

# MechWarrior: Age of Destruction

## Solaris VII Errata, Fragen und Antworten

Offizielle Regelklärungen: 22.10.2007

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

### Änderungen zum letzten Stand

#### **MechWarrior: Solaris VII Errata**

Ersetze den ersten Satz im fünften Absatz auf Seite 11 mit dem folgenden: Einem heruntergefahrener Mech kann nur ein Kühlbefehl gegeben werden, er würfelt aber trotzdem um die Initiative

#### **MechWarrior: Solaris VII Pilotenrestriktionen**

Die Spezialfähigkeiten der folgenden Piloten funktionieren nicht in einem Solaris VII Spiel und deswegen kosten sie in ihrem bevorzugten Mech nicht die höheren Kosten, sondern nur ihre Basiskosten.

GS-008 Enlil Searcy  
GS-012 Gabriel Smith  
GS-018 Charles Westerfield  
GS-022 Abeni Zikhali  
GS-023 Julie "Julz" Kolchak  
GS-028 Julie "Julz" Kolchak  
GS-032 Fortuna Panichello  
GS-033 Gloria Panichello  
GS-035 Yulri Wolf  
GS-037 Reo Jones  
GS-038 Anastasia Kerensky  
GS-039 Toni Rivera  
GS-041 Abasi Sadat  
GS-042 Wiley Rollins  
GS-043 Yulri Wolf  
GS-045 Anastasia Kerensky  
GS-047 Richard "Dickie" Wojciehowski  
GS-048 Lorccan Dillon  
GS-051 Robert "Skippy" Wilson  
GS-058 Shizuka Findlay  
GS-061 Chris Hart  
GS-062 Colleen Sawyer  
GS-A03 Jason "Grim" Buyaki  
GS-A06 "Lizzie" Willick  
GS-A23 Garry Pedersen  
L-002 Duke Aaron Sandoval  
L-010 Katsuro Sutoku  
L-014 Inese Lassonde  
L-015 Consuela Dagmar

L-016 Moriko Horiama  
L-022 Reign O'Broin  
L-024 Dot "Patches" Nostra  
L-026 Katan Tormark  
L-028 Kisho Nova Cat  
L-032 Drogo Miraborg  
L-036 Ragna Olsen  
L-043 Phelan Kell  
L-059 Barnum Drummond  
L-069 Katherine Steiner-Davion  
L-070 Gwin Fetladral  
L-073 Tung Cho  
L-076 Nikki Raddick  
L-077 Rudolph Tseng

## **MechWarrior: Solaris VII Häufig gestellte Fragen**

**F:** Wann kann ich einen Eingraben, Verteidigen oder Ducken Befehl geben und die funktionieren sie?

**A:** Verteidigen und Ducken Befehle können einer Einheit immer dann gegeben werden, wenn sie das Ziel eines Angriffs wird. Zum Beispiel können sie als Reaktion auf einen Sturmangriff oder Todessprung gegeben werden. Der eingraben Befehl kann einer Einheit nur gegeben werden, wenn ihr in dieser Runde kein Bewegungsbefehl gegeben wurde. Da Befehle aus der vorangegangenen Runde nicht übernommen werden, kann dieser Befehl nur nach der Bewegungsphase gegeben werden.

**F:** Ich möchte einen Gunslinger Piloten in einem Clan Nova Cat Mech spielen, ist das möglich?

**A:** Ja das ist möglich. Solange es keine Restriktionen auf der Karte des Gunslingers gibt, wie ein durchgestrichenes Clan Nova Cat Symbol, können sie für ihre Basiskosten in dem Mech plaziert werden. Fraktionsrestriktionen gelten trotzdem. Fraktionspiloten können nur in Mechs ihrer Fraktion eingesetzt werden. Gunslingers mit durchgestrichenen Fraktionssymbolen können nicht in Mechs dieser Fraktion eingesetzt werden.

**F:** Die Ausrüstung, die ich meinem Mech zuweisen will, hat eine Anforderung, Eigenschaft oder was auch immer, die von „zoll“ abhängt. Wie benutze ich dieses in Solaris?

**A:** Spezialausrüstung die Eigenschaften oder Anforderungen haben, die in Zoll gemessen werden, funktionieren in einer Solaris VII Arena nicht. Zum Beispiel beeinflusst Beagle Activation Probe Einheiten innerhalb von sechs Zoll. In einem Solaris VII Spiel gibt es aber kein Messen in Zoll, daher wird diese Spezialausrüstung ignoriert.

**F:** Ich würde gerne Viki Drexel in ihrem Shockwave spielen, wie funktioniert ihr Artillerieangriff in Solaris?

**A:** Es gibt keine Regeln für Artillerie in den Solaris 7 Regeln und daher sind keinerlei Artillerieangriffe erlaubt.

**F:** Ich habe einen Piloten mit einer Spezialfähigkeit die in einer Phase stattfindet, die nicht in den Solaris Regeln erwähnt wird. Kann ich sie trotzdem einsetzen.

**A:** Wenn dein Pilot eine Spezialfähigkeit hat, die während der Kommandophase in Effekt tritt, tritt sie stattdessen in der Initiativephase in Effekt. Wenn sie während der Endphase in Effekt tritt, tritt sie während der Aufräumphase in Effekt. Alle anderen Spezialfähigkeiten, die in Phasen in Effekt treten, die nicht in den Solaris Regeln erklärt werden, können nicht benutzt werden.

**F:** Wenn eine Einheit zum Ziel eines Angriffes mit TSEMP wird, wann fährt sie wieder hoch?

**A:** Eine Einheit, die zum Ziel eines Angriffes mit TSEMP geworden ist fährt automatisch wieder hoch, wenn die Startmarkierung auf ihrem Wärmerad zu sehen ist. Außerdem kann sie durch einen erfolgreichen Wärmewurf wieder hochfahren, wenn sie Wärmeklicks verliert und ein entsprechender Wärmeeffekt auf ihrem Wärmerad auftaucht. Anzumerken ist auch, dass die Einheit, sofern der Angriff erfolgreich war, auch Schaden und, falls das Ziel ein Mech war, auch Hitze bekommt.

**F:** Was passiert, wenn eine Zielmarke durch das Ergebnis der drei sechsseitigen Würfel auf einem Feld plaziert werden soll, auf dem sich schon ein Mech befindet?

**A:** Wenn das Feld, das durch die drei sechsseitigen Würfel bestimmt worden ist, schon durch einen Mech besetzt ist, wirf die drei Würfel nochmal. Außerdem darf sich ein Mech niemals auf dem gleichen Feld wie eine Zielmarke befinden.

## **MechWarrior: Solaris VII Häufig gestellte Fragen Piloten**

### **S7-GS-019 Fearghal Dougal**

**F:** Wenn man seine Spezialfähigkeit „Long Arm of Death“ einsetzt, muss das Ziel sich innerhalb seines Schusswinkels befinden?

**A:** Dougals Spezialfähigkeit erlaubt es ihm einen Nahkampfangriff auf eine Distanz, die in seiner Spezialfähigkeit erwähnt wird, durchzuführen. Hierbei ist für diesen Nahkampfangriff kein Basenkontakt nötig, aber alle anderen Voraussetzungen für einen Nahkampfangriff müssen erfüllt werden, also muss sich die Einheit in seinem Schusswinkel befinden. Die erforderliche Schusslinie muss von seinem Mittelpunkt durch seinen Schusswinkel zum Mittelpunkt des Zieles des Nahkampfangriffes gezogen werden.