

FAQS



V 1.0

inFinitY

## EINFÜHRUNG

### SPIELELEMENTE: TERMINOLOGIE UND ZUORDNUNG

#### Welchen Einfluss hat die 3. Edition auf die Zivilisten-Regeln?

In der 3. Edition besitzen feindliche Zivilisten nicht mehr die Möglichkeit Anzugreifen. Stattdessen verhalten sie sich eher wie neutrale Zivilisten, weigern sich aber zu kooperieren.

In der 3. Edition werden Zivilisten, sowohl Neutrale als auch Feindliche, nicht als Feinde angesehen. Sie können daher weder Waffen noch Mobile Ausrüstung auslösen.

## GRUNDREGELN

#### Sind diese beiden Modelle im Basekontakt?



Ja sind sie, da sich ihre Silhouetten berühren.

#### Wann kann im reaktiven Zug der Kontrollbereich ausgemessen werden?

Direkt bevor ein ARB angekündigt wird, der als Voraussetzung eine feindliche Einheit oder Marker im Kontrollbereich der eigenen Einheit hat.

## INITIATIVE UND AUFSTELLUNG

#### Wann werden KI-Signalbojen aufgestellt?

KI-Signalbojen werden während der Aufstellungsphase aufgestellt, genau wie jeder andere Einheit die keine Aufstellungsspezialfertigkeit hat.

#### Wann wird für Beute und MetaChemie gewürfelt?

Wie in den Regeln beschrieben werden die entsprechenden Würfe direkt nach dem Aufstellen der Einheit auf dem Spieltisch ausgeführt. Also nach der Aufstellung.

Bei LL-Einheiten, sowie ähnlichen Spezialfertigkeiten, wird der Wurf *nach* der Landung ausgeführt, wie es auch in den Regeln dieser Spezialfertigkeiten heißt: *Nach* der Aufstellung.

## Spielablauf

#### Wie muss ich die Spielbegriffe Spielzug und Spielerzug, wie sie in Human Sphere und Campaign: Paradiso auftauchen, unter N3 nutzen?

Sollten die Spielbegriffe „Spielrunde“ und „Spielerzug“ in den Regeln von Human Sphere und Campaign:Paradiso auftauchen, sind stattdessen die entsprechenden Begriffe „Spielrunde“ und „Spielerzug“ gemeint.

## Befehle und Befehlsreserve

#### Ist es zwingend notwendig, die Verzögerung eines ARB anzusagen, wenn man die Ansage der zweiten Kurzen Fertigkeit eines Befehls der aktiven Einheit im *Getarnt* oder *Imitation* Markerzustand abwarten will?

Ja, es ist zwingend erforderlich.

Ein Auxilia und sein Auxbot sagen eine Bewegung als ersten Teil ihres Befehls an. Ein Soldat der Himmlischen Garde hat nur eine SL zum Auxbot und entscheidet sich dagegen einen ARB anzusagen. Mit dem zweiten Teil des Befehls bewegen sich der Auxilia und sein Auxbot erneut so dass der Himmlische Gardist nun eine SL zum Auxilia hat. Könnte der Himmlische Gardist einen ARB gegen den Auxilia ansagen?

Nein, der Auxilia und der Auxbot besitzen die Spezialfertigkeit G:Synchronisiert, wodurch sie nur einen einzigen ARB erzeugen. Da der Himmlische Gardist sich entschieden hat nach dem ersten Teil des Befehls auf seinen ARB zu verzichten, hat er die Möglichkeit eines ARB auf diesen Befehl in Gänze, ebenfalls vertan.

## KAMPF

### Ballistische Fertigkeit

#### Kann eine Einheit eine Rauchgranate werfen um eine andere Einheit vor einem Angriff zu schützen?

Nein. Ähnlich wie Ausweichen kann das spezielle Ausweichen, das durch eine Rauchgranate ermöglicht wird, nur die ausführende Einheit schützen.

#### Kann man ein Spekulativen Angriff oder eine Ferngelenkte Attacke aus oder in geschlossenen Räume abfeuern?

Nein kann man nicht, denn es gibt keine mögliche Flugbahn.

#### Wie verhält sich Spekulatives Feuer im Zusammenspiel mit feindlichen Einheiten im Zustand Markiert? Wird der Angriff z.B. durch Tarnung oder Deckung beeinflusst?

Der Angriff wird ohne den -6 Modifikator durch den Spekulativen Angriff und mit dem +3 Modifikator für den Zustand Markiert durchgeführt. Der negative Modifikator durch die Tarnung des Ziels wird bei einem spekulativen Angriff nicht angewendet. Der Deckungsmodifikator sowie der R/BTS-Modifikator werden ebenfalls nicht angewendet, da der Angriff mit einer Schablonenwaffe durchgeführt wird.

### Wann legt man den Punkt der Bewegung an dem der Angriff durchgeführt wird fest?

Im Durchführungs-Schritt eines Befehls, bevor die Spieler die Entfernung zwischen den Einheiten messen.. Sollte es wichtig sein in welcher Reihenfolge angesagt wird an welchem Punkt der Bewegung der Angriff stattfand, darf der aktive Spieler entscheiden wer dies zuerst ansagt.

### Bedeutet das, dass ich meine erste kurze Fertigkeit in Deckung ansagen kann, mein Gegner deklariert seinen Angriff während meine Einheit sich in Deckung befindet, selbst wenn die zweite Fertigkeit eine Bewegungsfertigkeit ist die meine Einheit aus der Deckung herausbewegt?

Nein. Der Gegner deklariert nur die Fertigkeit die er nutzen möchte, mit allen nötigen Details. Der Angriff wird dann an dem Punkt der Bewegung durchgeführt der für den Angreifer am Besten ist.

### Kann ich den +1 F-Modifikator für Zwillingswaffen anwenden, wenn meine Einheit mit Leichter Schrotflinte durch die NK-Spezialfertigkeit Plünderer ein Gewehr + Leichte Schrotflinte erbeutet hat?

Nein. Um den Bonus durch Zwillingswaffen nutzen zu können, müssen beide Waffen exakt gleich sein. Waffen mit dem Symbol „+“ sind kombinierte Waffen, daher hätte die Einheit in diesem Fall zwei verschiedene Waffen.

### Findet die Regel Zwillingswaffen im Nahkampf Anwendung?

Nein.

### Kann man Angriffe auf mobile Ausrüstung verbündeter Einheiten ansagen?

Nein.

### Kann man Entdecken + BF-Angriff ansagen um eine Einheit zu entdecken, dann aber auf eine andere Einheit schießen?

Ja.

### Kann ich den Feuerstoß aufteilen, wenn ich Entdecken + BF-Angriff ansage um eine Einheit zu Entdecken und auf eine andere Einheit zu schießen?

Ja, aber die Schüsse auf das Ziel das entdeckt werden soll sind verloren, wenn der Entdecken-Wurf misslingt.

### Was passiert wenn eine Direktschablonenwaffe das Ziel im ARB nicht berührt weil es außer Reichweite ist? Werden andere, gegnerische Einheiten trotzdem getroffen wenn sie sich innerhalb der Schablone befinden, oder schlägt der Angriff fehl?

Der Angriff schlägt fehl.

### Können Tarnmarker indirekt von einer Schablonenwaffe getroffen werden? Wie verhält es sich mit Imitation?

Wenn eine ungetarnte gegnerische Einheit, durch die Schablone getroffen wird und sich gleichzeitig ein gegnerischer Tarnmarker im Wirkungsbereich der Schablone befindet, dann wird der Tarnmarker ebenfalls getroffen. Imitationsmarker allerdings gelten als befreundete Einheiten. Gegen sie kann kein Angriff angesagt werden. Der Angriff

würde fehlschlagen wenn sich ein Imitationsmarker im Wirkungsbereich der Schablone befindet.

## Schaden

### Wenn eine Einheit mit Verwandlung oder Symbiopanzerung die letzte Wunde ihres ersten Profils verliert was passiert zuerst, der Mutwurf oder der Profilwechsel?

Nach dem entsprechenden R/BTS-Wurf wird der Mutwurf durchgeführt und erst danach geschieht der Profilwechsel.

### Wie verhält es sich mit dem Mutwurf, wenn die Einheit die ihn veranlasst hat im gleichen Befehl Bewusstlos wird?

Verfahre ganz normal nach den Regeln für den Mutwurf.

## EIGENSCHAFTEN UND FERTIGKEITEN

### Grundfertigkeiten

### Was passiert wenn eine Einheit mit einer 25mm-Base von einer Einheit mit 40mm-Base erfolgreich durch Kontakt angegriffen wird, während es sich durch einen Schmalen Zugang in einen Raum bewegt?

Beide Einheiten beenden ihre Bewegung innerhalb des Raums und ignorieren den Schmalen Zugang.

### Dürfen in einem Nahkampf mit erhöhtem F durch beteiligte befreundete Modelle mehrere Sprenglandungen platziert werden?

Ja.

### Wenn die Ausweichenbewegung bei einem ARB im Wirkungsbereich einer Mine endet, zündet diese? Verhindert das erfolgreiche Ausweichen den Schaden der Mine?

Ja, eine Mine zündet wenn eine Einheit durch einen Befehl oder ARB im Wirkungsbereich aktiviert wird. Wenn man den Befehlsablauf auf S. 31 liest heißt es, **wenn Bewegungen angesagt werden, werden die Entfernungen gemessen und festgelegt, wo die Einheit am Ende ihrer Bewegung wäre**, demnach wäre ein Ausweichen ein Vergleichender Wurf gegen die Einheit des aktiven Spielers und ein normaler Wurf gegen die Mine. Für den Fall, dass der normale Wurf misslingt bzw. der vergleichende Wurf verloren wird, würde die Ausweichenbewegung nicht stattfinden und deshalb die Mine nicht zünden.

### Kann man Ausweichen als ARB ansagen, wenn der Befehl auf den reagiert wird, keinen Angriff enthält?

Ja.

### Wie werden die Modifikatoren der Zonen niedriger bzw. schlechter Sicht auf Ausweichenwürfe angewendet? Das gleiche für Kontaktwürfe?

Die Modifikatoren greifen jedes Mal, wenn eine Fertigkeit, eine Spezialfertigkeit oder ein Ausrüstungsgegenstand eine SL durch diese Zonen benötigen. Merke, dies gilt ebenfalls

für Ausweichenwürfe gegen Schablonenwaffen von außerhalb der Zone, wenn die eigene Einheit sich innerhalb der Zone befindet.

- Jeder Ausweichenwurf der in einer Zone niedriger bzw. schlechter Sicht durchgeführt wird, leidet unter den negativen Modifikatoren, selbst im Nahkampf oder wenn das Ausweichen keine SL benötigt.
- Jeder Ausweichenwurf der eine SL zu einer feindlichen Einheit durch/in/aus einer Zone niedriger bzw. schlechter Sicht zieht, leidet unter den negativen Modifikatoren.

Der negative Modifikator wird ebenfalls auf Kontaktwürfe angewendet.

### **Kann ich Umdrehen ansagen, wenn ich dadurch keine SL zur feindlichen Einheit erlangen kann?**

Ja. Das Erlangen einer SL ist keine Voraussetzung für diese Fertigkeit.

### **Können Fahrzeuge und Motorräder Treppen benutzen?**

Ja. Fahrzeuge und Motorräder können zwar nicht die Grundfertigkeit Klettern ansagen, aber Treppen können ohne Klettern benutzt werden.

### **Können Einheiten über Hindernisse bewegt werden, wenn deren Größe niedriger ist als die Silhouette der Einheit? Wenn ja, wird diese Bewegung dann als ein „rauf und runter“ angesehen, oder ist es eher als wenn sie auf Bodenniveau hindurch gehen?**

Einheiten können sich über Hindernisse hinwegbewegen, die niedriger sind als ihre Silhouette. Die Bewegung wird als ein auf das Hindernis hinauf und wieder Hinab bewegen angesehen.

## **Spezialfertigkeiten**

### **Welche Version der Spezialfertigkeit Bioimmunität ist korrekt, die englische oder die spanische?**

Die englische und damit auch die deutsche Version. Eine Einheit mit Bioimmunität kann wählen ob sie einen Rüstungswurf oder BTS-Wurf gegen Angriffe mit der Spezialmunition Bio-Munition ablegt.

### **Wie funktioniert Bioimmunität gegen Angriffe mit dem Munitionstyp AP+Schock, wenn der Spieler sich dazu entscheidet einen BTS-Wurf zu machen?**

Die Schock-Munition würde zwar als normale Munition gewertet werden, aber in der Kombination mit AP ist es zwingend erforderlich einen Rüstungswurf zu machen, da AP dies erzwingt.

### **Erhöht Kinematika die Reichweite von Kontakt?**

Ja.

### **Addieren sich die Modifikatoren der einzelnen Kinematikastufen?**

Nein.

### **Beinhalten höhere Stufen von Beute, Kinematika und Infiltration ihre niedrigeren Stufen?**

Ja, aber die Fertigkeiten der einzelnen Stufen addieren sich nicht. Man muss sich für eine Stufe entscheiden.

### **Profitiere ich von Hyper-Dynamik Implantaten wenn ich Umdrehen oder Kontakt ansage?**

Ja, man darf die Vorteile von Hyper-Dynamik Implantaten auf diese Grundfertigkeiten anwenden, da sie spezielle Versionen von Ausweichen sind.

### **Wann wird der Infiltrationswurf gemacht, wenn man Versteckte Aufstellung nutzt?**

Wie auf S. 94 des Infinity Regelbuchs bei „Versteckte Aufstellung (Zustand)“ steht, muss der Spieler die gewählte Aufstellungsposition der Versteckten Aufstellung so genau wie möglich notieren, bevor der Infiltrationswurf gemacht wird. Nach einem misslungenen Infiltrationswurf werden sofort die entsprechenden Effekte abgehandelt.

Obwohl Einheiten in Verdeckter Aufstellung sich nicht auf dem Spieltisch befinden, in allen Belangen, wird für den Infiltrationswurf **angenommen, dass sie sich auf dem Spieltisch befinden** (siehe Infiltration S. 77 im Infinity Regelbuch), sodass der Infiltrationswurf sofort gemacht werden muss wenn man die entsprechende Position notiert hat.

Ist der Infiltrationswurf erfolgreich verliert die Einheit ihre Verdeckte Aufstellung nicht, misslingt der Wurf aber muss das Modell in der eigenen Aufstellungszone in Basekontakt mit einer der Spieltischkanten aufgestellt werden.

### **Kann eine Einheit mit der Spezialfertigkeit Striga eine Protheion Attacke gegen eine bewusstlose, vorher sepsitorisierte Einheit anwenden?**

Nein. Sepsitorisierte Einheiten gelten als Verbündete, eigene Einheiten, selbst wenn sie im Zustand Bewusstlos sind. Also kann die bewusstlose Einheit kein Ziel für Angriffe von eigenen Truppen sein.

### **Beinhaltet Striga die Spezialfertigkeit T: Kaltschnäuzigkeit?**

Mit den Änderungen an der Spezialfertigkeit T: Kaltschnäuzigkeit beinhaltet Striga nicht mehr T: Kaltschnäuzigkeit.

### **Wie interagieren T: Kaltschnäuzigkeit und G: Fernsteuerung miteinander?**

Sobald eine Einheit mit beiden Spezialfertigkeiten in den Zustand Bewusstlos übergeht, muss sich der Spieler entscheiden welche von beiden Spezialfertigkeiten er nutzt.

Sollte der Spieler sich dazu entscheiden T: Kaltschnäuzigkeit zu aktivieren ignoriert die Einheit den Zustand Bewusstlos und geht in den Zustand Kaltschnäuzig über. Das bedeutet, dass sie am Ende des Zuges in den Zustand Tot übergeht, oder bereits früher wenn sie eine weitere Wunde verliert.

Entscheidet sich der Spieler für G: Fernsteuerung, leidet die Einheit unter den Effekten des Zustands Bewusstlos, erlangt dadurch aber eine zweite Stufe der Bewusstlosigkeit bevor sie in den Zustand Tot übergeht.

**Kann eine Einheit die in die zweite Stufe der Bewusstlosigkeit, durch G: Fernsteuerung, fällt und ebenfalls T: Kaltschnäuzigkeit besitzt diese dann benutzen?**

Ja, da die zweite Stufe der Bewusstlosigkeit ebenfalls ein Zustand Bewusstlos ist, der durch T: Kaltschnäuzigkeit ignoriert werden kann.

**Geht dies ebenfalls mit der Spezialfertigkeit T: Verwundungstoleranz?**

Ja, es ist der selbe Fall wie bei T: Kaltschnäuzigkeit und G: Fernsteuerung.

**Könnte eine Einheit mit der Spezialfertigkeit Sechster Sinn, die im Nahkampf gebunden ist, auf Angriffe außerhalb des Nahkampf reagieren?**

Ja, man kann immer Ausweichen wenn alle Voraussetzungen für die Spezialfertigkeit Sechster Sinn gegeben sind.

**Wie interagieren die Spezialfertigkeiten T: Mut und Religiös miteinander?**

Einheiten mit beiden Spezialfertigkeiten können sich aussuchen, welche sie davon bei einem Mutwurf benutzen.

**Wann kann ein Ingenieur Sprengladungen zünden?**

Eine Einheit mit der Spezialfertigkeit Ingenieur kann im aktiven Zug ohne Reichweitenbeschränkungen, ohne auf SL achten zu müssen und ohne Würfelwurf eine Sprengladung, die von ihm, oder einer eigenen Einheit die mit Sprengladungen ausgerüstet war, zünden.

Im reaktiven Zug kann sie eine Sprengladung zünden, wenn eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Der Ingenieur hat SL auf eine gegnerische Einheit die aktiviert wird, oder
- Eine gegnerische Einheit wird im Kontrollbereich des Ingenieurs aktiviert,

Die ARBs müssen die aktivierte Einheit als Ziel haben.

**Wieviele Sprengladungen können gleichzeitig gezündet werden?**

Eine pro Befehl bzw. ARB.

**Betreffen die 3. Editions Änderungen an Zuständen und Spezialmunitionen G: Springer, G: Helfer oder G: Synchronisiert?**

Diese drei Spezialfertigkeiten besitzen nun die Eigenschaft Kommunikationsausrüstung, welche sie anfällig für Spezialmunitionen und Hackerprogramme, die den Zustand Isoliert beinhalten, macht.

Ist die Einheit im Zustand Isoliert gehen Proxies und Remotes mit diesen Spezialfertigkeiten in den Stand By Modus bis der Zustand Isoliert aufgehoben ist.

Aktive Proxies die in den Zustand Isoliert übergehen, können nicht mehr in andere Proxies springen. Demnach können die inaktiven Proxies nicht genutzt werden bis der Zustand Isoliert aufgehoben ist.

**Gibt eine Einheit mit der Spezialfertigkeit G: Helfer den +1 Modifikator auf den Feuerstoß für befreundete Einheiten in einem Nahkampf?**

Ja, aber nur falls sie nicht mit dem gleichen Befehl oder ARB aktiviert werden.

**Wann wird überprüft ob eine Einheit mit G: Synchronisiert sich im Kontrollbereich des Kontrolleurs befindet?**

Die Figur mit G: Synchronisiert muss sich immer im Kontrollbereich des Kontrolleurs befinden. Immer bedeutet hier: vor, während und nach einem Befehl.

**Welche Silhouette hat eine Einheit im Zustand Schützenloch (FOXHOLE Marker)?**

Silhouette 3. In N3 zählen Einheiten mit dem Zustand Schützenloch nicht mehr als liegend.

**Wenn die Spezialfertigkeiten Minenleger und Crazy Koalas genutzt werden, wie funktioniert die Aufstellung dieser mobilen Ausrüstung in der Aufstellungsphase?**

Die Aufstellung der mobilen Waffen oder Ausrüstung muss den Regeln für Aufstellung folgen.

Sie unterliegen den gleichen Regeln für Aufstellung wie die anwendende Einheit: Eine Einheit ohne Infiltration oder ähnliche Spezialfertigkeit dürfte auch ihre Minen nur innerhalb der eigenen Aufstellungszone platzieren.. Besitzt die Einheit z.B. nicht die Spezialfertigkeit Infiltration müssen sich die mobilen Waffen ebenfalls innerhalb der Aufstellungszone des Spielers befinden.

**Wird Befehlskette aktiviert sobald der Leutnant in den Zustand Isoliert übergeht?**

Ja.

**Kann ich die Landestelle des LL: Fallschirmspringer zu jeder Zeit der Aufstellungsphase beider Spieler auswählen?**

Nein. Man muss die Stelle während der eigenen Aufstellungsphase festlegen.

**Kann ein Tarnmarker eine feindliche Einheit davon abhalten in den Zustand Getarnt zurückzukehren? Funktioniert das ebenfalls, falls der Tarnmarker eine Mine ist?**

Ja, egal ob es eine Einheit oder eine Mine ist, da die Einheit die sich wieder tarnen möchte dies nicht weiß.

**Enttarnt sich der Tarnmarker, wenn er eine feindliche Einheit davon abhält sich erneut zu tarnen?**

Nein. Wäre die Einheit in Versteckter Aufstellung, müsste der TO-Tarnmarker an der entsprechend markierten Stelle platziert werden.

**Kann man den ARB bei einer Einheit in Versteckter Aufstellung verzögern?**

Ja, aber der TO-Tarnmarker muss auf dem Spieltisch platziert werden und der Zustand Versteckte Aufstellung wird aufgehoben.

## Wie funktioniert einfache Imitation bei Alienrassen?

Wie auf S. 73 des Regelbuchs steht, kann eine Einheit mit Einfacher Imitation bei Alienrassen niemals den Zustand Imitation-1 einnehmen. Stattdessen wird eine Einheit mit dieser Spezialfertigkeit im Zustand Imitation-2 starten, ebenso jedes Mal, wenn sie wieder in den Zustand Imitation zurückkehrt.

## Die Regeln besagen, dass man um eine Einheit im Zustand Imitation-2 zu entdecken keine Modifikatoren anwenden muss. Beinhaltet dies ebenfalls Reichweitenmodifikationen?

Die Reichweitenmodifikatoren werden wie gewohnt angewendet. Der einzige Modifikator der nicht angewendet wird ist der -6 Modifikator des vorhergehenden Imitation-1 Zustandes.

## Sollte ich den ARB auf einen Imitation-Marker verzögern, kann ich dann nach der zweiten kurzen Fertigkeit, sollte der Marker sich nicht enthüllen, die Fertigkeit Entdecken ansagen?

Nein. Hier verhält es sich genau wie bei einem Tarnmarker. Enttarnt sich die Einheit nicht mit der zweiten kurzen Fertigkeit verfällt die Möglichkeit einen ARB anzusagen.

# WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

## Waffen

### Eine Einheit ausgerüstet mit Breaker-Gewehr und der Spezialfertigkeit Treffsicherheit sagt einen BF-Angriff an. Wird für jeden Treffer ein BTS-Wurf und ein R-Wurf fällig, sodass man potentiell pro Treffer zwei Wunden verliert?

Ja. Wie auf S. 107 steht, werden die Effekte nicht kombiniert, wenn sie unterschiedliche Attribute betreffen. Deshalb fallen zwei unterschiedliche, einzelne Würfe je Treffer an.

### Welche Eigenschaften haben die Spezialmunitionen aus Human Sphere und Campaign: Paradiso?

Die durch die Erweiterungsbücher eingeführten Spezialmunitionen haben folgende Eigenschaften:

Spezialmunition	Eigenschaft
E/M2	Fremdartig
Betäubung	Standard
Schwarm	Standard
T2	Standard
Viral	Bio-Munition
Zero-V Rauch	Fremdartig

### Wie funktioniert E/M2 Munition in der dritten Edition?

In N3 funktioniert E/M2 genauso wie E/M Spezialmunition, zwingt den Gegner allerdings pro Treffer zwei BTS-Würfe abzulegen. Wie bei E/M Munition halbiert E/M2 den BTS-Wert des Getroffenen.

## Waffentypen

### Welches Volumen füllen Schwarmgranaten? Eine Sphäre wie bei einer Schablonenwaffe oder eine Zone mit dem Umfang der Runden Schablone und unendlicher Höhe?

Schwarmgranaten erzeugen eine Zone mit dem Umfang der Runden Schablone und unendlicher Höhe.

### Die Regeln besagen, dass ein Kritischer Erfolg bei einem Intuitiven Angriff eine direkte Wunde verursacht. Was passiert wenn man eine Mine oder einen anderen mobilen Ausrüstungsgegenstand mit einem Intuitiven Angriff legt?

Einfach auf dem Tisch platzieren und nichts weiter. Der Kritische Erfolg betrifft nur Intuitive Angriffe mit BF-Waffen. Eine Mine oder jeder andere mobile Ausrüstungsgegenstand ist keine BF-Waffe.

### Welche Silhouette besitzen Crazy Koalas?

Sie besitzen Silhouette 1.

### Welche Waffen benutzen die Abweichungsregeln unter N3-Reglement?

Keine. In N3 weichen Waffen nicht mehr ab.

## Ausrüstung

### Welchen Einfluss haben die neuen Regeln auf den Gebrauch des Holoprojektors?

Jede Stufe der Spezialfertigkeit Holoprojektor hat jetzt die Eigenschaft NFB. Das bedeutet, dass der Effekt des Holoprojektors nicht mit anderen Fertigkeiten, Waffen oder Ausrüstungsgegenständen kombiniert werden kann die ebenfalls die Eigenschaft NFB besitzen.

Eine Einheit mit Holoprojektor kann nur die Erscheinung von verbündeten Einheiten mit dem gleichen Silhouettenwert annehmen.

Holoechos besitzen die gleiche Silhouette wie der Träger dieser Ausrüstung.

Mit den neuen N3-Regeln müssen sich die Holoechos völlig innerhalb des Kontrollbereichs des Trägers befinden, nicht mehr innerhalb der Runden Schablone.

### Wie groß ist der Sichtbereich eines Holoechos?

Der gleiche wie der seines Trägers, normalerweise 180°.

### Was passiert wenn eine Einheit mit Nanoschirmen Impulsiv wird?

Die Einheit profitiert dann nicht mehr von den Modifikatoren für teilweise Deckung, wie es in den Regeln für Impulsive Truppen steht.

### Welchen Silhouettenwert haben Annullierer?

Sie besitzen die Silhouette S0.

**Wie funktionieren X-2 Visoren in der 3. Edition?**

In der N3 verändert dieser Ausrüstungsgegenstand die Reichweitenmodifikatoren von Waffen, Spezialfertigkeiten und anderer Ausrüstung des Trägers von -3 und -6 auf 0.

Grundfertigkeiten die Reichweitenbänder haben, z.B. Sperrfeuer oder Entdecken, profitieren ebenfalls von den Vorteilen der X-2 Visoren.

**Die Spezialfertigkeit Gepäck kann den Zustand Entladen aufheben. Bedeutet dies, Einheiten bekommen 1 Schuss zurück, oder die volle Kapazität die sie tragen können?**

Alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände mit der Eigenschaft Einweg werden auf den im Profil angegebenen Wert aufgefüllt.

**Kann ich einen Angriff auf einen Tinbot ansagen?**

Nein. Ein Tinbot ist ein Zustandsmarker.

**Eine Einheit im Hackingbereich eines feindlichen Hackers sagt an, dass sie einen Sniffer oder mobilen Repeater aufstellt. Der feindliche Hacker sagt das Hackingprogramm Blackout an, würfelt einen Erfolg und die eigene Einheit verpatzt ihren BTS-Wurf. Geht jeder Kommunikationsausrüstungsgegenstand in den Zustand Ausgeschaltet über, inklusive der eben platzierten mobilen Ausrüstung?**

Nein. Blackout betrifft nur Ausrüstung die noch nicht platziert wurde.

## DAS SPIELENDE

**Was passiert mit Einheiten im Zustand Holoecho, wenn ihre Armee in den Rückzug übertritt?**

In einer Rückzug!-Situation wird der Zustand Holoecho sofort aufgehoben. Platziere das entsprechende Modell an der aktuellen Position und nimm die Holoecho-Marker aus dem Spiel.

## FORTGESCHRITTENE REGELN

### Kommandomarker

**Wechseln der Kampfgruppen****Wann kann dies gemacht werden?**

Wie in den Regeln steht, kann dies nur in der Taktischen Phase des aktiven Zuges geschehen, während die Befehle gezählt werden (Punkt 1.3 eines beliebigen Spielerzuges. s. S. 27 des Grundregelbuchs).

**Zählen Einheiten im Zustand Bewusstlos zur Obergrenze einer Kampfgruppe?**

Ja. Einheiten im Zustand Bewusstlos sind immer noch Teil ihrer Kampfgruppe.

**Können Einheiten die noch nicht auf dem Spielfeld platziert sind (TO oder LL) in eine andere Kampfgruppe versetzt werden mithilfe eines Kommandomarkers?**

Ja. Dadurch erlangt der gegnerische Spieler allerdings das Wissen dass solche Einheiten existieren.

**Werden dadurch Einheiten in Versteckter Aufstellung aufgedeckt?**

Nein. Einheiten in Versteckter Aufstellung werden dadurch nicht aktiviert, also kein Grund sie aufzudecken.

**Werden dadurch die Informationen der Einheit öffentlich?**

Nein

**Die Regeln für das Kuang Shi Kontrollgerät besagen dass sowohl der Benutzer als auch die Kuang Shi in der gleichen Kampfgruppe sein müssen. Kann ein Kommandomarker benutzt werden um einen von beiden in eine andere Kampfgruppe zu versetzen?**

Ja. Aber der Benutzer kann nur Kuang Shi detonieren die sich in seiner eigenen Kampfgruppe befinden.

**Den Zustand Rückzug! Für eine Einheit aufheben****Wenn ein Kommandomarker benutzt wird um den Zustand Rückzug! für eine Einheit aufzuheben, ignoriert dieses Modell dann alle anderen Effekte der Rückzug!-Regeln wie z.B. Tarnung zu Mimetismus abzuwerten, Links zu brechen, usw.?**

Der Kommandomarker hebt alle Effekte des Zustands Rückzug! Für diese Einheit auf.

**Koordinierte Befehle****Eine Gruppe von Einheiten wird gleichzeitig aktiviert (durch einen Koordinierten Befehl oder als Feuerteam, z.B.) und als ARB reagiert eine feindliche Einheit mit einer Schablonenwaffe. Wenn alle Einheiten sich während des Befehls irgendwann durch den Wirkungsbereich der Waffe bewegen, werden dann alle eigenen Einheiten getroffen? Oder muss der gegnerische Spieler bei seinem ARB ansagen wann der Angriff stattfindet und dann sind nur diejenigen Einheiten betroffen die sich im Wirkungsbereich zu diesem Zeitpunkt befinden?**

Die Schablone trifft alle Einheiten die sich irgendwann während dieses Befehls in den Wirkungsbereich der Schablone begeben. Alles in einem Befehl passiert gleichzeitig.

**Wenn zwei oder mehr Einheiten gleichzeitig aktiviert werden (durch einen Koordinierten Befehl oder als Feuerteam, z.B.), kann eine von beiden Einheiten sich hinter der anderen „verstecken“ um ARBs zu entgehen?**

Nein. Einheiten blockieren keine SL während sie sich bewegen.

**Was passiert wenn mehrere Einheiten versuchen das gleiche Missionsziel zu aktivieren, z.B. durch einen Koordinierten Befehl oder G: Synchronisiert?**

Wenn alle ihren entsprechenden Würfelwurf schaffen sind die Bedingungen erfüllt und das Element wird aktiviert.

Wenn allen der Würfelwurf misslingt werden die Bedingungen nicht erfüllt und das Element entsprechend nicht aktiviert.

Wenn einige den Würfelwurf schaffen und andere nicht werden die Bedingungen trotzdem erfüllt und das Element wird aktiviert. Das Versagen einiger negiert nicht das Gelingen der anderen. (Wie es auch bei einem Arzt-/Ingenieurwurf wäre)

**Ist es möglich mit einem Koordinierten Befehl mehr als ein Missionsziel (Antennen, Konsolen, etc.) zu aktivieren?**

Nein. Bei einem koordinierten Befehl kann man nur ein Ziel auswählen und dies muss für alle am koordinierenden Befehl teilnehmenden Einheiten gleich sein.

**Ist es in ähnlicher Weise möglich mehrere Konstrukte gleichzeitig zu zerstören?**

Nein. Auch hier kann nur ein Ziel ausgewählt werden.

**Wie interagiert die Eigenschaft *Ohne Ziel* mit Koordinierten Befehlen oder dem erhöhten Feuerstoß in einem ARB, z.B. wenn man eine Rauchgranate wirft. Muss dann der gleiche Punkt anvisiert werden?**

Ja, in beiden Fällen.

**Zählen Modelle mit G: Synchronisiert oder G: Helfer zum Einheitenlimit eines Koordinierten Befehls?**

Sofern nicht anders angegeben, kann eine Einheit mit diesen beiden Spezialfertigkeiten nicht Teil eines Koordinierten Befehls sein.

**Muss der reguläre Befehl der für einen Koordinierten Befehl aufgebraucht wird aus der gleichen Kampfgruppe stammen wie die Einheiten die an diesem koordinierten Befehl teilnehmen?**

Nein

**Koordinierter Befehl mit TO-Tarnung**

**Ich habe einige Einheiten mit TO-Tarnung in versteckter Aufstellung. Sie alle sind Regulär und gehören der gleichen Kampfgruppe an.**

**a) Können sie in versteckter Aufstellung durch einen Koordinierten Befehl aktiviert werden?**

Ja

**b) Kann ich einen der persönlichen regulären Befehle einer der Einheiten in versteckter Aufstellung nutzen für den Koordinierten Befehl? In den Regeln steht nur „regulärer Befehl“ und der Befehl einer Einheit in versteckter Aufstellung ist ein regulärer Befehl.**

Nein. Diese regulären Befehle sind nicht Teil des Befehls pools und können nur von der Einheit genutzt werden der sie generiert. Um mehrere Einheiten zu koordinieren muss ein regulärer Befehl aus dem Befehls pool genutzt werden.

**c) Wenn ich 3 TO-getarnte Einheiten in versteckter Aufstellung in dieser Weise aktiviere, werden ihre regulären Befehle danach dem Befehls pool hinzugefügt oder gehen sie verloren, oder passiert etwas ganz anderes?**

Nein. Diese Befehle können nur genutzt werden um die Einheiten in versteckter Aufstellung zu aktivieren und dadurch auf den Spieltisch zu bringen. Die Befehle sind dementsprechend danach verloren.

**Koordinierter Befehl mit Luftlandetruppen**

**Ich habe einige Einheiten mit LL. Sie alle sind Regulär und gehören der gleichen Kampfgruppe an.**

**a) Kann ich einen ihrer persönlichen Befehle nutzen um einen Koordinierten Befehl auszuführen?**

Nein. Man benötigt einen regulären Befehl aus dem Befehls pool.

**b) Wenn ich die Landung koordiniere, sind die persönlichen Befehle der LL-Einheiten verloren oder werden sie dem Befehls pool hinzugefügt?**

Nein. Diese Befehle können nur genutzt werden um die LL-Einheiten auf den Tisch zu bringen, die Befehle sind verloren.

**c) Der gleiche Fall wie b) aber dieses Mal mit impulsiven Einheiten. Wenn ich die Landung koordiniere und einen regulären Befehl aus dem Befehls pool nutze, sind ihre impulsiven Befehle dann verloren?**

Die Impulsiven Befehle wären verloren, da sie vorher aufgehoben worden wären. Ansonsten wäre die Impulsive Einheit schon in der Phase für Impulsive Befehle gelandet.. Merke, dass Impulsive Befehle nur in der Phase für Impulsive Befehle eines Spielerzuges genutzt werden können.

## ERWEITERTER KAMPF: HACKING

**Was passiert wenn der vergleichende Wurf für Luftlandung gegen das Hackingprogramm Transporter Hacken ein Unentschieden ist?**

Wie in den Regeln zum Hackingprogramm steht benötigt der Hacker einen Sieg um die Effekte des Hackingprogramms anzuwenden. Bei einem Unentschieden hat das Hackingprogramm keinerlei Effekt.

**Kann ein Hacker der sich wegen des Hackingprogramms Cybermaskierung im Zustand Imitation-2 befindet einen Überraschungsschuss oder Überraschungsangriff durchführen?**

Ja. Wie es in den Regeln für Imitation-2 steht, kann ein Modell in diesem Zustand die Spezialfertigkeiten Überraschungsangriff und Überraschungsschuss S1 nutzen.



**Wenn ein Hacker der mit ODD ausgestattet ist das Hackingprogramm Cybermaskierung nutzt, schaltet sich ODD dann aus? Wann schaltet sich ODD wieder an?**

Ein Modell kann in einem Befehl immer nur von einer Spezialfertigkeit, einem Ausrüstungsgegenstand oder Hackingprogramm mit der Eigenschaft bzw. dem Kennzeichen NFB Gebrauch machen.

Wenn man Cybermaskierung nutzt schaltet sich das ODD automatisch ab wegen der Kennzeichnung NFB.

Das ODD schaltet sich wieder ein, wenn die Effekte der Spezialfertigkeit, des Ausrüstungsgegenstandes, oder in diesem Fall des Hackingprogramms mit der Kennzeichnung NFB abgeschaltet werden bzw. sich aufheben.

Das bedeutet, dass ein Modell nicht gleichzeitig von den Vorteilen ODD und dem Überraschungsschuss der durch Cybermaskierung bereitgestellt wird, profitieren kann.

**Behält eine Drohne die in einen Null-Zustand übergeht die Unterstützungsprotokolle, sollte sie durch einen Ingenieur wieder repariert werden?**

Ja, da die Bedingung des Programms aussagt, dass der Hacker nicht in einen Null-Zustand oder die Zustände Ausgeschaltet bzw. Isoliert übergehen darf, oder ein anderes Unterstützungsprotokoll anwendet.

**Sollte das Hackingprogramm Weißes Rauschen nicht die Eigenschaft spezielles Ausweichen haben? Auch nicht gegen Multispektralvisoren?**

Nein, denn es besitzt nicht die Eigenschaft Spezielles Ausweichen, auch nicht gegen Einheiten mit Multispektralvisor.

Das gleiche gilt für die Pheroware Taktik Spiegelkugel.

**Welches Volumen hat der Effekt des Hackinprogramms Weißes Rauschen? Eine Sphäre wie bei einer Schablonenwaffe oder eine Zone mit dem Umfang der Runden Schablone und unendlicher Höhe?**

Das Hackingprogramm Weißes Rauschen kreierte eine Zone mit dem Umfang der Runden Schablone und unendlicher Höhe.

**Verhindert Heimlichkeit die ARBs von Hackern, wenn diese keine SL zum Ziel haben?**

Ja. Wie es in den Regeln für Einheiten mit Heimlichkeit steht, lösen kurze Bewegungsfertigkeiten oder vorsichtige Bewegung innerhalb des Kontrollbereichs und außerhalb der SL keinen ARB aus. Deshalb kann der Hacker kein Hackingprogramm nutzen, da dies einen ARB voraussetzt.

**Wenn sich eine Einheit im Zustand Immobilisiert-1 befindet und das Opfer einer weiteren Hackingattacke wird, dort aber den vergleichenden Wurf durch einen Reset gewinnt, hebt dies den Immobilisiert-1 Zustand auf?**

Ja. Jeder erfolgreiche, nicht geschlagene Reset-Wurf hebt den IMM-1 Zustand auf.

**Wenn ein Hackingprogramm z.B. DT-Munition verwendet, bei den Effekten aber nicht explizit dabei steht dass ein L/STR-Punkt abgezogen wird, es aber gleichzeitig nicht die Eigenschaft nicht-tödlich besitzt, wird dann trotzdem für jeden fehlgeschlagenen BTS-Wurf ein L/STR-Punkt abgezogen?**

Nur Programme die explizit beschreiben, dass das Ziel einen Lebens- oder Strukturpunkt verliert, sind tödlich. Die Munitionstypen an dieser Stelle beschreiben nur die Effekte die auf einen Würfelwurf angewendet werden und haben nichts damit zu tun ob ein L/STR-Punkt abgezogen wird.

**Kann der erhöhte Feuerstoß durch das Hackerprogramm Verbesserte Reaktion auch im NK genutzt werden?**

Ja.

**Kann man den Feuerstoß im reaktiven Zug, sollte die Waffe von den Vorteilen des Hackingprogramms Verbesserte Reaktion profitieren, aufteilen?**

Nein.

**Wird eine Einheit die unter den Effekten des Hackingprogramms Blackout leidet in den Zustand Isoliert versetzt?**

Nein. Das Hackingprogramm Blackout befördert das Ziel in den Zustand Ausgeschaltet.

**Da ein besessener TAG ja als Feind angesehen wird, kann man dann das Hackingprogramm Totale Kontrolle auf diesen TAG anwenden? Was passiert dann?**

Ja kann man. Dann wäre der TAG aber immer noch im Zustand Besessen und das entsprechende Einheitenprofil für Besessene Einheiten müsste angewendet werden.

## Hacking: Ausrüstung

**Wie funktionieren EVO Repeater unter N3-Regeln? (Beachte, unter N2 Human Sphere hieß dieser Gegenstand EVO Positionsmelder)**

Mit N3-Regeln können EVO Repeater nicht mehr auf die 4 Unterstützungsprogramme aus dem 2. Edition Human Sphere Buch (Eisbrecher, Übernahme, Unterstützendes Hacken und Flugbahnberechnungsassistent) zugreifen. Desweiteren haben sie keinen zusätzlichen positiven Effekt auf das Hacken ferngelenkter Spezialmunition.

Sie ermöglichen aber immer noch den eigenen Hackern die Position erfolgreich gehackter Luftlandetruppen vor dem Abweichen zu bestimmen. (Siehe die EVO Repeater Regeln in Infinity Human Sphere für weitere Details)

EVO Repeater zählen auch als normaler Repeater.

EVO Repeater erlauben dem Spieler jetzt gegen Ausgabe eines Kommandomarkers einen einzigen WI-Wurf eines fehlgeschlagenen normalen oder vergleichenden Würfelwurfes für ein Hackingprogramm zu wiederholen, ganz gleich wie groß der Feuerstoß war.

Ein EVO Repeater gibt außerdem automatisch einen +3 Modifikator auf die K-Würfe beim Gebrauch der LL-Spezialfertigkeit. Dieser Modifikator kann nicht mit dem MOD vom Unterstützungsprogramm Kontrollierter Absprung kombiniert werden.

Desweiteren geben EVO Repeater einen automatischen +3 Modifikator beim Gebrauch der Spezialfertigkeit Sat-Lock. Dies resultiert in einem WI-3 Wurf für die Spezialfertigkeit Sat-Lock.

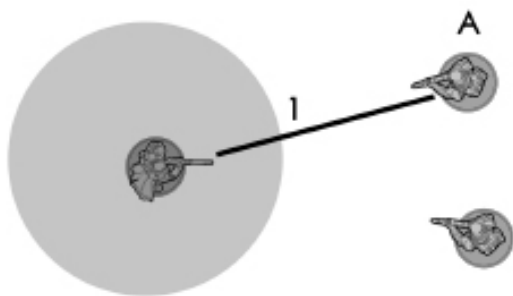
**Die Regeln für das Defensive Hackermodul erlauben den Gebrauch von Hackingprogrammen der Klasse WERKZEUG S1, in der Schnellübersicht werden aber >WERKZEUG S1 und S2 aufgeführt. Was ist korrekt?**

Die Hackingprogramme die bei den Regeln für das Hackermodul aufgelistet sind, also nur der Gebrauch von WERKZEUG S1.

## REGELN FÜR BESONDERE GELÄNDEZONEN

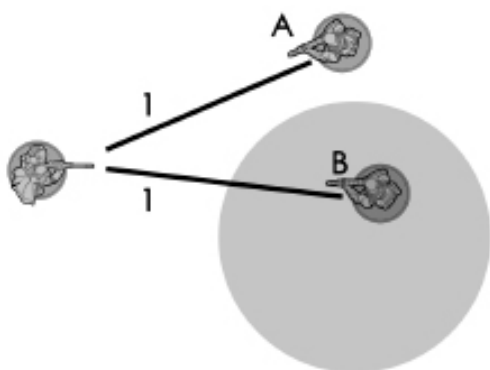
**Wie reduziert eine Zone hoher Objektdichte den Feuerstoß?**

Beispiel 1



Ein Grenzer mit einem Scharfschützengewehr mit F2 befindet sich innerhalb einer **Zone hoher Objektdichte** und erklärt einen BF-Angriff mit seinem vollen Feuerstoß auf den Füsilier A, der außerhalb der **Zone hoher Objektdichte** steht. Durch den F-1 Modifikator der **Zone hoher Objektdichte** wird sein Feuerstoß auf 1 reduziert ( $2-1=1$ )

Beispiel 2



In diesem Beispiel steht der Grenzer mit seinem Scharfschützengewehr mit F2 außerhalb einer **Zone hoher Objektdichte** und teilt seinen Feuerstoß auf die beiden Füsiliere A und B auf. Füsilier A steht außerhalb der **Zone hoher Objektdichte**, während Füsilier B sich innerhalb der **Zone hoher Objektdichte** befindet. Jeder Füsilier wird mit einem Schuss durch den Grenzer bedacht. Der F1 gegen

den Füsilier B bleibt unmodifiziert, da eine **Zone hoher Objektdichte** den Feuerstoß niemals unter 1 senken kann.

## Geländebeschaffenheit

**Kann ein Modell im Zustand Liegend einen Schmalen Zugang passieren?**

Ja, da Modelle im Zustand Liegend den Silhouettenwert 0 haben und damit die Bedingungen erfüllen um einen Schmalen Zugang zu durchqueren.

**Wenn ein Konstrukt der Kategorie Eingang (eine Tür z.B.) zerstört wird und in den Zustand Zerstört übergeht, ist der Zugang dann blockiert, offen, oder etwas anderes?**

Der Zugang wird als Offen angesehen.

## GEFECHTSTRUPPS

**Können Shasvastii Saatsoldaten das Spiel als Teil eines Gefechtstrupps beginnen, wenn sie sich im Zustand Getarnt befinden?**

Ja. Die Regeln für Gefechtstrupps erlauben es Einheiten zu verlinken, und Einheiten beinhaltet sowohl Modelle als auch Marker.

**Kann Jaques Bruant ein Teil eines Métro Gefechtstrupps sein, während er sich im Zustand Getarnt befindet?**

Ja. Die Regeln für Gefechtstrupps erlauben es Einheiten zu verlinken, und Einheiten beinhaltet sowohl Modelle als auch Marker.

**Kann ich den Leutnantbefehl nach N3-Regeln immer noch nutzen um einen Gefechtstrupp neu zu formieren bzw. einen gebrochenen Link wiederherzustellen indem ein neuer Truppführer ernannt wird?**

Nein. Kammandomarker übernehmen jetzt diese Funktion. Unter N3-Regeln kann ein Kommandomarker ausgegeben werden um einen neuen Truppführer zu ernennen um einen gebrochenen Link wiederherzustellen oder einen neuen Gefechtstrupp zu bilden.

**Was passiert in N3 mit einem Gefechtstrupp bei Verlust des Leutnants?**

In N3 bricht der Verlust des Leutnants nicht automatisch einen Gefechtstrupp. Dennoch werden Einheiten im Trupp Irregulär. Sollte ein Mitglied des Gefechtstrupps seinen Irregulären Befehl nutzen wird er sofort aus dem Gefechtstrupp entfernt und verliert alle Boni.

**Unterliegen Gefechtstrupps in N3 Beschränkungen bei der Befehlsauswahl?**

Ja. In N3 können Gefechtstrupps nur Lange Fertigkeiten mit dem Kennzeichen Bewegung nutzen. Sollte ein Mitglied des Gefechtstrupps eine Lange Fertigkeit ohne das Kennzeichen Bewegung nutzen (wie z.B. spekulativer Schuss), verlässt es den Gefechtstrupp. Ein Mitglied des Gefechtstrupps kann z.B. Klettern oder Springen ansagen, ohne den Gefechtstrupp zu verlassen, aber ein Intuitiver Angriff oder Sperrfeuer würden ihn automatisch aus dem Trupp entfernen.

**Können die Feuerstoß-Boni durch Gefechtstrupps auf jegliche Art von Angriffen angewendet werden?**

Nein, in N3 können die Boni auf den Feuerstoß(durch Gefechtstrupps) nur auf BF-Angriffe (Kurze Fertigkeit, oder ARB) angerechnet werden.

**Ist dieser Absatz über Religiöse Einheiten in Gefechtstrupps noch anwendbar unter N3?**

*Alle Einheiten eines Gefechtstrupps mit der Spezialfertigkeit Religiöse Einheit, welche in der Situation: Verlust des Leutnants ihren eigenen Befehl verwenden, verlieren mit sofortiger Wirkung ihre Zugehörigkeit zum Gefechtstrupp.*

Nein, ist er nicht mehr. Die überarbeiteten Regeln für die Spezialfertigkeit Religiöse Einheit machen diese Regelung überflüssig.

**Mit dem Auftauchen der Grundfertigkeit Reset in N3, kann diese durch einen Gefechtstrupp angesagt werden?**

Ja. Reset ist wie Ausweichen und der gesamte Gefechtstrupp kann einen Reset ansagen.

**Können Einheiten mit den Spezialfertigkeiten G: Helfer oder G:Synchronisiert teil eines Gefechtstrupps sein?**

Sofern nicht anders spezifiziert, gilt, dass der Koordinator einer Einheit mit G: Helfer oder G: Synchronisiert den Gefechtstrupp verlässt, sobald er einen Befehl ansagt, mit dem er seinen G:Helfer- oder G:Synchronisiert-Partner aktiviert..

## ITS

**Während eines ITS Szenarios hat einer der beiden Spieler keine Modelle mehr die sich nicht in einem Null-Zustand auf dem Spielfeld befinden. Endet das Spiel sofort in diesem Moment, oder wird weitergespielt bis die Bedingungen unter Ende der Mission für das Szenario erreicht sind?**

Das Spiel geht weiter, bis die Bedingungen unter Ende der Mission des jeweiligen Szenarios erfüllt sind.

**Während eines ITS-Szenarios endet das Spiel im ersten Spielerzug einer beliebigen Spielrunde. Wird diese Spielrunde als gespielt gewertet und damit die Punkte für diese erzielt?**

Diese Entscheidung bleibt dem Turnierorganisations überlassen.

**Wie ist die Regelung zum Gebrauch des Missionszielkartenstapels während eines ITS Spiels?**

Wie in den ITS 2015 Regeln steht:

*„Jeder Spieler muss seinen Missionszielkartenstapel unter Aufsicht seines Gegners mischen und verdeckt zwei Karten ziehen. Daraus wählt er eine Karte aus, die andere wird abgelegt. Für jedes weitere geheime Missionsziel zieht er zwei weitere Karten, wählt eine aus und legt die andere ab. Die ausgewählten Karten müssen behalten werden und dem Gegner nach Erfüllung der Mission auf Nachfrage offengelegt werden.“*

**Was passiert, wenn man zwei gleiche Karten zieht, oder ein Duplikat einer bereits ausgewählten Missionszielkarte?**

Das Duplikat wird abgeworfen und eine neue Missionszielkarte vom Stapel gezogen.

**Warum bestehen die Missionszielkarten aus 40 Karten bei 20 Missionen?**

Diese Anzahl wird für zukünftige weitere Anwendungen der Missionszielkarten benötigt.

**Beinhaltet die Missionszielkarten ein Set bestehend aus 40 Karten, oder sind es eher 2 Sets mit je 20 Karten, so wie es der Nummerierung in der linken unteren Ecke nach der Fall zu sein scheint?**

Es ist nur ein Set. Die Nummerierung in der ersten Auflage war falsch, wurde aber mit der zweiten Auflage ausgebessert. Wenn dein Missionszielkartenstapel in einer grauen Box geliefert wurde ist es aus der ersten Auflagen, die zweite Auflage hatte eine orange Box.

**Biotechfresser – Müssen Einheiten in Versteckter Aufstellung den BTS-Wurf am Ende jedes Spielerzuges machen?**

Nein. Einer der Effekte von Versteckter Aufstellung ist, dass Einheiten so betrachtet werden als wären sie nicht auf dem Spielfeld. Demnach betrifft sie Biotechfresser nicht.

FAQS



iNFiNiTiTY