

# – FIELD of – GLORY

## FoG - Erweiterter Index

### A

<p>Abbrechen.....106</p> <p>– Abbildung.....106</p> <p>abfangende Gegenangriffe.....62</p> <p>– Abbildung.....62-64</p> <p>– mit Plänklern.....60</p> <p>Abgessene Truppen.....147</p> <p>aktiver Spieler.....133</p> <p>– erster Zug.....138</p> <p>– Spielreihenfolge.....37</p> <p>anfängliche Verfolgung.....101</p> <p>anfängliche Flucht.....100</p> <p>Angriff</p> <p>– Angriffserklärung, Ablauf.....52</p> <p>– Angriffsreichweite.....133</p> <p>– Angriffsreaktion.....61</p> <p>– Angriff auf Fliehende.....108</p> <p>– TKB Erfordernis, Einschränkungen.....52</p> <p>– Ausweichende kontaktieren.....68</p> <p>– Flanke oder Rücken.....siehe Flanke oder Rücken</p> <p>– Formationsänderung, wann.....54</p> <p>– zerrüttete Truppen.....61</p> <p>– Gegenangriffe.....62</p> <p>– Durchdringung, während.....47</p> <p>– auf das Versorgungslager.....78</p> <p>– legaler Angriffskontakt.....52</p> <p>– Bewegung, Ablauf.....53</p> <p>– über die Tischkante.....50</p> <p>– erlaubte Bewegungsoptionen.....42</p> <p>– einen Angriff empfangen.....61</p> <p>– verschieben beim Angriff.....45</p>	<p>– schießen, wann.....81</p> <p>– vorwärts drängen.....54</p> <p>– durch eine kontrollierte Zone.....74</p> <p>– wenn erschüttert.....60</p> <p>– wenn zerrüttet.....60</p> <p>– wenn in der Überlappung.....50</p> <p>– mit Fernkampftruppen.....60</p> <p>– mit Plänklern.....60</p> <p>Angriff empfangen.....61</p> <p>Angriffsphase.....52</p> <p>– Beschreibung.....37</p> <p>– Mechanismen.....91</p> <p>– Anzahl der kämpfenden Basen.....91</p> <p>– VP.....96</p> <p>– schießen während der Angriffsphase.....98</p> <p>Anpassen an den Gegner.....70</p> <p>– Abbildung.....72</p> <p>Anzahl der Würfel</p> <p>– Angriff.....92</p> <p>– Nahkampf.....93</p> <p>– Fernkampf.....90</p> <p>Armeeflucht.....37, 118, 113</p> <p>Artillerie</p> <p>– angreifen mit.....57</p> <p>– angleichen an den Gegner.....71</p> <p>– Verlustwurf, Anpassungen.....115</p> <p>– Unordnung.....132</p> <p>– Basen in den Nahkampf senden.....73</p> <p>– schwere Artillerie, Beschreibung.....128</p> <p>– schwere Artillerie, Bewegung.....41</p> <p>– durchgringen.....48</p> <p>– leichte Artillerie, Beschreibung.....128</p> <p>– leichte Artillerie, Bewegung.....41</p>
--	--

# – FIELD of – GLORY

– bewegen und schießen.....	81	Kontakt.....	114
– überschossen.....	82	– entfernen von flüchtenden in Kontakt...109	
– Verfolgung.....	101	– Größen.....	126
– kontrollierte Zone.....	74	– Breiten.....	12
– Flucht.....	101	Basen in einen bestehenden Nahkampf schicken	
– zweiter Zug.....	75	– Abbildung.....	73
– Geländeeinschränkung bei der Aufstellung.146BE.....		siehe Bewegungseinheiten	
Aufstellung.....	145	Befehlskette	
– Kommandeure.....	147	– Definition.....	29
– Entfernungen.....	146	– Verlust eines Befehlshabers.....	112
Aufstellungszone.....	146	Befestigungen	
– Abbildung.....	146	– und Flanken- oder Rückenangriffe.....	56
Ausweichen.....	64	– Verteidigung mit Kriegswagen.....	96
– vom Angreifer erwischt werden.....	68	– Beschreibung.....	129
– Durchbrechen von Freunden.....	48	– Feldbefestigungen.....	121
– Abbildung.....	65	befestigtes Versorgungslager	
– Eckkontakt.....	76	– plündern (dieser Absatz fehlt in den dt.	
– in Überlappungsposition.....	50	Regeln).....	20
– im Seitenkantenkontakt.....	78	– Plündern, Ablauf.....	88
– treffen auf Hindernisse.....	67	Behinderte Truppen	
– Schiessen beim.....	81	– Einschränkungen bei 90° Drehung.....	44
automatisch gebrochene Truppentypen		bessere Rüstung.....	133
– nötige Verluste bei Truppenqualität.....	116	beritten	
– entfernen von Kampfverbänden.....	109	– Beschreibung.....	14
		Bewegung	
B		– entlang einer Strasse.....	41
Basen		– und schießen.....	81
– KV reduziert auf eine Base.....	109	– Schlachtlinien, Bewegungsreichweiten...109	
– in mehr als einem Geländetyp.....	26	– Kriegswagen.....	41
– entfernen.....	116	– abbrechen.....	106
– entfernen und Kohesionstest für einen Bruch		– Befehlshaber.....	49
.....	112	– schwierige Vorwärtsbewegung.....	41
– entfernen für jeden verfolgenden Gegner in		– Entfernung in Kolonne.....	41

# – FIELD of – GLORY

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doppelschwenk.....42</li> <li>– aus einer Überlappung.....50</li> <li>– allgemeine Bewegungsregeln.....40</li> <li>– schwere Artillerie.....75</li> <li>– in eine Überlappung.....50</li> <li>– leichte Artillerie.....41</li> <li>– Bewegungsphase.....70</li> <li>– Bewegungsreichweite der Befehlshaber...49</li> <li>– Bewegungsreichweite.....40</li> <li>– von gebrochenen Truppen.....100</li> <li>– Einschränkungen während einer teilweisen Durchdringung.....48</li> <li>– Sichelstreitwagen.....41</li> <li>– zweiter Zug.....75</li> <li>– einfache und komplexe Bewegungen.....41</li> <li>– zurücknehmen von Bewegungen.....40</li> <li>– durch eigene Truppen....siehe Durchdringen</li> <li>– Schwenken.....43</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Durchbrechen.....49</li> <li>– Durchbrechen durch Freunde.....59</li> <li>– Durchbrechen beim Ausweichen. 163 – 164</li> <li>– Angriffe.....54</li> <li>– Angriff in Kontakt.....55</li> <li>– Moralstufe, Anzeigen der.....25</li> <li>– komplexes Ausweichen.....166</li> <li>– komplexer Verfolgungszug.....101</li> <li>– anpassen an den Gegner.....72</li> <li>– Verschmälern beim Ausweichen....164-165</li> <li>– Verschmälern.....46</li> <li>– Ausweichzug, Reihenfolge.....65</li> <li>– Ausweichen mit Schwenk.....67-68</li> <li>– Ausweichen mit einem verschieben.162-163</li> <li>– Kampfbeispiel.....102-103</li> <li>– Verbreiterung.....46</li> <li>– weitere Basen in einen Nahkampf bringen.73</li> <li>– Flanken- oder Rückenangriffe.....57</li> <li>– abfangende Gegenangriffe.....62-64</li> <li>– Durchdringungen.....47</li> <li>– Nahkämpfe, die nicht angeglichen werden können.....87</li> <li>– Kreisformation.....122</li> <li>– Überschießen.....84</li> <li>– erlaubte Formationen.....23</li> <li>– neu formieren.....71</li> <li>– kontrollierte Zone.....74</li> <li>– seitliches Verschieben.....45</li> <li>– Fernkampf und Nahkampf.....84</li> <li>– Vorwärts Drängen.....56</li> <li>– Gelände, das Unordnung verursacht.....26</li> <li>– Geländeteile, Größe.....132</li> <li>– Geländeplazierung.....141</li> </ul>
<p>Bewegungseinheiten.....12, 135</p> <p>Bewegungsphase.....70</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Beschreibung.....37</li> </ul>	
<p>C</p>	
<p>D</p>	
<p>Deckung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Beschreibung.....134</li> </ul>	
<p>Abbildungen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Hinterhalte.....142 – 143</li> <li>– Fernkampfbereich und Sichtlinie.....83</li> <li>– Nahkampfberechtigte Basen.....86</li> <li>– Schlachtlinien.....30</li> <li>– Abbruch.....106</li> </ul>	

# – FIELD of – GLORY

– Geländeplatzierung und Aufstellungsraum.146	Elite
– Kampfberechtigte Truppen in der Angriffsphase.....91	– Definition.....15 – Würfwiederholung.....24
– Kampfberechtigte Truppen in der Nahkampfphase.....93	Ende des Spieles
– Drehen um 90°.....44	– Bestimmung.....37
– Drehen um 90° und Ausweichen.....66	Entfernungen
– Drehen beim Angriff in die Flanke.....167	– kontrollierte Zone.....74
– Schwenken.....44	– Fernkampferfernungen.....81
Doppelter Schwenk	Erschüttert
– Bewegungseinschränkung.....42	– Angriff wenn.....60
– seitliches Verschieben.....45	– in Verbindung mit Unordnung.....132
Durchbrechen von Freunden	– Auswirkungen.....114
– von mehr als einem eigenen KV.....49	– abfangende Gegenangriffe wenn .....62
– Abbildung.....49, 59	Extreme Reichweite
– Ablauf.....48	– Schusswinkel.....82
– beim Asweichen.....67	F
Durchdringungen.....47	Fähigkeiten
– Abbildung.....47	– Beschreibung der Kampffähigkeiten.....129
– ungenügender Platz zum Bewegen.....48	– Liste.....16
– Einschränkungen der Durchdringungen, spezifiziert in den Armeelisten.....48	FBH.....siehe Feldbefehlshaber
– beim Angriff.....47	Feldbefehlshaber
Durchschnitt (Truppenqualität)	– Kommandoreichweite.....28
– Definition.....15	– Definition.....28
E	Feldbefestigungen.....121
Effektive Reichweite	– Verteidiger, die sich dem Gegner anpassen 71
– Schusswinkel.....82	– Aufstellung.....142
Elefanten.....120	Feldherren
– Abbrechen.....106	– Kommandoreichweite.....28
– Verlustwurf, Anpassung.....115	– Beschreibung.....28
– Beschreibung.....128	FH.....siehe Feldherr
	Figuren
	– Figuren pro Base.....126

# – FIELD of – GLORY

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Darstellung.....125</li> <li>Flankenangriff</li> <li>– Drehen, Abbildung.....167</li> <li>Flanken- oder Rückenangriff</li> <li>– Ausweichende kontaktieren.....68</li> <li>– Deklaration, Einschränkungen.....53</li> <li>– Qualifikation.....55</li> <li>Flanken- oder Rückenangriffe</li> <li>– Abbildung.....57</li> <li>– mit Plänklern.....60</li> <li>Flankenmärsche.....144</li> <li>– Nachzügler.....144</li> <li>– Ankunftstest.....144</li> <li>Flucht</li> <li>– Durchbrechen von Freunden.....48</li> <li>Fluss</li> <li>– schwieriger Fluss.....131</li> <li>– anpassen von Truppen in einem Fluss an den Gegner.....71</li> <li>Formationen</li> <li>– Kampfgruppen.....22</li> <li>– Abbildung der erlaubten Formationen.....23</li> <li>Frontreihen beim Fernkampf.....135</li> <li>Frontecke zu Frontecke Kontakt.....</li> <li>– Bewegungsoptionen .....76</li> <li>Fußtruppen</li> <li>– als Stoßtruppen.....18</li> <li>– Definition.....14</li> <li>G</li> <li>GAP.....siehe Gemeinsame Aktionsphase</li> <li>gebrochene Truppen</li> <li>– und Schlachtlinien.....30</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Auswirkungen.....114</li> <li>– Kämpfe.....100</li> <li>– Bewegungen.....100</li> <li>– Bewegung während der GAP.....107</li> <li>– Basen wenden.....25</li> <li>gebunden.....siehe kontrollierte Zone</li> <li>Gegenangriffe.....siehe Gegenangriffe</li> <li>Gegner aus zwei Richtungen bekämpfen.....88</li> <li>– Definition.....134</li> <li>– wenn sich der Gegner einer Seitenkante zudreht.....78</li> <li>Gemeinsame Aktionsphase.....105</li> <li>– Beschreibung.....38</li> <li>– Bewegung von Fliehenden und Verfolgern.107</li> <li>gemischte Kampfgruppen</li> <li>– und Moraltest.....113</li> <li>– die Stoßtruppen beinhalten.....59</li> <li>– TKB machen.....43</li> <li>– Drehen.....45</li> <li>H</li> <li>Hinterhalte</li> <li>– abgessene Aufstellung.....147</li> <li>– Marker und zweite Bewegung.....75</li> <li>– aufstelle der Marker.....138</li> <li>– plazieren der Marker.....142</li> <li>– Darstellung der Marker.....143</li> <li>– Herauslassen aus der Marschreihenfolge bei der Aufstellung.....146</li> <li>– aufdecken.....146</li> <li>– Geländeeinschränkungen.....142</li> <li>I</li> </ul>
--	---

# – FIELD of – GLORY

<p>Initiative vor der Schlacht.....138</p> <p>– Modifikatoren.....138</p> <p><b>J</b></p> <p><b>K</b></p> <p>Kamele .....siehe Kamelreiterei</p> <p>Kamelreiterei.....120</p> <p>– und sandige Gelände.....120</p> <p>– Beschreibung.....</p> <p>– ausweichen mit.....</p> <p>– schwer gepanzert.....</p> <p>Kampffähigkeiten</p> <p>– Tabelle.....130</p> <p>Kampfmechanismen.....90</p> <p>– Ergebnis bestimmen.....98</p> <p>Kampfverbände</p> <p>– Befehlshaber bei KV.....28</p> <p>– Definition.....9</p> <p>– gemischte Truppen, Bewegungsdistanz....41</p> <p>– erlaubte Formationen.....23</p> <p>Kampfwagen</p> <p>– Flanken- und Rückenangriffe.....56</p> <p>– Angriffe oder Gegenangriffe mit.....57</p> <p>– Anpassen an den Gegner.....71</p> <p>– Verlustwurfanpassungen.....115</p> <p>– Verteidigung von Stellungen.....96</p> <p>– Beschreibung.....128</p> <p>– Basen in den Nahkampf senden.....73</p> <p>– Bewegung in Kontakt.....41</p> <p>– Flankenmärsche.....75</p> <p>– Verfolgung.....144</p> <p>– kontrollierte Zonen.....74</p>	<p>– Flucht.....101</p> <p>– zweiter Zug mit .....75</p> <p>– schießen mit.....82</p> <p>– in Kontakt wenden.....56</p> <p>Kataphrakten</p> <p>– Beschreibung.....128</p> <p>Kavallerie</p> <p>– Beschreibung.....128</p> <p>– ausweichen mit .....64</p> <p>– Durchdringung.....48</p> <p>TKB.....siehe Test für Komplex Bewegungen</p> <p>Kolonne</p> <p>– Formation.....23</p> <p>– Bewegungsentfernung.....41</p> <p>– Bewegung auf einer Straße.....44</p> <p>– Schwenken.....23</p> <p>Kommandoreichweite.....134</p> <p>– Definition.....28</p> <p>Kommandeursverlust</p> <p>– entfernen der base.....112</p> <p>– Kampf in der Frontreihe.....99</p> <p>– bei der Flucht.....109</p> <p>Kommandeure.....28</p> <p>– und die Schlachtlinie.....30</p> <p>– und der Moraltest.....113</p> <p>– und die Wiederholungswürfel.....24</p> <p>– Moraltest beim Verlust eines Kommandeurs. 112</p> <p>– Kommandeursverlust.....99</p> <p>– Oberbefehlshaber.....28</p> <p>– im Kontakt mit dem Gegner.....50</p> <p>– Darstellung.....125, 127</p> <p>– Versetzten um Behinderungen zu vermeiden</p>
--	--

# – FIELD of – GLORY

	49	leichte Fußtruppen
– Kampf, Ablauf.....	50	– Beschreibung..... 128
– im Nahkampf.....	24, 99	– Durchdringung..... 48
– Beeinflussung des TKB.....	43	Leichte Reiter
– Durchdringung.....	48	– Beschreibung..... 128
– den Nahkampf in der Frontreihe verlassen.....	50	– rückwärts schießen..... 82
– Verlust bei der Fluch.....	109	leichte Streitwagen
– Verlust außerhalb des Tisches, Moraltest.....	50	– Beschreibung..... 128
– sich, bei Kontakt oder Beschuss, zu einem anderen KV bewegen.....	50	– ausweichen mit..... 64
– Bewegung während der GAP.....	106	– rückwärts schießen..... 82
– Bewegung des.....	49	M
– schießen aus.....	50	Marschreihenfolge..... 138
– Moraltest bei Verlust.....	112	mehr als ein Grund zum testen..... 114
– mit dem KV.....	28	Mob
– mit dem KV. Bestimmungen.....	49	– Beschreibung..... 128
Komplexe Bewegungen		Moralstufen
– Beschreibungen.....	41	– Verlust als Ergebnis von Flanken- und Rückenangriffen..... 56
kompletter Spielrundenablauf.....	168	– Auswirkung..... 114
kontrollierte Zone.....	74	– Methoden der Anzeige..... 25
– Abbildung.....	74	Moraltest
– Bewegung in eine Überlappung.....	75	– für den Verlust eines Kommandeurs..... 112
Kreisformation.....	122	– beim gebrochenen eigenen Einheiten..... 112
– und Flanken- und Rückenagriffe.....	56	– Mechanismus..... 112
– anpassen an den Gegner.....	71	– mehr als ein Grund zum Testen..... 114
– Abbildung.....	122	– Reihenfolge unter einbeziehen des Verlustwurf..... 115
– kontrollierte Zone.....	74	– Ergebnis..... 114
L		– Gründe zum Testen..... 112
Lager .....		– Tabelle..... 113
.....siehe Versorgungslager		
lange Reichweite.....		
.....siehe extreme Reichweite		
Lanzenreiter		
– als Stoßtruppen.....	18	N

# – FIELD of – GLORY

Nahkampfphase.....	86	Rückwärtige Unterstützung.....	135
– Beschreibung.....	37	rückwärts schießen.....	82
– Abbildung.....	86-87	Rüstung	
– Basen in einen bestehenden Nahkampf schicken.....	72	– bessere Rüstung.....	133
– Mechanismus.....	92	– Beschreibung der Rüstungsklassen.....	127
– VP.....	97	– Stufen des Schutzes.....	14
Neu formieren.....	70	Rüstungsklasse	
– Abbildung.....	71	-Tabelle.....	127
nicht-Plänkler.....	135	S	
– Definition.....	18	Sammeln.....	109
O		Schlachtlinie	
OBH...siehe Kommandeure, Oberbefehlshaber		– Definition.....	30
offenes Gelände.....	135	– Elefanten.....	30
- Bewegungsreichweiten.....	40	– machen einen TKB.....	43
P		– gemischt aus Fuß- und Reitertruppen.....	30
Punktesystem.....	148	– Bewegungsdistanz.....	41
Q		– Bewegungseinschränkung für „vorrückend“ .....	41
R		– Schwenken, Einschränkung der Bewegungsdistanz.....	44
rauhes Gelände		schwere Streitwagen	
– Bewegungsreichweiten.....	40	– Beschreibung.....	128
Reduzierung auf eine Base		schwere Fußtruppen	
– Entfernen der Kampfgruppe.....	109	– Beschreibung.....	128
Reichweiten		Schwierige Vorwärtsbewegung	
– Angriff.....	133	– Definition.....	4
– Kommando.....	28	Schwieriges Gelände	
– Fernkampf.....	81	– Bewegungsreichweiten.....	40
Ritter		Sichtlinie	
– Beschreibung.....	128	– Abbildung.....	83
		– Fernkampf.....	82
		Spielreihenfolge.....	168

# – FIELD of – GLORY

Strassen	– Bewegung in eine Überlappung.....75
– anpassen der Bewegungsreichweite.....41	– Überlappung, Definition.....86
– entlang bewegen.....44	– VP.....86
Streitwagen	– seitwärts Bewegung in eine Überlappung.45
– als Schocktruppen.....18	Überschiessen.....82
– schwere, Beschreibung.....128	– Abbildung.....84
– leichte, Beschreibung.....128	Uferböschung
– mit Sichern, Beschreibung.....128	– Verteidiger passen sich einem Gegner an.71
	– verteidigen.....134
T	unmögliche Bewegungen
Test für Komplex Bewegungen (TKB).....42	– Definition.....41
– und Kommandeure.....43	Unordnung
– für Verfolger, um den Kontakt mit neuem	– Kamelreiterei.....120
Gegner zu vermeiden.....108	– kombiniert mit dem Moralstatus.....132
– Ablauf des Würfelwurfes.....43	– Auswirkungen.....132
– Auswirkung der Erschüttert sein.....132	– Elefanten.....120
– für die Bewegung von Kampfwagen.....41	– teilweises Durchdringen.....48
– bei angriffen, Einschränkung.....52	– Erholen von der Unordnung.....132
– Bewegung von leichter Artillerie.....41	– Gelände.....40
– um Schocktruppen vom Angriff abzuhalten.58	unpassierbares Gelände
– Tabelle.....43	– behindet 90°Drehung.....44
– um Verfolgung zu stoppen.....107	– Truppen, die es betreten müssen.....131
Tisch verlassen.....50	unterdurchschnittlich.....
Verlustwurf.....115	– Definition.....15
tragbare Hindernisse.....121	– Wiederholungswürfe.....24
Treffer pro Base.....135	Unterstützen (moralisch).....109
U	V
Überlappung	variablen Bewegungsmodifikatorenwurf.....66
– Angriff aus einer Überlappung.....50	Verbreitern
– in eine Überlappung anpassen.....71	– Abbildung.....46
– aus einer Überlappung ausweichen.....50	– Bewegungseinschränkungen.....42
– Bewegung aus einer Überlappung.....50	– Ablauf.....46

# – FIELD of – GLORY

<ul style="list-style-type: none"> <li>– seitwärts Bewegung.....45</li> <li>– beim Angriff.....54</li> </ul> <p>Verbündete Befehlshaber</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– auf Flankenmarsch.....144</li> <li>– Kommandohierarchie.....29</li> <li>– Punktereduktion.....149</li> </ul> <p>verbündete Truppentypen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– verbündete Schlachtlinien.....30</li> <li>– Kommandohierarchie.....29</li> </ul> <p>Verfolgung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kriegswagen und Artillerie.....101</li> <li>– durch mehr als einen Kampfverband.....108</li> <li>– kontaktieren von neuen Gegner.....108</li> <li>– Abbildung.....101</li> <li>– Bewegung während der GAP.....107</li> <li>– über den Spielfeldrand</li> </ul> <p>Verlustpunkte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– für Truppen die den Tisch verlassen.....50</li> <li>– erforderlich für Armee flucht.....37</li> <li>– Tabelle.....37</li> </ul> <p>Verschmälern</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Abbildung.....46</li> <li>– Bewegungseinschränkungen.....42</li> <li>– Ablauf.....46</li> <li>– Verschieben.....45</li> </ul> <p>Vorrücken</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Definition.....41,133</li> <li>– während verschmälern.....46</li> <li>– Bewegungseinschränkung von Schlachtlinien .....41</li> <li>– Bewegungseinschränkung von Sichelstreitwagen.....41</li> <li>– zweiter Zug.....75</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– seitwärtsbewegung.....45</li> <li>– Tabelle der einfachen und komplexen Bewegungen.....42</li> <li>– während des Angriffs.....53</li> <li>– innerhalb einer kontrollierten Zone.....74</li> </ul> <p>VP.....siehe Vorteilspunkte</p> <p>Vorteilspunkte.....94</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Angriff.....96</li> <li>– Nahkampf.....97</li> <li>– Überlappung.....86</li> <li>– Fernkampf.....95</li> </ul> <p>W</p> <p>Wiederholungswürfe</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– und KBT, um Stoßtruppen von einem Angriff abzuhalten.....59</li> <li>– und KBT.....43</li> <li>– Kommandeure.....24</li> <li>– Definition.....24</li> <li>– Wiederholungswurf niedriger als das ursprüngliche Ergebnis.....24</li> <li>– plündern eines befestigten Versorgungslagers.....88</li> </ul> <p>Winkel teilen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– gebrochene Truppen flüchten in der GAP .....107</li> <li>– während dem Fluchtbeginn.....100</li> <li>– beim Ausweichen.....66</li> </ul> <p>Würfel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Zuordnung der Kampfwürfel.....93</li> <li>– Angriff.....92</li> <li>– Nahkampf.....93</li> <li>– Fernkampf.....90</li> </ul>
---	---

# – FIELD of – GLORY

X

Y

Z

Zerrüttet

- und Schlachtlinien.....30
- wenn angegriffen und .....61
- angegriffen wenn.....112
- angreifen wenn.....60
- in Verbindung mit Unordnung.....132
- Auswirkung.....114
- abfangende Gegenangriffe wenn.....63

Zerstörte Kampfgruppen

- eigene Truppen beim Ausweichen und bei der  
Flucht nicht aus dem Weg bringen können  
.....49

*Original Index erstellt von Andy Bascombe.*

*Ins Deutsche übertragen von Bodo Listner.*