



# REGELBUCH FAQ VI.5

---

**Team Zusammenstellung 2**

**Spielaufbau 2**

**Initiative 2**

**Aktionen 2**

**Normale Bewegung 2**

**Höhenwechsel 3**

**Fernkampf 3**

**Nahkampf 4**

**Ausrüstung im Kampf 4**

**Halten (Hold) 5**

**In Deckung Springen (Snap To Cover – s2C) 5**

**Kampfmanöver (CCM) 5**

**Vorrücken & Feuern (Move & Fire) 5**

**Bereitmachen & Feuern (Set & Rip) 5**

**Laden & Zielen (Load & Aim) 6**

**Erweiterte Manöver (ACM) 6**

**Stürmen & Sichern (Bounding) 6**

**Deckungsfeuer (Suppression) 7**

**Feuerbereitschaft (Overwatch) 8**

**Effekte – Marker 10**

# TEAM ZUSAMMENSTELLUNG

*1) Wie stelle ich ein MERCS Team zusammen? Es scheint keine Punktkosten zu geben...*

MERCS verwendet einen einfachen und intuitiven Prozess zur Teamzusammenstellung, der ohne Punkte auskommt. Standard MERCS-Spiele erlauben dir fünf beliebige Modelle eines MegaCons auszuwählen. Jedes Profil darf dabei nur einmal verwendet werden. Turniere oder Szenarien können andere Formate vorgeben: so sind auch Spiele mit drei gegen drei, oder gar sechs gegen sechs Modelle denkbar. Fünf gegen fünf ist jedoch das am häufigsten verwendete Format und als Standard anzusehen.

*2) Okay. Einige meiner Modelle werden als Assault Trooper bezeichnet - wenn ich kein Model zweimal auswählen darf, bedeutet dies, dass ich niemals einen Medic und Demolition in meinem Team haben kann?*

Assault Trooper ist nur ein Oberbegriff und hat nichts mit der Teamzusammenstellung zu tun. Er Bezieht sich auf Infanteristen, die mit einem gewöhnlichen Sturmgewehr ausgerüstet sind und sich durch ihre sonstige Ausrüstung voneinander unterscheiden. Bezogen auf die Teamzusammenstellung, gelten Assault Trooper mit unterschiedlicher Ausrüstung als verschiedene Modelle. Du darfst von jedem Profil je ein Model in dein Team aufnehmen (Medic, Monkeywrench, Demolition, Booster, usw.).

*3) Was ist mit dem FCC? Können sie den gleichen Typ aus verschiedenen Fraktionen wählen? Könnte ich beispielsweise einen USCR- sowie einen CCC-Medic im selben Team aufstellen?*

Ja - es handelt sich dabei um verschiedene Modelle mit unterschiedlichen Eigenschaften.

## SPIELAUFBAU

*1) Gemäß den normalen Aufstellungsregeln, muss ich meine Modelle innerhalb einer Kartenlänge zur kurzen Seite, einer 60cm mal 90cm großen Spielfläche, aufstellen. Wird dies mit der langen oder kurzen Seite einer Karte gemessen?*

Dies wird mit der kurzen Seite der Karte gemessen. Wie immer in MERCS wird dies bis zur hinteren und nicht zur vorderen Kante der Basis gemessen. Du darfst hierfür die volle Kartenbreite verwenden und bist nicht auf eine der Aussparungen beschränkt.



## INITIATIVE

*1) Falls zwei meiner Modelle die gleiche Initiative haben, wähle ich dann aus, welches zuerst handelt?*

Nein - du musst das Model mit der höheren Reaktion (Reaction) zuerst aktivieren. Sollten beide Modelle über die gleiche Reaktion verfügen, handeln sie gleichzeitig. Siehe gleichzeitige Aktionen (Simultaneous Actions - SA) im Regelbuch.

## AKTIONEN

### NORMALE BEWEGUNG

*1) Darf ich ein Model zuerst um 90° drehen, dann die Bewegungskarte in den vorderen 180° anlegen und anschließend das Model in einen der drei Halbkreise versetzen?*

Nein - zunächst legst Du die Karte in den vorderen 180° an, dann bewegst Du die Miniatur in einen der drei Kreise. Schließlich darfst Du das Model kostenlos um 90° drehen. Eine Vorwärtsbewegung kostet 1 Bewegungspunkt (MP).

### *2) Darf ich das Model drehen ehe ich zurückweiche (backpedal)?*

Nein - wie bei der Vorwärtsbewegung, legst Du auch hier zunächst die Karte in den hinteren 180° des Models an, bewegst es in einen der drei Kreise und darfst es anschließend um 90° drehen. Eine Rückwärtsbewegung kostet 2 Bewegungspunkte (MP).

### *3) Muss ich mich bewegen, oder kann ich mich auch einfach auf der Stelle drehen?*

Es ist möglich einen Bewegungspunkt (MP) einzusetzen, um sich 90° auf der Stelle zu drehen. Vergiss nicht dass eine Drehung größer 90° zusätzliche Bewegungspunkte verbraucht.

## HÖHENWECHSEL

*1) Ich bin nicht sicher wie genau Höhenwechsel in Verbindung mit 3D-Gelände funktionieren. Laut Regelwerk kann ein Model, eine Höhenstufe größer seine Bewegung nicht überwinden. Wenn die Maße der Höhenstufen (ER) korrekt sind, dann sind alle meine Gebäude mindestens 3 Höhenstufen hoch. Zudem bezieht sich das Regelwerk auch auf Ebenen. Was ist damit gemeint und wie funktioniert das?*

Höhenstufen (ER) wurden eingeführt um Deckung und Höhenunterschiede in 2D Gelände zu simulieren. 3D Gelände passt aber nur selten genau zu diesen Höhenstufen. Ebenen wurden eingeführt um diesem Umstand Rechnung zu tragen. Der Einfachheit halber gehen wir davon aus, dass eine Ebene beispielsweise einem Stockwerk entspricht und die Höhenstufe drei (ER3) hat. Es steht jeder Gruppe frei andere Höhenstufen für die Ebenen ihres Geländes festzulegen. Dies sollte nur vor dem Spiel geschehen und jeder Spieler sollte damit einverstanden sein. Ein Model kann für einen Bewegungspunkt eine Ebene überwinden.

## FERNKAMPF

### *1) Kann ich ohne Sichtlinie auf ein Model in Volldeckung feuern?*

Nein - es ist jedoch möglich auf Modelle zu feuern, die sich aufgrund eines Spieleffektes in Volldeckung befinden, wie beispielsweise der aktiven Tarnung (AC) KemVars.

### *2) Wie viele Waffen kann ich in einer Runde abfeuern? Kann ein Model seine Feuerwaffen und Granaten in derselben Runde einsetzen?*

Sofern eine Fähigkeit oder Eigenschaft des Models nichts anderes vorgibt, darf es in einer Runde nur eine Waffe einsetzen: also entweder Granaten werfen oder ein Sturmgewehr abfeuern.

### *3) Kann ich Schusswaffen auch gegen Modelle in Nahkampfweite einsetzen?*

Sofern die Waffe es nicht ausdrücklich verbietet, kannst du jede Waffe gegen Modelle in Nahkampfweite einsetzen. Ausgenommen Scharfschützen- (LRK) und Sturmgewehre (Assault): diese dürfen nie auf Ziele in Nahkampfweite zum Schützen abgefeuert werden.

### *4) Wie wirkt sich die Position eines Models zu seinem Ziel auf den Trefferwert (FN) aus?*

Hat das angreifende Model den größeren Teil seiner Base in der 90° Flanke des Zieles und ist dieses Ziel zudem in Nahkampfweite zu einem Deiner Modelle (dem Angreifer eingeschlossen), erhält der Angreifer einen Bonus von -1 auf den Trefferwert (FN) und +1 auf die Stärke (WpnStr).

Hat das angreifende Model den größeren Teil seiner Base in dem 90° messenden Rücken des Ziels, erhält es einen -2FN Bonus und +2 WpnStr und zwar unabhängig davon ob sich das Ziel im Nahkampf befindet oder nicht.

### *5) Darf ich die Granatenschablone beliebig platzieren?*

Ja - du darfst die Schablone mit dem Zentrum über einen beliebigen Punkt innerhalb der Reichweite platzieren. Du darfst jedoch nicht auf Modelle zielen, zu denen niemand aus Deinem Team eine Sichtlinie hat. Solange ein beliebiges Mitglied Deines Teams eine Sichtlinie zu einem Gegner ziehen kann, darf der Angreifer seine Granate gegen dieses Model einsetzen auch wenn er selbst keine Sichtlinie ziehen kann.

### *6) Darf ich mit einer Waffe, die keine Schablone verwendet, auf ein Ziel feuern, dass vollständig von anderen Modellen verdeckt wird. Also keine Sichtlinie besteht?*

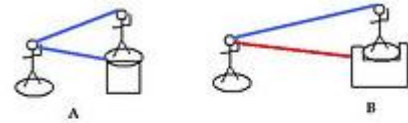
Nein - die Modelle zwischen Angreifer und Verteidiger geben dem Ziel Volldeckung. Dies schließt Schüsse aus Feuerbereitschaft (Overwatch) ein.

7) Ist der Bonus für das feuern aus kurzer Distanz, im Trefferwert (FN) von Waffen mit kurzer Weite (beispielsweise Pistolen) bereits enthalten?

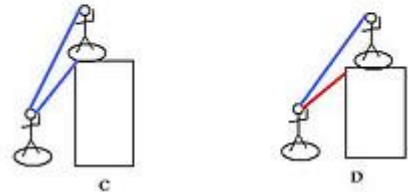
Nein - du erhältst auch den Bonus für Schüsse aus kurzer Distanz für Waffen mit kurzer Reichweite, er ist nicht bereits enthalten.

8) Wie wirken sich Höhenstufen im Zusammenspiel mit Deckung auf den Fernkampf aus?

**Beispiel A)** Wenn du das Ziel auf Höhenstufe eins (ER1) vollständig sehen kannst, erhält es keinen Deckungs- wohl aber den Bonus für eine erhöhte Stellung.



**Beispiel B)** Befindet sich das Ziel auf Höhenstufe eins (ER1), ist aber aufgrund eines Hindernisses nicht vollständig sichtbar, erhält es sowohl den Bonus für die erhöhte Stellung als auch für Teildeckung.



**Beispiel C)** Befindet sich das Ziel auf Höhenstufe zwei, oder höher (ER2+), ohne dass irgendein Hindernis die Sicht auf einen Teil des Modells versperrt (es also an der Kante des Geländestücks steht), erhält es wie in Beispiel A lediglich den Bonus für die erhöhte Stellung.

**Beispiel D)** Sollte das Model jedoch nicht direkt an der Geländekante stehen und aufgrund des Winkels zum Angreifer durch die Kannte teilweise verdeckt sein, erhält es sowohl den Bonus für erhöhte Stellung als auch für Teildeckung.

## NAHKAMPF

1) Wenn ich ein Model, welches sich in Feuerbereitschaft (Overwatch) befindet, im Nahkampf angreife, kann dieses Model dann einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe ausführen?

Ja - ein Model in Feuerbereitschaft könnte mit jeder Waffe, deren Einsatz im Nahkampf nicht ausdrücklich ausgenommen ist, eine Attacke gegen den Angreifer ausführen. Diese wird wie gewohnt als gleichzeitige Aktion (SA) abgehandelt.

2) Wie wirkt sich die Position eines Modells zu seinem Ziel auf den Nahkampfangriff (H2H) aus?

Hat das angreifende Model den größeren Teil seiner Base in der 90° Flanke des Zieles, erhält es einen Bonus von +1 auf den Nahkampfwert (Melee) und +1 auf die Stärke (WpnStr).

Hat das angreifende Model den größeren Teil seiner Base in dem, 90° messenden, Rücken des Zieles, erhält es einen +2 Nahkampfbonus (Melee) und +2 Stärke (WpnStr).

## AUSRÜSTUNG IM KAMPF

1) Wie viele Gegenstände darf ich auf einmal nutzen? Kann ich beispielsweise mehrere Erste Hilfe Sets (Medkits) auf einmal verwenden?

Nein - du darfst nur einen Ausrüstungsteil (Erste-Hilfe-Set, Reparatur-Set, Adrenalin, usw.) je Aktion einsetzen. Es ist beispielsweise nicht möglich mehrere Erste-Hilfe-Sets in einer Aktion einzusetzen, um einem befreundeten Model mehr als eine Blutung zu heilen.

2) Kann ich Erste-Hilfe-Sets (MedKit), Reparatur-Sets (Repair Kit), usw. auf gegnerische Modelle anwenden?

Nein - dein MegaCon würde vermutlich dein Team einer Finanzprüfung unterziehen und den nicht autorisierten Einsatz von Firmeneigentum hinterfragen.

## HALTEN (HOLD)

*1) Was geschieht wenn eines meiner Modelle die Halten-Aktion einsetzt und ich für seine folgende Initiative eine 10 werfe? Hat das Model nun eine Initiative von 12?*

Nein - die Initiative kann nie höher als 10 sein. Modifikationen, welche die Initiative über 10 brächten verfallen und das Model aktiviert auf der 10.

## IN DECKUNG SPRINGEN (SNAP TO COVER - S2C)

*1) Wie weit bewege ich ein Model, wenn es in Deckung springt (S2C)? Das Diagramm in den Regeln deutet an, dass ich mich weiter als eine Basis bewegen kann, wenn ich um eine Ecke springe. Bedeutet dies, dass man wie bei der normalen Bewegung, die Basenlänge von der Front bis zum Rücken des Models misst?*

Nein - in Deckung springen (S2C) erlaubt einem Model sich genau eine Basis weit zu bewegen. Gemessen wird von der Basiskante, welche dem Ziel der Bewegung am nächsten liegt. Unabhängig davon in welche Richtung ein Model in Deckung springt, wird es nie weiter als 30mm bewegt. Ein Model kann an die Deckung heranrücken, wenn du eine Basis zwischen ihm und der Deckung platzierst und sowohl Deckung, als auch Model die Basis berühren. Das Diagramm im Regelwerk ist missverständlich.

*2) Wann springe ich in Deckung? Da es sich bei S2C nicht um eine gewöhnliche Aktion handelt bin ich nicht sicher wann genau es stattfindet.*

Es findet entweder vor, nach oder in manchen Fällen während einer der zuvor beschriebenen Aktionen statt. Es ist beispielsweise möglich zunächst einen Fernkampfangriff auszuführen und anschließend in Deckung zu springen. Umgekehrt könnte ein Model auch in Deckung lauern, S2C nutzen um aus der Deckung zu springen und anschließend auf ein Ziel feuern ohne von Vorrücken & Feuern (Move & Fire) Abzügen betroffen zu sein. Es ist ebenfalls möglich vor oder nachdem ein Model einen Bewegungspunkt (MP) ausgegeben hat, in Deckung zu springen. S2C ist sehr vielseitig einsetzbar, darf jedoch nur einmal pro Aktivierung verwendet werden.

*3) Darf ich die Ausrichtung eines Models ändern während es in Deckung springt?*

Nein - du darfst niemals die Ausrichtung als Teil einer S2C Bewegung ändern. Eine Änderung der Ausrichtung kostet stets Bewegungspunkte.

*4) Wenn ich auf einer Plattform stehe, kann deren Kante ja auch als Deckung dienen. Bedeutet dies, dass ich an die Kante mittels S2C heranrücken darf?*

Nein - ein Model muss am Ende der S2C-Bewegung in Kontakt zu einem wie auch immer gearteten Hindernis stehen. Die Kante einer Plattform ist in diesem Fall nichts anderes als offenes Gelände.

Sollte sich am Rand der Plattform jedoch ein Aufbau befinden, darf das Model an diesen mittels S2C heranrücken. Gibt es keinen solchen Aufbau muss das Model wie gewohnt Bewegungspunkte einsetzen.

## KAMPFMANÖVER (CCM)

### VORRÜCKEN & FEUERN (MOVE & FIRE)

*1) Bei Vorrücken & Feuern handelt es sich also um ein Kampfmanöver (CCM) - bedeutet dies, dass ich es mit jeder Waffe einsetzen kann?*

Nein - nur Waffen, welche dieses Manöver explizit auf der Profilkarte des Models aufgeführt haben, erlauben den Einsatz von Vorrücken & Feuern (Move & Fire).

Ist ein Kampfmanöver (CCM) nicht aufgeführt, kann es auch nicht eingesetzt werden.

### BEREITMACHEN & FEUERN (SET & RIP)

*1) Darf ein Model in Deckung springen und anschließend die Sichern-Aktion (Set) ausführen?*

Ja.



*2) Darf ein Model die Sichern-Aktion (Set) ausführen und anschließend in Deckung (S2C) springen? Laut Regelbuch ist S2C keine gewöhnliche Bewegung.*

Nein - S2C ist keine Bewegungsaktion, stellt aber dennoch eine Bewegung dar, welche die Sicherung (Set) aufhebt. Jegliche Bewegung eines Models (via Bewegungspunkte, S2C, Repulsor Tag, Rückstoß, usw.) hebt die Sicherung auf und das Model kann nicht länger feuern, Feuerbereitschaft (Overwatch), oder Deckungsfeuer (Suppression) einsetzen.

*3) Löst die Sichern-Aktion (Set) eine Feuerbereitschaft (Overwatch) aus? Muss ein Model aufgrund von Deckungsfeuer (Suppression) eine Mutprobe ablegen um sich sichern zu können?*

Die Antwort ist in beiden Fällen ja: Bereitmachen & Feuern (Set & Rip) ist ein aktives Kampfmanöver (CCM) und löst diese beiden erweiterten Manöver (ACM) aus.

*4) Was bedeutet in diesem Zusammenhang Durchladen? Darf ich die Waffe in derselben Aktion abfeuern?*

Nein – Bereitmachen & Feuern ist nur eine blumige Beschreibung der Tatsache, dass ein Model eine Aktion einsetzen muss, um seine Waffe feuerbereit zu machen und in der folgenden Aktivierung feuern zu können.

## LADEN & ZIELEN (LOAD & AIM)

*1) Diese Eigenschaft hat mich verwirrt. Es handelt sich um ein Kampfmanöver (CCM), aber das Model muss dafür keine Aktion aufwenden?*

Korrekt - dies ist bisher das einzige einfache Manöver (CCM), welches keine Aktion benötigt. Es tritt jede Runde automatisch ein, nachdem ein Model seine Waffe abgefeuert hat. Und zwar so lange bis das Model wieder feuern darf (normalerweise nach 2 Aktivierungen). Dies gilt nur für die Waffe, bei der dieses Manöver aufgeführt ist. Das Model darf andere Waffen abfeuern während diese Waffe lädt.

*2) Die Übersicht aus dem Regelwerk weist einen Bonus auf den Trefferwert (FN) für dieses Manöver aus. Wie funktioniert dieser?*

Es handelt sich dabei um einen Druckfehler und Überbleibsel aus den Beta-Regeln. Laden & Zielen (Load & Aim) gibt keinen Bonus, es simuliert lediglich eine Pause zwischen den Schüssen.

## ERWEITERTE MANÖVER (ACM)

### STÜRMEN & SICHERN (BOUNDING)

*1) Welche Aktionen darf ein sicherndes Model (Bounding Target) ausführen?*

Das sichernde Model darf ausschließlich Bounding-geeignete Aktionen ausführen. Es erhält keinen Bewegungsbonus, dafür dass es am Stürmen & Sichern beteiligt ist. Nicht Bounding-freundlich sind zeitkritische Aktionen wie Halten, Feuerbereitschaft, Deckungsfeuer und Stürmen & Sichern sowie persönliche Fähigkeiten (PA), es sei denn letztere sind ausdrücklich als Bounding-freundlich ausgewiesen.

*2) Ist es möglich dass ein Model sichert, wenn es die gleiche Initiative wie das stürmende Model (Bounding Model) hat?*

Dies ist nur dann möglich, wenn sichernde Model eine niedrigere Reaktion (Reaction) als das stürmende Model hat.

*3) Kann ein Model mit null Bewegungspunkten (OMP), beispielsweise aufgrund eines Panzerungsausfalles, stürmen?*

Nein - ein Modell, welches zum Zeitpunkt, zu dem es ankündigt stürmen zu wollen, über keine Bewegungspunkte verfügt, darf dieses Manöver nicht einsetzen.

*4) Wie steht es mit Modellen, die stürmen möchten, aber unter Deckungsfeuer (Suppression) stehen? Dürfen sie stürmen obwohl sie einen Abzug von einem Bewegungspunkt erleiden?*

Ja - die, durch das Deckungsfeuer ausgelöste Mutprobe und der damit verbundene Bewegungsmalus, greifen erst wenn das Model sich bewegen möchte, nicht wenn es ankündigt das Stürmen & Sichern Manöver zu einzusetzen. Ziehe den, durch das Deckungsfeuer verursachten, Malus von der Bewegung ab nachdem Du

den Stürmen-Bonus aufgeschlagen hast. Das Model muss jedoch nach wie vor die Mutprobe bestehen um sich überhaupt bewegen zu dürfen.

*5) Wenn ein sicherndes Model (Bounding Target) eine Bounding-geeignete Aktion ausführen möchte, dabei jedoch eine Mutprobe verfehlt, die durch Deckungsfeuer ausgelöst wurde: verfallen dann die Bewegungen aller an es gebundenen Modelle? Verhält es sich also genau so als wäre das sichernde Model ausgeschaltet worden?*

Ja.

## DECKUNGSFEUER (SUPPRESSION)

*1) Welche Aktionen lösen keine Mutprobe aus?*

Die folgenden Aktionen lösen keine Mutproben aus, welche durch Deckungsfeuer (Suppression) verursacht werden:

- In Deckung springen (S2C)
- Halten (Hold)
- In Feuerbereitschaft gehen (Overwatch); durch Feuerbereitschaft ausgelöste Schüsse unterliegen aber den Deckungsfeuerregeln
- Deckungsfeuer
- Ansagen eines Stürmen & Sichern Manövers (Bounding); die folgende Bewegung unterliegt aber den Deckungsfeuerregeln

*2) Wann genau muss ein Model eine Mutprobe ablegen, wenn es Deckungsfeuer unterliegt und es eine Aktion ausführen möchte, die nicht auf der obigen Liste steht?*

Modelle legen eine Mutprobe ab, wenn sie eine Aktion in Sichtlinie und Reichweite zu einem Model beginnen, welches Deckungsfeuer einsetzt.

*3) Wirkt sich Deckungsfeuer auf Feuerbereitschaft (Overwatch) aus?*

Ja - ein Model, das einen Schuss aus der Feuerbereitschaft abgeben möchte, muss zunächst eine Mutprobe ablegen. Gelingt diese, darf es mit einem um eins erschwerten Trefferwert (+1FN) schießen; andernfalls entfällt der Schuss.

*4) Lösen verbündete Modelle Deckungsfeuer aus?*

Nein.

*5) Das Beispiel zur Feuerbereitschaft auf Seite 89 des englischen Regelwerkes scheint die +1FN Modifikation aufgrund von Deckungsfeuer nicht zu berücksichtigen. Es berücksichtigt lediglich -1FN für ein Ziel im Offenen und +1FN für ein bewegtes Ziel - ist das so richtig?*

Nein - Es handelt sich dabei um einen Fehler im Regelwerk. Die +1FN Modifikation für Deckungsfeuer sollte berücksichtigt werden.

*6) Muss ich ansagen welche Waffe ein Model für Deckungsfeuer einsetzt?*

Ja - das Model wird bis zu seiner nächsten Aktivierung die ausgewählte Waffe für das Deckungsfeuer einsetzen. Bei der folgenden Aktivierung ist es möglich eine andere Waffe zu wählen.

*7) Kann ich Deckungsfeuer gegen ein Model einsetzen, dass sich mit dem Deckungsfeuer verwendenden Model im Nahkampf befindet?*

Nur wenn die eingesetzte Waffe auch auf Ziele in Nahkampfdistanz feuern darf (beispielsweise Pistolen, Flammenwerfer, usw.). Der Bonus für zusätzliches Deckungsfeuer wird ebenfalls nur dann vergeben, wenn die Waffe auch in den Nahkampf feuern darf.

*8) Kann ein Model Granaten für Deckungsfeuer einsetzen?*

Nein - weder Granaten, noch Waffen mit den Kampfmanövern (CCM) Laden und/oder Zielen (Load & Aim) dürfen für Deckungsfeuer eingesetzt werden.

*9) Unterliegen bei Aktionen, wie dem Kampfmanöver Vorrücken & Feuern (CCM – Move & Fire), beide Teilhandlungen dem Deckungsfeuer?*

Ja - es wird allerdings nur eine Mutprobe abgelegt: entweder für die Bewegung oder für das abfeuern der Waffe. Sollte ein Model seine Bewegung außerhalb der Sicht eines Deckungsfeuer einsetzenden Modells beginnen, so darf es sich zunächst ungehindert bewegen. Befindet es sich durch die Bewegung in Sicht muss es, um feuern zu dürfen, eine Mutprobe ablegen. Es ist auch möglich, dass ein Model zwei Mutproben ablegen muss, wenn unterschiedliche, Deckungsfeuer einsetzende, Modelle je eine der beiden Teilaktionen sehen können.

*10) Wie steht es um den Nahkampfangriff der persönlichen Fähigkeit Attacke (PA - Charge)?*

Diese löst kein Deckungsfeuer aus. Lediglich die, der Attacke vorhergehende Bewegung, unterliegt dem Deckungsfeuer.

*11) Was geschieht wenn ein, Deckungsfeuer einsetzendes, Model durch einen Effekt, wie beispielsweise Repulsor Tags bewegt wird?*

Das Deckungsfeuer wird beendet, wenn das Model aus welchen Gründen auch immer bewegt werden sollte.

## FEUERBEREITSCHAFT (OVERWATCH)

*1) Welche Aktionen lösen keine Feuerbereitschaft aus?*

Die folgenden Aktionen lösen keine Feuerbereitschaft aus:

- In Deckung springen (S2C)
- Halten (Hold)
- In Feuerbereitschaft (Overwatch) gehen; durch Feuerbereitschaft ausgelöste Schüsse unterliegen aber der Feuerbereitschaft anderer Modelle
- Deckungsfeuer (Suppression)
- Ansagen des Stürmen & Sichern Manövers (Bounding); die folgende Bewegung unterliegt aber der Feuerbereitschaft

*2) Wenn ein Ziel eine Aktion ausführt, die nicht auf obiger Liste steht, wann genau aktiviert dann mein Model um aus der Feuerbereitschaft heraus zu schießen?*

Modelle schießen aus der Feuerbereitschaft, wenn ein gegnerisches Model in Sichtlinie eine Aktion ausführt. Die Feuerbereitschaft wird wie eine gleichzeitige Aktion (SA) abgehandelt: sollte sich das Ziel bewegen wollen, wird es zunächst die Hälfte seiner Bewegungspunkte (MP) abgerundet, bewegt. Deckung und Reichweite werden für diese neue Position bestimmt und dann der Angriff ausgeführt.

*3) Welche Waffen können für Feuerbereitschaft eingesetzt werden? Darf ein Model Granaten werfen?*

Jede Waffe, die weder über Laden noch Zielen (CCM - Load & Aim) verfügt kann für die Feuerbereitschaft eingesetzt werden. Sollte sich das Ziel in Reichweite befinden, dürfen auch Granaten geworfen werden. Die Granate muss so platziert werden, dass sie das auslösende Model betrifft.

*4) Kann die eigene Feuerbereitschaft, die Feuerbereitschaft feindlicher Modelle auslösen?*

Ja - in diesem besonderen Fall findet der Angriff jedoch nach der auslösenden Feuerbereitschaft statt - es handelt sich also nicht um eine gleichzeitige Aktion (SA). Zudem kann auf die zweite Feuerbereitschaft nicht erneut reagiert werden. Dies verhindert endlose Schleifen von Feuer und Gegenfeuer.

*5) Lösen verbündete Modelle Feuerbereitschaft aus?*

Nein - sie werden jedoch von den Schüssen der eigenen Feuerbereitschaft betroffen, wenn sie sich innerhalb des Feuerbereiches einer Schablonenwaffe befinden.

*6) Was geschieht zuerst? Deckungsfeuer (Suppression) oder Feuerbereitschaft (Overwatch)?*

Deckungsfeuer (Suppression) wird stets vor der Feuerbereitschaft abgehandelt. Dies kann dazu führen, dass durch die Feuerbereitschaft ausgelöste Schüsse entfallen.



7) Löst eine Aktion, welche durch Deckungsfeuer (Suppression) unterbunden wurde, dennoch die Feuerbereitschaft aus?

Nein - die Aktion findet nicht statt und die Feuerbereitschaft wird nicht ausgelöst.

8) Wie genau funktioniert die gleichzeitige Aktion (SA) von handelnden Modellen und solchen in Feuerbereitschaft?

- Wenn das aktive Model einen Fernkampfangriff durchführt, wende einfach das Ergebnis von Fernkampfangriff und Feuerbereitschaft gleichzeitig an
- Wenn das aktive Model eine Ausrüstung einsetzt, wende zunächst den Effekt der Ausrüstung an und führe anschließend den Angriff der Feuerbereitschaft durch
- Wenn sich das aktive Model bewegt, halbiere seine Bewegungspunkte (MP), runde ab und versetze es an die neue Position. Reichweite und Deckung werden nun vom Schützen zu der neuen Position des aktiven Modells ermittelt. Der Schütze erhält zudem einen +1 Trefferwert Malus für bewegte Ziele (+1 FN). Sollte die neue Position des Modells außerhalb der Sichtlinie oder Reichweite des schießenden Modells liegen, verfällt die Feuerbereitschaft sofern keine Schablonenwaffen eingesetzt wurden. Werden Schablonenwaffen eingesetzt, wird die Schablone auf das Ziel ausgerichtet, bzw. eine Granate so nah wie möglich an das Ziel heran geworfen. Anschließend werden für jedes gültige Ziel, welches sich unter der Schablone befindet, die Treffer wie gewohnt ermittelt. Sollte das agierende Model nach dem Beschuss noch leben, darf es seine verbliebenen Bewegungspunkte wie gewohnt aufbrauchen.

9) Darf ich den Feuerbereich einer Schablonenwaffe frei ausrichten?

Nein - in diesem Fall muss die Schablone mittig auf das Model ausgerichtet werden, welches die Feuerbereitschaft auslöst. Waffen, deren Schablone ein 90° Fächer sind, müssen diesen so platzieren, dass sich der größere Teil des Zielmodells in diesem Fächer befindet.

10) Unterliegen bei Aktionen, wie dem Kampfmanöver Vorrücken & Feuern (CCM – Move & Fire), beide Teilhandlungen der Feuerbereitschaft?

Ja – die Feuerbereitschaft wird aber nur einmal je Aktivierung ausgeführt. Entweder für die Bewegung, oder für das Abfeuern der Waffe. Sollte ein Model seine Bewegung außerhalb der Sicht eines Modells in Feuerbereitschaft beginnen, so darf es sich zunächst ungehindert bewegen. Befindet es sich anschließend in Sicht, wird die Feuerbereitschaft wie gewohnt durch das abfeuern der Waffe ausgelöst. Es ist auch möglich, dass ein Model der Feuerbereitschaft zweier Gegner unterliegt sofern beide Modelle je eine der beiden Teilaktionen sehen können.

11) Wie steht es um den Nahkampfangriff der persönlichen Fähigkeit Attacke (PA - Charge)?

Diese löst keine Feuerbereitschaft aus. Lediglich die, der Attacke vorhergehende Bewegung, unterliegt der Feuerbereitschaft.

12) Was geschieht wenn zwei Modelle mit gleicher Initiative und Reaktion eine simultane Aktion (SA) innerhalb der Sichtlinie beginnen? Lösen beide die Feuerbereitschaft aus? Darf ich also zweimal schießen?

Nein – das Model in Feuerbereitschaft muss sich für eines der beiden Ziele entscheiden. Die Feuerbereitschaft wird dann wie gewohnt abgehandelt - das Model aktiviert also nur einmal.

11) Was geschieht wenn ein Model in Feuerbereitschaft durch einen Effekt, wie beispielsweise Repulsor Tags bewegt wird?

Die Feuerbereitschaft endet sofort, sollte das Model aus welchen Gründen auch immer bewegt werden.

## EFFEKTE - MARKER

*1) Wie werden Spieleffekte wie Einfrieren (Frozen) oder Nano-Panzerung (Nanite Armor), die mehrere Runden wirken, abgehandelt?*

Nachdem ein Model einen oder mehrere Marker bekommt, entfernt es einen der Marker am Ende jeder seiner Aktivierungen, solange bis keine Marker verbleiben. Ein Model, welches in einer Runde einen Marker erhält und später in derselben Runde aktiviert, darf am Ende seiner Aktivierung, bereits den ersten Marker entfernen. Die gilt gleichermaßen für Einfrieren (Frozen), Nano-Panzerung (Nanite Armor), Laden & Zielen (Load & Aim), usw. Diese Marker werden automatisch entfernt und unterliegen weder Deckungsfeuer (Suppression), noch Feuerbereitschaft (Overwatch).