



KEMVAR FAQ V.I

KemVar Konzernfähigkeiten 1

KemVar Assault Leader 1

KemVar Assassin 1

KemVar Sniper 2

KemVar Heavy 2

KemVar Demo 3

KemVar Monkeywrench 3

KEMVAR KONZERNFÄHIGKEITEN

1) Vor welchen Angriffen schützen die Gasmasken (Gas Masks)?

Gegenwärtig schützen die Gasmasken nur gegen die Gas Grenades des FCC Chemical Engineers sowie dem anhaltenden Wolkeneffekt der Keizai Waza Tactical-Nuke. Zukünftige Veröffentlichungen könnten diese Liste erweitern.

2) Wie wirkt sich der Malus, für das Feuern auf ein höher gelegenes Ziel, auf die Aktive Tarnung (Active Camouflage) aus?

Eine erhöhte Stellung bedeutet für KemVar einen erheblichen Vorteil: ist ein Teil der Base, eines KemVar-Models verdeckt (indem es beispielsweise 1cm von der Kante einer flachen Erhöhung entfernt steht), wird der Trefferwert des Angreifers wie folgt modifiziert: die Teildeckung wird zu Volldeckung(+3FN) und es gilt der Malus für die erhöhte Position(+1FN). Der kumulierte Malus beträgt damit vier (+4FN). Steht das Model genau an der Kante einer Erhöhung und ist somit vollständig sichtbar, wird der Trefferwert nur um zwei modifiziert (+2FN): Im Freien wird zu Teildeckung(+1FN), weiterhin gilt der Malus für die erhöhte Position(+1FN).

KEMVAR 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.

KEMVAR ASSASSIN

1) Wie hoch ist der Nahkampfbonus (Melee), wenn der Assassin seine Attacke(PA Charge) ausführt?

Der Assassin erhält einen Bonus von +3 auf seinen Angriffswurf.

2) Darf ich mich von einem Model, mit dem ich mich im Nahkampf befinde lösen und es dann direkt wieder attackieren (PA Charge), um erneut den Nahkampfbonus zu erhalten?

Nein – du erhältst den Bonus, wenn du dich löst und ein anderes Model attackierst, nicht aber wenn du ein Model angreifst, mit dem du dich bereits zu Beginn der Aktivierung im Nahkampf befunden hast.

KEMVAR SNIPER

1) Laut der Fähigkeit Scharfschütze (PA Marksman), muss ich zwischen meinen Schüssen eine Runde weniger warten. Wie funktioniert dies im Zusammenhang mit den Repulsor Tags?

Anders als bei den normalen Schüssen des Scharfschützengewehrs (LRK Weapon), gilt für die Repulsor Tags die Eigenschaft Laden & Zielen (CCM Load & Aim) nicht. Aufgrund der Fähigkeit Scharfschütze, muss der Sniper nur eine Runde zwischen seinen normalen Schüssen warten. Repulsor Tags dürfen jede Runde abgefeuert werden. Das bedeutet, dass er zwischen seinen normalen Schüssen einen Repulsor Tag abfeuern kann. Alternativ könnte er auch das ganze Spiel über einen ununterbrochenen Strom von Repulsor Tags verschießen.

Beispiel 1: Runde 1 – normaler Schuss. Runde 2(nachladen) – Repulsor Tag. Runde 3 – Normaler Schuss.

Beispiel 2: Runde 1 – Repulsor Tag. Runde 2 – Repulsor Tag. Runde 3 – Normaler Schuss. Runde 4(nachladen) – Repulsor tag. Etc...

2) Wann tritt der Effekt des Repulsor Tags ein?

Sobald du ein weiteres Model mit einem Repulsor Tag markierst, welches sich innerhalb einer Karte zu einem bereits markierten Model befindet, wird das markierte Model von dem bereits markierten fortgestoßen. Anschließend kann sich das markierte Model unter keinen Umständen, einem bereits markierten Model weiter als eine Kartenlänge nähern.

3) Wie genau wird die unfreiwillige Bewegung zweier, durch den Repulsor Tag markierter Modelle, abgehandelt?

Platziere die Karte genau mittig zwischen den beiden markierten Modellen. Bewege beide Modelle nun so, dass sie genau eine Kartenlänge voneinander entfernt sind, ihre Basen die Karte also gerade so eben berühren. Treffen sie aufgrund dieser Bewegung auf dazwischenstehende Modelle, oder Hindernisse, erleiden sie Schaden, wie auf Seite 42 des Regelbuches beschrieben. Sollten sich die Modelle, aufgrund von Hindernissen, nicht eine Karte voneinander entfernen können, so nehmen sie einen Umweg. Sollte das einem der beiden Modelle aufgrund einer Sackgasse nicht möglich sein, entfernt sich das Model, welches sich bewegen kann, vom blockierten Model fort. Führt diese Bewegung dazu, dass ein Model über eine Kante stürzt, erleidet es Sturzschaden gemäß Seite 51 des Regelbuches.

4) Was geschieht wenn ich ein Modell mit einem Repulsor Tag markiere, sich aber kein anderes markiertes Model in unmittelbarer Nähe zum Ziel befindet?

Abgesehen davon, dass das Model nun markiert ist, geschieht nichts weiter. Es wird von nun an aber nicht mehr in der Lage sein, sich einem anderen markierten Model bis auf eine Kartenlänge zu nähern.

KEMVAR HEAVY

1) Kann ich erst in Deckung springen (S2C) und anschließend Bereitmachen & Feuern (Set & Rip)?

Ja.

2) Darf ich Bereitmachen & Feuern (Set & Rip) und anschließend in Deckung springen (S2C), ohne erneut Bereitmachen & Feuern zu müssen? Laut dem Regelbuch ist in Deckung springen keine Bewegung.

Nein – jede Bewegung einschließlich in Deckung springen zwingt das Model erneut zum Bereitmachen & Feuern, ehe es schießen kann, beziehungsweise Feuerbereitschaft (Overwatch) sowie Deckungsfeuer (Suppression) einsetzen darf. In Deckung springen ist zwar keine Bewegungsaktion, gilt aber dennoch als Bewegung des Modells. Das gleiche gilt für ein Model, dass durch einen Repulsor Tag bewegt wird.

3) *Wie viele Angriffe führe ich aus, wenn ich die Schablonen kombiniere?*

Wenn du die Waffen kombinierst, führe vier Angriffe gegen alle Modelle innerhalb der erweiterten T-Schablone, durch.

4) *Profitiert ein tollkühnes Model (PA Heroic) von der Fähigkeit des Anführers (PA Leader)? Das Regelbuch sagt nein, aber die Karte erwähnt nichts davon.*

Nein - tollkühne Modelle profitieren nie von der Anführer-Fähigkeit. Sie erhalten lediglich den Bonus durch Tollkühn (PA Heroic).

5) *Laut Regelbuch verfügt der KemVar Heavy über die Fähigkeit Zäh (PA Tough As They Come). Auf seiner Karte steht davon nichts. Was ist richtig?*

Es handelt sich um einen Fehldruck im Regelbuch. Der KemVar Heavy verfügt nur über die Fähigkeiten, die auch auf seiner Karte aufgeführt sind.

KEMVAR DEMO

1) *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 Worm Grenade).

2) *Wird für die Worm Grenade eine Schablone verwendet, wie für die anderen Granatentypen?*

Nein – die Worm Grenade betrifft nur das Ziel, auf das sie geworfen wurde.

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

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

KEMVAR MONKEYWRENCH

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

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

2) *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 Fire & Move) 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: auch einen Fernkampfangriff.