

Infinity FAQ zum Regelwerk 2.0 und Human Sphere vom 17.06.2011

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: Parabolisches Feuern

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

S.171

TO Kampfarnung

Der Teil nach dem Komma ist überflüssig, also:

TO Kampfarnung: Ermöglicht der Figur die gleiche Kampfarnung 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 ARB“) 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 dass 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, man muss seinem Gegenspieler nicht sagen, welche Figur dein Ltn. ist und/oder ob du Modelle in versteckter Aufstellung, und/oder LL (Sprungtruppen/Luftlandetruppen) hast. Des Weiteren musst du deinem Gegenspieler nichts über die versteckten Einheiten mit Holopojektor Level 1 und 2 oder Tarnmarkern (TO oder normal) verraten. Allerdings musst du alle Fragen beantworten, die aufgestellte Modelle betreffen.

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

A: Ja.

F: Was ist die VER der Kaledonischen Freiwilligen und der Troupes Metropolitan (Métros) in einer allgemeinen Ariadna Liste?

A: Beide gehören zur ariadnischen Miliz, die eine VER von 2 hat, so dass man entweder 2 Freiwillige, 2 Metros oder von beiden einen nehmen kann.

F: Was ist die VER für Sektorlisten?

A: Auf den letzten 5 Seiten des Human Sphere Buches oder der Human Sphere Armeeliste finden sich einige Tabellen. Eine Sektorarmee darf nur diejenigen Einheiten mit der VER einsetzen, die sich in diesen Tabellen finden lassen.

F: Sind Söldnertruppen, die in diesen Listen aufgeführt werden, wie z.B. die Yuan Yuan in der Quapu Khalqi Sektorarmee, Teil einer erlaubten Turnierliste?

A: Ja.

F: Wie funktioniert die Söldner Verfügbarkeit (VER)?

A: Wenn du eine Söldnerliste 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 Lt. haben, wenn alle Modelle seiner Kampfgruppe irregulär sind und Modelle anderer Gruppen nicht?

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

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

A: Nein

F: Kann eine Liste, die bereits Söldnertruppen enthält, noch mehr Söldner der gleichen Art für ein Spiel außerhalb eines Turniers enthalten? Kann eine Qapu Khalqi Liste mehr als 4 zusätzliche Yuan Yuan enthalten (nur 3 wären für ein Turnier erlaubt)?

A: Ja.

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 WI 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, das 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, das es nicht betreten darf, ansonsten darf man seine Figuren (in der Aufstellungszone) aufstellen, wie man möchte (Sonderregeln von Figuren außen vor gelassen), solange die Base an die Stelle passt.

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, 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.

F: Muss ich meinen Lt. aufstellen?

A: Nein, man kann seinen Lt. in versteckter Aufstellung oder LL: Kampfsprung lassen, aber dann beginnt man das Spiel mit einer „Verlust des Lt.“ Situation.

F: Kann der WI Wert des Lt. im anfänglichen vergleichenden Wurf geheim gehalten werden?

A: Nein, der genaue WI Wert des Lt. muss vor dem Wurf bekannt sein.

F: Kann ich ein Modell, das z.B. auf einem Motorrad sitzt, im Spiel auch als „Fußgänger“ aufstellen?

A: Ja.

F: Zählt eine Mine, die durch die Minenleger Fähigkeit getarnt gelegt wurde, zu der 3 Figuren Beschränkung in getarnter Aufstellung?

A: Ja.

F: Kann eine Figur mit der Fähigkeit Minenleger oder Crazy Koalas seine Munition innerhalb der gegnerischen Aufstellungszone platzieren?

A: Nein.

Line of Fire (LoF) / Sichtlinie

F: Wie kann ich bestimmen, ob ich eine Sichtlinie zu einer Figur habe?

A: Zuerst muss das Ziel innerhalb des 180° Sichtfeldes sein. Dann ist eine Sichtlinie gegeben, wenn man zusätzlich eine gerade Linie durch irgend einen Teil der Base ziehen kann und ein Teil der Figur sehen kann, der mindestens Kopfgröße oder größer haben sollte.

F: Zählen Teile einer Figur außerhalb des Baseumfangs für die Bestimmung der Sichtlinie?

A: Nein.

F: Was passiert in dem seltenen Fall, wenn eine Linie ohne Hindernis zwischen den Bases zweier Figuren gezogen werden kann, es aber keinen sichtbaren Teil der Miniatur gibt?

A: In diesem Fall wird eine Sichtlinie gewährt.

F: Was ist mit dynamisch positionierten Figuren?

A: Falls die Pose einer Figur mit dem Spielverständnis kollidiert (z.B. der kniende Ninja versucht aus dem Fenster eines Gebäudes zu schießen) darf man die Figur durch eine ähnliche ersetzen, um Sichtlinien zu überprüfen.

F: Bedeutet die „I See You, You See Me“ Regel, oder auch die reziproke Sichtlinie, dass die Voraussetzung des Sichtfeldes außer Acht gelassen wird, wenn die Sichtlinie durch ein gegnerisches Modell hergestellt wird?

A: Nein, eine Figur kann keine dieser Regeln in Anspruch nehmen, wenn der Gegner die Sichtlinie

im Rücken der Figur herstellt.

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, das 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: Behalten ohnmächtige Modelle ihre Befehle?

A: Nein.

F: Was ist die Befehlsreserve und wie wirkt sie sich auf Kampfgruppen aus?

A: Die Befehlsreserve ist der gesamte Befehlsfundus der Armee. Dieser wird dann auf die Kampfgruppen aufgeteilt, zu denen die Modelle gehören, die die jeweiligen Befehle generieren.

F: Wie ist das Timing eines Befehls?

A: Obwohl Befehle sehr flexibel darin sind, wie die kurzen Befehle miteinander interagieren, so gibt es dennoch ein gewisses Timing. Eine Figur kann keinen kurzen Befehl ankündigen, wenn es nicht alle zum Erfüllen notwendige Kriterien erfüllt oder der vorhergehende kurze Befehl nicht die Möglichkeit gibt, die Kriterien zu erfüllen.

Zum Beispiel: Eine Figur kann nicht als ersten Befehl den kurzen Befehl Feuern ankündigen, wenn es keine Sichtlinie zum Ziel hat, und dann erst eine Bewegung ankündigen, um eine Sichtlinie herzustellen. Ebenso kann aber eine Figur dieses Timing nutzen, einen kurzen Befehl auszuführen, der normalerweise nicht möglich wäre, z.B. einen Tarnmarker entdecken und dann einen BF Angriff auf den zu diesem Zeitpunkt immer noch getarnten Marker ansagen. Es muss aber angemerkt werden, dass wenn die erste Aktion misslingt (in diesem Fall das Entdecken), der zweite Befehl automatisch misslingt.

Vergleichswürfe (FacetoFace/F2F Würfe)

F: Welche Attribute benutze ich in vergleichenden Würfeln?

A: In vergleichenden 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 vergleichenden Würfeln, wenn mehr als zwei Figuren betroffen sind?

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

Automatische Reaktionsbefehle (ARB)

F: Wie ist die korrekte Reihenfolge einer ARB Sequenz?

A: Der 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 vergleichende 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, das 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 ARB 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.

Q: Was passiert, wenn eine Figur mit einem koordinierten Befehl oder in einem verlinkten Team erst mit dem zweiten kurzen Befehl in eine Sichtlinie gerät, während die anderen bereits in der Sichtlinie gewesen sind.

A: Die Figur kann nicht als Ziel eines ARB ausgewählt werden.

F: Was passiert, wenn eine Figur mit einem koordinierten Befehl oder in einem verlinkten Team in Sichtlinie nicht die kurzen Befehle nutzt, die der Rest des Teams nutzt?

A: Sie verursacht dennoch einen ARB.

F: Was passiert, wenn eine Figur mit Geist: Synchronisiert / Helfer nicht den Befehl des Kontrolleurs durchführen kann, aber sich in einer Sichtlinie befindet.

A: Sie verursacht einen normalen ARB.

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, falls ihr zweiter kurzer Befehl ein Nahkampfangriff ist. (Der anstürmende Gegner könnte als zweiten kurzen Befehl auch Ausweichen ansagen.)

F: Was passiert, wenn eine Figur eine Rauchgranate außerhalb der Sichtlinie wirft und dann mit dem zweiten kurzen Befehl in die Sichtlinie bewegt, die aber dann durch Rauch verdeckt sein würde?

A: Jedes Modell, das eine Sichtlinie zur aktiven Figur durch die Bewegung ziehen könnte, bekommt einen ARB. Wenn der ARB verhindern könnte, dass die Rauchgranate erfolgreich geworfen wird, z.B. ein BF Angriff, dann kommt es zu einem vergleichenden Wurf.

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

A: Ja, es ist ein vergleichender Wurf.

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 ARB gegen seine Seite?

A: Ja, der TAG wird als zur eigenen Armee zugehörig betrachtet.

s

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 einen ARB macht gegen ein Figur die eine Rauchgranate wirft?

A: Beide Figuren machen einen normalen Wurf.

F: Kann ich mit einem Hacker einen 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 in meinem Kontrollbereich als ARB nutzen?

A: Fähigkeiten, die man nutzen kann, falls vorhanden: Blickrichtung ändern, Sensor: Entdecken, Sechster Sinn St.1.

Ausrüstung, die man nutzen kann, falls verfügbar: E/Mauler, Minen, Hackermodul, Positionsmelder.

F: Was passiert, wenn zwei oder mehr Modelle einen erfolgreichen Entdeckenwurf auf einen Imitationsmarker als ARB durchführen?

A: Die Stufe des Imitationsmarkers sinkt um eine Stufe.

F: Kann ich die Fähigkeit Artilleriebeobachter als ARB nutzen?

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

F: Kann eine Figur, die sich dafür entschieden hat, auf den zweiten kurzen Befehl eines Tarnmarkers zu warten, einen ARB gegen den Tarnmarker ankündigen, wenn der Tarnmarker sich nicht mit dem zweiten Befehl enttarnt?

A: Nein, der Tarnmarker muss sich mit dem zweiten kurzen Befehl enttarnen, damit die wartende Figur einen ARB bekommen kann.

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 nicht erlaubt).

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

A: Der Angriff ist ein automatischer Fehlschlag und es 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"/ 75 cm entfernt ist, wenn die Sichtlinie durch eine 6" / 15 cm 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 wird als Zone mit niedriger Sicht (LVZ) behandelt.

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

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

F: Kann eine Figur auf ein bereits markiertes Ziel spekulativ Feuern, wenn sich das Ziel in einer Schattenzone befindet, aber die Mitte der Schablone sich außerhalb der Schattenzone befindet?

A: Ja.

F: Addieren sich die Modifikatoren für Niedrigsichtzone und Deckung?

A: Ja, sie addieren sich auf, eine Miniatur 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 Bewegungsreichweite); da die Figur sich bewegt, darf man 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 ein Sperrfeuer Marker so gelegt werden, dass eigene Einheiten sich im Sperrfeuerkanal befinden würden?

A: Nein.

F: Kann ein Sperrfeuer Marker über einem Tarnmarker platziert werden?

A: Ja, kein intuitiver Angriff ist nötig und der Tarnmarker wird vom Sperrfeuermarker nicht beeinflusst.

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: Verhindert eine Figur in einem Sperrfeuerkanal, welche die Sichtlinie zu einem dahinter stehenden Modell vollständig verdeckt, die Aktivierung des Sperrfeuer, wenn die in Deckung befindliche Figur aktiviert wird?

A: Ja. Der Sperrfeuerkanal endet an dem Punkt, an dem auch die Sichtlinie des Schützen endet.

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. eine Tür öffnen), darf man mit einem SF ARB reagieren. Falls eine Aktion einer anderen Figur eine Miniatur im SF Korridor auftauchen lässt (z.B. eine Tür wird mittels Fernbedienung geöffnet), 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: 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.

F: Kann eine Einheit, die einen koordinierten Angriff durchführt, seine Salve zwischen zwei Zielen aufteilen?

A: Nein, nur ein Ziel ist erlaubt.

F: Wenn eine Figur einen koordinierten Angriff mit einer MULTI Waffe durchführt, wann wird dann die Salve halbiert?

A: Die Salve der Waffe wird halbiert, nachdem festgelegt worden ist, welche Art von Munition verwendet werden soll.

F: Was passiert, wenn eine direkte Schablonenwaffe (z.B. die Schablone eines leichten Flammenwerfers oder eines Raketenwerfers) oder indirekte Schablonenwaffen (z.B. eine spekulativer Schuss mit einer Granate, aber ohne Abweichung) zufälligerweise eigene Modelle treffen würde?

A: Der Angriff würde nicht stattfinden.

F: Kann ich mich für parabolisches Feuern entscheiden, um eine Schablone hinter teilweiser Deckung zu platzieren, auch wenn ich eine Sichtlinie auf das Ziel habe?

A: Ja.

F: Wie bestimme ich Deckung für Schablonen?

A: Direkte Schablonenwaffen ziehen eine Sichtlinie von der kleinen Ecke der Tropfenschablone bis zum großen Ende. Schablonen mit einem runden Wirkungsbereich ziehen eine Sichtlinie von der Mitte bis zu den Rändern der Schablone

F: Kann ich eine Schablone in der Luft platzieren, um eine Explosion in der Luft zu erzeugen?

A: Ja.

F: Wird das K Attribut durch BS Modifikatoren beeinflusst, wenn es zum Werfen einer Granate benutzt wird?

A: Ja, es ersetzt das BS Attribut in jeder Weise. Gleiches gilt auch für den WI Wurf bei Einsatz eines Flashpulses.

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

A: Man benennt als erstes seine Ziele, dann kündigt der reagierende Spieler seine ARB an, dann teilt man seine Schüsse auf die angekündigten Ziele auf.

Nahkampf

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

A: Würfle einen normalen Wurf, keinen vergleichenden Wurf.

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 (kein Modell ist bewusstlos geworden)?

A: Nein, ein Befehl pro Figur ist genug.

F: Was passiert, wenn ich einen vergleichenden Wurf 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 +3 RÜS (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.

F: Was passiert, wenn eine Figur keine Nahkampfwaffe hat oder seinen Elektropuls nicht einsetzen möchte?

A: Sie kann mit PH-2 angreifen und normal Schaden verursachen.

F: Was passiert, wenn ein Nahkampfgegner bewusstlos wird oder stirbt bevor der für den

Nahkampf reservierte Befehl benutzt wird?

A: Die Reservierung wird aufgehoben und der Befehl kann wieder ganz normal genutzt werden.

F: Kann eine Figur einen BF Angriff durchführen und dann mit dem selben Befehl in Basekontakt mit einem gegnerischen Modell bewegen (und umgekehrt)?

A: Ja.

F: Reserviert eine Figur mit Geist: Synchronisiert / Helfer m Nahkampf einen Befehl, wenn sie nicht der Kontrolleur ist?

A: Ja..

F: Wenn ein Geist: Synchronisiert / Helfer Kontrolleur und sein „Medium“ beide im Nahkampf sind, reservieren sie dann zwei Befehle?

A: Nein, nur einen, unabhängig davon, wie viele Geist: Synchronisiert / Helfer im Nahkampf gebunden sind.

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: Ja, dennoch ist der Befehl 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 man, egal ob bei Erfolg oder Misserfolg der Probe, nur, dass man keinen Hackingversuch unternehmen kann, da keine LL Truppen St.3 in Reserve sind. Wie bei obiger Frage ist der Befehl aber 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.

F: Was passiert, wenn mehrere Hacker sich für defensives Hacken gegen einen Hackangriff entscheiden?

A: Es findet ein vergleichender Wurf statt. Der Wurf des Angreifers gegen alle Würfe der Verteidiger.

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: Wie genau schützt BTS vor E/M, Viral und jeder anderen ähnlichen Munition?

A: Man ignoriert den negativen Modifikator und behandelt den BTS Wert wie den RÜS Wert, z.B. würde eine Schweizer Garde (BTS -6) bei einem E/Mauler Treffer (Schaden 13 E/M) auf einer 8 den Wurf bestehen.

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 Mobilen 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 dem Wirkungsbereich 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: Benötigt man für das Platzieren einer Mine als ARB eine Sichtlinie.?

A: Nein.

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, Markieren 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 Klebermunition getroffen wurde?

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

F: Muss eine Waffe mit der Munition 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, ARB haben nur S1.

F: Betrifft Plasmamunition Ziele hinter vollständiger Deckung mit ihrem E/M Schaden?

A: Nein. Der E/M Schaden ist ein Nebenprodukt des Plasmatreffers, so dass die Figur zuerst getroffen werden muss.

F: Was passiert, wenn Rauchmunition im Inneren von Gebäuden eingesetzt wird?

A: Das Gelände verhindert die Ausbreitung des Rauches über die Grenzen des Gebäudes hinaus.

F: Kann man Betäubungsmunition in normalen Gefechten einsetzen?

A: Nein, nur in Szenarien, die dies erlauben, oder wenn sich alle Spieler über den Einsatz der Munition einig sind.

F: Kann ein geblendetes Modell Nahkampfangriffe durchführen?

A: Ja, da Nahkampfangriffe keine Sichtlinie benötigen.

F: Kann ein geblendetes Modell in einem Nahkampf ausweichen?

A: Nein, Ausweichen benötigt eine Sichtlinie.

F: Kann ein geblendetes Modell spekulative Schüsse durchführen.

A: Ja, da diese Fähigkeit es erlaubt, Gegner außerhalb der Sichtlinie anzugreifen.

F: Kann eine geblendete Figur einen intuitiven Angriff durchführen?

A: Ja.

Q: Kann eine Figur, die von einem Elektischen Puls immobilisiert wurde, repariert oder resetet werden?

A: Nein.

F: Wie lange dauert die Immobilisation durch einen Elektrischen Puls?

A: Der Effekt dauert solange, bis der aktuelle Spielzug endet, d.h. wenn der aktive Zug des letzten Spielers vorbei ist.

F: Was ist die Höhe eines E/Mauler?

A: 2,5 cm / 1 inch.

F: Hat ein Grantawerfer alle im Regelbuch aufgeführte Munitionsarten?

A: Nein, nur die Munition, die bei dem Granatenwerfer in der jeweiligen Armeeliste aufgeführt ist. Im Zweifelsfall ist dies normale Munition.

F: Kann eine explodierte Monofilament Mine das Ziel einer E/M Waffe bzw. einer Waffe, die E/M Effekte verursacht (z.B. Plasmagewehr) sein?

A: Ja.

F: Wenn man die kleine Tropfenschablone des Plasmagewehrs nutzt, wie wird diese angelegt?

A: Wie bei einer Schrotflinte.

F: Sind Katyusha von ECM betroffen?

A: Ja.

Fähigkeiten

F: Was passiert, wenn eine Figur vorsichtige Bewegung nutzt, aber am Ende ihrer Bewegung immer noch in Sichtlinie zu gegnerischen Modelle ist?

A: Unabhängig davon, warum sich das Modell am Ende der Bewegung in Sichtlinie befindet (Entfernung falsch geschätzt, Einheiten in versteckter Aufstellung haben sich enttarnt ...), werden die Effekte der vorsichtigen Bewegung aufgehoben und die gegnerischen Figuren können wie bei einer normalen Bewegung ARB ansagen.

F: Können T.A.G. und REM klettern?

A: Nein, mit der Ausnahme derjenigen, die die Fähigkeit fortgeschrittenes Klettern besitzen.

F: Beeinflusst Deckung die Verwendung von Entdecken?

A: Nein.

F: Kann eine Figur zweimal mit dem selben Befehl versuchen, den selben Tarnmarker zu entdecken?

A: Nein.

F: Kann eine Figur versuchen, einen Marker zu entdecken, wenn sie es diesen Zug bereits erfolglos versucht hat?

A: Normalerweise nein, aber es gibt eine Ausnahme: Wenn z.B. ein Tarnmarker entdeckt wird und sich wieder tarnt, zählt er als neuer Marker und es kann erneut versucht werden, ihn zu entdecken. Gleiches gilt für einen Imitationsmarker, der seinen Zustand geändert hat. Diese Regel gilt auch für intuitive Angriffe.

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: Kann man Supersprung mit einer vorsichtigen Bewegung kombinieren?

A: Ja.

F: Funktioniert Berserker, wenn in einem Sturmangriff die reagierende Figur mit einem BF Angriff reagiert?

A: Nein.

F: Muss ein impulsives Modell sich zum nächsten Modell in der Sichtlinie oder zur nächsten Figur in Hinblick auf ihre Position bewegen?

A: Die Regel sagt: „Wenn man einen impulsiven Befehl ausführt, muss sich die Figur dem nächsten

feindlichen Modell nähern (das man in der kürzesten Zeit erreichen kann), in jeder Richtung, auch wenn es sich nicht in der Sichtlinie befindet.“ D.h. die Figur bewegt sich impulsiv unabhängig von seiner Sichtlinie.

F: Was passiert, wenn ein impulsives Modell eine gegnerische Figur in seinem Kontrollbereich hat, aber nicht in seiner Sichtlinie?

A: Auch hier ist das feindliche Modell das Ziel.

F: Wie direkt muss eine impulsive Bewegung sein?

A: Die impulsive Figur muss so nah wie möglich an das nächste feindliche Modell herankommen. Dabei darf sie jedoch Deckung nutzen und gefährliches Terrain vermeiden. (dazu zählt auch Terrain, das den Gebrauch von Klettern oder Springen benötigt, da dies einen K Wurf erfordern würde.)

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: Was passiert, wenn Figuren mit der Fähigkeit Mobile Einheit aus verschiedenen Kampfgruppe kommen.

A: Sie nutzen immer noch die Regeln der Mobilen Einheit zur Aufstellung. Eine zentrale Figur muss ausgewählt werden und der Rest muss in einem Radius von 20 cm / 8“ um dieses Modell herum aufgestellt werden.

F: Wann wird für MetaChemie gewürfelt?

A: Vor der Aufstellung.

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.

F: Können Figuren mit Kriegsrausch diesen aktivieren, wenn sie von einem Lt. mit inspirierender Führung angeführt werden?

A: Sie können den Kriegsrausch aktivieren, haben aber immer noch die gleichen Instruktionen wie der Lt. Wenn dieser bewusstlos wird, bekommen sie ihre Boni durch den Kriegsrausch. Umgekehrt, wenn die Figuren nur im Kriegsrausch aufgrund ihrer Lt. sind, er aber bis zu seinem Ableben keine Wunde verursacht hat, verlieren die Modelle ihren Kriegsrausch.

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 Lt. 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: Wie funktioniert Infiltration, egal welcher Level, wenn die Figur in der gegnerischen Hälfte des Spielfeldes aufgestellt werden soll.

A: Die Figur wird an der gewünschten Stelle aufgestellt, die Distanz wird gemessen und sie muss einen K Wurf modifiziert von dem entsprechenden Modifikator machen. Wenn der Wurf misslingt, weicht die Figur (bei Level 0 und 1) von dieser Position ab.

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.F.) in Kriegerausch / Rückzug 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 Nahkampfangriff 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: Was passiert, wenn eine Figur unter einem Tarnmarker größer oder kleiner als die normale Infanteriegröße ist?

A: Die tatsächliche Figur behält ihre Spiel- und Basegröße, aber für den Gegner hat sie die Höhe und Breite eines normalen Tarnmarkers. So würde sich z.B. ein Marker, unter dem sich ein Cutter verbirgt, hinter einer menschengroßen Wand in vollständiger Deckung befinden, obwohl der Cutter normalerweise größer als die Wand wäre. Der Cutter hingegen kann angreifen oder mit

einem ARB über die Mauer hinweg reagieren, da er physikalisch gesehen größer als die Mauer ist. Genauso können Minen oder Figuren, die kleiner als die normale Infanteriegröße sind, hinter für sie vollständiger Deckung entdeckt werden, das sie zwar physikalisch kleiner sind, aber der Marker mit Infanteriegröße nur teilweise Deckung bekommen würde. Genauso verhält es sich mit der Basegröße: Eine Figur mit größerer Base könnte sich nicht durch Lücken bewegen, durch die nur die normale Infanteriebase passen würde.

F: Wenn eine getarnte Figur von einer mit MSV Lvl 3 ausgerüsteten Figur getroffen wird, wird sie dann durch den RÜS Wurf enttarnt?

A: Ja.

F: Wird ein Tarnmarker durch fortgeschrittenes Klettern oder Supersprung enttarnt?

A: Nein.

F: Kann ein Tarnmarker innerhalb eines Wirkungsbereiches einer Mine seine Kampftarnung nutzen, um auf die Mine zu schieße bevor diese explodiert?

A: Ja.

K: Kann ein Tarnmarker innerhalb eines Wirkungsbereiches eines CrazyKoala seine Kampftarnung nutzen, um auf den CrazyKoala zu schießen bevor dieser sich aktiviert?

A: Der CrazyKoala wird bereits durch die Ankündigung des Befehls des Tarnmarkers aktiviert und er wird ihn erreichen, egal wie groß der Schaden wäre, der ihm auf seinem Weg zugefügt werden würde.

F: Enttarnt die Aktivierung eines Geist: Synchronisiert / Helfer den dazugehörigen Kontrolleur unter einem Tarnmaker?

A: Ja.

F: Kann ich in Basekontakt mit einem Tarn- oder Imitationsmarker gehen?

A: Nein und weiterhin werden Tarn- und Imitationsmarker, die von sich aus in Base zu Base Kontakt gehen, automatisch enttarnt.

F: Kann eine Figur versuchen, den gleichen Imitationsmarker in einem Befehl zweimal zu entdecken?

A: Ja, aber nur in dem Versuch, den Imitationsstatus zu senken. Wenn der erste Wurf misslingt, ist der zweite Wurf ein automatische Misserfolg.

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: Wie funktioniert Imitation bei der Aufstellung innerhalb der gegnerischen Aufstellungszone?

A: Ein Imitationsmarker wird an der gewünschten Stelle platziert, dann wird ein WI Wurf gemacht. Wenn dieser ein Misserfolg ist, dann wird das Modell aufgedeckt und anstelle des Markers an der vorher festgelegten Position mit beliebiger Blickrichtung platziert.

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: Wie funktioniert Imitation bei mehr als einem Mitspieler?

A: Am Anfang entscheidet man sich für eine gegnerische Fraktion, die man imitiert, durch eine erneute Imitation lässt sich diese aber ändern.

F: Kann ein Imitationsmarker innerhalb eines Wirkungsbereiches einer Mine, diese durch Beschuss unschädlich machen bevor sie explodiert?

A: Ja.

F: Funktioniert Sechster Sinn gegen Kampfkunst Stufe 4?

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

F: Wann wird für Beute gewürfelt?

A: Vor der Aufstellung.

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 plünderere?

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

F: Kann eine Figur mit Plündern ein Hackermodul erbeuten und es benutzen?

A: Es wird angenommen, dass Modelle mit der Fähigkeit Beute automatisch Wissen, wie sie mit der erbeuteten Ausrüstung umzugehen haben.

F: Was passiert, wenn ein bewusstloses Modell, das ausgeraubt worden ist, wiederbelebt wird?

A: Die Figur nimmt wieder am Spielgeschehen teil, muss aber auf die geraubte Ausrüstung verzichten.

F: Wie funktioniert LL: Kampfabsprung?

A: Der Spieler nimmt die runde Schablone und platziert sie auf dem Spielfeld an einem Ort, der kein Gelände oder Niedrig / Null Sicht Zonen enthält. Dies ist der Landebereich und die Figur kann innerhalb dieses Bereiches mit beliebiger Blickrichtung platziert werden. Wenn die Figur abweicht, wird die Figur selbst und nicht der Landebereich verschoben. Daher ist es auch möglich, auf dem Gelände zu landen.

F: Kann ein Lt. mit LL: Taktischer Absprung seinen Absprung mit mehr als einer Figur koordinieren?

A: Nein, die Situation „Verlust des Lieutenant“ besteht solange, bis der Lt. das Spielfeld betritt, so dass die verfügbaren Befehle 2 sind, dies es einem nur erlauben, dass der Lt. und eine weitere Figur das Spielfeld koordiniert betreten.

F: Kann eine Landezone feindliche und eigene Einheiten beinhalten?

A: Ja.

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

A: Nur wenn sie nicht der Lt. 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: Kein ein impulsives Modell mit einem Level von LL den eigenen Befehl nutzen, im den impulsiven Absprung zu verhindern?

A: Der Spieler kann jeden Befehl der Befehlsreserve nutzen, um den impulsiven Absprung zu verhindern. Wenn die LL Einheit irregulär ist, kann der Spieler diesen Befehl nutzen, um den Absprung zu verhindern. Nur normale Befehle können genutzt werden, um impulsive Befehle zu verhindern (z.B. kann man einen impulsiven Befehl nicht mit einem anderen impulsiven Befehl verhindern).

F: Wird der Befehl, der dazu verwendet wird, einen impulsiven Absprung zu verhindern, angekündigt?

A: Ja.

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: Wenn eine Figur fortgeschrittenes Klettern nutzt, muss es dann einen separaten Befehl für das Klettern ausgeben? Oder erlaubt fortgeschrittenes Klettern sich normal entlang Wänden zu bewegen?

A: Fortgeschrittenes Klettern erlaubt es, sich mit dem normalen Bewegungswert entlang vertikaler Ebenen zu bewegen.

F: Wie steht eine Figur mit fortgeschrittenen Klettern auf vertikalen Oberflächen?

A: Fortgeschrittenes Klettern erlaubt einer Figur vertikale Ebene wie horizontale zu benutzen.

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 und benötigt keinen Befehl. Als nächstes die freiwillige Explosion, die eine Figur

einsetzen kann, wenn sie noch bei Bewusstsein ist und einen kurzen Befehl benötigt. Als letztes als Nebenprodukt der LL:Kampfab sprung einer T.A.G. 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. Daher explodiert sie nicht mehr.

F: Kann sich ein Modell, das von einem Artilleriebeobachter außerhalb seines Kontrollbereiches und / oder ohne Sichtlinie markiert wurde, umdrehen?

A: Ja.

F: Wann bekommt man für Shasvastii Siegpunkte?

A: Nur wenn der Brutembryo zerstört wird.

F: Kann eine Figur in Base zu Base Kontakt mit einem Shasvastii Brutembryo einen Coup the Grace ausführen?

A: Ja.

F: Können Samenembryos liegend aufgestellt werden?

A: Nein.

F: Beinhaltet der Veteranenfähigkeit Verwundungstoleranz alle niedrigeren Level der Fähigkeit Tapferkeit?

A: Ja.

F: Haben alle Einheiten mit der Klassifikation Veteran die Veteran Fähigkeit?

A: Nein.

F: Ermöglicht Sechster Sinn Level 2 eine Sichtlinie zu Figuren außerhalb der Sichtlinie und des Kontrollbereiches.

A: Ja, aber um physikalisch zurückzuschlagen, muss eine legale Sichtlinie zum aktiven Modell gezogen werden können, z.B.: eine Figur einem spekulativen Schuss ausweichen, da Sechster Sinn die erforderliche Sichtlinie ermöglicht, aber die Figur kann nicht mit einem BF Angriff reagieren, da Sechster Sinn keine physikalische Sichtlinie ermöglicht.

F: Zwingt ein Strategos Lvl 3 den Gegner immer zuerst aufzustellen, egal was das Ergebnis des Aufstellungwurfes gewesen ist?

A: Nein, der normale Aufstellungsvorgang wird beibehalten. Strategos Lvl 3 verhindert, dass der Gegner bei der Aufstellung eine Figur zurückhält.

Ausrüstung

F: Erweitern Positionsmelder die Hacking Plus Artilleriesfähigkeit?

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 RÜS 0 (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 Artilleriebeobachter 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: Würfel ich getrennt zum Reparieren von Ausrüstung die von E/M getroffen wurde?

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

F: Haben alle Ariadna SI traditionelle schwere Rüstung?

A: Ja.

F: Schützt eine deaktivierte Rüstung gegen Schock- und Viralmunition?

A: Ja

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

A: Nein, MSV Stufe 3, 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: Kennt eine Figur mit MSV Stufe 3 alle Werte und Eigenschaften aller Tarnmarker, die sich in ihrem Sichtbereich befinden?

A: Nein, aber wenn sie die Entscheidung trifft, welchen Marker sie angreift, wird die Identität der getarnten Figuren geklärt, bevor eine Entscheidung über eine Aufteilung der Salve gemacht werden muss.

F: Können Figuren mit MSV Stufe 3 einen Sturmangriff auf einen Tarnmarker durchführen?

A: Nein.

F: Kann eine Figur mit MSV Stufe 3 und einem Hackingmodul Plus einen Tarnmarker markieren?

A: Nur wenn die Figur eine Sichtlinie zu dem Tarnmarker hat. Ein Erfolg enttarnt den Tarnmarker.

F: Erhält eine gegnerische Figur innerhalb eines OSP den -6 Modifikator, wenn es auf eine andere Figur innerhalb des OSP feuert?

A: Ja.

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. Die Halterungen können keine T.A.G., REM oder Motorräder tragen.

F: Wie hoch ist ein Positionsmelder?

A: 2,5 cm / 1 inch

F: Haben alle Motorräder einen leichten Granatwerfer?

A: Nein, nur bei denen es in der Armeeliste steht.

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 T.A.G., 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.

F: Kann eine Figur mit Holoprojektor Lvl 1 sich als eine Figur verkleiden, die ihre VER bereits erreicht hat?

A: Ja.

F: Kann eine Figur mit Holoprojektor Lvl 1 als eine Figur verkleiden, die in der Armeeliste existiert, aber mit einer Waffe, die nicht in der Armeeliste aufgeführt ist? Kann z.B. ein Sepulcher Knight sich als ein Order Sergeant mit einer Spitfire verkleiden, wenn es in der Armeeliste diese Figur mit

dieser Ausrüstung nicht geben würde?

A: Ja.

F: Was bedeutet bei Holoprojektor Level 1 die „selbe Größe“?

A: Volumen, so dass z.B. ein Dakini eine erlaubte Verkleidung für einen Patroclus wäre, obwohl ein Dakini als REM zählt.

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/T.A.G. ausgeschaltet sind?

A: Sie funktionieren normal weiter.

F: Kann sich eine Figur über ein bewusstloses Modell bewegen?

A: Ja. T.A.G., Remotes, Fahrzeuge und Motorräder können aber nicht liegen, sodass man über sie klettern oder springen muss.

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 Spielfeld kollidiert (z.B. der kniende Ninja 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.

F: Wann zählen zerstörte Geist: Synchronisiert / Helfer Einheiten gegen das Rückzugslimit?

A: Wenn ihr Kontrolleur bewusstlos oder tot ist.

F: Wie werden bewusstlose oder tote Figuren aus zusammengesetzten Einheiten wie Antipoden, Equipe Mirage-5 oder das Überfallkommando für das Rückzugslimit gezählt?

A: In zusammengesetzten Einheiten, die in der Armeeliste nur einen Punktwert haben, wie z.B. Antipoden, Zoe und Π- Well, Auxilia, Guarda de Assalto, Seraph, Peacemaker, Tomcat Ingenieur + Zondcat, Carlota + Moriarty, ist es notwendig, dass alle Mitglieder bewusstlos oder tot sind, um sie in das Rückzugslimit oder in Siegpunkte miteinzurechnen.

F: Was passiert, wenn die Armee sich im Rückzug befindet und religiöse LL Truppen hat, die noch nicht gelandet sind?

A: Die religiösen Truppen können immer noch aufgestellt werden.

F: Kann ein Sù-Jiàn seine Waffen in der Mobilitätsform abfeuern?

A: Ja.

F: Wie werden Minen ausgelöst?

A: Sie werden wie ein ARB behandelt.

F: Wenn eine Figur im Wirkungsbereich einer Mine sich dafür entscheidet, nicht mit einem ARB auf einen BF Angriff zu reagieren, würde der folgende RÜS Wurf die Mine auslösen?

A: Nein, da die Figur nicht durch einen ARB oder einen Befehl aktiviert worden ist.

F: Explodiert eine Mine, wenn eine Figur in den Wirkungsbereich aufgrund eines Mut Wurfes gerät?

A: Ja.. Die Mine wird ausgelöst, wenn man einen Befehl oder einen ARB im Wirkungsbereich ausgibt oder wenn man den Wirkungsbereich betritt.

F: Wie genau nutze ich die verschiedenen Schablonen, die bei der Explosion von Minen Verwendung finden?

A: OK, schauen wir ein Beispiel an:

- 1- Spieler A aktiviert mit einem Befehl eine Figur innerhalb des Wirkungsbereiches der Tropfenschablone von Spieler Bs Mine.
- 2- Spieler B entscheidet sich, zu warten und lässt die Mine nicht explodieren.
- 3- Neuer Befehl von Spieler A: Die Figur betritt nun den Wirkungsbereich der runden Schablone der Mine.
- 4- Spieler B entscheidet sich, die Mine unter Verwendung der runden Schablone explodieren zu lassen.

Der Spieler kann immer entscheiden, wann die Mine explodieren soll und im vorherigen Beispiel lassen sich die Begriffe „Tropfenschablone“ und „runde Schablone“ jederzeit austauschen. Das Resultat wäre:

- 1- Spieler A aktiviert mit einem Befehl eine Figur innerhalb des Wirkungsbereiches der runden Schablone von Spieler Bs Mine.
- 2- Spieler B entscheidet sich, zu warten und lässt die Mine nicht explodieren.
- 3- Neuer Befehl von Spieler A: Die Figur betritt nun den Wirkungsbereich der

Tropfenschablone der Mine.

4- Spieler B entscheidet sich, die Mine unter Verwendung der Tropfenschablone explodieren zu lassen.(Man kann aufgrund dieser Entscheidung annehmen, dass die Tropfenschablone weitere feindliche Figuren erreichen kann.)

Das endgültige Ergebnis kann aber ein anderes sein:

4- Spieler B entscheidet sich, zu warten und lässt die Mine nicht explodieren. Das Betreten oder Aktivieren zwingt einen nicht, die Mine explodieren zu lassen.

Ein anderes Beispiel, die selbe Situation, Schritte 3 und 4 sind aber jetzt anders:

3- Neuer Befehl von Spieler A: Die Figur wird erneut im Wirkungsbereich der Tropfenschablone der Mine aktiviert.

4- Spieler B lässt die Mine mit der Tropfenschablone explodieren, da er nun ein weitere gegnerisches Modell mit der Schablone erreichen kann.

Ein anderes Beispiel, die selbe Situation, Schritte 3 und 4 sind aber jetzt anders:

3- Neuer Befehl von Spieler A: Die Figur wird aktiviert, befindet sich aber weder in dem Wirkungsbereich der Tropfenschablone noch im Wirkungsbereich der runden Schablone. Die Mine kann nun nicht explodieren. Spieler B hat seine Chance vertan.

Ein anderes Beispiel, erneut ändern sich Punkt 3 und 4, nur um (fast) alle Möglichkeiten abzudecken.

3- Neuer Befehl von Spieler A, der eine andere Figur im Wirkungsbereich der Tropfenschablone der Mine von Spieler B aktiviert..

4- Spieler B lässt die Mine unter Verwendung der Tropfenschablone explodieren.

F: Wenn eine Figur immobilisiert wird, welche Fähigkeiten und Ausrüstung funktionieren dann noch?

A: Entdecken, Reset, Sepistor und Sensor, aber auch diejenigen Fähigkeiten, die bei einer Veränderung des Zustandes einer Figur automatisch ablaufen würden wie z.B. Detonationsautomatik oder Transmutation (aber nicht mechanische Transmutation) Passive Fähigkeiten, die immer noch funktionieren: Antipode, Koma, Detonationsautomatik, Exrah, Immunität, inspirierende Führung, Morat, Gift, Regeneration, religiöse Truppen, Positionsmelder, Shasvastii, Strategos, Transmutation, Mut: Verwundungstoleranz, Befehlskette, Geist: Springer, Geist: Helfer, Geist: Synchronisiert, i-Kohl und Tarnen und Verstecken

Ausrüstung, die noch funktionieren würde: AutoMediKit, MSV, OSE, X-Visor und 360° Visor, KI-Signalboje, militärisches Gepäck, Schleudersitz, EVO Positionsmelder, Holoprojektor und CrazyKoalas.

Waffen, die vorher gelegt wurden: E/Mauler, Minen, Positionsgeber und CrazyKoalas.

Einheiten, die von einem Kontrollsystem gesteuert werden (Antipoden, Kuang Shi ...) verhalten sich normal, die Kuang Shi können aber z.B. nicht aktiv durch das Kontrollsystem