

Infinity FAQ zum Regelwerk 2.0 vom 09.05.09

Fehler im Regelwerk (teilweise nur im engl. oder nur im dt.)

F: Was ist die Bewegungsreichweite von Iskaller, Vector und Raum Operatoren?

A: 15cm-5cm / 6“-2“

S.145

Grafik 14:ParabolicFire

Die Höhe der Wand und damit die Länge der Schattenzonen ist falsch mit 2“-5cm angegeben, es müssen 3“-7,5cm sein, damit das Beispiel funktioniert.

S.171

TO Kampftarnung

Der Teil nach dem Komma ist überflüssig, also:

TO Kampftarnung: Ermöglicht der Figur die gleiche Kampftarnung wie TV: Stufe 2 Tarnung.

S.176&S.177

ChainRifle und Flammenwerfer geben die Platzierung der Tropfenschablone mit der Spitze der Base an, korrekt ist die Basemitte.

S.184

Der letzte Satz(über kein Anrecht auf ARBs) beim Multispektralvisor St.2 ist falsch aus dem alten Regelwerk übernommen und muss gestrichen werden. Der korrekte Absatz ist:

Multispektralvisor Stufe 2

- Stufe 2: Ermöglicht die Durchführung von Würfeln auf Schiessen oder Entdecken, ohne das eine Modifikation für irgendeine Stufe der Spezialfertigkeit Tarnen und Verstecken (TV), für Optische Störungseinheiten (OSE) oder für Zonen mit niedriger Sicht zur Anwendung kommt. In Zonen mit Null Sicht ermöglicht es außerdem das Sehen und damit das Schiessen ohne die -6 MOD.

Armeelisten

F: Dürfen Armeelisten eingesehen werden?

A: Armeelisten dürfen nicht eingesehen werden, du musst deinem Gegenspieler nicht sagen, welche Figur dein Ltn. ist und/oder ob du Modelle in versteckter Aufstellung, und/oder LL(Sprungtruppen/Luftlandtruppen) hast.

Allerdings musst du alle Fragen beantworten, die aufgestellte Modelle betreffen.

F: Darf eine Söldnerliste, die YuJing Truppen beinhaltet, Yuan Yuan Söldner auswählen?

A: Ja.

F: Wie funktioniert die Söldner Verfügbarkeit(VER)?

A: Wenn du eine Söldner Liste erstellst, werden sämtliche Verfügbarkeiten halbiert und abgerundet, (totale Verfügbarkeiten bekommen den Wert 4), d.h. Einheiten mit Verfügbarkeit 1 dürfen so gar nicht eingesetzt werden.

Allerdings darf man für alle vollen 200 Armeepunkte die man spielt (1-199 keinen, 200-399 einen etc.) einen Truppentyp mit Verfügbarkeit 1 einsetzen; dieser Truppentyp darf dann aber nicht mehrmals gewählt werden.

F: Kann ich einen irregulären Ltn. haben, wenn alle Modelle seiner Gruppe irregulär sind und Modelle anderer Gruppen nicht?

A: Nein, die komplette Aufstellung muss irregulär sein, damit man einen irregulären Ltn. nehmen darf.

F: Verändert sich die Verfügbarkeit bei großen Schlachten(hohe Punktezahl)?

A: Nein

Aufstellung

F: Darf ich beim Auswürfeln der Initiative und Aufstellung einen niedrigeren WI Wert benutzen als mein Leutnant hat?

A: Nein.

F: Was passiert wenn der Aufstellungswurf einen Gleichstand ergibt?

A: Der Ltn. mit höherem WILL gewinnt den Wurf, liegt auch hier ein Gleichstand vor, wird noch mal gewürfelt.

F: Dürfen meine Modelle das Spiel liegend (Prone) beginnen?

A: Jedes Modell dass liegen darf, darf das Spiel liegend beginnen (lege einfach den entsprechenden Marker daneben); im Falle von TO Modellen in versteckter Aufstellung, schreibe eine Notiz zur Position der Figur.

F: Bin ich in irgendeiner weise eingeschränkt in der Aufstellung meiner Figuren?

A: Eine Figur darf nicht in ein Objekt/Terrainstück gestellt werden, dass es nicht betreten darf, ansonsten darf man seine Figuren (in der Aufstellungszone) aufstellen wie man möchte (Sonderregeln von Figuren außen vor gelassen).

F: Kann eine Figur mit Infiltration oder Imitation in Base zu Base Kontakt mit einer gegnerischen Figur aufgestellt werden?

A: Nein.

F: Wie funktioniert die Infiltrationsmöglichkeit B?

A: Du entscheidest wo die Miniatur aufgestellt wird, du legst den Marker/die Miniatur oder machst die geheime Notiz im Falle von TO Tarnung und machst dann den K Wurf, misslingt dieser, fahre fort wie auf S. 163 zu lesen ist.

Befehle

F: Wie viele Befehle darf ich für eine Figur ausgeben?

A: Ein Modell darf so viele Befehle verbrauchen, wie seiner Kampfgruppe noch in der Befehlsreserve zur Verfügung stehen, dass macht ein Maximum von 10 Befehlen, bzw. 11 wenn es sich bei der Figur um den Leutnant der Armee handelt.

F: Muss ich Befehle, die ich auf eine Figur legen möchte, hintereinander durchführen (also wenn ich mit einer Figur 3x bewegen möchte, diese 3 Befehle durchführen bevor eine andere Figur Befehle erhalten darf)?

A: Nein, Befehle dürfen verteilt werden, wie der Spieler es wünscht.

F: Darf ich als erste kurze Fertigkeit (Short Skill) eine BF Attacke angeben ohne ein Ziel zu haben, wenn ich weiß, dass ich mich mit der zweiten Fertigkeit bewegen möchte und dann eine Sichtlinie (SL) habe?

A: Nein, kurze Fertigkeiten müssen alle Bedingungen erfüllen wenn sie ausgewählt werden.

F: Darf ich mit meiner zweiten Fertigkeit auf einen Tarnmarker schießen, wenn Entdecken/Enttarnen meine erste Fertigkeit war?

A: Ja, wenn aber der Entdecken Wurf scheitert, scheitert der Schuss automatisch

F: Behalten ohnmächtige Modelle ihre Befehle und falls ja, dürfen sie sie auf sich selbst benutzen?

A: Nein

F: Wann entscheide ich, wie ich meine Salve(Burst) auf etwaige Ziele verteile?

A: Du benennst als erstes deine Ziele, dann kündigt der reagierende Spieler seine ARB an, dann teilst du deine Schüsse auf die angekündigten Ziele auf.

F: Was passiert wenn ich zwei kurze Bewegungsfertigkeiten einsetze, die einen normalen Würfelwurf erfordern (wie z.B. klettern & klettern oder springen & springen) und der erste Wurf scheitert?

A: Der komplette Befehl scheitert.

Vergleichswürfe (FacetoFace/F2F Würfe)

F: Welche Attribute benutze ich in VG Würfeln?

A: In VG Würfeln benutzen die Spieler die jeweiligen Attribute der kurzen Fertigkeit, die mit dem Gegner interagiert (wenn also ein Hacker einen Fernkampfangriff eines TAGs mittels Hacking kontern möchte, wäre es BF gegen WI).

F: Was passiert mit VG Würfeln wenn mehr als zwei Figuren betroffen sind?

A: Jeder Zweikampfwurf wird getrennt durchgeführt, das betrifft nicht den Nahkampf mit mehreren Gegnern.

Automatische Reaktions Befehle (ARB)

F: Was ist die korrekte Reihenfolge einer ARB Sequenz?

A: Die ARB läuft Schrittweise ab:

1. Der aktive Spieler nimmt einen Befehl aus seiner Befehlsreserve und sagt, welches seiner Modelle diesen erhält.

2. Der aktive Spieler kündigt seine erste kurze Fertigkeit an (erster Teil des Befehls) und jedes inaktive

Modell mit Sichtlinie (SL) zu der Figur darf einen ARB ankündigen.

3. Der inaktive Spieler spezifiziert welches seiner Modelle, das einen ARB einsetzen darf, einen ARB nutzt und welcher ARB es genau ist.

4. Der aktive Spieler kündigt seine zweite kurze Fertigkeit an (zweiter Teil des Befehls); an dieser Stelle werden VG Würfe festgestellt.

5. Der aktive Spieler bewegt nun seine Figur (falls anwendbar), wenn die Figur nun die Sichtlinie einer inaktiven Figur durchläuft, die vorher keine Sichtlinie hatte, darf diese nun einen ARB ankündigen.

6. Würfel werden geworfen, Ergebnisse werden durchgeführt.

7. Der Befehl endet, dass Modell stirbt/wird ohnmächtig (falls anwendbar).

Die einzige Ausnahme in diesem Prozess sind Figuren, die durch Tarnmarker repräsentiert werden, in diesem Fall werden Schritte 2,3 und 4 wie folgt modifiziert:

2. Der aktive Spieler kündigt seine erste kurze Fertigkeit an (erster Teil des Befehls) und jede inaktive Figur mit Sichtlinie zum Marker darf einen ARB ankündigen oder abwarten, was die zweite kurze Fertigkeit ist.

3. Der aktive Spieler kündigt seine zweite kurze Fertigkeit an (zweiter Teil des Befehls); an dieser Stelle bekommen inaktive Figuren mit Sichtlinie ihre zweite und letzte Chance einen ARB gegen die Figur anzukündigen, aber nur wenn die getarnte Figur sich mit ihrer zweiten kurzen Fertigkeit enttarnt.

4. Der inaktive Spieler spezifiziert welche seiner Figuren, die ARBs einsetzen dürfen, es tun und welcher ARB es ist.

F: Kann ich auf jeden Teil des Befehls mit einem ARB reagieren?

A: Nein, du darfst nur auf die kurze Fertigkeit reagieren, die den ARB ausgelöst hat.

F: Was passiert wenn ich mit meiner Figur, die außerhalb der Sichtlinie des Gegners steht, als erste Fertigkeit eine Rauchgranate vor ihn werfe und dann als zweite kurze Fertigkeit mich vor ihn bewege, in seine Sichtlinie?

A: Der Gegner erhält einen ARB da du seine Sichtlinie betrittst, er darf aber nicht auf den Wurf der Granate reagieren. Um diese Situation zu klären, würfelst du für deine Granate ob sie zielsicher landet,

oder abweicht und immer noch die Sichtlinie blockiert. In diesem Fall kann der Gegner seine ARB nicht einsetzen (Multispektralsicht u.ä. außen vor), falls die Granate aber so weit abweicht, dass er eine Sichtlinie hat, wird der ARB normal ausgeführt.

F: Wenn eine Figur im Rücken getroffen wird (oder aus einer anderen Richtung außerhalb der Sichtlinie) aber der Schuss aus der Kontrollzone (ZoC) abgefeuert wurde, darf ich meine Figur in die Richtung des Schusses drehen (davon ausgehend, dass die Figur überlebt)?

A: Ja.

F: Kann ich wirklich eine Bewegung als ARB machen?

A: Ja, jede kurze Bewegung darf als ARB genommen werden, wird aber als Ausweichaktion betrachtet und erfordert einen erfolgreichen Wurf auf die körperliche Fitness.

F: Wenn die agierende Figur durch einen ARB auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, wo wird die ohnmächtige Figur platziert?

A: Am Ende ihrer Bewegung; die Figuren beenden immer ihre Befehle bevor die Effekte des ARB durchgeführt werden.

F: Was passiert wenn ich auf eine anstürmende Figur mit einer Schablonenwaffe durch einen ARB reagiere?

A: Die anstürmende Figur wird automatisch getroffen und muss einen Rüstungswurf machen, sie macht dann eine normale Attacke im Nahkampf.

F: Falls eine feindliche Figur einen Reset einsetzt, darf ich mit einem Hacking ARB kontern?

A: Ja, es ist ein Vergleichswurf.

F: Darf ich in Spielen mit mehreren Spielern ARB gegen inaktive Spieler einsetzen, die einen ARB gegen den aktiven Spieler machen?

A: Nein, man darf ARB nur gegen aktive Spieler einsetzen.

F: Was passiert wenn durch den Befehl einer anderen Figur (z.B. wenn eine Tür geöffnet wird) eine Figur aufgedeckt wird?

A: Du darfst keinen ARB gegen die neu auftauchende Figur einsetzen, da sie nicht aktiviert ist.

F: Was passiert wenn ich eine Figur, die eine Mine legt (oder einen Positionsmelder oder E/Mauler), nicht sehen kann, aber die Mine?

A: Du darfst keinen ARB gegen Waffen oder Ausrüstung einsetzen.

F: Erhält ein von mir übernommener(POS) gegnerischer TAG ARBs gegen seine Seite?

A: Ja, der TAG wird als zur gegnerischen Armee gehörend betrachtet im Falle von POS

F: Kann eine Miniatur Minen legen als ARB?

A: Ja, dies gelingt automatisch, aber der Gegner erhält einen normalen Wurf gegen die Minen legende Miniatur.

F: Was passiert wenn eine Figur mit MSV Stufe 2 oder höher ein ARB macht gegen ein Figur die eine Rauchgranate wirft?

A: Beide Figuren machen einen normalen Wurf.

F: Kann ich mit einem Hacker ein ARB einsetzen, wenn eine Figur die gehackt werden kann durch die Kontrollzone eines Positionsmelders läuft?

A: Ja, Positionsmelder zählen als Erweiterung der Kontrollzone des Hackers, aber nur für Hacking.

F: Welche Fähigkeiten und Ausrüstung kann ich ohne Sichtlinie(LoF) in meinem Kontrollbereich als ARB nutzen? (ich bin zu faul diese rauszusuchen)

A: Fähigkeiten die man nutzen kann, falls vorhanden: Blickrichtung ändern, Sensor: Entdecken, Sechster Sinn St.1: Vergleichswürfe
Ausrüstung die man nutzen kann falls verfügbar: E/Mauler, Minen, Hackermodul, Positionsmelder.

F: Kann ich die Fähigkeit Artilleriebeobachter als ARB nutzen?

A: Nein, wie es auch im Regelwerk steht, auch nicht mit Sensor, oder Hackermodul+.

Feuern

F: Kann eine Miniatur indirekt eigene oder alliierte Truppen angreifen, indem sie Flächenwaffen/Schablonenwaffen auf Gegner einsetzen, deren Effektbereich aber auch eigene Truppen betrifft?

A: Nein(das heißt mit Flammenwerfer in Nahkämpfe mit Freundbeteiligung schießen ist leider nicht erlaubt)

F: Was passiert wenn durch Modifikatoren meine Ballistische Fähigkeit 0 oder niedriger erreicht?

A: Der Angriff ist ein automatischer Fehlschlag und wird nicht gewürfelt, Granatwerfer werden nicht abgeschossen.

F: Kann ich Deckung erhalten, wenn meine Figur nicht in Basekontakt mit der Deckung ist?

A: Nein.

F: Kann ich eine Figur sehen die 30"/75cm entfernt ist, wenn die Sichtlinie durch eine 6" /15cm Zone mit niedriger Sicht geht?

A: Ja, dies wurde im 2ten Regelwerk geändert, du erhältst einen -3 Sichtmodifikator.

F: Geben einzelne Büsche oder ähnliches offeneres Gelände Deckungsboni?

A: Nein, eine Fläche von solchem Untergehölz kann allerdings als Zone mit niedriger Sicht(LVZ) behandelt werden.

F: Wann ist eine Miniatur innerhalb einer Niedrigsicht-/Nullsichtzone?

A: Wenn der Mittelpunkt der Base in der Zone ist.

F: Kann ich mit geschätztem Feuern auf ein durch einen Beobachter markiertes Ziel schießen, wenn es in einer Schattenzone steht?

A: Nein, das Ziel muss außerhalb der Schattenzone sein, damit das Markieren funktioniert.

F: Sind Modifikatoren für Niedrigsichtzone und Deckung kumulativ?

A: Ja, sie addieren sich auf, eine Mini hinter Deckung und innerhalb einer LVZ erhält -6 BF und +3 RÜS

F: Was passiert wenn ich meinen Tapferkeitswurf (Guts Roll) nicht schaffe?

A: Die Figur muss sich auf die nächste Deckung zu bewegen (mit halber Bewegungsrate); da die Figur sich bewegt, darfst du die Ausrichtung aussuchen. Falls die Figur bereits in Deckung ist, muss sie von teilweiser Deckung in vollständige Deckung gehen, geht das nicht, kann sie sich hinlegen.

F: Was passiert wenn während einer erfolgreichen Salve (durch das Aufteilen der Schüsse auf mehrere Gegner) eine Figur ohnmächtig wird?

A: Die Figur bleibt stehen bis die Salve abgeschlossen ist. Wenn sie danach noch ohnmächtig ist, geht sie in den liegenden Status über.

F: Wenn eine Figur mit einer indirekten Waffe einen Vergleichswurf verliert, weicht die Schablone dann ab?

A: Nur wenn du und dein Gegner den Wurf nicht schaffen.

F: Kann ich einen Sperrfeuer (SF) Marker legen, wenn meine Figur hinter einer niedrigen Wand steht (da dies ein Hindernis im Weg des Sperrfeuers ist)?

A: Nur Sichtlinien blockierendes Terrain vom Punkt des Bodens aus an dem der Marker liegt, wird als Hindernis gewertet, so dass dort das Legen des Markers verhindert werden würde.

F: Was passiert wenn eine Figur plötzlich in einem Sperrfeuerkorridor auftaucht egal ob sie dafür einen Befehl ausgegeben hat oder nicht?

A: Wenn die Figur durch ihren eigenen Befehl im SF Korridor auftaucht, egal ob es die erste oder zweite kurze Fertigkeit war(z.B. Tür öffnen)darfst du mit einem SF ARB reagieren, falls eine Aktion einer anderen Figur eine Mini im SF Korridor auftauchen lässt (Tür wird mittels Fernbedienung geöffnet z.B.), darfst du keinen ARB einsetzen.

F: Was ist die Höhe des Sperrfeuerkorridormarkers?

A: Er ist so hoch, wie er breit ist.

F: Wenn eine Figur in den Sperrfeuerkorridor eines aktiven Spielers läuft, erhält dieser eine „freie“ Salve auf die Figur, oder muss er einen Befehl aus der Befehlsreserve ausgeben?

A: Der aktive Spieler muss einen Befehl ausgeben.

F: Was sind die Modifikatoren für geschätztes Feuern?

A: Nur Reichweitenmodifikatoren und der -6 Modifikator für geschätztes Feuern.

F: Kann ich spekulatives Schiessen einsetzen, um über mehrere Gebäude und/oder Sichtlinien blockierendes Terrain zu feuern?

A: Ja, aber der Schütze und der Zielpunkt müssen außerhalb der Schattenzonen aller dieser Objekte sein.

F: Wie genau werden Schablonenwaffen von Deckung beeinflusst?

A: Wenn sie direkt eingesetzt wird, gelten die normalen Deckungsregeln, wird sie indirekt eingesetzt ignoriert sie Deckung.

F: Was passiert wenn ich einen kritischen Erfolg mit meinem Plasmagewehr würfle?

A: Dein Gegenspieler erhält keinen Rüstungswurf (RÜS), aber darf ganz normal auf BTS würfeln.

F: Wie funktioniert intuitives Schiessen im Zusammenhang mit Zonen mit Null Sicht(NSZ)?

A: Eine Miniatur darf intuitiv schießen, wenn die Sichtlinie von so einer Nullsichtzone blockiert wird.

F: Wird eine Schablone(egal welche Art) von Figuren blockiert?

A: Nur Gelände blockiert Schablonen.

Nahkampf

F: Was passiert wenn ich einen gelähmten/immobilisierten Gegner im Nahkampf angreife?

A: Würfle einen normalen Wurf, keinen Vergleichswurf.

F: Ist es möglich, Schaden zu machen, wenn ich den Elektropuls als Waffe einsetze?

A: Nein.

F: Kann eine Figur aus dem Nahkampf laufen, wenn der Gegner gelähmt ist?

A: Ja, ein Wurf ist nicht erforderlich.

F: Muss ich weitere Befehle ausgeben, wenn der Nahkampf nicht geklärt ist (keine Figuren mehr im Basekontakt)?

A: Nein, ein Befehl pro Figur ist genug.

F: Was passiert wenn ich einen Vergleichswurf gegen eine Zermalmenattacke eines Fahrzeugs gewinne, das Fahrzeug aber nicht zerstört wird?

A: Das Fahrzeug fährt harmlos an der Figur vorbei und fährt weiter bis die Bewegung beendet ist.

F: Kann ich durch einen erfolgreichen Ausweichenwurf eine Figur in einen Nahkampf bewegen?
A: Ja.

F: Was passiert wenn zwei Figuren mit Nahkampfkünsten Stufe 3 gegeneinander kämpfen?
A: Sie heben ihre Fähigkeit gegenseitig auf, es wird ein normaler Zweikampfwurf geworfen.

F: Senken PB (AP) Waffen den +3RÜS (ARM) Verteidigungsbonus?
A: Nein.

F: Was passiert wenn ich eine Miniatur von außerhalb ihrer Sichtlinie im Nahkampf angreife?
A: Die Figur darf nur einen ARB zum Ausrichtung ändern benutzen.

F: Was ist die Sichtlinie einer im Nahkampf gebundenen Figur?
A: Eine Figur im Nahkampf hat 360° Sicht, diese Sichtlinie ist ausschließlich begrenzt auf Miniaturen im Base zu Base Kontakt mit der Figur.

Hacken

F: Kann ich einen feindlichen Hacker, der in Reichweite eines Positionsmelders steht, mit Anti-Hacker Protokollen angreifen?
A: Ja.

F: Wenn ich versuche einen Lufttransport zu hacken, es aber nicht schaffe, erfahre ich dann ob mein Gegner einen Lufttransport hat?
A: Der Gegner muss dir mitteilen, dass du keinen Hackingversuch unternehmen kannst, falls er keine LL Truppen St.3 in Reserve hat, der Befehl ist aber trotzdem verbraucht.

F: Wenn ich versuche einen Lufttransport zu hacken, der Feind aber nur Luftlandung St.2 benutzt, muss er mir dies mitteilen?
A: Nein, wenn der Gegner kein LL St.3/nur LL St.2 benutzt erfährst du egal ob bei Erfolg oder Misserfolg deiner Probe nur, dass du keinen Hackingversuch unternehmen kannst, da er keine LL Truppen St.3 in Reserve hat. Wie bei obiger Frage ist der Befehl verbraucht.

F: Kann ein Hacker, den Positionsmelder eines feindlichen Hackers nutzen um diesen anzugreifen?
A: Nein, mit der einzigen Ausnahme, wenn der eigene Hacker das Angriffsziel des gegnerischen Hackers ist.

Waffen

F: Muss ich mit Fernlenkmunition zum Treffen würfeln, wenn sie auf ein markiertes Ziel abgeschossen wird?
A: Nein, sie trifft automatisch.

F: Ignoriert Fernlenkmunition Deckung?
A: Ja

F: Kann ein Modell mit elektrischem Puls ihn einsetzen und gleichzeitig ausweichen?
A: Nein, der elektrischer Puls ist eine Waffe und muss als solche im Nahkampf angekündigt werden.

F: Kann eine Plasmawaffe wirklich zwei Wunden pro Treffer verursachen?
A: Nein, der zweite Treffer ist eine normale E/M Attacke.

F: Wenn ich eine Waffe habe, die zwei Waffen miteinander kombiniert, wie z.B. das Multigewehr und der leichter Flammenwerfer der Mobilien Brigade, kann ich beide mit einer kurzen Fertigkeit abfeuern?
A: Nein, nur eine Waffe wird pro BF Angriff eingesetzt.

F: Was passiert wenn eine freundliche und eine feindliche Miniatur in der Zone einer Mine sind?

A: Die Mine explodiert, wenn die freundliche Figur die Zone verlässt, wenn dann noch die feindliche Figur in der Zone ist.

F: Wie explodieren Minen eigentlich genau?

A: In Infinity sind Minen semi-intelligent, ziehe eine Sichtlinie vom Zentrum der Mine zum potentiellen Ziel, falls eine Sichtlinie vorhanden ist und alle anderen Bedingungen auch erfüllt sind explodiert die Mine, ansonsten nicht.

F: Explodieren Minen wenn ein Tarnungs-, TO Tarnungs- oder Imitationsmarker die Explosionszone betritt?

A: Tarnungs- und TO Tarnungsmarker lösen Minen aus, Imitations- und Sepsitormarker nicht.

F: Wie lange hält eine Rauchgranate an?

A: Sie wirkt für den kompletten Zug eines Spielers.

F: Erhält ein Ziel, dass vom Artilleriebeobachter markiert wird einen ARB, wenn es von außerhalb seiner Sichtlinie markiert wird?

A: Ja, VB wird als Angriff betrachtet.

F: Kann ich ein SI/DRO/TAG-Modell resetten, das von E/M Munition getroffen wurde?

A: Nein, die Figur ist deaktiviert(DIS) und nicht gelähmt(IMM).

F: Kann ich einen Reset einsetzen, wenn eine Figur von Klebmunition getroffen wurde?

A: Nein, obwohl die Figur nur gelähmt ist, kann sie nur von einem Ingenieur befreit werden.

F: Muss eine Waffe mit Munitionstypus: Feuer verwunden um TO Tarnung zu deaktivieren?

A: Nein, ein Treffer reicht.

F: Kann eine Figur, die zwei Chain Rifles besitzt, sie beide als ARB abfeuern?

A: Nein, eine solche Figur wird behandelt als ob sie S2 hätte, ARBs haben nur S1.

Fähigkeiten

F: Kann ich mich dafür entscheiden, manche meiner Fähigkeiten nicht einzusetzen?

A: Du kannst darauf verzichten Fähigkeiten einzusetzen, die nicht zwingend sind (z.B. ist Impulsiv zwingend).

F: Wie funktioniert die Supersprung Fähigkeit?

A: Eine Figur mit Supersprung hat totale Kontrolle über ihre Sprungfähigkeit, sie kann zum Beispiel Sprungangriffe über Wände hinweg machen ohne den Deckungsbonus zu verlieren (davon ausgehend, dass sie noch Kontakt mit der Deckung hat).

F: Wie funktioniert Imitation in Multispieler Spielen?

A: Du suchst aus, welche der gegnerischen Armeen du imitierst. Du kannst im Spiel die zu imitierende Armee NICHT wechseln. Andere Armeen behandeln die Figur als normalen Gegner.

F: Muss ich meine impulsiven (Impetuous) Figuren in einer geraden Linie bewegen?

A: Nein, eine Figur darf sich ihren Weg frei aussuchen, solange sie die Bewegung dichter am Feind beendet und möglichst weit nach vorne läuft.

F: Wie funktionieren Antipoden eigentlich genau?

A: Antipoden werden als einzelne Figur behandelt, was Befehlsreserve und Befehlsverteilung betrifft, das heißt sie erzeugen einen Befehl und ein Befehl wird benötigt um sie zu aktivieren. Antipoden müssen alle den gleichen Befehl erhalten und das gleiche Ziel angreifen.

F: Wird der Kontrolleur des Rudels von der Fähigkeit der Antipoden beeinflusst?

A: Nein.

F: Kann ich die Fähigkeit Kaltschnäuzig (Dogged) in den Zügen meines Gegners benutzen?

A: Nein, du musst dafür Befehle ausgeben, die du als reaktiver Spieler nicht hast.

F: Wie funktioniert eigentlich "inspirierende Führung"?

A: Die Fähigkeit, lässt alle Figuren deiner Armee (mit Ausnahme der G:Fernsteuerung) den gleichen Drill und Selbstbeherrschung haben wie der Leutnant sie hat.

Das heißt beispielsweise, dass deine Leute nicht alle Kriegsrausch haben, nur weil der Anführer sie hat. Wenn der Leutnant allerdings eine Wunde verursacht, verhalten sich alle Leute so, als wenn Kriegsrausch aktiviert worden wäre.

F: Was passiert, wenn der „inspirierende Anführer“ auch Impulsiv ist, kann er mit anderen Impulsiven Figuren einen koordinierten Befehl durchführen?

A: Ja, das geht.

F: Kann eine impulsive Figur mit i.F. einen Befehl ausgeben um die Impulsive Bewegung aufzuheben?

A: Ja, sie kann sogar den Ltn.Befehl dafür nutzen, es hebt aber nicht die Impulsiven Bewegungen der anderen Figuren der Armee auf.

F: Wirkt „inspirierende Führung“ auch auf Söldnertruppen?

A: Ja.

F: Was ist die Größe des Tarnmarkers einer Figur, die ein größeres Base als normale Figuren hat (z.B. der PanO Cutter)?

A: Sie benutzen den normalen Marker und wenn sie aufgedeckt werden, wird die Figur auf dem Marker zentriert.

F: Ist Tarnen und Verstecken eine „Stufen“ Fähigkeit?

A: Ja, TV ist eine Stufenfähigkeit. Besitzer dürfen niedrigere Stufen von TV einsetzen wenn sie es wünschen.

F: Was passiert wenn die TV:TO Tarnung einer Figur durch E/M Munition ausgeschaltet wird?

A: Die Figur kann nur noch TV: Mimetismus benutzen.

F: Was passiert wenn meine Figuren mit TV:Tarnung und/oder TV:TO Tarnung (z.B. durch i.A.) in Kriegsrausch geraten?

A: Die Figuren können noch TV: Mimetismus benutzen.

F: Was passiert wenn eine gegnerische Figur über die Position läuft an der sich meine TO Figur in versteckter Aufstellung befindet?

A: Nichts, die TO Figur wird nicht enttarnt.

F: Kann ich mit einer Figur in versteckter Aufstellung einen ARB Angriff:NK machen, wenn eine gegnerische Figur an ihr vorbeikommt?

A: Nein.

F: Kann ich mit einer Figur in versteckter Aufstellung einen ARB Bewegen in den Basekontakt machen?

A: Ja, denke aber daran, dass jede Bewegung im ARB einen Ausweichenwurf erfordert und die Bewegungsweite halbiert.

F: Wie hoch sind Tarnmarker?

A: So hoch wie ein Standard LI Modell, die tatsächlichen Figuren behalten Größe und Form(d.h. ein Cutter könnte über eine Wand schießen die zu hoch ist für ein Infanteriemodell, dafür kann er nicht durch Türen gehen, die zu klein sind für ihn.

F: Kann ich in Basekontakt mit einem Tarnmarker gehen?

A: Nein und weiterhin werden Tarnmarker die von sich aus in Base zu Base Kontakt gehen automatisch enttarnt.

F: Wann kann eine Figur nach einem gescheiterten Versuch einen Imitator zu enttarnen es erneut versuchen?

A: Sie darf es im gleichen Zug nicht noch mal versuchen, es sei denn, der Imitator hat seinen IMM Status geändert (z.B. weil eine andere Figur ihn entdeckt hat und er dann von IMM Stufe 2 zu IMM Stufe 1 gewechselt ist) oder er wurde komplett aufgedeckt und hat sich neu getarnt.

F: Erzeugt eine imitierende Figur ARB?

A: Ja.

F: Funktioniert Sechster Sinn gegen Imitation?

A: Ja.

F: Kann eine Figur mit der Fähigkeit Sensoren diese nutzen um Imitation zu entdecken?

A: Nein.

F: Funktioniert Sechster Sinn gegen Kampfkunst Stufe 4?

A: Ja, steht jetzt im Regelwerk drin und zwar wird Stufe 2 benötigt.

F: Was passiert wenn ich mittels Plündern eine schwere Infanterierüstung erbeute?

A: Du erhältst die Rüstung. Bewegung, Stärke und BTS werden nicht verändert.

F: Was passiert wenn ich etwas von einer deaktivierten Figur plündere?

A: Falls die Ausrüstung vom DIS beeinflusst war, ist sie deaktiviert und muss erst repariert werden, damit sie funktioniert.

F: Kann eine Figur mit LL ihren Absprung mit mehr als 2 Befehlen koordinieren?

A: Nur wenn sie nicht der Ltn. der Armee ist.

F: Was passiert wenn das Spielbrett so voller Terrain ist, dass ich keinen Landeplatz für meine Sprungtruppen finde?

A: Terrain, das keine Deckung gibt (und keine Niedrig-/Nullsichtzone ist) kann ignoriert werden. Falls so etwas nicht existiert, können die Truppen nur mittels Luftinfiltration landen.

F: Kann ich vorsichtige Bewegung mit Supersprung kombinieren?

A: Ja.

F: Kann ich einen besonders langen Supersprung machen mittels Bewegen-Bewegen Befehl?

A: Nein, zwischen zwei kurzen Bewegungsbefehlen muss ein Landepunkt sein.

F: Hat Kampfkunst Stufe 3 einen Einfluss auf Sturmangriffe?

A: Kampfkunst Stufe 3 funktioniert nur, wenn die Figur Basekontakt hat zum Anfang des Befehls, oder der Gegner mit einem Nahkampf ARB kontert.

F: Braucht die Koma Fertigkeit einen Sepsitor auf dem Spielbrett um zu funktionieren?

A: Ja, aber der Sepsitor muss nur da sein, er muss sonst nichts machen.

F: Könnt ihr die Detonationsautomatikfertigkeit näher erläutern?

A: Die Detonationsautomatikfertigkeit beschreibt 3 unterschiedliche Situationen.

Als erstes die unfreiwillige Explosion wenn die Figur ohnmächtig wird, diese passiert automatisch sobald sie ohnmächtig wird.

Als nächstes die freiwillige Explosion, die eine Figur einsetzen kann, wenn sie noch bei Bewusstsein ist. Als letztes als Nebenprodukt der LL:Kampfab sprung einer TAG Landung.

F: Wenn eine Figur mit Detonationsautomatik und der Kaltschnäuzig(dogged) Fertigkeit, diese einsetzt, explodiert sie, wenn die Kaltschnäuzig-Fertigkeit aufhört?

A: Nein, wenn die Kaltschnäuzig Fertigkeit aufhört, stirbt die Figur sofort ohne vorher ohnmächtig zu werden, das gleiche gilt übrigens auch, wenn sie von einer Salve erledigt wird(negative LP) oder von Schockmunition ausgeschaltet wird.

Ausrüstung

F: Erweitern Positionsmelder die HackingPlus Artillerie Fähigkeit?

A: Ja

F: Zählen Hackingmodule(normal oder plus) als Positionsmelder?

A: Ja.

F: Kann ich einen tragbaren Positionsmelder oder E-Mauler zerstören?

A: Ja, wenn sie getroffen werden, haben sie RÜS0 (ARM) jede Wunde zerstört sie. Denke auch daran, dass sie nicht getarnt sind.

F: Hat das Rudelkontrollgerät Reichweite?

A: Nein.

F: Wird das Rudelkontrollgerät durch E/M Munition beeinflusst?

A: Ja, behandle es dann so, als ob der Kontrolleur tot ist; bis es repariert wurde.

F: Kann eine Figur mit Sensoren eine gegnerische Figur markieren?

A: Nur wenn sie auch die Artillerie Beobachter Fähigkeit hat.

F: Kann ich freiwillig Ausrüstung deaktivieren?

A: Nein.

F: Wenn meine Figur von einer E/M Waffe getroffen wird, würfle ich dann für jeden Ausrüstungsgegenstand einzeln?

A: Nein, du machst einen einzigen BTS Wurf für alles.

F: Würfle ich getrennt zum Reparieren von Ausrüstung die von E/M getroffen wurde?

A: Nein, es ist ein einziger Wurf für alles.

F: Schützt eine deaktivierte Rüstung gegen Schockmunition?

A: Ja

F: Kann ich mit MultiSpektralVisor Stufe 3 Figuren in versteckter Aufstellung sehen?

A: Nein, MSV St3, erlaubt dir nur auf Truppen zu schießen, die von einem Tarnmarker repräsentiert werden, ohne sie vorher entdecken zu müssen.

F: Was passiert, wenn ich mit MSV Stufe 3 einen Tarnmarker treffe?

A: Die Figur wird aufgedeckt.

F: Wo sind die Halterungen des Maghariba Guard?

A: Die Halterungen sind an der jeweiligen hinteren Seite des Maghariba. Du darfst die Figuren hinter oder an den hinteren Seiten positionieren, aber nur eine pro Seite.

F: In welchen Situationen kann ein X Visor benutzt werden?

A: Der X Visor kann mit allen Fertigkeiten, Waffen und/oder Ausrüstungsgegenständen benutzt werden, bei denen Reichweitenmodifikatoren zu tragen kommen.

F: Muss eine Waffe mit Feuermunition einen TO-Tarnmarker verwunden um das TO Feld zu deaktivieren?

A: Nein, treffen reicht aus.

F: Wenn meine TO Tarnung durch Feuer zerstört wird, kann ich niedrigere Stufen von Tarnung einsetzen?

A: Ja, allerdings nur TV:Mimetismus, wie im Regelwerk angegeben.

F: Kann der X Visor beim geschätzten Feuern eingesetzt werden?

A: Ja.

F: Können Ariadna Medikits von E/M Munition beeinflusst werden?

A: Ja

F: Wirkt ECM gegen normale un gelenkte Raketen?

A: Nein.

F: Können TAG's, DRO, Motorräder oder ähnliches an Haltegriffen mitfahren?

A: Nein.

F: Kann man OSF: Optisches Störfeld mit irgendeiner Form von Tarnung kombinieren?

A: Nein, die Erwähnung im alten Regelbuch ist ein Tippfehler.

Diverses

F: Ist es erlaubt zu messen, bevor man etwas macht (z.B. Waffenreichweiten)

A: Nein.

F: Was passiert mit meinen Drohnen, wenn alle meine Hacker/TAGs tot sind?

A: Sie funktionieren normal weiter.

F: Ist (hier Name einer Figur mit ChainRifle einfügen) wirklich so günstig?

A: Ja.

F: Beeinflusst Deckung den Entdeckungswurf?

A: Nein.

F: Muss ich einen neuen Leutnant wählen, wenn er nicht auf dem Spielfeld ist, tot oder ohnmächtig?

A: Nein, aber solange der Leutnant abwesend ist, zählt die Verlust des Leutnants-Regel.

F: Was passiert wenn mein Leutnant stirbt und ich habe religiöse und/oder irreguläre Truppen?

A: Die religiösen Truppen behalten ihre Befehle für sich selbst.

Wenn du reguläre oder irreguläre nicht-religiöse Truppen in deiner Armee hast, generieren sie zwei Befehle, die zum neu wählen eines Leutnants genommen werden müssen. Wenn du nur irreguläre/religiöse Truppen hast, können zwei von ihnen ihren Befehl opfern um einen neuen Leutnant zu wählen.

F: Ist die Kontrollzone eine Sphäre um die Figur herum, oder eine Säule, die endlos nach oben und unten läuft?

A: Eine Sphäre mit einem Radius von 8"/ 20cm.

F: Müssen ohnmächtige Figuren entfernt werden, wenn kein Arzt/Sanitäter anwesend ist?

A: Die Regel die das entfernen ohnmächtiger Figuren betrifft wurde geschrieben um nicht unbenötigte Figuren auf dem Feld zu haben(auch um Figuren vor unnötigen Beschädigungen zu schützen), falls die Figuren noch einen weiteren Effekt für das Spiel haben, weil sie z.B. explodieren könnten, Minen blockieren oder noch geplündert werden könnten, sollten sie auf dem Spielfeld liegen bleiben.

F: Was ist mit dynamisch positionierten Figuren?

A: Falls die Pose einer Figur mit dem Spielspass kollidiert(z.B. die kniende Ninjadame versucht aus dem Fenster eines Gebäudes zu schießen) darf man die Figur durch eine ähnliche ersetzen um Sichtlinien zu überprüfen, einigt euch aber vor dem Spiel auf diese Lösung, dies dürfen dann auch beide Spieler machen.