



ISS FAQ VI.2

ISS Konzernfähigkeiten 1

ISS Assault Leader 1

ISS Sniper 2

ISS Booster 2

ISS Wavefinder 2

Auto Turret 2

ISS Heavy 3

ISS Calypso 3

ISS KONZERNFÄHIGKEITEN

1) Wie funktioniert die Fähigkeit Ausschwärmen (CA Quick Deploy), wenn ein ISS Model, als Black Ops einem FCC Team mit Liaison beiträgt?

Nur die ISS Modelle im FCC Team dürfen ausschwärmen, um sich vor Spielbeginn eine Karte weit zu bewegen.

2) Wie wirkt sich die Fähigkeit Schuppenpanzer (CA Scaled Armor) auf die Boni für Angriffe in den Rücken und in die Flanke aus?

Flankenangriffe gegen Modelle mit dieser Fähigkeit werden mit einem Abzug von eins auf den Trefferwert, bzw. einem Bonus von eins auf die Nahkampfproube geführt (-1FN / +1 Melee); die Waffenstärke (WpnStr) bleibt unverändert. Angriffe in den Rücken, werden mit einem Abzug von zwei auf den Trefferwert bzw. einem Bonus von zwei auf die Nahkampfproube geführt (-2FN / +2 Melee); die Waffenstärke wird um eins erhöht (+1WpnStr).

ISS 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 Proube ablegen muss.

2) Ist die Teildeckung durch den Schild kumulativ zu anderer Deckung?

Nein – Deckung ist nicht kumulativ. Die, durch Gelände entstehende, Deckung verbessert daher die Teildeckung des Schildes nicht. Volldeckung kommt wie gewohnt ins Spiel und wird ebenfalls nicht zusätzlich durch den Schild beeinflusst.

ISS SNIPER

1) Wann wird die Fähigkeit ‚Nur zu!‘ (PA Be My Guest) eingesetzt?

Nachdem alle Initiativen ermittelt worden sind und noch bevor das erste Model aktiviert wurde, darf der Sniper seine Initiative, mit der eines Teammitglieds, tauschen.

2) Wie funktioniert die Knockback Fähigkeit der Pulse Gun?

Bei einem erfolgreichen Treffer, wird das Ziel eine Karte vom Sniper wegbewegt. Alle Regeln bezüglich unfreiwilliger Bewegung, Sturz und Kollision mit einem Hindernis, gelten gemäß des Regelbuches.

ISS BOOSTER

1) Braucht die Fähigkeit ‚Unter Strom‘ (PA Wired), den Adrenalinvorrat des Boosters auf?

Nein – er steht einfach ständig unter der Wirkung des Adrenalins.

ISS WAVEFINDER

1) Wie funktioniert die Fähigkeit Artilleriebeobachter (PA Forward Observer)?

Diese Fähigkeit greift, wenn ein anderes Teammitglied auf ein gegnerisches Model feuert, welches sich innerhalb einer Kartenlänge zum Forward Observer befindet. Wie die Kernmunition des Keizai Waza Snipers, reduziert diese Fähigkeit die Deckung um eine Stufe. Dies erlaubt Schüsse auf Modelle, die sich in Volldeckung befinden, solange diese Deckung nicht dicker als eine Basenlänge ist. Auch für diese Fähigkeit gilt, dass sie die aktive Tarnung (CA Active Camouflage), der KemVar nicht ignoriert. Ein KemVar in Volldeckung stünde nun in Teildeckung und würde dank seiner Tarnung den Bonus für die Volldeckung erhalten (+3FN). Andere ISS Modelle könnten aber auf ihn feuern, obwohl keine Sichtlinie besteht.

2) Wie wirkt sich das auf Schablonenangriffe aus: z.B. Granaten, Flammenwerfer, schwere Waffen, etc...?

Da sie sich nicht länger in Volldeckung befinden, werden sie ganz normal getroffen. Der Wavefinder lenkt das Feuer seiner Teammitglieder so, dass sie Ziele treffen, die sie nicht sehen können. Ziele, die normalerweise nicht von Granaten, Flammenwerfern und anderen Schablonenwaffen betroffen wären, können so getroffen werden, als stünden sie nur in Teildeckung.

3) Wie funktioniert der Auto Turret? Handelt es sich um ein eigenständiges Model?

Das Aufstellen des Auto Turrets erfordert eine volle Aktion des Wavefinders. Es handelt sich um ein eigenständiges Model.

AUTO TURRET

- Ist ein gültiges Ziel (da er Blut hat).
- Verfügt weder über persönliche Fähigkeiten, noch profitiert er von den ISS Konzernfähigkeiten.
- Kann sich nicht bewegen.
- Seine Aufstellung erfordert eine Aktion des Wavefinders.
- Darf in der Runde, in der er aufgestellt wird nicht handeln.
- Einmal aufgestellt, hat er seine eigen Initiative.
- Er ist in ein unbelebter Gegenstand. Weder profitiert er vom Anführer Bonus (PA Leadership), noch kann er durch Deckungsfeuer (Suppression) niedergehalten werden. Weder Adrenalin noch toxische Munition wirken sich auf ihn aus. Auch Gas und Eis hindern ihn nicht an seiner Aufgabe.
- Seine Schüsse unterliegen feindlicher Feuerbereitschaft (Overwatch).
- Seine Panzerung kann ausfallen (AF).
- Da er über Panzerung verfügt, gilt er als Deckung.
- Er profitiert von den üblichen Boni durch Angriffe in den Rücken, der Flanke und von erhöhter Position.

- Sein Angriff benutzt eine kleine T-Schablone, die sowohl Freund, als auch Feind treffen kann. Die einzige Aktion, die der Auto Turret ausführen kann, ist die Feuerbereitschaft (Overwatch).
- Er reagiert nur auf feindliche Aktionen, die normalerweise die Feuerbereitschaft auslösen.
- Er kann nicht wieder aufgenommen und anschließend an anderer Stelle aufgestellt werden. Einmal aufgestellt, bleibt er für den Rest des Spiels an Ort und Stelle.

ISS HEAVY

1) Wie funktioniert die Lightning Gun?

Die Lightning Gun wird mit jedem Sprung etwas schwächer. Der Ausgangsschuss wird mit einem Trefferwert von fünf (FN5) durchgeführt; die Waffenstärke ist drei (WpnStr3) und die Ausfallprobe im Falle eines Treffers ist um drei erschwert (AF+3). Trifft der Ausgangsschuss, springt der Blitz eine Karte weit auf das, dem Ziel am nächsten stehenden, Model über. Freund wie Feind können gleichermaßen davon getroffen werden. Dieser Treffer wird mit einer Stärke von zwei (WpnStr2) und einer um zwei erschwerten Ausfallprobe (AF+2) durchgeführt. Anschließend springt der Blitz ein weiteres Mal eine Karte weit auf das, dem zweiten Ziel am nächsten liegende Model weiter. Hierbei kann es sich gegebenenfalls auch um das ursprüngliche Ziel handeln. Der dritte Treffer wird mit einer Stärke von eins (WpnStr1) und einer um eins erschwerten Ausfallprobe (AF+1) durchgeführt. Ein weiteres Mal springt der Blitz nicht. Befindet sich kein Model innerhalb von einer Karte zum ursprünglichen Ziel, springt der Blitz gar nicht. Das ursprüngliche Ziel wird nur einmal mit der Ausgangsstärke getroffen. Steht der Heavy seinem Ziel zu nahe, kann der Blitz auch auf ihn springen, ehe er zu seinem Ziel zurück springt.

ISS CALYPSO

1) Wie wird der Trident geworfen und wieder aufgenommen? Wie wird die Sichtlinie zum Trident bestimmt?

Der Trident kann niemals von Deckung profitieren. Schüsse auf ihn gelten immer als Angriffe auf ein Ziel im Freien. Er kann jedoch durch Rauch verdeckt werden. Kennzeichne den Aufschlagpunkt des Tridents mit einem Marker. Man kann hinter dem Trident in Deckung springen (S2C). Ihn wieder aufnehmen erfordert, dass die Calypso sich in Nahkampfdistanz befindet und eine Aktion aufwendet. Außer der Calypso, darf niemand den Trident aufnehmen.

2) Wie oft darf die Calypso den Siren Song einsetzen?

Einmal je Partie.