



# USCR FAQ VI.4

USCR Konzernfähigkeiten 1

USCR Commissar 1

USCR Behemoth 2

USCR Sniper 2

USCR Booster 3

USCR Medic 3

USCR Monkeywrench 3

USCR Gunner 4

## USCR KONZERNFÄHIGKEITEN

*1) Ist Einschüchtern (CA Intimidate) kumulativ ?*

Nein – auch wenn mehrere Modelle, mit dieser Fähigkeit, Deckungsfeuer (Suppression) gegen das gleiche Ziel einsetzen, zählt der Malus von +1 Mut (+1Courage) nur einmal.

## USCR COMMISSAR

*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) 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 Ice Grenade).

*3) Anders als normale Feuerwaffen, kann die Ice Grenade Gun 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.

4) *Kann ein eingefrorenes Model in Deckung springen (S2C)?*

Nein.

5) *Seine Assault Rifle verfügt nicht über das Vorrücken & Feuern (CCM Fire & Move) Manöver. Ist dies ein Fehldruck?*

Nein – Der Commissar darf nicht Vorrücken & Feuern.

6) *Anders als bei den Assault Rifles anderer MegaCons, steht hier nicht die Einschränkung ‚kein Nahkampf‘. Ist dies ein Fehldruck?*

Ja – laut Seite 55 des Regelbuches, können Waffen der Klasse ‚Assault‘, nicht gegen Ziele eingesetzt werden, mit denen der Angreifer im Nahkampf ist. Er kann aber aus dem Nahkampf heraus auf ein weiter entferntes Ziel feuern.

## USCR BEHEMOTH

1) *Kann der Behemoth Stürmen & Sichern (ACM Bound)? Er hat 0 Bewegungspunkte (OMP) und ich bin mir nicht sicher, ob der Bewegungspunkt, den er durch Schnell (PA Speedy) erhält, zählt.*

Ja – solange er seinen Bewegungspunkt durch Schnell hat(seine Bewegung also nicht reduziert ist, aufgrund einer ausgefallenen Panzerung, oder durch den Einsatz von Irridiated Ammo, etc...), kann er Stürmen & Sichern einsetzen.

2) *Kann der Behemoth Stürmen & Sichern (ACM Bound), wenn er durch Deckungsfeuer (Suppression) niedergehalten wird?*

Ja – der Bewegungsmalus von -1MP gilt erst, wenn das Model sich bewegt. Der Einsatz des Stürmen & Sichern Manövers löst kein Deckungsfeuer aus. Erst die Bewegung tut dies. Das lässt ihm einen Bewegungspunkt (1MP) und ist für den Behemoth, die einzige Möglichkeit sich unter Deckungsfeuer zu bewegen.

3) *Kann der Behemoth sich bewegen, oder Stürmen & Sichern (PA Bound), wenn ihn ein FCC Team als Black Ops aufnimmt?*

Nein – Er verliert in diesem Fall die Fähigkeit Schnell (PA Speedy) und hat null Bewegungspunkte (OMP). Er kann sich daher weder bewegen, noch Stürmen & Sichern. Er kann zwar noch immer in Deckung springen (S2C), könnte aber während der gesamten Partie niemals seine Ausrichtung ändern.

## USCR SNIPER

1) *Was geschieht mit einem Model, das ich mit der Anchor Gun getroffen habe?*

Ein, von der Anchor Gun getroffenes Model, darf sich einmalig für einen Bewegungspunkt (1MP) bewegen ohne dabei in Deckung springen zu dürfen(S2C). Diese Bewegung darf in der nächsten Aktivierung des Models stattfinden. Es darf sich dabei um eine Attacke (PA Charge) handeln. Anschließend darf sich das Model erst dann wieder bewegen, wenn der Anker entfernt wurde. Anker können durch eine erfolgreiche Reparaturprobe, oder den Einsatz eines Reparatursets (Repair Kit), entfernt werden. Ist die Panzerung des Models zudem ausgefallen (AF), darf es entweder die Panzerung reparieren, oder den Anker entfernen, nicht beides gleichzeitig. Muss sich das Model unfreiwillig bewegen, bevor es seine einmalige Bewegung eingesetzt hat, wird es bis zu einer Karte weit versetzt. Hat es sich bereits bewegt, nimmt es einen Blut Schaden, so als sei es gegen ein Hindernis gestoßen worden.

2) *Wie oft darf ich während einer Partie, die Fähigkeit Meisterschütze (PA Crackshot) einsetzen?*

Einmal je Partie.

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

Einmal je Partie.

*4) Kann ich Glück (PA Lucky) dazu verwenden erfolgreiche Proben aufzuheben, die sich gegen andere Modelle als den Sniper richten?*

Nein – Nur Erfolge gegen den Sniper können aufgehoben werden.

*5) Kann die Anchor Gun für Deckungsfeuer (Suppression) und Feuerbereitschaft (Overwatch) eingesetzt werden?*

Obwohl er ein Scharfschütze ist, handelt es sich bei seiner Waffe nicht um eine LRK-Waffe, noch verfügt sie über Laden & Zielen (Load & Aim). Sie kann daher für Feuerbereitschaft eingesetzt werden. Die Anchor Gun fällt allerdings in die Rifle Kategorie und kann, aus diesem Grund, nicht für Deckungsfeuer eingesetzt werden.

## **USCR BOOSTER**

*1) Was passiert mit seinem Adrenalin, wenn er als Black Ops eingesetzt wird und dadurch seine ‚PEDs‘-Fähigkeit (PA PED) verliert?*

Er behält seine drei Adrenalindosen, verliert aber die Fähigkeit sie für ein anderes Model als sich selbst einzusetzen.

*2) Anders als bei den Assault Rifles anderer MegaCons, steht hier nicht die Einschränkung ‚kein Nahkampf‘. Ist dies ein Fehldruck?*

Ja – laut Seite 55 des Regelbuches, können Waffen der Klasse ‚Assault‘, nicht gegen Ziele eingesetzt werden, mit denen der Angreifer im Nahkampf ist. Er kann aber aus dem Nahkampf heraus auf ein weiter entferntes Ziel feuern.

*3) Als Märtyrer (PA Martyr) absorbiert er alles Blut, welches eine Granate verursacht, die eine Karte weit entfernt explodiert. Was ist mit anderen, von der Granate verursachten, Effekten (Ice, EMP, Incendiary)?*

Andere Effekte wirken wie gewohnt innerhalb des Wirkungsradius der Granate. Der Booster absorbiert ausschließlich Blut.

## **USCR 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.

*2) Sein Assault Rifle verfügt nicht über das Vorrücken & Feuern (CCM Fire ) Manöver. Ist dies ein Fehldruck?*

Nein – Der Medic darf nicht Vorrücken & Feuern.

*3) Anders als bei den Assault Rifles anderer MegaCons, steht hier nicht die Einschränkung ‚kein Nahkampf‘. Ist dies ein Fehldruck?*

Ja – laut Seite 55 des Regelbuches, können Waffen der Klasse ‚Assault‘, nicht gegen Ziele eingesetzt werden, mit denen der Angreifer im Nahkampf ist. Er kann aber aus dem Nahkampf heraus auf ein weiter entferntes Ziel feuern.

## **USCR MONKEYWRENCH**

*1) Was passiert mit seinen Reparatursets (Repair Kit), wenn er als Black Ops eingesetzt wird und er dadurch seine ‚Mechaniker‘-Fähigkeit (PA Monkeywrench) verliert?*

Er behält alle seine Reparatursets, ist aber nicht mehr in der Lage sie für andere Modelle als sich selbst einzusetzen.

*2) Sein Assault Rifle verfügt nicht über das Vorrücken & Feuern (CCM Fire & Move) Manöver. Ist dies ein Fehldruck?*

Nein – Der Medic darf nicht Vorrücken & Feuern.

*3) Anders als bei den Assault Rifles anderer MegaCons, steht hier nicht die Einschränkung ‚kein Nahkampf‘. Ist dies ein Fehldruck?*

Ja – laut Seite 55 des Regelbuches, können Waffen der Klasse ‚Assault‘, nicht gegen Ziele eingesetzt werden, mit denen der Angreifer im Nahkampf ist. Er kann aber aus dem Nahkampf heraus auf ein weiter entferntes Ziel feuern.

*4) Bleibt der Monkeywrench in Feuerbereitschaft (ACM Overwatch), wenn seine Fähigkeit ‚Bewege Deinen Hintern‘ (PA Move Your Ass), einsetzt und sich für einen Bewegungspunkt (1MP) bewegt?*

Nein – wenn er sich entschließt diese Fähigkeit einzusetzen, verliert er seine Feuerbereitschaft.

## **USCR GUNNER**

*1) Motiviert (PA Motivated), erlaubt ihm zweimal je Bewegungsaktion in Deckung zu springen (S2C). Heißt das, er muss sich bewegen, um diese Fähigkeit einsetzen zu können?*

Nein – Die Fähigkeit sollte lauten: darf zweimal je Aktivierung in Deckung springen. Mit dieser Fähigkeit darf er in Deckung springen, eine Aktion ausführen und wieder in Deckung springen... oder zweimal in Folge in Deckung springen und eine Aktion ausführen sowie umgekehrt.

*2) Die Schablone der Auto Shotgun besteht aus zwei Karten. Wirkt sie auch auf Ziele, die weiter als zwei Karten entfernt sind?*

Nein – Modelle, die sich nicht unter den beiden Karten befinden, können nicht getroffen werden. Modelle unter der ersten Karte, befinden sich in kurzer Weite und erleiden bei einem erfolgreichen Treffer 2 Blut Schaden. Modelle unter der zweiten Karte befinden sich nicht in kurzer Weite und erleiden bei einem erfolgreichen Treffer einen Blut Schaden.