



TEXICO FAQ V1.0

Texico Konzernfähigkeiten 1

Texico Assault Leader 2

Texico Demo 2

Texico Sniper 3

Texico Jaguar 3

Texico Heavy Gunner 3

Texico Marshall 4

TEXICO KONZERNFÄHIGKEITEN

1) Wie viele Karten fügt die Konzernfähigkeit Fallen (Traps!) dem Fallen-Deck hinzu?

Das Texico Team fügt dem Fallen-Deck zwei Karten hinzu, welche bereits im Texico-Karten-Pack enthalten sind. Bei einer handelt es sich um eine Falle! (Trap!), bei der anderen um Keine Falle! (No Trap!). Unabhängig von der Anzahl der Teammitglieder mit dieser Konzernfähigkeit, werden nur diese beiden Karten in das Fallen-Deck gemischt.

2) Wie funktioniert diese Fähigkeit, wenn ein Texico MERCS als Black Ops in einen FCC-Trupp mit Liaison aufgenommen wird?

Das FCC-Team darf keine Fallen verwenden, wenn es einen Texico-MERCS und einen Liaison aufnimmt.

3) Ist die Konzernfähigkeit Konzentriertes Feuer (Focus Fire) kumulativ?

Nein – Der Bonus ist nicht kumulativ und der maximale Trefferwertbonus aufgrund dieser Fähigkeit ist minus eins (-1FN). Der Effekt endet in der Auffrischen-Phase.

4) Wie funktioniert die Konzernfähigkeit Konzentriertes Feuer (Focus Fire), wenn ein Texico MERCS als Black Ops in einen FCC-Trupp mit Liaison aufgenommen wird?

In diesem Fall profitieren nur andere Texico-Black-Ops im gleichen Team von diesem Bonus. Die FCC-Modelle erhalten keinen Bonus, da sie nicht in dieser Taktik ausgebildet worden sind.

5) Wann mische ich das Fallen-Deck?

Mische es jedes Mal, wenn die Konzernfähigkeit Fallen (Traps) ausgelöst wurde.

6) Wie genau funktioniert die Gas-Falle (Gas-Trap)?

Gasmasken ignorieren das Gas. Platziere zwei Gasmarker an der Position des Modells, welches die Falle ausgelöst hat – Sollte sich das Modell entfernen, bleiben diese Marker an Ort und Stelle. Modelle, die sich innerhalb einer Kartenlänge zum Gasmarker aufhalten, erhalten in der ersten Runde einen Treffer mit Waffenstärke zwei (WpnStr 2) und in der zweiten einen mit Waffenstärke 1 (WpnStr 1). Entferne während der Auffrischen-Phase einen Marker. Diese Treffer können Panzerungsausfälle (AF) verursachen. Die Gas-Falle blockiert weder Sichtlinien, noch beeinträchtigt sie die Sicht eines Modells in irgendeiner Weise.

TEXICO 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) Wirkt sich die Anführer Fähigkeit (PA Leader) auf die Würfe für die Fallentabelle aus?

Nein.

3) Wie funktioniert Dog?

Der Hund (Dog) ist zwar ein eigenes Model, hat aber keinerlei Werte, blockiert weder Sichtlinien, noch Bewegungen und interagiert auch sonst in keiner Weise mit anderen Spielelementen. Im Grunde existiert dieses Model nicht. Behandle Dog als eine Nahkampf-Waffe, die der Assault Leader bei sich trägt und welche innerhalb kurzer Reichweite angreifen kann. Modelle in kurzer Reichweite können jedoch nicht im Nahkampf zurückschlagen und stehen auch nicht automatisch in Nahkampfdistanz zum Assault Leader: sie können also Waffen abfeuern, die nicht im Nahkampf verwendet werden dürfen. Wenn der Assault Leader einem FCC Trupp als Black-Ops beitrifft, dann darf Dog ihn nicht begleiten. Dog darf auch angreifen, nachdem der Assault Leader stürmt (Bound). Der Angriff von Dog ist keine Aktion und darf daher mit beliebigen anderen Aktionen des Assault Leaders kombiniert werden, solange sich das Ziel innerhalb kurzer Reichweite befindet. Feuerbereitschaft (Overwatch) und Deckungsfeuer (Suppression), können nur durch Aktionen des Assault Leaders ausgelöst werden, nicht aber durch die Angriffe von Dog.

TEXICO DEMO

1) Wie funktionieren die Rauchgranaten (Smoke Grenades)? Folgt ihre Platzierung denselben Beschränkungen, wie andere Granatentypen? Bis zu welcher Höhe blockieren sie Sichtlinien?

Smoke Grenades können beliebig platziert werden und erfordern nicht, dass sich ein feindliches Model im Wirkungsbereich der Granate aufhält. Für die Bestimmung von Sichtlinien hat der Rauch der Smoke Grenades eine Höhe von zwei Karten und nimmt die Fläche einer normalen Granatenschablone ein. Markiere einfach das Zentrum der Granate auf der Spielfläche – der Demo muss diese Stelle sehen können, um die Granate dort zu platzieren. Lege zwei Rauchmarker an den Aufschlagspunkt der Granate und entferne einen in jeder Auffrischen-Phase. Freundliche, wie feindliche Schüsse, deren Sichtlinie zumindest teilweise durch den Rauch gezogen werden, erhalten eine Modifikation von zwei auf den Trefferwert (+2FN). Sobald der letzte Rauchmarker entfernt wurde, löst sich der Rauch vollständig auf. Jedes Model, welches innerhalb des Rauches steht und im Nahkampf angegriffen wird (H2H) erhält einen Bonus von zwei auf seine Reaktion (+2 Reaction). Dies schließt auch den Pulse Spear des sefadu Leaders ein, wenn dieser in, oder durch den Rauch geworfen wird.

2) 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.

3) 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 Smoke Grenade).

4) Trifft die Double Barrel automatisch? Sie hat zwar einen Trefferwert (FN), jedoch sagt sie auch: ‚Trifft alle Ziele unter der Schablone‘.

Du musst dennoch wie gewohnt eine Trefferprobe ablegen. Der Text auf der Karte muss richtig lauten: ‚1 Angriff auf jedes Ziel unter der Schablone‘.

TEXICO SNIPER

1) *Kann der Sniper wirklich Feuern & Vorrücken (Fire & Move), oder handelt es sich hier um einen Fehler?*

Die Karte ist korrekt: sein LRK-Gewehr verfügt über das Kampfmanöver Feuern & Vorrücken (CCM Fire & Move).

2) *Profitiert er auch dann von der erhöhten Waffenstärke (WpnStr +1) aufgrund der Fähigkeit ‚Höhe Richtet Es‘ (Height Makes Right), wenn sich das Ziel ebenfalls auf einer erhöhten Position befindet?*

Nein – der Sniper muss höher stehen als das Ziel.

TEXICO JAGUAR

1) *Wie genau funktioniert die Knockback-Fähigkeit des Macuahuitl?*

Das Ziel wird, nach einem erfolgreichen Angriff, genau eine Karte weit vom Jaguar wegbewegt. Es gelten die üblichen Regeln für Fallen, Zusammenstöße mit Hindernissen und unfreiwillige Bewegung.

2) *Wie funktioniert die persönliche Fähigkeit Kämpfer (PA Fighter)? Ist sie identisch mit der Attacke (PA Charge) des KemVar Assassins?*

Es handelt sich hierbei um eine andere Fähigkeit. Das Model darf sich normal bewegen und am Ende der Bewegung einen Nahkampfangriff (H2H) durchführen, der einen Bonus von eins erhält (+1 Melee). Sie kann nicht mit Stürmen & Sichern kombiniert werden (nicht bound friendly).

3) *Wie interagiert die Fähigkeit Kämpfer (PA Fighter) mit Feuerbereitschaft (Overwatch) und Deckungsfeuer (Suppression)?*

Der Jaguar kann mit seiner Bewegung sowohl Feuerbereitschaft, als auch Deckungsfeuer auslösen. Wie die Attacke (PA Charge) des KemVar Assassins, löst der anschließende Nahkampf diese erweiterten Manöver jedoch nicht aus.

4) *Welche Reichweite hat das Macuahuitl?*

Nahkampf.

5) *Kann die Fähigkeit Kämpfer (PA Fighter) mit Stürmen & Sichern (Bound), oder Feuern & Vorrücken (Fire & Move) kombiniert werden?*

Weder noch.

6) *Kann die Fähigkeit Kämpfer (PA Fighter) Nichtnahkampfaffen eingesetzt werden, um so den Malus für Feuern & Vorrücken (Fire & Move) zu umgehen?*

Nein.

7) *Was geschieht wenn ein Model zu einer unfreiwilligen Bewegung gezwungen wird (z.B. durch den Knockback des Macuahuitl), während es gleichzeitig den Auswirkungen eines Repulsor Tags unterliegt und die Bewegung es in die Reichweite eines anderen Repulsor Tags bringen würde? Stoppt es einfach außerhalb einer Kartenlänge zum Repulsor Tag und erhält einen Blut Schaden (1 Blood), so als wäre es gegen ein Hindernis gestoßen?*

Ja – die Situation würde wie in der Frage beschrieben abgehandelt.

TEXICO HEAVY GUNNER

1) *Die Fähigkeit Breites Kreuz (PA Brickhouse) gewährt meinen Modellen Volldeckung, wenn sie hinter dem Gunner stehen – bedeutet dies, dass sie auch außer Sicht sind und daher nicht zum Ziel eines Angriffs werden können?*

Nein – es bedeutet lediglich, dass sie den Bonus für Volldeckung bekommen, wenn sie aufgrund des Gunners in Teildeckung stehen. Der Trefferwert wird also um drei statt um nur eins angehoben (+3FN).

2) Wirkt sich die Fähigkeit Artilleriebeobachter (PA Forward Observer) auf diesen Bonus aus?

Ja – Artilleriebeobachter führt dazu, dass das Model nicht länger in Teildeckung steht: der Bonus für Volldeckung entfällt daher.

3) Wird bei einem Fächer-Angriff (Sweep) die Schablone wie eine Bewegungskarte angelegt – also so, dass das Model 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 das Model erstrecken.

TEXICO MARSHALL

1) Wie funktioniert die persönliche Fähigkeit Kopfgeld (Bounty)?

Bestimme das Ziel der Kopfgeld-Fähigkeit nach der Aufstellung und vor der ersten Initiativ-Phase des Spiels. Sobald das Ziel getötet wurde, erhalten alle befreundeten Modelle bis zum Spielende einen Bonus von eins auf ihre Trefferwerte (-1FN). Du darfst anschließend kein neues Ziel bestimmen – der Marshall hat sein Kopfgeld bereits kassiert.

2) Welche Aktionen darf der Marshall, aufgrund seiner Fähigkeit ‚Aus der Hölle Feuriger Glut‘ ausführen (PA From Hell’s Hot Fire)? Wann genau werden diese Aktionen abgehandelt?

Er führt die Aktion unmittelbar nach jener Handlung aus, aufgrund derer er sein letztes Blut (Blood) verloren hat. Er darf alle Aktionen ausführen, die ihm auch normalerweise möglich sind. Einige wären jedoch bedeutungslos, da er unmittelbar nach der Durchführung vom Feld genommen wird: die erweiterten Manöver Feuerbereitschaft (Overwatch) und Deckungsfeuer (Suppression) wären daher eine eher unglückliche Wahl.