

## ERRATA

**Radar abgeschwächt:** Besitzt nur noch eine Reichweite von 3 Felder, und seine Wirkung beschränkt sich auf max. 2 Flugzeuge. Es wirkt dabei weder auf Luftschiffe noch auf das Luftschiff/Flugzeug, das es mit sich führt.

### **Flugzeuge auf Runways (auch auf dem preußischen Luftschiff) rangieren:**

Man darf einmal pro Runde ein gelandetes Flugzeug um 1 Feld auf der Landebahn verschieben (rangieren). Das erleichtert dann etwas das Landen, wenn die Landebahn schon teilbelegt ist. Das Rangieren ist auch direkt nach der Landung oder direkt vor dem Start erlaubt.

## GRUNDSPIEL FAQ

### **Können Schwertwal IMFs direkt einschlagen?**

Schwertwal IMFs sind nicht scharf, ehe sie ihre erste komplette Bewegung abgeschlossen haben. Treffen sie in ihrer ersten Bewegung ein Ziel werden sie ohne Detonation aus dem Spiel entfernt.

### **Kann man grüne Piloten freikaufen?**

Auch wenn dies wirtschaftlich keinen Sinn macht und von uns anfangs nicht vorgesehen wurde, spricht natürlich nichts dagegen aus moralischen Gründen auch einen grünen Piloten freizukaufen.

### **Wenn ich Dockfighter ausgerüstet habe, kann die Besatzung der Andockstellen zum Luftschiff-Reparieren nutzen, oder beim Entern / Verteidigen eingesetzt werden?**

Ja kann sie.

### **Was passiert, wenn ich als kritischen Schaden eine Andockstelle mit Dockfighter würfle?**

Dann kann der Dockfighter dort nicht mehr landen, nachmunitioniert werden, und wenn er gerade angedockt ist, wird er vernichtet.

### **Wenn ich einen Dockfighter ausgerüstet habe und er im Kampf abgeschossen wird, ist die zugehörige Andockstelle dann "frei"?**

#### **Kann die Besatzung davon weiterhin reparieren?**

#### **Kann man als Pirat mit der leeren Andockstelle jetzt Kisten aufsammeln?**

Die Besatzung der Dockingstelle ist dann nach wie vor aktiv, du bekommst nur keinen neuen Dockfighter wenn der gestartete verloren ging (erst in der nächsten Mission).

Die Andockstelle kann dann auch dazu genutzt werden um Kisten aufzusammeln.

### **Zum preußischen Luftschiff: Wie genau starten und landen Jäger auf der Landebahn?**

Landen geht genauso wie auf einer Landebahn am Boden, also ja man muss die Bewegung auf der Landebahn bzw. einem ihrer der Felder beenden. Dabei darf man andere Flugzeuge überfliegen wie sonst auch auf der Karte. Dazu kommt noch eine neue Regel zum rangieren von Flugzeugen siehe ERRATA Bereich oben in diesem Dokument.

### **Wolken und externe Waffen:**

Raketen u. Bomben verlieren auch Angriffswürfel durch Wolken

**Freiwilliges Aussteigen:**

Besatzungen/Piloten können in der Bewegungsphase ohne Pilotenwurf freiwillig aussteigen, das Luftschiff /Flugzeug gilt dann sofort als zerstört; letzter Gegner, der ihm Schaden gemacht hat/nächster Gegner (falls unbeschädigt) bekommt den Abschuss.

**Höhenänderung Fassrolle:**

Fassrollen kann man wie Kurven auch nach oben oder unten ausführen.

**Zeitpunkt Assfähigkeiten Auswürfeln:**

weitere Ass-Fähigkeiten werden erst **nach** der Mission, in der die nächsten 5 Abschüsse erreicht wurden, ausgewürfelt.

**Zeitpunkt Abwerfen von Bomben/LMFs:**

In der Kampfphase; Bewegung schafft lediglich die Voraussetzung.

**Bei Zerstörung eines Ziels mit temporär verringerter Erfahrungsstufe:**

Man bekommt Ruhmpunkte entsprechend der temporären Stufe.

**Abschuss eines Gegners durch temporär „geliehene“ Flugzeuge (z.B. aus Missionen):**

Zählt nicht für die eigene Staffel.

**Pilotenwürfe beim Fliegen in Gewitterwolken:**

Nur einmal beim Einflug in die Wolke oder wenn man die Runde bereits in einer beginnt..  
Fliegt man in mehrere hinein muss man mehrere Proben ablegen.

**Pilotenwurf zum Beenden des Effekts des Aurora-LMF:**

Sobald das Flugzeug aktiviert wird.

**Wie viele Crit Schaden pro Angriff?**

Einen pro Waffe, die Schaden verursacht hat.

**Abschuss eines Dockfighters:**

Geben keinen Ruhm.

**Was wenn ein Crit erwürfelt wird, der schon abgestrichen wurde:**

Kein Effekt.

**Mehrere LMF bewegen sich auf das gleiche Ziel:**

Effekte treten zeitgleich auf; beide treffen das eine Ziel.

**Wolke mit Geschwindigkeit 3 bewegt sich auf ein Flugzeug:**

Es wird nicht mitgerissen. Nur wenn sich die Wolke mit dem Flugzeug in ihm weiterbewegt.

**Treffer von mehreren Aurora-LMF:**

Effekt ist nicht kumulativ.

**Feuern der Bordwaffen gelandeter Flugzeuge:**

Ist nicht möglich. Ausgenommen Obere Geschütztürme von Bombern.

**Aktivierung des Prototypen („Special Conditions“):**

Erfolgt, als wäre er ein Flugzeug der aktuell kontrollierenden Staffel

**Luftschiffe - Start/Landung:**

Luftschiffe müssen zum Starten/Landen erst mal auf Höhe 1 schweben, ohne Bewegung (entspricht der „Bewegung mit Mindestgeschwindigkeit“ bei Flugzeugen).

**Nutzung der Besatzung der Luftschiff Andockstelle für Dockfighter bei Reparaturen:**

Ist möglich; kann nur währenddessen den Dockfighter nicht versorgen

**Alle Luftschiffmotoren zerstört:**

Luftschiffe werden nicht automatisch zerstört, nur bewegungsunfähig.

**Luftschiffgeschwindigkeit bei Geschwindigkeitsverlust (z.B. durch Kurvenfliegen):**

Nähert sich immer 0 an. Fliegt ein Luftschiff zum Beispiel mit einer Geschwindigkeit von -1 also rückwärts und fliegt eine Kurve ist seine Geschwindigkeit danach 0.

**Ist ein sanftes Landen bei sinkenden/fallenden Luftschiffen:**

Ist nicht möglich; solange man sinkt/fällt, wird man bei Bodenkontakt sofort zerstört.

## NAVAL FAQ

**Zur Nutzung von Seemissionen im freien Spiel steht, dass man als zweiter Spieler eine Seemission wählen muss, wenn der Gegner eine gewählt hat. Wie ist es dann, wenn "Frachtschiff Eskorte" (4P) gewählt wurde? Es gibt ja keine 1-Punkt-Seemission, die der zweite Spieler dann nehmen könnte. Oder gilt die Regel, dass der kombinierte Missionswert höchstens 5 sein darf, bei Seemissionen nicht, und er kann einfach eine der 2er-Missionen aussuchen?**

Das ist korrekt, es ist nicht vorgesehen, dass es dort einen Missionsmaximalpunktwert gibt wie bei regulären Bodenmissionen.

**Welchen Crewerfahrung haben Seeinheiten bei den Missionen der freien Kampagne?**

Standard ist Grün. Der Spieler, der sich die Mission aussucht, darf die Erfahrung jedoch nach Belieben anheben, was die Gefahr aber auch den extra Ruhm beim Abschuss dieser Einheiten anhebt. Ausgenommen davon sind Frachter, diese sind immer Grün.

**Zu den Schiffskanonen steht, dass sie nur auf Land- oder Seeziele feuern können. In welchen Situationen können Schiffe denn überhaupt mit Bodenzielen in derselben Mission sein?**

Das wird relevant, sobald man Mischkarten mit Meer und Land als Missionsgebiet hat. Zum Beispiel wenn man unser 3D Terrain mit der Meereskarte einsetzt, also Inselgruppen im Meer bespielt.

**Beim Streitmachtzusammenstellen vor der Mission im freien Spiel: Zählen Schiffe als "ein Flugzeug"? Oder als zwei, wie bei Luftschiffen? Oder unterschiedlich, je nachdem wie teuer das Schiff ist?**

Schiffe und U-Boote zählen als 2 wie Luftschiffe.

**Die neuen externen Waffen für Flugzeuge (Torpedo, Wasserbombe, Seemine) können in "jedem regulären Bomben-Hardpoint" ausgerüstet werden. Gilt das auch für die Hardpoints von Bombern, die ja weniger Optionen haben als die von anderen Flugzeugen?**

Ja Bomber dürfen auch Wasserbomben und die anderen Navy Waffen laden

**Wie genau funktionieren Flugzeugträger was die Kosten der Flugzeuge bei Missionen und die Reparatur angeht:**

Das erste Flugzeug ist gratis. Und ja, man kann auf Trägern natürlich reparieren und Munition nachladen wie auf dem Preußen Luftschiff zum Beispiel auch.

**Sind Schiffe auch von Radar/Störsender betroffen?**

Nein.

**Wie lange hält der Effekt des kritischen Schadens, der die Navy Crew Erfahrung temporär um 1 reduziert an?**

Solange bis dieser Kritische Schaden durch Creweinsatz repariert wurde.

**Auf Trägern gelandete Flugzeuge:**

Können reparieren u. Munition/externe Waffen nachladen.

## **PIRATES FAQ**

**Enterbesatzungen nutzen:**

Können nur zum Entern (nicht z.B. zum Reparieren) genutzt werden.

## **3D TERRAIN FAQ**

**Was passiert, wenn ein Flugzeug von Wind Stärke 3 mitgerissen und gegen einen Berg geweht wird?**

Es Zerschellt am Berg, als wäre es gegen ihn geflogen. Also gut aufpassen bei Terrainnähe und Schlecht Wetter!

**Wenn man knapp über Terrain fliegt (also z.B. auf Höhe 3 über einen Berg mit Höhe 3), gelten dann die gleichen Regeln wie für den Tiefflug (also, wenn man schneller als Geschwindigkeit 3 fliegt, ein Pilotenwurf, um den Absturz zu vermeiden)?**

Exakt, das verhält sich genauso. Das Terrain hebt quasi den Bodeneffekt an.

**Wann genau ändert sich bei der Bewegung die Höhe?**

Was die Geschwindigkeit angeht, wird alles wie im Grundspiel gehandhabt, sprich Höhenänderungen während des Fluges verändern erst die Geschwindigkeit erst am Ende der Bewegung. Weshalb man die Höhenänderungen (die Spacer) schon während des Fluges einsteckt, ist dem 3D Terrain geschuldet, denn man muss oft über Berge hinüberfliegen, durch Höhlen hindurch usw. was ohne eine Höhenanpassung, die bei jedem Turn möglich ist, nicht ginge. Hat man kein 3D Terrain auf der Karte spielt dies keine Rolle. Und auch wenn man nicht in der Nähe zu Bergen fliegt, kann man die Höhe auch erst am Ende wie anpassen. Es gibt aber kleine Nebeneffekte, die auch ohne Terrain durch diese detaillierte Regel für die Flughöhe gewährt werden. Man kann zum Beispiel, selbst wenn man höher startet in der Mitte oder Anfang der Bewegung sinken, um zum Beispiel ein Bodenziel anzugreifen. Dies

ist gestattet außer die Spieler wollen ausdrücklich ohne Höhenänderungen während der Bewegung spielen.

**Bodenziele auf 3D Terrain aufstellen:**

Ist erlaubt.

Lasst uns bitte auf Discord oder per E-Mail wissen, wenn ihr Fragen oder Anregungen habt. [kontakt@3dartlab.de](mailto:kontakt@3dartlab.de)

- VERSION 02 -