



FCC FAQ VI.3

FCC Konzernfähigkeiten 1

FCC Housemaster 1

FCC Liaison 2

FCC Boomer 2

FCC Chemical Engineer 3

FCC Housemember 3

FCC Pack Rat 4

FCC Saboteur 4

FCC KONZERNFÄHIGKEITEN

1) Mir ist nicht ganz klar, wie der Begriff ‚Teleport‘ im Zusammenhang mit der Fähigkeit Trümmerlauf (CA Debris Crawl), zu verstehen ist. Bedeutet das, ich kann Gelände und andere Modelle ignorieren? Wie genau funktioniert diese Fähigkeit?

Bei Trümmerlauf handelt es sich um eine gewöhnliche Bewegung, die mit minus einem Bewegungspunkt (-1MP) ausgeführt wird. Sie kann zusammen mit Stürmen & Sichern eingesetzt werden, um so den Bewegungsabzug auszugleichen. Der einzige Unterschied zwischen dieser Bewegung und einer normalen Bewegung ist, dass Trümmerlauf niemals einem Deckungsfeuer (Suppression), oder einer Feuerbereitschaft (Overwatch), unterliegt (das Modell robbt zwischen Trümmern, um nicht gesehen zu werden). Es ist möglich als Teil des Trümmerlaufes in Deckung zu springen(S2C).

2) Die Fähigkeit Falsche Flagge (CA Black Ops) verwirrt mich. Was muss ich tun, um Black Ops anderer MegaCons in meinem Team aufnehmen zu dürfen?

Das einzige FCC Model, dass stets zum Team gehören muss, ist der Housemaster. Es empfiehlt sich jedoch sehr auch den Liaison mitzunehmen, da er den Black Ops gestatten, deren Konzernfähigkeiten einzusetzen.

Du kannst jedes beliebige MegaCon Model als Black Ops in deinem Team aufnehmen, solange du alle anderen Regeln zur Teamzusammensetzung beachtest und es nicht dem MegaCon angehört, gegen den du gerade kämpfst. So sind auch in diesem Fall keine Duplikate gestattet. BlackOps Modelle verlieren ihre persönlichen Fähigkeiten; gehört kein FCC Liaison zum Team, verlieren sie auch ihre Konzernfähigkeiten.

Der Grund für den Verlust ihrer Fähigkeiten ist, dass es sich bei Black Ops um weniger heroische Versionen, der Charaktere aus den anderen MegaCons, handelt.

FCC HOUSEMASTER

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) Profitieren Black Ops von der Anführer Fähigkeit (PA Leader)?

Nein – sie sind nicht Mitglieder desselben MegaCons und profitieren daher nicht vom Anführerbonus.

3) Wie weit reicht der Fächer(Sweep), der Waffe des Housemasters? Reicht er nur zwei Karten weit?

Nein, es handelt sich um eine Schablone, die sich innerhalb eines 90 Grad Winkels, bis zum Ende des Spielfeldes erstreckt. Sie trifft alle Modelle (Freund wie Feind), innerhalb des Feuerbereiches.

4) Wird bei einem Fächerangriff (Sweep) die Schablone wie eine Bewegungskarte angelegt – also so, dass der Housemaster 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 Housemaster erstrecken.

5) Wenn sich ein Model innerhalb meiner Caltrop Trap befindet und sich mittels in Deckung springen (S2C) herausbewegen kann, löst es dann die Falle aus?

Nein – in Deckung springen ist keine Bewegungsaktion und löst daher die Falle nicht aus. Stell Dir darunter einen vorsichtigen akrobatischen Sprung vor.

FCC LIAISON

1) Wie funktioniert die Fähigkeit Kontakt (PA Contact)?

Ist der Liaison Teil eines FCC Teams, das Black Ops anderer MegaCons aufgenommen hat, behalten diese Black Ops ihre Konzernfähigkeiten. Sie verlieren aber, nach wie vor, ihre persönlichen Fähigkeiten.

2) Wie funktioniert die persönliche Fähigkeit Kommunikator (PA Communicator)? Muss ich den Liaison aktivieren, um sie benutzen zu können?

Nein – führe einfach, einmal je Partie, eine zweite Aktion während der Aktivierung eines Models durch (Bewegen, Kämpfen, oder Halten).

FCC BOOMER

1) Wie funktioniert der Mod Taser? Wird meine Panzerung ebenfalls dauerhaft reduziert?

Der Mod Taser ist eine Fernkampf-Waffe, deren maximale Reichweite, der Nahkampfdistanz entspricht. Wie jede andere Fernkampf-Waffe profitiert sie von den Boni für Ziele im Freien sowie Ziele in kurzer Distanz. Sie darf nur einmal je Spiel abgefeuert werden.

Wenn sie trifft, verlieren beide Modelle ein Blut. Nur das Ziel muss eine Ausfallprobe (AF) durchführen und nur die Panzerung des Ziels kann durch den Mod Taser dauerhaft reduziert werden. Dies bedeutet auch, dass KemVars aktive Tarnung für den Rest des Spiels ausfällt, da die Panzerung nicht repariert werden kann.

2) Welche Granaten erhalte ich durch die Black Ops Mitglieder?

CCC Black Ops bringen EMP Grenades mit, KemVar Worm Grenades, USCR Ice Grenades, sefadu Incendiary-, oder Diamond Shard Grenades (entweder, oder), Keizai Waza Acid Grenades und FCC House 4 bringt Stun Grenades mit.

3) Kann ich auf das Laden zwischen den Schüssen verzichten, wenn ich jede Runde eine andere Granate abfeure?

Nein – unabhängig von der verwendeten Granatenart, muss der Boomer eine Runde laden, ehe er wieder feuern kann.

4) Anders als normale Feuerwaffen, kann der Grenade Launcher auf eine beliebige Stelle abgefeuert werden, muss aber dennoch eine Feuerprobe ablegen – wie genau funktioniert das?

Auf eine freie Stelle zu feuern, funktioniert genauso, wie jeder andere Schuss auch. Die Stelle ist automatisch ‚im Freien‘ und kann nie von Deckung profitieren. Feuert man über ein Fass auf eine Mauer, so kann die Mauer nicht in Deckung stehen. Wann immer du auf eine freie Stelle auf dem Tisch zielst, wende den -1FN Bonus, für das Feuern auf ein Ziel im Freien an. Wenn Du Dir keine Sorgen machst, selbst getroffen zu werden, kannst Du auch auf einen Punkt innerhalb kurzer Reichweite feuern, um so einen weiteren Bonus von -2FN zu erhalten.

Schlägt der Angriff fehl, detoniert die Granate nicht und ihr Effekt tritt nicht ein. Es macht dabei keinen Unterschied, ob Du auf ein Model, oder eine freie Stelle gezielt hast. Damit ein Model von der Granate betroffen werden kann, muss mindestens ein eigenes Teammitglied, das Model sehen können.

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

Einmal je Partie.

6) Kann ich Glück (PA Lucky) dazu verwenden Erfolgreiche Proben aufzuheben, die sich gegen andere Modelle als den Boomer richten?

Nein – Nur Erfolge gegen den Boomer können aufgehoben werden.

7) Wann und wie kann der Boomer den Granatentyp wechseln?

Der Boomer beginnt das Spiel immer mit einer geladenen Frag Grenade (unabhängig von den anwesenden Black Ops). Träg er andere Granatentypen bei sich, muss er während des Ladens (CCM Load) entscheiden, welche Granate er als nächstes einsetzen wird.

FCC CHEMICAL ENGINEER

1) Wie lange wirkt der Effekt der Irradiated Ammunition?

Die Abzüge auf Bewegung (MP), Reaktion (Reaction) und Mut (Courage) gelten bis zum Ende des Spiels und können nicht durch Medkits aufgehoben werden. Das verlorene Blut kann aber wie gewohnt geheilt werden.

2) Sind die Abzüge durch Irradiated Ammunition kumulativ?

Nein.

3) Sind KemVar gegen die Auswirkungen der Toxin Grenade immun? Bei der Granate steht nicht, dass es sich um Gas handelt, nur Gift.

Ja – sie sind gegen die Toxin Grenade immun.

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.

FCC HOUSEMEMBER

1) Wie funktioniert die Fähigkeit Springen (PA Vault)?

Anders als die übrigen Modelle, die für das Überqueren eines Hindernisses der Höhenstufe eins (ER1), zwei Bewegungspunkte (2MP) benötigen, kann der Housemember sich für einen Bewegungspunkt ‚durch‘ das Hindernis bewegen. Vorausgesetzt, dass er seine Bewegung in Kontakt zu dem Hindernis beginnt. Platziere ihn einfach auf der anderen Seite des Hindernisses. Er muss einfach nicht hinauf und dann wieder hinunter klettern, sondern kann das Hindernis in einem Sprung überwinden.

FCC PACK RAT

1) Kann der Pack Rat seine Erste Hilfe Sets (Medkits) und Reparaturkits (Repair Kits) auch für Black Ops einsetzen?

Ja.

FCC SABOTEUR

1) Auf der Karte des Saboteurs sind keine Konzernfähigkeiten abgedruckt. Ist das ein Fehler?

Nein – es handelt sich bei dem Saboteur um einen Zivilisten.

2) Ist die, vom Molotov Cocktail 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 Niederhaltentest wird allerdings nur einmal ausgeführt, wenn der Cocktail hoch geht. In den folgenden Runden bleibt nur der Rauch.