



## CCC FAQ VI.I

[CCC Konzernfähigkeiten 1](#)

[CCC Assault Leader 1](#)

[CCC Incinerator 2](#)

[CCC Sniper 3](#)

[CCC Heavy Assault 3](#)

[CCC Demo 3](#)

[CCC Medic 4](#)

### CCC KONZERNFÄHIGKEITEN

**1) Falls die Panzerung eines Models während dessen Aktivierung ausfällt, zählt die laufende Runde dann zu denen, die ich auf die Selbstreparatur der Nano-Panzerung(Nanite Armor) warten muss?**

Nein – du musst bis zum Ende der zweiten Aktivierung warten, die auf die Aktivierung folgt, in der die Panzerung ausfällt. Sollte die Panzerung eines Models in Runde eins, während dessen Aktivierung ausfallen, dann würde sie am Ende der Aktivierung des Models in Runde drei wiederhergestellt.

**2) Beginnt der Reparaturprozess von neuem, wenn das Model während dessen Schaden erleidet?**

Nein – Der Reparaturprozess startet in dem Augenblick, in dem die Panzerung ausfällt und wird durch erneuten Schaden weder verzögert, noch angehalten.

**3) Was geschieht mit dem Reparieren-Wert (Repair) und niedrigen Panzerungsausfall (AF), wenn ein CCC Model in einem FCC Team als Black Ops aufgenommen wird?**

Es gilt der unveränderte Reparieren-Wert (der nicht in Klammern stehende). Der Panzerungsausfall bleibt davon unberührt.

### CCC ASSAULT LEADER

**1) Worauf wirkt sich die Anführer Fähigkeit (PA Leader) aus? Nur Aktionen, oder auch Mutproben, Reparaturproben, Ausfallproben für Panzerungen?**

Alles wofür ein befreundetes Model während dessen Aktivierung würfelt, wird durch diese Fähigkeit beeinflusst, sofern es sich innerhalb einer Kartenlänge zum Anführer befindet. Anführer wirkt auf: Panzerungsausfallproben, Reparaturproben, Mutproben, Fernkampfangriffe, Nahkampfangriffe sowie jede andere Situation, in der das Model eine Probe ablegen muss.

**2) Wie oft darf ich während einer Partie die Fähigkeit Glück (PA Lucky) einsetzen?**

Einmal je Partie.

**3) Kann ich Glück (PA Lucky) dazu verwenden erfolgreiche Proben aufzuheben, die sich gegen andere Modelle als den Assault Leader richten?**

Nein – Nur Erfolge gegen den Assault Leader können aufgehoben werden.

**4) Kann ich eine Granate so werfen, dass sie meinen Assault Leader trifft, solange sie auch den Gegner trifft?**

Ja – solange sie mindestens einen Gegner trifft. Der Assault Leader erleidet allerdings auch den Effekt der Granate.

**5) Kann ich Granaten für Feuerbereitschaft (Overwatch) einsetzen?**

Ja – denke aber daran, dass das Ziel in Reichweite sein muss (in diesem Fall zwei Karten), damit die Feuerbereitschaft ausgelöst wird.

## CCC INCINERATOR

**1) Ist die, vom Flamer ausgelöste, Mutprobe identisch mit den Mutproben, die aufgrund von Deckungsfeuer (Suppression) abzulegen sind? Wird ihre Modifikation zu denen des Deckungsfeuers hinzugerechnet?**

Ja – diese Probe entspricht jener aus dem Regelabschnitt über erweiterte Manöver. Es gelten daher die gleichen Modifikationen wie beim Deckungsfeuer. Der Flamer lässt sich hervorragend mit dem Kugelhagel(PA Wall Of Lead) des Heavy Assaults verbinden: aufgrund des zusätzlichen Deckungsfeuers sowie des Kugelhagels muss das Ziel eine um vier erschwerete Mutprobe (Courage +4) ablegen.

**2) Kann ich den Flamer auch abfeuern, wenn ich dieses Model in ein FCC Team aufnehme? Sie verliert schließlich ihr persönliche Fähigkeit Fächer (PA Sweep) - die scheint aber für den Angriff notwendig zu sein.**

Ja – platziere einfach 2 Karten innerhalb der vorderen 180° des Incinerators: jedes von der Schablone berührte Model, wird wie gewohnt getroffen. Die Schablone fächert lediglich nicht mehr nach links oder rechts.

**3) Wie viel Blut (Blood) hat der Incinerator, wenn ich sie als Black Ops in einem FCC Team aufnehme?**

Da sie die Fähigkeit Zäh (PA Tough) verliert, beginnt sie das Spiel mit drei Blut (Blood 3).

**4) Der Effekt der USCR Ice Grenades soll durch dieses Model aufgehoben werden können: wie genau funktioniert das?**

Der Incinerator kann den Effekt aufheben, indem er in Nahkampfweite zum eingefrorenen Model seine Aktion für die Runde aufwendet. Dies funktioniert analog zum Einsatz eines Erste-Hilfe-, oder Reparatursets. Das Ziel erleidet in diesem Fall keinen Schaden und der Effekt der Ice Grenade endet unmittelbar(sollte das Ziel in der Runde noch nicht aktiviert worden sein, kann es sich wieder frei bewegen). Stelle Dir diesen Vorgang als sanftes Auftauen vor – das Ziel wird hierbei nicht in Napalm getränkt. Außerdem wird ein Model (Freund wie Feind) auch dann aufgetaut, wenn es von einem Flamer-Angriff des Incinerators getroffen wird. In dem Fall nimmt es wie gewohnt Schaden und unterliegt den üblichen Mutproben. Da man normalerweise nicht auf eigene Modelle zielen darf, werden sie nur dann betroffen, wenn sie sich ‚zufällig‘ unter der Schablone des Flamers befinden.

**5) Wird bei einem Flamer-Angriff die Schablone wie eine Bewegungskarte angelegt – also so, dass der Incinerator in der Ausbuchtung steht? Oder wird sie mit der Kannte an die Mitte der Basisfront angelegt und dann um 90° nach links, oder rechts geschwenkt?**

Wie im zweiten Beispiel beschrieben. Wie beim Messen von Entfernungen wird von der Kannte der Karte und nicht von Ausbuchtung zu Ausbuchtung gemessen. Andernfalls würde der Effekt sich um mehr als 90° um den Incinerator erstrecken.

**6) Kann der Flamer für Feuerbereitschaft und Deckungsfeuer eingesetzt werden?**

Ja – er verfügt weder über das Laden, noch das Zielen Manöver (CCM Load, Aim, Load & Aim) und kann daher für Feuerbereitschaft und Deckungsfeuer verwendet werden. Denke daran dass nur Ziele in Sicht und innerhalb der Reichweite von zwei Karten diese erweiterten Manöver auslösen können.

**7) Kann der Flamer eingesetzt werden, wenn der Incinerator sich im Nahkampf befindet?**

Ja – er kann auch gegen das Model eingesetzt werden, mit dem sich der Incinerator im Nahkampf befindet.

## **CCC SNIPER**

**1) Wie viele Runden muss ich zwischen den Schüssen dieses Models warten? Es scheint ewig für das Nachladen zu benötigen.**

Der Sniper hat sowohl das Laden, als auch das Zielen Manöver (CCM Load & Aim) – das heißt, dass er nach einem Schuss für jedes dieser Manöver eine Runde warten muss. Angenommen wer feuert seine LRK-Waffe in Runde eins ab, dann kann er sie erst wieder in Runde vier einsetzen.

**2) Ist die Verbergen-Fähigkeit (PA Stealth) des Snipers kumulativ zur Deckung?**

Nein – setzt er diese Fähigkeit ein, gilt auch offenes Gelände für ihn als Teildeckung. Verbergen ist nicht das gleiche wie KemVars aktive Tarnung (Active Camouflage) und ist daher nicht kumulativ zu normaler Deckung. Verbergen wird nur dann wirksam, wenn der Sniper sich in offenem Gelände befindet.

**3) Kann das Scharfschützengewehr für Feuerbereitschaft (Overwatch) und Deckungsfeuer (Suppression) einsetzen?**

Nein – Waffen mit den Manövern Laden und, oder Zielen, können nicht für Feuerbereitschaft und Deckungsfeuer verwendet werden.

**4) Und was ist mit seiner Pistole?**

Ja – die Pistole kann für Feuerbereitschaft (Overwatch) und Deckungsfeuer (Suppression) eingesetzt werden. Das Ziel muss ich allerdings innerhalb kurzer Reichweite zum Sniper befinden, um diese beiden erweiterten Manöver auszulösen.

**5) Wie oft darf ich während einer Partie, die Fähigkeit Meisterschütze (PA Crackshot) einsetzen?**

Einmal je Partie.

## **CCC HEAVY ASSAULT**

**1) Kann ich erst in Deckung springen (S2C) und anschließend Bereitmachen & Feuern (Set & Rip)?**

Ja.

**2) Darf ich Bereitmachen & Feuern (Set & Rip) und anschließend in Deckung springen (S2C), ohne erneut Bereitmachen & Feuern zu müssen? Laut dem Regelbuch ist in Deckung springen (S2C) keine Bewegung.**

Nein – jede Bewegung einschließlich in Deckung springen zwingt das Model erneut zu sichern & durchzuladen ehe es schießen kann, beziehungsweise Feuerbereitschaft (Overwatch), oder Deckungsfeuer (Suppression) einsetzen darf. In Deckung springen ist zwar keine Bewegungsaktion, gilt aber dennoch als Bewegung des Models. Das gleiche gilt für ein Model, dass durch einen Repulsor Tag bewegt wird.

## **CCC DEMO**

**1) Was passiert mit seinen Granaten, wenn er als Black Ops eingesetzt wird und dadurch seine „Sprengstoffe“-Fähigkeit (PA Demolition) verliert?**

Er wird nur noch eine einzelne Granate mit sich führen. Sie entspricht dem Granatentyp, den er auch normalerweise mit sich führen würde (in diesem Fall eine Frag Grenade).

**2) Profitiert ein tollkühnes Model (PA Heroic) von der Fähigkeit des Anführers (PA Leader)? Das Regelbuch sagt nein, aber die Karte erwähnt nichts davon.**

Nein . tollkühne Modelle profitieren nie von der Anführer-Fähigkeit. Sie erhalten lediglich den Bonus durch ihre eigene Fähigkeit -. Tollkühn (PA Heroic).

**3) Kann ich eine Granate so werfen, dass sie meinen Demo trifft, solange sie auch den Gegner trifft?**

Ja – solange sie mindestens einen Gegner trifft. Der Demo erleidet allerdings auch den Effekt der Granate.

**4) Kann ich Granaten für Feuerbereitschaft (Overwatch) einsetzen?**

Ja – denke aber daran, dass das Ziel in Reichweite sein muss (in diesem Fall zwei Karten), damit die Feuerbereitschaft ausgelöst wird.

## **CCC MEDIC**

**1) Was passiert mit seinen Erste Hilfe Sets, wenn er als Black Ops eingesetzt wird und er dadurch seine „Sani“-Fähigkeit (PA Medic) verliert?**

Er behält alle seine Erste Hilfe Sets, ist aber nicht mehr in der Lage sie für andere Modelle als sich selbst einzusetzen.