

# MechWarrior: Age of Destruction

Offizielle Regelklärungen: 17.11.2005

(gültig ab: 24.11.2005)

Neu hinzugekommene Regelungen sind in **blau** gekennzeichnet, Updates in **rot**.

## Änderungen zum letzten Stand

### Figuren und Karten Errata - MechWarrior: *Age of Destruction*

- #095 Uziel, Veteran. Diese Figur gibt es teilweise mit falschen Wärmerad. Das korrekte Wärmerad sieht folgendermaßen aus:

Klick	1	2	3	4	5	6
Primärer Schaden	0	0	0	0	-1	Stilllegung
Sekundärer Schaden	0	0	0	0	-1	Stilllegung
Bewegung	0	0	0	-1	-1	Stilllegung

- #137 „Prowler“ Ursa, Unique. Diese Figur sollte einen Startmarker auf dem ersten Klick des Werterades haben.

### Figuren und Karten Errata - MechWarrior: *Firepower*

- #048 Mars Assault Tank, Elite. Diese Figur gibt es teilweise mit falschen Bewegungs- und Verteidigungswerten. Die korrekten Werte lauteten wie folgt:

Klick	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Bewegung	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	Eliminiert
Verteidigung	22	22	21	21	20	20	19	18	17	16	15	

- L-014 Legendäre Pilotin, Inese Lassonde. Die Bewegungs-, Angriffs- und Verteidigungsmodifikatoren dieser Pilotin sind +1, +2 und +1.

### Figuren und Karten Errata - MechWarrior: *Annihilation*

- P-032 Gershwin Pilot. Die Bewegungs-, Angriffs- und Verteidigungsmodifikatoren dieses Piloten sind +1, +0 und +1.
- GS-027 Held, Abeni Zhikali. Dieser Pilot sollte ein durchgestrichenes Clan Jade Falcon Fraktionssymbol bei seinen Rekrutierungskosten aufweisen.  
Füge „mit einem Fernkampf-Angriff“ nach „und es eine feindliche Figure zum Ziel hat“ hinzu.  
Add "with a ranged combat attack" after "and it targets an opposing figure".
- GS-029 Held, Lex Corpuz. Das erste Haus Liao Rekrutierungssymbol sollte eigentlich ein Clan Jade Falcon Rekrutierungssymbol mit 14 Punkten sein. Die Rekrutierungskosten für Haus Liao betragen 18 Punkte.

### MechWarrior: Neuauflagen

Neuaufgelegte Einheit	Sammler-# / Erweiterung	Original Einheit	Sammler-# / Erweiterung
Mars Assault Tank	#048 / Firepower	Mars Assault Tank	#080 / Liao Incursion

## Regelbuch

Ersetze den letzten Punkt unter **Senkrechtstarter** (Seite 18) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch folgendes:

Wird sofort auf Bodenniveau bewegt und muss auf Bodenniveau verbleiben, wenn sie zur Wrack-Einheit wird.

Füge am Ende des Absatzes **Hochfliegen** (Seite 18) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln folgenden Satz hinzu:

Eine Einheit auf Bodenniveau ignoriert bei ihrer Bewegung die Basen von hochfliegenden Einheiten, darf ihre Bewegung jedoch nicht so beenden, dass sich ihre Basis mit der einer hochfliegenden Einheit überlappt.

Füge folgenden Satz am Ende des ersten Absatzes unter **Fernkampfformationen** (Seite 32) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln hinzu:

Die Schusslinie muss durch den Blickwinkel des Mitglieds verlaufen. Sie darf nicht größer als die Maximalreichweite oder kleiner als die Minimalreichweite des Mitglieds sein.

Ersetze den ersten Satz des ersten Absatzes unter **Nahkampfformationen** (Seite 33) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch den folgenden:

Sind zwei oder drei deiner Infanterie- oder Mech-Einheiten in Basenkontakt mit der selben feindlichen Einheit und können einen Nahkampfangriff gegen diese Einheit durchführen, dann darfst du eine Nahkampfformation ansagen.

Ersetze den letzten (zweiten) Satz des fünften Absatzes unter **Nahkampfformationen** (Seite 33) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch den folgenden:

Misslingt einer Formation ein Gefangennahmeversuch gegen eine Mech, so bekommt jedes Mitglied 1 Antreibeschaden.

Ersetze den zweiten Satz des zweiten Absatzes unter **Schwieriges Gelände** (Seite 34) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch den folgenden:

Beginnt eine Einheit ihre Bewegung nicht in schwierigem Gelände, so muss sie ihre Bewegung sofort beenden, sobald sie schwieriges Gelände betritt.

## Fragen und Antworten: Piloten

**F:** Gelten Piloten-Fähigkeiten und **Modifikatoren** auch dann noch wenn der Mech stillgelegt oder ein Wrack ist?

**A:** Piloten-Modifikatoren gelten auch wenn der Mech stillgelegt und/oder ein Wrack ist.

Wenn eine Piloten-Fähigkeit dazu führt das ein Mech angreift und/oder sich bewegt, so kann diese nicht genutzt werden wenn der Mech stillgelegt ist. Piloten-Fähigkeiten können oder können nicht gelten wenn der Mech ein Wrack ist, je nachdem wie sie genau formuliert sind.

Wenn zum Beispiel Enrico Fernalli (GS-014) ein Wrack wäre, könnte er zwar keine Nahkampf-Befehle mehr erhalten, aber seine Fähigkeit sagt lediglich „führe einen Nahkampf-Angriff durch“. Deshalb kann er auch noch im Wrackzustand den Nahkampf-Angriff durch seine Fähigkeit durchführen, auch wenn er nicht mehr viel Schaden verursacht.

Wenn Earl Crowhurst (GS-010) ein Wrack wäre, könnte er immer noch Bewegungs-Befehle erhalten und könnte auch immer noch seine Fähigkeit einsetzen sich zwischen Figuren in Basenkontakt hindurch zu bewegen.

### L-016 Moriko Horiama

**F:** Wenn der Legendäre Pilot L-016 Moriko Horiama seine „Sweeping Blow“-Fähigkeit einsetzt, wer entscheidet dann wo und wie die feindliche Einheit 4 Zoll entfernt platziert wird?

**A:** Der die feindliche Einheit kontrollierende Spieler wählt den Ort und die Ausrichtung 4 Zoll entfernt vom Mittelpunkt von Kaminari.

**F:** Was wenn die feindliche Einheit die von „Sweeping Blow“ betroffen ist ein Wächter ist, was geschieht dann mit dieser Einheit?

**A:** Wächter werden von „Sweeping Blow“ betroffen wie jede andere Einheit. Nachdem der Wächter platziert wurde wird der Gefangene, den Gefangennahme-Regeln entsprechend, in Basenkontakt mit dem Wächter platziert. Nur der Wächter muss 4 Zoll entfernt platziert werden, nicht der Gefangene. Wenn es nicht genug Platz gibt um den Wächter 4 Zoll entfernt und den Gefangenen in Basenkontakt mit dem Wächter zu platzieren, dann kann der Wächter nicht bewegt werden und erleidet Antreibeschaden wie von „Sweeping Blow“ beschrieben. Ist der Gefangene ein Mech, so kann er entsprechend den Gefangennahme-Regeln nicht bewegt werden, und der Wächter erleidet Antreibeschaden wie von „Sweeping Blow“ angegeben.

## Fragen und Antworten: Regeln

### Spezialangriffe

**F:** Ich benutze meinen Mech um einen Sturmangriff gegen eine feindliche Einheit in schwierigem Gelände durchzuführen. Wenn ich die Schusslinie ziehe, so durchquert diese kein schwieriges Gelände, bis auf das schwierige Gelände welches sich unter der Basis des Ziels befindet. Zählt für den Sturmangriff das schwierige Gelände unter der Basis des Ziels als „Nicht-Wasser-Geländeteil“ und gibt dem Ziel damit +2 auf seinen Verteidigungswert?

Wenn nicht, was wenn ich meine Schusslinie zu einem Ziel in schwierigem Gelände ziehe und die Schusslinie die Base einer Infanterie-Einheit, welche sich in schwierigem Gelände befindet, durchquert aber die Schusslinie kein schwieriges Gelände bis auf das direkt unter den Basen dieser Einheiten durchquert? Erhält das Ziel in diesem Fall +2 auf seinen Verteidigungswert?

**A:** Nein. In keinem dieser Fälle erhält das Ziel +2 auf seinen Verteidigungswert.

### Formationen

**F:** Kann ein QuadMech an einer Nahkampfformation teilnehmen wenn er Basenkontakt mit dem Ziel hat, der QuadMech das Ziel aber nicht mit seinem Blickwinkel berührt?

**A:** Ja, ein QuadMech kann an einer Nahkampfformation teilnehmen wenn sich ein beliebiger Teil seiner Basis in Basenkontakt mit dem Ziel befindet.

**F:** Wie interagieren die Regeln für Formationen mit Allianzen? Können sich Formationen über mehrere Allianzen erstrecken?

**A:** Ja. Zum Beispiel könnte man unter Einsatz der Groß-Allianz zwischen Clan Nova Cat und Haus Kurita und der Haus-Allianzen zwischen Clan Nova Cat und den Spirit Cats, bzw. Haus Kurita und den Dragon's Fury Formationen bilden die folgende Fraktionen enthalten:

Clan Nova Cat und Dragon's Fury  
Haus Kurita und Spirit Cats  
Dragon's Fury und Spirit Cats  
Clan Nova Cat und Haus Kurita  
Clan Nova Cat und Spirit Cats  
Haus Kurita und Dragon's Fury

### Siegbedingungen

**F:** Wenn eine Einheit meines Gegners ausgeschaltet wurde und es nicht so aussieht als wäre dies das direkte Resultat eines Befehls oder einer Aktion die eine meiner Einheiten ausgeführt hat, wer bekommt dann die Siegpunkte für das Ausschalten? Zum Beispiel wurde eine Einheit meines Gegners ausgeschaltet weil sie angetrieben wurde bis sie eliminiert war und eine andere Einheit wurde durch Schaden von einer Planetenkarte ausgeschaltet.

**A:** Wenn eine gegnerische Einheit **durch den diese Einheit kontrollierenden Spieler** ausgeschaltet wird, oder es nicht klar ist wer sie ausgeschaltet hat (**wie im Fall von Planetaren Bedingungen**), dann bekommt der Spieler zur Linken des Spielers der die ausgeschaltete Einheit kontrolliert hat die Siegpunkte für diese Einheit. Der Spieler erhält aber nur die Siegpunkte für das Ausschalten, wenn der Spieler zum Beispiel auch eine Missionskarte im Spiel hat, welche das Ausschalten der Einheit verlangt, so gilt diese als nicht erfüllt.

# Figuren und Karten Errata

## MechWarrior: *Dark Age*

- #015 Purifier Battle Armor, Elite. Diese Figur gibt es teilweise ohne aufgedruckte Reichweite. Die Reichweite dieser Figur beträgt 0/8.
- #055 JES Missile Carrier, Grün. Diese Figur gibt es teilweise mit falschen Punktekosten. Die korrekten Punktekosten betragen 35 Punkte.
- #080 ForestryMech, Veteran. Diese Figur gibt es teilweise mit falschen Wärmerad. Das korrekte Wärmerad sieht folgendermaßen aus:

Klick	1	2	3	4	5	6
Primärer Schaden	0	0	0	0	-1	Stilllegung
Sekundärer Schaden	0	0	-1	-1	-2	Stilllegung
Bewegung	0	0	0	0	-1	Stilllegung

- #089 AgroMech MOD, Elite. Diese Figur gibt es teilweise mit falschen Wärmerad. Das korrekte Wärmerad sieht folgendermaßen aus:

Klick	1	2	3	4	5	6
Primärer Schaden	0	0	-1	-1	Stilllegung	Stilllegung
Sekundärer Schaden	0	0	-1	-1	Stilllegung	Stilllegung
Bewegung	0	0	-1	-2	Stilllegung	Stilllegung

## MechWarrior: *Fire for Effect*

### MechWarrior: *Death from Above*

- #035 Partisan AA Vehicle, Veteran. Diese Figur gibt es teilweise mit dem Namen Partisan Vehicle AA. Der richtige Namen lautet: Partisan AA Vehicle.
- #053 DI Towed Field Artillery, Grün. Diese Figur gibt es teilweise mit falschem Aufdruck auf der Artilleriemarke. Der letzte Zeile der Abweichungstabelle sollte lauten:  
9-13: 6".
- #056 DI Towed Field Artillery, Elite. Diese Figur gibt es teilweise mit falschem Aufdruck auf der Artilleriemarke. Der Zielwert lautet 20.
- #063 Lamprey Transport Helicopter, Veteran. Diese Figur hat keine gehärtete Panzerung (schwarzes Quadrat bei Verteidigung) auf dem 6. Klick sondern Wrack (schwarzes Quadrat bei Angriff).
- #068 Balac Strike VTOL, Elite. Diese Figur gibt es teilweise mit fehlendem Reparaturmarker auf dem 5. Klick. Die korrekte Kampfscheibe lautet wie folgt:

Klick	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Schaden	3	2	2	2	2	0	0	Eliminiert	Eliminiert	Eliminiert	Eliminiert	Eliminiert
Bewegung	18	17	16	15	12	6	0					
Angriff	9	9	7	7	6	0	0					
Verteidigung	16	15	14	13	12	11	10					
					Rep							

- #122 Seka Ward – Mad Cat II. Diese Figur gibt es teilweise mit fehlendem Aufdruck auf den letzten Klicks der Kampfscheibe. Die Klicks lauten wie folgt:

Klick	14	15	16	17	18
Primärer Schaden (Energie)	0	0	Eliminiert	Eliminiert	Eliminiert
Sekundärer Schaden (Ballistisch)	0	0			
Bewegung	5	4			
Angriff	5	4			
Verteidigung	16	15			

## MechWarrior: *Liao Incursion*

- #042 DI Towed AA Artillery, Veteran. Diese Figur gibt es teilweise ohne die Spezialausrüstung Wrack auf dem letzten Klick. Die Figur hat die Spezialausrüstung Wrack auf dem fünften (letzten) Klick.
- #078 Mars Assault Tank, Veteran. Diese Figur gibt es teilweise mit dem Rangabzeichen „Grün“ (^). Die Figur verfügt über das Rangabzeichen „Veteran“ (^^).
- #111 Targe, Veteran. Diese Figur gibt es teilweise mit Nahkampf als Primärwaffe. Die Figur hat Energie als Primärwaffe.
- #137 Rhi Chan – Targe. Diese Figur hat kein ECM System auf dem 12 und 13 Klick, sondern ist auf diesen Klicks ein Wrack.

## MechWarrior: *Counterassault*

- #014 Scout ATV Squad, Veteran. Diese Figur gibt es teilweise mit falschen Punktekosten. Die korrekten Punktekosten betragen 12 Punkte.
- #036 Anat APC, Elite. Diese Einheit verfügt über die Einweg-Spezialausrüstung Flammenwerfer auf dem 4. und 5. Klick. Die korrekte Kampfscheibe lautet wie folgt:

Klick	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Schaden	2	2	2	2	1	0	0	Eliminiert	Eliminiert	Eliminiert	Eliminiert	Eliminiert
Bewegung	12	10	10	8	7	6	5					
Angriff	8	7	6	6	5	5	4					
Verteidigung	17	17	16	16	14	13	13					
					Rep							

- #049 DI Towed Arrow IV, Green. Diese Figur hat die Spezialausrüstung Wrack auf dem 5. (letzten) Klick. Die Abweichtabelle auf der Artilleriemarke dieser Einheit lautet wie folgt:  
16-18: 3"  
13-15: 4"  
9-12: 5"
- #050 DI Towed Arrow IV, Veteran. Diese Figur hat die Spezialausrüstung Wrack auf dem 5. (letzten) Klick. Die Abweichtabelle auf der Artilleriemarke dieser Einheit lautet wie folgt:  
17-19: 2"  
14-16: 3"  
9-13: 4"
- #051 DI Towed Arrow IV, Veteran. Die Abweichtabelle auf der Artilleriemarke dieser Einheit lautet wie folgt:  
18-19: 1"  
15-17: 2"  
10-14: 3"
- #072 Arrow IV Artillery Tank, Elite. Diese Figur hat Einweg-Panzerbrechend auf dem 1 bis 5 Klick nicht Panzerbrechend. Die Abweichtabelle auf der Artilleriemarke dieser Einheit lautet wie folgt:  
17-19: 2"  
13-16: 3"  
9-12: 4"
- #122 Jacyn Bell – Yu Huang. Diese Figur gibt es teilweise mit fehlenden Einschusslöchern auf dem 18. Klick auf der Kampfscheibe. Der Klick lautet wie folgt:

Klick	17	18
Primärer Schaden (Ballistisch)	0	Eliminiert
Sekundärer Schaden (Energie)	0	
Bewegung	4	
Angriff	5	
Verteidigung	14	

- #127 Bayin Killer Clowns – Combat Engineers. Diese Figur hat Einweg-Infiltration auf dem ersten Klick.

9. #128 Cutter Killer Clowns – Scout ATV Squad. Diese Figur hat die Bewegungsart Rad anstatt der Bewegungsart Fuß.
10. #133 Dan Schiavello – Cavalry Attack Helicopter. Diese Figur hat nicht die Spezialausrüstung Reparieren auf dem ersten und zweiten Klick, sondern hat auf diesen Klicks die Spezialausrüstung Störsender.
11. #137 Hendrene Michalik – Fulcrum Heavy Hover Tank. Diese Figur hat keine Schadens-Spezialausrüstung auf dem ersten Klick.
12. #151 Bounty Hunter - Marauder II. Diese Figur gibt es teilweise mit dem falschem Rangabzeichen H. Das korrekte Rangabzeichen ist ein \*, die Figur ist einzigartig. Das Wärmerad hat zudem positive Modifikatoren. Das korrekte Wärmerad sieht wie folgt aus:

Klick	1	2	3	4	5	6
Primärer Schaden	0	0	0	0	0	Stilllegung
Sekundärer Schaden	0	0	0	0	-1	Stilllegung
Bewegung	0	0	+1	+1	+2	Stilllegung

### MechWarrior: *Falcon's Prey*

1. #157 Vincent DeLeon – Eyrie. Diese Figur gibt es teilweise ohne Fraktionssymbol auf der Base. Die Figur sollte das Jade Falken Fraktionssymbol auf ihrer Base haben.

### MechWarrior: *Age of Destruction*

1. #095 Uziel, Veteran. Diese Figur gibt es teilweise mit falschen Wärmerad. Das korrekte Wärmerad sieht folgendermaßen aus:

Klick	1	2	3	4	5	6
Primärer Schaden	0	0	0	0	-1	Stilllegung
Sekundärer Schaden	0	0	0	0	-1	Stilllegung
Bewegung	0	0	0	-1	-1	Stilllegung

2. #137 „Prowler“ – Ursa, Unique. Diese Figur sollte einen Startmarker auf dem ersten Klick des Werterades haben.  
Der Variantenname dieser Figur lautet URA-2A-H und nicht URA-2A-M.
3. PC-005, Storm. Ersetze den zweiten Satz durch den folgenden: „Alle Einheiten mit einem Bewegungswert größer als 10 die den Zug im Hochflug beginnen haben statt dessen einen Bewegungswert von 10.“
4. G-002 Gear, Evade. Diese Ausrüstung ist dem Bewegungswert zugeordnet, nicht dem Verteidigungswert.
5. G-033 Gear, Rapid Strike. Die Klassen-Vorraussetzung dieser Karte ist L anstatt von M.
6. P-013 Pilot, Rank Chu-i. Die Klassen-Vorraussetzung für diese Karte ist L und nicht M. Außerdem betragen die Punktekosten dieser Karte 13 Punkte und nicht 22 Punkte.
7. L-005 Legendäre Pilotin, Tara Campell. Ersetze den ersten Satz des Regeltextes durch:  
Wenn diese Einheit einen erfolgreichen Fernkampfangriff mit einem einzelnen gegnerischen Mech als Ziel durchführt, wirf einen sechsseitigen Würfel; Diese Einheit kann keine Schadens-Spezialausrüstung für den Angriff einsetzen.

### MechWarrior: *Firepower*

1. #048 Mars Assault Tank, Elite. Diese Figur gibt es teilweise mit falschen Bewegungs- und Verteidigungswerten. Die korrekten Werte lauteten wie folgt:

Klick	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Bewegung	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	Eliminiert
Verteidigung	22	22	21	21	20	20	19	18	17	16	15	

2. #084 „Yami“ – Shiro. Diese Figur gibt es teilweise ohne Rangabzeichen auf der Base. Die Figur sollte einen Stern auf ihrer Base haben um zu zeigen das diese Figur einzigartig ist.
3. FP-010 House Kurita. Ersetze den zweiten und dritten Satz durch die folgenden: „Jedes Mal während der nächsten Befehlsphase dieses Gegners wenn eine freundliche House Kurita Einheit durch einen erfolgreichen Fernkampfangriff Schaden erhalten würde, wirf einen sechsseitigen Würfel. Bei einem Ergebnis von 6 wird der Schaden auf 0 reduziert. Nachdem ein Ergebnis von 6 gewürfelt wurde wird in dieser Befehlsphase nicht mehr für diese Fraktionsstolzkarte gewürfelt.“
4. G-039, Flamers. Diese Ausrüstung sollte eine graue Box mit einem weißen „X“ zeigen, nicht eine weiße Box mit einem schwarzen „X“.
5. G-042, Electronic Camouflage. Diese Ausrüstung setzt keine bestimmte Bewegungsart voraus.
6. L-011 Legendäre Pilotin, Malvina Hazen. Der bevorzugte Mech dieser Pilotin ist die *Firepower* Einheit #075, nicht #074.
7. L-013 Legendärer Pilot, Anthanassios Raptis. Der Bewegungsmodifikator dieses Piloten gilt für Einheiten mit der QuadMech Bewegungsart, nicht für Einheiten mit der Mech Bewegungsart..
8. L-014 Legendäre Pilotin, Inese Lassonde. Die Bewegungs-, Angriffs- und Verteidigungsmodifikatoren dieser Pilotin sind +1, +2 und +1.
9. GS-017 Held, Cecil Neumann. Die Bewegungs-, Angriffs- und Verteidigungsmodifikatoren dieses Piloten sind +2, +1 und +1.
10. GS-018 Held, Charles Westerfield. Der Bewegungsmodifikator dieses Piloten gilt für Einheiten mit der Bewegungsart Quad-Mech, nicht für Einheiten mit der Bewegungsart Mech.

## Figuren und Karten Errata - MechWarrior: *Annihilation*

1. P-032 Gershwin Pilot. Die Bewegungs-, Angriffs- und Verteidigungsmodifikatoren dieses Piloten sind +1, +0 und +1.
4. GS-027 Held, Abeni Zhikali. Dieser Pilot sollte ein durchgestrichenes Clan Jade Falcon Fraktionssymbol bei seinen Rekrutierungskosten aufweisen.  
Füge „mit einem Fernkampf-Angriff“ nach „und es eine feindliche Figure zum Ziel hat“ hinzu.  
Add “with a ranged combat attack” after “and it targets an opposing figure”.
5. GS-029 Held, Lex Corpuz. Das erste Haus Liao Rekrutierungssymbol sollte eigentlich ein Clan Jade Falcon Rekrutierungssymbol mit 14 Punkten sein. Die Rekrutierungskosten für Haus Liao betragen 18 Punkte.

## MechWarrior: Neuauflagen

Wenn eine Einheit im Ruhestand ein turnierlegales Gegenstück hat, dessen Werte und Punktekosten exakt identisch sind, so dürfen beide Einheiten legal in Turnieren genutzt werden.

Die folgende Tabelle listet die neu aufgelegten Einheiten, ihre Gegenstücke, sowie die dazugehörigen Sammlernummern und Erweiterungen auf.

Neuaufgelegte Einheit	Sammler-# / Erweiterung	Original Einheit	Sammler-# / Erweiterung
Saxon APC	#054 / Age of Destruction	Saxon APC	#025 / Fire for Effect
Elite Infantry	#004 / Firepower	Elite Infantry	#003 / Fire for Effect
Shock Troopers	#005 / Firepower	Shock Troopers	#004 / Fire for Effect
Raiden Battle Armor	#021 / Firepower	Raiden Battle Armor	#013 / Fire for Effect
Glory Fire Support Tank	#042 / Firepower	Glory Fire Support Tank	#074 / Liao Incursion
Mars Assault Tank	#048 / Firepower	Mars Assault Tank	#080 / Liao Incursion

# Regelbuch und Spezialausrüstungskarte Errata

## Regelbuch

Ersetze den Absatz „Angreifer schießt aus dem Basenkontakt (kein Ziel in Basenkontakt mit dem Ziel) Verteidigung +2“ auf der Frontcoverinnenseite der **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch folgendes:  
Angreifer schießt aus dem Basenkontakt (kein Ziel in Basenkontakt mit dem Angreifer) Verteidigung +2

Ersetze den zweiten Satz des dritten Absatzes unter **Modifikatoren** (Seite 15) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch den folgenden:

Sagt ein Effekt aus, dass ein unmodifizierter Kampfwert halbiert oder verdoppelt wird, so kommen die Modifikatoren erst nach dieser Verdoppelung/Halbierung zur Anwendung.

Ersetze den ersten Satz des zweiten Absatzes unter **Antreiben** (Seite 15) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch folgenden:

Bekommt ein Mech der bereits eine Befehlsmarke besitzt einen Befehl, so gilt er ebenfalls als angetrieben, erleidet jedoch keinen Antreibeschaden und erhält auch keine zweite Befehlsmarke.

Ersetze den letzten Punkt unter **Senkrechtstarter** (Seite 18) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch folgendes:

Wird sofort auf Bodenniveau bewegt und muss auf Bodenniveau verbleiben, wenn sie zur Wrack-Einheit wird.

Füge am Ende des Absatzes **Hochfliegen** (Seite 18) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln folgenden Satz hinzu:

Eine Einheit auf Bodenniveau ignoriert bei ihrer Bewegung die Basen von hochfliegenden Einheiten, darf ihre Bewegung jedoch nicht so beenden, dass sich ihre Basis mit der einer hochfliegenden Einheit überlappt.

Ersetze den dritten Satz unter **Einsteigen** (Seite 19) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch folgenden:

Gib dem Transporter einen Bewegungsbefehl und reduziere seinen Bewegungswert um die Hälfte.

Ersetze den ersten Satz unter **Senkrechtstarter-Bewegungsart** (Seite 24) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch folgenden:

Eine Einheit mit der Senkrechtstarter-Bewegungsart und einem Bewegungswert von mindestens 13 darf einen Fernkampfangriff als Teil eines Bewegungsbefehls durchführen.

Ersetze den ersten Satz des zweiten Absatzes unter **Abweichung** (Seite 27) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch folgendes:

Hat die Artillerieeinheit zum Zeitpunkt der Auswertung des Artillerieangriffs die Wrack-Spezialausrüstung, so wird anstelle ihres Angriffs- und Schadenswert der Mindest-Angriffs und –Schadenswert auf der Artilleriemarke verwendet. Befindet sich die Artillerieeinheit nicht auf dem Spielfeld, z.B. weil sie zerstört wurde oder in einem Transporter ist, so entferne die Artilleriemarke(n) der Einheit vom Spielfeld, der Artillerieangriff wird nicht abgewickelt.

Füge folgenden Satz am Endes des ersten Absatzes unter **Fernkampfformationen** (Seite 32) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln hinzu:

Die Schusslinie muss durch den Blickwinkel des Mitglieds verlaufen. Sie darf nicht größer als die Maximalreichweite oder kleiner als die Minimalreichweite des Mitglieds sein.

Ersetze den ersten Satz des ersten Absatzes unter **Nahkampfformationen** (Seite 33) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch den folgenden:

Sind zwei oder drei deiner Infanterie- oder Mech-Einheiten in Basenkontakt mit der selben feindlichen Einheit und können einen Nahkampfangriff gegen diese Einheit durchführen, dann darfst du eine Nahkampfformation ansagen.

Ersetze den letzten (zweiten) Satz des fünften Absatzes unter **Nahkampfformationen** (Seite 33) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch den folgenden:

Misslingt einer Formation ein Gefangennahmeversuch gegen eine Mech, so bekommt jedes Mitglied 1 Antreibeschaden.

Ersetze den zweiten Satz des zweiten Absatzes unter **Schwieriges Gelände** (Seite 34) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch den folgenden:

Beginnt eine Einheit ihre Bewegung nicht in schwierigem Gelände, so muss sie ihre Bewegung sofort beenden, sobald sie schwieriges Gelände betritt.



Ersetze den ersten Satz unter **Rücksichtslosigkeit** (Seite 40) in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln durch folgenden:

Wählt die Haus Liao-Einheit eine einzelne feindliche grüne Einheit als Ziel eines erfolgreichen Angriffs, so erhöhe den Schadenswert der Haus Liao-Einheit gegen dieses Ziel für diesen Angriff um +1.

Füge den folgenden Begriff zum **Glossar** (Seite 44) hinzu:

**Vollständiger Spielzug:** Der Zeitraum während eines Spiels, bei dem jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, die Chance hatte einen Spielzug durchzuführen. Wird auch ein „ganzer Spielzug“ genannt.

## **Spezialausrüstungskarte**

Ersetze den dritten (letzten) Satz unter **Streak-Raketen** durch folgenden:

Dieser Angriff darf nicht gegen stillgelegte Mechs oder Einheiten mit der ECM-System-Spezialausrüstung eingesetzt werden.

Ersetze den ersten Satz unter **Gebündelter EMP-Strahl** durch folgenden:

Gib dieser Einheit einen Fernkampfbefehl mit einer einzelnen feindlichen Einheit, die keine oder eine Befehlsmarke hat, als Ziel.

# Regelklärungen

## Fragen und Antworten: Piloten

**F:** Gelten Piloten-Fähigkeiten und **Modifikatoren** auch dann noch wenn der Mech stillgelegt oder ein Wrack ist?

**A:** Piloten-Modifikatoren gelten auch wenn der Mech stillgelegt und/oder ein Wrack ist.

**Wenn eine Piloten-Fähigkeit dazu führt das ein Mech angreift und/oder sich bewegt, so kann diese nicht genutzt werden wenn der Mech stillgelegt ist.** Piloten-Fähigkeiten können oder können nicht gelten **wenn der Mech ein Wrack ist**, je nachdem wie sie genau formuliert sind.

Wenn zum Beispiel Enrico Fernalli (GS-014) ein Wrack wäre, könnte er zwar keine Nahkampf-Befehle mehr erhalten, aber seine Fähigkeit sagt lediglich „führe einen Nahkampf-Angriff durch“. Deshalb kann er auch noch im Wrackzustand den Nahkampf-Angriff durch seine Fähigkeit durchführen, auch wenn er nicht mehr viel Schaden verursacht.

Wenn Earl Crowhurst (GS-010) ein Wrack wäre, könnte er immer noch Bewegungs-Befehle erhalten und könnte auch immer noch seine Fähigkeit einsetzen sich zwischen Figuren in Basenkontakt hindurch zu bewegen.

**F:** Ich habe die Heldin Celina Santos (GS-004). Ihre Voraussetzungen sagen nur „Klasse H“, aber ihr Bewegungsmodifikator gilt für Einheiten mit der Bewegungsart Mech. Bedeutet das, das ich sie einen Mech mit der Bewegungsart QuadMech nicht steuern lassen kann?

**A:** Celina's Voraussetzungen sind nur das sie einen Mech der Klasse H (jeden Mech dessen Variantenname mit einem H endet) steuert. Die Symbole auf dem „Paddel“ zeigen lediglich welche Modifikatoren der Pilot dem von ihm gesteuerten Mech gibt. Wenn ein Symbol auf dem Paddel nicht zu dem Symbol auf der Base des Mechs passt, dann bekommt der Mech den entsprechenden Modifikator einfach nicht. Celina kann also einen QuadMech steuern, gibt aber ihren Modifikator dann nicht an dessen Bewegungswert weiter.

### L-004 Kev Rosse

**F:** Kann Kev Rosse (L-004) seine Fähigkeit „Second Sight“ einsetzen wenn sein Mech stillgelegt ist?

**A:** Nein.

### L-008 Wahab Fusili

**F:** Wenn man zwei oder mehr Einheiten angreift und eine von ihnen vom Legendären Piloten Wahab Fusili (L-008) gesteuert wird, wird er dann durch seine Spezialfähigkeit „Noble Sacrifice“ zum einzigen Ziel?

**A:** Nein. Wahab's Spezialfähigkeit kommt nur ins Spiel wenn er nicht bereits ein Ziel des Angriffs ist. Seine Spezialfähigkeit gestattet es ihm nicht zweimal zum Ziel zu werden und hat deshalb keinen Effekt wenn er bereits ein Ziel des Angriffs ist.

### L-010 Katsuro Sutoku

**F:** Wenn der Legendäre Pilot Katsuro Sutoku (L-010) seine Spezialfähigkeit „Above and Beyond“ einsetzt, wird er dann durch den zweiten Befehl angetrieben?

**A:** Ja. Wenn man also die Hitze für den zweiten Befehl berechnet, dann ist die Hitze für das Antreiben Teil der „anderen Hitze die durch den zweiten Befehl entsteht.“

### L-016 Moriko Horiama

**F:** Wenn der Legendäre Pilot L-016 Moriko Horiama seine „Sweeping Blow“-Fähigkeit einsetzt, wer entscheidet dann wo und wie die feindliche Einheit 4 Zoll entfernt platziert wird?

**A:** Der die feindliche Einheit kontrollierende Spieler wählt den Ort und die Ausrichtung 4 Zoll entfernt vom Mittelpunkt von Kaminari.

**F:** Was wenn die feindliche Einheit die von „Sweeping Blow“ betroffen ist ein Wächter ist, was geschieht dann mit dieser Einheit?

**A:** Wächter werden von „Sweeping Blow“ betroffen wie jede andere Einheit. Nachdem der Wächter platziert wurde wird der Gefangene, den Gefangennahme-Regeln entsprechend, in Basenkontakt mit dem Wächter platziert. Nur der Wächter muss 4 Zoll entfernt platziert werden, nicht der Gefangene. Wenn es nicht genug Platz gibt um den Wächter 4 Zoll entfernt und den Gefangenen in Basenkontakt mit dem Wächter zu platzieren, dann kann der Wächter nicht bewegt werden und erleidet Antreibeschaden wie von „Sweeping Blow“ beschrieben. Ist der Gefangene ein Mech, so kann er entsprechend den Gefangennahme-Regeln nicht bewegt werden, und der Wächter erleidet Antreibeschaden wie von „Sweeping Blow“ angegeben.

### GS-006 Dean Sohlne

**F:** Mein Gegner hat eine Einheit mit der Bewegungsart Hover und der Spezialausrüstung Ausweichen in Basenkontakt mit meinem Helden Dean Sohlne (GS-006) in seinem bevorzugten Mech. Was muss mein Gegner würfeln um sich mit seiner Einheit erfolgreich zu lösen?

**A:** Dean Sohlne's Fähigkeit sagt das Einheiten bei Lösungsversuchen von ihm bei einer 1 bis 3 scheitern, egal welche Bewegungsart sie haben. Die Fähigkeit sagt aber nicht das es auch egal ist welche Spezialausrüstung die Einheiten haben. Wenn dein Gegner also die Ausweichen Spezialausrüstung einsetzt scheitert er nur bei einer 1.

**F:** Wenn Dean Sohlne (GS-006) in seinem Xanthos in Basenkontakt mit einem gegnerischen Dean Sohlne (GS-006) in seinem Xanthos ist, was muss er dann, wenn man seine „Outmaneuver“ Pilotenfähigkeit in Betracht zieht, würfeln um sich erfolgreich zu lösen?

**A:** Er muss eine 4, 5 oder 6 würfeln um sich erfolgreich zu lösen.

### GS-007 Sebastian Paschke

**F:** Ich habe Enrico Fernalli (GS-014) in seinem bevorzugten Mech in meiner Armee und mein Gegner hat Sebastian Paschke (GS-007) in seinem bevorzugten Mech in seiner Armee. Sein Sebastian wickelt einen Nahkampf-Angriff gegen meinen Enrico ab. Nachdem das geschehen ist sollen zwei Dinge passieren; mein Enrico kann einen Nahkampf-Angriff gegen seinen Sebastian durchführen und sein Sebastian kann einen Fernkampf-Angriff gegen meinen Enrico durchführen. Was geschieht als Erstes?

**A:** Da kein Effekt zuerst einzutreten scheint, folgen wir den **MechWarrior: Age of Destruction**-Regeln, Seite 37: „Würden zwei Spieleffekt gleichzeitig auftreten, so entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge sie auftreten.“ Dein Gegner darf also entscheiden in welcher Reihenfolge die Angriffe durchgeführt werden. Sollte er sich dafür entscheiden zuerst den Fernkampf-Angriff seines Sebastian's durchzuführen, darf dein Enrico danach trotzdem noch seinen Nahkampf-Angriff durchführen.

### GS-014 Enrico Fernalli

**F:** Ich nutze einen meiner Mechs um den gegnerischen Helden Enrico Fernalli (GS-014) in seinem bevorzugtem Mech anzugreifen. Mein Mech hat die Spezialausrüstung Schnellschlag und ich entscheide mich dazu sie einzusetzen. Wird Enrico Fernalli's Fähigkeit es ihm erlauben nach jedem meiner Angriffe mit Schnellschlag einen Nahkampf-Angriff gegen meinen Mech durchzuführen?

**A:** Ja. Enrico Fernalli's Fähigkeit sagt: „nachdem eine gegnerische Figur einen Nahkampf-Angriff gegen diese Einheit abgewickelt hat macht diese Einheit einen Nahkampf-Angriff gegen die gegnerische Figur.“ Schnellschlag sagt: „Führe einmal pro Spielzug im Anschluss an einen erfolgreichen Nahkampfangriff dieser Einheit gegen eine einzelne feindliche Figur einen zusätzlichen Nahkampfangriff gegen das selbe Ziel durch.“ Wenn also in diesem Fall dein erster Angriff abgewickelt ist, macht Enrico einen Nahkampf-Angriff. Danach machst du deinen zweiten Nahkampf-Angriff mit Schnellschlag und nachdem dieser abgewickelt ist macht Enrico einen weiteren Nahkampf-Angriff.

**F:** Sowohl mein Gegner als auch ich haben Enrico Fernalli (GS-014) in seinem bevorzugtem Mech in unseren Armeen. Was passiert wenn ich meinen Enrico einsetze um einen Nahkampf-Angriff gegen seinen Enrico durchzuführen?

**A:** Wenn dein Enrico einen Nahkampf-Angriff gegen seinen Enrico abwickelt, macht sein Enrico danach einen Nahkampf-Angriff gegen deinen Enrico. Danach macht dein Enrico wieder einen Nahkampf-Angriff gegen seinen Enrico. Das geht so lange weiter bis einer der beiden Enricos zerstört ist oder die Fähigkeit von einem der Spieler deaktiviert wird bevor der Angriffswurf gemacht wird.

**F:** Ich habe Enrico Fernalli (GS-014) in seinem bevorzugten Mech in meiner Armee und mein Gegner hat Sebastian Paschke (GS-007) in seinem bevorzugten Mech in seiner Armee. Sein Sebastian wickelt einen Nahkampf-Angriff gegen meinen Enrico ab. Nachdem das geschehen ist sollen zwei Dinge passieren; mein Enrico kann einen Nahkampf-Angriff gegen seinen Sebastian durchführen und sein Sebastian kann einen Fernkampf-Angriff gegen meinen Enrico durchführen. Was geschieht als Erstes?

**A:** Da kein Effekt zuerst einzutreten scheint, folgen wir den **MechWarrior: Age of Destruction**-Regeln, Seite 37: „Würden zwei Spieleffekt gleichzeitig auftreten, so entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge sie auftreten.“ Dein Gegner darf also entscheiden in welcher Reihenfolge die Angriffe durchgeführt werden. Sollte er sich dafür entscheiden zuerst den Fernkampf-Angriff seines Sebastians durchzuführen, darf dein Enrico danach trotzdem noch seinen Nahkampf-Angriff durchführen.

# Fragen und Antworten: Regeln

## 6. Bewegung

### Senkrechtstarter

**F:** Meinem Senkrechtstarter der sich auf Bodenniveau befindet misslingt der Lösungsversuch. Wie sehen meine Optionen aus?

**A:** Ein Senkrechtstarter dem ein Lösungsversuch misslingt darf seine Position auf dem Schlachtfeld nicht ändern, da er sich an die Regeln für Fahrzeuge denen ein Lösungsversuch misslingt halten muss. Er kann allerdings die Flughöhe ändern oder einen Fernkampfangriff ausführen in dem er Bewegungspunkt verbraucht. Keine dieser Optionen verändern die Position des Mittelpunktes des Senkrechtstarters auf dem Schlachtfeld.

**F:** 1a) Ich gebe meinem Senkrechtstarter, welcher sich in Basenkontakt mit einer feindlichen Einheit befindet, einen Bewegungsbefehl so das ich Bewegungspunkte ausgeben kann um zunächst einen Fernkampfangriff auszuführen und dann mich zu bewegen. Wann muss ich für den Lösungsversuch für diesen Senkrechtstarter würfeln?

1b) Welche Optionen habe ich wenn der Lösungsversuch misslingt?

**A:** 1a) Du muss für den Lösungsversuch würfeln, wenn Du diesem Senkrechtstarter den Bewegungsbefehl gibst, aber bevor du irgendwelche Bewegungspunkt aus gibst.

1b) Der Senkrechtstarter kann noch die Flughöhe ändern und/oder einen Fernkampfangriff ausführen solange er dafür genügend Bewegungspunkte übrig hat.

### Transporter

**F:** Wenn ich eine Bewegungsformation mit mehreren Transportern bilde, können dann mehrere Transporter-Einheiten Passagiere be- oder entladen?

**A:** Nein, nur die einzelne Einheit der der Bewegungsbefehl gegeben wird kann Passagiere be- oder entladen.

**F:** In den Regeln heißt es das Passagiere nicht zu den Siegbedingungen zählen. Was ist mit Passagieren die ausgeschaltet werden weil der Transporter ausgeschaltet wird?

**A:** Ein Passagier in einem ausgeschalteten Transporter zählt als ausgeschaltete Einheit für die Siegbedingungen. Wenn ein Passagier ausgeschaltet wird zählt er als ausgeschaltete Einheit und nicht länger als Passagier. Somit treffen die Regeln bezüglich Passagiere nicht mehr zu.

**F:** Kann ein Transporter im selben Zug einen Rammangriff durchführen in dem er Passagiere be- oder entlädt?

**A:** Nein, ein Transporter kann nicht im selben Zug einen Rammangriff durchführen in dem er Passagiere be- oder entlädt. Sowohl das Be- bzw. Entladen, als auch der Rammangriff verlangen das der Einheit ein Bewegungsbefehl gegeben wird. Da eine Einheit aber pro Spielzug nur einen Befehl bekommen kann muss der Spieler sich entscheiden welche der beiden Optionen er nutzen will.

**F:** Kann ein Mech-Transporter im selben Zug einen Sturmangriff durchführen in dem er Passagiere be- oder entlädt?

**A:** Nein, ein Transporter kann nicht im selben Zug einen Sturmangriff durchführen in dem er Passagiere be- oder entlädt. Sowohl das Be- bzw. Entladen, als auch der Sturmangriff verlangen das der Einheit ein Bewegungsbefehl gegeben wird. Da eine Einheit aber pro Spielzug nur einen Befehl bekommen kann muss der Spieler sich entscheiden welche der beiden Optionen er nutzen will.

**F:** Muss ich meinem Gegner zu Beginn des Spiels zeigen welche Einheiten in welchem Transporter geladen sind?

**A:** Du musst deine gesamte Armee sowohl deinem Gegner als auch dem Battlemaster vor dem Spiel zeigen, damit die Punktekosten geprüft werden können. Nun kannst du Infanterie-Einheiten in den Transporthüllen verbergen, bevor die Transporteinheiten aufgestellt werden. Jedes Fahrzeug das das Spiel als Passagier beginnt muss neben den entsprechenden Transporthüllen platziert werden. Es muss eindeutig gekennzeichnet werden welche Transporthüllen zu welchem Transporter gehören.

**F:** Muss ich meinem Gegner sagen welche Transporthüllen zu welchem Transporter gehören?

**A:** Ja.

## 7. Kampf

### Wärmeeffekte

**F:** Muss ein angreifender Mech der Alpha-Strike einsetzen, auf Wärmeeffekte würfeln wenn er die Wärme für den Alpha-Strike anwendet?

**A:** Nein, man würfelt nur auf Wärmeeffekte wenn das Wärmerad stehen bleibt. Wenn man das Wärmerad bei einem Alpha-Strike auf die Stilllegung Einstellung dreht, wird es direkt dort hin gedreht. Da das Wärmerad nicht zwischendrin stoppt, ergibt sich keine Gelegenheit für einen Wärmeeffekt.

**F:** Wenn ich Schaden durch eine Munitionsexplosion bekommen, wird dann der modifizierte ballistische Schadenswert angewandt?

**A:** Ja, der modifizierte Schadenswert (durch die Wärme) wird zum neuen Wert auf der Kampfscheibe. Da die Munitionsexplosion den Wert auf der Kampfscheibe benutzt wird dieser modifizierte Wert angewandt.

### **Senkrechtstarter-Bewegungsart**

**F:** Kann ein Senkrechtstarter mit einem Bewegungswert von 24 zwei Fernkampfangriffe im selben Spielzug ausführen? Können diese beiden Angriffe sich gegen das selbe Ziel richten?

**A:** Nein.

### **Indirekter Beschuss**

**F:** Bekommt man bei einem Indirekten Beschuss durch den Toten Winkel den +2 Trefferbonus?

**A:** Ja, ein Fernkampfbefehl der Indirekten Beschuss benutzt bekommt +1 auf den Angriffswurf wenn die Schusslinie durch den Toten Winkel des Ziels führt.

### **Artillerie**

**F:** Ignoriert Artillerie Verteidigungs-Spezialausrüstungen?

**A:** Nein, ein Artillerieangriff ist ein Fernkampfangriff und wirkt sich auf Verteidigungs-Spezialausrüstungen aus wie jeder andere Fernkampfangriff auch.

**F:** Wann wird geprüft ob die Schusslinie zu einer Artilleriemarke blockiert ist?

**A:** In der entsprechenden Kommandophase wenn der Angriff abgewickelt wird. Um den +2 Modifikator für den Angriff zu bekommen, darf die Schusslinie zur Artilleriemarke nicht blockiert sein wenn der Angriff abgewickelt wird. Denke daran das die Schusslinie eines Fahrzeugs oder einer Infanterie als blockiert gilt wenn sie über die Basis einer anderen Einheit hinweg führt. Wenn man also die Artilleriemarke unter einer Basis platziert kann ein Fahrzeug oder eine Infanterie den +2 Modifikator nicht bekommen. Die Schusslinie einer Mech-Artillerie-Einheit wird nicht durch Fahrzeug- oder Infanterie-Basen blockiert.

**F:** Kann Störsender von Einheiten eingesetzt werden die von einem Artillerieangriff beschädigt wurden?

**A:** Nein. Um Störsender einsetzen zu können muss die Einheit das Ziel eine erfolgreichen Fernkampfangriffes sein. Artillerieangriffe haben aber nie Einheiten als Ziel.

**F:** Ich habe meine Artillerie-Marken verloren. Was kann ich tun?

**A:** Auf den Webseiten von WizKids und FanPro gibt es PDF Dateien mit den Artilleriemarken zum Download. Spieler die ihre Artilleriemarken verloren haben können sich dies ausdrucken um sie bei privaten Spielen einzusetzen. Bei offiziellen Turnieren wird der zuständige Battlemaster die entsprechenden Artilleriemarken zur Verfügung stellen.

**F:** Wann wird der Schaden aus Antreiben angewandt wenn eine Artillerie-Einheit angetrieben wird?

**A:** Nach den Regeln für Antreiben (Seite 15 in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln) erhält die Einheit 1 Antreibeschaden wenn sie eine zweite Befehlsmarke erhält. Das geschieht nachdem der Befehl gegeben wurde.

**F:** Wird ein Artillerieangriff von schwierigem Gelände beeinflusst?

**A:** Nein. Es wird nur berücksichtigt ob die Schusslinie blockiert ist oder nicht. Schwieriges Gelände wird nur berücksichtigt wenn ein Fernkampfangriff gegen eine oder mehrere Ziel-Einheiten richtet. Da sich ein Artillerieangriff nicht gegen Ziel-Einheiten richtet kommt der Deckungsmodifikator nicht zum Einsatz.

**F:** Ich habe eine Artillerie-Einheit mit einer Minimal/Maximal Reichweite von 0/0. Kann ich die Artilleriemarke einer solchen Einheit direkt unter diese Einheit platzieren?

**A:** Die Artilleriemarke kann nicht direkt unter die Einheit platziert werden, sie kann allerdings so platziert werden das sich ihr Mittelpunkt unter der Basis dieser Einheit befindet. Siehe auch die Artillerie-Regeln: „Die Schusslinie muss durch den Blickwinkel der Artillerie-Einheit führen, über der Maximalreichweite und innerhalb der Artilleriereichweite liegen.“ Die Schusslinie zu einer Artilleriemarke die so platziert wurde zählt nicht als blockiert.

### **Mehrere Fernkampf-Ziele**

**F:** Meine Einheit mit mehreren Fernkampf-Zielen greift zwei gegnerische Einheiten mit Störsender an. Muss ich nun für jede Einheit einzeln den Würfelwurf wiederholen?

**A:** Nein. Hat eine oder mehrere der angegriffen Einheiten Störsender, so wird der Wurf nur einmal wiederholt. Dieser zweite Wurf wird gegen alle Einheiten benutzt die über Störsender verfügen.

### **Sturmbefehl**

**F:** Wenn ich eine Einheit mit der Senkrechtstarter Bewegungsart auf Bodenniveau habe, und ich ihr einen Bewegungsbefehl gebe um sich zu bewegen und einen Fernkampfangriff durchzuführen und ich die Einheit

während dem Bewegungsbefehl in Basenkontakt mit einer gegnerischen Einheit platziere, dann bekommt die gegnerische Einheit ja keine Gratisdrehung, es sei denn ich beende den Bewegungsbefehl in Basenkontakt mit der gegnerischen Einheit. Heißt das nun das wenn ich einem Mech einen Sturmbefehl gebe um einen Nahkampfangriff durchzuführen, das dann die gegnerische Einheit die Gratisdrehung erst ausführen darf wenn der Befehl abgeschlossen ist.

**A:** Nein, die gegnerische Einheit darf, wenn sie dazu in der Lage ist, eine Gratisdrehung ausführen bevor der Angriffsteil des Sturmbefehls durchgeführt wird. Nur Einheiten mit der Bewegungsart Senkrechtstarter die einen Bewegungsbefehl erhalten um sich zu bewegen und einen Fernkampfangriff durchzuführen sind anders.

### Spezialangriffe

**F:** Kann ein Wrack-Mech oder ein Wrack-Fahrzeug einen Sturmangriff oder ein Rammangriff ausführen?

**A:** Ja, Solange alle anderen Voraussetzungen für den Angriff erfüllt sind.

**F:** Kann eine Einheit einen Sturm- oder Rammangriff bzw. einen Todessprung gegen ein einzelnes Ziel ausführen, aber sich danach mit mehreren Einheiten in Basenkontakt befinden?

**A:** Ja.

**F:** Kann ein Ramm- oder Sturmangriff oder ein Todessprung einer Einheit auf Bodenniveau, gegen ein Ziel auf erhöhtem Gelände eingesetzt werden?

**A:** Nein. Spezialangriffe können nun dann eingesetzt werden wenn sich Angreifer und Ziel am Ende der Bewegung beide in Basenkontakt und auf dem selben Niveau befinden.

**F:** Ich benutze meinen Mech um einen Sturmangriff gegen eine feindliche Einheit in schwierigem Gelände durchzuführen. Wenn ich die Schusslinie ziehe, so durchquert diese kein schwieriges Gelände, bis auf das schwierige Gelände welches sich unter der Basis des Ziels befindet. Zählt für den Sturmangriff das schwierige Gelände unter der Basis des Ziels als „Nicht-Wasser-Geländeteil“ und gibt dem Ziel damit +2 auf seinen Verteidigungswert?

Wenn nicht, was wenn ich meine Schusslinie zu einem Ziel in schwierigem Gelände ziehe und die Schusslinie die Base einer Infanterie-Einheit, welche sich in schwierigem Gelände befindet, durchquert aber die Schusslinie kein schwieriges Gelände bis auf das direkt unter den Basen dieser Einheiten durchquert? Erhält das Ziel in diesem Fall +2 auf seinen Verteidigungswert?

**A:** Nein. In keinem dieser Fälle erhält das Ziel +2 auf seinen Verteidigungswert.

### 8. Formationen

**F:** Kann meine Haus Steiner-Einheit zusammen mit meiner Stormhammer-Einheit in einer Formation sein?

**A:** Ja, da eine Hausallianz zwischen den beiden Fraktionen besteht (siehe Seite 31 der **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln).

**F:** Wenn ich 3 Einheiten in Formation habe und der Hauptangreifer in Basenkontakt mit einer gegnerischen Einheit ist, aber die beiden anderen Einheiten nicht, dürfen diese dann an einer Fernkampfformation gegen die gegnerische Einheit teilnehmen?

**A:** Ja.

**F:** Wenn ich eine Nahkampfformation einsetzte und der Hauptangreifer Schnellschlag hat, bekomme ich dann den Formationsbonus für den zweiten Angriff?

**A:** Nein, der Formationsbonus kommt beim zweiten Angriff nicht zur Anwendung.

**F:** Kann ein QuadMech an einer Nahkampfformation teilnehmen wenn er Basenkontakt mit dem Ziel hat, der QuadMech das Ziel aber nicht mit seinem Blickwinkel berührt?

**A:** Ja, ein QuadMech kann an einer Nahkampfformation teilnehmen wenn sich ein beliebiger Teil seiner Basis in Basenkontakt mit dem Ziel befindet.

**F:** Wie interagieren die Regeln für Formationen mit Allianzen? Können sich Formationen über mehrere Allianzen erstrecken?

**A:** Ja. Zum Beispiel könnte man unter Einsatz der Groß-Allianz zwischen Clan Nova Cat und Haus Kurita und der Haus-Allianzen zwischen Clan Nova Cat und den Spirit Cats, bzw. Haus Kurita und den Dragon's Fury Formationen bilden die folgende Fraktionen enthalten:

Clan Nova Cat und Dragon's Fury

Haus Kurita und Spirit Cats

Dragon's Fury und Spirit Cats

Clan Nova Cat und Haus Kurita

Clan Nova Cat und Spirit Cats

Haus Kurita und Dragon's Fury

## 9. Gelände

**F:** Gibt es nur einen Höhenmodifikator (für das Landungsschiff, Senkrechtstarter und Einheiten auf erhöhtem Gelände)? Bekommen Einheiten den Höhenmodifikator auch dann, wenn sie von Einheiten angegriffen werden die ebenfalls den Höhenmodifikator bekommen könnten?

**A:** Ja, es gibt nur einen Höhenmodifikator. Wenn nicht anders erwähnt kann eine Einheit die den Höhenmodifikator bekommt diesen auch einsetzen, egal wer sie angreift.

**F:** Einheiten mit Bewegungsart Kette behandeln alles schwierige Gelände bei der Bewegung wie offenes Gelände. Seichtes Wasser wird für die Bewegung wie schwieriges Gelände behandelt. Behandeln Einheiten mit der Bewegungsart Kette seichtes Wasser für die Bewegung wie offenes Gelände?

**A:** Nein, Wasser ist eine andere Geländeart wie schwieriges Gelände. Es ist beabsichtigt das Einheiten mit der Bewegungsart Kette in seichtem Wasser langsamer sind.

**F:** Kann eine Einheit auf abrupt ansteigendem Gelände mit einem Teil ihrer Basis über dieses abrupt ansteigendem Gelände hinaus ragen, solange ihr Mittelpunkt sich auf dem Gelände befindet?

**A:** Nein, eine Einheit muss mit ihrer Basis komplett auf dem Schlachtfeld stehen, sowohl bei der Aufstellung, als auch nach einer Bewegung. Im Falle des abrupt ansteigendem Geländes muss sich die ganze Basis auf dem Gelände befinden, und es darf kein Teil der Basis über das Schlachtfeld ragen.

**F:** Kann eine Einheit mit Bewegungsart Hover während der Bewegung mit einem Teil ihrer Basis über schwieriges Gelände kommen, solange der Mittelpunkt dieser Einheit nicht in schwieriges Gelände hinein kommt?

**A:** Ja, solange kein Teil der Basis einer Einheit mit Bewegungsart Hover am Ende der Bewegung schwieriges Gelände überlappt, kann sie während der Bewegung schwieriges Gelände überlappen.

## 10. Kampfarten

**F:** Ich benutze eine Fraktionsstolz-/Söldnerkontrakt-/Situationsallianz Karte mit den Kosten 5/150 in einem 450 Punkte Spiel. Zählen die 15 Punkte, die ich für die Karte bezahlt habe, für meine Siegbedingung?

**A:** Nein. Während die Punktekosten für Ausrüstungs- und Pilotenkarten für Siegbedingungen zählen, da sie direkt den Wert einer Einheit verändern, zählen die Punktekosten anderer Kampfarten nicht für Siegbedingungen.

**F:** Meine Gegnerin und ich benutzen Planetenkarten in unserem Spiel. Ich spiele „Mountain Range“ (PC-007) und sie spielt „Tornado“ (PC-010). Die Karten heben sich nicht gegenseitig auf. Welche der Planetenkarten kommt nun zuerst zum Tragen?

**A:** Planetenkarten kommen in alphabetischer Reihenfolge (die der amerikanischen Originaltitel, nicht die eventueller Übersetzungen) zum Tragen. In der obigen Situation würde also zuerst „Mountain Range“ zum Tragen kommen und alle nicht blockierenden Geländeteile in blockierendes Gelände umwandeln. Danach würde „Tornado“ zum Tragen kommen und alle blockierenden Geländeteile in schwieriges Gelände umwandeln.

**F:** Die Planetenkarte Heavy Fog (PC-013) erhöht den Zielwert auf Artilleriemarken um +2. Wenn das Angriffsergebnis zwischen dem höheren Wert der ersten Zeile der Abweichungstabelle und dem neuen Zielwert ist, wie weicht die Artilleriemarke dann ab?

**A:** Wenn Heavy Fog im Spiel ist, addiere 2 zum zweiten Wert in der ersten Zeile der Abweichungstabelle auf der Artilleriemarke. Wenn zum Beispiel die Artilleriemarke einen Zielwert von 20 hat und die Werte der ersten Zeile der Abweichungstabelle 17-19 lauten, dann hätte die Artilleriemarke mit Heavy Fog einen Zielwert von 22 und die Werte der ersten Zeile der Abweichungstabelle würden 17-21 lauten.

**F:** Sind die Fähigkeiten von Fraktionsstolz Karten optional?

**A:** Ja.

**F:** Ich benutze die Swordsworn Fraktionsstolz Karte (F-007) in einer 900 Punkte Schlacht. Die Karte sagt „eine freundliche Swordsworn-Einheit bekommt für diesen Zug +1 auf ihren Schadenswert“ und die Frequenz der Karte ist 1/450, was bedeutet das ich sie in meinem Zug zweimal einsetzen kann. Darf ich diesen Bonus auch zweimal an dieselbe Einheit vergeben und den Bonus „stapeln“?

**A:** Nein. Die Fähigkeit einer Fraktionsstolz Karte kann nicht mehr als einmal pro Zug auf dieselbe Einheit angewendet werden.

**F:** Können Einheiten ohne Fraktion in einer Situationsallianz enthalten sein, ohne das man Rekrutierungskosten (für Helden in Mechs ohne Fraktionssymbol) zahlen oder eine Söldnerkontrakt Kampfarte spielen muss.

**A:** Nein.

**F:** Ich möchte die Haus Liao/Republic of the Sphere Situationsallianz-Karte (SA-007) einsetzen. Welche Fraktionen darf meine Armee enthalten? Werden sie in der Lage sein Formationen miteinander zu bilden?

**A:** Die Regeln für Situationsallianzen (Seite 38 in den **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln) sagen das „die einzigen anderen erlaubten Fraktionen müssen von einer Haus- oder Großallianz mit einer der auf der Situationsallianz-Karte benannten Fraktionen stammen. Die Republic hat eine Hausallianz mit den Highlandern,

also kannst du auch Highlander-Einheiten in deiner Armee einsetzen. Haus Liao hat zum jetzigen Zeitpunkt (20.04.2005) eine Großallianz mit Bannson's Raiders, also kannst du auch Bannson's Raiders-Einheiten in deiner Armee einsetzen. Insgesamt sind das vier Fraktionen die du in deiner Armee einsetzen kannst, und sie können alle Formationen miteinander bilden.

**F:** Ich benutze die Dragon's Fury-Spirit Cats Situationsallianz Karte (SA-001), welche sagt das die Schusslinie von einer freundlichen Einheit zu einem Ziel nicht blockiert ist wenn eine andere freundliche Einheit eine klare Schusslinie zum selben Ziel hat. Heißt das das die andere freundliche Einheit bloß in der Lage sein muss das Ziel zu „sehen“, oder müssen auch noch die Reichweitenvoraussetzungen erfüllt werden?

**A:** Die andere freundliche Einheit muss keine Reichweitenvoraussetzungen erfüllen, sie braucht lediglich eine klare Schusslinie.

**F:** Ich habe meinem Mech, der bereits Reflektivpanzerung auf seinem Werterad hat, eine Schwere Panzerung Ausrüstungskarte zugewiesen. Da keine der beiden Spezialausrüstungen optional ist, kann ich auch keine der beiden deaktivieren. Kann ich dem Mech überhaupt die Schwere Panzerung Ausrüstungskarte zuweisen? Wenn ja, welche der beiden Spezialausrüstungen ist dann wirksam?

**A:** Ja, man kann dem Mech immer noch Verteidigungs-Ausrüstungskarten zuweisen. Wenn ein Kampfwert, welcher bereits über eine Spezialausrüstung vom Werterad verfügt, eine Spezialausrüstung durch eine Ausrüstungskarte zugewiesen bekommt und keine der beiden Spezialausrüstungen optional ist, dann ist die Spezialausrüstung vom Werterad wirksam. Die Spezialausrüstung der Ausrüstungskarte kann erst dann wirksam werden wenn kein Konflikt mehr mit einer Spezialausrüstung auf dem Werterad besteht.

**F:** Ich habe meinem Mech, der bereits Störsender auf seinem Werterad hat, eine Schwere Panzerung Ausrüstungskarte zugewiesen. Schwere Panzerung ist nicht optional, aber Störsender ist es. Werde ich überhaupt in der Lage sein den Störsender meines Mechs zu nutzen wenn er die Schwere Panzerung Ausrüstungen zugewiesen bekommen hat?

**A:** Nein. Da für einen Kampfwert zur gleichen Zeit immer nur eine Spezialausrüstung gelten kann, außer eine Ausrüstungskarte sagt ausdrücklich etwas anderes, und die Spezialausrüstung auf dem Werterad optional ist, kann Störsender nicht wirksam werden, da in diesem Fall immer die Schwere Panzerung wirksam ist. Anders wäre die Situation wenn der Mech die Schwere Panzerung auf seinem Werterad hätte und die Spezialausrüstung Störsender durch eine Ausrüstungskarte zugewiesen bekommen würde. In diesem Fall könnten beide Spezialausrüstungen zur gleichen Zeit wirksam sein, da die Störsender Ausrüstungskarte ausdrücklich sagt „Diese Ausrüstung kann zusammen mit anderer Nicht-Störsender Verteidigungs-Spezialausrüstung dieser Einheit genutzt werden.“

**F:** Wenn ich die Ausrüstung Double Rate (G-015) einsetze, gelten dann für den zweiten Wurf die Regeln für kritische Treffer und kritische Patzer?

**A:** Nein.

**F:** Muss beim Einsatz der Ausrüstung Refocused Laser (G-046) das endgültige Ziel eine Einheit sein zu der der Angreifer eine klare Schusslinie hat? Oder verleiht die Karte die Fähigkeit durch einen Mech hindurch auf einen anderen Mech hinter ihm zu schießen und beide anzugreifen?

**A:** Beim Einsatz von Refocused Laser blockieren Figurenbasen nicht die Schusslinie des Angreifers. Der Karte nach „Wird jede Figur auf Bodenniveau deren Base von der Schusslinie durchquert wird und die innerhalb der Maximalreichweite dieser Figur ist zum Ziel“. Wenn man also eine gegnerische Einheit angreift und die Schusslinie die Base einer anderen Einheit durchquert, dann werden beide Einheiten zu Zielen des Angriffs.

**F:** Was zählt beim Einsatz der Ausrüstung Heat-Seeking Ammo (G-048) als „Wärmeeffekt“ auf dem Wärmerad?

**A:** Jedes farbige Feld und/oder Modifikator der auf einem Klick des Wärmerads, außer dem Startklick, auftaucht ist ein „Wärmeeffekt“.

**F:** Mein Held hat Rekrutierungskosten von 5 Punkten und zeigt ein Jade Falken Fraktionssymbol mit einer 14 daneben und ein Haus Liao Fraktionssymbol mit einer 18 daneben auf seiner Karte. Wenn ich den Helden in einen Mech mit dem Spirit Cats Fraktionssymbol setzen möchte, was für Rekrutierungskosten muss ich dann zahlen? Was wenn ich den Helden UND seinen bevorzugten Mech zu den Spirit Cats rekrutieren möchte?

**A:** Wenn ein Held die Fraktion in die du ihn rekrutieren möchtest nicht einzeln aufführt und auch nicht das durchgestrichene Fraktionssymbol der Fraktion zeigt, dann bezahlst du einfach die normalen Rekrutierungskosten. In diesem Fall betragen die Rekrutierungskosten 5 Punkte um den Helden in einen Spirit Cat Mech zu setzen. Es kostet genauso viel den Helden und seinen Mech zu den Spirit Cats zu rekrutieren.

**F:** Ich spiele einen Söldnerkontrakt der dem Mech eines Helden in meiner Armee das Dragon's Fury Fraktionssymbol gibt. Muss ich nun auch die Rekrutierungskosten für den Helden zahlen?

**A:** Nein. Obwohl der Mech durch den Söldnerkontrakt ein Fraktionssymbol erhält musst du in diesem Fall keine Rekrutierungskosten zahlen.

## 11. Fraktionsfähigkeiten



**F:** Ich spiele in einem Standard 450 Punkte Spiel, aber meine Armee besteht nur aus 445 Punkten. Ich setze 225 Punkte an Elite Haus Liao Einheiten ein. Kann ich die Fraktionsfähigkeit Ehrfurcht trotzdem einsetzen?

**A:** Ja, solange die Hälfte der Punkte deiner Armee aus Elite Haus Liao Einheiten besteht, kannst du Ehrfurcht einsetzen.

**F:** Wenn ich eine einmalige Figur ohne Rangabzeichen auf der Basis als Ziel eines Angriffs nehmen, wie kann ich erkennen ob die Fraktionsfähigkeit Rücksichtslosigkeit/Zellbrigen zum Einsatz kommt?

**A:** Wenn eine Einheit keine Rangabzeichen hat zählt ihr Rang als einmalig und sie zählt somit zu keinem anderen Rang.

**F:** Meine Einheit vom Haus Liao benutzte Rücksichtslosigkeit/von den Jedefalken benutzte Zellbrigen im letzten Zug. Kann ich ihr in diesem Zug einen Bewegungsbefehl geben der sie in Basenkontakt zu einer feindlichen Einheit bringt die nicht die grüne/Elite-Einheit ist die im letzten Zug das Ziel war?

**A:** Nur wenn der Bewegungsbefehl keinen Angriffswurf beinhaltet.

**F:** 1a) Meine Einheit vom Haus Liao benutze Rücksichtslosigkeit/von den Jedefalken benutzte Zellbrigen im letzten Zug. In diesem Zug gebe ich ihr einen Befehl der sie in Basenkontakt zu einer anderen feindlichen grünen/Elite Einheit bringt. Wenn diese grüne/Elite-Einheit den Basenkontakt wieder verlässt ohne das ich sie angegriffen habe, muss ich dann immer noch die letzte Einheit gegen die ich Rücksichtslosigkeit/Zellbrigen eingesetzt habe angreifen?

1b) Wenn ich die grüne/Elite-Einheit angreife mit der ich nun in Basenkontakt bin, muss ich dann diese Einheit weiter angreifen oder die grüne/Elite-Einheit gegen die ich Rücksichtslosigkeit/Zellbrigen im letzten Zug eingesetzt habe?

**A:** 1a) Nein. Sobald eine Haus Liao/Jadefalken Einheit die Einheit auf die zuletzt Rücksichtslosigkeit/Zellbrigen angewandt wurde nicht mehr angreifen kann, muss diese Einheit auch nicht weiter angegriffen werden. Dies ist auch der Fall wenn die Haus Liao/Jadefalken Einheit mit einer anderen feindlichen Einheit in Basenkontakt ist oder die grüne/Elite-Einheit zu einem Passagier oder einem Gefangenen wird.

1b) Jeder folgender Angriff muss sich gegen die letzte grüne/Elite-Einheit richten, die die Haus Liao/Jadefalken Einheit angegriffen hat. In dem obigen Beispiel ist dies die Einheit mit der sie sich zur Zeit in Basenkontakt befindet.

**F:** Meine Haus Liao/Jadefalken Einheit benutzt Anti-Infanterie und Rücksichtslosigkeit/Zellbrigen um eine einzelne feindliche grüne/Elite-Einheit anzugreifen. Wenn sich feindliche grüne/Elite-Infanterie-Einheiten in Basenkontakt mit dem Ziel befinden, bekommen diese dann auch einen zusätzlichen Schadenskick?

**A:** Nein, da diese Einheiten nicht Ziele des Angriffes waren.

**F:** Erlaubt mit die Fraktionsfähigkeit Fanatismus eine Einheit zu reparieren wenn in ihrem Sichtfenster ein Reparaturicon zu sehen ist?

**A:** Nein, der Reparaturklick der durch Fanatismus gegeben wird, folgt allen Regeln für Reparatur.

## 12. Spielende

### Siegbedingungen

**F:** Wenn eine Einheit meines Gegners ausgeschaltet wurde und es nicht so aussieht als wäre dies das direkte Resultat eines Befehls oder einer Aktion die eine meiner Einheiten ausgeführt hat, wer bekommt dann die Siegpunkte für das Ausschalten? Zum Beispiel wurde eine Einheit meines Gegners ausgeschaltet weil sie angetrieben wurde bis sie eliminiert war und eine andere Einheit wurde durch Schaden von einer Planetenkarte ausgeschaltet.

**A:** Wenn eine gegnerische Einheit **durch den diese Einheit kontrollierenden Spieler** ausgeschaltet wird, oder es nicht klar ist wer sie ausgeschaltet hat (**wie im Fall von Planetaren Bedingungen**), dann bekommt der Spieler zur Linken des Spielers der die ausgeschaltete Einheit kontrolliert hat die Siegpunkte für diese Einheit. Der Spieler erhält aber nur die Siegpunkte für das Ausschalten, wenn der Spieler zum Beispiel auch eine Missionskarte im Spiel hat, welche das Ausschalten der Einheit verlangt, so gilt diese als nicht erfüllt.

**F:** Ich habe einen Wrack-Mech gefangen. Wie werden dafür die Punkte gerechnet?

**A:** Da der Mech weder eine freundliche, noch eine feindliche Einheit ist werden für den Mech keine Punkte als Wrack-Einheit für Siegbedingung 2 gerechnet. Du bekommst das doppelte seiner Punktezah für Siegbedingung 2, genau wie für einen gefangenen Mech der kein Wrack ist.

## Fragen und Antworten: Spezialausrüstungen

**F:** Wenn optionale Spezialausrüstung ausgeschaltet wird, ist es dann so als ob sich die Spezialausrüstung sich gar nicht an der Einheit befindet? Wenn mein Mech beispielsweise über Sprungdüsen verfügt, kann ich diese ausschalten und dann Rennen?

**A:** Ja, Spezialausrüstung die ausgeschaltet wird ist bis zum Ende des aktuellen Spielzuges inaktiv. Es ist so als ob die Einheit über diese Spezialausrüstung gar nicht verfügen würde. Somit kann ein Mech mit Sprungdüsen diese abschalten und Rennen.

**F:** Wenn ich mehrere Einweg-Spezialausrüstungen (z.B.: Einweg-Feuerleitsystem und Einweg-Panzerbrechend) im selben Befehl benutze, wie viele Klicks Antriebschaden bekomme ich dann am Ende des Befehls?

**A:** 1 Klick Antriebschaden für jede Einweg-Spezialausrüstung die während des Befehls benutzt wurde. Im obigen Beispiel würde die Einheit 2 Klicks Antriebschaden bekommen.

### **Anti-Infanterie**

**F:** 1a) Kann Anti-Infanterie zusammen mit indirekten Beschuss eingesetzt werden?

1b) Wenn ja, bekommen dann alle angrenzenden Figuren den Verteidigungsbonus von +3 weil es indirekter Beschuss war, oder nur die Zieleinheit?

1c) Wird der Schaden bei jeder getroffenen Einheit auf 2 begrenzt oder nur beim primären Ziel?

**A:** 1a) Ja. Angriffe und Spezialausrüstungen können beliebig kombiniert werden, es sei denn dies wird explizit ausgeschlossen.

1b) Nur das Ziel bekommt den +3 Verteidigungsbonus (wie in den Regeln für indirekten Beschuss aufgeführt). Würfle einmal und prüfe dann ob das Ziel und alle angrenzenden Figuren getroffen wurden.

1c) Ja, jede vom indirekten Beschuss getroffene Einheit kann maximal 2 Schadensclicks bekommen. Allerdings kann ein späterer Schritt in der Schadensermittlung den entgültigen Schaden noch verändern.

Hinweis: Das Ziel muss nicht getroffen werden damit auch die angrenzenden Infanterie-Einheiten getroffen werden können.

**F:** Kann Anti-Infanterie auch benutzt werden um mehrere Ziele anzugreifen wenn der Angreifer über mehrere Waffensymbole verfügt?

**A:** Ja. Angriffe und Spezialausrüstungen können beliebig kombiniert werden, es sei denn dies wird explizit ausgeschlossen.

**F:** Nehmen wir dieses Beispiel: Ein Mech hat Anti-Infanterie und die Fähigkeit mehrere Ziele anzugreifen. Ich ziele nun auf zwei Fahrzeuge die beide mit der selben Infanterie in Basenkontakt sind. Der Schadenswert des Mechs ist 3. Ich würfle und beide Ziele sowie die Infanterie werden getroffen. Bekommt die Infanterie nun 3 oder 6 Schaden, weil sie mit 2 getroffenen Zielen in Basenkontakt steht?

**A:** Die Infanterie bekommt 3 Schaden. In der Beschreibung zu Anti-Infanterie heißt es: „Jeder getroffenen Einheit wird Schaden in Höhe des Schadenswert dieser Einheit verursacht.“ Einer Einheit die von dem Angriff getroffen wird, wird der volle Schadenswert des Angreifers verursacht. Es wird kein Schaden aufgeteilt oder von anderen Einheiten „übertragen“.

**F:** Zählen Infanterie-Einheiten die sich in Basenkontakt mit einer Einheit befinden die das Ziel eines Angriffs mit Anti-Infanterie ist, selbst als Ziele eines Fernkampfangriffes?

**A:** Nein, Infanterie-Einheiten die sich in Basenkontakt mit einer Einheit befinden die das Ziel eines Angriffs mit Anti-Infanterie ist, zählen selbst nicht als Ziele eines Fernkampfangriffes. Sie sind nur von dem Angriff betroffen.

**F:** Kann eine Einheit mit Ausweichen oder Störsender diese benutzen wenn sie mit Anti-Infanterie angegriffen wird?

**A:** Nur Einheiten die das Ziel eines Fernkampfangriffes sind können Störsender benutzen. Allerdings können alle Einheiten die von einem Fernkampfangriff betroffen sind, Ausweichen benutzen.

**F:** Kann Anti-Infanterie bei einem Artillerieangriff benutzt werden? Was passiert wenn ich vergesse Anti-Infanterie bei einem Artillerieangriff auszuschalten?

**A:** Anti-Infanterie kann nicht mit einem Artillerieangriff benutzt werden, da Anti-Infanterie eine Ziel-Einheit benötigt und ein Artillerieangriff nicht auf Einheiten zielt sondern auf Marken. Da die Spezialausrüstung nicht benutzt werden kann, hat sie auch dann keine Auswirkung wenn sie nicht ausgeschaltet wurde.

**F:** Wenn ich Anti-Infanterie einsetze muss ich dann erfolgreich das Ziel treffen damit Infanterieeinheiten in Basenkontakt mit dem Ziel betroffen sein können?

**A:** Nein. Es ist durchaus möglich ein Angriffsergebnis zu erzielen das zwar das Ziel verfehlt, aber ausreicht um Infanterieeinheiten in Basenkontakt mit dem Ziel zu betreffen.

**F:** Wenn bei einem Angriff der Anti-Infanterie benutzt ein kritischer Patzer gewürfelt wird, können dann Infanterie-Einheiten in Basenkontakt mit den Zielen trotzdem noch Schaden nehmen?

**A:** Nein, da das Ergebnis des Angriffs immer noch ein kritischer Patzer ist wenn man es mit den Verteidigungswerten der Infanterie-Einheiten in Basenkontakt mit den Zielen vergleicht.

### **Feuerleitsystem**

**F:** Ich habe eine Einheit mit Feuerleitsystem die eine Einheit mit der „ECM-Suite“ Ausrüstung (G-030) angreift. Feuerleitsystem ist nicht optional, also kann ich es nicht deaktivieren. Darf ich die Einheit mit der „ECM-Suite“ Ausrüstung trotzdem angreifen, aber keinen Würfel neu werfen?

**A:** Ja, du kannst die Einheit trotzdem angreifen, aber in diesem Fall keinen Würfel erneut werfen.

**F:** Meine Einheit mit Feuerleitsystem führt einen Fernkampfangriff gegen eine gegnerische Einheit mit Störsender durch. Wie wird das abgehandelt?

**A:** Da jeder Angriffswurf ein eigener Wurf ist kann das Feuerleitsystem für beide Würfe gegen eine Einheit mit Störsender genutzt werden.

**F:** Was passiert wenn meine Einheit mit Feuerleitsystem zwei Einheiten angreift, eine mit Störsender und eine ohne?

**A:** Das Feuerleitsystem ermöglicht es dir den ursprünglichen Wurf zu wiederholen und falls notwendig kannst du auch den zweiten Wurf gegen die Einheit mit Störsender wiederholen. Dieser neue Wurf wirkt sich aber nur auf die Einheit mit Störsender aus.

**F:** Feuerleitsystem ist nicht als optional angegeben. Ist das korrekt?

**A:** Das ist richtig, das Feuerleitsystem ist nicht optional. Es ist immer aktiv, aber die Beschreibung erlaubt es dir zu wählen ob du es benutzen willst oder nicht nachdem du gewürfelt hast.

### **Flammenwerfer**

**F:** a) Wenn man mit Flammenwerfer einen kritischen Treffer erzielt wird dann ein zusätzlicher Schadensclick verursacht? b) Bekommt ein Mech der von einem Flammenwerfer kritisch getroffen wurde einen zusätzlichen Wärmeklick?

**A:** a) Wenn das Ziel eine Infanterie- oder Fahrzeugeinheit ist dann verursacht der kritische Treffer einen zusätzlichen Schadensclick. b) Nein, ein kritischer Treffer verursacht immer einen zusätzlichen Schadensclick. Er verursacht keine zusätzliche Wärme.

**F:** Mein Mech hat Flammenwerfer beim Sekundärschaden, welche ja nur bei einem Nahkampfangriff funktionieren. Aber MUSS ich nicht meinen Primärschaden verwenden wenn ich einen Nahkampfangriff ausführe? Wie kann ich in einem solchen Fall die Flammenwerfer einsetzen?

**A:** Die Spezialausrüstung Flammenwerfer erlaubt es einer Einheit einen Nahkampfangriff mit dieser Spezialausrüstung auszuführen. Obwohl die Einheit beim Sekundärschaden eine Energiewaffe geben die Flammenwerfer ihr die Möglichkeit mit dem Sekundärschaden einen Nahkampfangriff auszuführen.

**F:** Mein Mech hat Flammenwerfer auf dem Sekundärschaden und Schnellschlag auf dem Primärschaden. Kann ich Flammenwerfer und Schnellschlag zusammen einsetzen?

**A:** Nein.

**F:** a) Wenn eine Einheit Flammenwerfer und Nahkampfexperte hat, verursacht sie dann bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff 2 zusätzliche Schadensclicks gegen Infanterie und Fahrzeuge? b) Verursacht eine solche Einheit bei einem Mech 2 Wärmeklicks und einen Schadensclick?

**A:** a) Ja. b) Nein. Nahkampfexperte erhöht den Schadenswert der Einheit, dieser kommt aber bei einem Flammenwerferangriff gegen einen Mech nicht zum Einsatz.

### **Festhalten**

**F:** Kann Festhalten von einer Einheit eingesetzt werden, die sich mit einer oder mehreren gegnerischen Infanterie-Einheiten und einem einzelnen gegnerischen Fahrzeug oder Mech in Basenkontakt befindet?

**A:** Ja.

**F:** Ich habe mehrere Fahrzeuge in Basenkontakt zueinander und zu einer gegnerischen Einheit mit Festhalten. Ich erkläre die Fahrzeuge zu einer Bewegungsformation. Wird eins meiner Fahrzeuge vom Festhalten betroffen?

**A:** Nein, keins der Fahrzeuge ist von Festhalten betroffen. Bei einer Formationsbewegung müssen alle Lösungsversuche abgehandelt werden bevor eine Einheit bewegt wird. Zu diesem Zeitpunkt befindet sich aber mehr als ein gegnerische Fahrzeug oder Mech in Basenkontakt zu der Einheit mit Festhalten, also hat Festhalten keine Auswirkung auf die Lösungsversuche.

**F:** Ich habe eine Einheit die sowohl Festhalten als auch Wrack hat. Muss eine Einheit einen Lösungsversuch unternehmen um sich von dieser Einheit zu lösen?

**A:** Ja, wie in der Spezialausrüstung Festhalten beschrieben.

### **Gebündelter EMP-Strahl**

**F:** Ich habe einen Senkrechtstarter mit GEMPS. Kann ich GEMPS benutzen wenn ich dem Senkrechtstarter einen Bewegungsbefehl gebe und 12 Bewegungspunkte für einen Angriff verwende?

**A:** Nein. GEMPS kann nur benutzt werden wenn einem Senkrechtstarter ein Fernkampfbefehl gegeben wurde, nicht bei einem Bewegungsbefehl.

## **Impuls**

**F:** Kann ein Impulsangriff in einer Formation benutzt werden?

**A:** Ja, aber nur der Hauptangreifer in einer Formation kann Impulsangriff benutzen. Der Bonus für die zusätzlichen Mitglieder in der Formation zählt nur für den ersten Angriff. Der zweite Angriff der durch den Impulsangriff möglich wird erhält keinen Formationsbonus.

**F:** Wenn mein Mech einen erfolgreichen Impulsangriff durchführt, kann der zweite Angriff ein Nahkampfangriff oder ein Angriff mit einem anderen Schadenswert sein?

**A:** Nein. Wenn eine Einheit erfolgreich einen Impulsangriff durchführt, muss der zweite Angriff ein weiterer Fernkampfangriff gegen das selbe Ziel mit dem selben Waffensystem mit Impulsangriff wie der ursprüngliche Angriff sein.

## **Infiltration**

**F:** Kann ich Infiltration benutzen um eine Einheit in Basenkontakt mit einer gegnerischen Einheit zu platzieren? Wenn ja, bekommt dieser Einheit eine Gratisdrehung?

**A:** Ja, Infiltration kann benutzt werden um eine Einheit in Basenkontakt mit einer gegnerischen Einheit zu platzieren. Trotzdem darf der Infiltrator nicht in eine gegnerische Aufstellungszone platziert werden. Die gegnerische Einheit bekommt keine Gratisdrehung.

**F:** Kann ich meine Einheiten ohne Sprungdüsen auf hohes Gelände infiltrieren?

**A:** Ja. Die einzige Einschränkung von Infiltration ist es, dass die Einheit nicht in Gelände platziert werden darf das die Einheit normalerweise nicht betreten darf.

## **Kurzschliessen**

**F:** Erlaubt Kurzschliessen die Kontrolle über eine gegnerische Einheit zu erlangen die ich gefangen genommen habe, oder die Kontrolle über eine eigene Einheit zurückzugewinnen die mein Gegner gefangen genommen hat, oder beides?

**A:** Beides. Die einzige Beschränkung wer ein Ziel von Kurzschliessen sein darf ist, dass es sich um eine gefangene Einheit handeln muss.

**F:** Kann Kurzschliessen von einer Einheit benutzt werden, die sich mit mehr als einer gefangenen Einheit in Basenkontakt befindet?

**A:** Ja, aber nur eine einzige der gefangenen Einheiten kann das Ziel des Kurzschliessens sein.

**F:** Meine Einheit mit Kurzschliessen befindet sich in Basenkontakt mit einer gefangen Einheit und einer gegnerischen Einheit. Sie hat keine Befehlsmarken, also kann ich Kurzschliessen benutzen. Muss ich einen Lösungsversuch unternehmen um Kurzschliessen benutzen zu können?

**A:** Nein. Die Einheit mit Kurzschliessen muss keinen Lösungsversuch unternehmen. Eine Einheit muss nie einen Lösungsversuch unternehmen wenn ihr ein Bewegungsbefehl gegeben wird um eine Spezialausrüstung zu aktivieren die den Satz „Gib dieser Einheit einen Bewegungsbefehl, ohne sie zu bewegen.“ enthält.

## **Panzerbrechend**

**F:** Meine Einheit mit Panzerbrechend greift zwei Ziele erfolgreich an. Das eine hat Einweg-Schwere Panzerung und das andere Einweg-Gehärtete Panzerung. Bekommt jede Einheit einen zusätzlichen Klick für die Benutzung von Einweg-Ausrüstung?

**A:** Nein. Obwohl schwere und gehärtete Panzerung sind nicht optional sind, und somit auch nicht ausgeschaltet werden können, wurden die Voraussetzungen für den Einsatz dieser Spezialausrüstungen nicht erfüllt, da kein Schaden reduziert wurde.

## **Peilsender**

**F:** Ich habe eine Einheit mit Tarnung, welche erfolgreich von einer Einheit mit Peilsender getroffen wurde, bekomme ich immer noch +2 auf meine Verteidigung gegen ballistische Fernkampf-Angriffe für den Zug?

**A:** Nein. Eine Einheit die erfolgreich von einer Einheit mit Peilsender getroffen wurde gilt für den Rest des Spielzuges als nicht in schwierigem Gelände wenn sie zum Ziel eines ballistischen Fernkampf-Angriffes wird. Da die Einheit als nicht in schwierigem Gelände gilt kann sie auch nicht von Tarnung profitieren.

## **Schnellschlag**

**F:** Wenn mein Mech einen erfolgreichen Nahkampfangriff mit Schnellschlag durchführt, kann der zweite Angriff ein Fernkampfangriff oder ein Angriff mit einem anderen Schadenswert sein?

**A:** Nein. Wenn eine Einheit erfolgreich einen Nahkampfangriff mit Schnellschlag durchführt, muss der zweite Angriff ein weiterer Nahkampfangriff gegen das selbe Ziel mit dem selben Waffensystem mit Schnellschlag wie der ursprüngliche Angriff sein.

### **Sprungdüsen**

**F:** Können Sprungdüsen in einer Bewegungsformation benutzt werden?

**A:** Ja. Nichts hindert eine Einheit daran Sprungdüsen in einer Bewegungsformation zu nutzen.

### **Störsender**

**F:** Wenn man durch einen Störsender einen zweiten Angriffswurf machen muss, kann dieser zweite Angriffswurf ein kritischer Treffer oder Patzer werden?

**A:** Ja.