

RECON

FAQ

STAND 3.4.16

AGENTENKARTEN

FRAGE: Eine der Agentenkarten hat die folgenden Sanktionen: ‚Bei Alarmstufe 4 erscheint je 1 schwarzer Agent in 3 aneinandergrenzenden Büros am Rande des Gebäudes.‘

Was mache ich, wenn es in dem Gebäude keine 3 aneinandergrenzenden Büros gibt?

ANTWORT: Wähle die Gebäudeseite mit den meisten aneinandergrenzenden Büros, wenn es keine Seite mit aneinandergrenzenden Büros gibt, wähle ein beliebiges Büro am Gebäuderand. Dann platziere je einen schwarzen Agenten in jedes dieser Büros. Es ist möglich, dass in diesem Fall nur 1, oder 2 Agenten platziert werden.

STÜRME & RÄUMEN

FRAGE: Wenn die MERCS ein Zielobjekt zerstören, dass für die aktuelle Mission nicht benötigt wird, also keines der Missionsziele ist, verlieren sie dann das Spiel, oder das Stürmen & Räumen-Gefecht?

ANTWORT: Weder noch. Ein Stürmen & Räumen-Gefecht, dass nicht Teil der Mission ist, führt nicht dazu, dass die MERCS das Spiel verlieren, nur, weil sie das Zielobjekt zerstört haben. Sie können es lediglich nicht mehr für dessen besonderen Effekt verwenden.

FRAGE: Wo platziere ich nach einem Stürmen & Räumen-Gefecht meine MERCS, wenn es in dem Raum, in welchem das Gefecht stattfand nicht genug Platz für alle, am Gefecht beteiligten MERCS gibt?

ANTWORT: Sollte eine Aktion dazu führen, dass die Kapazität eine Zone überschritten wird, platziere die überzähligen Figuren in der nächstmöglichen Zone. Gibt es mehrere mögliche Zonen zur Auswahl, entscheiden die Spieler in welche die Figuren platziert werden.

FRAGE: Wann greifen die OpFor in einem Stürmen & Räumen Gefecht an?

ANTWORT: Die OpFor greifen nach jeder MERC Aktivierung an. Es werden also im Wechsel die Würfel eines MERCS und die aller verbliebenen OpFor gewürfelt.

FRAGE: Können Nahkämpfer das Zielobjekt in einem Stürmen & Räumen-Gefecht direkt angreifen?

ANTWORT: Nein - Nahkampfangriffe können sich in einem Stürmen & Räumen-Gefecht nicht direkt gegen die Position des Zielobjektes richten.

FRAGE: Bewegen sich alle nahkämpfenden MERCS während eines Stürmen & Räumen-Gefechts automatisch in Deckung und erhalten sie dafür den Deckungsbonus?

ANTWORT: Sofern sie eine gelbe, oder rote Position angreifen und ihr Angriff erfolgreich ist, werden sie auf die freigewordenen OpFor-Position versetzt und erhalten den damit Verbundenen Bonus.

EREIGNISKARTEN

FRAGE: Auf einigen Ereigniskarten werden Sonderfiguren erwähnt - welche Figuren sind damit gemeint?

ANTWORT: Dies bezieht sich auf besondere Figuren aus künftigen Erweiterungen. Diese waren auch Teil der ursprünglichen Kickstarter-Kampagne.

ALLGEMEIN

FRAGE: Wie teile ich den Schaden zwischen mehreren Kollateralzielen auf?

ANTWORT: Ausgehend vom Angreifer wird der Schaden zunächst den nächsten Kollateralzielen zugewiesen. Befinden sich mehrere Kollateralziele in der gleichen Zone, wird der Schaden entsprechend Ihrer umgekehrten Aktivierungsfolge zugewiesen:

1. Angestellte, 2. Sicherheitskräfte I, 3. Sicherheitskräfte II, 4. Sicherheitskräfte III, 5. Sicherheitskräfte IV, 6. MERCS.

FRAGE: Es kommt immer wieder zu Situationen, in denen sich mehrere gleichwertige Optionen zur Auswahl anbieten, insbesondere beim Aufdecken von Agentenkarten. Ist die Annahme korrekt, dass in diesen Fällen die Spieler frei zwischen den verfügbaren Optionen wählen dürfen?

ANTWORT: Ja - in diesen Fällen entscheiden die Spieler.

MISSIONSKARTEN

FRAGE: Manche Missionskarten haben die folgenden Missionsziele: ‚Die Spieler gewinnen, wenn alle noch lebenden MERCS den Rendezvouspunkt erreichen.‘ Sind damit alle MERCS gemeint, die noch im Spiel waren, als das vorherige Missionsziel erfüllt wurde? Verlieren die Spieler also automatische, wenn ein weitere MERCS aus dem Spiel ausscheidet?

ANTWORT: Sobald alle lebenden MERCS den Rendezvouspunkt erreicht haben, endet das Spiel mit einem Erfolg für die Spieler. Es geht dabei nicht um die MERCS, die noch im Spiel waren, als das vorherige Missionsziel erreicht wurde.

SICHERHEITSKRÄFTE

FRAGE: Was bedeutet ‚...auch wenn es Kollateralziele gibt...‘ auf den Karten für Sicherheitskräfte Stufe III & IV?

ANTWORT: Damit ist gemeint, diese Sicherheitskräfte bewegen sich in die Zone, welche den größtmöglichen Schutz bietet. Dabei werden die von Kollateralzielen erzeugten zusätzlichen KsW8 für Abwehrproben berücksichtigt. Die Sicherheitskräfte werden also versuchen so viele Kollateralziele wie möglich zwischen sich und ihr Ziel zu bringen.

FRAGE: Worauf bezieht sich das Lockdown Symbol auf den Karten der Sicherheitskräfte?

ANTWORT: Bei Lockdown handelt es sich um eine MERCS:Recon Erweiterung. Das Symbol wird nur für diese Erweiterung benötigt.

SPIELERPROFILE

FRAGE: Warum verfügen nahkämpfende über eine Munitionsleiste?

ANTWORT: Sie verfügen über eine Angriffsleiste für den Fall, dass sie eine besondere Waffe aufnehmen. Diese Möglichkeit ergibt sich durch eine künftige Erweiterung, die Teil der ursprünglichen Kickstarter Kampagne war.

FRAGE: Die persönliche Fähigkeit des EU-Analyst erscheint sinnlos, er hat doch bereits den E/A Dorn, welcher es erlaubt für 3 BP weniger ein Zielobjekt zu verwenden. Wie ist diese Fähigkeit zu verstehen?

ANTWORT: Wie alle passiven persönlichen Fähigkeiten, ist diese bereits in den Profilwerten enthalten. Ohne seine persönliche Fähigkeit, würde der E/A Dorn die Kosten für die Verwendung eines Zielobjektes nur um 2 BP reduzieren.

FRAGE: Wirkt die Konzernfähigkeit der EU Inc. auch während eines Stürmen & Räumen-Gefechts?

ANTWORT: Ja - die Korpsgeist Fähigkeit der EU Inc. wirkt gilt auch während eines Stürmen & Räumen-Gefechts.

FRAGE: Gilt die Stürmen & Räumen Fähigkeit der CCC Brandstifterin nur für den nächsten OpFor Angriff, oder bis zum Ende des Stürmen & Räumen-Gefechts?

ANTWORT: Bis zum Ende des Stürmen & Räumen Gefechts.

FRAGE: Wofür wird die Munitionsleiste verwendet?

ANTWORT: Der Marker auf dieser Leiste wird jedes Mal nach links versetzt, wenn ein MERCS seine Hauptwaffe einsetzt (und es sich dabei nicht um eine Nahkampfwaffe handelt). Je nach Waffe, können dies eine, oder zwei Positionen sein. Dies gilt auch für Reaktionen.

REGELHEFT

FRAGE: Was mache ich wenn Kollateralschadenplättchen dazu führen, dass sich mehr Figuren als erlaubt in einer Zone befinden?

ANTWORT: Sollte eine Aktion dazu führen, dass die Kapazität eine Zone überschritten wird, platziere die überzähligen Figuren in der nächstmöglichen Zone. Gibt es mehrere mögliche Zonen zur Auswahl, entscheiden die Spieler in welche die Figuren platziert werden.

FRAGE: Ist der Angriff einer gemeinsamen Feuern & Vorrücken Aktion optional?

ANTWORT: Nein - Du musst einen Angriff auf ein gültiges Ziel durchführen, andernfalls kannst Du diese kombinierte Aktion nicht ausführen.

FRAGE: Die Regeln zu Kollateralzielen sind etwas verwirrend. Wie genau wirken sich Kollateralziele zwischen Angreifer und Ziel aus?

ANTWORT: Befinden sich zwischen dem Angreifer und dem Ziel des Angriffs Figuren, nimm für jede dieser Figuren einen KsW8 und führe eine separate Abwehrprobe durch. Jedes gewürfelte Schild reduziert die beim Angriff erzielten Treffer um 1 und fügt einem Kollateralziel einen Schaden zu. Entferne zunächst Treffer von LsW8 und SsW8, bevor Du Treffer der KsW8 des Angriffes entfernst. So abgefangene KsW8 Treffer werden nur einem Kollateralziel als Schaden zugewiesen und nicht einer ganzen Zone.

Verteile den so erzeugten Schaden zwischen den Kollateralzielen. Beginne mit den Zielen, welche dem Angreifer am nächsten stehen. Befinden sich mehrere Kollateralziele in derselben Zone, verteile den Schaden gemäß der folgenden Liste:

1. Angestellte
2. Sicherheitskräfte I
3. Sicherheitskräfte II
4. Sicherheitskräfte III
5. Sicherheitskräfte IV
6. MERCS

FRAGE: Wenn ich eine Reaktion in einer Runde nicht verwende, wirkt diese auch noch in der nächsten Runde, sofern sich das Model nicht bewegt, oder eine andere Aktion einsetzt?

ANTWORT: Nein - Wenn Deine Reaktion nicht aktiviert wurde, oder du dich entschieden hast, sie in der OpFor Phase nicht einzusetzen, verfällt sie zu Beginn der nächsten MERCS Phase.

FRAGE: Wozu dient die Prioritätsleiste?

ANTWORT: Die Prioritätsleiste hat zwei Funktionen: sie bestimmt die Zugreihenfolge der Spieler und die Bedrohungsstufe eines MERCS. Je höher die Priorität eines MERCS, desto früher aktiviert er in der MERCS Phase und desto eher wird er von den Sicherheitskräften angegriffen, da sie ihn für eine größere Bedrohung halten. Haben zwei MERCS die gleiche Priorität, wird dieser

Gleichstand zu Beginn der Runde aufgelöst, wenn die Zugfolgemarken verteilt werden.

FRAGE: Können diagonal angrenzende Zonen angegriffen werden.

ANTWORT: Dies ist nur möglich, wenn die Zone vollständig von der Zone, aus welcher der Angriff erfolgt gesehen werden kann. Solche Angriffe sind also nur in den großen Räumen möglich (z.B. Garage, oder Großraumbüro).

FRAGE: Das Regelbuch erwähnt, dass handlungsunfähige MERCS wiederhergestellt werden können. Wie funktioniert das?

ANTWORT: MERCS mit einem Erste Hilfe Set, wie der EU Inc. Sani, können verlorene Blutpunkte eines handlungsunfähigen MERCS wiederherstellen. Befindet sich der Blutmarker rechts der Am Boden Position auf der Blutleiste, aktiviert der MERCS wieder wie gewohnt.

FRAGE: Wie sind die Werte eines gewöhnlichen Arbeiters?

ANTWORT: Normale Arbeiter haben zwei Bewegungspunkte und ein Blut. Wird ein Arbeiter festgesetzt, gilt er automatisch als verhört und wird sofort aus dem Gebäude entfernt. Abgesehen von besonderen Missionen, liefern Arbeiter aber keine Informationen.

FRAGE: Haben die Treppenaufgänge eine Kapazität?

ANTWORT: Nein - sie haben keine Kapazität und sie können auch nicht durch Kollateralschaden beschädigt werden.

Frage: Können OpFor die Fahrstühle betreten?

ANTWORT: Nein - OpFor haben keinen Zugang zu den Fahrstühlen. Diese Zonen können nicht beschädigt, oder zerstört werden und haben eine Kapazität von 3.

FRAGE: Ich habe mich für eine Reaktion auf eine Ausrichtung (Weiß, oder Orange) festgelegt. Kann ich meine Ausrichtung ändern, wenn ich anschließend aufgrund einer gemeinsamen Aktion bewege, z.B. Feuern & Vorrücken?

ANTWORT: Nein - die Ausrichtung darf nicht geändert werden.

ZIELOBJEKTMARKER

FRAGE: Wer wird geheilt, wenn sich mehrere MERCS in einer Zone mit dem Roboter Arm aufhalten?

ANTWORT: Der MERCS, welcher den Roboter Arm verwendet hat sowie alle anderen MERCS, die sich in der Zone mit dem Roboter Arm aufhalten.

FRAGE: Welche MERCS profitieren vom Effekt der offenen Konsole?

ANTWORT: Alle MERCS profitieren für die Dauer der MERCS Phase von diesem Effekt und erhalten weder KIA, noch Überzogene-Gewalt-Marker.