“ genau funktionieren. Die Leute wundern sich wegen der Formulierung in der „Crystal-Formation-MAR“, die – wenn man sie mit anderen Erklärungen zusammenfasst – besagt, dass die „Crystal-Node“ selbst nicht schießt, sondern die Schüsse anderer Modelle nur weiterleitet. (*weiter: ... und entsprechend immun zur „Hard-Target-MAR“, „Cloaking“ und ähnlichen MAR´s ist, wenn durch eine Crystal – Node hindurch geschossen wird. // Beachte: Dieser Klammerzusatz macht weder im Deutschen noch im Englischen in diesem Kontext Sinn.*)

Ich verstehe, warum der Wortlaut der MAR missverständlich sein könnte. Um dem Umstand abzuweichen, habe ich die MAR umgeschrieben:

Crystal Formation MAR

Ein Modell mit der Crystal-Formation-MAR darf das Ziel einer „Main-Ordnance-Fire-Action“ (Fernkampf) einer befreundeten Einheit sein, wenn es sich hierbei um „Aquan-Prime-Laser-Weapons“ handelt. Die Treffer, die durch diesen Angriff verursacht werden, verursachen keinen Schaden beim anvisierten Kristall, stattdessen werden sie im Kristall angesammelt.

Der Kristall macht daraufhin eine sofortige „out-of-sequence-attack“ gegen eine feindliche Einheit in Sicht. Es werden alle relevanten Modifikatoren wie „Hard

target", „Flank" und so weiter berücksichtigt. Die vom Kristall gewürfelten Würfel entsprechen der Anzahl der gegen den Kristall erzielten Treffer. Sie verfügen über keine eigenen „Weapon-MAR" und werden durch Schaden normal beeinflusst.

Flankierende Einheiten / Reserven

Anscheinend gibt es sie nur als Bestandteil von vorgeplanten Szenarios. Wird der Zeitpunkt und die Art ihres Erscheinens durch das Szenario festgelegt?

Korrekt. Flankierende Einheiten und Reserven sind nur als Szenariobedingung verfügbar. Sie werden in den Zusätzen zum Szenario oder dem Spiel vermerkt.

Sichtlinien betreffend (LOS)

Wenn wir davon ausgehen, dass es wie folgt ist:

LIGHT	Einheiten	:	LOS Class 1
ARMoured	Einheiten	:	LOS Class 2
ELEVATED	Einheiten	:	LOS Class 3
FLYING	Einheiten	:	LOS Class 4

Bei der folgenden Diagrammdarstellung geht es darum, dass eine LOS von Modell zu Modell hinweg gezogen wird (darüber und nicht drum herum).

LOS Class 1

LOS Class 1

LOS Class 2

In Übereinstimmung mit den Regeln kann die Einheit links außen NICHT auf die Einheit rechts außen schießen. Andererseits kann die Einheit rechts außen auf die Einheiten mittig und links außen schießen.

LOS Class 2

LOS Class 2

LOS Class 3

In Übereinstimmung mit den Regeln kann die Einheit links außen eine Sichtlinie zu der Einheit rechts außen ziehen. Umgekehrt kann auch die Einheit rechts außen zu den Einheiten in der Mitte und links außen Sichtlinien ziehen.

In diesem Beispiel besteht zwischen den Modellen der gleiche Höhenunterschied wie im Beispiel zuvor. Aber nur in diesem Beispiel ist es möglich, dass eine Sichtlinie in beide Richtungen gezogen wird. Ist das so richtig?

Korrekt.

„Aquan Hardened Shell" Spezial – Regel

Die Leute fragen sich, wann diese Fähigkeit **nicht** mehr funktioniert.

Jedes Modell der Aquan mit einem Schadensmarker verliert diese Fertigkeit. Wenn ein **Modell** eine große Anzahl von Treffern erlitten hat und diese in der Lage sind, eine Anzahl von Lebenspunkten zu nehmen, so zählt diese Volksregel nur beim ersten Treffer gegen das Modell. Bei den Folgetreffern zählt sie entsprechend nicht mehr.

Cyber Weapons

Wenn man einen Cyber-Angriff durchführt, was ist die richtige Methode, um die Treffer bei der gegnerischen Einheit anzuwenden. Wird immer die DR des

nahesten gegnerischen Modells benutzt? Oder wird es wie beim ganz normalen Beschuss von gegnerischen Einheiten gemacht?

Es wird immer das erste (naheste) gegnerische Modell anvisiert. Überzählige Treffer beeinflussen keine anderen Modelle der anvisierten Schwadron, sie beeinflussen ebenfalls das anvisierte (erste / naheste) Modell. Hierbei werden relevante Umstände wie „Flank / Rear / Damage“ natürlich berücksichtigt. Stelle Dir vor, dass die Einheiten der betroffenen Schwadron durch Funk und mehr miteinander vernetzt sind. Dadurch kommt es zur Beeinflussung der Einheit als Ganzes.

Beispiel: Eine Schwadron von zwei Directorate Trojan Cyber Tanks feuert auf eine Aquan Medium Skimmer Schwadron (DR 6 und 5). Das nahesten gegnerische Modell wird aus der Flanke heraus angegriffen, obendrein hat es bereits einen Schadenmarker.

Die Trojaner erzielen neun Treffer.

Dies bedeutet, dass die Trojaner ZWEI Treffer erzielen und zweimal auf der Tabelle würfeln dürfen. Beide Ergebnisse werden angewandt.

Directorate Punisher Drone

1. Resultierend aus dem Wortlaut bezüglich des Mindestabstandes (Seite 67 unten) scheint es wie folgt zu sein: Die Drohne ist ein Teil der Schwadron zu der sie nun einmal gehört, andererseits kann sie so weit wie sie nur will, vom Transporter und vom Schwadron wegfliegen. Ist das so richtig?

Nein. Wenn die Drohne einmal gestartet wurde, dann wird sie zum Teil des Schwadrons und muss entsprechend vier Zoll im Umfeld der anderen Schwadrons-Angehörigen bleiben.

2. Was passiert, wenn der Stalker Drone Launcher zerstört wird, bevor die Drohne gestartet werden konnte?

Die Drohne wird dann zerstört.

3. Wie wird eine Drohne aufgestellt?

Am Ende einer Bewegungsphase, im Abstand von vier Zoll (Mindestabstand von Fliegern) zu ihrer Schwadron.

4. Wie werden die Treffer zugeordnet, wenn man auf eine Schwadron mit fliegenden Einheiten (Drohne) und gepanzerten Einheiten (Stalker Launcher) schießt.

Wenn ein Fernkampfangriff gegen eine Schwadron mit Boden- und Lufteinheiten durchgeführt wird, dann muss der Schütze vorher festlegen, ob er den Beschuss gegen die Flieger oder die Bodeneinheiten richtet. Es werden überzählige Treffer gegen Modelle des anvisierten Höhenlevels ignoriert.

Einsteigen / Aussteigen (von Einheiten)

1. Es gibt Probleme, wie das spieltechnisch umzusetzen ist. Unklar ist, ob beides zusammengefasst werden kann und ob man beides während einer Aktivierungsphase durchführen kann. Die Beschreibung des Einsteigens sieht vor, dass eine Infanterie-Einheit ein anderes Fahrzeug verlassen kann. Hierzu macht sie eine „Cruising-Movement“ als Teil ihrer Aussteig-Bewegung. Dann

FAQ Planetfall v. Spartan Games / V. 1.2 / Übersetzung: Heiko Buse

scheint es so zu sein, dass diese Einheit, wenn sie denn ein Gebäude berührt, dieses gleichzeitig auch noch besetzen kann. Umgekehrt scheint es so zu sein, dass man einerseits ein Gebäude verlassen kann und in der gleichen Aktivierungsphase auch noch in einen Transporter einsteigen kann...

Einsteigen und Aussteigen sind unabhängig zu sehen, und weil eine Schwadron immer nur EINE Aktion pro Aktivierung durchführen kann, kann sie nicht während einer Aktivierung beides miteinander kombinieren. **Die einzige Möglichkeit, dass eine Infanterie-Einheit aus einem Transporter aussteigt (Bewegungsaktion) und im Anschluss ein Gebäude besetzt (während dieser Aktivierung), ist im Rahmen eines Sturmangriffs während eines Nahkampfes möglich.**

2. Beim Aussteigen: Werden die Modelle entweder zuerst um den Transporter herum aufgestellt und anschließend bewegt; oder wird einfach der Abstand zwischen dem Transporter und den Modellen ausgemessen und dann aufgestellt?

Platziere die Modelle zuerst neben dem Transporter, bewege sie dann. Wenn Modelle nicht aufgestellt werden können, dann müssen sie als Verlust entfernt werden. Dies kann Disorder-Tests verursachen.

Rammen und Kollisionen

Können Schwadronen mit Hover-Fahrzeugen andere Schwadronen rammen, so die aus normalen Bodenfahrzeugen bestehen und umgekehrt? Können Flieger andere Einheiten rammen?

Hover-Fahrzeuge können andere Fahrzeuge jeglicher Art rammen und dies ist auch umgekehrt möglich. Flieger können nie andere Fahrzeuge rammen.

Ist es möglich, dass ein rammendes Modell „in Kontakt“ kommt und dann gleich mehrere gegnerische Fahrzeuge rammt? Muss das rammende Modell sofort stoppen, so es zum Rammvorgang gekommen ist? Oder kann es seinen „Flat-Out-Move“ beenden? (entweder vor oder nach der „Avoidance-Bewegung“ der gerammten gegnerischen Fahrzeuge)

Das rammende Modell muss eine gegnerische Schwadron als Ziel angeben. Nach dem Rammkontakt muss das Modell anhalten. Das rammende Modell muss die nahesten gegnerische Schwadron als Ziel für seine Rammaktion auswählen. Es darf nach dem Durchführen des Rammens seine „Flat-Out-Bewegung“ beenden.

Der Titel dieses Kapitels lautet „Rammen und Kollisionen“, allerdings ist von Kollisionen nichts zu finden. Was ist eine Kollision? Ist es das versehentliche Berühren von Modellen während der Bewegung? Was passiert, wenn ein kleineres Modell ein größeres Modell bei der Bewegung berührt und folglich nicht die Voraussetzungen für das Rammen erfüllt?

Es gibt keine Kollisionen. Modelle die kollidieren würden werden so gehandhabt, als hätten sie eine Rammaktion durchgeführt. Im Fall solcher „Unfälle“ müssen die kleineren Modelle keinen Disorder-Test machen. Die Ausweichbewegung muss auf jeden Fall gemacht werden. (Avoidance-Move).

Wenn es so etwas wie eine Kollision geben würde: Wenn ein Leviathan einen anderen Leviathan angreift und in Basenkontakt gelangt vor seinem

Leviathan-Nahkampfangriff... Wird diese Kollision dann vor dem Nahkampfangriff durchgeführt?

Es gibt keine Kollision. Der Leviathan-Nahkampf reicht für sich aus, um den Kampf zwischen so mächtigen Einheiten darzustellen.

Müssen sich alle vom Rammen betroffenen Einheiten wegbewegen? Muss sich die Schwadron in Gänze bewegen? Angesichts des Umstandes, dass Schwadronen weit auseinandergezogen aufgestellt werden können, scheint die Festlegung auf eine Ausweichbewegung von vier Zoll unflexibel. Müssen Modelle möglicherweise auch mehr als vier Zoll weit wegbewegt werden im Rahmen der Ausweichbewegung?

Das Bewegungslimit liegt bei vier Zoll, so lang kein Base im Spiel größer (als vier Zoll) ist.

Machen die betroffenen Modelle oder das betroffene Schwadron die Ausweichbewegung?

Es ist nur den durch die Rammaktion betroffenen (berührten) Modellen erlaubt, eine Ausweichbewegung zu machen.

Was ist, wenn die Ausweichbewegung von vier Zoll ein Modell näher an ein feindliches Modell heranzuführt und dies gerade die auslösende Rammaktion ausgelöst hat?

Das ist akzeptabel.

Müssen Modelle im Rahmen ihrer Ausweichbewegung den Mindestabstand zu den anderen Einheiten ihrer Schwadron erhalten?

Nein. Modelle, die eine solche Ausweichbewegung machen, machen eine Bewegung außer der Reihe. Ob sie sich im Mindestabstand befinden, das wird erst während ihrer Aktivierungsphase beurteilt.

Was passiert, wenn es einem Modell nicht möglich ist, eine 4-Zoll-Ausweichbewegung zu machen? Vielleicht befindet es sich am Rand der Kampfzone (Tischplatte), nahe unzugänglichem Terrain oder nahe von feindlichen Modellen? Handelt es sich bei der Ausweichbewegung um eine „erzwungene Bewegung“? Werden mit ihr möglicherweise Modelle „von der Platte geschoben“ oder in andere Einheiten „hineingedrückt“?

Die Spieler werden aufgefordert, dass sie derlei Probleme in beidseitigem Einverständnis lösen. Modelle sollen durch diese Regel nicht entfernt werden.

Kann man mit Gelände kollidieren? Wie funktioniert das?

Nein. Kollisionen mit Gelände sind in diesen Regeln nicht vorgesehen. Bei einem Science-Fiction-Spiel mit seinen unendlichen Möglichkeiten von Terrain ist dies nicht möglich.