



# KEIZAI WAZA FAQ VI.6

Keizai Waza Konzernfähigkeiten 1

Keizai Waza Assault Leader 1

Keizai Waza Heavy Hybrid 2

Keizai Waza Sniper 2

Keizai Waza Pathfinder 3

Keiza Waza Demo 4

Keizai Waza Forward Observer 4

## KEIZAI WAZA KONZERNFÄHIGKEITEN

*1) Welche Proben profitieren vom +1 Bonus der Budō Fähigkeit (CA Budo)? Nur Aktionen, oder auch Mutproben, Reparaturproben, oder Ausfallproben für Panzerungen?*

Alles, wofür ein verwundetes Model während dessen Aktivierung würfelt, wird durch diese Fähigkeit beeinflusst. Der Bonus gilt daher für: Panzerungsausfallproben, Reparaturproben, Mutproben, Fernkampfangriffe, Nahkampfangriffe sowie jede andere Situation, in der das Model eine Probe ablegen muss.

*2) Ab welchem Zeitpunkt gilt der Bonus? Wird er bereits auf die Ausfallprobe (AF) angewendet, die vom selben Angriff wie die Verwundung ausgelöst wird?*

Budō wirkt erst nachdem die Aktion vollständig abgehandelt wurde, welche die Verwundung verursachte. Du würdest daher, für diese Ausfallprobe, nicht vom Bonus profitieren. Erst Proben, die von darauf folgenden Aktionen verursacht werden, profitieren von Budō.

## KEIZAI WAZA 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) Ignorieren Modelle mit Gasmasken den Gas-Effekt der Tac-Nuke?*

Ja – Alle bisher veröffentlichten KemVar Modelle ignorieren diesen Effekt vollständig.

*3) Kann die Tac-Nuke abgefeuert werden, wenn der Keizai Waza Assault Leader, gemeinsam mit dem Forward Observer und Pathfinder, in einem FCC Team als BlackOps aufgenommen wird?*

Nein – Keizai Waza würde niemals zulassen, dass diese Waffe von irgendjemand anderes eingesetzt wird, unabhängig von der Mission.

*4) Muss der Assault Leader seine Taktiker Fähigkeit (PA Tactician) in der Initiative Phase einsetzen, oder kann er sich entscheiden dies nicht zu tun?*

Er kann darauf verzichten diese Fähigkeit einzusetzen: es handelt sich um ein ‚Kann‘, nicht um ein ‚Muss‘.

*5) Darf ich die Taktiker Fähigkeit (PA Tactician) auch für ein befreundetes Model einsetzen, das aufgrund einer Toxin Grenade eine Initiative von zwei hat und das Model daher nicht für die Initiative würfelt?*

Nein – es ist nicht möglich die Initiative eines Models mit der Taktiker Fähigkeit zu verändern, wenn dieses unter dem Einfluss einer Toxin Grenade steht.

*6) Wie feuere ich die Tac-Nuke ab?*

Um die Tac-Nuke abfeuern zu können, müssen drei Bedingungen erfüllt sein:

1. Der Pathfinder muss eine Sichtlinie zum Ziel haben und eine Aktion aufwenden, um es zu markieren.
2. Der Assault Leader muss noch im Spiel sein.
3. Schließlich muss der Forward Observer sich innerhalb von 2 Kartenlängen zum Ziel befinden und die Nuke, mit Hilfe seines Sat Imagers, ins Ziel lenken. Er legt hierfür eine nicht modifizierte Feuerprobe ab, deren Trefferwert drei ist (FN 3).

Sollte eines der drei Modelle tot, oder nicht in der Lage sein, eine der oben aufgezählten Bedingungen zu erfüllen, kann die Tac-Nuke nicht abgefeuert werden. Die Tac-Nuke muss einen feindlichen MERCS als Ziel haben – sie kann nicht auf einen beliebigen Punkt auf dem Schlachtfeld abgefeuert werden. Sie kann ihr Ziel aber nicht vollständig verfehlen - sollte die Feuerprobe nicht gelingen, so verfällt der Stärke drei Treffer (WpnStr 3); die Treffer mit Stärke zwei (WpnStr 2) und eins (WpnStr 1) treten dennoch ein, ebenso die Gas-Wolke. Markiere das Zentrum der Gaswolke mit einem Marker.

Die Detonation der Tac-Nuke funktioniert genauso wie eine Granate. Sie wird durch Hindernisse, zwischen dem Einschlagspunkt und dem Ziel, aufgehalten. Der Effekt der Gaswolke wirkt sich aber auf jedes Model innerhalb der Reichweite aus, unabhängig davon ob es in voller Deckung steht, oder nicht.

*7) Kann die Tac-Nuke auf einen beliebigen Punkt auf dem Schlachtfeld abgefeuert werden?*

Nein.

## **KEIZAI WAZA HEAVY HYBRID**

*1) Dieses Model verfügt über das Kampfmanöver Vorrücken & Feuern (CCM Fire & Move), hat aber nur einen Bewegungspunkt (1MP). Es kann dieses Manöver daher niemals einsetzen: ist dies ein Fehler?*

Ja – dies ist ein Fehler. Das Kampfmanöver Vorrücken & Feuern sollte nicht auf der Karte aufgeführt sein. Das Model hat nur einen Bewegungspunkt und kann daher nicht Vorrücken & Feuern.

## **KEIZAI WAZA SNIPER**

*1) Wie funktioniert die Kernmunition seines Scharfschützengewehrs (LRK)?*

Diese Fähigkeit gestattet es dem Sniper, auch ohne Sichtlinie, auf Ziele in Volldeckung zu schießen. Die Deckung darf dabei nicht dicker als eine Basis (30mm) sein. Der Schuss darf auch nicht durch mehrere Lagen Deckung geführt werden, selbst wenn diese zusammen genommen weniger als eine Basis dick sind. Der Angriff wird so behandelt, als stünde das Ziel in Teildeckung. Die normalen Regeln, für das feuern auf Ziele in Volldeckung, gelten in diesem Fall nicht. Diese Ausnahme gilt jedoch nicht für Volldeckung, die durch Modelle in der Schusslinie entsteht.

Zusammengefasst bedeutet dies: Modelle in Volldeckung werden behandelt, als stünden sie in Teildeckung. Modelle in Teildeckung so, als stünden sie im Freien. Dieser Bonus wird vor der Modifikation für KemVars aktives Tarnsystem(AC) angewandt.

### *2) Was ist mit der Volldeckung durch KemVars aktives Tarnsystem(AC)*

Die Kernmunition ignoriert das Tarnsystem nicht, da es sich dabei nicht um ein Hindernis handelt, sondern vielmehr um einen Tarnfeld. KemVar behalten daher ihren Bonus für die Volldeckung, so als stünden sie in Teildeckung. Der Keizai Waza Sniper kann trotzdem auf sie schießen, wenn sie sich in Volldeckung befinden, er erhält jedoch einen Malus von +3FN. Der Grund dafür ist, dass zunächst die Deckungsstufe ermittelt und anschließend die Tarnung addiert wird (Volldeckung wird durch Kernmunition zu Teildeckung und Teildeckung durch das Tarnsystem zu Volldeckung).

### *3) Wie wirkt sich die Fähigkeit Artilleriebeobachter (PA Forward Observer) auf die Kernmunition aus?*

Die Fähigkeiten sind kumulativ. In diesem Fall würde die Deckungsstufe des Zieles für den Sniper um zwei reduziert. Sie kann jedoch nicht niedriger als ‚Im Freien‘ sein, da eine solche Deckungsstufe nicht existiert.

### *4) Wirkt die Kopfschuss Fähigkeit (PA Headshot) auch dann, wenn die 10 nur aufgrund des Anführer- oder Budo-Bonus (PA Leadership & CA Budo) erreicht wird?*

Nein – diese Fähigkeit greift nur, wenn der nicht modifizierte Würfel eine 10 zeigt.

### *5) Was passiert wenn der Sniper eine 10 Würfelt, aber die Stärke (WpnStr) der Waffe geringer ist als der Panzerungswert (AV) des Ziels? Gilt der Treffer als Kopfschuss (Headshot)?*

Nein – es passiert nichts. Die Kugeln sind nicht in der Lage die Panzerung zu durchdringen. Es wird lediglich eine Ausfallprobe (AF) fällig.

### *6) Wann genau greift Zurückweichen (PA Back Off), wenn der Angreifer mehrere Nahkampfangriffe führt?*

Der Sniper weicht am Ende des Nahkampfes zurück. Wird der Sniper beispielsweise vom sefadu Berserker angegriffen, so weicht er erst zurück, nachdem der Berserker seine beiden Attacken ausgeführt hat. Erst dann endet dessen Angriffsaktion.

## **KEIZAI WAZA PATHFINDER**

### *1) Erlaubt ihm die Fähigkeit ‚Ich kenne den Weg‘ (PA I Know The Way) auch dann zu Stürmen(Bound), wenn er gleichzeitig ein anderes Model sichert(Bound Target)?*

Ja – er kann auch Stürmen & Sichern, ohne ein weiteres Teammitglied dafür zu benötigen. Der Name der Fähigkeit würde auch keinen Sinn machen, wenn er das nicht könnte. Hierbei handelt es sich um eine Ausnahme zu den normalen Stürmen & Sichern Regeln, die nur für Modelle mit dieser Fähigkeit gilt.

### *2) Wie genau funktioniert die Fähigkeit Vital Systeme(Vital Systems)?*

Diese Fähigkeit ermöglicht es dem Pathfinder, die Rüstung eines Gegners ausfallen zu lassen. Führe den Angriff wie gewohnt durch, reduziere aber die Waffenstärke um eins (-1WpnStr). Der auf den Angriff folgende Ausfallwurf ist um zwei erschwert (+2AF).

### *3) Wie wirkt sich die USCR Konzernfähigkeit Massiv (CA Dense) auf die Fähigkeit Vital Systeme (PA Vital Systems) aus?*

USCR Modelle ignorieren die Ausfalltests(AF), welche durch diese Fähigkeit ausgelöst werden, da die Stärke der Waffe auf eins (WpnStr1) reduziert wird. Sie sind einfach zu gut gepanzert, als dass solche Kunststücke eine Wirkung hätten.

### *4) Kann der Forward Observer auf den Einsatz der Fähigkeit Vital Systeme(PA Vital Systems) verzichten, um stattdessen mit einer Stärke von zwei (WpnStr2) anzugreifen?*

Nein – der Einsatz der Fähigkeit ist nicht optional.

### *5) Wie funktioniert die Zielmarkierung mit dem Targeting Laser?*

Die Zielmarkierung ist eine Aktion, deren Einsatz angekündigt werden muss (sie geschieht also nicht automatisch). Der Pathfinder kann gleichzeitig für ein stürmendes Teammitglied sichern (Bound Target). Die Aktion löst Deckungsfeuer und Feuerbereitschaft aus. Das Ziel bleibt so lange markiert, bis es sich aus der Sichtlinie des Pathfinders bewegt, oder bis dieser erneut aktiviert. Der Pathfinder muss das Ziel sehen können, wenn der Forward Observer den Einsatz der Tac-Nuke signalisiert – andernfalls kann der Angriff

nicht ausgeführt werden. Bewegt sich das Ziel gleichzeitig mit dem Abschuss der Tac-Nuke außer Sicht, dann findet der Angriff dennoch statt und kann nicht abgebrochen werden. In diesem Fall schlägt die Tac-Nuke am ursprünglichen Aufenthaltsort des Zieles ein. Der Stärke drei (WpnStr3) Effekt ist hinfällig, der Flächenschaden und der Wolkeneffekt treten aber wie gewohnt ein.

## KEIZA WAZA DEMO

*1) Wird die Panzerung durch die Acid Grenade dauerhaft reduziert? Kann sie wiederhergestellt werden?*

Ja – der Abzug von eins auf die Panzerung (AV-1) ist dauerhaft. Sollte die Panzerung anschließend ausfallen, dann reduziert sich ihr Wert insgesamt nur um eins (bis zu einem Minimum von null). Weitere Abzüge entstehen nicht. Wird sie später repariert, erhält das Model lediglich seine Bewegungspunkte (MP) zurück, der Panzerungswert bleibt um eins reduziert (siehe Seite 66 des Regelbuches).

*2) 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.

*3) 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.

*4) 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 Acid Grenade).

*5) Wirkt die Fähigkeit Heiße Kartoffel (PA Hot Potato) auch auf eigene Granaten?*

Nein – die Fähigkeit Heiße Kartoffel ist rein defensiv. Sie kann daher nicht für die Granate eines befreundeten Models verwendet werden.

*6) Erlaubt die Fähigkeit Heiße Kartoffel (PA Hot Potato), das versetzen einer Granate an einen Ort, den man normalerweise nicht als Ziel einer Granate wählen dürfte? Kann ich sie so platzieren, dass sie ein Model betrifft, das kein anderes Teammitglied sehen kann?*

Nein – Heiße Kartoffel erlaubt den Aufschlagspunkt einer Granate zu versetzen. Er kann so versetzt werden, dass kein Model davon betroffen wird, er kann jedoch nicht so versetzt werden, dass ein Model betroffen ist, das kein Teammitglied sehen kann.

## KEIZAI WAZA FORWARD OBSERVER

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

Diese Fähigkeit greift, wenn ein anderes Teammitglied auf ein gegnerisches Model feuert, welches sich innerhalb von einer Kartenlänge zum Forward Observer befindet. Wie die Kernmunition des 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 Keizai Waza 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 die Ziele sich nicht länger in Volldeckung befinden, werden sie ganz normal getroffen. Der Forward Observer 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 diese Fähigkeit im Zusammenspiel mit der Kernmunition (Atomic Ammunition) des Snipers?*

Die Fähigkeiten sind kumulativ. In diesem Fall würde die Deckungsstufe des Zieles für den Sniper um zwei reduziert. Sie kann jedoch nicht niedriger als ‚Im Freien‘ sein, da eine solche Deckungsstufe nicht existiert.

*4) Erlaubt ihm die Fähigkeit Entfesselungskünstler (PA Escape Artist), sämtliche Bewegungsbeschränkungen zu ignorieren? Ignoriert er beispielsweise den Malus für das Handeln unter Deckungsfeuer (Suppression)?*

Er ignoriert solche Bewegungseinschränkungen, auf die er keinen Einfluss hat. Würde er über das Vorrücken & Feuern Manöver verfügen, so würde er bei dessen Einsatz trotzdem einen Bewegungspunkt verlieren (-1MP). Entfesselungskünstler erlaubt ihm aber die folgenden Bewegungseinschränkungen zu ignorieren: Deckungsfeuer(nur den Bewegungs-, nicht den Feuermalus), Ice Grenade, Anchor und Caltrop. Verlangsamendes Gelände würde er ebenfalls ignorieren.