



# SEFADU FAQ VI.I

Sefadu Konzernfähigkeiten 1

Sefadu Assault Leader 1

Sefadu Berserker 2

Sefadu Sniper 2

Sefadu Gunner 3

Sefadu Demo 4

Sefadu Medic 4

## SEFADU KONZERNFÄHIGKEITEN

### *1) Wofür gilt der Abzug von -2 im Falle einer erfolglosen Mutprobe?*

Dieser Abzug gilt für alle Proben, die das sefadu Model ablegen muss. Sollte das Model beispielsweise einen Fernkampfangriff ausführen, oder eine Reparaturprobe ablegen, ziehe zwei vom Ergebnis des Wurfes ab. Zusätzlich gelten die üblichen Abzüge auf Trefferwert und Bewegung für Modelle, die unter Deckungsfeuer agieren.

### *2) Was passiert wenn sefadus die Mutprobe für Deckungsfeuer bestehen?*

Sie erleiden keinerlei Abzüge, auch nicht die üblichen Abzüge für Modelle, die unter Deckungsfeuer agieren.

## SEFADU 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 funktioniert die persönliche Fähigkeit ‚Große Reichweite‘ (PA Ranged Melee)?*

Wenn Du mit dem Pulse Spear einen Nahkampfangriff ausführst, prüfe ob sich das Ziel innerhalb der maximalen Reichweite dieser Waffe befindet, also innerhalb von drei Karten zum Assault Leader. Es gelten keine besonderen Abzüge für diesen Angriff. Vorrücken & Feuern Manövers (CCM Move & Fire) wird wie gewohnt angewandt. Der Trefferwert (FN) entspricht dem Reaktionswert des Zieles - addiere lediglich Modifikationen, die auch im Nahkampf gelten: beispielsweise KemVars Aktive Tarnung. Wende schließlich den Nahkampfwert (Melee) des Anführers an und führe dann die Angriffsprobe aus.

### **Beispiel:**

Der sefadu Assault Leader möchte den, auf einem in Deckung stehenden CCC Medic angreifen. Da dieser derzeit aber nicht in Sicht ist setzt der Assault Leader Vorrücken & Feuern ein. Er bewegt sich zunächst eine

Karte, der Medic ist nun in Sicht und innerhalb von drei Kartenlängen zum Assault Leader. Der Trefferwert ergibt sich wie folgt:

- FN = Reaktionswert des Medics, also **FN 6**
- **+1FN** für Vorrücken & Feuern (normalerweise +2FN, aber die sefadu Fähigkeit Beweglich (Mobile) reduziert die Modifikation auf +1FN)
- = **FN 7**
- Er würfelt eine **6**
- Zieht vom Ergebnis **1** für die Teildeckung ab
- Addiert **3** für seinen Nahkampfwert (Melee3)
- = **8**. Der Angriff war erfolgreich.

*3) Wie oft kann ich den Pulse Spear in einer Partie einsetzen?*

Der Pulse Spear kann beliebig oft in einer Partie eingesetzt werden.

*4) Der Pulse Spear verfügt nicht über Laden & Zielen: heißt dass, ich kann ihn für Feuerbereitschaft (Overwatch) und Deckungsfeuer (Suppression) einsetzen?*

Nein – er kann weder für Feuerbereitschaft noch für Deckungsfeuer eingesetzt werden.

*5) Wer profitiert vom FN Bonus für Angriffe auf Ziele, die durch den Pulse Spear markiert wurden?*

Jedes sefadu Model mit dem ETA-Attribut. Zu diesem Zeitpunkt sind dies der Demo und der Medic.

*6) Wie funktioniert die Armour Piercing Regel der Diamond Shard Grenades?*

Um zu ermitteln, ob das Ziel verletzt wurde, behandle es, als sei dessen Panzerungswert um eins gesenkt. Die Stärke Granate (WpnStr2) würde jedes Model mit einem Rüstungswert von drei (AV3), oder niedriger verletzen. Abgesehen davon, verhält sie sich wie eine gewöhnliche Granate. Durch diese Granate verursachte Panzerungsausfälle und reduzierte Panzerungswerte, sind nicht dauerhaft und können wie gewohnt wiederhergestellt werden.

## SEFADU BERSERKER

*1) Die Twin Blades erlauben diesem Model Angriffe auf Ziele in 360°. Bedeutet dies, dass für Angriffe in Rücken und Flanke des Berserkers keine Positionsmodifikationen gelten?*

Nein – Die Positionsmodifikationen gelten wie gewohnt. Der Berserker darf aufgrund dieser Waffeneigenschaft lediglich in alle Richtungen angreifen.

*2) Bedeutet sein 0+ Reparieren-Wert, dass er Reparaturproben automatisch besteht, wie zum Beispiel jene zum Lösen der USCR Anchor Gun?*

Ja – er trägt keine Panzerung. Stell dir vor, er reißt einfach den Stoff seiner Kleidung vom Anker los und läuft weiter. Das Losreißen kostet ihm dennoch eine Aktion.

*3) Kann seine Panzerung auf unter 0 fallen?*

Nein – es würde auch keinen Unterschied machen.

*4) Kann seine Panzerung ausfallen?*

Nein – Er legt auch niemals Ausfallproben ab.

## SEFADU SNIPER

*1) Wie genau funktioniert seine ‚Ich Sehe Dich‘ (PA I See You)?*

Diese Fähigkeit erlaubt dem Sniper nach den Feuerbereitschaftsregeln (Overwatch) zu schießen, wenn er Deckungsfeuer (Suppression) einsetzt. Sie verbindet Feuerbereitschaft und Deckungsfeuer zu einem Manöver. Sollte das Ziel seine Mutprobe für das Deckungsfeuer nicht bestehen, dann entfällt auch die +1FN Modifikation für bewegte Ziele: das Modell darf sich schließlich nicht bewegen!

Im Gegensatz zur normalen Feuerbereitschaft, löst dieser Schuss weder gegnerische Feuerbereitschaft aus, noch kann er durch Deckungsfeuer unterbunden werden. Er findet zur selben Zeit wie das Deckungsfeuer statt.

*2) Der Sniper verfügt nicht über das Laden & Zielen Manöver (CCM Load & Aim) – bedeutet dies, dass er Feuerbereitschaft (Overwatch) und Deckungsfeuer (Suppression) einsetzen kann?*

Ja – aufgrund seiner persönlichen Fähigkeit wird er üblicherweise das Deckungsfeuer der Feuerbereitschaft vorziehen.

*3) Was ist wenn er einem FCC Trupp als Black Ops beitrifft?*

Er kann nach wie vor Feuerbereitschaft und Deckungsfeuer einsetzen, verliert aber seine persönliche Fähigkeit ‚Ich Sehe Dich‘ (PA I See You).

*4) Wie interagiert die USCR Konzernfähigkeit ‚Massiv‘ (Dense) mit der Laser Rifle?*

Aufgrund der ‚Massiv‘ Fähigkeit ignorieren USCR-Modelle Waffen mit einer Stärke von eins (WpnStr 1). Der Sniper kann sie daher nur dann verletzen wenn sie einen Panzerungswert von zwei (AV2) haben und ihre Panzerung ausfällt. Da die Sonderfähigkeit des Lasers eine fehlgeschlagene Ausfallprobe erfordert, erleiden USCR-Modelle niemals die Folgen des Lasers und ihre Panzerung wird nie dauerhaft um eins gesenkt.

*5) Wenn ich mit der Fähigkeit ‚Klettern‘ (PA Climb) eine Höhenstufe überwinde, zählt das dann als eine Bewegungsaktion? Falls nicht, kann ich anschließend auch ohne Vorrücken & Feuern Manöver (CCM Move & Fire) meine Waffen einsetzen? Könnte ich Bereitmachen & Feuern (Set & Rip), Feuerbereitschaft (Overwatch), oder Deckungsfeuer (Suppression) einsetzen?*

Ähnlich wie In Deckung Springen (S2C) ist Klettern frei. Befindet sich das Model in einer Position, in der es Klettern kann (also direkt an einer Kannte, oder einem Hindernis), dann darf es dies tun, ohne eine Bewegungsaktion ausführen zu müssen. Wie bei In Deckung Springen, darf man daher vor, oder nach dem Klettern eine Aktion durchführen: beispielsweise einen Fernkampfangriff.

*6) Ist der Panzerungsverlust durch die Laser Rifle dauerhaft? Kann er repariert werden?*

Der Abzug von eins auf die Panzerung (-1AV) ist dauerhaft. Allerdings ist er nicht kumulativ. Auch Kann die Panzerung nicht unter 0 sinken. Wird die Panzerung zu einem späteren Zeitpunkt repariert, dann hebt dies den Bewegungsabzug auf, der Verlust der Panzerung bleibt bestehen.

*7) Was geschieht wenn mehrere gegnerische Modelle gleichzeitig in der Sichtlinie des Snipers aktivieren und dieser Deckungsfeuer (Suppression) einsetzt? Prüft er für jedes Model, ob er es trifft?*

Ja – anders als normale Feuerbereitschaft (Overwatch), bei der man sich für ein Ziel entscheiden muss, kann der Sniper versuchen jedes Ziel zu treffen, dass seinem Deckungsfeuer unterliegt.

## **SEFADU GUNNER**

*1) Wie lautet die Definition von letzter sefadu?*

Die Fähigkeit ‚Letztes Gefecht‘ (PA Last Stand) wirkt in dem Augenblick, in dem der Gunner das letzte lebende Model seines Teams auf dem Spieltisch ist.

*2) Wie ist die zweite Aktion abzuhandeln, wenn es zu einer gleichzeitigen Aktivierung mit einem feindlichen Model kommt?*

Lege zunächst für beide Aktionen des Gunners fest, wie Du handeln möchtest. Dann führst du die erste Aktion des Gunners gleichzeitig mit der Aktion des gegnerischen Modells aus. Anschließend führst du die zweite Aktion des Gunners aus. Sie findet also nach der gleichzeitigen Aktivierung statt.

*3) Wie oft pro Runde darf ‚Leichtfüßig‘ (PA Light On My Feet) eingesetzt werden?*

Einmal pro Runde. Drehe das Model einfach um 180° ohne einen Bewegungspunkt auszugeben. Die Fähigkeit kann auch mit In Deckung Springen (S2C) kombiniert werden, um gleichzeitig die Ausrichtung zu ändern und ohne die Abzüge durch Vorrücken & Feuern (Move & Fire) schießen zu können. ‚Leichtfüßig‘ gilt nicht als Bewegungsaktion.

## SEFADU DEMO

*1) Folgt die die Mutprobe, welche die Incendiary Grenade verursacht, den gleichen Regeln wie Deckungsfeuer (Suppression)?*

Ja – sie folgt den gleichen Regeln einschließlich etwaiger Abzüge, oder Boni, welche durch persönliche-, oder Konzernfähigkeiten gewährt werden. In dieser Hinsicht funktioniert sie exakt so wie der Flammenwerfer des CCC Incinerator.

*2) Kann ich die 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 drei 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 Incendiary Grenade).

*5) Bei der Fähigkeit Stark (PA Strong Arm) steht +1 Werfen (+1 Throw) – heist das ich kann mehr als eine Granate pro Runde werfen?*

Nein – die Fähigkeit erhöht die Reichweite der Granaten um eine Karte.

## SEFADU 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.