DUST TACTICS

ZASADY PODSTAWOWE

DUST STUDIO

SPIS TREŚCI

Uniwersum DUST 02
Chronologia 02
Bloki i frakcje 05
Wprowadzenie 10
Podstawy rozgrywki 10
Przykładowa tura 12
Karty jednostek 13
Akcja Nic 15
Akcja Ruchu 15
Akcja Marszu 16
Akcja Ataku 17
Akcja Ataku Mierzonego .. 23
Bohaterowie 24
Uzbrojenie Specjalne 25
Umiejętności 27
Scenariusze 30
Indeks 32
Skrót zasad 34

Zaprezentowane tutaj modele zostały zaprojektowane i wyprodukowane przez Dust Studio Ltd. Dust Tactics, Dust Studio Ltd, loga Dust Studio i DustTactics są znakami towarowymi Dust Studio Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie zdjęcia, ilustracje, postaci oraz tekst chronione są prawem autorskim. © 2013

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadne elementy niniejszej publikacji nie mogą być powielane, umieszczane w systemach przechowywania danych czy transmitowane w jakiejkolwiek formie bez uprzedniej zgody pisemnej wydawcy, ani umieszczane w obiegu w jakiejkolwiek oprawie lub okładce innej niż ta, w której została opublikowana, oraz bez podobnego zastrzeżenia nałożonego na kolejnego wydawcę

© Dust Studio Ltd 2014.

Więcej informacji o Dust Tactics znajdziesz na stronach:

www.dust-models.com

www.dust-tactics.com

Redakcja

Twórca Uniwersum DUST

Paolo Parente

Autor gry Dust Tactics

Olivier Zamfirescu

Dyrektor Artystyczny Dust Studio

Vincent Fontaine

Projekt Graficzny
Richard i Alison Ivansek

Tekst i Edycja
Jay Mann

Tłumaczenie
Marek Laskowski

Edycja
Janek „Samyjzłyj” Kucharski

UNIWERSUM DUST

Jest rok 1947 i II Wojna Światowa trwa nadal. Nowe źródło energii, pochodzące według plotek z innego świata zmieniło oblicze konfliktu. Odkryte przez Niemców i nazwane Vrill-Kultur (VK), dzięki swoim niesamowitym właściwościom pozwoliło światowym potęgom na stworzenie nowych, niewyobrażalnych dotąd narzędzi wojny. Dziś znanym nam czołgom i oddziałom piechoty na polu bitwy towarzyszą ogromne opancerzone maszyny kroczące. Te pojazdy wraz z nowymi rodzajami broni opartymi o VK zakłóciły historyczny układ sił. Stare sojusze rozpadły się, tworząc miejsce nowym. Najważniejsze kraje świata zjednoczyły się w trzy dominujące bloki - Aliantów, Oś oraz Związek Sino-Sowiecki (ZSS). Pozostała garstka krajów stara się zachować neutralność w świecie zniszczonym przedłużającą się wojną.

CHRONOLOGIA

1937 Japonia napada na Chiny, rozpoczynając II Wojnę Światową (II WŚ) w Azji.

1938 W trakcie zakładania Nowej Szwabii oraz Bazy 211 na Antarktydzie Niemcy natrafiają na wrak statku kosmicznego z pogrążonym w stanie śpiączki rozbitkiem obcej rasy na pokładzie. Sarkofag obcego zostaje przetransportowany do Niemiec na pokładzie łodzi podwodnej. Baron Leopold Von Thaler zakłada Blutkreuz Korps (Korpus „Krwawego Krzyża") w celu zbadania i znalezienia praktycznego zastosowania dla obcej technologii.

1939 Wielka Brytania, Francja, Australia i Nowa Zelandia wypowiadają wojnę Niemcom w reakcji na agresję względem Polski. II WŚ wybucha w Europie.

1940 Rozbitek ze statku kosmicznego zostaje uwolniony z sarkofagu przez naukowców Blutkreuz Korps. Po przebudzeniu przybiera imię Kvasir oraz ujawnia nowe i niesamowicie potężne źródło energii, które Niemcy nazywają Vrill-Kultur (w skrócie VK). Naukowcy natychmiast rozpoczynają poszukiwania militarnych zastosowań VK.

II WŚ eskaluje: Paryż pada pod naporem Niemców, rozpoczyna się pierwsza Bitwa o Wielką Brytanię. Niemcy, Włochy i Japonia podpisują Pakt Trójstronny, tworząc podwaliny Osi. Brytania, Indie i Australia rozpoczynają operację „Compass", zajmując Tobruk i rozpoczynając starania o odbicie Egiptu z rąk Włochów

1941 Niemcy rozpoczynają operację „Barbarossa", inwazję na ZSRR. Ich siły dokonują szybkich postępów, zadając duże straty Armii Czerwonej i zajmując Charków. Japonia atakuje Pearl Harbor, wciągając Stany Zjednoczone Ameryki (USA) w wojnę. Niemiecka ofensywa zostaje zatrzymana na obrzeżach Moskwy. Ostra rosyjska zima (znana również jako "Generał Mróz") staje się ważnym elementem działań wojennych. Niemieccy najeźdźcy zamarzają na śmierć, zaś przygotowane i odpowiednio wyposażone wojska sowieckie rozpoczynają kontrofensywę i odbijają część utraconego terytorium.

1942 Armii Czerwonej nie udaje się odbić Charkowa. Siły niemieckiego Afrika Korps zajmują Tobruk, ale Brytyjczycy wraz z sojusznikami zatrzymują ich ofensywę pod El Alamein. Jednocześnie z początkiem amerykańskiej ofensywy na Pacyfiku i bitwą o Guadalcanal, na froncie wschodnim rozpoczyna się bitwa o Stalingrad. Armia Czerwona twardo opiera się niemieckim atakom, prowadzonym z zachodniego brzegu Wołgi. Gdy siły aliantów odnoszą swoje pierwsze zwycięstwo nad Afrika Korps w trakcie drugiej bitwy o El Alamein, Niemcy rozpoczynają pierwsze testy bojowe ich nowych PanzerKamplauferów (opancerzonych pojazdów kroczących) w ruinach Stalingradu. Te nowe maszyny bojowe dowodzą swojej przydatności w walkach miejskich, znacznie przewyższając sowieckie czołgi mobilnością i siłą ognia. Przechylają tym samym szalę zwycięstwa na korzyść sił Wermachtu, pomimo coraz większych problemów z pozyskaniem VK z Antarktydy
Siły Aliantów lądują w Maroku, Algierii i Tunezji w ramach operacji „Torch". Operacja „Uranus", próba okrążenia Niemców przez Armię Czerwoną pod Stalingradem pomimo zadania wrogowi dużych strat nie udaje się.
Z pomocą swoich nowych mechów Niemcy bronią się przed całkowitym okrążeniem. Sukces nowych pojazdów kroczących Ludwig w starciu z sowieckimi czołgami jasno pokazuje, że zmienią one wojenny układ sił

1943 W Tunezji siły Niemców po raz pierwszy pokonują armię USA na przełęczy Kasserine. Udaje im się również zająć Stalingrad, choć siły ZSRR wciąż utrzymują tereny na wschód od Wołgi. Niemcy płacą wysoką cenę za to zwycięstwo - Sowieci zadają im duże straty w ludziach, udaje im się również przejąć nowy typ mecha – PzKpl Luther. Ponadto przechwytują kluczowy element przyszłego sowieckiego programu mechów - mechaników i inżynierów wraz ze stacją naprawczą niemieckiej 6. Armii. Sowieci na chwilę zajmują również Charków, aby po krótkim czasie stracić miasto ponownie, głównie przez przewagę jaką dają Niemcom ich opancerzone pojazdy kroczące.

W związku z rosnącymi stratami w ludziach, Blutkreuz Korps rozpoczyna testy Wiederbelebungsserum („serum wskrzeszającego") na poległych niemieckich żołnierzach. Kiedy Sowieci stają oko w oko z zombie stworzonymi za pomocą serum, doświadczeni weterani uciekają w popłochu. Użycie zombie powoduje duże starty również wśród żołnierzy niemieckich w związku z trudnościami w utrzymaniu kontroli nad nimi. Ich zastosowanie zostaje więc ograniczone do operacji prowadzonych przez Blutkreuz Korps. Adolf Hitler zostaje zastrzelony przez snajpera w trakcie berlińskiej parady z okazji jego urodzin i zajęcia Stalingradu. W trakcie panującego chaosu wojska niemieckie cofają się na wszystkich frontach.

SMIERSZ (Smiert' Szpionam, "śmierć szpiegom") rozpoczyna swoją działalność jako centralna agencja wywiadowcza i kontrwywiadowcza ZSRR. Resztki Afrika Korps i włoskiej armii składają broń przed Aliantami w Afryce Północnej. Wielki admirał Karl Dönitz wyłania się z walk o władzę w Berlinie jako nowy przywódca Niemiec, zaś feldmarszałek Erwin Rommel przejmuje dowództwo nad armią. Naziści zostają aresztowani na terenie całej Rzeszy, zaś oddziały SS rozwiązane bądź wcielone do Wermachtu. Admirał Dönitz zostaje mianowany protektorem nowo sformowanego bloku Osi. Na symbol nowej organizacji wybrany zostaje czarny Ritterkreuz (krzyż rycerski) na czerwonym tle.

Bitwa na Łuku Kurskim ujawnia słabość niemieckich mechów w starciu z najnowszą generacją czołgów sowieckich. Przewaga liczebna broni pancernej ZSRR przezwycięża niemieckie osiągnięcia techniczne, dlatego generałowie Osi decydują się na ograniczenie użycia cennych mechów do walk miejskich i operacji specjalnych. Siły alianckie lądują na Sycylii, zajmując przyczółek u progu Półwyspu Apenińskiego. Armia sowiecka rozpoczyna czwartą bitwę o Charków, odbijając pozostałości miasta z rąk przeciwnika. Rozpoczyna się długi i wyczerpujący okres walk pozycyjnych w tym rejonie.

Alianci lądują w kontynentalnych Włoszech. Wojska niemieckie rozpoczynają okupację Rzymu, Włochy zostają całkowicie wcielone do Osi. Rozpoczynają się sekretne negocjacje pomiędzy Aliantami i Osią, mające na celu zakończenie wojny na zachodzie. Siły niemieckie przyjmują pozycje obronne na froncie wschodnim, lecz mimo tego ataki Sowietów skutkują wysokimi stratami po obu stronach. Państwa Osi wykorzystują tymczasowe zawieszenie broni na froncie zachodnim, aby skupić swoje wysiłki militarne na wschodzie w ostatnich miesiącach roku. Gdy Stalin dowiaduje się o tajnych negocjacjach pomiędzy Aliantami a Osią, zrywa wszelkie kontakty z dotychczasowymi sojusznikami i poprzysięga zemstę. Pertraktacje ulegają nagle zerwaniu, gdy niemiecki negocjator zostaje znaleziony martwy w swoim pokoju hotelowym. Pomimo prawdopodobieństwa udziału SMIERSZ w tym incydencie, działania wojenne na froncie zachodnim zostają wznowione.

1944 Alianci próbują wywalczyć drogę do Rzymu, nacierając przez Włochy. Sowieci rozpoczynają ofensywę zimową w rejonach Leningradu i Nowogrodu, jednak linie obronne Niemców wytrzymują napór ich wojsk. Niemieccy naukowcy konstruują nową, wzmacnianą VK bombę w sekretnym laboratorium zlokalizowanym w San Juan (Argentyna). Dochodzi do przypadkowego wybuchu, wskutek którego wywołane zostaje trzęsienie ziemi, a życie traci 10 000 osób. W rezultacie państwa Osi zakazują tego typu badań. Wojska alianckie lądują pod Anzio nieopodal Rzymu, gdzie przez 4 miesiące wytrwale odpierają ciągłe niemieckie ataki.

Operacje „U-Go" w Indiach oraz „Ichi-Go" w Chinach rozszerzają zdobycze terytorialne Japonii. Wojska niemieckie odbijają połowę Charkowa podczas ofensywy, która stawia bardziej efektywne mechy niemieckie naprzeciw ich prototypowych sowieckich odpowiedników. Alianci zajmują Rzym i rozpoczynają operację „Overlord", lądując w „dniu D" w Normandii (Francja). Zajęcie wyspy Saipan pozwala Amerykanom na rozpoczęcie bombardowań Wysp Japońskich, które wreszcie znajdują się w zasięgu ich bombowców. Japończycy proszą Niemców o wsparcie wojskowe, co skutkuje przekazaniem im mechów, pilotów i planów konstrukcyjnych dla nowych maszyn.

ZSRR zajmuje francusko-brytyjski garnizon na Madagaskarze, rozpoczynając mściwą wojnę przeciw Aliantom i zdobywając tym samym bazę wypadową na Antarktydę. Japonia rozpoczyna program o nazwie kodowej "Stalowy Samuraj" mający na celu wyprodukowanie ich własnych mechów. Wojska alianckie uwalniają spod okupacji większość Francji wraz z Paryżem. W związku z dużymi stratami Osi i wysyłką mechów do Japonii, wojska sprzymierzonych docierają do granic Niemiec. Oddziały amerykańskie lądują na Filipinach, zostają jednak odepchnięte przez nowe japońskie mechy. Wraz z końcem roku siły Aliantów są powoli wypierane przez Niemców w kierunku Francji.

1945 W trakcie drugiej bitwy o Francję siły alianckie są powoli spychane przez Niemców w kierunku morza. Kapitan Joe Brown, członek ASOCOM (Alianckiego Dowództwa Operacji Specjalnych) zdobywa nieuszkodzonego niemieckiego mecha opartego na technologii VK. Z pomocą niemieckich mechów Japończycy zajmują Chongquing w Chinach oraz wyspę Cejlon. Alianci budują własną bazę na Antarktydzie i rozpoczynają wydobycie rudy VK.

Siły japońskie zagrażają alianckim liniom zaopatrzeniowym w południowo-wschodniej Azji. USA decydują się na użycie wzmocnionej VK bomby atomowej jako przygotowania do inwazji na Cejlon. Wybuch rozrywa wyspę na pół, a ocean zalewa większość lądu. Zszokowani Alianci wprowadzają zakaz dalszego używania broni atomowej. Przerażeni zatonięciem Cejlonu Japończycy oficjalnie dołączają do państw Osi pod pełnym przewodnictwem Dönitza .

W Charkowie wojska niemieckie zajmują pozostałości zniszczonego miasta. We Francji oddziały alianckie zostają zepchnięte do punktu początkowego swojej ofensywy - Normandii. Wojska japońskie lądują w Australii i Nowej Zelandii. Chiny i ZSRR łączą siły, formując kolejny blok - Związek Sino-Sowiecki (ZSS). Siły Osi zajmują Nepal i Tybet.

1946 SMIERSZ organizuję serię rewolucji marksistowskich w Ameryce Południowej. Wkrótce zjawiają się tam wojska ZSS wraz z naukowcami poszukującymi nowych źródeł VK. Pokonane w drugiej bitwie o Francję wojska alianckie ewakuują się do Wielkiej Brytanii. ZSS ostatecznie odbija Charków w siódmej bitwie o miasto, walcząc z niemieckimi zombie przy pomocy masowego użycia miotaczy ognia. Rozpoczyna się też operacja „Czerwone Słońce” - lądowanie sił bloku wschodniego na Alasce i Florydzie tej samej nocy. Zajęta zostaje duża część wybrzeża Alaski, jednak amerykańskim marines udaje się spowolnić południową ofensywę ZSS na bagnach Florydy.

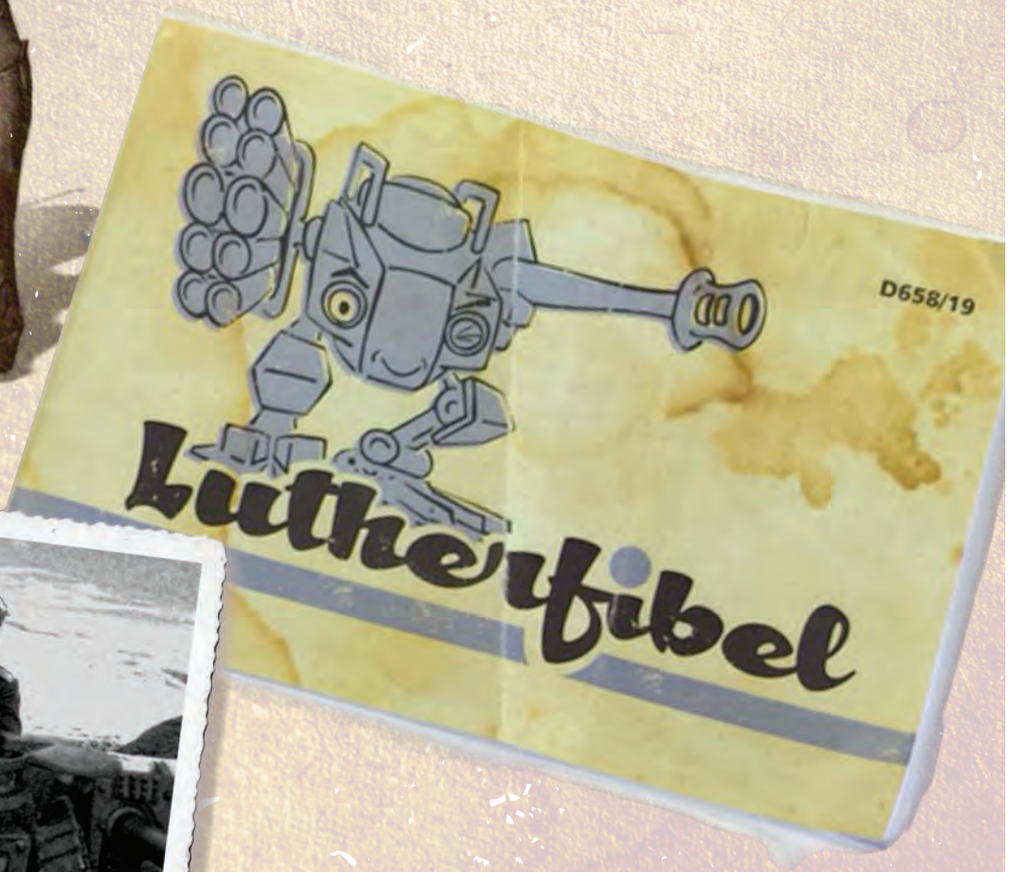
Otoczeni na wszystkich frontach Alianci decydują się na uformowanie wspólnego rządu. W ten sposób powstaje trzeci wielki blok. Natychmiast rozpoczyna się operacja „High Jump”, zakrojony na szeroką skalę szturm na niemieckie zapasy VK na Antarktydzie. Wojna powraca do Afryki, gdy Neue Deutsche Afrika Korps (NDAK) lądują w Libii i Zatoce Gwinejskiej. Islandia, od dawna podzielona między Oś i Aliantów staje się celem operacji ”Czerwone Morze” - wojska ZSS przypieczętowują patową sytuację lądując na wschodnim wybrzeżu wyspy. W Bangkoku założona zostaje Organizacja Narodów Neutralnych (ONN).

1947 Państwa Osi rozpoczynają ogólnoświatową ofensywę. Działania wojenne zostają wznowione na wszystkich frontach. Siły ZSS stawiają czoła pierwszej od lat zimowej ofensywie przeciwnika. Na froncie wschodnim linie obronne zostają przerwane w kilku miejscach, w tym w okolicach Leningradu oraz wokół Zverogradu. Pomimo szybkiej kontrofensywy Niemcy okopują się i bronią z zawziętością niespotykaną od czasu operacji Barbarossa.

OŚ

Zabójstwo Führera Adolfa Hitlera w 1943 roku przekazało władzę nad Niemcami w ręce admirała Dönitza i Wermachtu. Usunięcie reżimu nazistów pozwoliło na stworzenie nowego totalitarnego państwa oraz uformowanie Osi. Niemcy, Japonia i Włochy połączyły się w jeden polityczny byt pod silnym przywództwem protektora Dönitza. Blok Osi kontroluje mniej terenu niż Alianci i ZSS, jednak jego przewaga militarna jest bezdyskusyjna. Wczesne odkrycie możliwości VK dało Niemcom znaczącą przewagę w wyścigu technologicznym i jego zastosowaniach wojskowych, pozwalając im na stworzenie potężnych i przerażających narzędzi wojny.

Żołnierze Osi walczą, aby zniszczyć zagrożenia płynące z międzynarodowego komunizmu i kapitalistycznego wyzysku człowieka. Celem jest bezdyskusyjne zwycięstwo i zrealizowanie wizji przyszłości, w której ich rządy przyniosą pokój trwający tysiąc lat. Szeregowi żołnierze nie zdają sobie jednak sprawy, że Vrillowie mogą wrócić a gdy to nastąpi, jedynie planeta zjednoczona pod przywództwem Osi będzie wystarczająco silna aby ochronić Ziemię i ocalić ludzkość.



ALIANCI

Oblężone przez dyktatorskie rządy faszystów i komunistów demokracje świata zjednoczyły się pod wspólnym sztandarem jako Alianci. Zebrana wokół USA koalicja państw składa się również z Imperium Brytyjskiego, Francuskiego Imperium Kolonialnego oraz Brazylii. Alianci połączyli ogromne możliwości przemysłowe Detroit i Montrealu wraz z setkami zakładów rozproszonych po całym świecie, tworząc tym samym największy wojskowy kompleks produkcyjny, jaki widział świat. Pomimo tego ich zasoby ledwo wystarczają przy tak dużej liczbie otwartych teatrów wojennych na całym globie. Siły alianckie zaangażowane są w walki na wybrzeżach Alaski, zmrożonych bezkresach Antarktyki, pustyniach Północnej Afryki i Australii, górskich Andach, bagnach Florydy oraz dżunglach Birmy i Borneo.

1947 będzie trudnym rokiem dla Aliantów. Pomimo szczytnych celów, ich wysiłku i niesłabnącej chęci do poświęceń ich obywatele są zmęczeni przedłużającą się wojną. Niewiele lepiej ma się sytuacja w strukturach wojskowych; nadludzki wysiłek jest jednak podtrzymywany pełną świadomością faktu, że cokolwiek innego niż pełne zwycięstwo zagrozi ich wizji świata. Każda możliwa szansa by przyśpieszyć zakończenie konfliktu jest podejmowana, jednak Alianci nie zaakceptują nic innego niż bezwarunkowa kapitulacja dyktatur zagrażających demokracji.

ZSS

Otoczeni przez wrogów i zdradzeni przez sojuszników, znajdując wspólnotę w krwi przelanej przez miliony robotników i chłopów za wolność od kapitalistycznego ucisku, ZSRR i komunistyczne Chiny sformowały Związek Sino-Sowiecki. Żaden inny blok nie poniósł takich strat w ludności, nie doświadczył takich zniszczeń i nie utracił tak dużo terenu i zasobów. Pomimo tego ZSS rozrósł się, korzystając ze swoich zdobyczy terytorialnych wywołanych przez rewolucje komunistyczne w Afryce i Ameryce Południowej oraz dzięki swoim wojskom, które zajęły przyczółki w Ameryce Północnej.

Proletariat bez wytchnienia buduje nowe fabryki i tworzy nowe narzędzia wojny. Pionierskie sowieckie projekty tworzone są w oparciu o najnowszą technologię. Doświadczeni żołnierze, okaleczeni przez wojnę i niezdatni do służby powracają dzięki tym osiągnięciom na pola bitew. U zmierzchu roku 1947 siły ZSS są zdeterminowane, aby wreszcie pokonać reakcyjne oddziały przeciwnika. Zbliża się dzień, w którym ludzie zniewoleni jarzmem Aliantów i Osi zrzucą okowy, a ZSS rozleje ideały rewolucji komunistycznej na cały glob.

BLUTKREUZ

W walce o dominację nad światem państwa Osi mają kluczową przewagę – Blutkreuz Korps. Ta potężna i tajna organizacja posiada wiedzę zdobytą od rozbitka Vrillów - Kvasira. Dzięki temu lepiej rozumieją oni możliwości VK, są też świadomi ogromnego niebezpieczeństwa grożącego ludzkości. Celem nadrzędnym organizacji jest jak najszybsze zakończenie wojny pod zwycięskim sztandarem Osi, jednak niekiedy jej działania skupiają się na własnych priorytetach, przedkładając je ponad dążenia bloku.

Jako frakcja skupiona na własnej działalności i działająca jednocześnie w strukturach Osi, Blutkreuz Korps ma dostęp do najbardziej zaawansowanego uzbrojenia zasilanego VK, jakie stworzył człowiek: od broni laserowej po mechy bojowe, od zmartwych-wstających w trakcie bitwy zombie po małpy super - żołnierzy; od potężnych broni wsparcia po najbardziej zaawansowane samoloty na świecie; dysponując takim arsenałem stanowią siłę, której należy się obawiać. Blutkreuz Korps jest perfekcyjnie przygotowana na ocalenie świata poprzez zjednoczenie go pod swoim panowaniem.

NAJEMNICY

Mimo że trzy międzynarodowe bloki władają większością planety, niektóre kraje zdołały dotąd zachować swoją neutralność. Pod koniec 1946 roku większość z nich utworzyła Organizację Narodów Neutralnych (ONN).
W świecie rozdartym wojną zachowanie *status quo* ma swoje zalety. Neutralne tereny to świetne miejsce na rozwijanie biznesu napędzanego wojenną zawieruchą - szczególnie wysokie zyski przynoszą wywodzące się z tych krajów firmy najemnicze.
Zespoły najemników mogą być złożone zarówno z małych oddziałów uderzeniowych i elitarnych zespołów specjalistów, jak również całych plutonów czy pułków. Większość żołnierzy pochodzi z krajów neutralnych, jednak często można wśród nich spotkać również dezerterów czy „zaginionych w akcji" żołnierzy z innych sił zbrojnych. Zdarzają się też agenci zbierający informacje wywiadowcze dla ASOCOM Blutkreuz Korps czy SMIERSZ. Uważa się, że również ukryte frakcje, działające wewnątrz bloków korzystają z usług najemników, uzyskując w ten sposób możliwość skrytego prowadzenia działań na całym globie. Krążą plotki, że takie organizacje jak Ahnenerbe - byli członkowie SS wciąż wierni Trzeciej Rzeszy, Majestic 12- sekretna rada działająca wewnątrz struktur Aliantów, poszukująca technologii obcych oraz Święty Zmierzch, carski ruch kontrrewolucyjny regularnie wspomagają swoje działania oddziałami najemników.

WPROWADZENIE

W grze Dust Tactics wraz z przyjaciółmi stoczycie bitwy w dieselpunkowej, alternatywnej wersji II Wojny Światowej. Zdecydujcie się na dany blok lub frakcję, której siły poprowadzicie do boju, skonstruujcie armię, wybierzcie i rozegrajcie scenariusz, aby sprawdzić, kto znajdzie zwycięstwo na polu bitwy. Dust Tactics jest grą wyjątkowo skalowalną, pozwalając graczom na użycie sił składających się zarówno z kilku jednostek, jak i ogromnych armii. Każdy Zestaw Startowy zawiera wszystko, czego jeden gracz może potrzebować podczas rozgrywki; jest też zaprojektowany tak, aby odpowiadał siłą innym Zestawom Startowym. Ponadto stanowi doskonały fundament pod rozbudowę twoich sił poprzez dodawanie kolejnych jednostek. Na chcących powiększyć swoje siły czeka szeroki zakres oddziałów i mechów wraz z głównym podręcznikiem zasad oraz rozszerzeniami oferującymi dodatkowe informacje, scenariusze i zasady. Chwyć wraz z przyjacielem za Zestawy Startowe i zanurzcie się w szybkiej i ekscytującej rozgrywce Dust Tactics!

PODSTAWY ROZGRYWKI

Każda rozgrywka w Dust Tactics symuluje pełną bitwę. Gracze naprzemiennie aktywują swoje oddziały do końca rozgrywki. Podczas aktywacji jednostki mogą poruszać się, atakować wojska przeciwnika, używać umiejętności specjalnych albo pozostawać w bezruchu. Aby określić czy dana akcja (taka jak atak, krycie się za osłoną czy użycie umiejętności) zakończyła się sukcesem czy porażką, gracze używają specjalnych kości.

KOSTKI W DUST TACTICS

Kostki używane w grze mają sześć ścianek i posiadają trzy różne symbole , i – ostatni z nich różni się wyglądem w zależności od bloku czy frakcji, którą kostka reprezentuje. Na przykład:

Alianci , Oś , ZSS , Najemnicy , Blutkreuz Korps

Zwykle trafienia podczas ataku wymagają wyrzucenia , jednak pewne umiejętności mogą modyfikować tę zasadę, pozwalając na trafienia na symbolu i . W dalszej części zasad opisy akcji, które wymagają udanego rzutu kostką będą zawierały wymieniony konkretny symbol wymagany do osiągnięcia sukcesu.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Na początku gracze ustalają, jaki scenariusz będą rozgrywać. Kilka z nich umieszczono na końcu tego podręcznika. Pierwszy z nich – „Chrzest bojowy” - jest idealnym wyborem na pierwszą rozgrywkę. Następnie każdy z graczy wybiera, których jednostek użyje w tej bitwie (na początku użyjcie modeli z Zestawów Startowych bądź armii o wartości 25 punktów jeśli nie posiadacie jednostek z zestawu). Gracze rozkładają maty i teren w celu zakończenia przygotowań (patrz strona 30). Każdy Zestaw Startowy zawiera jedną matę do gry - połączenie mat z dwóch zestawów tworzy pole bitwy o idealnych wymiarach, odpowiadające scenariuszom z końca podręcznika.

RODZAJE JEDNOSTEK

Rozgrywki w Dust Tactics są różnorodne i interesujące dzięki szerokiej gamie jednostek dostępnych dla graczy. W Zestawach Startowych znajdziecie trzy rodzaje jednostek:

Piechotę – Oddziały specjalnie wyszkolonych żołnierzy.
Pojazdy – Mechy będące jednymi z najpotężniejszych wojskowych pojazdów mechanicznych spotykanych na polach bitew.
Bohaterów – Jednostki piechoty składające się z jednej figurki, reprezentującej znanego wojownika bądź legendarnego przywódcę ze świata DUST.

MATY DO GRY

Maty w Dust Tactics odzwierciedlają pole bitwy i podzielone są na kwadratowe pola. Każda jednostka z Zestawu Startowego zajmuje jeden taki kwadrat. Niektóre pojazdy mają uzbrojenie czy inne wyposażenie, które może wystawać poza zasięg pola. Nie ma to jednak żadnego wpływu na to, które z pól dana jednostka zajmuje.

TURY

Rozgrywka w Dust Tactics podzielona jest na tury. Na początku każdej tury następuje rzut kostkami w celu wybrania gracza rozpoczynającego (tzw. rzut na inicjatywę). Pierwszy gracz aktywuje swoją pierwszą jednostkę, następnie gracze naprzemiennie aktywują swoje wojska, aż wszystkie z nich zostały aktywowane, co kończy turę. Jeśli warunki zwycięstwa dla danego scenariusza nie zostały spełnione, gra trwa dalej, a gracze rozpoczynają nową turę (patrz „Zwycięstwo”, strona 11).

INICJATYWA

Gracze rozpoczynają każdą turę od rzutu trzema kostkami (ilość ta może być modyfikowana przez niektóre umiejętności). Ten kto wyrzucił najwięcej ✪ zyskuje inicjatywę. W wypadku remisu inicjatywę wygrywa gracz z największą liczbą ⊕. Jeśli nadal jest remis, gracze wykonują rzut raz jeszcze i ponownie sprawdzają wynik. Kiedy inicjatywa zostanie rozstrzygnięta, gracz który ją zdobył decyduje, kto wykona pierwszą aktywację.

AKTYWACJE

Gracz wybiera jednostkę, którą chce aktywować i deklaruje dwie akcje, które wykona ona w tej turze. Może on również spasować, jeśli posiada mniej jeszcze nie aktywowanych jednostek niż jego przeciwnik. Obie jednostki: zarówno bohaterowie dołączeni do oddziałów piechoty, jaki pilotujący pojazdy liczeni są jako jedna aktywacja.

Kiedy gracz przydziela akcje jednostce, musi zadeklarować wszystkie z nich, włącznie z użyciem Akcji Specjalnych, Umiejętności, czy Broni Specjalnych przed rozstrzygnięciem którejkolwiek. Jednostce mogą być przydzielone następujące akcje:

- **NIC** (strona 15)
- **RUCH** (strony 15-16)
- **MARSZ** kosztująca dwie akcje (strona 16)
- **ATAK** (strony 17-23)
- **ATAK MIERZONY-** kosztująca dwie akcje (strona 16)
- **SPECJALNE** - użycie niektórych umiejętności i ekwipunku wymaga przydzielenia jednostce akcji specjalnej (strony 27-29).

Gracze mogą przydzielić dowolną kombinację akcji, jednak nie mogą nigdy wybrać dwóch następujących po sobie akcji Ruchu (stają się one wtedy akcją Marszu), Marszu (wymagałoby to 4 akcji), Ataku (stają się one wtedy akcją Ataku Mierzonego) lub Ataku Mierzonego (to również wymagałoby 4 akcji).

Niektóre umiejętności pozwalają jednostkom na wykonanie trzeciej akcji. Te umiejętności nie mogą być łączone w celu zdobycia więcej niż trzech akcji. Jednostce nie wolno przydzielać więcej niż trzech akcji na jedną aktywację.

ZWYCIĘSTWO

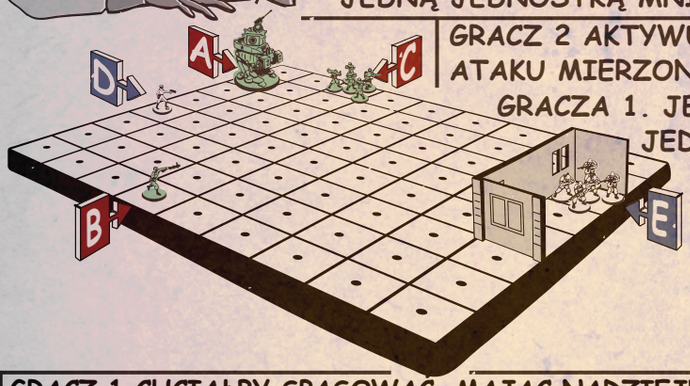
Gra kończy się po zakończeniu tury w trakcie której spełniony został jeden z poniższych warunków:

- **Jeden z graczy osiągnął warunki zwycięstwa określone w scenariuszu.**
- **Jeden lub więcej graczy nie posiada żadnych jednostek pozostałych na planszy.**
- **Rozgrywka osiągnęła limit tur określony w scenariuszu**

Gracz który spełnił warunki zwycięstwa danego scenariusza bądź wyeliminował jednostki przeciwnika wygrywa grę. Jeśli żadna ze stron nie zdołała osiągnąć wyznaczonych celów ani zniszczyć wrogiej armii, gracze podliczają sumę punktów za jednostki, które wyeliminowali w armii przeciwnika. Zwycięzcą jest ten z graczy, który zadał wrogowi większe straty. Taka sama liczba punktów kończy się remisem.

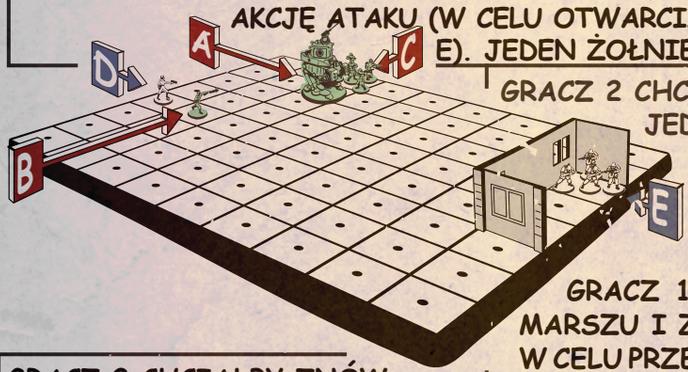
PRZYKŁADOWA TURA

GRACZE 1 I 2 GRAJĄ JUŻ OD KILKU TUR, I MECH GRACZA 2 ZOSTAŁ ZNISZCZONY. GRACZ 1 WCIĄŻ POSIADA TRZY JEDNOSTKI NA PLANSZY (A, B I C), PODCZAS GDY GRACZOWI 2 ZOSTAŁY JUŻ TYLKO 2 (ODDZIAŁY D I E). ABY ZACZĄĆ NOWĄ TURĘ, OBAJ GRACZE RZUCAJĄ TRZEMA KOSTKAMI. GRACZ 1 WYRZUCA , , ZAŚ GRACZ 2 WYRZUCA , , . PATRZĄC TYLKO NA WYNIKI MIELIBYŚMY REMIS, JEDNAK REZULTAT POWODUJE ŻE GRACZ 2 WYGRYWA INICJATYWĘ I DECYDUJE, KTÓRA ZE STRON WYKONA PIERWSZY RUCH. DYSPONUJĄC JUŻ JEDNĄ JEDNOSTKĄ MNIEJ GRACZ 2 DECYDUJE SIĘ ROZPOCZĄĆ.



GRACZ 2 AKTYWUJE BOHATERA D I PRZYDZIELA AKCJĘ ATAKU MIERZONEGO NA MECHA A NALEŻĄCEGO DO GRACZA 1. JEDNOSTKA A OTRZYMUJE 2 OBRAŻENIA, JEDNAK NIE ZOSTAJE ZNISZCZONA.

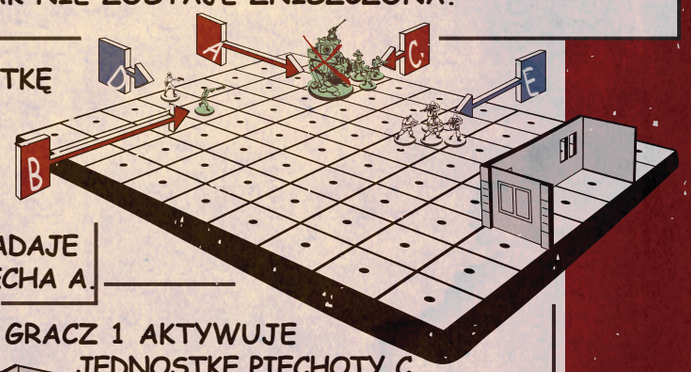
GRACZ 1 CHCIAŁBY SPASOWAĆ, MAJĄC NADZIEJĘ ŻE JEDNOSTKA PIECHOTY E NALEŻĄCA DO GRACZA 2 OPUŚCI OSŁONĘ, ABY ZAATAKOWAĆ JEDNĄ Z JEDNOSTEK GRACZA 1. JEDNAK GRACZ 1 WCIĄŻ MA TRZY JEDNOSTKI DO AKTYWOWANIA, ZAŚ GRACZ 2 TYLKO JEDNĄ. GRACZ 1 DECYDUJE SIĘ AKTYWOWAĆ JEDNOSTKĘ MECHA A I PRZYDZIELIĆ MU AKCJĘ RUCHU (ABY PRZESUNĄĆ SIĘ W KIERUNKU JEDNOSTKI E, TAK BY ZNALAZŁA SIĘ W ZASIĘGU BRONI JEDNOSTKI A, LECZ TRZYMAJĄC JEDNOSTKĘ A POZA ZASIĘGIEM BRONI JEDNOSTKI E) ORAZ AKCJĘ ATAKU (W CELU OTWARCIA OGNIA ZE WSZYSTKICH BRONI W JEDNOSTKĘ E). JEDEN ŻOŁNIERZ Z ODDZIAŁU E ZOSTAJE WYELIMINOWANY.

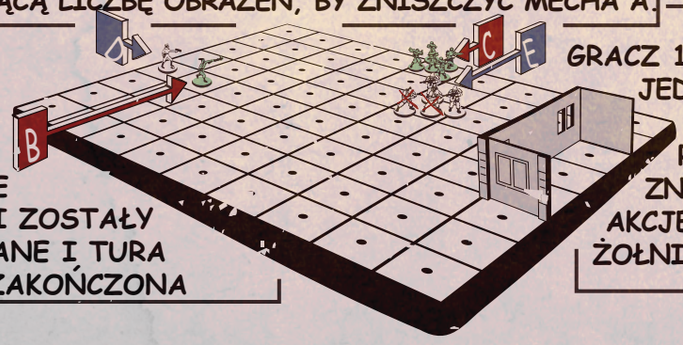


GRACZ 2 CHCIAŁBY SPASOWAĆ, PONIEWAŻ NIE MA ŻADNYCH JEDNOSTEK GRACZA 1 W ZASIĘGU JEDNOSTKI E. DZIĘKI TEMU ŻE POSIADA ON TYLKO JEDNĄ NIEAKTYWOWANĄ JESZCZE JEDNOSTKĘ, PODCZAS GDY GRACZ 1 POSIADA JESZCZE 2 NIEAKTYWOWANE JEDNOSTKI, GRACZ 2 PASUJE

GRACZ 1 AKTYWUJE BOHATERA B, PRZYDZIELAJĄC AKCJĘ MARSZU I ZAPOWIADAJĄC UŻYCIE UMIEJĘTNOŚCI SZARŻY W CELU PRZEPROWADZENIA ATAKU W WALCE WRĘCZ PRZECIWKO BOHATEROWI D. JEDNOSTKA B ZADAJE TRZY RANY JEDNOSTCE D, KTÓRA JEDNAK NIE ZOSTAJE ZNISZCZONA.

GRACZ 2 CHCIAŁBY ZNÓW SPASOWAĆ, PONIEWAŻ WSZYSTKIE JEDNOSTKI GRACZA 1 SĄ WCIĄŻ POZA ZASIĘGIEM, JEDNAK OBAJ GRACZE MAJĄ TYLKO JEDNĄ JEDNOSTKĘ POZOSTAŁĄ DO AKTYWOWANIA, TAK WIĘC GRACZ 2 NIE MOŻE SPASOWAĆ. ZAMIAST TEGO GRACZ 2 AKTYWUJE JEDNOSTKĘ E, PRZYDZIELAJĄC JEJ AKCJĘ RUCHU (W CELU OBJĘCIA JEDNOSTKI A ZASIĘGIEM SWOICH BRONI) I AKCJĘ ATAKU, KTÓRA ZADAJE WYSTARCZAJĄCĄ LICZBĘ OBRAŻEŃ, BY ZNISZCZYĆ MECHA A.





GRACZ 1 AKTYWUJE JEDNOSTKĘ PIECHOTY C, PRZYDZIELAJĄC JEJ AKCJĘ RUCHU (ABY JEDNOSTKA E ZNALAZŁA SIĘ W ZASIĘGU) ORAZ AKCJĘ ATAKU, KTÓRA ELIMINUJE 2 ŻOŁNIERZY Z JEDNOSTKI E

WSZYSTKIE JEDNOSTKI ZOSTAŁY AKTYWOWANE I TURA ZOSTAŁA ZAKOŃCZONA

KARTY JEDNOSTEK

KARTY JEDNOSTEK POZWALAJĄ NA SZYBKIE SPRAWDZENIE, JAKIE UMIEJĘTNOŚCI I UZBROJENIE POSIADA DANA JEDNOSTKA. PRZYDAJĄ SIĘ RÓWNIEŻ PRZY OKREŚLANIU, CZY DANA JEDNOSTKA ZOSTAŁA JUŻ AKTYWOWANA W TEJ TURZE. PONIŻEJ ZNAJDZIECIE OPIS INFORMACJI ZAWARTYCH PO OBU STRONACH KARTY.

NAZWA JEDNOSTKI
W TYM MIEJSCU ZNAJDUJE SIĘ NAZWA, PRZYNALEŻNOŚĆ FRAKCYJNA I POSTAWOWE ZASTOSOWANIE JEDNOSTKI

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI
WSKAZUJĄ, ILE OBRAŻEŃ MOŻNA JESZCZE PRZYDZIELIĆ BOHATEROWI LUB POJAZDOWI PRZED JEGO ZNISZCZENIEM.

SPECJALNA BROŃ I UMIEJĘTNOŚCI'
LISTA SPECJALNEJ BRONI I UMIEJĘTNOŚCI JAKIE POSIADA JEDNOSTKA.

TABELA UZBROJENIA

W TEJ TABELI UMIESZCZONA JEST PEŁNA LISTA UZBROJENIA UŻYWANEGO PRZEZ DANĄ JEDNOSTKĘ WRAZ Z JEGO CHARAKTERYSTYKĄ. PIERWSZA KOLUMNA ZAWIERA LITERĘ PRZYPISANĄ KAŻDEJ BRONI, KTÓRA ODPOWIADA OZNACZENIOM NA RYSUNKU PO DRUGIEJ STRONIE KARTY, LICZBĘ SZTUK DANEGO RODZAJU UZBROJENIA (JEŚLI JEST ICH WIĘCEJ NIŻ JEDNA) ORAZ NAZWĘ. KOLUMNA "RANGE" WYZNACZA ZASIĘG DANEJ BRONI, LICZONY W POLACH.

NASTĘPNYCH 14 KOLUMN POGRUPOWANYCH ZOSTAŁO WEDŁUG RODZAJÓW JEDNOSTEK (PIECHOTA, POJAZDY, LOTNICTWO), GDZIE KAŻDA KOLUMNA WSKAZUJE LICZBĘ KOŚCI, KTÓRYMI NALEŻY WYKONAĆ RZUT I ILOŚĆ OBRAŻEŃ POWODOWANYCH PRZEZ KAŻDE TRAFIENIE W TRAKCIE ATAKU NA JEDNOSTKĘ O KLASIE PANCERZA WYMIENIONEJ W GÓRNEJ CZĘŚCI KOLUMNY. POJAZDY POSIADAJĄ DODATKOWĄ KOLUMNĘ,OKREŚLAJĄCĄ GDZIE ZAMONTOWANA JEST DANA BROŃ W CELU OKREŚLENIA POLA OSTRZAŁU.
BROŃ O OGRANICZONEJ ILOŚCI AMUNICJI (PATRZ STRONA 26) BĘDZIE ZAWIERAŁA W TABELI RÓWNIEŻ SPECJALNE BIAŁE POLA DO OZNACZANIA ZUŻYTYCH ŁADUNKÓW.

RODZAJE JEDNOSTEK

W TYM MIEJSCU WSKAZANY JEST TYP JEDNOSTKI ORAZ

WARTOŚĆ PANCERZA: #

 # PIECHOTA (ODDZIAŁY, ZESPOŁY BRONI WSPARCIA, BOHATEROWIE)

 # POJAZDY (MECHY, CZOŁGI, CIĘŻARÓWKI)

 # LOTNICTWO (SAMOLOTY I HELIKOPTERY)

 # WARTOŚĆ RUCHU (ILOŚĆ PÓL, O JAKĄ PORUSZY SIĘ JEDNOSTKA PO PRZYDZIELENIU AKCJI RUCHU - STRONA 15-15)

 # WARTOŚĆ MARSZU (ILOŚĆ PÓL, O JAKĄ PORUSZY SIĘ JEDNOSTKA PO PRZYDZIELENIU AKCJI MARSZU - STRONA 16)

WARTOŚĆ PUNKTOWA

KOSZT DANEJ JEDNOSTKI WYRAŻONY W PUNKTACH, UŻYWANY PODCZAS TWORZENIA ARMII PRZED ROZGRYWKĄ. JEDNOSTKI W KAŻDYM ZESTAWIE STARTOWYM ZOSTAŁY ZRÓWNOWAŻONE NA POTRZEBY ROZGRYWEK PRZECIWKO ODDZIAŁOM Z INNYCH ZESTAWÓW STARTOWYCH.

ZDJĘCIE JEDNOSTKI

ZDJĘCIE SŁUŻĄCE DO OKREŚLENIA, KTÓRE FIGURKI NALEŻĄ DO DANEGO ODDZIAŁU. UZBROJENIE JEDNOSTKI ZOSTAŁO OZNACZONE LITERAMI ODPOWIADAJĄCYMI OPISOWI ZNAJDUJĄCEMU SIĘ W TABELI UZBROJENIA NA ODWROCIE KARTY.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

SYMBOLE UŻYWANE DO ZAZNACZANIA OBRAŻEŃ, JAKIE OTRZYMAŁ BOHATER LUB POJAZD. OBRAŻENIA OTRZYMYWANE PRZEZ JEDNOSTKI PIECHOTY POWODUJĄ USUNIĘCIE Z GRY FIGUREK (TZN. JEDNA FIGURKA ZA JEDEN PUNKT OBRAŻEŃ).

SKRÓCONY OPIS UMIEJĘTNOŚCI I BRONI SPECJALNYCH

LISTA WSZYSTKICH UMIEJĘTNOŚCI I SPECJALNEGO UZBROJENIA POSIADANYCH PRZEZ DANĄ JEDNOSTKĘ WRAZ Z SKRÓCONYM OPISEM. PEŁNY OPIS ZNAJDUJE SIĘ NA STRONACH 25-29 TEGO PODRĘCZNIKA.

SYMBOL BLOKU/FRAKCJI

TEN SYMBOL WSKAZUJE PRZYNALEŻNOŚĆ JEDNOSTKI DO DANEGO BLOKU LUB FRAKCJI.

ALIANCI

OŚ

ZSS

NAJEMNICY

BLUTKREUZ

OZNACZENIE ROZMIARU POJAZDU/BOHATERA

NA NIEKTÓRYCH KARTACH ZNAJDZIECIE MAŁY DOPISEK W LEWYM DOLNYM ROGU, KTÓRY WSKAZUJE NA NIETYPOWY ROZMIAR POJAZDU (LEKKI, CIĘŻKI BĄDŹ OGROMNY) LUB STATUS BOHATERA POJEDYNCZEJ FIGURKI.

UWAGA:

KARTY W DUST TACTICS SĄ POKRYTE SPECJALNĄ WARSTWĄ OCHRONNĄ, POZWALAJĄCĄ NA PISANIE PO NICH SUCHOŚCIERALNYMI MARKERAMI. DZIĘKI TEMU MOŻNA ZAZNACZAĆ USZKODZENIA CZY ZUŻYTĄ AMUNICJĘ NA KARCIE JEDNOSTKI, A NASTĘPNIE ZETRZEĆ JE PO ZAKOŃCZENIU ROZGRYWKI.

AKCJA NIC

Jednostka której przydzielona została akcja Nic, zużywa jedną ze swoich akcji pozostając w bezruchu.

AKCJA RUCHU

Jednostka której przedzielona została akcja Ruchu używa jednej akcji, aby poruszyć się liczbę pól równą bądź mniejszą od swojej wartości ruchu. Kierunek w którym obrócona jest jednostka nie ma wpływu na ruch. Jednostka może poruszyć się w dowolnym kierunku i zakończyć ruch ustawiona w kierunku dowolnej krawędzi pola.

Jednostki mogą poruszać się przez pola, na których znajdują się już przyjazne jednostki z uwzględnieniem poniższych zasad:

- **Pojazdy nie mogą poruszać się przez inne pojazdy.**
- **Jednostka nie może zakończyć ruchu na już zajętym polu, chyba że zajmującą je jednostką jest przyjazny bohater.**

Jednostki nie mogą poruszać się ani kończyć ruchu na polach zajętych przez jednostki przeciwnika.

Na ruch może mieć wpływ również teren, po którym poruszają się jednostki. W Dust Tactics funkcjonuje osiem typów terenu:

Otwarty – Płaskie, otwarte przestrzenie takie jak równiny czy niedawno skoszone pola. Jednostki mogą poruszać się i zatrzymywać na tych polach. Można tu też rozmieszczać przeszkody.

Drzewo – Reprezentuje duże drzewo bądź kępę mniejszych. Jednostki mogą poruszać się i stawać na polach drzew.

Rumowisko – Sterty gruzu powstałe ze zniszczonych budynków i dróg. Pojazdy kołowe i gąsienicowe nie mogą poruszać się i stawać na polach rumowisk. Inne jednostki (w tym mechy) mogą poruszać się i zatrzymywać na tych polach.

Struktura – Nieprzekraczalne struktury stworzone przez człowieka, po których nie można się poruszać ani się na nich zatrzymywać, takie jak zbiorniki z paliwem czy filary.

Woda – Reprezentuje głębokie zbiorniki wodne takie jak jeziora, oceany czy rzeki. Jednostki nie mogą poruszać się przez i zatrzymywać się na polach wody.

Skrzynie amunicyjne – trójwymiarowe przeszkody służące również jako Osłona (patrz strona 22). Jednostki mogą poruszać się i stawać na polach ze skrzynią amunicyjną. Pojazdy poruszające się przez i zatrzymujące się na polach zawierających skrzynię amunicyjną mogą zdecydować się na jej zniszczenie (usuwając ją z gry).

Przeszkody przeciwpancerne – trójwymiarowe przeszkody służące również jako Osłona (patrz strona 22). Pojazdy nie mogą poruszać się przez i zatrzymywać na polach z przeszkodą przeciwpancerną. Inne jednostki mogą poruszać się przez i stawać na takich polach.

Ściany i Budynki – Jednostki nie mogą poruszać się przez ściany, mogą jednak przechodzić przez otwory w ścianach i budynkach. Przejścia takie klasyfikowane są jako posiadające jeden z trzech rozmiarów: małe (węższe niż jeden kwadrat), duże (dokładnie jeden kwadrat szerokości) i ogromne (szersze niż jeden kwadrat). Piechota może poruszać się przez otwory dowolnego rozmiaru. Pojazdy nie mogą poruszać się przez małe przejścia, jednak mogą swobodnie przechodzić przez duże i ogromne. Jednostki piechoty mogą również poruszać się w górę i w dół w budynkach wielopiętrowych (włączając w to również ruch z ostatniego piętra na dach) przy koszcie jednego pola za piętro.

Jednostki mogą również poruszać się na ukos. Pierwszy ruch tego typu kosztuje tyle samo co zwykłe poruszenie się o jedno pole, jednak wszystkie kolejne ruchy po skosie kosztują tyle, co ruch o dwa pola. Jednostki przeciwnika znajdujące się na sąsiednich polach bądź nieprzekraczalny teren mogą ograniczać możliwość takiego ruchu. Pojazdy nie mogą ruszać się skośnie poprzez róg pola, na którym znajduje się jednostka wroga bądź nieprzekraczalny dla nich teren. Piechota może poruszać się skośnie poprzez róg pola, na którym znajduje się jednostka wroga bądź nieprzekraczalny teren, jednak nie może ruszyć się na ukos poprzez dwa rogi pól, które zawierają wrogą jednostkę bądź nieprzekraczalny teren.

AKCJA MARSZU

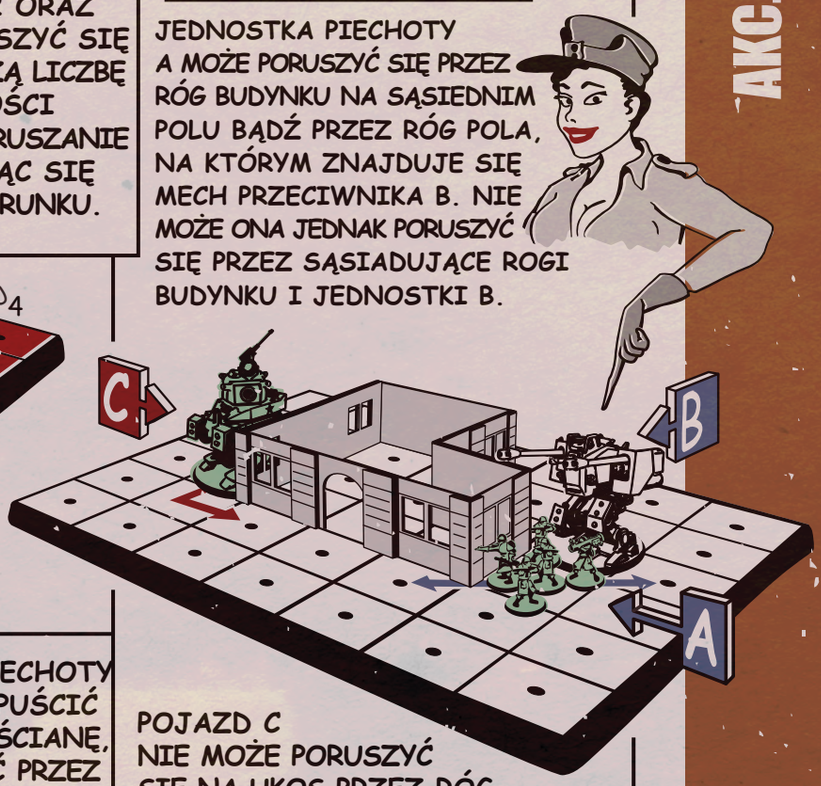
Jednostka której przydzielono akcję Marszu zużywa dwie akcje, aby poruszyć się liczbę pól równą bądź mniejszą od jej wartości marszu. Poza inną ilością pól, o jakie jednostka może się maksymalnie poruszyć, akcja Marszu działa tak samo jak akcja Ruchu.

RUCH/MARSZ

NA RYSUNKU PONIŻEJ JEDNOSTKA A POSIADA WARTOŚĆ RUCHU 2 ORAZ MARSZU 4. MECH MOŻE PORUSZYĆ SIĘ RÓWNIEŻ O MNIEJSZĄ LICZBĘ PÓL NIŻ TĘ WARTOŚCI I ZAKOŃCZYĆ PORUSZANIE SIĘ, OBRACAJĄC SIĘ W DOWOLNYM KIERUNKU.

RUCH PRZEZ RÓG

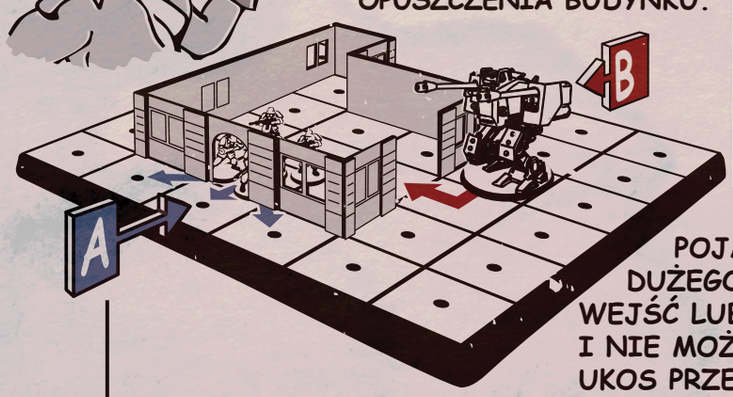
JEDNOSTKA PIECHOTY A MOŻE PORUSZYĆ SIĘ PRZEZ RÓG BUDYNKU NA SĄSIEDNIM POLU BĄDŹ PRZEZ RÓG POLA, NA KTÓRYM ZNAJDUJE SIĘ MECH PRZECIWNIKA B. NIE MOŻE ONA JEDNAK PORUSZYĆ SIĘ PRZEZ SĄSIADUJĄCE ROGI BUDYNKU I JEDNOSTKI B.



POJAZD C NIE MOŻE PORUSZYĆ SIĘ NA UKOS PRZEZ RÓG BUDYNKU ZA JEDEN PUNKT RUCHU, ZAMIAST TEGO MUSI PORUSZYĆ SIĘ O JEDNO POLE NAPRZÓD, NASTĘPNIE O JEDNO POLE W LEWO WCHODZĄC NA SĄSIADUJĄCE PO SKOSIE POLE ZA DWA PUNKTY RUCHU.

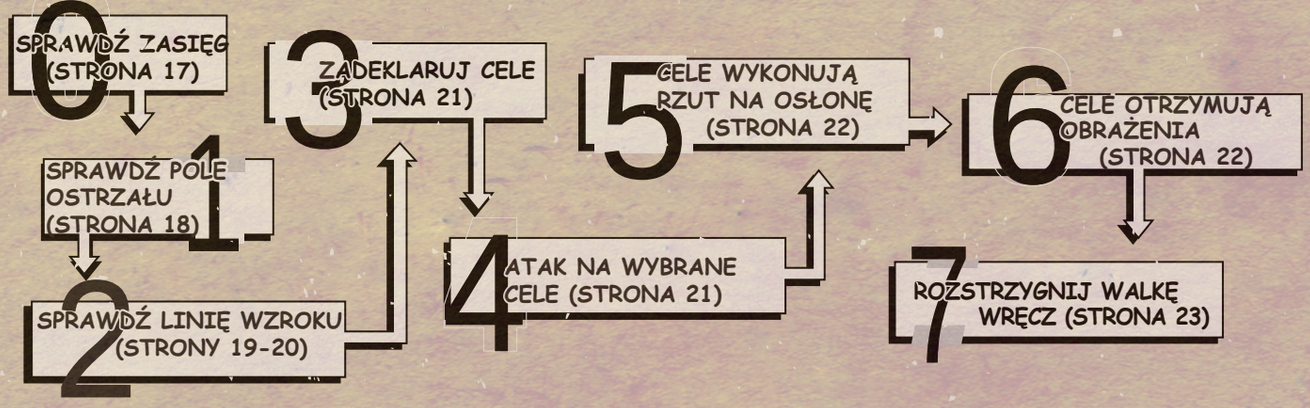
RUCH W BUDYNKACH

JEDNOSTKA PIECHOTY A NIE MOŻE OPUŚCIĆ BUDYNKU PRZECHODZĄC PRZEZ ŚCIANĘ, MOŻE JEDNAK WYJŚĆ PRZEZ PRZEJŚCIE, WŁĄCZAJĄC W TO SKOŚNY RUCH PRZEZ PRZEJŚCIE W CELU OPUSZCZENIA BUDYNKU.



POJAZD B POTRZEBUJE DUŻEGO PRZEJŚCIA, ABY WEJŚĆ LUB WYJŚĆ Z BUDYNKU I NIE MOŻE PORUSZAĆ SIĘ NA UKOS PRZEZ PRZEJŚCIE.

AKCJA ATAKU



ZERO - SPRAWDŹ ZASIĘG

Jednostki mogą atakować jedynie te cele, które znajdują się w zasięgu ich uzbrojenia. Zasięg każdej broni (wyrażony w polach) zaznaczony jest w odpowiedniej kolumnie na karcie jednostki. Kiedy zasięg mierzony jest skośnie, podobnie jak w przypadku ruchu pierwsze pole liczy się jako jeden, jednak każdej kolejne skośne liczy się już jako dwa kwadraty. Zasięg “C” oznacza broń do walki wręcz, którą atakować można tylko cele znajdujące się na sąsiednich polach (patrz strona 23).

ZASADA DODATKOWA – REAKCJA

Jednostka która nie wykonała jeszcze swoich akcji w turze, może spróbować zareagować na akcję przeciwnika atakiem. Jeśli po zakończeniu pierwszej akcji jednostka przeciwnika znajduje się w zasięgu 4 od nieaktywowanej jednostki gracza, może on nią zareagować. W tym celu wykonuje rzut dwoma kośćmi i otrzymuje akcję ataku za każdy wynik ✪. Przy dwóch sukcesach otrzymując akcję ataku mierzonego. Niezależnie od wyniku rzutu, jednostka reagująca zostaje aktywowana

JEDEN - SPRAWDŹ POLE OSTRZAŁU

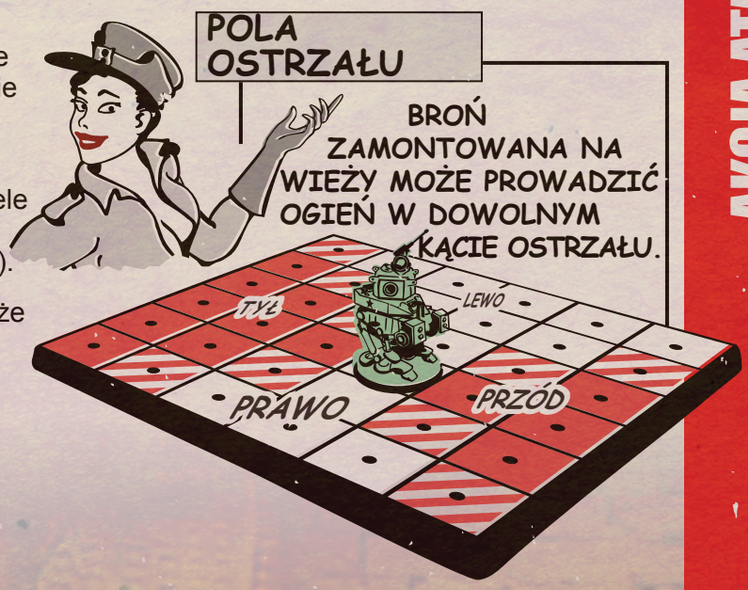
Jeśli nie zostało to określone w tabeli uzbrojenia, jednostki piechoty (w tym bohaterowie) posiadają pole ostrzału o kącie 360 stopni, pozwalające prowadzić ogień w dowolnym kierunku. Pojazdy posiadają wyszczególnione pole ostrzału, wymienione w tabeli uzbrojenia na karcie jednostki. Cztery możliwe pola ostrzału to:

Front (Przód) - broń mogąca atakować jedynie cele znajdujące się na polach po którejkolwiek stronie kwadratu bezpośrednio przed pojazdem w kącie 45 stopni.

Rear (Tył) - broń mogąca atakować jedynie cele znajdujące się na polach po którejkolwiek stronie kwadratu bezpośrednio z tyłu pojazdu w kącie 45 stopni.

Side (Boki) - broń mogąca atakować jedynie cele w kącie 180 stopni na boku pojazdu (z wyłączeniem pól tuż przed i tuż za pojazdem).

Turret (Wieża) - broń zamontowana na wieży może atakować cele w dowolnym obszarze (kąt ostrzału 360 stopni).



Jeśli jednostka próbuje wziąć na cel jednostkę, która nie znajduje się w jej polu ostrzału, gracz musi przydzielić jej najpierw akcję Ruchu, aby zmienić kierunek, w którym jest ona zwrócona.

DWA - SPRAWDŹ LINIĘ WZROKU (LW)

Żaden kwadrat na macie gry, na którym znajduje się kropka nie blokuje linii wzroku (LW). Aby określić LW, gracze wyznaczają wyimaginowaną linię od kropki z kwadratu jednostki, której przydzielona została akcja Ataku do kropki na kwadracie jednostki będącej jego celem.

Jeśli linia przechodzi przez kwadrat, który nie posiada kropki bądź znajduje się na nim teren, który blokuje LW, wtedy LW jest zablokowana.

Jeśli LW przechodzi dokładnie przez róg kwadratu bez kropki, wtedy LW nie jest zablokowana, lecz atakowana jednostka znajduje się w Osłonie (patrz strona 22).

Jeśli LW przechodzi przez rogi pól, które blokują linię wzroku po obu stronach, wtedy LW jest zablokowana.

Pole na którym znajduje się jednostka piechoty nie blokuje LW, jednak pole na którym znajduje się pojazd blokuje LW

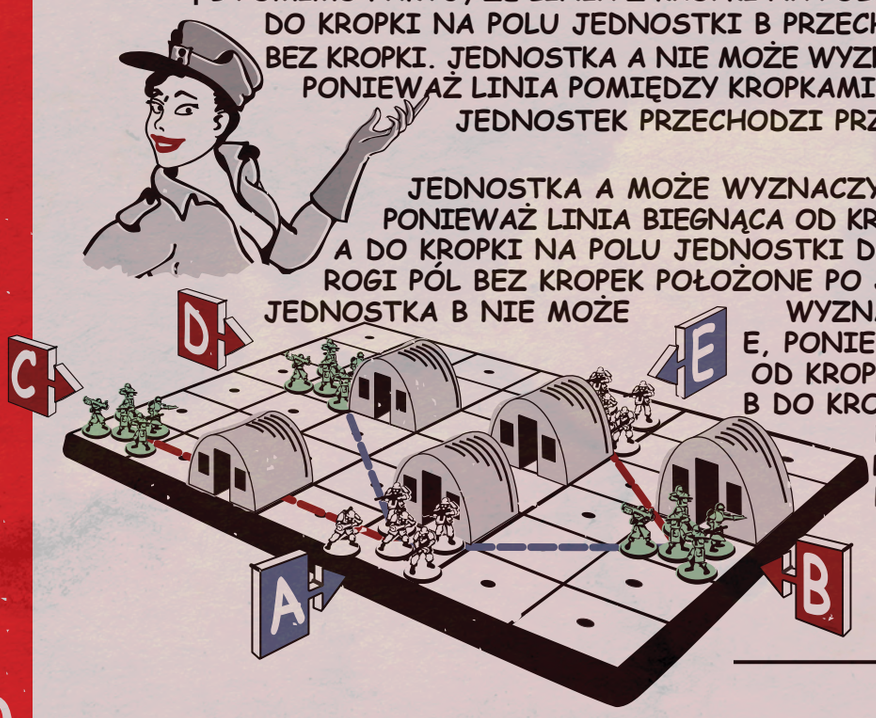
Pola, na których znajduje się dym blokują LW do jednostek po przeciwnej stronie, jednak jednostki znajdujące się na polu z dymem mogą być celem ataku.

Podobnie jest w przypadku drzew – pola na których się znajdują, blokują LW do jednostek po przeciwnej stronie, jednak jednostki znajdujące się na nich mogą być atakowane.

Ściany, budynki i inne struktury blokują LW, jednak przejścia pozwalają na wyznaczanie LW. Jednostka wewnątrz budynku może obrać na cel jednostkę poza nim, jeśli jednostka atakująca bądź cel znajdują się na polu sąsiadującym (również skośnie) z przejściem, przez które przechodzi LW jednostki atakującej.

Analogicznie - jednostka znajdująca się poza budynkiem może wyznaczyć na cel jednostkę wewnątrz, jeśli jednostka atakująca bądź będąca celem sąsiaduje (również skośnie) z przejściem, przez które przechodzi LW jednostki atakującej.

PRZYKŁAD LW 1



JEDNOSTKA A MOŻE WYZNACZYĆ LW DO JEDNOSTKI B POMIMO FAKTU, ŻE LINIA Z KROPKI NA POLU JEDNOSTKI A BIEGNĄCA DO KROPKI NA POLU JEDNOSTKI B PRZECHODZI PRZEZ RÓG POLA BEZ KROPKI. JEDNOSTKA A NIE MOŻE WYZNACZYĆ LW DO JEDNOSTKI PONIEWAŻ LINIA POMIĘDZY KROPKAMI NA POLACH WSKAZANYCH JEDNOSTEK PRZECHODZI PRZEZ POLE BEZ KROPKI.

JEDNOSTKA A MOŻE WYZNACZYĆ LW DO JEDNOSTKI D, PONIEWAŻ LINIA BIEGNĄCA OD KROPKI NA POLU JEDNOSTKI A DO KROPKI NA POLU JEDNOSTKI D PRZECHODZI PRZEZ DWA ROGI PÓL BEZ KROPEK POŁOŻONE PO JEDNEJ STRONIE LINII. JEDNOSTKA B NIE MOŻE WYZNACZYĆ LW DO JEDNOSTKI E, PONIEWAŻ LINIA BIEGNĄCA OD KROPKI NA POLU JEDNOSTKI B DO KROPKI NA POLU JEDNOSTKI E PRZECHODZI DWA ROGI PÓL BEZ KROPEK POŁOŻONE PO OBU STRONACH LINI.

PRZYKŁAD LW 2

"WYZNACZANIE LW PRZEZ PRZEJŚCIA"

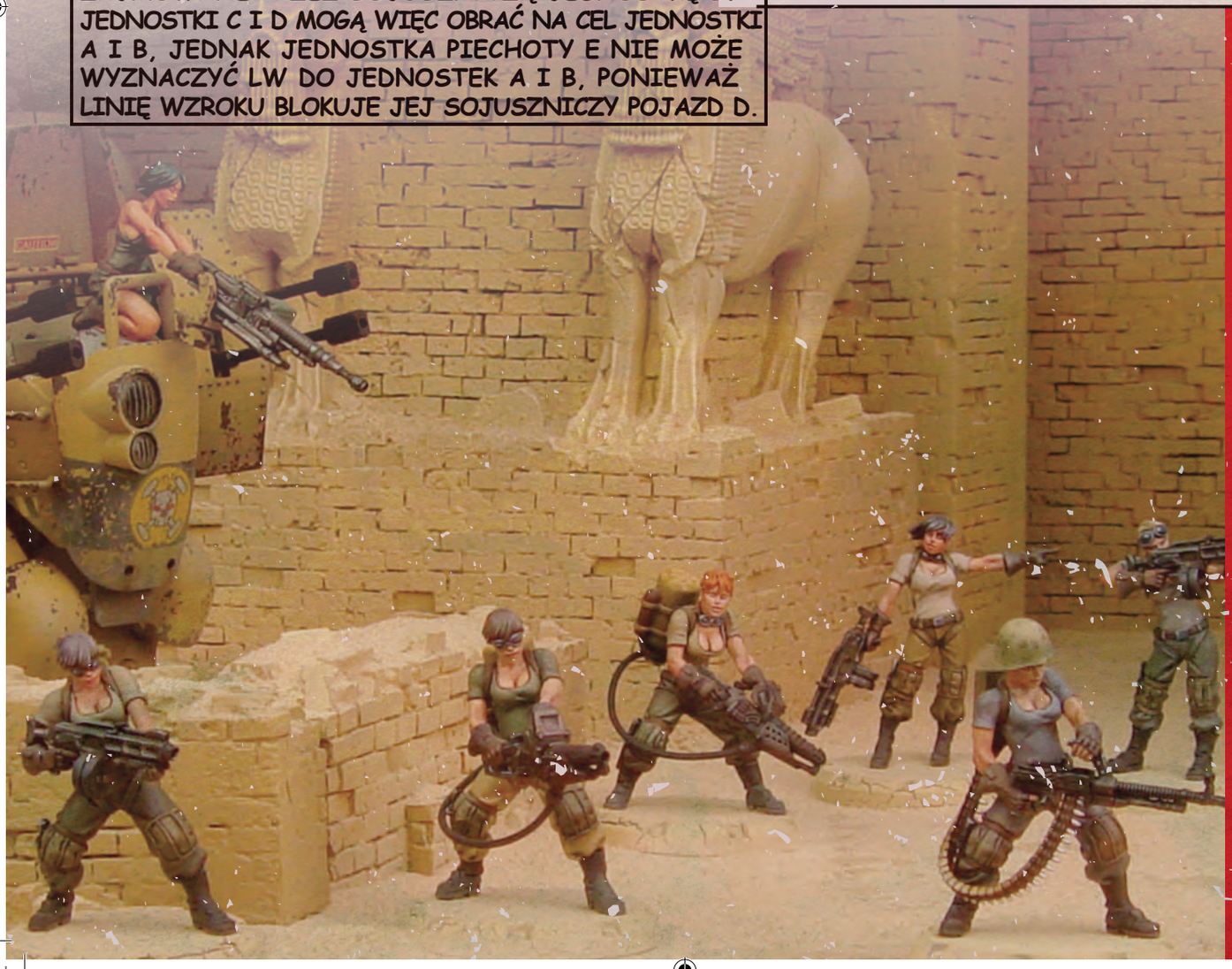
JEDNOSTKA G W ŚRODKU BUDYNKU MOŻE WYZNACZYĆ LW DO JEDNOSTKI B ZNAJDUJĄCEJ SIĘ POZA BUDYNKIEM, PONIEWAŻ JEDNOSTKA G SĄSIADUJE Z PRZEJŚCIEM. JEDNOSTKA B RÓWNIEŻ MOŻE WYZNACZYĆ LW DO JEDNOSTKI G KTÓRA ZNAJDUJE SIĘ W BUDYNKU. JEDNOSTKA G MOŻE WYZNACZYĆ LW DO JEDNOSTKI F, PONIEWAŻ OBIE ZNAJDUJĄ SIĘ W BUDYNKU, JEDNAK NIE MOŻE WYZNACZYĆ LW DO JEDNOSTKI J, PONIEWAŻ NIE ZNAJDUJE SIĘ ONA NA POLU SĄSIADUJĄCYM Z PRZEJŚCIEM POZWALAJĄCYM NA WYZNACZENIE LINI DO JEDNOSTKI J

"WYZNACZANIE LW PRZEZ INNE JEDNOSTKI"

JEDNOSTKA PIECHOTY A MOŻE WYZNACZYĆ LW DO JEDNOSTKI PIECHOTY C I POJAZDU PRZECIWNIKA D POMIMO TEGO, ŻE LINIA PRZEBIEGA PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ SOJUSZNICZĄ JEDNOSTKĘ B. JEDNOSTKI C I D MOGĄ WIĘC OBRAĆ NA CEL JEDNOSTKI A I B, JEDNAK JEDNOSTKA PIECHOTY E NIE MOŻE WYZNACZYĆ LW DO JEDNOSTEK A I B, PONIEWAŻ LINIĘ WZROKU BLOKUJE JEJ SOJUSZNICZY POJAZD D.

"WYZNACZANIE LW PRZEZ TEREN"

JEDNOSTKA J MOŻE WYZNACZYĆ LW DO JEDNOSTKI I POMIMO TEGO, ŻE TA ZNAJDUJE SIĘ NA POLU DRZEWA. NIE MOŻE JEDNAK WYZNACZYĆ LW DO JEDNOSTKI H, PONIEWAŻ ZNAJDUJE SIĘ ONA PO DRUGIEJ STRONIE TEGO POLA.



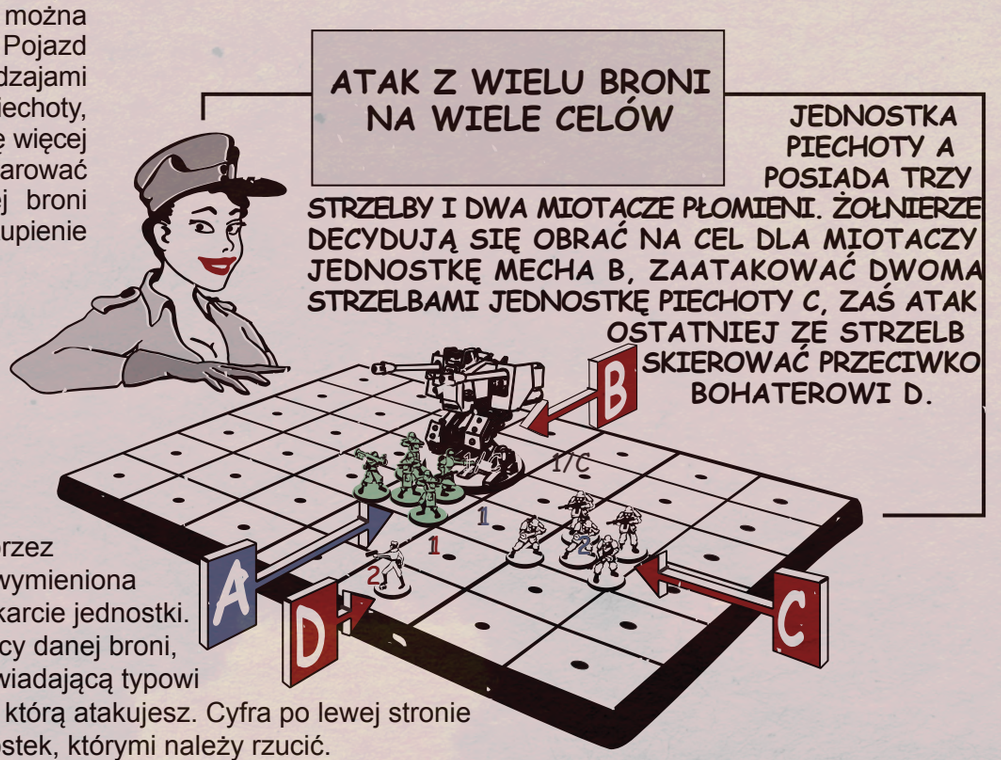
TRZY - ZADEKLARUJ CELE

Kiedy zasięg, pole ostrzału i LW zostały sprawdzone, by określić które jednostki mogą zostać wybrane jako cel przez atakującą jednostkę, gracz deklaruje, którą z broni ostrzela którą jednostkę i czy na atak będą wpływać jakieś Umiejętności. Po zadeklarowaniu celów nie mogą one zostać zmienione.

Kiedy przeprowadzane są ataki, uważa się , że wszystkie z nich następują symultanicznie (jednocześnie). Jeśli gracz zadeklaruje, że jednostka używa wszystkich swoich broni w ramach ataku na jeden cel, to nawet jeśli pierwsza salwa zniszczy wrogą jednostkę, uznaje się że pozostałe bronie również zostały użyte i nie mogą obrać innego celu. Jeśli gracz zadeklaruje, że jednostka używa broni o ograniczonej amunicji (takiej jak np.panzerfausty), amunicja wciąż jest zużywana, nawet jeśli cel został zniszczony wcześniej za pomocą innego uzbrojenia. Jednostka nie musi używać wszystkich broni i Umiejętności, jednak jeśli nie zadeklaruje celu dla którejś z broni bądź nie wskaże, że dana Umiejętność zostanie użyta wraz z zadeklarowanym uzbrojeniem, uznaje się, że nie zostały one użyte podczas tej aktywacji.

Pojazdy mogą używać wszystkich broni ze swojej tabeli uzbrojenia podczas każdej akcji Ataku. Jednak w przypadku oddziału piechoty każda figurka pozostająca w grze może użyć tylko jednej broni zasięgowej i jednej broni do walki wręcz. Jeśli żołnierze posiadają kilka broni zasięgowych, gracz musi zadecydować, która z nich zostanie użyta. Bohaterowie stanowią wyjątek dla tej reguły - podobnie jak pojazdy mogą oni używać wszystkich broni ze swojej tabeli uzbrojenia podczas każdej akcji Ataku.

Każdej broni, która może być użyta przez jednostkę atakującą można wskazać oddzielny cel. Pojazd lub bohater z kilkoma rodzajami uzbrojenia oraz oddziały piechoty, w których wciąż znajduje się więcej niż jedna figurka mogą deklarować oddzielne cele dla każdej broni bądź zdecydować się na skupienie ataku na jednym celu.



CZTERY – ATAK NA WYBRANE CELE

Liczba kostek używanych przez daną broń w trakcie ataku wymieniona jest w tabeli uzbrojenia na karcie jednostki. Wybierz rząd odpowiadający danej broni, a następnie kolumnę odpowiadającą typowi i klasie pancerza jednostki, którą atakujesz. Cyfra po lewej stronie ukośnika oznacza liczbę kostek, którymi należy rzucić.

Jeśli po lewej stronie ukośnika znajduje się symbol 🔥, jest to broń obszarowa. Tego typu uzbrojenie opiera się na użyciu ładunków wybuchowych bądź jest w stanie pokryć ogniem znaczny obszar. 🔥 oznacza, że używając tej broni rzuca się jedną kostką za każdą figurkę w jednostce będącej celem ataku.

Rzuć odpowiednią ilością kostek zgodnie ze wskazaniem tabeli uzbrojenia, wynik ✪ na kostce oznacza trafienie, chyba że rzut modyfikowany jest przez Umiejętność bądź wyposażenie.

"BROŃ OBSZAROWA" JEDNOSTKA A OBIERA NA CEL ATAKU AUTOMATYCZNĄ WYRZUTNIĄ GRANATÓW JEDNOSTKĘ B. JEDNOSTKA A RZUCA 🔥/1 ATAKUJĄC TĄ BRONIĄ. W JEDNOSTCE B ZNAJDUJE SIĘ OBECNIE 5 FIGUREK, WIĘC JEDNOSTKA A ATAKUJE Z UŻYCIEM 5 KOSTEK.

= 5 KOSTEK

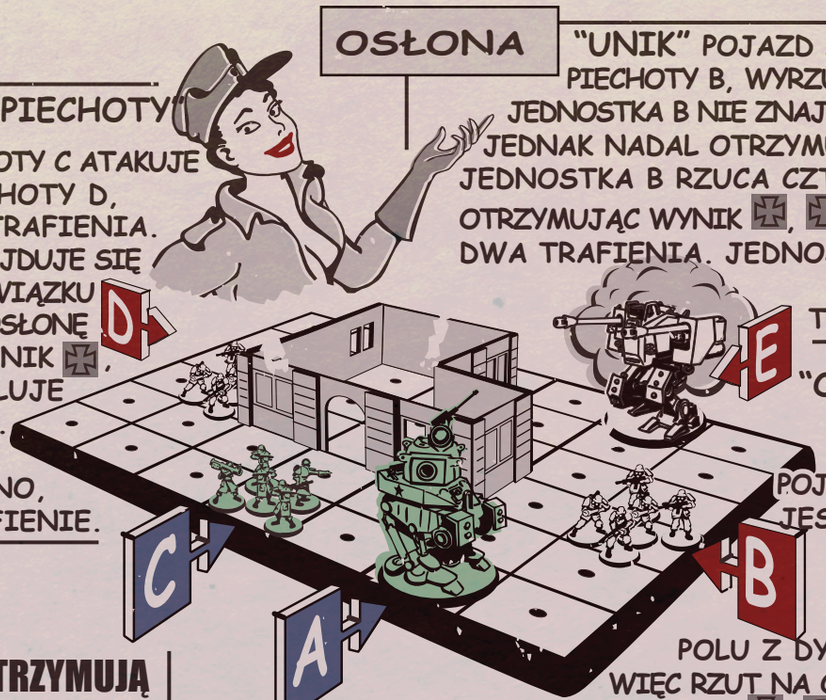
PIĘĆ - CELE WYKONUJĄ RZUTY NA OSŁONĘ

Jednostki znajdujące się na polu ze skrzynią amunicyjną, przeszkodą przeciwpancerną, drzewem, rumowiskiem, budynkiem lub dymem znajdują się w Osłonie. Jednostka będąca celem posiada Osłonę również w sytuacji, gdy LW wyznaczane od atakującego przechodzi przez róg pola bez kropki pod kątem 45°(patrz strona 19).

W przypadku jednostek piechoty posiadających Osłonę gracz rzuca kostką za każde trafienie, które otrzymał oddział. Każde ✪ i 🛡 anuluje jedno trafienie.

W przypadku pojazdów również wykonywany jest rzut kostką za każde otrzymane trafienie. Jednak tylko każde ✪ anuluje jedno trafienie.

Jednostka piechoty, która nie jest chroniona Osłoną otrzymuje rzut na Unik. Ten typ osłony obrazuje umiejętność piechoty do szybkiego rozpraszania się i wykonania komendy“padnij” w celu uniknięcia ostrzału przeciwnika. Gracz rzuca kostką za każde trafienie, anulując je wyrzuconymi symbolami ✪ .



“OSŁONA DLA PIECHOTY”

JEDNOSTKA PIECHOTY C ATAKUJE JEDNOSTKĘ PIECHOTY D, WYRZUCAJĄC 4 TRAFIENIA. JEDNOSTKA D ZNAJDUJE SIĘ W OSŁONIE, W ZWIĄZKU Z TYM RZUCA NA OSŁONĘ 4 KOSTKAMI. WYNIK ✠, ✠, 🛡 I ⊕ ANULUJE TRZY TRAFIENIA. JEDNOSTKA D OTRZYMUJE JEDNO, POZOSTAŁE TRAFIENIE.

“UNIK”

POJAZD A ATAKUJE ODDZIAŁ PIECHOTY B, WYRZUCAJĄC 4 TRAFIENIA. JEDNOSTKA B NIE ZNAJDUJE SIĘ W OSŁONIE, JEDNAK NADAL OTRZYMUJE RZUT NA UNIK. JEDNOSTKA B RZUCA CZTEREMA KOSTKAMI OTRZYMUJĄC WYNIK ✠, ✠, 🛡 I ⊕, ANULUJĄC DWA TRAFIENIA. JEDNOSTKA B PRZYJMUJE DWA POZOSTAŁE TRAFIENIA.

“OSŁONA DLA POJAZDU”

POJAZD E ATAKOWANY JEST PRZEZ MECHA A I OTRZYMUJE 3 TRAFIENIA. ZNAJDUJESIĘ NA POLU Z DYMEM, OTRZYMUJE WIĘC RZUT NA OSŁONĘ. WYNIKIEM RZUTU TRZEMA KOSTKAMI JEST ✠, 🛡 I ⊕, ANULOWANE JEST WIĘC JEDNO TRAFIENIE. JEDNOSTKA E PRZYJMUJE WIĘC DWA TRAFIENIA I ODPOWIADA OGNIEM, WYRZUCAJĄC 3 TRAFIENIA PRZECIWKO MECHOWI A. JEDNOSTKA A NIE ZNAJDUJE SIĘ W OSŁONIE, WIĘC NIE OTRZYMUJE RZUTU NA OSŁONĘ PRZYJMUJĄC WSZYSTKIE TRZY TRAFIENIA.

SZEŚĆ - CELE OTRZYMUJĄ OBRAŻENIA

Przydziel nieanulowane przez osłonę trafienia jednostkom, każdej pojedynczo przed przejściem do kolejnej. Każde trafienie przydzielone jednostce piechoty eliminuje jedną figurkę, wybraną przez gracza, który dowodzi oddziałem. Każde trafienie w bohatera i pojazd skutkuje zadaniem obrażeń w ilości zgodnej z tabelą uzbrojenia jednostki, która wykonywała atak. Sprawdźcie rząd odpowiadający danej broni, następnie kolumnę odpowiadającą typowi i klasie pancerza jednostki, która otrzymała trafienie. Cyfra po prawej stronie ukosnika to liczba punktow obrażeń, zadawanych przez każde trafienie z tej broni.

Jeśli ☠ znajduje się po prawej stronie od ukośnika, broń ta zadaje obrażenia w ilości skutkującej natychmiastową śmiercią. Obrażenia zadawane przez tego typu broń wynoszą zawsze tyle ile punktów wytrzymałości, pozostało danej jednostce (nieskreślone symbole na karcie jednostki).

“NATYCHMIASTOWA ŚMIERĆ”

POJAZD A ATAKUJE POJAZD B ZA POMOCĄ BRONI O STATYSTYCE 1/☠. JEDNOSTKA A RZUCA JEDNĄ KOSTKĄ W TRAKCIE ATAKU NA JEDNOSTKĘ B, WYNIKIEM RZUTU JEST TRAFIENIE. JEDNOSTKA B ZOSTAJE ZNISZCZONA.

SIEDEM - ROZSTRZYGNIJ WALKĘ WRĘCZ

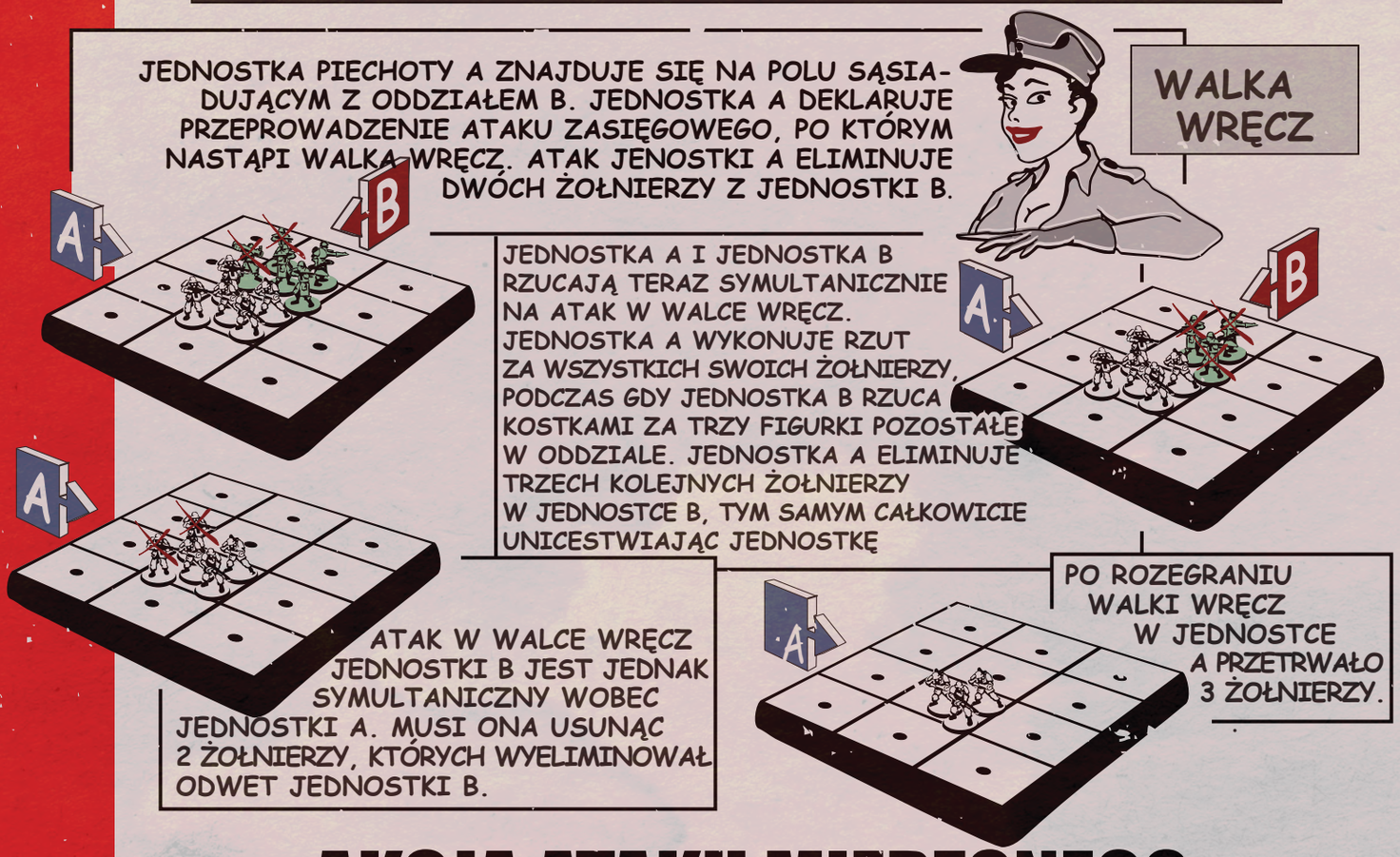
Uzbrojenie, które w kolumnie zasięgu zamiast cyfry ma wpisaną literę “C” należy do grupy broni do walki wręcz. Broni takiej używać można jedynie przeciwko celom znajdującym się na sąsiednim polu (w tym na polu sąsiadującym ukośnie). Broni do walki wręcz można używać razem z bronią zasięgową (w tej samej akcji ataku), jednak ich użycie musi być zadeklarowane wraz z atakami zasięgowymi, przed rozstrzygnięciem jakichkolwiek z nich. W pierwszej kolejności rozpatrywane są ataki bronią zasięgową, zaś straty jakie poniosła atakowana jednostka rozpatrywane są przed rozstrzygnięciem walki wręcz.

Ataki wręcz pozwalają atakowanej jednostce na kontratak. Zarówno atak jak i odwet rozstrzygane są symultanicznie, co oznacza że straty zadane przez ataki obu jednostek zadawane są jednocześnie. Trafienia wynikłe z walki wręcz nie podlegają rzutom na Unik czy Osłonę. Kiedy wykonywany jest Atak Mierzony, gracz musi zdecydować, czy mierzony będzie atak bronią zasięgową czy tą przeznaczoną do walki wręcz (drugi atak pozostaje standardowym atakiem). Niezależnie od tego, atak odwetowy atakowanej jednostki nigdy nie jest Atakiem Mierzonym

Niezależnie od uzbrojenia wymienionego w tabeli uzbrojenia na karcie jednostki, piechota i pojazdy mają możliwość użycia Broni Improwizowanej w walce wręcz. Tego typu broń reprezentuje saperki, granaty, kolby karabinów czy nawet kawałki gruzu. Broń Improwizowana używa statystyk pokazanych poniżej

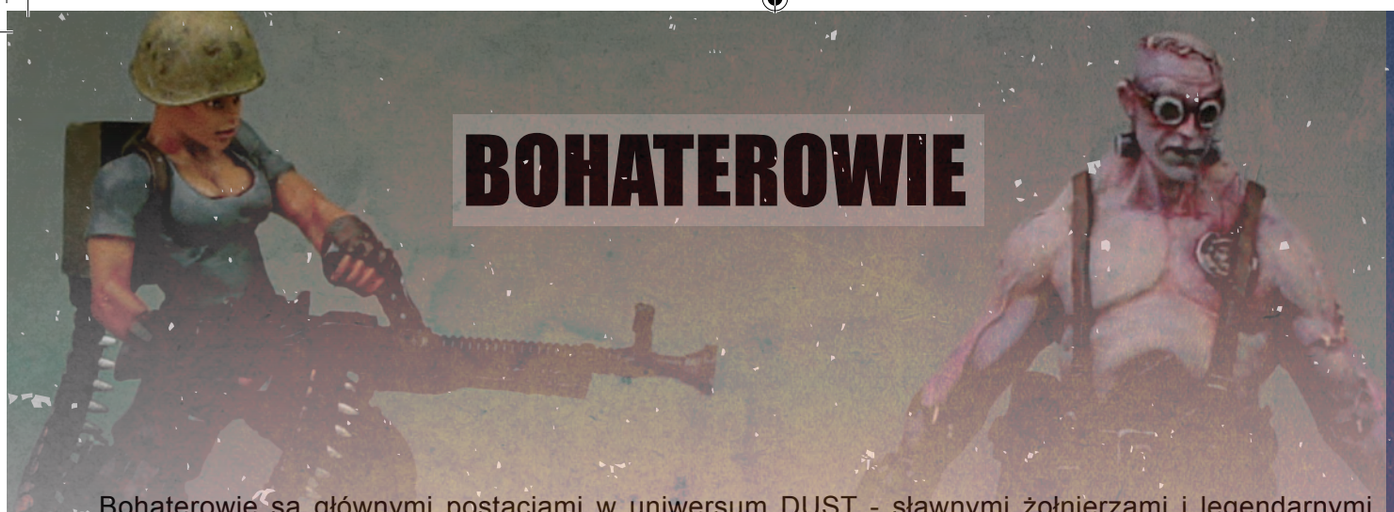
“TABELA UZBROJENIA BRONI IMPROWIZOWANEJ”

	ZASIĘG	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
Walka wręcz	C	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1			



AKCJA ATAKU MIERZONEGO

Jednostka, której przydzielono akcję Ataku Mierzonego zużywa dwie akcje w celu zwiększenia prawdopodobieństwa trafienia. Po rzuceniu ilością kostek wskazaną dla danej broni użytej w Ataku Mierzonym, gracz przerzuca wszystkie kostki które spudłowały i dolicza trafienia do wyniku poprzedniego rzutu. Poza możliwością przerzucenia pudeł, akcja Ataku Mierzonego działa tak samo jak zwykła akcja Ataku.



BOHATEROWIE

Bohaterowie są głównymi postaciami w uniwersum DUST - sławnymi żołnierzami i legendarnymi wojownikami. To oni prowadzą twoje jednostki w zgiełk bitwy.

Bohaterowie są jednostkami piechoty składającymi się z jednej figurki, ale mogą oni dzielić pole z przyjaznym oddziałem piechoty lub pojazdem. Bohaterowie są unikalni, więc armia nigdy nie może posiadać dwóch kopii tego samego bohatera.

Dołączanie do oddziałów piechoty

Zanim rozpocznie się rozgrywka, bohater i oddział piechoty o tej samej klasie pancerza mogą zostać połączeni w jedną jednostkę, która aktywuje się symultanicznie do końca gry (chyba że gracz zdecyduje się na stałe rozdzielić bohatera i jednostkę w trakcie rozgrywki). Jeśli wartości ruchu bohatera i oddziału różnią się, to po połączeniu używają niższej z wartości. Połączone jednostki mogą używać dzielonych umiejętności (jest to zwykle oznaczone w jej opisie). Gdy taki łączony oddział otrzymuje obrażenia, gracz rozdziela je dowolnie pomiędzy piechotę i bohatera zgodnie ze zwykłymi zasadami (patrz strona 22). W trakcie określania ilości aktywacji, np. na potrzeby pasowania, tego typu połączona jednostka liczy się jako jedna aktywacja (patrz strona 11). .

Gracz może zdecydować się na rozdzielenie połączonej jednostki przez odłączenie bohatera od oddziału, do którego został on przydzielony przed grą. Może to zostać przeprowadzone w trakcie którejkolwiek z tur, zanim łączona jednostka wykona jakąkolwiek akcję. Gracz aktywuje bohatera bądź oddział piechoty oddzielnie i wykonuje akcję Ruchu bądź Marszu w celu oddzielenia ich od siebie. Następnie rozpatruje do końca pełną aktywację oddzielonej jednostki. Druga część jednostki może być aktywowana później w tej samej turze. Po rozdzieleniu bohater może dzielić pole z przyjazną jednostką, nie może być już jednak dołączony do oddziału piechoty do końca rozgrywki.

Pilotaż pojazdów

Bohater z Umiejętnością Pilot bądź As Pilotażu może kierować pojazdem. Tylko jeden bohater może pilotować pojazd na raz. Aby bohater pilotował pojazd, gracz musi przydzielić go do niego przed rozgrywką. Od tego momentu pilot i pojazd uważani są za jedną, połączoną jednostkę. Kiedy aktywowany zostaje pilotowany pojazd, pilot również zostaje aktywowany i wykonuje te same akcje co pojazd.

Pojazd i pilotujący go pilot liczeni są jako jedna aktywacja dla celu sprawdzania możliwości spasowania (patrz strona 11).

Pilotujący pojazd bohaterowie nie mogą być celem oddzielnego ataku, nie mogą też używać swoich broni. Mogą jednak korzystać ze swoich Umiejętności, chyba, że na ich kartach zaznaczono inaczej.

Gdy pilotowany pojazd zostaje zniszczony, gracz wykonuje rzut kostką. Na wyniku ✪ oraz ⛉ bohaterowi udaje się uniknąć obrażeń. Przy wyniku ⊕ pilot otrzymuje jeden punkt obrażeń. Po zniszczeniu pojazdu pilotujący go bohater umieszczany jest na dowolnym dostępnym polu sąsiadującym z tym, na którym znajdował się pojazd i do końca tury traktowany jest jako jednostka już aktywowana.

Pilot może opuścić pojazd, zanim ten aktywuje się w danej turze. W tym celu należy wykonać nim akcję Ruchu lub Marszu aby oddalić się od pojazdu. Jeśli pilot wysiądzie z pojazdu, nie może już do niego wrócić, a pojazd uważa się za zniszczony.

BROŃ SPECJALNA

Niektóre elementy uzbrojenia posiadają dodatkowe zasady, mające na celu lepsze odzwierciedlenie ich wpływu na pole walki. Efekty, jakie dana broń powoduje, mogą być rezultatem użycia technologii VK (np. Broń Laserowa) lub wynikają ze sposobu użycia (np. Broń Rozpryskowa). Poniżej znajdziecie listę najczęściej pojawiających się Broni Specjalnych oraz dokładne zasady ich użycia.

Miotacze

Miotacze, wyrzutnie napalmu czy miotacze siarki oraz inne podobne bronie działają na zasadzie rozprysku łatwopalnej substancji, która niszczy wszystko na swojej drodze.

Jednostki, które zostały trafione Miotaczem, nie wykonują rzutu na Unik lub Osłonę. Dodatkowo Miotacz działa na wszystkie pola pomiędzy jednostką atakującą a jej celem, nawet jeśli znajdują się na nich własne jednostki. Płomień zawsze kieruje się najkrótszą możliwą ścieżką (mierzoną tak samo jak ruch oraz zasięg) i może przechodzić tylko przez pola, którymi wyznaczano Linię Wzroku.Jeśli gracz kontrolujący jednostkę atakującą Miotaczem jest w stanie wyznaczyć więcej niż jedną ścieżkę, decyduje którą z nich przeprowadzić atak.

Broń Rozpryskowa

Granatniki oraz inne bronie wykorzystujące małe ładunki wybuchowe, które wystrzelone ponad osłoną uderzają dokładnie w cel. Jednostki trafione przy pomocy tej broni nie wykonują rzutu na Osłonę, ale nadal przysługuje im rzut na Unik (patrz strona 22).

Broń Laserowa

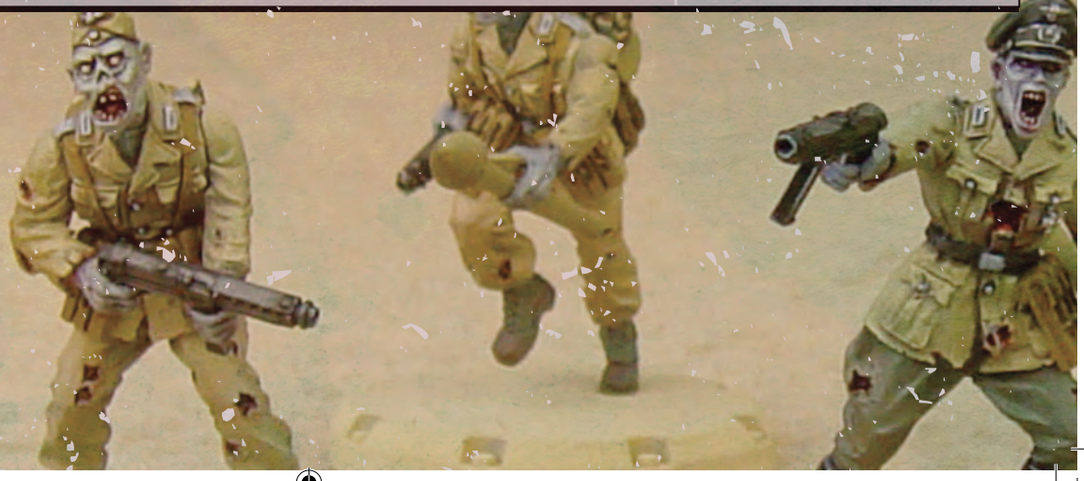
Naukowcy Blutkreuz Korps postanowili użyć znalezionej na Antarktydzie technologii obcych do stworzenia nowych narzędzi zniszczenia i odkryli niszczycielską moc silnie skupionych wiązek światła. W rezultacie powstała broń laserowa - prawdopodobnie najpotężniejsza broń przeciwpancerna na świecie, zdolna przeciąć każdy rodzaj pancerza - im dłużej skupiona na celu tym grubszy pancerz jest w stanie przepalić.

Za każde trafienie Bronią Laserową rzuć ponownie kostką. Każdy wynik ✪ powoduje kolejne trafienie. Kontynuuj podliczanie trafień i rzucanie dodatkową kostką za każde z nich aż do rzutu, w którym na żadnej z kostek nie wypadnie symbol ✪ .

Jeśli zastosowanie ma specjalna Umiejętność pozwalającą na trafianie na symbolach ⊕ oraz ✪, to zdolność ta działa tylko przy pierwszym rzucie. Dodatkowe rzuty trafiają tylko na symbolu ✪ .

„LASER"

POJAZD A UZBROJONY W LASER WYKONUJE ATAK MIERZONY PRZECIWKO PIECHOCIE B. RZUCA PIĘCIOMA KOSTKAMI - WYPADAJĄ DWA TRAFIENIA I TRZY PUDŁA. PUDŁA ZOSTAJĄ PRZERZUCONE I UDAJE SIĘ OSIĄGNĄĆ JESZCZE JEDNO TRAFIENIE. TERAZ GRACZ PRZERZUCA WSZYSTKIE TRAFIENIA (2+1), TRAFIAJĄC JEDNĄ KOSTKĄ I PUDŁUJĄC DWOMA. PRZERZUCA JESZCZE RAZ JEDNĄ KOSTKĘ I WYRZUCA PUDŁO. W SUMIE JEDNOSTKA A UZYSKAŁA PRZECIW JEDNOSTCE B CZTERY TRAFIENIA (2+1+1).



BROŃ O OGRANICZONEJ AMUNICJI

Niektóre bronie mają ograniczoną ilość amunicji. Kiedy cała amunicja zostanie zużyta, z broni nie można już dłużej korzystać.

Amunicja reprezentowana jest w tabeli uzbrojenia na karcie jednostki przez kwadraty symbolizujące pozostałe ładunki. Za każdym razem, gdy bronią wykonywana jest akcja Ataku lub Ataku Mierzonego, należy odznaczyć jeden kwadrat. Gdy wszystkie kwadraty zostaną zaznaczone, oznacza to wyczerpanie zapasu amunicji i dana broń nie może już strzelać. W przypadku piechoty należy pamiętać o tym, że każdy egzemplarz broni w oddziale zużywa jedną jednostkę amunicji podczas akcji Ataku.

Pojedyncza figurka w oddziale piechoty może używać tylko broni, które fizycznie znajdują się na jej modelu. Jednak na potrzeby gry zakłada się, że amunicja zabierana jest od poległych towarzyszy będących częścią tego samego oddziału. Tak długo, jak chociaż jeden z żołnierzy w oddziale dysponuje bronią wykorzystującą ograniczoną amunicję, oddział wciąż posiada całą pozostałą amunicję do niej.

BROŃ PRZEŁADOWYWANA

Niektóre rodzaje broni - jak np. artyleria- wymagają ręcznego ładowania przed użyciem. Taka broń musi być przeładowana po każdym strzale. Na początku gry połóż znacznik „Załadowany" (Loaded) na karcie jednostki lub na macie obok modelu wyposażonego w taką broń. Kiedy broń zostanie użyta do Ataku lub Ataku Mierzonego, usuń znacznik. Aby przeładować taką broń, należy wykonać akcję Przeładowania (Reload Special Action) i położyć znacznik „Załadowany" (Loaded) z powrotem na karcie lub macie. Jednostka może w ramach aktywacji wykonać akcję Ataku a następnie Przeładowania, aby mieć możliwość strzelania za każdym razem, gdy będzie aktywowana.

BROŃ SNAJPERSKA

Broń Snajperska w rękach dobrze wyszkolonego strzelca wyborowego może być użyta do eliminowania oficerów lub pojedynczych żołnierzy wyposażonych w broń specjalną. Deklarując Atak lub Atak Mierzony przy pomocy Broni Snajperskiej gracz atakujący decyduje, do której dokładnie figurki strzela. Wszystkie nieanulowane trafienia zostają przydzielone wybranej figurce.

BROŃ PODLUFOWA

Niektóre nowoczesne systemy uzbrojenia łączą dwie bronie w jedną. Przykładem tego jest karabin automatyczny M1, połączony z podlufowym granatnikiem.

Każdy żołnierz wyposażony w broń posiadającą właściwość Broń Podlufowa, wykonując Atak lub Atak Mierzony może strzelić z broni głównej oraz podlufowej w ten sam cel (jeśli posiada wystarczający zasięg).

UMIEJĘTNOŚCI

Niektóre jednostki i bohaterowie posiadają Umiejętności - zdolności lub ekwipunek pozwalający im na dokonywanie czynów nieosiągalnych dla zwykłych żołnierzy. Gracz musi zadeklarować użycie Umiejętności, zanim wykona jakikolwiek rzut kostką, który będzie modyfikowany przez tą Umiejętność. Umiejętności bohaterów są dzielone z jednostkami do których dołączyli, tak jak umiejętności jednostek są dzielone z Bohaterami - chyba, że dokładny opis Umiejętności mówi inaczej. Jeśli bohater i jednostka posiadają tę samą Umiejętność, jej efekt nie jest dublowany, nie zyskują również możliwości kolejnego jej użycia w tej samej turze. Jeśli używana Umiejętność jest jednorazowa, bohater i jednostka korzystają z niej w tym samym momencie.

ACE PILOT (AS PILOTAŻU)

Bohater z tą umiejętnością w momencie aktywacji pilotowanego Pojazdu rzuca kostką. Wynik lub oznacza, że pojazd zyskuje trzecią akcję podczas tej aktywacji.
Umiejętność ta nie jest dzielona z żadną jednostką, do której dołączy bohater.

ADVANCED REACTIVE FIRE (ZAAWANSOWANA REAKCJA)

Jeśli w tej turze nie była aktywowana, jednostka ta może zareagować na działania przeciwnika, który zakończył pierwszą akcje w zasięgu 6 od niej. Wykonaj rzut 2 kośćmi, za każdy wynik lub jednostka otrzymuje akcję ataku (przy obu udanych rzutach otrzymuje atak mierzony).
Umiejętność ta jest dzielona z bohaterem bądź oddziałem do którego ten dołączy.

AIRMOBILE (POWIETRZNODESANTOWY)

Pojazd z tą Umiejętnością może być transportowany przez pojazd z Umiejętnością AIRLIFTER (TRANSPORTER POWIETRZNY), taki jak np. Mil Mi-48 'Carrier' Helikopter Transportujący Mechy.

AND STAY DOWN (NA ZIEMIĘ)

Każda jednostka trafiona przez jednostkę z tą Umiejętnością usuwa jakiekolwiek znaczniki „Pod Ostrzałem" które posiada i otrzymuje żeton „Przygwożdżenie", jeśli do tej pory go nie miała. Bohater nie dzieli tej Umiejętności z żadną jednostką, do której dołączy.
Umiejętność ta obecnie działa tylko w wersji Dust Tactics, w której gra zamiast na planszy z polami toczy się na makiecie – Dust Battlefield.

ARTILLERY OBSERVER (OBSERWATOR ARTYLERYJSKI)

Kiedy jednostka z tą Umiejętnością wykonuje Atak lub Atak Mierzony, może zamiast swojej własnej użyć Broni Artyleryjskiej przyjaznej jednostki, która jeszcze nie była aktywowana. Jednostka artyleryjska natychmiast aktywuje się i wykonuje Atak lub Atak Mierzony (w zależności jaki zadeklarowano używając obserwatorów) swoją bronią artyleryjską. Linię Wzroku określa się z pozycji obserwatorów, zaś kąt ostrzału i zasięg z pozycji jednostki artyleryjskiej.
Jeśli jednostka artyleryjska wymaga Przeładowania broni i nie wykonuje Ataku Mierzonego, może wykonać akcję Przeładowania przed lub po wykonaniu Ataku. Następnie kończy aktywację, a obserwatorzy kontynuują swoją, wykonując swoje pozostałe akcje.

ASSASSIN (ZABÓJCA)

Bohater posiadający tą Umiejętność podczas walki wręcz wybiera, której figurce w atakowanym oddziale przydzielone zostaną obrażenia (np. oficerowi, operatorowi broni ciężkiej czy bohaterowi).
Umiejętność ta nie jest dzielona z żadną jednostką, do której dołączy.

AT THE DOUBLE (BIEGIEM MARSZ)

Jednostka z tą Umiejętnością może wykonać darmową akcję Ruchu od razu po wykonaniu akcji Marszu.

BERSERK (SZAŁ)

Za każde trafienie, które jednostka z tą Umiejętnością zadała za pomocą broni do walki wręcz, rzuć ponownie kostką - każdy wynik powoduje kolejne trafienie. Kontynuuj podliczanie trafień i rzucanie dodatkową kostką za każde z nich aż do rzutu, w którym na żadnej z kostek nie wypadnie symbol .

Jeśli Bohater posiada Umiejętność pozwalającą na trafianie na symbolach ⊕ oraz ✪, to zdolność ta działa tylko przy pierwszym rzucie. Dodatkowe rzuty trafiają tylko na symbolu ✪. Bohater z Umiejętnością Szału nie dzieli jej z jednostką, do której dołączy.

BLACK OPS (TAJNE OPERACJE)

Gracz posiadający jednostkę z tą Umiejętnością w swojej armii podczas rzutu na inicjatywę rzuca czterema kostkami (patrz strona 11).

BRAVE (ODWAŻNY)

Jednostka z tą Umiejętnością wykonując rzut na zdjęcie znaczników Pod Ostrzałem lub Przygwożdżenia rzuca trzema kostkami zamiast dwóch.
Umiejętność ta obecnie działa tylko w wersji Dust Tactics, w której gra zamiast na planszy z polami toczy się na makiecie – Dust Battlefield.

CAMOUFLAGE (KAMUFLAŻ)

Jednostka z tą Umiejętnością może użyć akcji specjalnej Kamuflowanie. Kiedy ją wykona i znajduje się w Osłonie, żadna jednostka nie może wyznaczyć do niej LW, chyba, że znajdzie się w odległości mniejszej niż 3 pola. Korzyści wynikającego z tego kończą się, gdy jednostka wykona inną akcję niż Ruch, Nic lub Obserwator Artyleryjski. Jednostka rozpoczyna grę w Kamuflażu. Umiejętność ta nie jest dzielona z żadną jednostką lub bohaterem, które dołączą do tej jednostki.

CHARGE (SZARŻA)

Jednostka lub bohater z tą Umiejętnością może wykonać darmową akcję Ataku używając broni do walki wręcz po wykonaniu akcji Marszu. Umiejętność ta jest dzielona z jednostką lub bohaterem, które dołączą do tej jednostki.

COORDINATED FIRE (SKOORDYNOWANY OGIEŃ)

Wszystkie automatyczne granatniki tej jednostki i bohatera dołączonego do oddziału przymusowo celują w ten sam kwadrat i strzelają w ten sam cel. Rozpatrz wszystkie ataki w tym samym czasie. Za każdą figurkę znajdującą się na atakowanym polu rzuć kostką za każdy automatyczny granatnik w atakującym oddziale.

CREW (ZAŁOGA)

Załoga tego pojazdu może atakować bronią osobistą przypisaną oddzielnie do każdego z żołnierzy bądź użyć głównego uzbrojenia pojazdu.

DAMAGE RESILIENT (ODPORNOŚĆ NA OBRAŻENIA)

Za każdym razem gdy jednostka piechoty posiadająca tę Umiejętność otrzymuje trafienia, których nie anuluje rzutem na Osłonę lub Unik, rzuca kostką za każde zadane trafienie. Na ✪ anuluje jedno z nich. Za każdym razem gdy bohater bądź pojazd z tą umiejętnością otrzymuje trafienie, którego nie anuluje rzutem na Osłonę, odznacz adekwatną liczbę obrażeń na karcie jednostki. Rzuć kostką za każdy punkt obrażeń zaznaczony przez to trafienie na karcie. Każdy wynik ✪ anuluje jeden punkt obrażeń (który należy usunąć z karty). Jednostka Odporna na Obrażenia nie dzieli tej umiejętności z bohaterem bądź oddziałem do którego dołączy.

"ODPORNOŚĆ NA OBRAŻENIA"

POJAZD A ATAKUJE POJAZD B, KTÓRY ZNAJDUJE SIĘ W OSŁONIE I POSIADA ODPORNOŚĆ NA OBRAŻENIA. JEDNOSTKA A TRAFIA TRZY RAZY. JEDNOSTKA B RZUCA KOŚĆMI NA OSŁONĘ I ANULUJE JEDNO TRAFIENIE. TERAZ JEDNOSTKA B RZUCA KOŚĆMI NA ODPORNOŚĆ ZA KAŻDE OBRAŻENIE ZADANE PRZEZ TRAFIENIA. WYRZUCA ✪ I ⊕, ANULUJĄC JEDNO OBRAŻENIE I PRZYJMUJĄC NA SIEBIE DRUGIE.

DEFENSIVE TACTICS (TAKTYKA OBRONNA)

Jednostka z tą Umiejętnością (i każda która do niej dołączy lub bohater), gdy znajduje się w Osłonie, zyskuje Umiejętność Damage Resilient (Odporność Na Obrażenia).

POZOSTAŁE UMIEJĘTNOŚCI

W CELU UŁATWIENIA I ZBALANSOWANIA PIERWSZYCH BITEW UMIEJĘTNOŚCI AIRBORNE (ZRZUT), OFFICER (OFICER) I TRACKED (GĄSIENICOWY) NIE DZIAŁAJĄ W PODSTAWOWEJ WERSJI GRY. ZAINTERESOWANYCH ROZSZERZENIEM SWOJEJ ROZGRYWKI O TE I INNE ELEMENTY DODATKOWE ZAPRASZAMY DO ŚCIĄGNIĘCIA DARMOWYCH ROZSZERZEŃ ZASAD Z NASZEJ STRONY INTERNETOWEJ.

EXPERT - WEAPON (EKSPERT - BROŃ)
Bohater posiadający tę Umiejętność, używając broni określonej na karcie trafia na ⊕ i ✪ podczas akcji Ataku i Ataku Mierzonego.

FIGHTING SPIRIT (DUCH WALKI)
Raz na grę jednostka posiadająca tę umiejętność (oraz jednostka do niej dołączona lub bohater do którego została ona przyłączona) trafia na wynikach ⊕ i ✪ w trakcie wykonywania akcji Ataku bądź Ataku Mierzonego

FIRST STRIKE (UDERZENIE WYPRZEDZAJACE)
Rozstrzygnij Atak tej jednostki w walce wręcz przed atakiem przeciwnika. Wróg odpowiada dopiero po przyjęciu obrażeń z twojego ataku (pozostałymi jednostkami). Umiejętność ta działa niezależnie od tego czy jednostka atakuje czy jest atakowana w walce wręcz. Jeśli obie jednostki posiadają tę umiejętność walka wręcz rozgrywana jest normalnie. Umiejętność ta nie jest dzielona z bohaterem bądź oddziałem do którego ten dołączy.

FLYING (LATANIE)
Jednostka z tą Umiejętnością jest wyposażona w sprzęt (np. plecak rakietowy) umożliwiający jej przelatywanie nad przeszkodami. Jednostka może poruszyć się przez wrogą jednostkę bądź nieprzekraczalny teren tak jakby przechodziła przez normalny kwadrat z kropką. Swój Ruch lub Marsz musi zakończyć na polu, na którym normalnie mogłaby się według zasad znajdować. Jeśli bohater dołączył do jednostki, wszyscy muszą posiadać tę umiejętność, aby móc jej używać podczas wspólnej aktywacji.

INFANTRY ACE (DZIELNY ŻOŁNIERZ)
Bohater z tą Umiejętnością w momencie aktywacji rzuca kostką. Wynik ✪ lub ⊕ oznacza, że zyskuje trzecią akcję w tej aktywacji. Umiejętność ta jest dzielona z każdą jednostką, do której dołączy bohater.

LUCKY (FARCIARZ)
Raz na grę Bohater z tą umiejętnością podczas Ataku lub Ataku Mierzonego może przerzucić wszystkie kostki, na których nie wypadły trafienia. Umiejętność ta nie jest dzielona z żadną jednostką, do której dołączy bohater.

MERCENARY (NAJEMNIK)
Jednostka z tą Umiejętnością może być wystawiona do walki przez dowolny blok lub frakcję.

PILOT: NAME (PILOT: IMIĘ)
Pojazd z atrybutem Pilot: Imię może być pilotowany tylko przez konkretnego bohatera. Pojazd jednak nadal może być wystawiony do walki bez pilota. Pojazdy tego rodzaju są unikatowe i mogą być wystawione tylko w jednym egzemplarzu.

SCOUT (ZWIAD)
Jednostka z tą umiejętnością (i każda dołączona jednostka lub bohater) jako pierwszą akcję w grze może wykonać akcję Marszu (liczoną jako jedną akcję), pozostawiając jeszcze jedną akcję w ciągu tej aktywacji do przydzielenia.

SMOKE LAUNCHERS (GRANATY DYMNE)
Pojazd wyposażony w Granaty Dymne może raz na grę użyć darmowej akcji ich odpalenia (tej akcji nie liczy się do limitu trzech akcji) i położyć na polu, na którym się znajduje znacznik Zasłony Dymnej. Zasłona Dymna zajmuje każde pole zajmowane przez Pojazd.

TRAILBLAZER (SZPICA)
Jednostka z tą Umiejętnością (i każda jednostka lub bohater dołączony do niej) może przechodzić przez wrogie Jednostki jak przez puste pole.

ZOMBIE
Jednostka Zombie nigdy nie wykonuje rzutu na Osłonę, ale zamiast tego zawsze przysługuje jej rzut na Unik na ✪ i ⛉. Jednostka Zombie nie może być celem Akcji Specjalnej Oddziału Dowodzenia, wsiadać do Pojazdu lub Pojazdu Latającego oraz dołączać do oddziału lub bohatera, który nie jest Zombie.

SCENARIUSZE

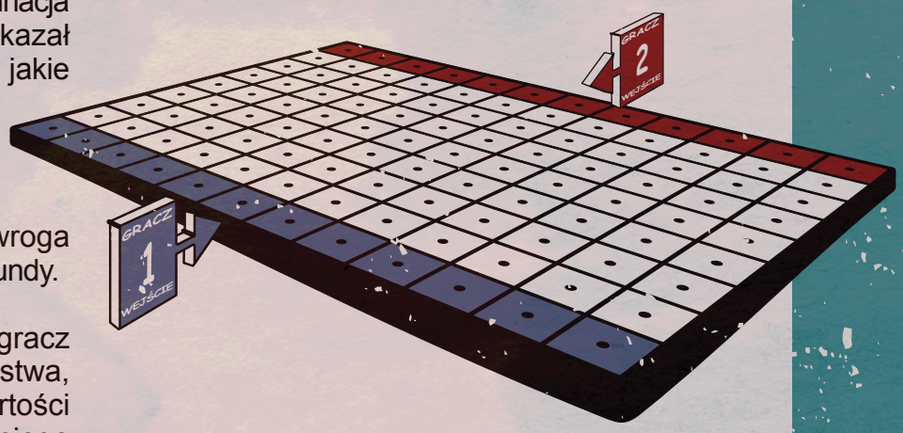
Gracze przed rozpoczęciem gry wybierają scenariusze. W niniejszym podręczniku dostępne są cztery z nich, zaś dodatkowe można znaleźć na stronach www.dust-models.com lub www.dustgame.com. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by tworzyć własne, do czego zachęcamy. „Chrzest bojowy” jest pierwszym scenariuszem, polecanym dla początkujących graczy. Jeśli wolicie wylosować scenariusz, wykonajcie rzut dwoma kostkami i sprawdźcie wynik:

RZUT	SCENARIUSZ
✪ ✪	**1 – Chrzest bojowy**
⛉ ⛉ lub ✪ ⛉	**2 – Przeładowanie**
⊕ ⊕ lub ✪ ⊕	**3 – Wyścig po paliwo**
⊕ ⛉	**4 – Radio Wolny Babilon**

Kiedy wybierzecie scenariusz, każdy z graczy rozkłada matę do gry, tak jak pokazano w podręczniku. Gracze wykonują rzut na inicjatywę - zwycięzca decyduje, wzdłuż której krawędzi planszy będzie wprowadzał swoje wojska. Następnie ustawia jeden element terenu na planszy. Potem drugi gracz ustawia jeden element terenu. Gracze ustawiają naprzemiennie po dwa elementy terenu i zaporę przeciwczołgową na głowę, jeśli scenariusz nie zakłada innych warunków. Elementy nie mogą być umieszczane w miejscach, które blokowałyby wyjścia z budynków.
Scenariusze te są przygotowane z myślą o jednostkach, jakie znajdziecie w Zestawach Startowych. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby użyć dodatkowych jednostek do rozbudowania swoich armii. Sugerowana ilość punktów to 25 - 75 na gracza.
Kiedy plansza jest już gotowa, gracze wykonują kolejny rzut na inicjatywę (patrz strona 11-12). Każdy z przedstawionych scenariuszy rozpoczyna się bez żadnych jednostek na planszy. W czasie pierwszej tury gracze będą wystawiać swoje jednostki wzdłuż krawędzi planszy zaznaczonych w scenariuszu.

SCENARIUSZ 1: CHRZEST BOJOWOWY

Dwie małe grupy zwiadowcze spotkały się na stosunkowo opuszczonym terenie. Bez szansy na ukrycie się muszą stawić czoła nieprzyjacielowi. Celem jest eliminacja wszystkich sił wroga, aby nie przekazał żadnych informacji wywiadowczych, jakie udało mu się uzyskać.



Typ rozgrywki: Potyczka.

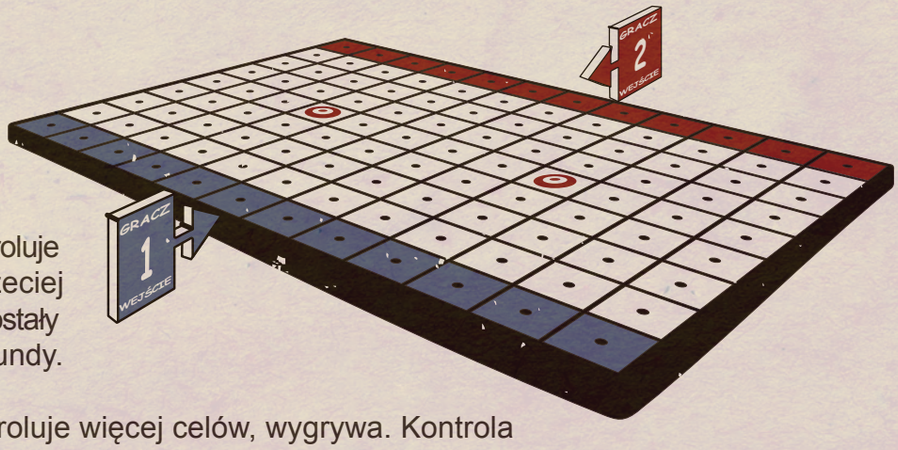
Koniec gry: Wszystkie jednostki wroga zostały zniszczone lub koniec ósmej rundy.

Warunki zwycięstwa: Wygrywa gracz z największą ilością Punktów Zwycięstwa, podliczanych przez zsumowanie wartości punktowej zniszczonych przez niego jednostek.

Rozmieszczenie: Gracze wprowadzają swoje jednostki wzdłuż krawędzi zaznaczonych na mapie (dłuższa krawędź).

SCENARIUSZ 2: PRZEŁADOWANIE

Wojskom na froncie pozostało niewiele amunicji. Dwie wrogie grupy jednostek chcą przejąć pobliskie składy amunicyjne.



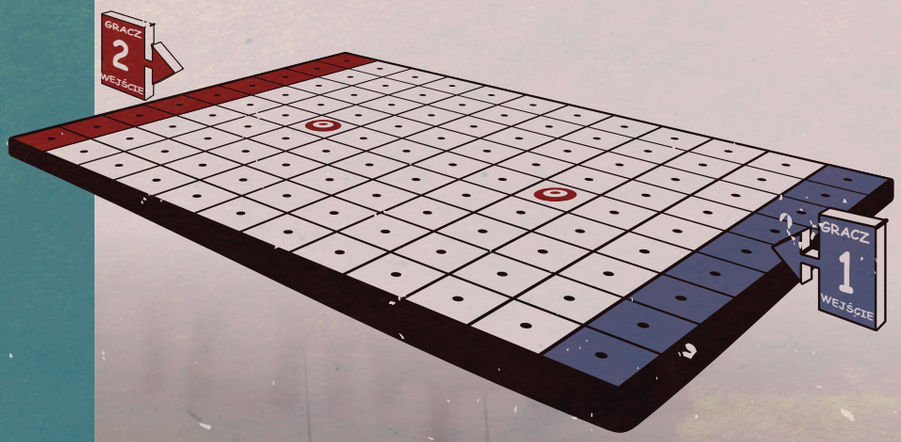
Typ rozgrywki: Zajęcie celu.

Koniec gry: Jeden z graczy kontroluje oba cele licząc od początku trzeciej tury, wszystkie jednostki wroga zostały zniszczone lub koniec ósmej rundy.

Zwycięstwo: Gracz, który kontroluje więcej celów, wygrywa. Kontrola polega na posiadaniu jednostki na polu z celem przy jednoczesnym braku wrogich jednostek na sąsiednich polach. Kontrola jest sprawdzana po raz pierwszy na początku trzeciej tury. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą ilością Punktów Zwycięstwa, podliczanych przez zsumowanie wartości punktowej zniszczonych przez niego jednostek.

Rozmieszczenie: Gracze wprowadzają swoje jednostki wzdłuż krawędzi zaznaczonych na mapie (dłuższa krawędź).

SCENARIUSZ 3: WYŚCIG PO PALIWO



Wojskom na froncie pozostało niewiele paliwa. Dwie wrogie grupy starają się zająć pobliskie składy paliwowe.

Typ rozgrywki: Zajęcie celu.

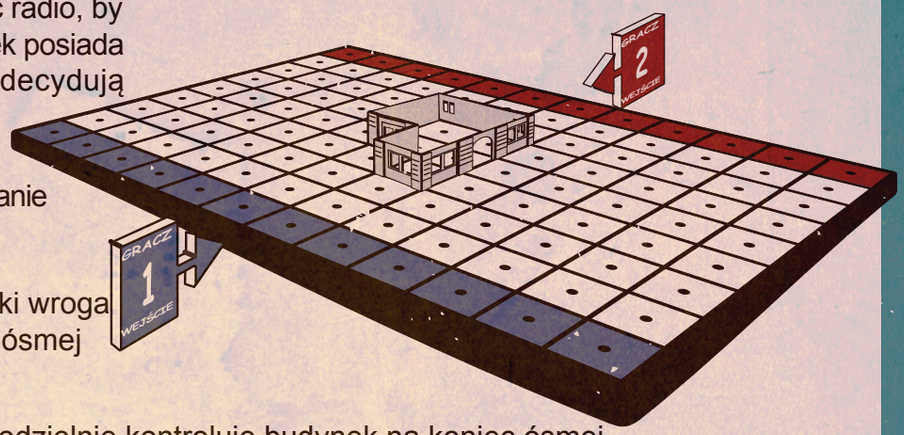
Koniec gry: Jeden z graczy kontroluje oba cele licząc od początku trzeciej tury, wszystkie jednostki wroga zostały zniszczone lub koniec ósmej rundy.

Zwycięstwo: Gracz, który kontroluje więcej celów, wygrywa. Kontrola polega na posiadaniu jednostki na polu z celem przy jednoczesnym braku wrogich jednostek na sąsiednich polach. Kontrola jest sprawdzana po raz pierwszy na początku trzeciej tury. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą ilością Punktów Zwycięstwa, podliczanych przez zsumowanie wartości punktowej zniszczonych przez niego jednostek.

Rozmieszczenie: Gracze wprowadzają swoje jednostki wzdłuż krawędzi zaznaczonych na mapie (dłuższa krawędź).

SCENARIUSZ 4: RADIO WOLNY BABILON

Dwie odcięte od swoich głównych sił grupy zwiadowcze starają się znaleźć radio, by wezwać posiłki. Pobliski budynek posiada urządzenia radiowe, które zadecydują o zwycięstwie lub przegranej.



Typ rozgrywki: Zdobycie i utrzymanie budynku.

Koniec gry: Wszystkie jednostki wroga zostały zniszczone lub koniec ósmej rundy.

Zwycięstwo: Gracz, który samodzielnie kontroluje budynek na koniec ósmej rundy, wygrywa. Aby kontrolować budynek gracz musi posiadać co najmniej jedną jednostkę wewnątrz przy jednoczesnym braku jakichkolwiek jednostek wroga w środku. W przypadku gdy żaden gracz nie kontroluje samodzielnie budynku, wygrywa gracz z największą ilością Punktów Zwycięstwa, podliczanych przez zsumowanie wartości punktowej zniszczonych przez niego jednostek.

Rozmieszczenie: Gracze wprowadzają swoje jednostki wzdłuż krawędzi zaznaczonych na mapie (dłuższa krawędź).

INDEX

A
Akcje Specjalne 11
As Pilotażu 24,27
Akcje 11-12
Akcja Ataku 11, 17-23
Akcja Ataku Mierzonego 11, 23
Akcja Marszu 11, 16
Akcja Nic 11, 15
Akcja Ruchu 11, 15-16
Akcje Specjalne 11, 27-29
Aktywacje 11-12
Alianci 6
ASOCOM 4,9
Akcja Ataku 11, 17-23
Deklaracja Celu 21
Linia Wzroku (LW) 19
Osłona 15, 22, 25-26, 28
Pol Ostrzału 13, 18
Przyjmowanie Obrażeń 22
Rzut na Osłonę 22
Rzut na Atak 21
Unik Piechoty 22
Zasięg 17
Walka Wręcz 23

B
Biegiem Marsz 27
Broń Obszarowa 21
Blutkreuz Korps 2, 3, 8
Budynki 15-16, 19-20
Linia Wzroku 19-20
Ruch w Budynkach 15-16
Bohaterowie 10, 14-15, 21, 24
Dołączanie do Oddziałów Piechoty 24
Wiele Broni 21
Pilotaż Pojazdów 24
Dzielenie Pól 15
Broń Improwizowana 23
Broń Laserowa 25
Broń o Ograniczonej Amunicji 13, 26
Broń Podlufowa 26
Broń Przeładowywana 26
Broń Rozpryskowa 25
Broń Snajperska 26

C
Cel Ataku 21-22
Chronologia 2-4

D
Deklaracja Celu 21
Dołączanie do Oddziałów Piechoty 24
Drzewo 15
Dzielny Żołnierz 29

F
Farciarz 29

G
Granaty Dymne 29

I
Inicjatywa 11-12, 30

J
Jednostki Piechoty 10, 13
Osłona 22
Unik 22
Wiele Broni 21

K
Kamuflaż 28
Karty Jednostek 13-14
Kostki 10
Kvasir 2, 8

L
Latanie 29
Linia Wzroku (LW) 19-20

M
Marsz 11, 16
Maty do Gry 11, 30
Miotacz 25

N
Na Ziemię ! 27
Najemnicy 9
Najemnik 29

INDEX

I
Natychmiastowa Śmierć 22
Nic 11, 15

O
Obrażenia 22-23
Obserwator Artyleryjski 27
Odporność na Obrażenia 28
Odważny 28
Ogień Mierzony 11, 23
ONN (Organizacja Narodów Neutralnych) 4, 9
Osłona 15, 22, 25-26, 28
Broń Rozpryskowa 25
Miotacze 25
Przeszkody Przeciwpancerne 15
Rzut na Osłonę 22
Skrzynie Amunicyjne 15
    Unik 22
Oś 5
Otwarty Teren 15

P
Pasowanie 11-12
Pilot: Imię 24, 29
Pilotaż Pojazdów 24
Plansza 30
Podstawy Rozgrywki 10-11
Pojazdy 10, 13
    Blokowanie Linii Wzroku (LW) 19-20
    Ruch przez Rogi 15-16
Osłona 22
Pole Ostrzału 13, 18
Powietrznodesantowy 27
Przejścia, Linia Wzroku (LW) 19-20
Przejścia, Ruch Przez 15-16
Przeszkody Przeciwpancerne 15, 30
Przygotowanie Rozgrywki 10
Punkty Wytrzymałości 13

R
Rogi 16, 19-20
Linia Wzroku (LW) 19-20
Ruch Przez 16
Rozmieszczanie Terenu 30
Ruch 11, 15-16
    Ruch na Planszę 30
Ruch na Ukos 16
    Ruch przez Budynki 15
    Ruch przez Elementy Terenu 15
    Ruch przez Jednostki 15
    Ruch przez Róg 16
Rumowisko 15
Rzut na Osłonę 22
Rzut na Trafienie 21

S
Scenariusze 30-32
Skoordynowany Ogień 28
Skrzynie Amunicyjne 15
SMIERSZ 3, 4, 7
Struktury 15
Symbol Bloku 14
Symbol Frakcji 14
Szał 27
Szarża 28
Szpica 29

T
Tabela Uzbrojenia 13, 17-18, 21-23, 26
Tajne Operacje 28
Taktyka Obronna 28
Teren 15-16, 30
    Drzewa 15, 19
    Latanie Nad 29
    LW przez Teren 19-20
    Osłony 15, 22
    Otwarty 15
    Przejścia 15-16, 19-20
    Przeszkody Przeciwpancerne 15, 30
    Rozmieszczanie 30
    Ruch Przez 15-16
    Rumowiska 15
    Skrzynie Amunicyjne 16
    Struktury 15
    Woda 15
Trafienia 22,24
Trzecia Akcja 11
Tury 11-12, 30
Typ Jednostki 10, 13

U
Umiejętności 14, 27-29
    As Pilotażu 27
    Biegiem Marsz 27
    Szał 27
    Duch Walki 29
    Dzielny Żołnierz 29
    Ekspert – Broń 29
    Farciarz 29
    Granaty Dymne 29
    Kamuflaż 28
    Latanie 29
    Na Ziemię! 27
    Najemnik 29
    Obserwator Artyleryjski 27
    Odporność na Obrażenia 28
    Odważny 28
    Pilot: Imię 29
    Powietrznodesantowy 27
    Skoordynowany Ogień 28
    Szarża 28
    Szpica 29
    Tajne Operacje 28
    Taktyka Obronna 28
    Uderzenie Wyprzedzające 29
    Zaawansowana Reakcja 27
    Zabójca 27
    Załoga 28
    Zombie 29
    Zwiad 29
Unik Piechoty 22
Uniwersum Dust 2
Uzbrojenie 13, 15, 17-18, 21-23, 25-26
    Broń Laserowa 25
    Broń Obszarowa 21
    Broń Podlufowa 26
    Broń Rozpryskowa 25
    Broń Snajperska 26
    Do Walki Wręcz 23
    Improwizowane 23
    Miotacze 25
    Natychmiastowa Śmierć 22
    O Ograniczonej Amunicji 13, 26
    Przeładowywane 26
    Specjalne 25-26
    Wiele Broni 21

V
VK (Vrill-Kultur) 2-5, 8
Vrillowie 2-5, 8

W
Walka Wręcz 17, 23
Wartość Marszu 13, 16
Wartość Pancerza 13, 22
Wartość Punktowa Armii 14, 30
Wartość Ruchu 13, 15
Warunki Zwycięstwa 11, 30
Wiele Broni 21
Woda 15

Z
Zabójca 27
Zasłona Dymna 19, 22, 29
Zasięg 17
Zasięg Broni 13
Zasięg C 23
Zombie 29
ZSS (Związek Sino-Sowiecki) 7
Zwiad 29
Zwycięstwo 11

SKRÓT ZASAD

KOLEJNOŚĆ TURY

"INICJATYWA" GRACZE RZUCAJĄ 3 KOSTKAMI. WIĘKSZOŚĆ WYGRYWA, WIĘKSZOŚĆ WYGRYWA W PRZYPADKU REMISU, PRZERZUT JEŚLI WYNIK JEST NADAL RÓWNY. ZWYCIĘZCA WYBIERA, KTO ROZPOCZYNA TURĘ (STRONA 11)

"AKTYWACJE" GRACZE NAPRZEMIENNIE AKTYWUJĄ JEDNOSTKI (GRACZ MOŻE SPASOWAĆ, JEŚLI MA MNIEJ JEDNOSTEK DO AKTYWOWANIA NIŻ PRZECIWNIK - STRONA 11)

"AKCJE" AKTYWOWANEJ JEDNOSTCE PRZYDZIELANE SĄ 2 AKCJE (STRONA 11)

"KONIEC TURY" USUŃCIE ZNACZNIKI AKTYWACJI JEDNOSTEK Z KART, POTEM ZACZNIJCIE NOWĄ TURĘ OD RZUTU NA INICJATYWĘ

AKCJE

"NIC" (STRONA 11)

"RUCH" (STRONY 15-16)

"MARSZ" KOSZTUJE DWIE AKCJE (STRONA 16)

"ATAK" (STRONY 17-23)

"ATAK MIERZONY" KOSZTUJE DWIE AKCJE (STRONA 23)

"SPECJALNA" UŻYCIE NIEKTÓRYCH UMIEJĘTNOŚCI I EKWIPUNKU WYMAGA PRZYDZIELENIA JEDNOSTCE AKCJI SPECJALNEJ (STRONY 27-29)

LICZNIK TUR

1

2

3

4

5

6

7

8

RUCH

"RUCH" JEDNOSTKA UŻYWA JEDNEJ AKCJI, ABY PORUSZYĆ SIĘ O LICZBĘ PÓL RÓWNĄ LUB MNIEJSZĄ NIŻ JEJ WARTOŚĆ RUCHU (STRONY 15-16).

LUB

"MARSZ" JEDNOSTKA UZYWA DWÓCH AKCJI, ABY PORUSZYĆ SIĘ O LICZBĘ PÓL RÓWNĄ LUB MNIEJSZĄ NIŻ JEJ WARTOŚCI MARSZU (STRONA 16).

- PIERWSZY RUCH NA UKOS LICZY SIĘ JAKO JEDNO POLE, KAŻDY KOLEJNY TO RUCH O DWA POLA.
- JEDNOSTKI MOGĄ PRZECHODZIĆ PRZEZ POLA Z JEDNOSTKAMI SOJUSZNICZYMI Z WYJĄTKIEM POJAZDU, KTÓRY NIE MOŻE PRZECHODZIĆ PRZEZ POLE ZAJĘTE PRZEZ INNY PRZYJAZNY POJAZD. NIE MOŻNA KOŃCZYĆ RUCHU NA POLU Z PRZYJAZNĄ JEDNOSTKĄ, CHYBA ŻE JEDNĄ Z JEDNOSTEK NA TYM POLU DOCELOWO BĘDZIE BOHATER.
- TEREN MOŻE BLOKOWAĆ LUB WPŁYWAĆ NA RUCH (STRONA 15).
- POJAZDY NIE MOGĄ PORUSZAĆ SIĘ NA SKOS PRZEZ ROGI PÓL, NA KTÓRYCH ZNAJDUJE SIĘ WROGA JEDNOSTKA BĄDŹ NIEPRZEKRACZALNY TEREN.
- JEDNOSTKI PIECHOTY MOGĄ PORUSZAĆ SIĘ NA SKOS PRZEZ POLE, NA KTÓRYM ZNAJDUJE SIĘ WROGA JEDNOSTKA BĄDŹ NIEPRZEKRACZALNY TEREN, JEDNAK RUCH TAKI NIE JEST DOZWOLONY PRZEZ DWA PRZECIWLEGŁE ROGI STYKAJĄCYCH SIĘ PÓL TEGO TYPU.

BOHATEROWIE

- MOGĄ DZIELIĆ POLE Z PRZYJAZNĄ JEDNOSTKĄ.
- MOGĄ DOŁĄCZYĆ DO JEDNOSTKI PIECHOTY O TEJ SAMEJ WARTOŚCI PANCERZA PRZED ROZPOCZĘCIEM ROZGRYWKI. GRACZ MOŻE ROZDZIELAĆ TRAFIENIA POMIĘDZY BOHATERA I JEDNOSTKĘ PIECHOTY. POŁĄCZONE JEDNOSTKI LICZĄ SIĘ JAKO JEDNA NA POTRZEBY ZASAD PASOWANIA. JEDNOSTKA MOŻE ZOSTAĆ ROZDZIELONA POPRZEZ PRZYDZIELENIE ROZKAZU RUCHU LUB MARSZU ODDZIAŁOWI PIECHOTY BĄDŹ BOHATEROWI PRZED AKTYWACJĄ. BOHATER ODŁĄCZONY OD JEDNOSTKI NIE MOŻE PONOWNIE DO NIEJ DOŁĄCZYĆ (ANI DO JAKIEJKOLWIEK INNEJ) DO KOŃCA GRY.
- BOHATER Z UMIEJĘTNOŚCIĄ PILOT LUB AS PILOTAŻU MOŻE ZOSTAĆ PRZYDZIELONY DO POJAZDU PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY, TWORZĄC WSPÓLNIE JEDNĄ JEDNOSTKĘ. AKTYWUJĄ SIĘ RAZEM, WYKONUJĄC TE SAME AKCJE, LICZĄ SIĘ TEŻ JAKO JEDNA JEDNOSTKA NA POTRZEBY ZASAD PASOWANIA. JEŚLI POJAZD ZOSTANIE ZNISZCZONY, NA WYNIKU RZUTU KOSTKĄ LUB BOHATER UCIEKA BEZ SZWANKU, PRZY WYRZUCENIU BOHATER OTRZYMUJE PUNKT OBRAŻEŃ. NIEZALEŻNIE OD WYNIKU TEGO RZUTU UMIESZCZANY JEST NA POLU SĄSIADUJĄCYM ZE ZNISZCZONYM POJAZDEM. BOHATER MOŻE RÓWNIEŻ WYKONAĆ AKCJĘ RUCHU LUB MARSZU ABY OPUŚCIĆ POJAZD, JEDNAK W WYNIKU TAKIEGO DZIAŁANIA POJAZD UWAŻA SIĘ ZAZNISZCZONY.

SKRÓT ZASAD

ATAK

0 SPRAWDŹ ZASIĘG (STRONA 17)

1 SPRAWDŹ POLE OSTRZAŁU (STRONA 18)

2 SPRAWDŹ LINIĘ WZROKU (STRONY 19-20)

3 ZADEKLARUJ CELE (STRONA 21)

4 ATAK NA WYBRANE CELE (STRONA 21)

5 CELE WYKONUJĄ RZUT NA OSŁONĘ (STRONA 22)

6 CELE OTRZYMUJĄ OBRAŻENIA (STRONA 22)

7 ROZSTRZYGNIJ WALKĘ WRĘCZ (STRONA 23)

"ZERO - SPRAWDŹ ZASIĘG"

ZASIĘG WYRAŻANY W POLACH, WYMIENIONY W KOLUMNIE ZASIĘGU W TABELI UZBROJENIA. PIERWSZE POLE MIERZONE NA SKOS LICZY SIĘ JAKO JEDNO POLE, WSZYSTKIE KOLEJNE LICZĄ SIĘ JAKO DWA. ZASIĘG "C" OZNACZA BROŃ DO WALKI WRĘCZ.

"JEDEN - SPRAWDŹ POLE OSTRZAŁU"

- **FRONT (PRZÓD)** - BROŃ MOGĄCA ATAKOWAĆ JEDYNIE CELE ZNAJDUJĄCE SIĘ NA POLACH PO KTÓREJKOLWIEK STRONIE KWADRATU BEZPOŚREDNIO PRZED POJAZDEM W KĄCIE 45 STOPNI.
- **REAR (TYŁ)** - BROŃ MOGĄCA ATAKOWAĆ JEDYNIE CELE ZNAJDUJĄCE SIĘ NA POLACH PO KTÓREJKOLWIEK STRONIE KWADRATU BEZPOŚREDNIO Z TYŁU POJAZDU W KĄCIE 45 STOPNI.
- **SIDE (BOKI)** - BROŃ MOGĄCA ATAKOWAĆ JEDYNIE CELE W KĄCIE 180 STOPNI NA BOKU POJAZDU (Z WYŁĄCZENIEM PÓL TUŻ PRZED I TUŻ ZA POJAZDEM).
- **TURRET (WIEŻA)** - KĄT OSTRZAŁU 360 STOPNI.

"DWA - SPRAWDŹ LINIĘ WZROKU"

WYZNACZ LINIĘ POMIĘDZY KROPKAMI NA ŚRODKU POLA JEDNOSTKI ATAKUJĄCEJ I BĘDĄCEJ CELEM ATAKU. SPRAWDŹ CZY:

- LINIA PRZECHODZI PRZEZ POLE, KTÓRE NIE POSIADA KROPKI BĄDŹ ZAWIERA ELEMENT TERENU BLOKUJĄCY LW - BRAK LW.
- LINIA PRZECHODZI PRZEZ RÓG POLA KTÓRE BLOKOWAŁOBY LW -LW NIE JEST ZABLOKOWANE, JEDNAK JEDNOSTKA BĘDĄCA CELEM OTRZYMUJE OSŁONĘ.
- LINIA PRZECHODZI PRZEZ DWA PRZECIWLEGŁE KĄTY PÓL KTÓRE BLOKUJĄ LW- BRAK LW.

POLE ZAWIERAJĄCE ODDZIAŁ PIECHOTY NIE BLOKUJE LW, POLE NA KTÓRYM ZNAJDUJE SIĘ POJAZD BLOKUJE LW. POLA, NA KTÓRYCH ZNAJDUJE SIĘ DYM BĄDŹ DRZEWA BLOKUJĄ LW, JEDNAK MOŻNA OBRAĆ NA CEL JEDNOSTKI ZNAJDUJĄCE SIĘ NA TYCH POLACH (OTRZYMUJĄ ONE OSŁONĘ). ŚCIANY, STRUKTURY I BUDYNKI BLOKUJĄ LW, JEDNAK SĄSIADUJĄC Z PRZEJŚCIEM W ŚCIANIE MOŻNA WYZNACZYĆ LW.

"TRZY - ZADEKLARUJ CELE"

- WSZYSTKIE CELE BRONI ZASIĘGOWYCH I DO WALKI WRĘCZ MUSZĄ ZOSTAĆ ZADEKLAROWANE WRAZ Z ZAMIAREM UŻYCIA JAKICHKOLWIEK UMIEJĘTNOŚCI.
- FIGURKA W ODDZIALE PIECHOTY MOŻE UŻYĆ TYLKO JEDNEJ BRONI ZASIĘGOWEJ I JEDNEJ BRONI DO WALKI WRĘCZ.
- BOHATEROWIE I POJAZDY MOGĄ UŻYWAĆ WSZYSTKICH SWOICH BRONI.
- KAŻDA UŻYTA BROŃ MOŻE ZAATAKOWAĆ INNY CEL.

"CZTERY - ATAK NA WYBRANE CELE"

W WIERSZU ODPOWIADAJĄCYM DANEJ BRONI W TABELI UZBROJENIA ODNAJDŹ KOLUMNĘ ODPOWIADAJĄCĄ TYPOWI I KLASIE PANCERZA ATAKOWANEJ JEDNOSTKI I RZUĆ KOSTKAMI W LICZBIE WSKAZANEJ PO LEWEJ STRONIE UKOŚNIKA. JEŚLI W TYM MIEJSCU ZNAJDUJE SIĘ SYMBOL 🔥, RZUCASZ KOSTKĄ ZA KAŻDĄ FIGURKĘ W ATAKOWANEJ JEDNOSTCE. WYNIK ✪ POWODUJE TRAFIENIE, CHYBA ŻE ZASTOSOWANIE MA JAKIŚ MODYFIKATOR W POSTACI UMIEJĘTNOŚCI BĄDŹ WYPOSAŻENIA. (STRONY 25-29)

"PIĘĆ - CELE WYKONUJĄ RZUT NA OSŁONĘ"

JEDNOSTKI ,KTÓRE ZNAJDUJĄ SIĘ NA POLU ZE SKRZYNIĄ AMUNICYJNĄ, ZAPORĄ PRZECIWCZOŁGOWĄ, DRZEWEM, GRUZEM, BUDYNKIEM, DYMEM LUB LW DOCHODZI DO NICH PRZEZ RÓG POLA BLOKUJĄCEGO LW, ZNAJDUJĄ SIĘ W OSŁONIE. JEDNOSTKI PIECHOTY WYKONUJĄ RZUT KOSTKĄ ZA KAŻDE OTRZYMANE TRAFIENIE I NA WYNIKACH ✪ I 🛡 ANULUJĄ JEDNO Z NICH. POJAZDY W OSŁONIE RZUCAJĄ KOSTKĄ ZA KAŻDE OTRZYMANE TRAFIENIE, ZAŚ KAŻDY WYNIK ✪ ANULUJE JEDNO TRAFIENIE. JEDNOSTKI PIECHOTY NIE ZNAJDUJĄCE SIĘ W OSŁONIE WYKONUJĄ RZUT NA UNIK. PO RZUCIE KOSTKĄ ZA KAŻDE TRAFIENIE WYNIK ✪ ANULUJE JEDNO Z NICH. JEDNOSTCE ZAATAKOWANEJ MIOTACZAMI NIE PRZYSŁUGUJE ANI RZUT NA OSŁONĘ, ANI NA UNIK. (STRONA 25) JEDNOSTCE ZAATAKOWANEJ BRONIĄ ROZPRYSKOWĄ NIE PRZYSŁUGUJE RZUT NA OSŁONĘ (JEDNAK MOŻE NADAL WYKONAĆ RZUT NA UNIK). (STRONA 25)

"SZEŚĆ - CELE OTRZYMUJĄ OBRAŻENIA"

TRAFIENIA NIEANULOWANE PRZEZ OSŁONĘ ZOSTAJĄ PRZYDZIELONE FIGURKOM I ROZSTRZYNIĘTE PO KOLEI. KAŻDE TRAFIENIE PRZYDZIELONE ODDZIAŁOWI PIECHOTY ELIMINUJE JEDNĄ FIGURKĘ, WYBRANĄ PRZEZ KONTROLUJĄCEGO GO GRACZA. KAŻDE TRAFIENIE PRZYZNANE BOHATEROWI LUB POJAZDOWI ZADAJE ILOŚĆ OBRAŻEŃ/USZKODZEŃ WPISANĄ PO PRAWEJ STRONIE UKOŚNIKA W TABELI UZBROJENIA WYBRANEJ BRONI.

☠ OZNACZA OBRAŻENIA RÓWNE WSZYSTKIM POZOSTAŁYM PUNKTOM WYTRZYMAŁOŚCI JEDNOSTKI.

"SIEDEM - ROZSTRZYGNIJ WALKĘ WRĘCZ"

BROŃ Z ZASIĘGIEM "C" OZNACZA BROŃ PRZEZNACZONĄ DO WALKI WRĘCZ. WALKĄ WRĘCZ NASTĘPUJE PO ROZSTRZYGNIĘCIU ATAKÓW ZASIĘGOWYCH. AKCJA ATAKU MIERZONEGO POZWALA NA PONOWNY PRZERZUT KOŚCI UŻYTYCH W ATAKU ZASIĘGOWYM LUB W WALCE WRĘCZ, ALE NIE W OBU PRZYPADKACH. OBIE JEDNOSTKI WYKONUJĄ RZUT NA WALKĘ WRĘCZ, ZAŚ USZKODZENIA SĄ PRZYDZIELANE JEDNOCZEŚNIE.
BROŃ IMPROWIZOWANA MOŻE ZOSTAĆ UŻYTA ZGODNIE Z WARTOŚCIAMI PODANYMI PONIŻEJ:

	ZASIĘG	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
WALKA WRĘCZ	C	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1			

ZWYCIĘSTWO

GRA KOŃCZY SIĘ POD KONIEC TURY, W KTÓREJ WYPEŁNIONY ZOSTAŁ JEDEN Z PONIŻSZYCH WARUNKÓW (STRONA 11):

- JEDEN Z GRACZY ZREALIZOWAŁ CEL WYZNACZONY W SCENARIUSZU
- JEDEN LUB WIĘCEJ GRACZY NIE POSIADA JUŻ JEDNOSTEK NA PLANSZY
- GRA OSIĄGNIE LIMIT TUR WYMIENIONY W SCENARIUSZU

GRACZ, KTÓRY WYPEŁNIŁ CEL WYZNACZONY W SCENARIUSZU LUB WYELIMINOWAŁ WSZYSTKIE JEDNOSTKI PRZECIWNIKA, WYGRYWA. JEŚLI ŻADNEJ ZE STRON SIĘ TO NIE UDAŁO, WYGRYWA GRACZ KTÓRY ZNISZCZYŁ JEDNOSTKI PRZECIWNIKA O WIĘKSZEJ WARTOŚCI PUNKTOWEJ.TAKA SAMA LICZBA PUNKTÓW PRZYZNANYCH ZA ZNISZCZONE JEDNOSTKI OZNACZA REMIS.