DUST TACTICS

ZESTAW PODSTAWOWY

EDYCJA 2.
POPRAWIONA

ZASADY GRY

galakta

DUST STUDIO™

OPIS GRY

Witamy w zestawie podstawowym do gry *Dust Tactics! Dust Tactics* to taktyczna planszowa gra figurkowa przeznaczona dla 2-4 graczy. Każdy z graczy wybiera stronę konfliktu, korzystając z dostępnych jednostek tworzy swoją armię i mierzy się ze swoimi rywalami na polu bitwy.

W tej instrukcji zawarte zostały wszystkie opublikowane dotychczas zasady gry *Dust Tactics*, dlatego niniejsza broszura stanowi najlepsze źródło informacji dla graczy. Niektóre z zapisów uwzględnione w tejże instrukcji mogą odnosić się do jednostek, umiejętności lub innych elementów, które nie wchodzą w skład *Zestawu Podstawowego Dust Tactics*. Zostały one zaprezentowane, aby ułatwić nowym graczom poznanie zasad, które zostały opublikowane wcześniej, w osobnych produktach z niniejszej serii.

W przypadku, gdy zapisy niniejszej instrukcji przeczą zasadom opublikowanym we wcześniejszej edycji *Dust Tactics*, zasady z nowej edycji mają pierwszeństwo.

ELEMENTY

- 2 dwustronne plakaty
- 15 zielonych plastikowych figurek Aliantów
  - 1 maszyna krocząca *Blackhawk*
  - 1 bohater *Rhino*
  - 5 żołnierzy z oddziału *Hell Boys*
  - 5 żołnierzy z oddziału *Death Dealers*
  - 3 żołnierzy z oddziału *The Hammers*
- 13 szarych plastikowych figurek Osi
  - 1 maszyna krocząca *Hans*
  - 1 bohater *Lara*
  - 5 żołnierzy z oddziału *Sturmpioniere*
  - 3 żołnierzy z oddziału *Heavy Laser Grenadiers*
  - 3 żołnierzy z oddziału *Heavy Flak Grenadiers*
- 10 kart jednostek
- 9 dwustronnych pól terenu
- 4 trójwymiarowe elementy osłon
  - 2 skrzynie z amunicją
  - 2 pułapki przeciwczołgowe
- 6 kości walki
- 1 plastikowy żeton „załadowana" (z napisem „Loaded")
- 1 księga scenariuszy
- Ta instrukcja

OPIS ELEMENTÓW

W tej części szczegółowo zostały opisane poszczególne elementy.

DWUSTRONNE PLAKATY

Plakaty te tworzą planszę. Wszystkie jednostki poruszają się po planszy i wchodzą na niej w interakcje z innymi jednostkami. Plakaty przedstawiają duży most wraz z okolicznym terenem. Gracze mogą układać plakaty na kilka różnych sposobów, tworząc w ten sposób różnorodne pola bitwy.

PLASTIKOWE FIGURKI

Szczegółowe figurki reprezentują jednostki wchodzące w skład armii każdego gracza. Jednostki Aliantów są zielone, podczas gdy jednostki Osi są szare. Jednostki są wyposażone w broń przedstawioną na figurkach.

KARTY JEDNOSTEK

Karty jednostek przedstawiają wszystkie istotne statystyki każdej jednostki. Znajdują się na nich informacje na temat ruchu, klasy pancerza, wytrzymałości oraz kosztu w PA (Punktach Akcji). W prawym górnym rogu każdej karty jednostki znajduje się symbol oznaczający stronę konfliktu, do której przynależy jednostka. Po kartach jednostek można pisać przy pomocy mazaków suchościeralnych.

DWUSTRONNE POLA TERENU

Pola terenu reprezentują przeszkody oraz niebezpieczeństwa występujące na polu bitwy. Po jednej stronie przedstawiają teren znajdujący się na zewnątrz budynku, podczas gdy druga strona przedstawia teren wewnątrz budynku.

TRÓJWYMIAROWE ELEMENTY OSŁON

Te plastikowe elementy reprezentują osłony obecne na polu bitwy. Występują w dwóch rodzajach: jako skrzynie z amunicją albo pułapki przeciwczołgowe.

KOŚCI WALKI

Sześć specjalnie zaprojektowanych kości sześciościennych pełni różnorodne funkcje podczas rozgrywki. Służą one między innymi do rozgrywania ataków oraz ustalania sukcesów i porażek podczas testów umiejętności. Na każdej kości dwie ścianki przedstawiają symbol „Trafienie": ⊕. Pozostałe cztery ścianki są puste i oznaczają wynik „Pudło": ■.

KSIĘGA SCENARIUSZY

W księdze scenariuszy zawartych zostało sześć scenariuszy, które gracze mogą wykorzystać do stoczenia walki na różnych polach bitwy, rywalizując między sobą w ramach realizacji różnorodnych celów.

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

OPIS KARTY JEDNOSTKI

Karty jednostek pełnią w grze *Dust Tactics* rolę fundamentalną. W tym rozdziale opisano informacje zawarte na karcie każdego rodzaju oraz wyjaśniono, co oznaczają różne statystyki i symbole.

W grze występują trzy rodzaje kart jednostek: oddziały, pojazdy oraz bohaterowie.

Wartość ruchu ( ) oznaczająca liczbę pól, o które może poruszyć się jednostka, kiedy zostanie aktywowana.

Klasa pancerza ( ) oznaczająca rodzaj pancerza danej jednostki. Kiedy jednostka atakuje, należy porównać linię broni z klasą pancerza atakowanej jednostki.

W grze występują następujące rodzaje klas pancerza:

ŻOŁNIERZE

 1 : Nieopancerzone oddziały żołnierzy, którzy są ubrani tylko w mundury oraz hełmy.

 2 : Elitarni wojownicy noszący lekki pancerz.

 3 : Silnie opancerzeni żołnierze.

 4 : Żołnierze noszący pancerz, który znacząco wybiega poza to, co jest dostępne na Ziemi w roku 1947.

POJAZDY

 1 : Nieopancerzone pojazdy, takie jak dżipy czy ciężarówki wojskowe.

 2 : Lekko opancerzone pojazdy, będące w stanie wytrzymać jedynie ostrzał z broni kulowej.

 3 : Wojskowe pojazdy, które są szybkie i dość odporne.

 4 : Pojazdy o średnim opancerzeniu, podobne do większości czołgów dostępnych w latach czterdziestych XX wieku.

 5 : Ciężkie czołgi i maszyny kroczące, które pojawiły się około roku 1943 lub 1944.

 6 : Bardzo ciężkie czołgi i maszyny kroczące, które zaczęły pojawiać się od roku 1945.

 7 : Mobilne fortece, chronione najlepszym dostępnym pancerzem.

LOTNICTWO

 1 : Helikoptery lub inne powietrzne oddziały żołnierzy.

 2 : Różnorodne jednostki powietrzne przeznaczone do ataku typu powietrze-ziemia.

 3 : Najszybsze i najlepiej opancerzone jednostki powietrzne.

W tym miejscu karty oznacza się liczbę punktów wytrzymałości pojazdów i bohaterów ().

Karta oddziału przedstawia dwie wartości osłony: miękką osłonę (SOFT COVER) oraz twardą osłonę (HARD COVER).

Umiejętności jednostek oraz ograniczone zasoby amunicji są przedstawione w tym miejscu.

Nazwa jednostki

Koszt jednostki w PA.

Punkty wytrzymałości jednostki ( ).

Oddziały mają na ogół pomiędzy 2 a 5 punktami wytrzymałości. Niezależnie od klasy pancerza, każdy symbol reprezentuje jedną figurkę wchodzącą w skład oddziału.

Pojazdy mają pomiędzy 2 a 10 punktami wytrzymałości. Punkty wytrzymałości pojazdu są przedstawione w lewym dolnym narożniku, jako krzyże. Liczba białych krzyży oznacza liczbę obrażeń, które pojazd może otrzymać zanim zostanie wyeliminowany.

Symbol strony konfliktu, który oznacza blok, do którego przynależy jednostka.

Ta ramka przedstawia zdjęcie całej jednostki. Jeśli gracze potrzebują ustalić oddział, do którego przynależy żołnierz, w tym celu muszą spojrzeć na zdjęcie.

TABELA BRONI przedstawia wszystkie rodzaje broni, które jednostka ma do swojej dyspozycji.

Nazwy broni są wyszczególnione po lewej stronie. Na prawo od nazwy broni znajduje się wartość jej zasięgu. Zasięg jest mierzony w liczbie pól. Więcej informacji na temat mierzenia zasięgu znajduje się na stronie 14.

Niektóre z broni mają zasięg wyrażony nie liczbą, a literą, np. „A", „C" lub „U". Taki zasięg obowiązuje w przypadku specjalnych rodzajów broni i został szczegółowo opisany na stronach 14-16.

Ciąg liczb przedstawionych za wartością zasięgu to **WARTOŚĆ BOJOWA.** Oznacza ona liczbę kości, którymi wykonuje się rzut podczas ataku oraz liczbę obrażeń zadawanych przez każde trafienie. Taki wiersz jest określany mianem **LINII BRONI**.

PRZYKŁAD: Podczas strzelania Shotgunem do żołnierzy, którzy mają pancerz klasy „2", należy odnaleźć w tabeli miejsce, w którym linia broni Shotguna przecina się z kolumną „2":

		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
Shotgun	1	6/1	3/1	2/1	-	3/1	-	-	-	-	-	-	-	-	-

W linii broni znajduje się „3/1", tak więc atakujący gracz rzuca trzema kośćmi ataku za każdego członka oddziału wyposażonego w Shotgun. Każde zadaje jedno obrażenie.

Symbol „-" oznacza, że dana broń nigdy nie może zadać obrażeń jednostkom posiadającym pancerz danej klasy. Na przykład Shotgunem nigdy nie można zadać obrażeń jednostkom, które mają pancerz klasy „4".

Czasami w tabeli zamiast liczby znajduje się symbol. Oznacza on **SPECJALNĄ WARTOŚĆ BOJOWĄ**:

		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
Flamethrower (1)	1	1/				1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	-	-	-

Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziałach „Specjalne wartości bojowe" oraz „Broń specjalna" na stronach 24-26.

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

PODSTAWOWE ZASADY

Rozgrywka w grę *Dust Tactics* symuluje całą bitwę od momentu oddania pierwszego strzału, do zwycięstwa jednej ze stron.

W celu uproszczenia przebiegu działań, rozgrywka składa się z serii **RUND**. W trakcie rundy **każda jednostka, każdej z walczących stron, ma jedną okazję do podjęcia działań (aktywację)**.

Poniżej wyszczególnionych zostało kilka podstawowych zasad wyjaśniających działanie gry.

KILKA WAŻNYCH DEFINICJI:

WAŻNE

- **JEDNOSTKA** to wszystkie figurki przedstawione na karcie jednostki. Za każdym razem, kiedy zasady odnoszą się do jednostki, może nią być oddział, pojazd lub bohater.
- Określenie **ODDZIAŁ** zawsze odnosi się do grupy żołnierzy.
- Określenie **POJAZD** odnosi się do opancerzonych pojazdów lądowych, takich jak czołgi i maszyny kroczące.
- Określenie **FIGURKA** odnosi się do pojedynczego pojazdu, żołnierza lub bohatera.
- Jednostki zatrzymują się na oraz poruszają się przez **POLA** przedstawione na planszy.

PLANSZA

W grze planszowej *Dust Tactics* plansza jest podzielona na pola o wymiarach 9 x 9 cm. Jeden oddział zajmuje jedno pole. Wszystkie figurki wchodzące w skład oddziału muszą znajdować się w ramach jednego pola. Ta sama zasada odnosi się do pojazdów: ich podstawki muszą mieścić się wewnątrz jednego pola.

Może się zdarzyć, że niektóre duże pojazdy nie mieszczą się na jednym polu. Wówczas muszą one zająć kilka pól.

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą wybrać scenariusz, który będą rozgrywać, i przygotować grę zgodnie z instrukcjami przedstawionymi w scenariuszu.

TRÓJWYMIAROWE ELEMENTY OSŁON

Skrzynie z amunicją oraz pułapki przeciwczołgowe zajmują jedno pole. Kiedy oddział wchodzi na pole, na którym znajduje się element osłony, wszystkie figurki z danego oddziału korzystają z premii zapewnianej przez daną osłonę.

RODZAJE TERENU

W grze *Dust Tactics* występuje pięć rodzajów terenu. Rodzaj terenu jest oznaczony za pomocą symbolu znajdującego się na środku pola.

Na środku każdego symbolu znajduje się kropka, która jest wykorzystywania podczas ustalania pola widzenia. Jeżeli na polu nie ma symbolu, a co za tym idzie – także kropki, takie pole blokuje pole widzenia.

TEREN Z SYMBOLEM KOŁA

Pola z kołem są najpopularniejszym rodzajem terenu. Na takie pola może wejść dowolna jednostka. Na takim polu może znajdować się także dowolny element osłony.

TEREN Z SYMBOLEM TRÓJKĄTA

Pola z trójkątem oznaczają obszary wodne o znacznej głębokości. Blokują ruch, ale nie blokują pola widzenia. Jednostki nie mogą na nie wejść, ale mogą przez nie strzelać. Ten rodzaj terenu nie blokuje ruchu jednostek lotnictwa ani jednostek z umiejętnością Jump. Na terenie tego rodzaju nie można umieszczać żadnych elementów osłon.

TEREN Z SYMBOLEM KRZYŻA

Pola z krzyżem oznaczają sterty gruzu. Ten rodzaj terenu blokuje ruch pojazdów, ale nie blokuje ruchu żołnierzy, lotnictwa ani jednostek posiadających umiejętność Jump. Ten rodzaj terenu nie blokuje pola widzenia, ale zapewnia miękką osłonę oddziałom, które znajdują się na danym polu. Na terenie tego rodzaju nie można umieszczać żadnych elementów osłon.

TEREN Z SYMBOLEM ROMBU

Pola z rombem oznaczają dym lub inne utrudnienia wpływające na pole widzenia. Ten rodzaj terenu nie blokuje ruchu, ale blokuje pole widzenia. Wszelkie jednostki znajdujące się na danym terenie nie mogą być celem ataku, ale same także nie mogą atakować. Na tym terenie można umieszczać elementy osłon.

POLA BEZ SYMBOLU (ALBO KROPKI)

Pola bez żadnego symbolu oznaczają nieprzekraczalny teren. Blokują one ruch oraz pole widzenia. Ten rodzaj terenu nie blokuje ruchu lotnictwa, ale blokuje ruch jednostek z umiejętnością Jump. Na terenie tego rodzaju nie można umieszczać żadnych elementów osłon.

Uwaga: : Pola terenu zasłaniają pola wydrukowane na planszy. W związku z tym, że zasłaniają kropkę, pola zawierające pola terenu są uznawane za pola bez kropki.

RZUT INICJATYWY

Na początku każdej rundy każdy gracz wykonuje rzut inicjatywy. Każda ze stron rzuca trzema kośćmi. Strona, która uzyska więcej , zdobywa inicjatywę. W przypadku remisu należy ponownie wykonać rzut wszystkimi kośćmi.

Uwaga: Określone modyfikatory (takie jak umiejętności, zasady scenariuszy itd.) mogą zwiększać lub zmniejszać liczbę kości, którymi każda ze stron wykonuje rzut.

Gracz, który wygra rzut inicjatywy, wybiera gracza, który pierwszy wykonuje ruch. Pierwszy gracz rozpoczyna pierwszą rundę gry. Musi zdecydować się na **AKTYWOWANIE** jednej ze swoich jednostek. Aktywowana jednostka może wykonywać akcje zgodnie z tym, co opisano na stronie 7. Po tym, jak jednostka wykona wszystkie swoje akcje, nie może już wykonywać żadnych akcji do czasu kolejnej rundy. Po tym, jak pierwszy gracz aktywował swoją pierwszą jednostkę, drugi gracz aktywuje jedną ze swoich jednostek - gracze na zmianę aktywują jednostki, dopóki wszystkie jednostki obu stron nie zostaną aktywowane. Kiedy wszystkie jednostki zostaną aktywowane, runda dobiega końca. Następnie każdy gracz odświeża swoje jednostki i rozpoczyna się nowa runda, którą należy zacząć od rzutu inicjatywy.

Może się zdarzyć, że jeden gracz ma do aktywowania więcej jednostek niż przeciwnik. Jeśli wszystkie jednostki gracza zostały aktywowane, drugi gracz kontynuuje aktywowanie swoich jednostek, dopóki wszystkie nie zostaną aktywowane. Po tym, jak wszystkie jednostki (obu graczy) zostaną aktywowane, gracze odświeżają wszystkie swoje jednostki i rozpoczynają nową rundę.

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

LISTA AKCJI

Aktywowana jednostka może wykonać maksymalnie **dwie akcje** na rundę, wybierając je z następującej listy:

- **RUCH**
- **ATAK**
- **SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI**
- **NIC**
- **ATAK CIĄGŁY** (zużywa obie akcje)

Uwaga: Jedyną kombinacją akcji, której gracz nie może wykonać jest **ATAK** + **ATAK**.

WAŻNE

Przed aktywowaniem jednostki gracz musi zadeklarować wszystkie akcje zaplanowane dla danej jednostki, uwzględniając przy tym wszelkie umiejętności i specjalne bronie, które chce wykorzystać. Oznacza to, że **gracz nie może użyć umiejętności, która modyfikuje akcję po tym, jak dana akcja została wykonana** (np. gracz musi zadeklarować, że korzysta z umiejętności Berserk, zanim wykona rzut kośćmi; gracz musi zadeklarować wykorzystanie umiejętności Charge, zanim wykona akcję ruchu itd.).

RUCH

Aktywowana jednostka może poruszyć się nie dalej, niż wynosi jej wartość ruchu ( ).

ATAK

Aktywowana jednostka może zaatakować, korzystając ze wszystkich swoich linii broni.

SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI

Aktywowana jednostka może rozpatrzyć swoją umiejętność zgodnie z tym, co oznaczono na jej karcie jednostki.

Uwaga: Niektóre umiejętności są darmowe, podczas gdy inne wymagają zużycia akcji. Umiejętności, które wymagają od jednostki wykorzystania akcji, są oznaczone określeniem „(**SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI**)" w rozdziale „Umiejętności" (patrz strony 20-23). Wszystkie pozostałe umiejętności są darmowe i nie wlicza się ich do limitu dwóch akcji na rundę. Jednostki muszą być aktywowane, aby można było skorzystać z ich darmowych umiejętności.

NIC

Aktywowana jednostka zużywa swoją akcję nie robiąc nic.

ATAK CIĄGŁY

Aktywowana jednostka zużywa obie akcje do wykonania ataku ciągłego. Jednostka może **raz, dla każdej linii broni,** wykonać ponowny rzut wszystkimi kośćmi z .

PRZYKŁAD: Atakująca jednostka wykonuje atak ciągły, na który zużywa swoje obie akcje. Wykonuje rzut pięcioma kośćmi. Na dwóch wypada , a na trzech . W związku z tym, że przeprowadzała atak ciągły, ponownie wykonuje rzut trzema - wypada jeszcze jedno . Jednostka finalnie uzyskała 3 .

Po aktywowaniu jednostki, jej kartę należy obrócić o 90 stopni. Oznacza to, że jednostka została już aktywowana w tej rundzie. Po tym, jak wszystkie jednostki zostaną aktywowane, runda dobiega końca. Nowa runda rozpoczyna się od rzutu inicjatywy, a rozgrywka jest kontynuowana, dopóki jeden z graczy nie odniesie zwycięstwa.

PRZEBIEG GRY

1 – Wybór scenariusza

2 – Przygotowanie terenu

3 – Rzut inicjatywy

4 – Pierwszy gracz aktywuje jedną ze swoich jednostek, następnie robi to drugi gracz

5 – Krok 4 jest powtarzany do czasu, aż wszystkie jednostki zostaną aktywowane

6 – Koniec rundy, odświeżenie wszystkich aktywowanych jednostek

7 – Powtarzanie kroków 3-6 do czasu zakończenia gry

KONIEC GRY

Ostatnia runda gry rozpoczyna się, gdy nastąpi jedna z poniższych sytuacji:

- Wszystkie jednostki jednego gracza zostaną wyeliminowane.
- Jeden z graczy zrealizuje swój cel scenariusza.
- Scenariusz osiągnie określony limit rund (limit czasu). Gracze podliczają punkty zwycięstwa i wyłaniają zwycięzcę (patrz niżej).
- Obaj gracze nie mogą już zrealizować swoich celów (np. wszystkie cele zostały zniszczone). Gracze podliczają punkty zwycięstwa w celu wyłonienia zwycięzcy (patrz niżej) albo kontynuują walkę do czasu, aż tylko jeden z nich pozostanie żywy na placu boju!

Niezależnie od czynnika, który wywołał ostatnią rundę gry, rozgrywka zawsze kończy się **na koniec rundy**. Nawet jeśli jeden gracz może mieć większe szanse na zwycięstwo, nadal musi uniemożliwić swojemu przeciwnikowi osiągnięcie jego celu.

PODLICZANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

W celu ustalenia liczby punktów zwycięstwa zdobytych przez każdego z graczy, należy podliczyć całkowitą wartość PA wszystkich **wrogich jednostek** zniszczonych przez gracza podczas rozgrywania scenariusza. Niektóre scenariusze zapewniają premię, w postaci punktów zwycięstwa, za utrzymanie określonych celów lub za zrealizowanie określonych zadań. Jeśli graczowi uda się spełnić określony warunek, dodaje do swojego wyniku punkty zwycięstwa w liczbie wyszczególnionej w danym scenariuszu. Wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów zwycięstwa.

PRZYKŁAD: Gracz Osi stracił podczas gry jeden oddział *Heavy Laser Grenadiers* oraz *Hansa* (30 + 24 = 54) . W związku z tym gracz aliancki zdobył 54 punkty zwycięstwa.

Gracz aliancki stracił jeden oddział *Hell Boys* oraz jeden oddział *Death Dealers* (34 + 23 = 57). W związku z tym gracz Osi zdobył 57 punktów zwycięstwa.

Gracz Osi zdobył 57 punktów zwycięstwa, czyli więcej niż 54 punkty zgromadzone przez gracza alianckiego. Gracz Osi zostaje zwycięzcą!

WAŻNE

Zasady gry *Dust Tactics* zostały zapisane z myślą o dwóch graczach. Oczywiście można wykorzystać je podczas rozgrywki dla 3, 4, 5, a nawet 6 graczy! Ważne jest, aby zachować balans pomiędzy dwiema stronami konfliktu.

Podczas rozgrywek na więcej niż dwóch graczy należy uznać, że niniejsze zasady odnoszą się do dwóch drużyn, a nie do dwóch graczy. Tak więc, zamiast wykonywać ruch na zmianę jednostkami graczy, swój ruch wykonują na zmianę jednostki każdej ze stron. Gracze z jednej drużyny muszą sami między sobą zdecydować kto wykonuje ruch!

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

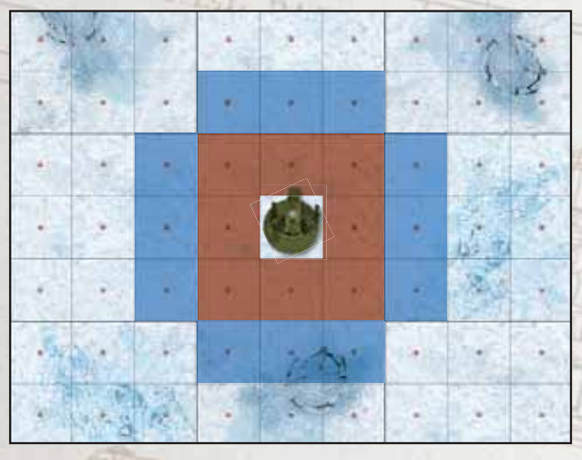
ZASADY RUCHU

W tym rozdziale wyjaśniono zasady ruchu obowiązujące w grze *Dust Tactics*.

PUNKTY RUCHU

Wartość ruchu jednostki ( ) oznacza liczbę punktów ruchu, które dana jednostka ma do dyspozycji w każdej rundzie. Tak więc, jednostka o wartości ruchu „ 2" ma do dyspozycji dwa punkty ruchu.

W grze *Dust Tactics* dozwolony jest ruch na ukos. Podczas każdej aktywacji pierwszy ruch na ukos danej jednostki kosztuje jeden punkt ruchu. Każdy kolejny ruch na ukos kosztuje dwa punkty ruchu. Jeżeli figurce skończą się punkty ruchu, nie może się ona już dalej poruszać.



PRZYKŁAD: Powyższy *Blackhawk* ma „ 1", zgodnie z tym co wydrukowano na jego karcie jednostki. Czerwone pola wskazują, gdzie będzie mógł się poruszyć, jeśli zdecyduje się wykonać jedną akcję **RUCHU**. Niebieskie pola wskazują, gdzie będzie mógł się poruszyć, jeśli zdecyduje się wykonać dwie akcje **RUCHU**.

W grze *Dust Tactics* nie ma znaczenia, w którą stronę zwrócona jest jednostka. Jednostki nie są zmuszone do wykorzystania w całości wszystkich swoich punktów ruchu. Jednostki mogą poruszać się na pola oznaczone na środku kropką. Jednostki **nie mogą** wchodzić na pola, na których nie ma widocznej kropki. Poza tymi prostymi zasadami, na ruch jednostki mogą jeszcze czasem wpływać inne czynniki.

POLA Z ELEMENTAMI OSŁON

Dowolny rodzaj jednostki może wejść na pole, na którym znajduje się skrzynia z amunicją. Podczas wchodzenia na takie pole **pojazdy mogą** zdecydować się zgnieść taką skrzynię.

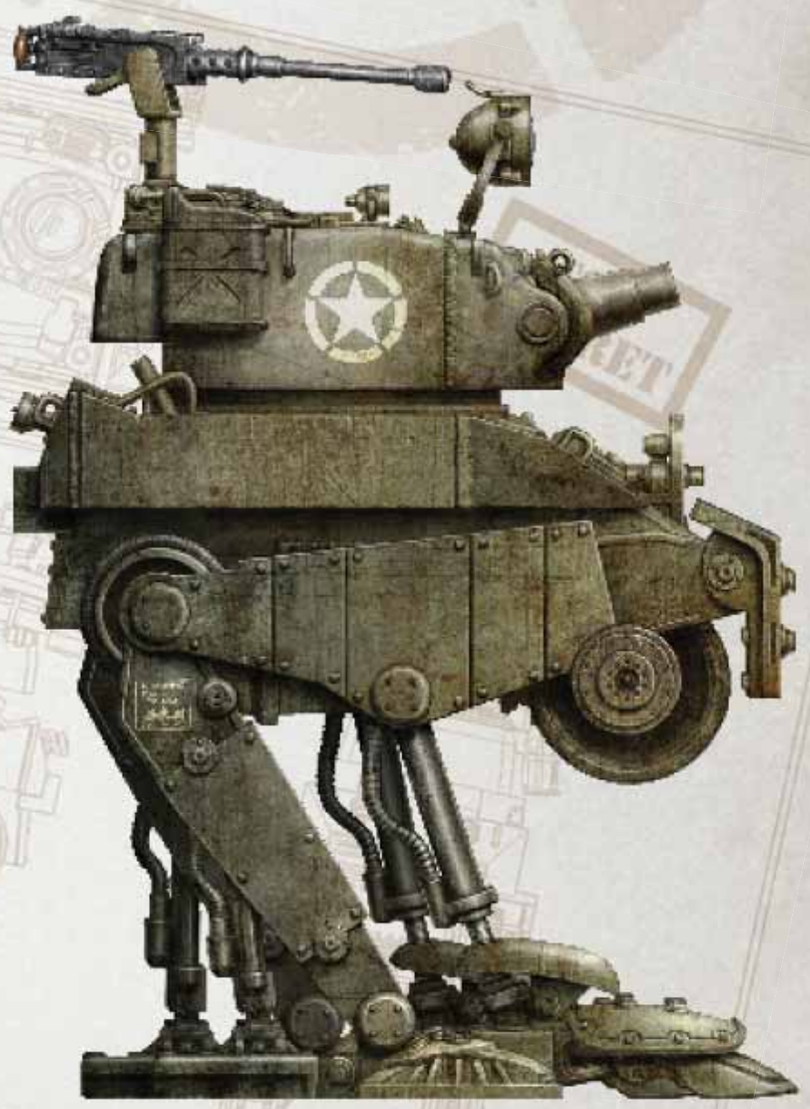
Oddziały oraz bohaterowie mogą wejść na pola z pułapkami przeciwczołgowymi. Jednak pojazdy **nie mogą** wchodzić na pola z pułapkami przeciwczołgowymi.

POLA Z INNYMI JEDNOSTKAMI

W celu poruszenia się z jednego pola na drugie, jednostka musi mieć wolną drogę. **Jednostki nie mogą wchodzić na pola zajęte przez wrogą jednostkę.**

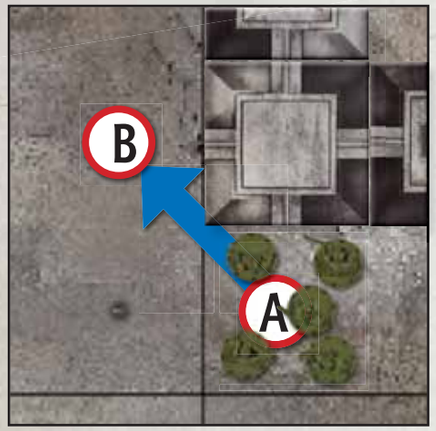
Pojazdy nie mogą przechodzić przez przyjaznych żołnierzy, ani przez przyjazne pojazdy.

Oddział lub bohater mogą przechodzić przez pola zajęte przez przyjazne jednostki dowolnego rodzaju, ale nie mogą zakończyć swojego ruchu na tym samym polu, co inna jednostka.



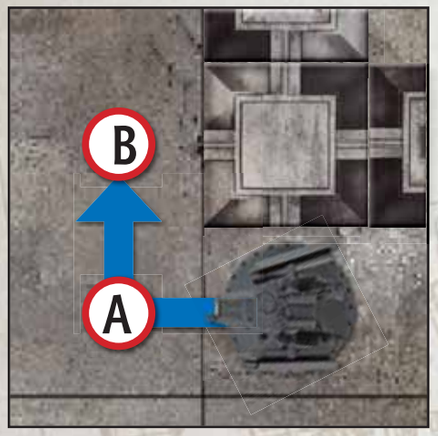
DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

PORUSZANIE SIĘ WOKÓŁ NAROŻNIKÓW



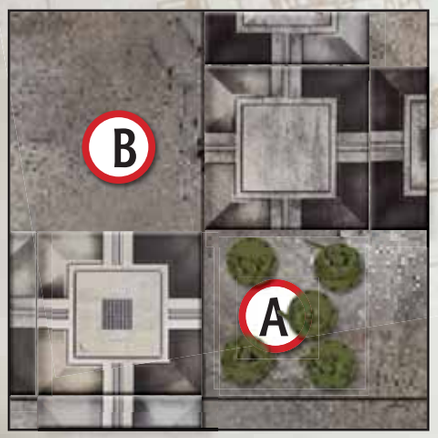
Żołnierze (oddziały oraz bohaterowie) mogą poruszać się na ukos, za jeden punkt ruchu, nawet jeśli na jednym z narożników znajduje się nieprzekraczalny teren (pole bez kropki lub pole zajęte przez wrogą jednostkę).

PRZYKŁAD: *Death Dealers* mogą poruszyć się z pola A na pole B. W celu wykonania ruchu na ukos zużywają jeden punkt ruchu.



Pojazdy **nie mogą** poruszać się na ukos, jeśli na jednym z narożników znajduje się nieprzekraczalny teren (pole bez kropki, pole zajęte przez wrogą jednostkę lub pole z pułapką przeciwczołgową).

PRZYKŁAD: *Hans* porusza się z pola A na pole B. Nie może poruszyć się na ukos, więc musi wydać dwa punkty ruchu aby dotrzeć na pole B. Porusza się o jedno pole w lewo oraz o jedno pole w górę.



Uwaga: Jednostki nie mogą wykonywać ruchu na ukos, jeżeli po obu narożnikach znajdują się pola z nieprzekraczalnym terenem.

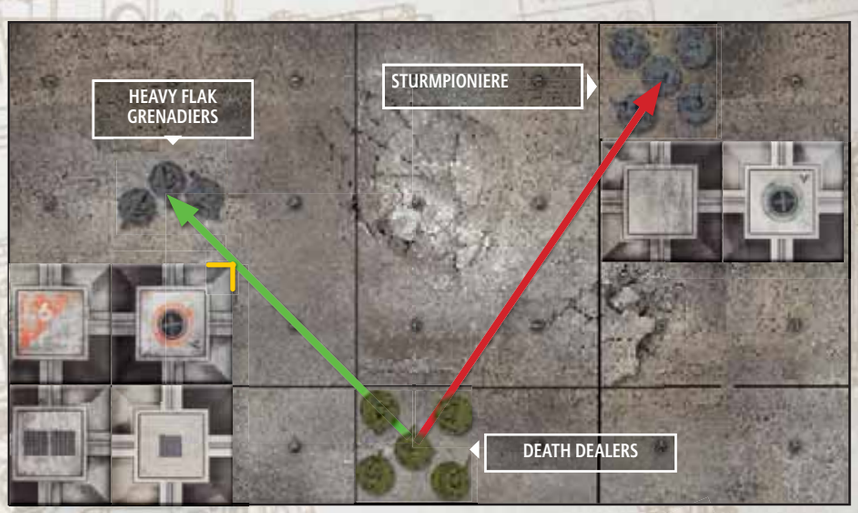
PRZYKŁAD: Na powyższym rysunku *Death Dealers* nie mogą poruszyć się bezpośrednio z pola A na pole B. W tym celu musieliby poruszyć się pomiędzy dwoma nieprzekraczalnymi terenami, a to jest niedozwolone.

ZASADY WALKI

Aktywowana jednostka może skorzystać ze wszystkich swoich linii broni, pod warunkiem, że cel znajduje się w jej polu widzenia oraz w zasięgu broni. Najpierw należy wyznaczyć linię pola widzenia pomiędzy aktywowaną jednostką, a jednostką będącą celem ataku

POLE WIDZENIA

Na środku każdego pola znajduje się kropka. W celu wyznaczenia pola widzenia, gracz musi przeprowadzić wyimaginowaną linię pomiędzy kropką na polu, na którym znajduje się aktywowana jednostka, a kropką na polu, na którym znajduje się atakowana jednostka. Jeśli linia ta przechodzi przez pole bez kropki (z polem terenu włącznie), wówczas pole widzenia jest zablokowane. Jeśli linia **przebiega przez narożnik pola bez kropki**, wówczas pole widzenia nie jest zablokowane. Jednak jednostka będąca celem ataku może skorzystać z premii z tytułu miękkiej osłony (patrz „Osłona za narożnikiem" na stronie 13).



PRZYKŁAD: *Death Dealers* mogą zaatakować *Heavy Flak Grenadiers*, ponieważ są w stanie wyznaczyć nieprzerwaną linię pomiędzy kropką na swoim polu, a kropką na polu z *Heavy Flak Grenadiers*' – nawet pomimo tego, że przechodzi ona przez narożnik pola bez kropki. Z drugiej strony *Death Dealers* nie mogą zaatakować *Sturmpioniere*, ponieważ wyznaczona linia została zablokowana przez pole terenu.

Skrzynie z amunicją **nie blokują** linii pola widzenia dla wszystkich jednostek.

Pułapki przeciwczołgowe **blokują** pole widzenia, kiedy żołnierze celują w innych żołnierzy. We wszystkich pozostałych sytuacjach, pułapki przeciwczołgowe **nie blokują** linii pola widzenia

PRZYKŁAD: *Hans* może zaatakować *Hell Boys*. Znajdują się oni za pułapką przeciwczołgową, która nie blokuje pola widzenia pojazdów. *Hell Boys* mogą także zaatakować *Hansa* (on ich widzi, więc oni także go widzą). Jednak nie mogą zaatakować *Sturmpioniere*, ponieważ pułapka przeciwczołgowa blokuje pole widzenia pomiędzy jednostkami żołnierzy.

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

Jednostka żołnierzy ( ) nie może zaatakować innej jednostki żołnierzy, jeśli pomiędzy nimi znajduje się inna jednostka żołnierzy. Jednak jednostka żołnierzy może zaatakować pojazd, jeśli pomiędzy nimi znajduje się inna jednostka żołnierzy.

Na tej samej zasadzie jednostka żołnierzy nie blokuje pola widzenia, kiedy pojazd atakuje inną jednostkę żołnierzy.

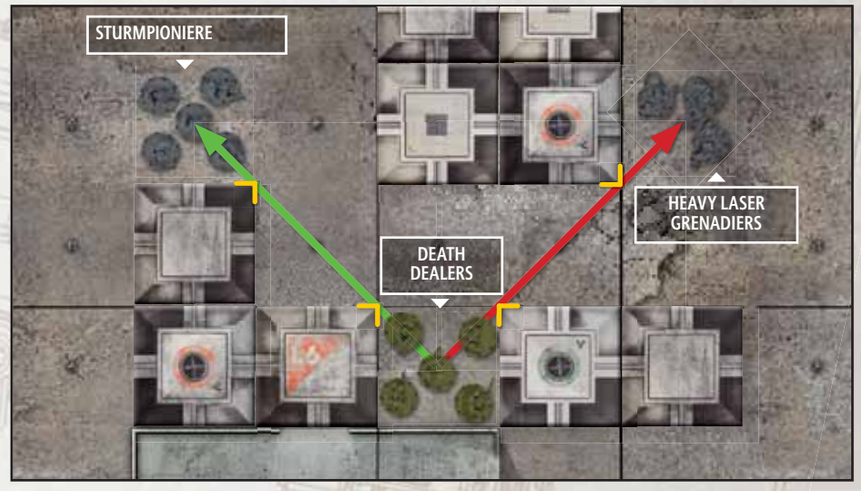
PRZYKŁAD: *Death Dealers* chcą zaatakować *Sturmpioniere*, jednak w ich polu widzenia znajdują się *Hell Boys*. *Death Dealers* nie mogą zaatakować oddziału Osi – w przeciwnym wypadku ostrzelaliby swoich towarzyszy! Jednak mogą zaatakować *Hansa* stojącego za *Sturmpioniere*. W związku z tym, że maszyna krocząca jest wyższa, *Death Dealers* mogą strzelić ponad głowami *Hell Boys* (oraz nad głowami *Sturmpioniere*). *Hans* może zdecydować się zaatakować *Death Dealers* lub *Hell Boys*, albo nawet obie równocześnie (ma więcej niż jedną broń, która mu na to pozwala), ponieważ oddziały nie blokują jego pola widzenia.

Pojazdy blokują pole widzenia dla przyjaznych, jak i wrogich oddziałów. Blokują także pole widzenia dla przyjaznych, jak i wrogich pojazdów. Podczas ostrzału, pola zajęte przez pojazdy należy traktować tak samo jak pola bez kropki.

PRZYKŁAD: *Death Dealers* nie mogą strzelać przez pole zajęte przez *Blackhawka*. Pojazd blokuje wszystkie pola, które się za nim znajdują. Nie można wyznaczyć ani jednej nieprzerwanej linii pomiędzy polem *Death Dealers*, a dowolnym polem oznaczonym na niebiesko. Wszystkie takie linie są zablokowane przez *Blackhawka*.

LINIA POLA WIDZENIA WOKÓŁ NAROŻNIKÓW

Jeśli jednostka sąsiaduje z nieprzekraczalnym terenem, może zaatakować jednostkę, która także sąsiaduje z nieprzekraczalnym terenem, pod warunkiem, że obie jednostki mają osłonę po tej samej stronie narożnika. Jeśli jednostka sąsiaduje z nieprzekraczalnym terenem, nie może zaatakować jednostki, która także sąsiaduje z nieprzekraczalnym terenem, jeśli obie jednostki mają osłonę po różnych stronach narożnika.

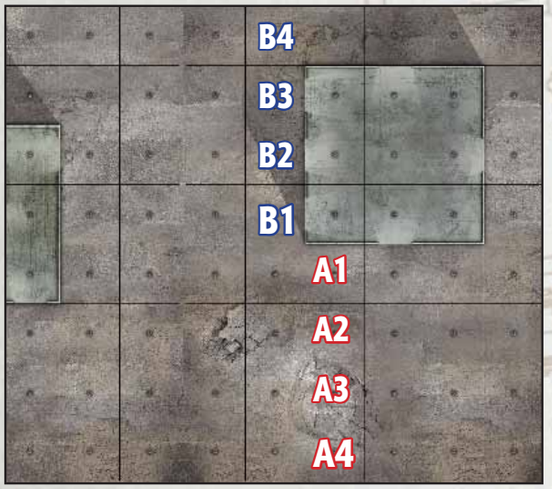


PRZYKŁAD: *Death Dealers* mogą zaatakować *Sturmpioniere*, ale nie mogą zaatakować *Heavy Laser Grenadiers*. Choć możliwe jest wyznaczenie linii pomiędzy dwoma oddziałami, przechodzi ona przez dwa przeciwległe narożniki.

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

Ważne! Zasady dotyczące osłony zapewnianej przez narożniki można stosować za każdym razem, kiedy obecne jest pole bez kropki (mur, pole terenu, pojazd itd.).

Tak więc, jeśli wyimaginowana linia **przebiega przez narożnik pola bez kropki,** wówczas pole widzenia nie jest blokowane. W takim wypadku atakowana jednostka może skorzystać z miękkiej osłony (patrz „Osłona za narożnik" na stronie 13).



PRZYKŁAD: Strzelanie z A1 na B1 jest możliwe. Strzelanie z A1 na B2, B3 oraz B4 nie jest możliwe. Strzelanie z A2 na B1 i B2 jest możliwe. Strzelanie z A2 na B3 i B4 nie jest możliwe. Strzelanie z A3 na B1, B2 oraz B3 jest możliwe. Strzelanie z A3 na B4 nie jest możliwe. Z pola A4 można strzelać do wszystkich pól B.

WAŻNE

Niezależnie od sytuacji, nie wolno zapominać o tym, że jednostka może strzelić we wroga w odpowiedzi, jeśli wroga jednostka strzelała w jej stronę. Innymi słowy, jeśli jednostka A ma wolne pole widzenia do jednostki B, jednostka B ma w zasięgu wzroku jednostkę A.

PRZEPROWADZANIE ATAKU

Po wyznaczeniu pola widzenia należy sprawdzić, które z broni mają zasięg wystarczający do zaatakowania celu. Jeśli atakująca jednostka ma czyste pole widzenia w stronę celu oraz jedna z broni atakującej jednostki ma wystarczającą wartość zasięgu, wówczas cel znajduje się w **strefie ostrzału** atakującej jednostki. Gracz deklaruje cel dla każdej broni i rzuca kośćmi walki w liczbie wskazanej w linii broni. Następnie należy sprawdzić premie za osłony, po czym przyznać obrażenia.

W celu przeprowadzenia ataku należy wykonać następujące kroki w podanej kolejności (więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie 12):

1 – Sprawdzenie zasięgu

2 – Sprawdzenie pola widzenia

3 – Wskazanie celów

4 – Rzut kośćmi

5 – Sprawdzenie osłon

6 – Zadanie obrażeń

TABELE BRONI

Każda broń, którą posiada dana jednostka, jest przedstawiona na karcie jednostki w formie **TABELI BRONI**. Tabela broni może składać się z kilku **LINII BRONI**. Linia broni zawiera informacje o trzech parametrach: (1) nazwie broni, (2) zasięgu broni, (3) tabeli bojowej. Tabele bojowe informują iloma kośćmi wykonywany jest rzut podczas ataku oraz jak wiele obrażeń zadaje każde trafienie uzyskane podczas atakowania jednostki. Wartości te są określane mianem **WARTOŚCI BOJOWYCH**. Na przykład wartość bojowa „4/1" oznacza, że gracz rzuca czterema kośćmi, a każde uzyskane trafienie zadaje jeden punkt obrażeń. Wartości bojowe są uzależnione od klasy opancerzenia celu.

Każda broń **mierzy w stronę swojego celu**, niezależnie od tego, w co celują pozostałe linie broni. Tak więc jednostka z kilkoma liniami broni może podzielić swoje linie broni pomiędzy kilka celów, połączyć je podczas ataku przeciwko jednemu celowi albo może część podzielić, a część połączyć – w zależności od tego, co gracz uzna za słuszne.

Ważne: W przypadku oddziału, liczba kości wskazanych w tabeli bojowej jest mnożona przez liczbę figurek, które są wyposażone w daną broń i nadal są żywe.

		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
Dual Heavy PIAT	2	10/1	6/1	4/1	2/1	6/1	6/1	5/1	5/1	4/1	4/1	3/1	-	-	-

PRZYKŁAD: Dual Heavy PIAT ma zasięg „2". Rzuca dziesięcioma kośćmi przeciwko „1", sześcioma kośćmi przeciwko „2", czterema kośćmi przeciwko „3" oraz dwoma kośćmi przeciwko „4". Przeciwko „1" oraz „2" rzuca sześcioma kośćmi, przeciwko „3" oraz „4", pięcioma, przeciwko „5" oraz „6" czterema, a przeciwko „7" trzema.

Dana broń, za każde uzyskane trafienie, zadaje 1 obrażenie wszystkim jednostkom, które może zranić. Zgodnie z tym co widać w linii broni, druga z wartości bojowych wynosi „1". Tak więc za każdym razem, kiedy *Blackhawk* atakuje oddział „2" rzuca sześcioma kośćmi, a każde trafienie zadaje celowi 1 obrażenie.

		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
Shotgun	1	6/1	3/1	2/1	-	3/1	-	-	-	-	-	-	-	-	-

PRZYKŁAD: Oddział *Hell Boys* składa się z trzech figurek wyposażonych w Shotguny. Aby upewnić się, że tak faktycznie jest, wystarczy spojrzeć na obrazek przedstawiony na karcie jednostki. Kiedy oddział zdecyduje się ostrzelać oddział „2" korzystając ze swoich Shotgunów, rzuca dziewięcioma kośćmi. Jeśli jedna figurka wyposażona w Shotguna zostanie zabita, oddział będzie wówczas rzucał tylko sześcioma kośćmi podczas przeprowadzania ataku przy pomocy Shotgunów.

Uwaga: Zasada ta odnosi się tylko do oddziałów! Pojazdy i bohaterowie nie mnożą swojej liczby kości, nawet jeśli wydawać by się mogło, że figurka niesie kilka sztuk tej samej broni.

PRZYKŁAD: *Blackhawk* ma dwa osobne działa, jednak oba celują w ten sam punkt. Tak więc, ta maszyna krocząca ma tylko jedną linię broni dla swoich dział. Gdyby miała dwie linie broni, mogłaby strzelić dwukrotnie, mierząc do różnych celów.

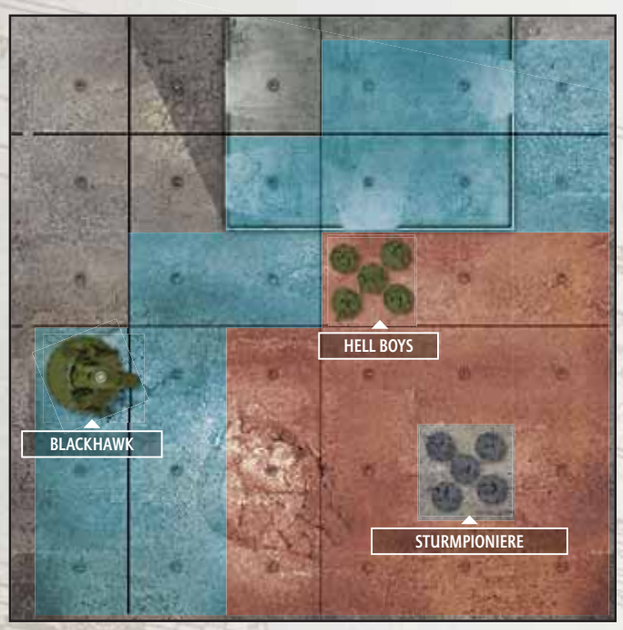
Każdy oddział ma przy sobie co najmniej jedną broń unikatową. Jeśli tylko jeden żołnierz niesie daną broń, jest to zaznaczone cyfrą „(1)" obok nazwy broni. Należy pamiętać, że ważne jest, jaką broń niesie figurka, czyli jaką broń trzyma na zdjęciu zaprezentowanym na karcie jednostki.

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

Niektóre oddziały mają dwa rodzaje specjalnej broni. Zawsze należy pamiętać, że liczą się **bronie posiadane przez figurki, czyli te, które są widoczne na zdjęciu przedstawionym na karcie jednostki.**

1) SPRAWDZENIE ZASIĘGU

Zasięg jest mierzony w polach, podobnie jak ruch. Zasięg może być również mierzony na ukos, dokładnie na tej samej zasadzie, co ruch na ukos (patrz „Zasady ruchu" na stronie 8). Innymi słowy, pierwszy strzał na ukos kosztuje 1 punkt zasięgu. Każdy kolejny strzał na ukos kosztuje dwa punkty zasięgu.



PRZYKŁAD: *Sturmpioniere* chcieliby zaatakować *Hell Boys* oraz *Blackhawka*. *Sturmipioniere* są wyposażeni w Panzerfaust o zasięgu „2" oraz StG 47 o zasięgu „4". Zasięg Panzerfaustu (oznaczony na czerwono) pozwala na ostrzelanie *Hell Boys*, ale nie na ostrzelanie *Blackhawka*. Natomiast zasięg StG 47 (oznaczony na niebiesko) pozwala na ostrzelanie *Blackhawka*. Należy zauważyć, że przy pomocy StG 47 można także ostrzelać *Hell Boys*, ponieważ znajdują się oni w ramach zasięgu „4".

2) SPRAWDZENIE POLA WIDZENIA

Należy sprawdzić, czy cel znajduje się w polu widzenia. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale „Pole widzenia" na stronach 9 – 11.

3) WSKAZANIE CELÓW

Przed aktywowaniem jednostki gracz **musi** zadeklarować wszystkie akcje, które zamierza nią wykonać (włącznie z korzystaniem z umiejętności oraz specjalnych broni). Gracz musi wskazać cel dla każdej linii broni. Może wybrać cele spośród tych znajdujących się w zasięgu, ale musi wyraźnie wskazać, którą bronią atakuje każdy cel (włącznie z atakami na krótkim dystansie). Dodatkowo, **przed wykonaniem rzutu dowolnymi kośćmi**, musi poinformować jakie umiejętności wykorzystuje. Jednostka nigdy nie jest zmuszona do wykorzystywania wszystkich swoich broni czy umiejętności.

Podczas przeprowadzania ataków uznaje się, że wszystkie ataki **odbywają się równocześnie**. Jeśli gracz zadeklaruje, że jednostka strzela ze wszystkich swoich broni do tego samego celu, ale zniszczy go przy pomocy pierwszej broni, pozostałe bronie nadal są wykorzystywane podczas tego ataku. Bronie te nie mogą być wykorzystane ponownie podczas tej rundy. Jeżeli gracz zadeklaruje, że używa jednostki korzystającej z broni o ograniczonych zasobach amunicji (takich jak Panzerfaust czy Demo Charge), musi zużyć jej zasoby – nawet jeśli inne bronie wcześniej zniszczyły cel. Dlatego też gracze powinni dobrze rozważyć, co wybierają za cel oraz jakich broni użyją, aby uniknąć marnowania szans czy zasobów amunicji. Jeśli jednostka nie ma wskazanego celu dla żadnej ze swoich broni, w danej rundzie nie jest wykorzystywana.

4) RZUT KOŚĆMI

W tym kroku wykonywany jest rzut kośćmi w liczbie wskazanej w linii broni na karcie jednostki. Każde wyrzucone zadaje celowi jedno obrażenie.

Niektóre zasady mogą modyfikować rzuty ataku. Wynik czasami może być wymagany do przeprowadzenia określonej akcji: wówczas każdy wynik może zadawać punkty obrażeń.

5) SPRAWDZENIE OSŁON

Jeśli atakowana jednostka znajduje się za osłoną, może z tego tytułu otrzymać **PREMIĘ ZA OSŁONĘ**. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale „Osłony" na stronie 13.

6) ZADANIE OBRAŻEŃ

Po rozegraniu ataku, zaatakowana jednostka otrzymuje obrażenia. Każde uzyskane podczas ataku zadaje określoną liczbę obrażeń, która różni się, w zależności od wykorzystywanej broni. Każdy punkt obrażeń sprawia, że pojazdy oraz bohaterowie tracą jeden , a oddziały jedną figurkę.

W przypadku pojazdów oraz bohaterów należy po prostu oznaczyć odpowiednią liczbę krzyży na karcie jednostki. Kiedy wszystkie krzyże zostaną oznaczone, pojazd lub bohater zostają pozbawieni punktów wytrzymałości, więc zostają wyeliminowani i usunięci z planszy. W przypadku oddziału straty należy usunąć bezpośrednio z planszy: każdy utracony punkt wytrzymałości to strata jednej figurki. Gracz kontrolujący oddział **decyduje, które figurki zostają usunięte**. Każde otrzymane obrażenie zmniejsza liczbę kości, którymi oddział rzuca podczas walki.

PRZYKŁAD: Kompletny oddział *Sturmpioniere* atakuje kompletny oddział pięciu *Hell Boys*. Żołnierze przeciwnika są oddaleni o dwa pola od *Sturmpioniere*, więc można ich zaatakować przy pomocy linii broni StG 47 oraz Panzerfaust. Klasa ich opancerzenia to „2", tak więc gracz odszukuje odpowiednie wartości w tabeli broni *Sturmpioniere*. Wartość bojowa StG 47 wynosi „1/1", wartość bojowa Panzerfraustu również wynosi „1/1".

Sturmpioniere rzucają czterema kośćmi za StG 47 (po jednej za każdą figurkę wyposażoną w daną broń) oraz jedną kością za Panzerfaust. Strzał z StG 47 uzyskuje dwa , a każde zadaje po jednym punkcie obrażeń: cel traci dwa . Panzerfaust uzyskuje jedno , które zadaje jedno obrażenie: cel traci jeden . Oddział *Hell Boys* straci łącznie trzy , s, tak więc w ramach strat usuwane są trzy figurki – na planszy pozostają tylko dwie figurki.

W kolejnej rundzie ten sam oddział *Sturmpioniere* sąsiaduje z kompletnym oddziałem *Death Dealers* i jest oddalony o dwa pola od *The Hammers*. *Sturmpioniere* atakują *Death Dealers* przy pomocy Flammerwerfer 40 oraz Knife & Grenade. Natomiast *The Hammers* są przez nich atakowani przy pomocy StG 47 oraz Panzerfaustu.

Gracz Osi deklaruje odpowiednie ataki, a następnie je rozpatruje. Jeżeli przy pomocy StG 47 wyeliminuje *The Hammers*, **nie może** przekierować swojego Panzerfaustu w stronę *Death Dealers*. Po wskazaniu celu dla każdej linii broni nie może być on już zmieniany.

Niektóre z broni lub umiejętności mogą modyfikować powyższe zasady. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale „Umiejętności" na stronach 20-23.

OSŁONY

Elementy osłon mogą zapewnić oddziałom ochronę na polu bitwy. Kiedy oddział znajduje się na tym samym polu, co trójwymiarowy element terenu (skrzynia z amunicją lub pułapka przeciwczołgowa) albo na polu z krzyżem (reprezentującym stertę gruzu), może otrzymać **PREMIĘ ZA OSŁONĘ**. Premia za osłonę reprezentuje szansę na to, że dany element zaabsorbuje ostrzał atakującego.

Premie za osłony nie działają podczas walki na krótkim dystansie (Zasięg „C"), ale działają w odniesieniu do wszystkich broni dystansowych. Premie za osłony **działają tylko w odniesieniu do oddziałów**. Kiedy bohater dołączy do oddziału, korzysta z wartości osłony oddziału, w przeciwnym wypadku bohater nie otrzymuje premii za osłonę.

Skrzynie z amunicją zapewniają **miękką osłonę** (**SOFT COVER**), podczas gdy pułapki przeciwczołgowe zapewniają **twardą osłonę** (**HARD COVER**).

Jeśli oddział znajdujący się na polu z elementem osłony jest celem ataku przeprowadzanego za pomocą broni dystansowej, w lewym dolnym rogu jego karty jednostki należy sprawdzić, czy otrzymuje premię za osłonę. Karta jednostki każdego oddziału przedstawia, który wynik rzutu oznacza sukces dla każdego z obu rodzajów osłon.

Jeśli wartość premii za osłonę przedstawia , oznacza to, że broniący się gracz rzuca kośćmi, których liczba odpowiada liczbie obrażeń, które ma otrzymać jednostka. Każdy wynik oznacza, że broniący się gracz anuluje jedno otrzymywane obrażenie.

Jeśli wartość premii za osłonę przedstawia , oznacza to, że broniący się gracz rzuca kośćmi, których liczba odpowiada liczbie obrażeń, które ma otrzymać jednostka. Każdy wynik oznacza, że broniący się gracz anuluje jedno otrzymywane obrażenie.

Jeśli przy wartości osłony nie jest pokazany żaden wynik, oznacza to, że oddział nie otrzymuje żadnej ochrony za dany rodzaj osłony. Taki oddział nie otrzymuje żadnej premii za osłonę.

Uwaga: Niektóre z broni i umiejętności mogą ignorować osłony. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziałach „Umiejętności" (strona 20) oraz „Broń specjalna" (strona 24).

PRZYKŁAD: Oddział *Hell Boys* znajduje się na polu z pułapką przeciwczołgową, co oznacza, że znajduje się za twardą osłoną. Oddział *Heavy Flak Grenadiers* atakuje *Hell Boys* i uzyskuje 4 . *Hell Boys* wykonują rzut, aby sprawdzić premię za osłonę: uzyskują trzy i jeden . W związku z tym, że na ich karcie jednostki znajduje się informacja „HARD COVER ",. trzy oznaczają, że element osłony zablokował ogień wroga. Jednak oznacza, że jeden z *Hell Boys* nie miał tak wiele szczęścia... gracz aliancki natychmiast usuwa jedną figurkę z oddziału *Hell Boys*.

ATAKOWANIE ELEMENTÓW OSŁON

Jednostka może podjąć próbę zniszczenia elementu osłony. Podczas atakowania elementów osłony należy wykorzystać następujące wartości:

- Skrzynie z amunicją: **3** ; 2
- Pułapki przeciwczołgowe: **5** ; 4

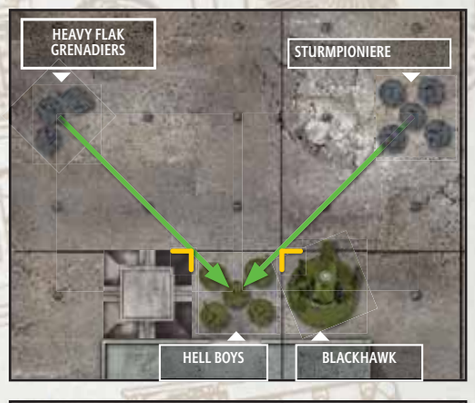
Ponadto, pojazd może zdecydować się zmiażdżyć skrzynię z amunicją, kiedy wchodzi na pole, na którym ta się znajduje.

Jeśli element osłony oraz jednostka znajdują się na tym samym polu, nie mogą być atakowane przy pomocy tej samej broni. Jeżeli gracz chce zaatakować zarówno jednostkę, jak i element osłony na tym samym polu, **musi zaatakować je przy pomocy różnych linii broni**. Podczas atakowania zarówno elementu osłony, jak i jednostki na tym samym polu, najpierw należy rozpatrzyć atak przeciwko jednostce, a dopiero po nim atak przeciwko elementowi osłony.

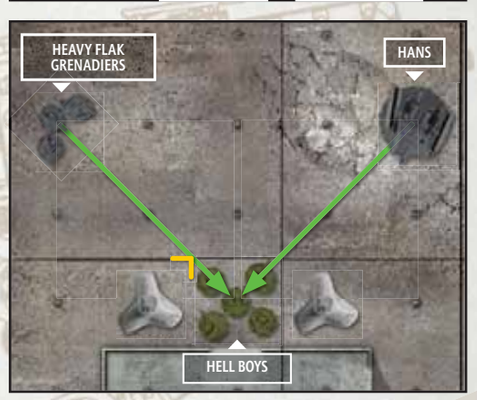
WAŻNE

OSŁONA ZA NAROŻNIK

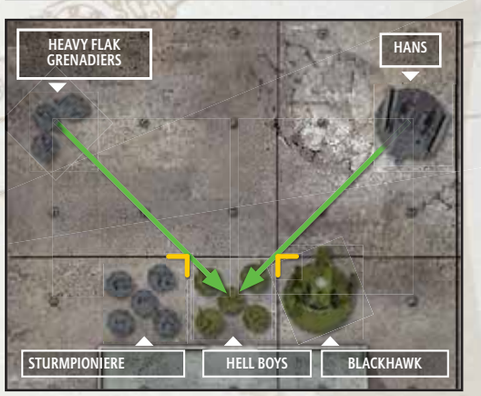
Oddział może skorzystać także z **OSŁONY ZA NAROŻNIK**. Oddział będący celem ataku otrzymuje osłonę za narożnik, kiedy wyimaginowana linia, reprezentująca pole widzenia atakującej jednostki, przebiega przez narożnik pola, które blokuje pole widzenia atakującej jednostki. Jeśli atakowany oddział sąsiaduje z rodzajem terenu lub pojazdem, który blokuje pole widzenia atakującej jednostki, a wyimaginowana linia przebiega przez narożnik pola, na którym znajduje się teren lub pojazd, wówczas atakowany oddział korzysta z osłony za narożnik. Osłony za narożnik zapewniają premię identyczną do miękkiej osłony.



PRZYKŁAD: *Hell Boys* korzystają z osłony za narożnik przeciwko *Heavy Flak Grenadiers*, ponieważ sąsiadują z polem terenu. *Hell Boys* korzystają także z osłony za narożnik przeciwko *Sturmpioniere*, ponieważ sąsiadują z pojazdem *Blackhawk*.



PRZYKŁAD: *Hell Boys* korzystają z osłony za narożnik przeciwko *Heavy Flak Grenadiers*, ponieważ sąsiadują z pułapką przeciwczołgową. Jednak **nie korzystają** z osłony za narożnik przeciwko *Hansowi*, ponieważ pułapka przeciwczołgowa nie blokuje pola widzenia pojazdów.



PRZYKŁAD: *Hell Boys* korzystają z osłony za narożnik przeciwko *Heavy Flak Grenadiers*, ponieważ oddziały blokują pole widzenia innych oddziałów. *Hell Boys* korzystają także z osłony przeciwko *Hansowi*, ponieważ sąsiadują z *Blackhawkiem*.

Elementy terenu mogą zapewnić łącznie osłonę równą **twardej osłonie**. Innymi słowy, element terenu zapewniający miękką osłonę ,w połączeniu z innym elementem zapewniającym miękką osłonę, zapewniają jednostce twardą osłonę. Jednak trzy elementy terenu zapewniające miękką osłonę nadal zapewniają tylko twardą osłonę.

WAŻNE

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

Jeśli jednostka otrzymuje premię za miękką osłonę z dwóch elementów, należy uznać, że otrzymuje twardą osłonę.

PRZYKŁAD: *Death Dealers* korzystają z osłony za narożnik przeciwko *Sturmpioniere*, ponieważ sąsiadują z polem terenu. Ponadto otrzymują miękką osłonę, ponieważ znajdują się na polu ze skrzynią z amunicją. W tym wypadku miękka osłona pochodzi z dwóch źródeł, dlatego uznaje się, że *Death Dealers* znajdują się za twardą osłoną.

Uwaga: Zasady osłony za narożnik są stosowane tylko w sytuacji, kiedy atak następuje pod kątem 45 stopni!

ZASIĘG BRONI

W tej części opisano różne rodzaje zasięgów broni występujące w grze *Dust Tactics*.

RÓŻNORODNY ZASIĘG BRONI (2, 3-6, ITD.)

Większość broni dostępnych w *Dust Tactics* ma zasięg wyrażony w wartości liczbowej, wynoszącej na ogół od „1" do „6". Wartość ta reprezentuje maksymalną liczbę pól, które może przebyć nabój w drodze do celu (minimum 1 pole). Podczas obliczania zasięgu cel musi znajdować się w odległości nieprzekraczającej danej wartości. Należy pamiętać, że zasięg można liczyć po przekątnej, dokładnie tak jak ruch (patrz „Zasady ruchu" na stronie 8).

Niektóre wartości przedstawiają więcej niż jedną liczbę (np. 3 – 6). Nadal jest ona uznawana za wartość liczbową, jednak przed kreską wskazany jest minimalny zasięg (zamiast domyślnego minimalnego zasięgu wynoszącego „1").

BROŃ DALEKOSIĘŻNA (ZASIĘG U)

Niektóre z broni o wyjątkowej sile ognia mogą trafiać w znacznie oddalone cele – więcej, niż wynosi skala gry *Dust Tactics*. Takie bronie zostały sklasyfikowane jako dalekosiężne i ich zasięg oznaczony jest jako U (z ang. *unlimited range* – nieograniczony zasięg). Broń o zasięgu U może atakować dowolną jednostkę na polu bitwy, pod warunkiem, że można do niej wyznaczyć nieprzerwaną linię pola widzenia.

BROŃ DO WALKI NA KRÓTKIM DYSTANSIE (ZASIĘG C)

Niektóre z broni wymagają, aby atakująca jednostka sąsiadowała z jednostką, która jest atakowana. Takie bronie zostały sklasyfikowane jako broń do walki na krótkim dystansie (lub broń do walki wręcz) i ich zasięg jest oznaczony jako C (z ang. *close-combat* – walka na krótkim dystansie).

Podczas deklarowania ataków przy pomocy broni o zasięgu C, należy najpierw rozegrać wszystkie ataki przeprowadzane przy pomocy wszystkich **pozostałych** broni. Broniący się gracz usuwa straty dokonane przez te pozostałe bronie (jeśli są), **zanim** rozegrana zostanie broń do walki wręcz (o zasięgu C). Broniący się gracz następnie może sam przeprowadzić atak wręcz. Ataki przeprowadzone przy pomocy broni o zasięgu C są rozgrywane **równocześnie** (obaj gracze rzucają kośćmi w tym samym momencie).

Jeśli bohater posiada broń o zasięgu C, może także jej użyć do ataku. Tak więc **wszystkie bronie o zasięgu C** mogą być wykorzystywane podczas ataku na krótkim dystansie oraz do kontrataku na krótkim dystansie.

PRZYKŁAD: Kompletny oddział *Hell Boys* atakuje kompletny oddział *Sturmpioniere*, który znajduje się na sąsiednim polu. Gracz aliancki decyduje, że *Hell Boys* użyją Kife & Grenade na *Sturmpioniere*, którzy przetrwają. Rozgrywa wszystkie pozostałe linie broni, zadając *Sturmpioniere* trzy obrażenia. Gracz Osi usuwa trzy figurki z oddziału *Sturmpioniere* jako straty. Następnie oba oddziały równocześnie się atakują przy pomocy Knife & Grenade. Gracze rzucają kośćmi za każdą figurkę znajdującą się w oddziale, tak więc *Hell Boys* rzucają pięcioma kośćmi, podczas gdy *Sturmpioniere* rzucają dwoma. *Hell Boys* uzyskują dwa podczas gdy *Sturmpioniere* uzyskują jedno . Gracz Osi usuwa obie pozostałe figurki z oddziału *Sturmpioniere*. Oddział został wyeliminowany. Gracz aliancki usuwa jedną figurkę z oddziału *Hell Boys*.

Bronie o zasięgu C mogą być wykorzystywane do przeprowadzenia ciągłego ataku. Ponadto, bronie te zawsze ignorują osłony wszystkich rodzajów.

Wszystkie bronie do walki na krótkim dystansie uznawane są za bronie o zasięgu C. W przypadku jednostek, które zostały wydane w oparciu o poprzednie zasady, należy traktować poniższe bronie, jakby miały zasięg C:

- Knife
- Knife & Grenade
- Combat Knife

Walka na krótkim dystansie jest bardzo skuteczna przeciwko jednostkom znajdującym się za osłonami lub ukrytymi wewnątrz budynków.

BROŃ ARTYLERYJSKA (ZASIĘG A)

Niektóre z broni mogą prowadzić ogień zaporowy na znaczącej części pola bitwy. Takie bronie zostały sklasyfikowane jako broń artyleryjska i są oznaczone zasięgiem A. Zamiast strzelać w prostej linii, tak jak normalna broń, artyleria strzela w górę i jej amunicja przelatuje łukiem nad wszystkim, co znajduje się pomiędzy działem a celem.

W celu oddania „parabolicznego" (lub zakrzywionego) toru lotu, który pokonuje pocisk przed uderzeniem w ziemię, broń artyleryjska zawsze ma **minimalny zasięg wynoszący 4** oraz ma **nieograniczony zasięg maksymalny**. Innymi słowy, broń artyleryjska nie może trafić w cel znajdujący się w zasięgu 3, ale ta potężna broń może łatwo wysłać naboje ponad całym polem bitwy.

Broń artyleryjska ignoruje osłony.

Uwaga: Jednostka, która jest wyposażona w więcej niż jedną broń, może zaatakować tę samą jednostkę przy pomocy broni artyleryjskiej, jak i pozostałych linii broni.

Broń artyleryjska działa odrobinę inaczej od pozostałych broni:

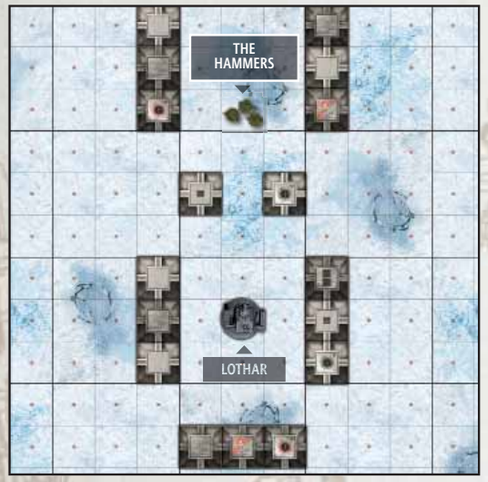
- Broń artyleryjska ma dwa rodzaje strzałów: **STRZAŁ BEZPOŚREDNI** oraz **STRZAŁ NIEBEZPOŚREDNI**.
- Po tym, jak broń artyleryjska odda strzał, jednostka musi załadować ją, zanim będzie mogła ponownie oddać z niej strzał. Kosztuje to jedną akcję **SKORZYSTANIA Z UMIEJĘTNOŚCI** (patrz „Broń specjalna" na stronie 24).

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

PRZYKŁAD: : Nebelwerfer 43, w którego wyposażony jest *Lothar*, ma zasięg A. Zgodnie z tym, co pokazano na rysunku, minimalny zasięg tej broni wynosi 4, a zasięg maksymalny jest nieograniczony. Nebelwerfer 42 może być użyty do zaatakowania wrogich jednostek znajdujących się na polach oznaczonych na niebiesko.

STRZAŁ BEZPOŚREDNI

Jeśli jednostka artyleryjska ma cel w swoim polu widzenia, oddaje strzał bezpośredni, korzystając ze swojej broni o zasięgu A. Strzały bezpośrednie trafiają na wynikach . Jednostka może przeprowadzić atak ciągły, korzystając ze strzału bezpośredniego. Jednostka może także skorzystać z innych broni (atakując tę samą jednostkę, co w przypadku strzału bezpośredniego lub inną jednostkę).



PRZYKŁAD: *Lothar* przeprowadza akcję **ATAKU** przeciwko *The Hammers*. W związku z tym, że *The Hammers* znajdują się w polu widzenia *Lothatra*, *Lothar* oddaje strzał bezpośredni, korzystając ze swojej broni o zasięgu A – Nebelwerfer 42.

STRZAŁ NIEBEZPOŚREDNI

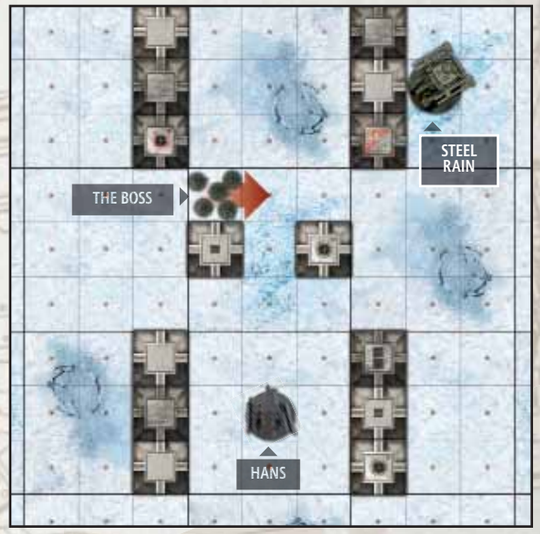
Niektóre jednostki posiadają umiejętność Artillery Strike, która może wspomagać ostrzał artyleryjski. Jednostki z tą umiejętnością są uznawane za **OBSERWATORÓW**. Obserwatorzy zapewniają artylerii konkretne współrzędne, tak więc muszą mieć cel w swoim polu widzenia.

Jeśli obserwator ma cel w polu widzenia, jednostka artylerii oddaje strzał niebezpośredni, korzystając ze swojej broni o zasięgu A. Strzał niebezpośredni trafia na wyniku . Strzały niebezpośrednie kosztują jednostkę obie akcje w danej rundzie, tak więc jednostka nie może przeprowadzić ataku ciągłego w połączeniu ze strzałem niebezpośrednim. Jednostka może także użyć swoich innych broni (atakując tę samą jednostkę, co w przypadku strzału niebezpośredniego lub zupełnie inną jednostkę).

Strzały niebezpośrednie mają miejsce podczas fazy aktywacji obserwatora, a nie podczas fazy aktywacji danej jednostki artylerii. Tak więc, strzał niebezpośredni jest możliwy tylko wtedy, gdy jednostka artylerii nie została jeszcze aktywowana.

W celu oddania strzału niebezpośredniego:

1. Należy aktywować obserwatora (jednostkę, która posiada umiejętność Artillery Strike). Może on, tak jak normalnie, wykonać dwie akcje (ruch, atak itd.) Za koszt jednej akcji jednostka może wydać rozkaz ataku artyleryjskiego (**SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI**).
2. Jeśli obserwator nakazuje przeprowadzenie ataku artyleryjskiego, natychmiast należy aktywować jednostkę artylerii oraz oddać strzał niebezpośredni. Atak ten jest rozpatrywany tak jak normalny atak.
3. Poprzez oddanie strzału niebezpośredniego jednostka artylerii zużywa swoją możliwość aktywacji w tej rundzie. Strzał niebezpośredni automatycznie zużywa obie akcje danej jednostki. Jeśli pierwszą akcją obserwatora było wydanie rozkazu oddania strzału niebezpośredniego, może on wykonać swoją drugą akcję. Tak więc możliwym jest aktywowanie dwóch jednostek pod rząd: jednostki, która wydała rozkaz oddania strzału niebezpośredniego oraz jednostki, która go przeprowadziła.



PRZYKŁAD: *Hans* znajduje się bardzo blisko kompletnego oddziału *The Boss*, co sprawia, że oddział dowodzący jest poważnie zagrożony. Gracz aliancki decyduje się wykorzystać swój *Steel Rain*, aby ostrzelać *Hansa*. Aktywuje oddział *The Boss* i wykonuje akcję **RUCHU** aby poruszyć go na pole, z którego ma *Hansa* w polu widzenia. Następnie *The Boss* wykonuje akcję **SKORZYSTANIA Z UMIEJĘTNOŚCI**, w celu wykorzystania swojej umiejętności Artillery Strike. *The Boss* nadal mają swoją radiostację, która umożliwia im przekazanie współrzędnych do *Steel Rain*.

The Boss zużywa w ten sposób obie swoje akcje i natychmiast aktywuje *Steel Rain*. Oddaje on niebezpośredni strzał, na który zużywa swoje obie akcje (tak więc w ramach strzału niebezpośredniego nie można przeprowadzić ciągłego ataku). *Steel Rain* rozpatruje atak, a następnie kolejka przechodzi na gracza Osi.

WAŻNE

W celu wydania rozkazu oddania strzału niebezpośredniego, jednostka obserwatora musi posiadać umiejętność Artillery Strike. Ponadto trzeba jeszcze sprawdzić, czy spełnione są inne warunki do przekazania rozkazu oddania strzału niebezpośredniego (np. Oddział dowodzący musi mieć radiostację, aby przekazać rozkaz). Jednostka obserwatora musi wykonać akcję **SKORZYSTANIA Z UMIEJĘTNOŚCI**, aby wywołać oddanie strzału niebezpośredniego.

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

BROŃ STRZELAJĄCA STROMOTOROWO (ZASIĘG X-Y)

Niektóre działa oraz moździerze wystrzeliwują ładunki parabolicznie, na zasadzie podobnej do artylerii. Jednak te mniejsze rodzaje uzbrojenia nie mają dużego, nieograniczonego zasięgu maksymalnego. Bronie te zostały sklasyfikowane jako broń strzelająca stromotorowo i można je rozpoznać po tym, że ich zasięg jest wyrażony jako X-Y (gdzie „X" i „Y" to różne wartości liczbowe). Pierwsza wartość wskazuje minimalny zasięg broni, natomiast druga wartość przedstawia jej zasięg maksymalny.

PRZYKŁAD: *Steel Rain* wyposażony jest w Petard Mortar, który ma zasięg „3 – 6". Zgodnie z tym co pokazano na powyższym rysunku, minimalny zasięg tej broni wynosi 3, a maksymalny 6. Petard Mortar może atakować jedynie wrogie jednostki znajdujące się na polach oznaczonych na niebiesko.

WARTOŚCI BOJOWE

OSTRZAŁ W REAKCJI

OSTRZAŁ W REAKCJI to specjalna akcja dostępna dla wszystkich jednostek, które nie zostały jeszcze aktywowane podczas obecnej rundy. Ostrzał w reakcji pozwala figurkom gracza podjąć próbę ostrzelania przeciwnej jednostki, kiedy ta poruszy się, będąc w polu widzenia jednostki oraz mieszcząc się w zasięgu jej broni.

Ostrzał w reakcji na chwilę przerywa akcję wrogiej jednostki, aby pozwolić jednej z jednostek gracza na otwarcie ognia. W celu przeprowadzenia tej akcji gracz musi najpierw wybrać jedną ze swoich nieaktywowanych jednostek i rzucić jedną kością. Jeśli wypadnie ■, jego jednostka nie strzela do wroga. **Jeśli graczowi nie powiedzie się rzut, jednostka gracza jest uznawana za aktywowaną w tej rundzie, nawet pomimo tego, że nic nie zrobiła!**

Jeśli na kości wypadnie ⊕, jednostka gracza natychmiast zostaje aktywowana i przeprowadza pojedynczą akcję **ATAKU** przy pomocy **wszystkich** swoich linii broni, które mają wystarczający zasięg, aby dosięgnąć atakowaną wrogą jednostkę. Po tym, jak gracz zakończy tę akcję, jednostka wroga kontynuuje swoją akcję.

Niezależnie od tego, czy graczowi rzut się powiedzie, czy też nie, podjęcie próby przeprowadzenia ostrzału w reakcji aktywuje jednostkę gracza na daną rundę gry. Jej kartę jednostki należy obrócić o 90 stopni, aby zaznaczyć, że została ona aktywowana. Nie wolno jej przeprowadzać żadnych innych akcji do końca bieżącej rundy.

W celu podjęcia próby przeprowadzenia ostrzału w reakcji, jednostka musi mieć broń o wystarczającym zasięgu, aby zaatakować i zranić zaatakowaną jednostkę. Ponadto, ostrzał w reakcji może być wykorzystany jedynie do zaatakowania jednostki aktywowanej przez przeciwnika, **a nie pozostałych jednostek**.

PRZYKŁAD: *Hans* wchodzi w **pole widzenia** oddziału *Death Dealers*, będąc od nich oddalonym o sześć pól. Bazooka *Death Dealers* ma zasięg „3". *Hans* znajduje się w **polu widzenia** *Death Dealers*, ale nie znajduje się w ich **strefie ostrzału**. *Death Dealers* nie mogą podjąć próby przeprowadzenia ostrzału w reakcji przeciwko Hansowi.

PRZYKŁAD: *Hans* wchodzi w **pole widzenia** oddziału *Death Dealers*, będąc od nich oddalonym o trzy pola. Bazooka *Death Dealers* ma zasięg „3". *Hans* znajduje się zarówno w **polu widzenia**, jak i **strefie ostrzału** *Death Dealers*. Dlatego oddział może podjąć próbę przeprowadzenia ostrzału w reakcji. Gracz aliancki rzuca jedną kością, w reakcji na ruch *Hansa*.

Gracz aliancki ma szczęście i wyrzuca ⊕! *Death Dealers* otwierają ogień do *Hansa*, zgodnie z normalnymi zasadami walki. W odległości dwóch pól od *Death Dealers* znajduje się oddział *Sturmpioniere*. *Death Dealers* nie mogą zaatakować *Sturmpioniere*, ponieważ to nie oni aktywowali ich ostrzał w wyniku reakcji.

Gdyby gracz Osi aktywował *Sturmpioniere*, *Death Dealers* mogliby przeprowadzić ostrzał w reakcji przeciwko nim, korzystając przy tym ze **wszystkich** swoich broni.

SYTUACJE, W KTÓRYCH MOŻNA PRZEPROWADZIĆ OSTRZAŁ W REAKCJI

- Jeśli jednostka wykona sekwencję akcji **RUCH** + **ATAK**, ostrzał w reakcji musi nastąpić natychmiast po akcji **RUCHU**.

PRZYKŁAD: *Blackhawk* wykonuje akcję **RUCHU**, w wyniku której wchodzi do strefy ostrzału *Heavy Flak Grenadiers*. Natychmiast po ruchu *Blackhawka* gracz Osi decyduje, że podejmie próbę przeprowadzenia ostrzału w reakcji, aby przerwać aktywację *Blackhawka*. Gracz Osi rzuca jedną kością i uzyskuje wynik ⊕. Aktywuje *Heavy Flak Grenadiers* i przeprowadza jedną akcję **ATAKU**. Jeśli *Blackhawk* przeżyje, może kontynuować wykonując swoją akcję **ATAKU**.

- Jeśli jednostka wykona sekwencję akcji **ATAK** + **RUCH**, ostrzał w wyniku reakcji musi nastąpić natychmiast po akcji **ATAKU**.

PRZYKŁAD: *Blackhawk* wykonuje akcję **ATAKU** przeciwko *Heavy Flak Grenadiers*. Natychmiast po zakończeniu ataku *Blackhawka*, gracz Osi oznajmia, że podejmie próbę przeprowadzenia ostrzału w reakcji, aby przerwać aktywację *Blackhawka*. Gracz Osi rzuca jedną kością i uzyskuje ⊕. Aktywuje *Heavy Flak Grenadiers* i przeprowadza jedną akcję **ATAKU**. Jeśli *Blackhawk* przeżyje, może kontynuować wykonując swoją akcję **RUCHU**.

- Jeśli jednostka wykona sekwencję akcji **RUCH** + **RUCH**, ostrzał w wyniku reakcji musi nastąpić natychmiast po pierwszej akcji **RUCHU**.

PRZYKŁAD: *Blackhawk* wykonuje akcję **RUCHU**, w wyniku której wchodzi do strefy ostrzału *Heavy Flak Grenadiers*. Natychmiast po ruchu *Blackhawka* gracz Osi decyduje, że podejmie próbę wykonania ostrzału w reakcji, aby przerwać aktywację *Blackhawka*. Gracz Osi rzuca jedną kością i uzyskuje wynik ⊕. Aktywuje *Heavy Flak Grenadiers* i przeprowadza jedną akcję **ATAKU**. Jeśli *Blackhawk* przeżyje, może kontynuować wykonując swoją drugą akcję **RUCHU**.

- Jeśli jednostka wykonuje akcję **SKORZYSTANIA Z UMIEJĘTNOŚCI**, aby użyć swojej umiejętności Charge (w sekwencji akcji **RUCH** + **RUCH** + **ATAK** na krótkim dystansie), ostrzał w reakcji musi nastąpić natychmiast po drugim **RUCHU**, ale przed **ATAKIEM** na krótkim dystansie.

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

PRZYKŁAD: *Luther* wykonuje akcję **AKTYWOWANIA UMIEJĘTNOŚCI**, aby użyć swej umiejętności Charge. Natychmiast po ruchu *Luthera* gracz aliancki deklaruje, że podejmuje próbę przeprowadzenia ostrzału w reakcji, aby przerwać korzystanie z umiejętności *Luthera*. Gracz aliancki rzuca jedną kością i uzyskuje wynik . Aktywuje *Blackhawka* i przeprowadza jedną akcję **ATAKU**. Jeśli *Luther* przetrwa, będzie mógł kontynuować swój **ATAK** na krótkim dystansie.

Uwaga: Jeśli jednostka posiada umiejętność Fast, ostrzał w reakcji musi nastąpić po tym, jak całkowicie zakończy ona swój ruch.

- Jeśli jednostka przeprowadza **ATAK CIĄGŁY**, nie może dojść do żadnego ostrzału w reakcji.

Podsumowując:

W celu przeprowadzenia ostrzału w reakcji, jednostka gracza **nie może** być aktywowana wcześniej podczas tej rundy. Kiedy przeciwnik zadeklaruje, co zamierza zrobić podczas swojej tury, gracz **natychmiast** musi zadeklarować, czy będzie podejmował próbę przeprowadzenia ostrzału w reakcji. W celu podjęcia próby, gracz rzuca jedną kością. Jeśli wypadnie , gracz może przeprowadzić jedną akcję **ATAKU**. Gracz może także aktywować umiejętność, która nie wymaga akcji. Jeśli na kości wypadnie , jego próba kończy się porażką. Gracz nie wykonuje akcji **ATAKU**. Niezależnie od tego, czy wynikiem rzutu jest , czy , jednostka zostaje aktywowana na czas tej rundy. Gracz może normalnie próbować ją aktywować ponownie przy pomocy oddziału dowodzącego.

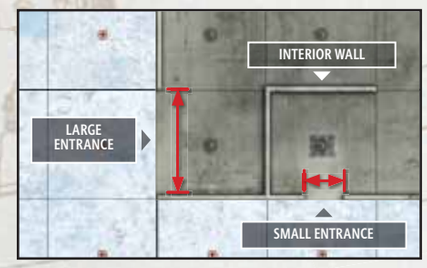
BUDYNKI

W tym rozdziale zostały opisane zasady dotyczące budynków. W poprzednich instrukcjach stosowane było rozróżnienie pomiędzy dwoma rodzajami budynków: hangarami i budowlami. Od teraz nie ma żadnej różnicy pomiędzy budynkami. Zamiast tego występują dwa rodzaje wejść: małe oraz duże. Wejścia te mogą występować w dowolnych miejscach budynków różnych rozmiarów.

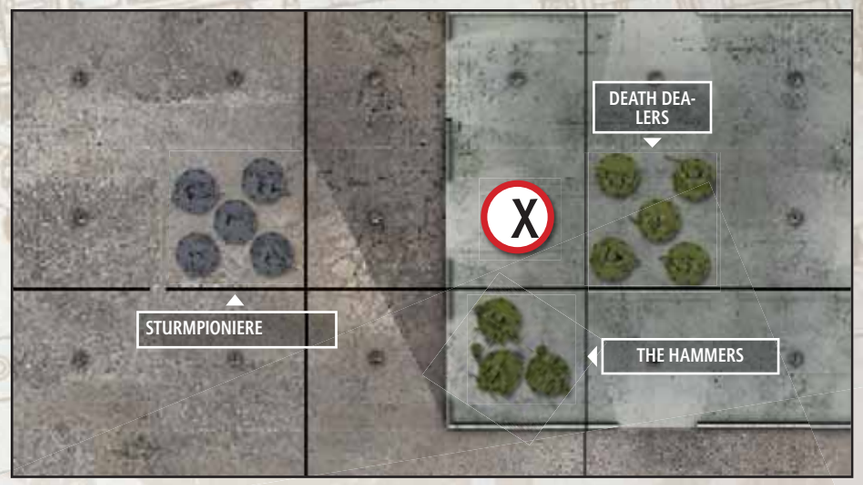
OGÓLNE ZASADY DOTYCZĄCE BUDYNKÓW

Jeśli w scenariuszu nie zaznaczono inaczej, w odniesieniu do budynków stosuje się następujące zasady:

- Wszystkie budynki mają mury zewnętrzne, a niektóre mają mury wewnętrzne, które dzielą je na kilka pomieszczeń. Mur zawsze blokuje pole widzenia.
- Mury budynków nie mogą zostać zniszczone.
- Małe wejścia są węższe niż szerokość jednego pola.
- Duże wejścia mają szerokość równą krawędzi jednego pola.



- Żołnierze oraz bohaterowie ( ) mogą wchodzić do budynków przez duże, jak i małe wejścia.
- Pojazdy ( ) mogą wchodzić do budynków przez duże wejścia (które są wystarczająco szerokie, aby zmieściła się w nich podstawa pojazdu), ale nie mogą wchodzić do budynków przez małe wejścia.
- Samoloty ( ) nie mogą wchodzić do środka żadnych budynków.
- Żołnierze oraz bohaterowie ( ) z umiejętnością Jump mogą przeskakiwać dowolne budynki.
- Pojazdy ( ) z umiejętnością Jump **nie mogą** przeskakiwać nad żadnymi budynkami.
- Jednostki (, ,) **nie mogą** lądować na szczycie budynków.
- Jeśli oddział znajduje się **wewnątrz budynku** i jest atakowany przez wrogą jednostkę, która znajduje się **wewnątrz tego samego budynku**, wówczas uważa się, że oddział jest ukryty za miękką osłoną.
- Jeśli oddział znajduje się **wewnątrz budynku** i jest atakowany przez wrogą jednostkę, która znajduje się **na zewnątrz tego budynku**, wówczas uważa się, że oddział ukryty jest za twardą osłoną.
- Aby jednostka znajdująca się wewnątrz budynku mogła zaatakować jednostkę znajdującą się na zewnątrz budynku, atakująca jednostka musi znajdować się na polu, które przedstawia wyjście skierowane w stronę, w którą przeprowadzany jest atak.
- Aby jednostka znajdująca się na zewnątrz budynku mogła zaatakować wrogą jednostkę znajdującą się wewnątrz budynku, wroga jednostka musi znajdować się na polu przedstawiającym wyjście.
- Jeśli jednostka znajduje się wewnątrz budynku, obowiązują ją normalne zasady dotyczące strzelania i ruchu (maszyny kroczące nie mogą „ściąć" dwóch narożników, które blokują pole widzenia, atakowane jednostki otrzymują premię za osłony za ataki przez narożnik itd.).
- Wewnątrz budynku osłony łączą się w normalny sposób (oddział znajdujący się wewnątrz budynku i umiejscowiony na polu ze skrzynią amunicji, uważany jest za ukryty za twardą osłoną przeciwko atakom dokonywanym wewnątrz tego samego budynku).
- Ściany małych wejść nie zapewniają premii za narożną osłonę.
- Pułapki przeciwczołgowe mogą być umieszczane jedynie wewnątrz budynków, które mają co najmniej jedno duże wejście.
- Wewnątrz budynków nie można korzystać z broni artyleryjskiej.



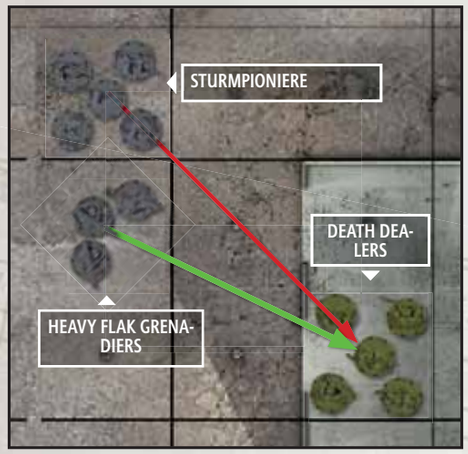
PRZYKŁAD: *The Hammers* znajdują się wewnątrz budynku, więc są ukryci za twardą osłoną przeciwko ostrzałom dokonywanym przez *Sturmpioniere*. Jednakże *Sturmpioniere* nie mogą zaatakować *Death Dealers*, ponieważ pole, na którym znajdują się *Death Dealers* nie ma wyjścia skierowanego w kierunku *Sturmpioniere*. Zasada ta działa także w odniesieniu do *Death Dealers*, którzy nie mogą zaatakować *Sturmpioniere*.

Jeśli *Death Dealers* poruszą się na pole oznaczone „X", będą w stanie zaatakować *Sturmpioniere* i vice versa. *Death Dealers* byliby wówczas schowani za twardą osłoną w odniesieniu do ataku *Sturmpioniere*.

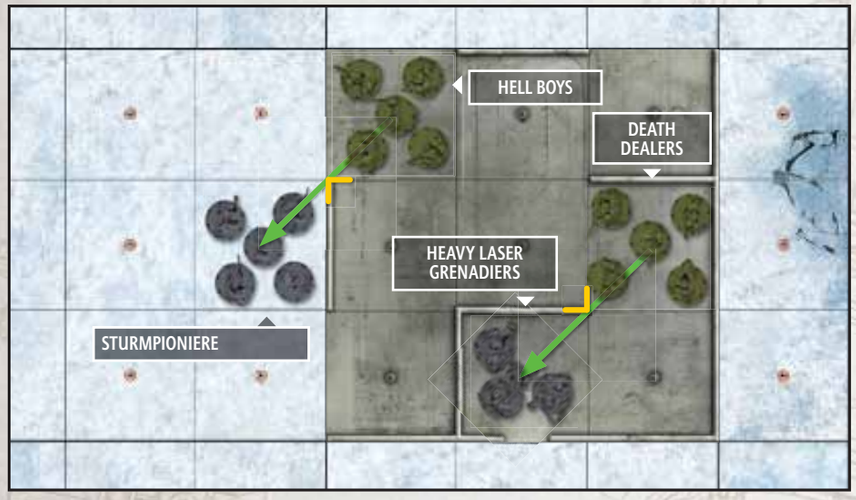
Wreszcie, jeśli *Sturmpioniere* znajdowaliby się na polu oznaczonym „X", byliby w stanie zaatakować każdy z alianckich oddziałów. Wszystkie trzy oddziały byłyby schowane za miękką osłoną, ponieważ wszystkie znajdowałyby się wewnątrz budynku.

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

Ściany budynków (wewnętrzne i zewnętrzne) blokują pole widzenia i mogą zapewnić osłonę za narożnik (patrz „Osłona za narożnik" na stronie 13).



PRZYKŁAD: *Sturmpioniere* nie mogą zaatakować *Death Dealers* ponieważ ich pole widzenia jest zablokowane przez zewnętrzną ścianę budynku. Jednak *Heavy Flak Grenadiers* **mogą** zaatakować *Death Dealers*, ponieważ ich pole widzenia nie jest zablokowane przez ścianę. Należy zauważyć, że małe wejścia nie zapewniają osłony za narożnik, jednak budynek nadal zapewnia *Death Dealers* twardą osłonę.



PRZYKŁAD: *Hell Boys* atakują *Sturmpioniere*, którzy znajdują się na zewnątrz budynku, ale sąsiadują z **zewnętrzną** ścianą. Podczas ataku *Hell Boys*, ta ściana zapewnia *Sturmpioniere* osłonę za narożnik (miękką osłonę).

Także na powyższym przykładzie, *Death Dealers* atakują *Heavy Laser Grenadiers*, którzy sąsiadują z **wewnętrzną** ścianą. Ta ściana zapewnia *Heavy Laser Grenadiers* osłonę za narożnik (miękką osłonę). Jednak otrzymują oni także miękką osłonę, ponieważ są atakowani przez jednostkę znajdującą się wewnątrz tego samego budynku. W związku z tym *Heavy laser Grenadiers* znajdują się za twardą osłoną.

BOHATEROWIE

Bohaterowie są głównymi postaciami świata *Dust*. Są to na ogół sławni wojownicy i legendarni żołnierze, którzy prowadzą wojska na polu bitwy.

Bohaterowie mają swoje osobiste karty jednostek. Podczas rozgrywki gracz może aktywować ich osobno, tak jak każdą inną jednostkę. Bohaterowie podlegają zasadom, które obowiązują w stosunku do żołnierzy (klasa pancerza).

Bohaterowie funkcjonują jednak odrobinę inaczej niż oddziały, zgodnie z tym, co wyszczególniono poniżej:

- Bohater może zajmować to samo pole, co inna przyjazna jednostka, także przyjazny pojazd. Bohaterowie są jedynymi jednostkami, które mogą dzielić pole z inną przyjazną jednostką. Bohaterowie mogą znajdować się na tym samym polu, co oddział, nawet jak nie dołączyli do danego oddziału.
- Przed pierwszą rundą bohater może dołączyć do oddziału, pod warunkiem, że bohater i oddział mają taką samą klasę pancerza. (Bohater **2** może dołączyć jedynie do oddziału **2**).
- Kiedy bohater dołącza do oddziału należy zastosować poniższe zasady:
  - Karty jednostek bohatera i oddziału należy położyć razem.
  - Bohater wchodzi do gry w tym samym momencie, co jego oddział.
  - Bohater i oddział są aktywowani w tym samym momencie.
  - Linie broni bohatera są używane w tym samym momencie, co linie broni oddziału. Oznacza to, że gracz może zdecydować się użyć w dowolnej kolejności wszelkich dostępnych linii broni z oddziału i bohatera.
  - Niektóre umiejętności bohaterów są współdzielone z oddziałami (patrz „Umiejętności' na stronach 20-23).
  - Wszystkie umiejętności oddziału są współdzielone z bohaterem.
  - Bohater dzieli się swoimi punktami wytrzymałości ( ) z oddziałem. Kiedy połączona jednostka otrzymuje jeden punkt obrażeń, gracz nią kierujący musi zdecydować, kto traci jeden punkt wytrzymałości. Może albo usunąć jedną z figurek wchodzących w skład oddziału, albo może oznaczyć krzyż na karcie jednostki bohatera. Kiedy bohater straci swój ostatni punkt wytrzymałości, zostaje natychmiast wyeliminowany.
  - Bohater i oddział **zawsze** znajdują się na tym samym polu.
  - Bohater ma tę samą wartość osłony, co oddział.
  - Wartość ruchu połączonej jednostki jest równa wartości ruchu **najszybszej** jednostki.

PRZYKŁAD: Oddział o wartości ruchu „ 1" łączy się z bohaterem o wartości ruchu „ 2". Prędkość ruchu połączonej jednostki wynosi więc „ 2".

Bohater nie może dołączyć do oddziału w trakcie rozgrywki. Jeśli gracz chce, aby bohater był częścią oddziału, musi go dołączyć do oddziału na początku rozgrywki.

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

Bohater i jego odział mogą zdecydować się rozłączyć w trakcie rozgrywki. Od takiego momentu bohater działa jako osobna jednostka. Nie może później ponownie dołączyć do opuszczonego oddziału, ani nie może dołączyć do żadnego innego oddziału do końca rozgrywki. Kiedy bohater odłączy się od swojego oddziału, obie karty jednostek należy położyć osobno, aby pokazać, że jednostki działają niezależnie od siebie. Od tego momentu obie jednostki aktywowane są niezależnie od siebie i już nie współdzielą wartości osłon, wytrzymałości, umiejętności itd. Dwie jednostki nadal mogą znajdować się na tym samym polu (ponieważ bohaterowie mogą zajmować pole, na którym znajduje się przyjazna jednostka).

W jednym oddziale może znajdować się nie więcej niż jeden bohater.

PRZYGOTOWANIE GRY

W tym rozdziale opisano, w jaki sposób scenariusz zostaje przygotowany do rozgrywki.

KOSZT JEDNOSTEK W PA

Wewnątrz pudełka z grą *Dust Tactics* znajduje się pięć jednostek dla każdej ze stron: po jednym pojeździe, jednym bohaterze oraz po trzy oddziały.

Każda jednostka ma swoje statystyki dotyczące walki, ruchu, wytrzymałości oraz **Punktów Armii**. Punkty armii (PA) są wspólną wartością mierniczą przypisaną do jednostek. Wartość w PA jest przedstawiona w prawym dolnym rogu karty jednostki i im jest wyższa, tym potężniejsza jest jednostka. Podczas przygotowywania scenariusza obie strony muszą umieścić na polu jednostki, których suma PA nie przekracza limitu PA wskazanego w scenariuszu.

PRZYGOTOWANIE POLA BITWY

Po przygotowaniu swoich wojsk gracze muszą przygotować pole bitwy.

Jeśli gracze zdecydują się rozgrywać scenariusz, po prostu układają plakaty i rozmieszczają pola terenu zgodnie z tym, co przedstawiono na rysunku.

Jeśli gracze chcą stworzyć własną bitwę, mogą w dowolny sposób ułożyć plakaty. W celu ustalenia, kto pierwszy umieszcza na planszy pole terenu, każdy gracz rzuca trzema kośćmi. Gracz, który wyrzuci więcej , umieszcza na planszy jedno pole terenu. Następnie drugi gracz umieszcza na planszy jedno pole terenu. Gracze postępują tak na zmianę, dopóki wszystkie pola terenu nie znajdą się na planszy.

UKŁADANIE ELEMENTÓW OSŁON

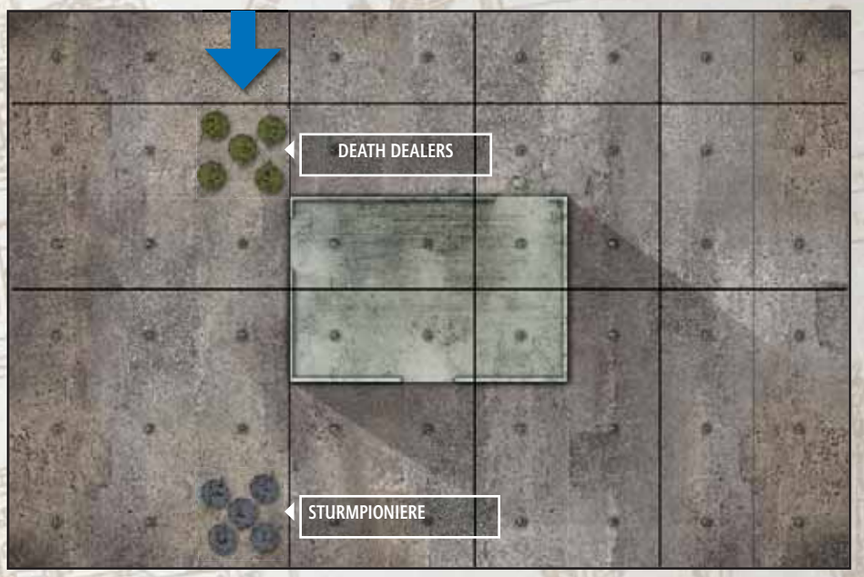
Po przygotowaniu pola bitwy i umieszczeniu na nim pól terenu, kolejnym etapem jest rozłożenie elementów osłon. W pudełku znajdują się cztery plastikowe elementy osłon: dwie skrzynie z amunicją oraz dwie pułapki przeciwczołgowe. W celu wyznaczenia, kto pierwszy umieszcza na planszy element osłony, każdy gracz rzuca trzema kośćmi. Gracz, który wyrzuci więcej umieszcza na planszy jeden element osłony. Następnie drugi gracz umieszcza na planszy jeden element osłony. Gracze postępują tak na zmianę, dopóki wszystkie osłony nie znajdą się na planszy.

Elementy osłon mogą być umieszczane **tylko** na „obszarach osłon", zgodnie z tym, co wskazano w scenariuszu. Jeśli gracze sami przygotowują bitwę, powinni umieścić wszystkie elementy osłon na środkowym obszarze pola bitwy.

Po przygotowaniu pola bitwy, umieszczeniu na nim pól terenu oraz elementów osłon, gra się rozpoczyna! (Zgodnie z tym, co opisano na stronie 7.)

WPROWADZANIE JEDNOSTEK DO GRY

Podczas pierwszej rundy, wszystkie jednostki muszą **WEJŚĆ** na pole bitwy. Pierwszą akcją każdej jednostki jest zawsze **RUCH** o jedno pole ( ), reprezentujący „wejście" na pole bitwy. Po tej pierwszej, obowiązkowej akcji, do końca gry jednostka może wykonywać dowolne akcje.



PRZYKŁAD: Gracz aliancki zdobywa inicjatywę. Decyduje się jako pierwszych wprowadzić swoich *Death Dealers*: oddział ma „ 1". Gracz aliancki zużywa akcję, aby wprowadzić jednostkę na planszę. Następnie decyduje się wykonać podwójny ruch, tak więc oddział porusza się o kolejne pole i jest uznany za aktywowany w tej rundzie (**RUCH** + **RUCH**).

Następnie kolejka przechodzi na gracza Osi. Decyduje się on rozpocząć od wprowadzenia swoich *Sturmpioniere*. Gracz decyduje, że najpierw się poruszy, a następnie odda strzał (**RUCH** + **ATAK**). Tak więc wydaje jeden , aby wprowadzić figurki na planszę, a następnie oddaje strzał w stronę *Death Dealers*! Pole widzenia jest czyste, działa mają wroga w zasięgu, tak więc bitwa się rozpoczyna!

POWODZENIA!

Po lekturze wcześniejszych zapisów gracze powinni znać wszystkie informacje niezbędne do rozpoczęcia rozgrywki w scenariusz początkowy „Rozpoznanie sił". W przypadku nowych graczy ważne jest zapoznanie się z częścią opisującą umiejętności (strony 20-23) każdej jednostki występującej w scenariuszu, aby obaj gracze byli zaznajomieni z unikalnymi cechami, które każda jednostka wnosi na pole bitwy.

Zapraszamy do odwiedzania naszych stron internetowych, na których znajdziecie wiadomości, wskazówki dotyczące malowania modeli oraz artykuły prezentujące grę.

www.Galakta.pl

www.FantasyFlightGames.com

www.Dust-Tactics.com

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

UMIEJĘTNOŚCI

WAŻNE

Ważne! Ilekroć zasady broni specjalnej albo umiejętności stoją w sprzeczności z zasadami ogólnymi, zasady specjalne mają pierwszeństwo!

PRZYKŁAD: W instrukcji wyraźnie zaznaczono, że jednostka nigdy nie może poruszyć się przez pole zajęte przez wrogą jednostkę. Jednak jednostka z umiejętnością Jump może nad nią przeskoczyć. W tym wypadku zasada specjalna ma pierwszeństwo nad zasadą ogólną.

Większość umiejętności nie wlicza się do limitu dwóch akcji dostępnych jednostce na rundę. Kiedy wykorzystanie umiejętności zużywa akcję, opis umiejętności jest oznaczony określeniem „(**SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI**)".

PRZYKŁAD: *Sigrid* oraz *Laser Grenadiers* decydują się przeprowadzić **ATAK CIĄGŁY**, który zużywa obie akcje. *Sigrid* może użyć umiejętności Berserk i nie będzie się to liczyło jako zużycie akcji.

ADVANCED REACTIVE FIRE (ZAAWANSOWANY OSTRZAŁ W REAKCJI)

Jednostka z tą umiejętnością może szybko zareagować na zmiany zachodzące na polu bitwy. Jej członkowie są wyszkoleni, aby w ciągu kilku sekund umieć radzić sobie z każdą nowa sytuacją. **Kiedy taka jednostka podejmie próbę przeprowadzenia ostrzału w reakcji, rzuca dwiema kośćmi, zamiast jedną. Jeśli na co najmniej jednej wypadnie , może przeprowadzić atak.** Bohater z tą umiejętnością współdzieli ją z oddziałem, do którego dołączył.

AGILE (ZWINNY)

Jednostka z tą umiejętnością jest szybka i zwinna. Kiedy wykonuje ruch, **wszystkie ruchy na ukos** kosztują ją jeden punkt ruchu. Bohater z tą umiejętnością współdzieli ją z oddziałem, do którego dołączył.

ALL IN ONE (WSZYSTKO W JEDNYM)

Jednostka z tą umiejętnością może zwiększyć swoją siłę ognia, rozgrzać lufy do czerwoności i wyciągnąć z nich, ile się tylko da! Kiedy jednostka korzysta z tej umiejętności, **gracz rzuca w danej rundzie dwa razy większą liczba kości ataku dla każdej linii broni tej jednostki**. Bronie nie mogą jednak długo przetrwać takiego traktowania, dlatego jednostka może skorzystać z tej umiejętności tylko **raz na grę**.

ARTILLERY STRIKE (OSTRZAŁ ARTYLERYJSKI) (SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI)

Jednostka z tą umiejętnością jest uznawana za obserwatora. Posiada w swoim ekwipunku mapy oraz radiostację, które umożliwiają jej wezwanie ognia artyleryjskiego. **Gracz wykonuje jedną akcję SKORZYSTANIA Z UMIEJĘTNOŚCI, aby natychmiast aktywować przyjazną jednostkę artylerii, znajdującą się na polu bitwy i oddać nią niebezpośredni strzał w stronę jednostki, do której obserwator może wyznaczyć linię pola widzenia** (patrz „Strzał niebezpośredni" na stronie 15). Należy upewnić się, czy atakowana jednostka jest w zasięgu ognia artyleryjskiego. Gracz, który korzysta z tej umiejętności, może aktywować dwie jednostki pod rząd. Skorzystanie z tej umiejętności zużywa jedną akcję.

ASSAULT (SZTURM)

Jednostka z tą umiejętnością może pokonać pole bitwy w niezwykle szybkim tempie. Kiedy jednostka korzysta z tej umiejętności, **jej wartość ruchu jest podwajana – nawet, jeśli jednostka wykonuje dwie akcje ruchu**. Jednostka może skorzystać z tej umiejętności tylko **raz na grę**. Bohater z tą umiejętnością współdzieli ją z oddziałem, do którego dołączył.

BADASS (SKUBANIEC)

Jednostka z tą umiejętnością to doświadczony weteran, który nosi przy sobie dużo amunicji, ponieważ wie, że podczas wymiany ognia wygrywa ten, kto ma więcej nabojów. **W przypadku tej jednostki uznaje się, że wszystkie bronie z ograniczoną amunicją mają nieograniczoną amunicję, jednak podczas pojedynczej aktywacji jednostka może użyć nie więcej amunicji, niż wskazuje ograniczenie.** Bohater z tą umiejętnością współdzieli ją z oddziałem, do którego dołączył.

BERSERK (SZAŁ)

Jednostka z tą umiejętnością czasami traci nad sobą kontrolę, wpada w szał oraz zamienia się w wyjątkowego wojownika. **Jednostka może wykonać ponowny rzut wszystkimi wynikami , dla każdej linii broni.** Berserk łączy się z **CIĄGŁYM ATAKIEM**: najpierw należy ponownie przerzucić wszystkie dla ataku ciągłego, następnie wszystkie pozostałe należy przerzucić z tytułu umiejętności Berserk. Jednostka może skorzystać z tej umiejętności **tylko raz na grę**. Gracz musi zadeklarować chęć skorzystania z tej umiejętności **przed** wykonaniem rzutu kośćmi. Bohater z tą umiejętnością współdzieli ją z oddziałem, do którego dołączył.

PRZYKŁAD: *Sigrid* dołączyła do jednostki *Laser Grenadiers*. Podczas rozgrywki, przeprowadzają oni **ATAK CIĄGŁY**, w połączeniu z umiejętnością Berserk *Sigrid*, atakując *Hell Boys*, którzy są oddaleni o dwa pola od oddziału Osi. Gracz Osi rzuca łącznie ośmioma kośćmi (trzema za Laser-Pistole B *Sigrid* oraz jedną za każde Laser Gewehr oraz Laser Werfer w oddziale *Laser Grenadiers*).

W pierwszym rzucie wypada jedno oraz siedem ! Oak na razie daje to zaledwie jedno obrażenie. W związku z tym, że oddział używa broni laserowej (Patrz „Laser" na stronie 26), gracz ponownie rzuca i uzyskuje .

ATAK CIĄGŁY umożliwia graczowi Osi na przerzucenie siedmiu , w wyniku czego uzyskuje dwa oraz pięć . Łącznie uzyskał na razie trzy obrażenia. W związku z tym, że używa broni laserowej, ponownie rzuca dwoma i uzyskuje dwa .

Berserk umożliwia graczowi Osi przerzucenie pozostałych pięciu . Uzyskuje on dwa oraz trzy , co łącznie daje pięć obrażeń.

BLACK OPS

Jednostka z tą umiejętnością ma liczne doświadczenia w prowadzeniu infiltracji oraz rozpoznania. **Podczas każdego rzutu inicjatywy gracz rzuca jedną kością więcej.** (Premia ta się nie kumuluje, dlatego jeśli gracz ma na polu bitwy dwóch bohaterów z tą umiejętnością, otrzymuje tylko jedną dodatkową kość.) Umiejętność ta działa już od pierwszej rundy gry.

BLUTKREUZ APE (MAŁPA BLUTKREUZ)

Jednostka z tą umiejętnością to modyfikowana genetycznie małpa człekokształtna, pochodząca z przerażających laboratoriów Blutkreuz Korps. **Bohater z tą umiejętnością może dołączyć jedynie do oddziałów, które także mają tę umiejętność. Do oddziału z tą umiejętnością może dołączyć jedynie bohater, który także ma tę umiejętność.**

BLUTKREUZ ZOMBIE (ZOMBIE BLUTKREUZ)

Jednostka z tą umiejętnością to nieumarły żołnierz, pochodzący z przerażających laboratoriów Blutkreuz Korps. **Bohater z tą umiejętnością może dołączyć jedynie do oddziałów, które także mają tę umiejętność. Do oddziału z tą umiejętnością może dołączyć jedynie bohater, który także ma tę umiejętność.**

CHARGE (SZARŻA)

Jednostka z tą umiejętnością może szarżować naprzód w oszałamiającym tempie! Kiedy jednostka korzysta z tej umiejętności, gracz, **po wykonaniu dwóch akcji ruchu**, przeprowadza **aktywację wszystkich swoich broni o zasięgu 1 lub C** (tak jak podczas ataku). Bohater z tą umiejętnością współdzieli ją z oddziałem, do którego dołączył.

COMMAND SQUAD (ODDZIAŁ DOWODZĄCY)

Jednostka z tą umiejętnością to oddział dowodzący, wyposażony w kilka narzędzi, które umożliwiają wydawanie rozkazów oraz zapewniają wsparcie na kilka różnych sposobów (patrz „Umiejętności Command Squad" na stronie 23).

DAMAGE RESILIENT (ODPORNY NA OBRAŻENIA)

Jednostka z tą umiejętnością jest wyjątkowo wytrzymała. Po rzucie za premię za osłonę, jeśli był on wykonywany, **gracz rzuca jedną kością za każdy punkt obrażeń zadany tej jednostce. Za każdy wynik należy zignorować jeden punkt obrażeń.** Bohater z tą umiejętnością **nie współdzieli** jej z oddziałem, do którego dołączył.

FAST (SZYBKI)

Jednostka z tą umiejętnością jest wyjątkowo szybka. **Kiedy dana jednostka wykonuje akcję ruchu, może poruszyć się o jedno dodatkowe pole. Jeśli jednostka wykonuje dwie akcje ruchu, ta umiejętność może zadziałać tylko podczas jednej z akcji ruchu.**

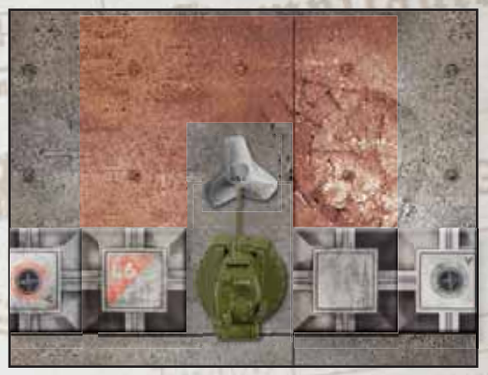
PRZYKŁAD: *Hell Boys* mają „ 1"oraz umiejętność Fast. Kiedy oddział wykonuje dwie akcje **RUCHU**, może poruszyć się łącznie o trzy pola (1 + 1 + 1 = 3), Kiedy oddział wykonuje tylko jedną akcję **RUCHU**, może poruszyć się łącznie o dwa pola (1 +1 = 2). Kiedy oddział przeprowadza **ATAK CIĄGŁY**, umiejętność Fast **nie umożliwia** jej żadnego ruchu (premia +1 działa jedynie podczas ruchu jednostki).

HEROIC ATTACK (BOHATERSKI ATAK)

Bohater z tą umiejętnością jest prawdziwym liderem, który samą swoją obecnością potrafi zmienić przebieg bitwy. Kiedy bohater używa tej umiejętności, **wszystkie ataki przeprowadzone przeciwko niemu podczas tej rundy (włącznie z ostrzałem artyleryjskim, walką na krótkim dystansie itd.) nie powodują żadnych obrażeń**. Skorzystanie z tej umiejętności nie wymaga zużycia akcji, jednak bohater musi zostać aktywowany, aby móc z niej skorzystać. Bohater może użyć tej umiejętności **tylko raz na grę**. Bohater z tą umiejętnością współdzieli ją z oddziałem, do którego dołączył.

JUMP (SKOK)

Jednostka z tą umiejętnością ma potężne kończyny lub plecaki rakietowe, które pozwalają jej na przeskoczenie ponad przeszkodami. **Podczas ruchu taka jednostka może zignorować przeszkodę (taką jak element osłony lub inna jednostka), ale musi wylądować na pustym polu. Jednostki nie mogą przeskakiwać ponad polem bez kropki (pole terenu lub pojazd). Pojazdy z umiejętnością Jump nie mogą przeskakiwać nad budynkami, jednak żołnierze lub bohaterowie z umiejętnością Jump mogą przeskakiwać ponad budynkami.** Bohater z tą umiejętnością może dołączyć jedynie do oddziałów, które także mają tę umiejętność. Do oddziału z tą umiejętnością może dołączyć jedynie bohater, który także ma tę umiejętność.



PRZYKŁAD: *Hot Dog* nie może przejść przez tę pułapkę przeciwczołgową, wykonując jedną akcję **RUCHU**, nie może zniszczyć tej pułapki, ponieważ jest ona odporna na obrażenia zadane przez miotacz ognia. Tak więc gracz aliancki zdecyduje się skorzystać z umiejętności Jump. Musi wykonać dwie akcje **RUCHU** i może wylądować na dowolnym z pól oznaczonych na czerwono. Jeśli dowolne z oznaczonych pól byłoby zajęte przez jakąkolwiek jednostkę, *Hot Dog* nie mógłby na nim wylądować.

MEDAL OF HONOR (MEDAL HONOROWY)

Bohater z tą umiejętnością to najbardziej mężny ze wszystkich alianckich żołnierzy. Kiedy jednostka korzysta z tej umiejętności, **gracz wykonuje ponowny rzut jedną kością walki podczas ataku i stosuje nowy wynik**. Bohater może skorzystać z tej umiejętności **tylko raz na rundę**. Bohater z tą umiejętnością **nie współdzieli** jej z oddziałem, do którego dołączył.

[NAZWA BRONI]: RELOAD (PRZEŁADOWANIE) (SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI)

Jednostka z tą umiejętnością musi spędzić więcej czasu na przeładowanie, zanim ponownie będzie mogła oddać strzał – często w tej kategorii znajdują się bronie artyleryjskie. **Jednostka zużywa jedną akcję SKORZYSTANIA Z UMIEJĘTNOŚCI na przeładowanie tej broni. Na karcie jednostki należy położyć znajdujący się w grze żeton „załadowana" (Loaded) aby oznaczyć, że broń jest załadowana.** Po wykonaniu tej akcji jednostka może oddać strzał z danej broni. Na początku każdej rozgrywki, wszystkie bronie są naładowane. W poszukiwaniu dodatkowych informacji patrz „Bronie wymagające załadowania" na stronie 25.

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

SCOUT VEHICLE (POJAZD ROZPOZNANIA)

Pojazd z tą umiejętnością przeszukuje pole bitwy w poszukiwaniu wrogich oddziałów. **Tylko podczas pierwszej rundy, pojazd ten może poruszyć się o dwa dodatkowe pola.** Jeśli pojazd z tą umiejętnością wejdzie do gry później, niż w pierwszej rundzie, umiejętność ta nie ma żadnego efektu.

SELF-REPAIR (SAMONAPRAWA)

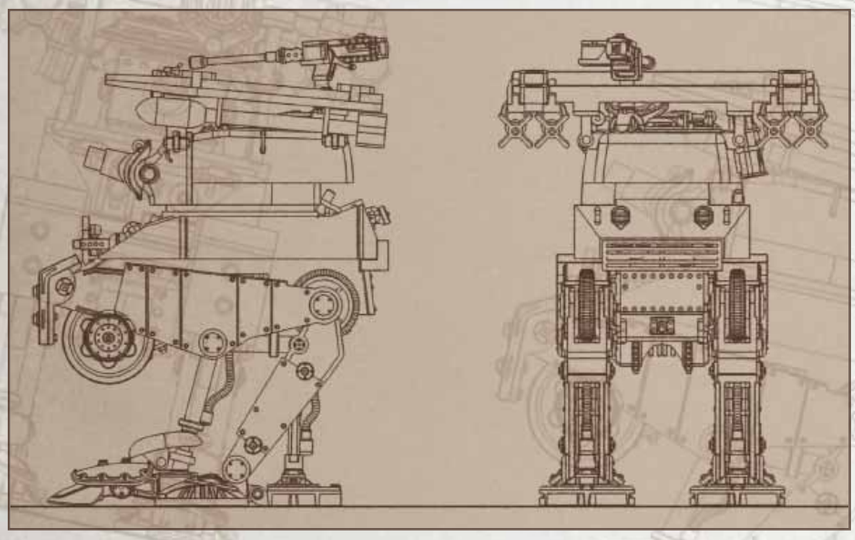
Pojazd z tą umiejętnością ma na swoim pokładzie wyszkoloną załogę, która potrafi dokonywać szybkich napraw na polu bitwy. **Na koniec każdej rundy, gracz rzuca jedną kością za każdy , zaznaczony na karcie jednostki. Za każdy wynik , pojazd odzyskuje jeden punkt wytrzymałości.** Pojazd nie może odzyskać punktów wytrzymałości ponad swoją początkową wartość. Umiejętność ta nie działa, jeśli pojazd zostanie zniszczony.

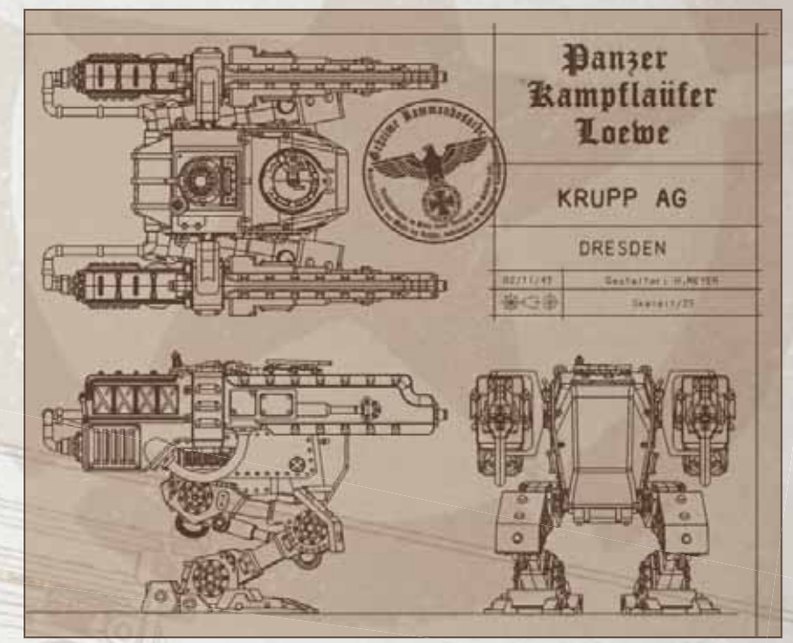
SNIPER (SNAJPER)

Jednostka z tą umiejętnością jest wyposażona w broń długodystansową, która pozwala jej wybrać cel z bezpiecznej odległości. **Podczas wybierania atakowanej jednostki gracz wskazuje, w którą figurkę celuje (zamiast celować w całą jednostkę). Jeśli uzyska , zadaje jedno obrażenie danej figurce.** Snajper nie współdzieli tej umiejętności z resztą oddziału.

SPOTTER (OBSERWATOR ARTYLERYJSKI)

Jednostka z tą umiejętnością ma przy sobie lornetkę i zawsze towarzyszy snajperowi albo oddziałowi z ciężką bronią, i pomaga zwiększyć jej celność. **Kiedy ten oddział atakuje, należy odwrócić wyniki rzutów (tak więc jest uznawane za , a za).** W związku z tym, że wyniki rzutu są odwrócone, jednostka, w której występuje umiejętność obserwator artyleryjski, powtarza rzut wynikami (zamiast), kiedy przeprowadza atak ciągły.





SUPERIOR REACTIVE FIRE (NAJLEPSZY OSTRZAŁ W REAKCJI)

Jednostka z tą umiejętnością może bardzo szybko reagować na zmiany zachodzące na polu bitwy. Wchodzący w jej skład żołnierze są wyszkoleni, aby w zaledwie kilka sekund poradzić sobie z nową sytuacją. **Kiedy taka jednostka podejmuje próbę przeprowadzenia ostrzału w reakcji, gracz rzuca trzema kośćmi, zamiast jednej. Jeśli gracz wyrzuci co najmniej jeden , może przeprowadzić atak.** Bohater z tą umiejętnością współdzieli ją z oddziałem, do którego dołączył.

TANK HEAD (ŁEB JAK SKLEP)

Bohater z tą umiejętnością jest specem od pojazdów. T**aki bohater może zużyć jedną akcję SKORZYSTANIA Z UMIEJĘTNOŚCI, aby wyleczyć wszystkie obrażenia z przyjaznego pojazdu, znajdującego się na sąsiednim polu.** Ta „naprawa" ma miejsce podczas aktywacji bohatera. Bohater może skorzystać z tej umiejętności **tylko raz na grę**.

WIEDERBELEBUNGSSERUM (SERUM PRZYWRACAJĄCE ŻYCIE)

Bohater z tą umiejętnością ma przy sobie fiolki z przerażającym serum, które umożliwia mu wykradanie sił witalnych z przeciwników. **Kiedy ten bohater atakuje wrogi oddział lub wrogiego bohatera (klasa pancerza), odzyskuje jeden punkt wytrzymałości za każde wyrzucone .** Odzyskuje wytrzymałość po tym jak wszystkie linie broni zostaną rozpatrzone. Liczba odzyskanych punktów wytrzymałości nie może przekroczyć początkowej wartości wytrzymałości bohatera.

PRZYKŁAD: *TotenMeister* oraz kilku z *Axis Zombies* atakują aliancki oddział w starciu na krótkim dystansie i pokonują go. Podczas walki *TotenMeister* stracił trzy punkty wytrzymałości. Gracz Osi oznacza trzy krzyże na swojej karcie jednostki – w związku z tym, że walki na krótkim dystansie odbywają się równocześnie, *TotenMeister* otrzymuje trzy obrażenia niezależnie od tego, że zadał przeciwnikowi obrażenia.

Później podczas rundy gracz aliancki porusza *Rhino* oraz *The Hammers* na pola sąsiadujące z *TotenMeister* oraz *Axis Zombies*. Oddział aliancki atakuje żołnierzy Osi w walce na krótkim dystansie. Jeśli *TotenMeister* przetrwa atak aliantów, będzie w stanie zregenerować trzy punkty wytrzymałości, które utracił podczas poprzedniej walki.

UMIEJĘTNOŚCI COMMAND SQUAD (ODDZIAŁU DOWODZĄCEGO)

Oddział dowodzący to specjalny oddział składający się z oficera, radiotelegrafisty, mechanika, medyka oraz specjalisty od broni. Każdy członek tego oddziału pełni unikalną funkcję. Oddziały dowodzące mają na swojej karcie jednostki wypisaną umiejętność Command Squad.

Kiedy jedna z figurek wchodzących w skład oddziału dowodzącego zostanie wyeliminowana, oddział traci unikalną specjalizację powiązaną z daną figurką oraz jej ekwipunkiem. Specjalista od broni nie ma żadnej umiejętności, ale jest odpowiedzialny za ochronę oddziału.

Gracz może mieć na polu bitwy więcej niż jeden oddział dowodzący w danym momencie, jednak każda z takich jednostek musi mieć inną klasę pancerza.

Bohater może dołączyć do oddziału dowodzącego, tylko jeśli posiada umiejętność Commander.

Niektóre z umiejętności oddziałów dowodzących są bardzo potężne. Kiedy gracz aktywuje tę jednostkę **musi oznajmić, których umiejętności chce użyć**. Niektóre umiejętności wymagają także wykonania rzutu kością w celu sprawdzenia, czy jednostka może skorzystać z umiejętności. Jeśli wypadnie , gracz może skorzystać z umiejętności; jeśli wypadnie , gracz nie może skorzystać z danej umiejętności **oraz do czasu kolejnej rundy nie może próbować wykorzystać żadnej innej umiejętności oddziału dowodzącego**.

Umiejętność radiotelegrafisty „nadawanie" jest zawsze aktywna i nie wymaga wykonania rzutu kością. Tak więc, możliwe jest wykorzystanie umiejętności oficera w połączeniu z umiejętnością „nadawanie", którą ma radiotelegrafista (ponieważ ta jest zawsze aktywna). Jednak użycie umiejętności „nadawanie" radiotelegrafisty w połączeniu z innymi umiejętnościami oddziału dowodzącego jest jedynym możliwym sposobem na wykorzystanie więcej niż jednej umiejętności oddziału dowodzącego na rundę.

Gracz może podjąć próbę wykorzystania umiejętności oddziału dowodzącego **tylko raz na rundę**. Jeśli próba się nie powiedzie, gracz nie może w tej rundzie podjąć próby wykorzystania innych umiejętności oddziału dowodzącego.

RUSZAĆ SIĘ BANDO NIEROBÓW! – OFICER (SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI)

Oficer może wydać rozkaz „Ruszać się bando nierobów!". **Gracz wykonuje jedną akcję SKORZYSTANIA Z UMIEJĘTNOŚCI i rzuca jedną kością. Jeśli wypadnie , gracz reaktywuje jedną sąsiednią jednostkę. Kartę reaktywowanej jednostki należy odwrócić do pozycji przygotowanej, a następnie aktywować daną jednostkę zaraz po tym, jak zakończona zostanie aktywacja oddziału dowodzącego.** Oznacza to, że gracz aktywuje dwie jednostki kolejno po sobie. Jeśli w oddziale oficera znajduje się radiotelegrafista, oficer może wydać ten rozkaz dowolnej jednostce znajdującej się na polu bitwy.

NADAWANIE – RADIOTELEGRAFISTA

Radiotelegrafista nosi ze sobą radiostację, więc może przekazać w dowolne miejsce na polu bitwy rozkaz wydany przez oddział dowodzący. **Umiejętność „nadawanie" może być wykorzystywana w połączeniu z innymi umiejętnościami oddziału dowodzącego. Umiejętność ta działa zawsze i nie wymaga do aktywacji zużywania akcji ani wykonywania rzutu kością.**

ATAK ARTYLERYJSKI – RADIOTELEGRAFISTA (SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI)

Radiotelegrafista może wykorzystać swoją radiostację w celu wezwania Ataku artyleryjskiego (Patrz „Broń artyleryjska" na stronach 14-15). Kiedy radiotelegrafista zostaje wyeliminowany, oddział dowodzący nie może korzystać z umiejętności Artillery Strike.

PROWIZORYCZNA NAPRAWA – MECHANIK (SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI)

Mechanik może użyć swych narzędzi, aby dokonać na polu bitwy szybkich napraw pojazdów. **Gracz wykonuje jedną akcję SKORZYSTANIA Z UMIEJĘTNOŚCI, aby przywrócić sąsiedniemu pojazdowi jeden punkt wytrzymałości (umiejętność radiotelegrafisty „nadawanie" nie umożliwia dokonywania naprawy na odległość).** Umiejętność ta nie wymaga wykonywania rzutu kością i nie może być stosowana w odniesieniu do zniszczonych pojazdów.

POLOWA NAPRAWA – MECHANIK (SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI)

Mechanik może użyć swych narzędzi, aby poskładać w całość pojazd, który został zniszczony w trakcie bitwy. **Gracz wykonuje jedną akcję SKORZYSTANIA Z UMIEJĘTNOŚCI i rzuca jedną kością. Jeśli wypadnie , gracz kończy aktywację oddziału dowodzącego, a następnie natychmiast aktywuje naprawiony pojazd, który jest wprowadzany na pole bitwy od strony swoich pól rozstawienia.** Jeśli mechanik zostanie wyeliminowany, umiejętność ta nie działa. Mechanik może skutecznie skorzystać z tej umiejętności **tylko raz na grę**.

WSTAWAJ, TO TYLKO DRAŚNIĘCIE – MEDYK (SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI)

Medyk może wykorzystać swoje wyposażenie, aby leczyć żołnierzy obecnych na polu bitwy. **Gracz wykonuje jedną akcję SKORZYSTANIA Z UMIEJĘTNOŚCI aby uzdrowić jedną figurkę w sąsiednim oddziale albo aby przywrócić jeden punkt wytrzymałości sąsiedniemu bohaterowi (umiejętność radiotelegrafisty „nadawanie" nie umożliwia leczenia na odległość).** Figurka jest dokładana z powrotem do oddziału ze swoimi specjalnymi broniami i pełnym kompletem amunicji do wszystkich broni o ograniczonej amunicji. Jeśli oddział lub bohater zostaną wyeliminowani, nie można skorzystać z tej umiejętności.

NO CHŁOPAKI, WRACACIE DO GRY – MEDYK (SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI)

Medyk może wykorzystać swoje wyposażenie, aby przywrócić do życia cały oddział, który został zniszczony podczas bitwy. **Gracz wykonuje jedną akcję SKORZYSTANIA Z UMIEJĘTNOŚCI i rzuca jedną kością. Jeśli wypadnie , gracz kończy aktywację oddziału dowodzącego, a następnie natychmiast aktywuje uzdrowiony oddział, który jest wprowadzany na pole bitwy od strony swoich pól rozstawienia.** Jeśli radiotelegrafista zostanie wyeliminowany, umiejętność ta nie działa. Medyk nie może uzdrowić bohatera. Medyk może skutecznie skorzystać z tej umiejętności **tylko raz na grę**.

Rozkazy wydane przez oddział dowodzący, nie mogą być wykorzystywane na samym oddziale dowodzącym (tak więc oficer nie może reaktywować swojego oddziału, a medyk nie może uzdrowić figurki wchodzącej w skład jego oddziału).

Jeśli uzdrowiona/naprawiona jednostka zostanie wyeliminowana po raz drugi, podczas podliczania punktów zwycięstwa liczy się ją jak kolejną zniszczoną jednostkę.

PRZYKŁAD: Gracz Osi wyeliminował *Blackhawka*. W kolejnej turze gracz aliancki naprawił *Blackhawka* dzięki umiejętności polowa naprawa. Później w trakcie rozgrywki gracz Osi ponownie eliminuje *Blackhawka*. Podczas podliczania punktów zwycięstwa gracz Osi otrzymuje 44 PZ za wyeliminowanie dwóch *Blackhawków* (po 22 PZ za każdego).

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

SPECJALNE WARTOŚCI BOJOWE

Niektóre bronie dostępne w grze *Dust Tactics* zadają obrażenia w unikalny sposób. Są one oznaczone specjalnymi wartościami bojowymi, występującymi zamiast tradycyjnych wartości liczbowych. Poza obrażeniami, które zadają te specjalne wartości bojowe, takie bronie mają także specjalne zasady.

PRZYKŁAD: *Hot Dog* jest wyposażony w Napalm Thrower. Linia broni przedstawia wartości bojowe „1/✚" oraz „1/💀", jednak ta broń jest także sklasyfikowana jako miotacz ognia i w jej wypadku obowiązują specjalne zasady dla miotaczy ognia.

PHASER BLAST (X↗ Y) (FAZER)

Taka wartość bojowa reprezentuje kulę skoncentrowanej energii, która eksploduje po uderzeniu. „X" oznacza, jak dobrze jednostka jest w stanie „wycelować", a „Y" oznacza jak potężna jest eksplozja. Aby zadać obrażenia tego rodzaju **gracz rzuca „X" kośćmi i podlicza liczbę wyrzuconych ⊕. Wynik ten jest równy „Y". Następnie gracz rzuca „Y" kośćmi i zadaje 1 obrażenie za każdy wyrzucony ⊕. Bronie tego typu ignorują osłony.**

PRZYKŁAD: *Honey* jest wyposażony w 120W Phaser Gun. Wykonuje on akcję **ATAKU** przeciwko kompletnemu oddziałowi *Heavy Laser Grenadiers*. Przeciwko tym żołnierzom Phaser ma wartość bojową „2↗ 3". Gracz aliancki rzuca dwoma kośćmi. Wypada jedno ⊕ oraz jedno ■. Każde ⊕ pozwala mu rzucić trzema kośćmi obrażeń. Gracz aliancki rzuca następnie trzema kośćmi, na których wypadają dwa ⊕. Łącznie, jego *Honey* zadaje dwa obrażenia *Heavy Laser Grenadiers*, którzy w związku z tym tracą dwóch żołnierzy.

Podczas przeprowadzania ataku ciągłego przy pomocy broni typu Phaser, należy przerzucać wynik „X". Kiedy jednostka z bronią typu Phaser korzysta z umiejętności, która modyfikuje szanse na trafienie (np. Berserk), stosuje się te same zasady – należy przerzucić wartość „X".

PRZYKŁAD: *Honey* przeprowadza **ATAK CIĄGŁY** przeciwko kompletnemu oddziałowi *Heavy Laser Grenadiers*. Gracz aliancki rzuca dwoma kośćmi i uzyskuje jedno ⊕ oraz jedno ■. Odkłada na bok ⊕ i rzuca ponownie ■ (ponieważ przeprowadza **ATAK CIĄGŁY**): wyrzuca kolejne ⊕. Każde ⊕ pozwala mu na wykonanie rzutu trzema kośćmi obrażeń. Gracz aliancki rzuca teraz sześcioma kośćmi i uzyskuje trzy ⊕. Łącznie Honey zadaje trzy obrażenia, a *Heavy Laser Grenadiers* tracą trzech żołnierzy.

VOLLEY BLAST (A/X – B/X – C/X – ...) (SALWA)

Taka wartość bojowa oznacza broń o ograniczonej amunicji, której siła wzrasta wraz z liczbą ładunków, które gracz zdecyduje się odpalić jednocześnie. Aby zadać obrażenia tego rodzaju **,gracz rzuca „A" kośćmi,kiedy zużywa jeden nabój („B", kiedy zużywa dwa naboje, „C", kiedy zużywa trzy naboje itd.) i zadaje celowi „X" obrażeń za każde wrzucone ⊕**. Ta wartość bojowa może rozciągać się na kilka klas pancerza, dlatego należy dokładnie sprawdzić linię broni, aby potwierdzić które klasy pancerza mogą być atakowane przez tę broń.

PRZYKŁAD: *Steel Rain* wykonuje bezpośredni strzał na kompletny oddział *Heavy Laser Grenadiers*. Strzela dwoma 4.2" Rockets i oznacza ich pola na swojej karcie jednostki, aby zaznaczyć, że zużył ograniczoną amunicję. Gracz aliancki rzuca sześcioma kośćmi i wyrzuca trzy ⊕. Gracz Osi usuwa w ramach strat wszystkie trzy figurki.

INCENDIARY BLAST (X/✚) (POCISKI ZAPALAJĄCE)

Taka wartość bojowa oznacza eksplozję, która podpala cel. W celu zadania obrażeń tego typu **gracz rzuca „X" kośćmi za każdą atakowaną figurkę i zadaje jedno obrażenie za każdy wynik ⊕**.

PRZYKŁAD: *Hell Boys* atakują oddział *Sturmpioniere* przy pomocy Flamethrower. Przeciwko „2" linia broni Flamethrower przedstawia wartość „1/✚". W oddziale *Sturmpioniere* znajduje się pięciu żołnierzy Osi, więc gracz aliancki rzuca pięcioma kośćmi. Za każdy wynik ⊕ zadaje jedno obrażenie.

AP INCENDIARY BLAST (X/💀) (PENETRUJĄCE POCISKI ZAPALAJĄCE)

Taka wartość bojowa oznacza przebijającą pancerz eksplozję, która penetruje pancerz pojazdu i podpala atakowany cel. Aby zadać obrażenia tego typu **gracz rzuca „X" kości za każdą atakowaną figurkę i eliminuje całą jednostkę, jeśli na co najmniej jednej kości wypadnie ⊕**.

PRZYKŁAD: *Hans* atakuje *Pounder* przy pomocy Panzerfaust Werfer. Przeciwko „4" linia bojowa Panzerfaust Werfer pokazuje wartość „1/💀". Gracz Osi rzuca jedną kością i uzyskuje jeden wynik ⊕. Aliancka maszyna krocząca staje w płomieniach i zostaje wyeliminowana z pola bitwy.

BROŃ SPECJALNA

LIMITED-AMMO WEAPONS (BROŃ O OGRANICZONEJ AMUNICJI)

Niektóre z broni mają ograniczoną pojemność amunicji, co oznacza, że jednostki posiadające taką broń mogą na polu bitwy mieć tylko ograniczoną liczbę naboi. W celu przedstawienia tego ograniczenia, bronie o ograniczonej amunicji (wraz z kilkoma pustymi polami) są oznaczone pośród umiejętności jednostki w dolnej części karty jednostki. Kiedy gracz używa broni o ograniczonej amunicji, **oznacza jedno pole za każdy zużyty nabój. Kiedy gracz wykonuje ATAK CIĄGŁY, normalnie przerzuca kości.** Gracze nie są zmuszeni do zużycia całej ograniczonej amunicji na raz, jednak wolno im to zrobić.

Bronie o ograniczonej amunicji mają swoje osobne linie broni, co oznacza, że mogą atakować dowolną jednostkę wybraną przez gracza. Bronie o ograniczonej amunicji należą do całej jednostki, tak więc dowolny żołnierz w oddziale może ich użyć, **nawet jeśli jedyną pozostałą przy życiu figurką z danego oddziału jest figurka, która nie ma przy sobie broni o ograniczonej amunicji**. Jednakże podczas pojedynczego ataku oddział nie może zużyć więcej ograniczonej amunicji, niż wynosi obecna liczba figurek wchodzących w skład oddziału. Wartością, która się liczy jest to, co wydrukowano na karcie jednostki, a nie, co niesie figurka.

Uwaga: Jest to wyjątek od ogólnej zasady, która mówi, że żołnierz może używać jedynie broni, którą posiada jego figurka.

PRZYKŁAD: *Sturmpioniere* niosą razem trzy Panzerfausty. Podczas gry, wyeliminowani zostali trzej żołnierze ze *Sturmpioniere*, w tym dwie figurki niosące Panzerfaust. Dwie pozostałe przy życiu figurki nadal niosą wszystkie trzy Panzerfausty, jednak podczas jednego ataku mogą skorzystać z maksymalnie dwóch (po jednym na żołnierza nadal obecnego na polu bitwy).

BURST WEAPONS (BROŃ STRZELAJĄCA SERIĄ)

Niektóre z broni strzelają z niezwykłą szybkością, co pozwala na wysłanie w kierunku wroga chmury ołowiu. **Podczas strzelania z takiej broni w stronę celu, który się nie poruszył w tej rundzie, należy podwoić liczbę kości, którymi wykonywany jest rzut.**

KNIFE, KNIFE & GRENADE, COMBAT KNIFE (NÓŻ, NÓŻ I GRANAT, NÓŻ BOJOWY)

Każdy żołnierz w oddziale ma przy sobie, Knife, Knife & Grenade albo Combat Knife. Kiedy korzysta z tej broni, **rzuca kośćmi w liczbie wskazanej w wartości bojowej każdej figurki obecnej w danym momencie w oddziale**. Ta broń ma zasięg C (patrz „Broń do walki na krótkim dystansie" na stronie 14).

RELOADABLE WEAPONS (BROŃ WYMAGAJĄCA ZAŁADOWANIA)

Choć większość broni obecnych w grze *Dust Tactics* przechowuje swoją amunicję wewnątrz automatycznych magazynków, niektóre rodzaje amunicji (takie jak pociski artyleryjskie) są na to za duże.

Takie bronie są w dolnej części karty jednostki oznaczone jako „reloadable weapon". Broń wymagająca przeładowania rozpoczyna rozgrywkę załadowana. Na karcie jednostki należy umieścić żeton „załadowana" (Loaded) aby oznaczyć, że broń jest załadowana.

Kiedy jednostka odda strzał z takiej broni, należy usunąć żeton z karty jednostki aby oznaczyć, że broń jednostki jest pusta. W celu przeładowania (położenia ponownie żetonu na karcie jednostki) jednostka musi wykonać jedną akcję SKORZYSTANIA Z UMIEJĘTNOŚCI. Jednostka może oddać strzał i naładować broń w tej samej rundzie, co zużyje jej obie dostępne akcje (patrz „[Nazwa broni]: Reload" na stronie 21).

FLAMETHROWERS (MIOTACZE OGNIA)

Miotacze ognia są niszczącymi broniami, które zadają ogromną liczbę obrażeń wszystkim rodzajom klas pancerza. W celu zaprezentowania niszczącej siły płomieni, wszystkie bronie typu miotaczy ognia ignorują osłony i nie mogą zniszczyć pułapek przeciwczołgowych.

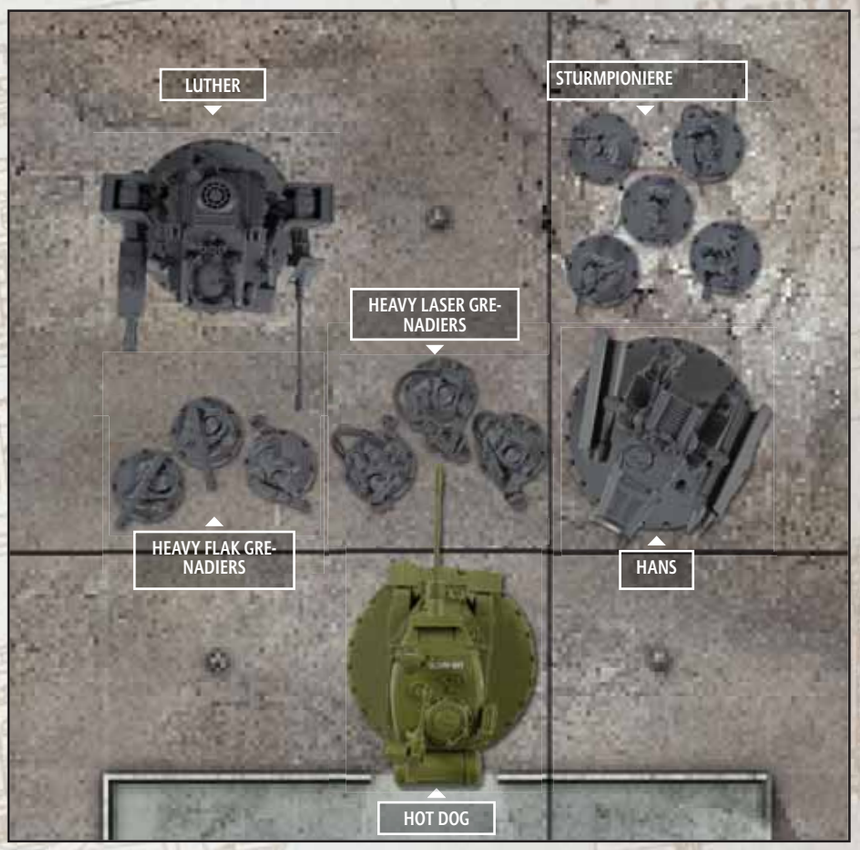
Miotacze ognia, które strzelają dalej niż o jedno pole **zadają obrażenia wszystkim jednostkom**

na polach pomiędzy atakującą jednostką, a celem ataku – nawet jeśli pola te są zajęte przez przyjazne jednostki. Miotacze ognia nie strzelają poza pola blokujące pole widzenia.

PRZYKŁAD: *Hot Dog* podpala *Hansa*. Za *Hansem* znajduje się kompletny oddział *Heavy Laser Grenadiers*. Choć Napalm Thrower ma zasięg dwa, jego pocisk zapalający nie trafi w *Heavy Laser Grenadiers*, ponieważ stoją oni za pojazdem, który blokuje pole widzenia.

Korzystając z tego samego przykładu, gdyby *Heavy Laser Grenadiers* oraz *Hans* zamienili się miejscami, wówczas *Hot Dog* widziałby obie jednostki i zadałby obrażenia każdej z nich.

Na podobnej zasadzie bronie typu flamethrower, które strzelają dalej niż o jedno pole **podpalają pola, które znajdują się na ich drodze do celu**.



PRZYKŁAD: W tym wypadku *Hot Dog* ma wiele opcji! Przy pomocy swojego Napalm thrower może wybrać, które pola zaatakuje, pod warunkiem, że ma czyste pole widzenia. W tym wypadku może zaatakować:

- *Heavy Laser Grenadiers* oraz *Heavy Flak Grenadiers*.
- *Heavy Laser Grenadiers* oraz *Luthera*.
- *Heavy Flak Grenadiers* oraz *Luthera*.
- *Heavy Laser Grenadiers* oraz *Hansa*.

Hot Dog nie może zaatakować *Sturmpionierre*. Są oni schowani za Hansem, który blokuje pole widzenia.

UGL (UNDER-BARREL GRENADE LAUNCHER) (GRANATNIKI MOCOWANE POD LUFĄ)

UGL to granatniki montowane pod lufą karabinów szturmowych lub karabinów maszynowych. Podczas korzystania z tej broni zawsze **należy zignorować wartość osłony atakowanego celu**. Grenade Launcher oraz Grenade Pistol są uważane za UGL o nieograniczonej amunicji.

PRZYKŁAD: Karta jednostki *Bazooka Joe* zawiera informację „Grenade Launcher: Grenade Weapon". Broń ta jest sklasyfikowana jako UGL, więc *Bazooka Joe* ignoruje wartość osłony celu, kiedy atakuje przy pomocy tej broni.

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

LASER

Lasery przecinają dowolny materiał i pancerz. Kiedy gracz korzysta z tej broni **zadaje obrażenia za każdy wyrzucony oraz ponawia rzut wszystkimi wynikami . Kontynuuje zadawanie obrażeń i ponawianie rzutów za każde , dopóki na wszystkich kościach nie będą widoczne wyniki .**

PRZYKŁAD: Kompletny oddział *Heavy Laser Grenadiers* przeprowadza **ATAK CIĄGŁY** przeciwko kompletnemu oddziałowi *Hell Boys*. Gracz Osi rzuca trzema kośćmi i uzyskuje dwa wyniki oraz jeden wynik . Natychmiast przerzuca dwa i uzyskuje jedno . Natychmiast przerzuca jedno i uzyskuje jedno . Do tego momentu *Heavy Laser Grenadiers* zadali trzy obrażenia. Następnie gracz przerzuca jeden wynik (ponieważ prowadza **ATAK CIĄGŁY**). Uzyskuje wynik , co kończy atak. Gracz aliancki usuwa w ramach strat trzy figurki ze swojego oddziału *Hell Boys*.

ZASADY OPCJONALNE

Gra *Dust Tactics* została zaprojektowana do rozgrywek jeden na jednego. Jest to idealna gra dla dwóch graczy lub dwóch drużyn (czterech graczy może podzielić się na dwie, dwuosobowe drużyny i podzielić swoje jednostki. Na przykład jeden gracz może kontrolować maszyny kroczące, podczas gdy inny kontroluje żołnierzy).

SPIS TREŚCI

Opis gry ... 3

Elementy ... 3

Opis elementów ... 3

Opis karty jednostki ... 4

Podstawowe zasady ... 6

- Plansza ... 6
- Trójwymiarowe elementy osłon ... 6
- Rodzaje terenu ... 6
- Rzut inicjatywy ... 6
- Lista akcji ... 7
- Przebieg gry ... 7
- Koniec gry ... 7
- Podliczanie punktów zwycięstwa ... 7

Zasady ruchu ... 8

- Punkty ruchu ... 8
- Pola z elementami osłon ... 8
- Pola z innymi jednostkami ... 8
- Poruszanie się wokół narożników ... 9

Zasady walki ... 9

- Pole widzenia ... 9
- Przeprowadzanie ataku ... 11
- Osłony ... 13

Zasięg broni ... 14

- Różnorodny zasięg (2, 3–6, itd.) ... 14
- Broń dalekosiężna (zasięg U) ... 14
- Broń do walki na krótkim dystansie (zasięg C) ... 14
- Broń artyleryjska (zasięg A) ... 14
- Broń strzelająca stromotorowo (zasięg X–Y) ... 16

Wartości bojowe ... 16

- Ostrzał w reakcji ... 16

Budynki ... 17

Bohaterowie ... 18

Przygotowanie gry ... 19

- Koszt jednostek w PA ... 19
- Przygotowanie pola bitwy ... 19
- Układanie elementów osłon ... 19
- Wprowadzanie jednostek do gry ... 19

Umiejętności ... 20

Umiejętności Command Squad ... 23

Specjalne wartości bojowe ... 24

Broń specjalna ... 24

Zasady opcjonalne ... 26

Świat Dust został stworzony przez
PAOLO PARENTE

ZESPÓŁ ODPOWIEDZIALNY

Naczelny wódz: Olivier Zamfirescu

Sztabowiec odpowiedzialny za operacje artystyczne: Vincent Fontaine

Sztabowcy odpowiedzialni za spisanie planu bitwy: Laurent Duclos oraz Guglielmo Yau.

Sztabowcy odpowiedzialni za mapy, rysunki oraz pozostałe ilustracje: Davide Fabbri, Matthias Haddad, Karl Kopinski, Laurent Lecocq oraz Domenico Neziti.

Adiutanci: Livio Emanueli oraz Loïc Lecoin.

Starszy chorąży odpowiedzialny za sprawy graficzne: Mathieu Harlaut

Projekt figurek: Juan Navarro Perez

Testerzy: Ludovic Andrieux, Jérémy Belbéoc'h, Yann Cupertini, Livio Emanueli, Guillaume Fontaine, Marco Pelan, Marco Peruccelli, David Preti, Nicolas Vastel & Fabio Zanicotti.

Tłumaczenie: Fulvio Cattaneo

Redakcja: William Niebling

Podziękowania dla: Clement Boen, Luigi „Ninja" Brigante, José Brito, Alessandro Bruschi, Chan Yuk, Nicolas Couderc, Alexandre Giraud, Catherine & Raphael Guiton, Takao Hasegawa, Jeanne@ Album, Kallamity, Vincenzo Lanna, Giovanni Mazzotta, Minky@ Twistory, PF Periquet, David Preti, Ping Ngai, Maestro Nino Pizzichemi, Roberto Scazzuso, Masatsugu Shiwaku, Angel Songannan, Sigrid Thaler, Remy Tremblay, Denka oraz Anastasiya Tymofyeyev, Anna Undraal, Stephen oraz Victor Yau, Alessia Zambonin, Filippo Zanicotti, Rafal Zelabo.

FFG

Produkcja: Steven Kimball oraz Christopher Hosch

Kierownictwo produkcji: Eric Knight

Główny projektant FFG: Corey Konieczka

Gówny producent FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta 2011

www.FantasyFlightGames.com

www.Dust-Tactics.com

Dust Tactics © DUST STUDIO Ltd. 2009

Dust Tactics korzysta z systemu Spaces & Tiles (S&T System) należącego do DUST STUDIO.

Wszystkie ilustracje, fotografie, obrazki oraz figurki są © DUST Ltd.

Dust Tactics® opowiada o fikcyjnych wydarzeniach.

DOKUMENT O OGRANICZONYM UŻYCIU (TYLKO DO GRANIA)

ARKUSZ POMOCY

PRZEBIEG GRY

1 – Wybór scenariusza

2 – Przygotowanie terenu

3 – Rzut inicjatywy

4 – Pierwszy gracz aktywuje jedną ze swoich jednostek, następnie robi to drugi gracz

5 – Krok 4 jest powtarzany do czasu, aż wszystkie jednostki nie zostaną aktywowane

6 – Koniec rundy, odświeżenie wszystkich aktywowanych jednostek

7 – Powtarzanie kroków 3-6 do czasu zakończenia gry

LISTA AKCJI

Aktywowana jednostka może wykonać maksymalnie 2 akcje na rundę, wybierając je z następujacej listy:

- **RUCH**
- **ATAK**
- **SKORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI**
- **NIC**
- **ATAK CIĄGŁY** (zużywa obie akcje)

Uwaga: Jedyną kombinacją akcji, której gracz **nie może** wykonać jest **ATAK** + **ATAK**.

ZASIĘG BRONI

- Różnorodny zasięg broni (2, 3–6, itd.)
- Broń dalekosiężna (zasięg U)
- Broń do walki na krótkim dystansie (zasięg C)
- Broń artyleryjska (zasięg A)

PRZEPROWADZANIE ATAKU

1 – Sprawdzenie zasięgu

2 – Sprawdzenie pola widzenia

3 – Wskazanie celów

4 – Rzut kośćmi

5 – Sprawdzenie osłon

6 – Zadanie obrażeń

SPECJALNE WARTOŚCI BOJOWE

PHASER BLAST (X↝ Y) (FAZER)

Rzuć „X" kośćmi i zsumuj liczbę wyników . Wynik ten jest równy „Y." Następnie rzuć „Y" kośćmi i zadaj 1 obrażenie za każdy wyrzucony . Bronie tego typu ignorują wszystkie osłony. Podczas przeprowadzania ataku ciągłego przy pomocy broni typu Phaser, należy przerzucać wynik „X".

VOLLEY BLAST (A/X – B/X – C/X – ...) (SALWA)

Rzuć „A" kośćmi kiedy zużywasz jeden nabój (rzuć „B" kośćmi, kiedy zużywasz dwa naboje, rzuć „C" kośćmi kiedy zużywasz trzy naboje itd.) i zadaj celowi „X" obrażeń za każde wyrzucone .

INCENDIARY BLAST (X/✚) (POCISKI ZAPALAJĄCE)

Rzuć „X" kośćmi za każdą atakowana figurkę i zadaj jedno obrażenie za każdy wynik .

AP INCENDIARY BLAST (X/💀) (PENETRUJĄCE POCISKI ZAPALAJĄCE)

Rzuć „X" kośćmi za każdą atakowana figurkę i wyeliminuj całą jednostkę, jeśli na co najmniej jednej kości wypadnie .

WARTOŚCI OSŁON

- Skrzynia z amunicją = Miękka osłona (Soft Cover)
- Pułapka przeciwczołgowa = Twarda osłona (Hard Cover)
- Osłona za narożnik = Miękka osłona (Soft Cover)
  - Nieprzekraczalny teren może zapewnić osłonę za narożnik
  - Miękka osłona + Miękka osłona = Twarda osłona
  - Budynki mogą zapewnić osłonę, w zależności od pozycji jednostki

RODZAJE TERENU

Blokuje pole widzenia:	Nie	Nie	Nie	Tak	Tak
Żołnierz może wejść:	Tak	Nie	Tak	Tak	Nie
Pojazd może wejść:	Tak	Nie	Nie	Tak	Nie
Umieszczanie osłon:	Tak	Nie	Nie	Tak	Nie