

DUST

TACTICS

GRUNDSPIEL



DUST
STUDIO™

SPIELREGELN





DUST TACTICS

BRING FRISCHE TRUPPEN AN DIE FRONT

Erkunde ein Universum strategischer Optionen und nutze die volle Bandbreite der Erweiterungen für *Dust Tactics*. Stürme das Schlachtfeld mit einer Armee, die entsprechend deinem eigenen Schlachtplan zusammengestellt wurde. Maximiere die Effektivität deiner Streitkräfte, indem du Squads einsetzt, die für die jeweilige Mission perfekt geeignet sind. Entdecke unsere Kampagnen-Erweiterungen, die neue Helden, einzigartige Geländeplatten und umfangreiche, aus mehreren Schlachten bestehende Kampagnen ins Spiel bringen, die selbst für die erfahrensten Kommandanten eine Herausforderung darstellen!



www.FantasyFlightGames.com

Heidelberger
Spieleverlag



ÜBERBLICK

Willkommen zum Dust Tactics Grundspiel! Dust Tactics ist ein taktisches Miniaturen-Brettspiel für zwei bis vier Spieler. Die Spieler wählen eine Fraktion, stellen aus den vorhandenen Einheiten eine Armee zusammen und kämpfen auf dem Schlachtfeld gegeneinander.

Dieses Regelwerk enthält alle bisher für Dust Tactics erschienenen Regeln und ist damit die beste Referenz für Spieler. Einige Abschnitte des Regelwerks können Einheiten, Fähigkeiten oder Komponenten behandeln, die nicht im Dust Tactics Grundspiel enthalten sind. Diese Abschnitte sind dazu gedacht, neue Spieler mit Informationen zu versorgen, um sie mit erfahrenen Spielern, die schon früher erschienene Dust Tactics Produkte besitzen, auf eine Stufe zu bringen.

Wenn die Spieler in diesem Regelwerk auf Erklärungen stoßen, die von den Regeln in früher erschienenen Dust Tactics Produkten abweichen, dann haben die Regeln in diesem Regelwerk Vorrang.

INHALT

- ☠ 2 Doppelseitige Poster
- ☠ 15 Grüne Alliierte-Miniaturen
 - ✚ 1 „Blackhawk“-Läufer
 - ✚ 1 „Rhino“-Held
 - ✚ 5 „Hell Boys“-Soldaten
 - ✚ 5 „Death Dealers“-Soldaten
 - ✚ 3 „The Hammers“-Soldaten
- ☠ 13 Graue Achsenmächte-Miniaturen
 - ✚ 1 „Hans“-Läufer
 - ✚ 1 „Lara“-Held
 - ✚ 5 „Sturmpioniere“-Soldaten
 - ✚ 3 „Heavy Laser Grenadiers“-Soldaten
 - ✚ 3 „Heavy Flak Grenadiers“-Soldaten
- ☠ 10 Einheitenkarten
- ☠ 9 doppelseitige Geländefelder
- ☠ 4 3D-Deckungselemente
 - ✚ 2 Munitionskisten
 - ✚ 2 Panzersperren
- ☠ 6 Gefechtswürfel
- ☠ 1 „Loaded“-Plastikmarker
- ☠ 1 Szenarienheft
- ☠ Dieses Regelwerk

INHALTSÜBERBLICK

Dieser Abschnitt beschreibt die Spielkomponenten im Detail.



DOPPELSEITIGE POSTER

Diese Poster stellen das Spielfeld dar. Auf diesem Spielfeld bewegen sich alle Einheiten und können miteinander interagieren. Die Poster zeigen eine große Brücke und deren nähere Umgebung. Die Spieler können die Poster unterschiedlich anordnen, um verschiedene Schlachtfelder darzustellen.

PLASTIK-MINIATUREN

Diese hochdetaillierten Miniaturen stellen die Einheiten aller Spieler dar. Alliierte Einheiten sind grün, die der Achsenmächte hingegen grau. Die Einheiten sind mit den an den Miniaturen modellierten Waffen ausgerüstet.

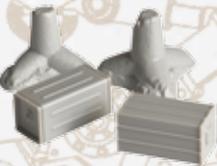


EINHEITENKARTEN

Diese abwechselbaren Karten zeigen alle wichtigen Werte einer jeden Einheit, einschließlich Bewegung, Panzerungskategorie, Lebenspunkte und Armeepunkte-Kosten (AP). In der oberen rechten Ecke der Karten befindet sich das jeweilige Fraktionssymbol.

DOPPELSEITIGE GELÄNDEFELDER

Diese Felder stellen Hindernisse oder Gefahrenzonen auf dem Schlachtfeld dar. Eine Seite zeigt Außengelände, die andere Seite Innengelände.



3D-DECKUNGSELEMENTE

Diese Plastikteile stellen Deckungselemente auf dem Schlachtfeld dar. In dieser Box gibt es zwei Arten davon: Munitionskisten und Panzersperren.

GEFECHTSWÜRFEL

Diese Spezialwürfel werden im Spiel auf verschiedenste Weise eingesetzt: Sie dienen im Kampf dazu Angriffe abzuhandeln oder entscheiden darüber, ob eine Fähigkeit erfolgreich eingesetzt werden kann oder nicht. Jeder Würfel hat zwei Seiten mit Fadenkreuzen ☠, die für Erfolge stehen; die übrigen vier Blankseiten ■ stehen für Misserfolge.



SZENARIENHEFT

Dieses Heft enthält sechs Szenarien, die die Spieler nutzen können, um miteinander auf verschiedenen Schlachtfeldern zu kämpfen und um unterschiedliche Missionsziele zu erfüllen.

EINHEITENKARTENERKLÄRUNG

Einheitenkarten spielen bei Dust Tactics eine wichtige Rolle. Dieser Abschnitt erklärt den Aufbau eines jeden Kartentyps und die auf ihnen enthaltenen Werte und Informationen.

Es gibt drei Arten von Einheitenkarten: Squads, Fahrzeuge und Helden.

SQUAD-KARTE



FAHRZEUG-KARTE



HELDEN-KARTE



Der Bewegungswert (➡) gibt an, wie viele Felder weit sich eine aktivierte Einheit bewegen kann.

Die Panzerungsklasse (🛡️🛡️🛡️) gibt den Panzerungstyp der Einheit an. Wenn eine Einheit angreift, wird die Waffenreihe mit der Panzerungsklassenspalte des Ziels verglichen.

Die verschiedenen Panzerungsklassen sind wie folgt definiert:

SOLDATEN

- ➡ 1 : Ungepanzerte Soldatensquads, die nur Uniformen und Helme tragen.
- ➡ 2 : Elitekrieger, die leichte Körperpanzer tragen.
- ➡ 3 : Schweregepanzerte Soldaten.
- ➡ 4 : Soldatenpanzerung, die weit über das hinausgeht, was man auf der Erde des Jahres 1947 kennt.

FAHRZEUGE

- ➡ 1 : Fahrzeuge ohne Panzerung, wie Jeeps oder Militär-LKWs.
- ➡ 2 : Leichtgepanzerte Fahrzeuge, die ein paar Kugeln aushalten können, mehr aber auch nicht.
- ➡ 3 : Echte Militärfahrzeuge; leicht gepanzert, aber schnell und wendig.
- ➡ 4 : Fahrzeuge mit mittlerer Panzerung, ähnlich der, wie sie die meisten Panzer der 40er Jahre besaßen.
- ➡ 5 : Schwere Panzer und Läufer, die zwischen 1943 und 1944 entwickelt und gebaut wurden.
- ➡ 6 : Überschwere Panzer und Läufer, die ab 1945 gebaut wurden.
- ➡ 7 : Mobile Festungen, die von der besten je hergestellten Panzerung profitieren.

FLUGZEUGE

- ➡ 1 : Hubschrauber und Luftlandetruppen.
- ➡ 2 : Verschiedene Bodenangriffsflugzeuge.
- ➡ 3 : Die schnellsten und bestgepanzerten Flugzeuge.

Fahrzeuge und Helden halten ihre Lebenspunkte hier fest (🔴).

Squadkarten zeigen hier zwei Deckungswerte: Weiche Deckung und Harte Deckung.

Hier werden die Fähigkeiten einer Einheit, sowie deren Waffen mit begrenzter Munition aufgelistet..

Der Name der Einheit

Die Lebenspunkte der Einheit (☘).

Squads besitzen in der Regel 2 bis 5 Punkte. Ungeachtet der Panzerungsklasse steht jedes ☘ für eine Miniatur des Squads.

Fahrzeuge haben zwischen 2 und 10 Punkten. Die Lebenspunkte der Fahrzeuge werden als Kreuze in der linken unteren Ecke der Karte dargestellt. Die Anzahl der weißen Kreuze gibt an, wie viel Schaden ein Fahrzeug verkraftet, bevor es zerstört ist.

Das Fraktionssymbol gibt an, welcher Seite die Einheit angehört.

Hier befindet sich ein Bild der gesamten Einheit. Um herauszufinden, welcher Soldat zu welchem Squad gehört, braucht man nur das jeweilige Bild anzusehen.

Die **Waffentabelle** zeigt alle Waffen, die der Einheit zur Verfügung stehen. Die Waffennamen finden sich ganz links. Rechts vom Namen steht die jeweilige Reichweite der Waffe. Die Reichweite wird in Feldern angegeben und auf Seite 14 genauer erklärt.

Bei einigen Waffen steht, statt der üblichen Reichweitzahlen, „A“, „C“ oder „U“. Diese geben die Reichweite besonderer Waffen an, die auf den Seiten 14-16 im Detail beschrieben werden.

Die Zahlen, die auf die Reichweite folgen, nennt man **Gefechtswerte**. Sie geben an, wie viele Würfel bei einem Angriff geworfen werden und wie viel Schaden jeder Treffer anrichtet. Diese Reihe nennt man auch **Waffenreihe**.

BEISPIEL: Wird eine Shotgun auf Soldaten mit einer Panzerungsklasse von "☘2," abgefeuert, wird auf der Tabelle nachgesehen, wo sich die Waffenreihe der Shotgun und die "☘2"-Spalte treffen:

	☘1	☘2	☘3	☘4	☘5	☘6	☘7	☘8	☘9	☘10
Shotgun	1	6/1	3/1	2/1	-	3/1	-	-	-	-
Flamethrower (1)	1	1/☘	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4
Flamethrower (1)	1	1/☘	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4
Knife & Grenade	C	2/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	-	-	-

	☘1	☘2	☘3	☘4	☘5	☘6	☘7	☘8	☘9	☘10
Shotgun	1	6/1	3/1	2/1	-	3/1	-	-	-	-

Die Waffenreihe zeigt „3/1“ und somit wirft der Spieler 3 Würfel für jedes Squadmitglied, das mit einer Shotgun ausgerüstet ist. Jedes ☘ verursacht einen Schadenspunkt.

Ein „-“ bedeutet, dass die Waffe Einheiten mit dieser Panzerungsklasse niemals Schaden zufügen kann. Eine Shotgun kann z.B. einer Einheit mit einer Panzerungsklasse von "☘4."keinen Schaden zufügen. Manchmal befindet sich auch ein Symbol, statt einer Zahl, in der Tabelle. Dieses Symbol steht dann für einen Spezialgefechtswert:

	☘1	☘2	☘3	☘4	☘5	☘6	☘7	☘8	☘9	☘10
Flammenwerfer (1)	1	1/☘	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4

Genauer findet sich unter „Spezialgefechtswerte“ und „Spezialwaffen“ auf den Seiten 24-26

Die AP-Kosten der Einheit.

GRUNDREGELN

Eine Partie *Dust Tactics* simuliert ein komplettes Gefecht, von der ersten abgegebenen Kugel, bis zum Sieg einer der beteiligten Seiten.

Um die Dinge zu vereinfachen, wird eine Partie über eine Reihe von **Runden** gespielt. Während einer Runde **erhalten alle Einheiten beider Seiten eine Chance zum Handeln**. Es folgen einige Grundregeln, die das Grundgerüst des Spiels erklären.

EINIGE WICHTIGE DEFINITIONEN:

- WICHTIG**
- ☞ Eine **Einheit** umfasst all die Miniaturen, die auf ihrer Einheitenkarte abgebildet sind. Wann immer die Regeln eine Einheit erwähnen, kann dies ein Squad, ein Fahrzeug oder ein Held sein.
 - ☞ Ein **Squad** bezeichnet immer eine Gruppe von Soldaten.
 - ☞ Ein **Fahrzeug** bezeichnet ein gepanzertes Landfahrzeug, wie z.B. einen Panzer oder Läufer.
 - ☞ Eine **Miniatur** repräsentiert ein einzelnes Fahrzeug, Soldaten oder Helden.
 - ☞ Einheiten stehen auf einem Spielfeld und bewegen sich über **Felder**.

SPIELFELD

Das *Dust Tactics* Spielfeld ist in 9x9 cm große Felder unterteilt. Ein Squad nimmt ein Feld ein. Alle Miniaturen, die einem Squad angehören, müssen innerhalb eines Feldes stehen. Dieselbe Regel gilt auch für Fahrzeuge, deren Base normalerweise in ein Feld passt.

Es ist möglich, dass einige große Fahrzeuge mehr als ein Feld bedecken, diese müssen dann entsprechend auf mehreren Feldern stehen.

Bevor eine Partie beginnt, müssen die Spieler sich ein Szenario aussuchen und das Spielfeld entsprechend der Szenariobeschreibung vorbereiten.

3D-DECKUNGSELEMENTE

Eine Munitionskiste oder eine Panzersperre nehmen jeweils ein Feld ein. Wenn ein Squad ein Feld betritt, auf dem sich ein Deckungselement befindet, profitieren alle Miniaturen dieses Squads vom Deckungsbonus dieses Elements.

GELÄNDEARTEN

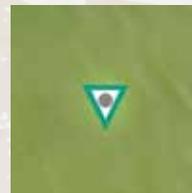
Bei *Dust Tactics* gibt es fünf Arten von Gelände. Die Geländearten werden durch ein Symbol in der Mitte des Feldes identifiziert.

Jedes Symbol hat einen Punkt in der Mitte, der für die Sichtlinienbestimmung zwischen den Feldern verwendet wird. Hat das Feld kein Symbol (und somit auch keinen Punkt), blockiert es die Sichtlinie.



KREISGELÄNDE

Felder mit einem Kreis kommen am häufigsten vor. Jede Einheit kann diese Felder betreten und jede Art von Deckungselement kann auf ihnen platziert werden.



DREIECKGELÄNDE

Felder mit einem Dreieck stehen für tiefe Gewässer. Sie blockieren die Bewegung, nicht aber die Sichtlinie. Einheiten können nicht auf diesen Feldern laufen, aber über sie hinweg schießen. Diese Geländeart behindert nicht die Bewegung von Flugzeugen oder Einheiten mit der Fähigkeit Jump. Deckungselemente können auf diesem Gelände nicht platziert werden.



KREUZGELÄNDE

Felder mit einem Kreuz stehen für Trümmer. Diese Geländeart blockiert die Bewegung von Fahrzeugen, nicht aber die von Soldaten, Flugzeugen oder Einheiten mit der Fähigkeit Jump. Diese Geländeart blockiert nicht die Sichtlinie, gewährt aber Squads auf diesem Feld weiche Deckung. Deckungselemente können nicht auf diese Felder gesetzt werden.



DIAMANTGELÄNDE

Felder mit einem Diamanten repräsentieren Rauch oder andere sichtverschlechternde Hindernisse. Sie blockieren nicht die Bewegung, jedoch blockieren sie die Sichtlinie. Jede Einheit auf einem solchen Feld kann nicht zum Ziel eines Angriffs werden oder selber angreifen. Deckungselemente können auf dieser Geländeart platziert werden.



FELDER OHNE EIN SYMBOL (ODER EINEN PUNKT)

Felder ohne ein Symbol stehen für unpassierbares Gelände. Sie blockieren Bewegung und Sichtlinie. Sie blockieren nicht die Bewegung von Flugzeugen, sehr wohl aber die von Einheiten mit der Fähigkeit Jump. Deckungselemente können nicht auf diese Geländefelder gestellt werden.

Hinweis: Geländefelder bedecken Felder auf dem Spielfeld. Da sie den Punkt des entsprechenden Feldes verdecken, gelten solche Felder als Felder ohne einen Punkt.

INITIATIVWURF

Zu Beginn einer jeden Runde führt jeder Spieler seinen Initiativwurf durch. Beide Seiten rollen je drei Würfel und die Seite, die mehr ☉ hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands wird nochmal gewürfelt.

Hinweis: Bestimmte Modifikatoren (wie Fähigkeiten, Szenarioanweisungen, etc.) können die Würfelanzahl beider Seiten erhöhen oder vermindern.

Der Spieler, der den Initiativwurf gewinnt, entscheidet welcher Spieler mit dem Ziehen anfängt. Der Startspieler beginnt mit der ersten Spielrunde. Er muss eine seiner Einheiten **aktivieren**. Eine aktivierte Einheit kann, wie auf Seite 7 beschrieben, verschiedene Aktionen ausführen. Nachdem eine Einheit alle ihre Aktionen ausgeführt hat, kann sie bis zur nächsten Runde keine Aktionen mehr ausführen.

Nachdem der Startspieler seine erste Einheit aktiviert hat, aktiviert sein Gegner seine erste Einheit. Die Spieler fahren damit abwechselnd fort, bis alle Einheiten beider Seiten aktiviert wurden. Nachdem alle Einheiten aktiviert wurden ist die Runde beendet. Jeder Spieler entsperrt seine Einheiten und die nächste Runde beginnt mit dem Initiativwurf.

Es ist möglich, dass ein Spieler über mehr Einheiten verfügt als sein Gegner. Wenn in einem solchen Fall ein Spieler bereits alle seine Einheiten aktiviert hat, fährt sein Gegner so lange mit der Aktivierung seiner Einheiten fort, bis auch er fertig ist. Danach entsperren beide Spieler wieder ihre Einheiten und beginnen mit der nächsten Runde.

LISTE DER AKTIONEN

Eine aktivierte Einheit kann pro Runde bis zu **zwei Aktionen** aus der folgenden Liste ausführen:

- ☉ **BEWEGUNG**
- ☉ **ANGRIFF**
- ☉ **FÄHIGKEIT**
- ☉ **NICHTS**
- ☉ **DAUERANGRIFF** (verbraucht beide Aktionen)

Hinweis: Die einzige Kombination von Aktionen, die ein Spieler **nicht** wählen kann, ist **ANGRIFF + ANGRIF**.

WICHTIG Bevor ein Spieler eine Einheit aktiviert, muss er erklären, welche Aktionen die Einheit ausführen soll, einschließlich aller Fähigkeiten oder Spezialwaffen, die er einzusetzen gedenkt. D.h., ein Spieler kann keine Fähigkeit einsetzen, die eine Aktion modifiziert, nachdem diese Aktion stattgefunden hat (Ein Spieler muss z.B. die Fähigkeit Berserk erklären, bevor er würfelt oder die Fähigkeit Charge erklären, bevor er sich bewegt, usw.).

BEWEGUNG

Die aktivierte Einheit führt eine Bewegung bis zum Maximum ihres Bewegungswerts (☉) aus.

ANGRIFF

Die aktivierte Einheit kann unter Nutzung all ihrer Waffenreihen angreifen.

FÄHIGKEIT

Die aktivierte Einheit kann eine der auf ihrer Karte angegebenen Fähigkeiten einsetzen.

Hinweis: Manche Fähigkeiten sind frei, während andere den Einsatz von Aktionen verlangen. Fähigkeiten, die von einer Einheit verlangen, dass sie dafür eine Aktion aufwendet, sind in der „Fähigkeiten“-Sektion des Regelwerks (S. 20-23) mit dem Begriff „**SKILL**“ versehen. Alle anderen Fähigkeiten sind frei und werden nicht mit den zwei Aktionen pro Runde verrechnet. Einheiten müssen auch dann aktiviert werden, wenn sie freie Fähigkeiten nutzen.

NICHTS

Die aktivierte Einheit entscheidet sich dafür, ihre Aktion fürs Nichtstun zu verwenden.

DAUERANGRIFF

Die aktivierte Einheit verwendet beide Aktionen darauf, einen Dauerangriff durchzuführen. Die Einheit kann einmal alle **■** Resultate einer **jeden Waffenreihe** neu würfeln.

BEISPIEL: Eine angreifende Einheit führt einen Dauerangriff aus und verbraucht damit ihre beiden Aktionen. Sie rollt fünf Würfel und erhält zwei ☉ und drei ■. Da sie einen Dauerangriff ausführt, kann sie die drei ■ wiederholen und erhält so ein ☉. Damit hat die Einheit insgesamt 3 ☉ erwürfelt.

Nachdem eine Einheit aktiviert wurde, wird ihre Einheitenkarte um 90° gedreht. Dies kennzeichnet, dass die Einheit in dieser Runde schon aktiviert wurde. Sobald alle Einheiten aktiviert wurden, endet die Runde. Eine neue Runde beginnt mit dem Initiativwurf und die Karten werden zuvor **entsperrt**, indem sie um 90° wieder in ihre ursprüngliche Position gedreht werden.

SPIELABLAUF

- 1 – Wähle ein Szenario
- 2 – Bereite das Gelände vor
- 3 – Würfle um die Initiative
- 4 – Der Startspieler aktiviert eine seiner Einheiten, gefolgt von seinem Gegner
- 5 – Wiederhole Schritt 4, bis alle Einheiten aktiviert wurden
- 6 – Nach dem Ende der Runde werden alle aktivierten Einheiten entsperrt
- 7 – Wiederhole Schritte 3-6 bis das Spiel beendet ist

SPIELENDE

Eine Partie kann auf folgende Art und Weise enden:

- ☉ Alle Einheiten eines Spielers werden vernichtet.
- ☉ Einer der Spieler erfüllt sein Szenarioziel.
- ☉ Das Szenario erreicht sein Rundenlimit. Solange nicht anders vom Szenario angegeben, errechnen nun die Spieler ihre Siegpunkte, um den Gewinner festzustellen (siehe unten).
- ☉ Beide Spieler können ihre Ziele nicht mehr erfüllen (z.B. wenn alle Missionsziele zerstört wurden). Die Spieler errechnen ihre Siegpunkte, um den Gewinner festzustellen (siehe unten).

Das Spiel endet immer **am Ende einer Runde**.

BERECHNUNG DER SIEGPUNKTE

Um festzustellen, wie viele Siegpunkte (SP) jeder Spieler erworben hat, werden die AP (Armeepunkte) aller, während des Szenarios, vernichteten gegnerischen Einheiten addiert. Einige Szenarios vergeben Bonus-SP für das Halten eines bestimmten Missionsziels oder die Erfüllung einer bestimmten Aufgabe. Wenn ein Spieler die Bedingungen erfolgreich erfüllt, wird die entsprechende Punktzahl zu dem Wert der vernichteten gegnerischen Einheit hinzuaddiert. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

BEISPIEL: Der Achsenspieler hat ein Heavy Laser Grenadiers Squad und einen Hans verloren (30 + 24 = 54). Somit hat der Alliiertenspieler 54 Siegpunkte erlangt.

Der Alliiertenspieler hat ein Hell Boys Squad und ein Death Dealers Squad verloren (34 + 23 = 57). Somit hat der Achsenspieler 57 Siegpunkte erlangt.

Da der Achsenspieler mit 57 Siegpunkten über mehr Siegpunkte als der Alliiertenspieler mit seinen 54 Siegpunkte verfügt, hat der Achsenspieler das Spiel gewonnen!

Die Regeln für *Dust Tactics* sind für zwei Spieler ausgelegt. Natürlich kann auch mit 3, 4, 5 oder sogar 6 Spielern gespielt werden! Wichtig dabei ist, die Balance zu wahren.

Wenn mehr als zwei Spieler spielen, werden alle Regeln als für zwei Seiten und nicht zwei Spieler geltend angesehen. So werden statt abwechselnd die Einheiten von zwei Spielern die Einheiten beider Seiten aktiviert. Die Spieler der jeweiligen Seite können dabei unter sich ausmachen, wer von ihnen wann was aktiviert!

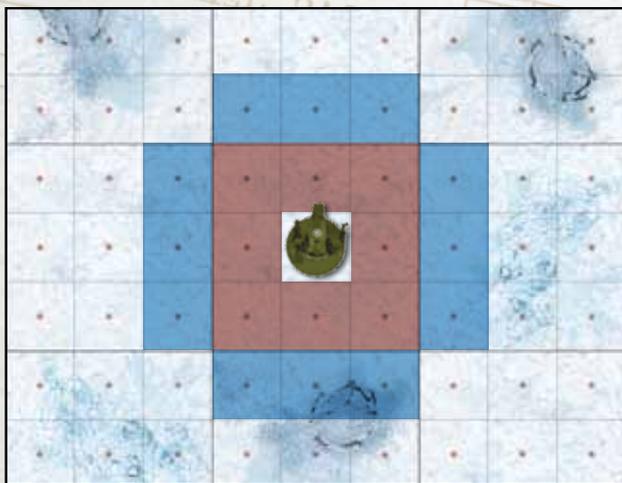
BEWEGUNGSREGELN

Dieser Abschnitt erklärt, wie die Bewegung bei **Dust Tactics** funktioniert.

BEWEGUNGSPUNKTE

Der Bewegungswert (☞) einer Einheit gibt an, über wie viele Bewegungspunkte sie pro Runde verfügt. Eine Einheit mit einem Bewegungswert "☞ 2" verfügt über zwei Bewegungspunkte.

Diagonale Bewegung ist bei *Dust Tactics* erlaubt. Bei jeder Aktivierung kostet die erste diagonale Bewegung einer Einheit einen Bewegungspunkt. Jede zusätzliche diagonale Bewegung kostet zwei Bewegungspunkte. Wenn einer Einheit die Bewegungspunkte fehlen, um sich zu bewegen, kann sie sich nicht weiter fortbewegen.



BEISPIEL: Dieser *Blackhawk* hat "☞ 1," auf seiner Karte. Die roten Felder zeigen, wohin er sich bewegen kann, wenn er eine **BEWEGUNG**-Aktion ausführt. Die blauen Felder geben an, wohin er sich bewegen kann, wenn er zwei **BEWEGUNG**-Aktionen ausführt.

Die Ausrichtung der Miniatur ist bei *Dust Tactics* nicht wichtig. Einheiten müssen ihre Bewegungsreichweite nicht voll ausnützen und können sich auf Felder bewegen, die mit einem Punkt in der Mitte markiert sind. Einheiten können sich aber **nicht** auf ein Feld bewegen, wenn der Punkt nicht sichtbar ist. Diese einfache Regel gilt fast immer, kann aber manchmal durch bestimmte Faktoren umgangen werden.



FELDER MIT DECKUNGSELEMENTEN

Jede Art von Einheit kann ein Feld mit einer Munitionskiste betreten. Wenn ein **Fahrzeug** ein solches Feld betritt, **kann** es die Kiste zertreten.

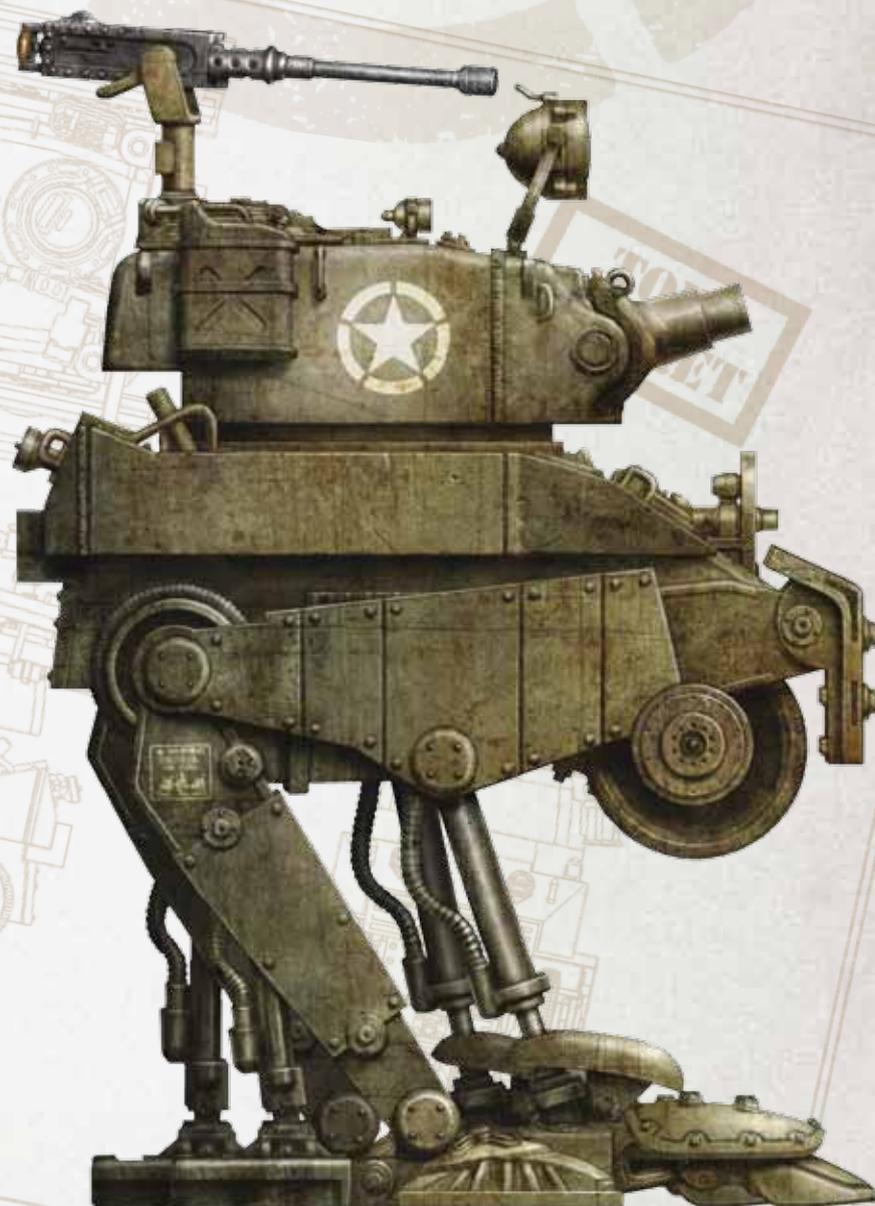
Squads und Helden können Felder mit einer Panzersperre betreten. **Fahrzeuge** jedoch können Felder mit Panzersperren **nicht** betreten.

FELDER MIT ANDEREN EINHEITEN

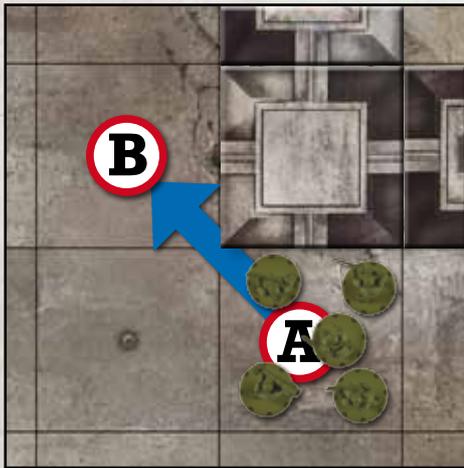
Um von einem Feld zum nächsten zu gelangen, muss sich eine Einheit auf einem freien Pfad bewegen. **Einheiten können keine Felder betreten, auf denen gegnerische Einheiten stehen.**

Ein Fahrzeug kann sich nicht durch befreundete Soldaten- oder Fahrzeugeinheiten hindurch bewegen.

Ein Squad oder ein Held kann sich durch eine befreundete Einheit jeden Typs hindurch bewegen, kann aber nicht seine Bewegung auf dem gleichen Feld wie eine andere Einheit beenden.

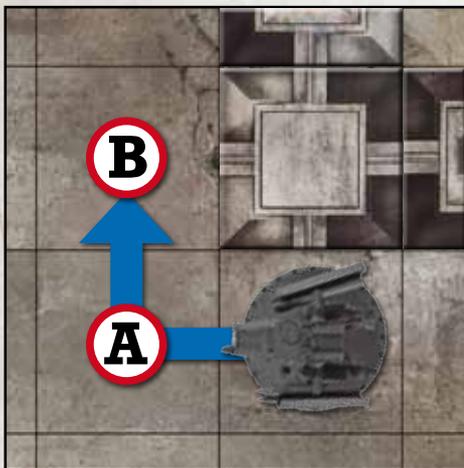


UM ECKEN BEWEGEN



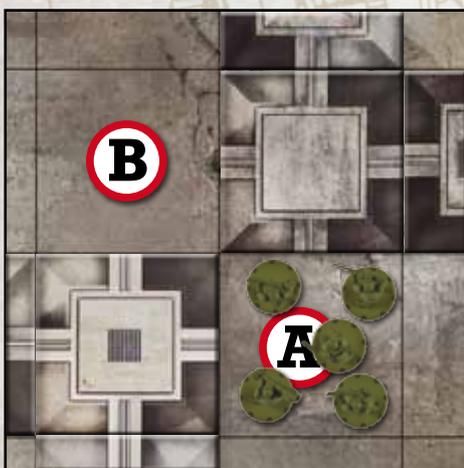
Soldaten (Squads oder Helden) können sich für einen Bewegungspunkt diagonal bewegen, selbst wenn eine der Ecken zu einem Feld gehört, das als unpassierbar gilt (also ein Feld besetzt von einer gegnerischen Einheit, ein Feld ohne Punkt).

BEISPIEL: Die *Death Dealer* bewegen sich von Feld A nach B. Sie geben einen Bewegungspunkt aus, um sich diagonal zu bewegen.



Fahrzeuge **können** sich **nicht** diagonal bewegen, wenn eine der Ecken zu einem Feld gehört, das als unpassierbar gilt (also ein Feld besetzt von einer gegnerischen Einheit, ein Feld mit einer Panzersperre oder ein Feld ohne Punkt).

BEISPIEL: Der *Hans* bewegt sich von Feld A nach B. Er kann sich nicht diagonal bewegen, daher muss er zwei Bewegungspunkte ausgeben, um nach Feld B zu gelangen. Er bewegt sich ein Feld nach links und dann eins nach oben.



Hinweis: Einheiten können sich nicht diagonal bewegen, wenn zwei Ecken zu unpassierbaren Feldern gehören.

BEISPIEL: In diesem Beispiel können sich die *Death Dealers* nicht von A nach B bewegen. Sie würden sich durch zwei unpassierbare Felder bewegen, was nicht erlaubt ist.

GEFECHTSREGELN

Eine aktivierte Einheit kann alle ihre Waffenreihen einsetzen, vorausgesetzt sie hat eine Sichtlinie zum Ziel und dieses ist in Waffenreichweite. Als erstes wird immer geprüft, ob es zwischen der aktivierten Einheit und der Zieleinheit eine Sichtlinie gibt.

SICHTLINIE

In der Mitte eines jeden Feldes befindet sich ein Punkt. Um eine Sichtlinie zu erhalten, muss der Spieler eine imaginäre Linie vom Punkt des Feldes der aktivierten Einheit zum Punkt des Feldes der Zieleinheit ziehen. Wenn diese Linie ein Feld ohne einen Punkt kreuzt (auch ein Geländefeld), gilt die Sichtlinie als blockiert. Wenn die Sichtlinie **die Ecke eines Feldes ohne einen Punkt kreuzt**, gilt die Sichtlinie nicht als blockiert; allerdings profitiert die Zieleinheit von weicher Deckung („Eckendeckung“, S. 13).



BEISPIEL: Die *Death Dealers* können auf die *Heavy Flak Grenadiers* zielen, da sie eine ununterbrochene Linie von dem Punkt in ihrem Feld zum Punkt im Feld der *Heavy Flak Grenadiers* ziehen können – auch wenn die Linie durch die Ecke eines Feldes ohne einen Punkt geht. Die *Death Dealers* können aber nicht auf die *Sturmpioniere* schießen, denn diese Sichtlinie wird durch ein Geländefeld blockiert.

Munitionskisten **blockieren** nicht die Sichtlinien jeglicher Arten von Einheiten.

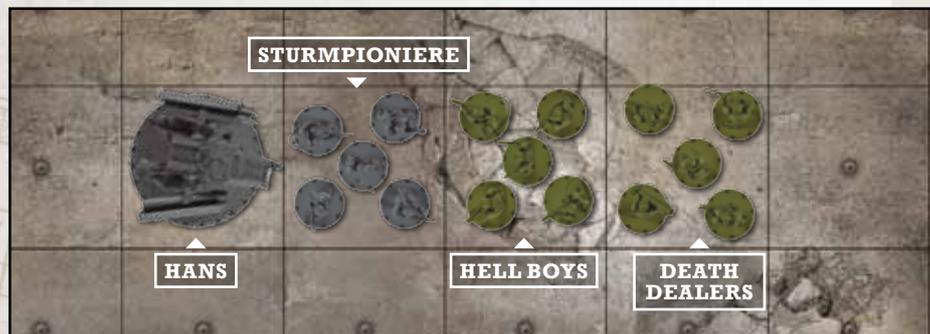
Panzersperren **blockieren** die Sichtlinie, wenn Soldaten auf andere Soldaten zielen. In jeder anderen Situation **blockieren** Panzersperren nicht die Sichtlinie.



BEISPIEL: Der *Hans* kann auf die *Hell Boys* zielen. Sie stehen hinter einer Panzersperre, die bei Fahrzeugen nicht die Sichtlinie blockiert. Die *Hell Boys* können ebenfalls auf den *Hans* zielen (Zielen funktioniert immer in beide Richtungen.). Allerdings können sie nicht auf die *Sturmpioniere* zielen, denn die Panzersperre blockiert die Sichtlinie zwischen Soldateneinheiten.

Eine Soldateneinheit (☉) kann nicht auf eine andere Soldateneinheit schießen, wenn sich eine dritte Soldateneinheit zwischen ihnen befindet. Jedoch kann eine Soldateneinheit auf ein Fahrzeug zielen, wenn sich ein anderes Squad zwischen ihnen befindet.

Ebenso blockiert eine Soldateneinheit nicht die Sichtlinie, wenn ein Fahrzeug, über sie hinweg, auf eine andere Soldateneinheit schießt.



BEISPIEL: Die *Death Dealers* wollen auf die *Sturmpioniere* zielen, aber ein Squad *Hell Boys* steht in ihrer Sichtlinie. Die *Death Dealers* können nicht auf das Achsen-Squad zielen, sie würden ansonsten ihre Kameraden treffen! Sie können allerdings auf den *Hans* zielen, der hinter den *Sturmpionieren* steht. Da der Läufer größer ist, können die *Death Dealers* über die Köpfe der *Hell Boys* (und die der *Sturmpioniere* auch) hinweg zielen. Der *Hans* kann sowohl die *Death Dealers*, als auch die *Hell Boys* als Ziel auswählen, sogar beide gleichzeitig (er verfügt dafür über mehr als genug Waffen), da Squads nicht seine Sichtlinie blockieren.

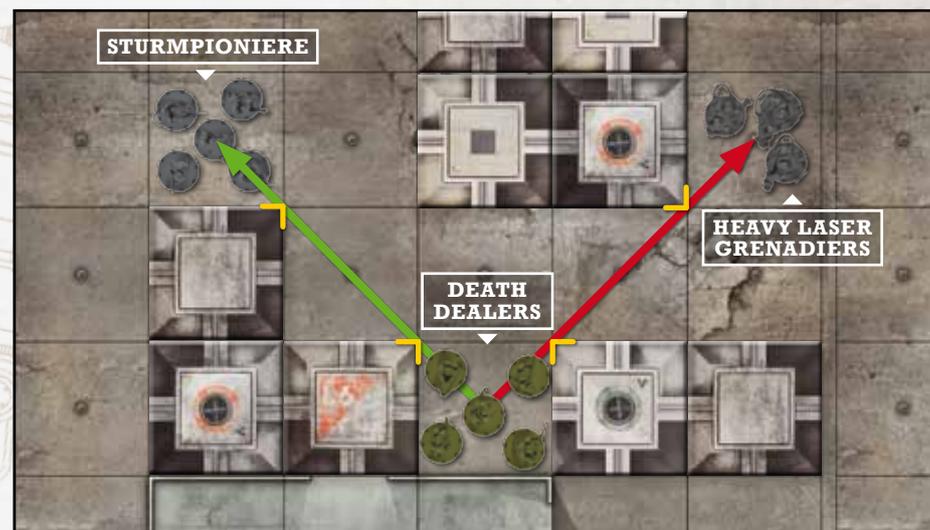
Fahrzeuge blockieren die Sichtlinie von befreundeten und gegnerischen Squads. Sie blockieren auch die Sichtlinie befreundeter und gegnerischer Läufer. Wenn geschossen wird, werden von Fahrzeugen besetzte Felder als Felder ohne Punkt angesehen.



BEISPIEL: Die *Death Dealers* können nicht durch das Feld hindurch schießen auf dem der *Blackhawk* steht. Das Fahrzeug blockiert alle Felder hinter sich. Es kann keine ununterbrochene Linie von den *Death Dealers* hin zu einem der Punkte auf den blau markierten Feldern gezogen werden. All diese Linien werden vom *Blackhawk* blockiert.

SICHTLINIE BEI ECKEN

Wenn eine Einheit neben unpassierbarem Gelände steht, kann sie auf eine andere, auch neben unpassierbarem Gelände stehende, Einheit zielen, wenn beide Einheiten ihre Eckendeckung auf derselben Seite haben. Haben beide Einheiten ihre Eckendeckung auf unterschiedlichen Seiten, können sie nicht aufeinander zielen.



BEISPIEL: Die *Death Dealers* können auf die *Sturmpioniere* zielen, aber nicht auf die *Heavy Laser Grenadiers*. Zwar kann eine Linie zwischen den beiden Squads gezogen werden, aber da sie über zwei einander gegenüberliegende Ecken gezogen wird, ist sie blockiert.



Wichtig! Eckendeckung gilt immer dann, wenn ein Feld ohne Punkt vorhanden ist (Mauer, Geländefeld, Fahrzeug, usw.).

Wenn also die imaginäre Linie **durch die Ecke eines Feldes ohne einen Punkt geht**, ist die Sichtlinie nicht blockiert; allerdings profitiert die Zieleinheit von weicher Deckung („Eckendeckung“, S. 13).



BEISPIEL: Schießen von A1 nach B1 ist möglich. Schießen von A1 nach B2, B3, und B4 ist nicht möglich. Schießen von A2 nach B1 und B2 ist möglich. Schießen von A2 nach B3 und B4 ist nicht möglich. Schießen von A3 nach B1, B2 und B3 ist möglich. Schießen von A3 nach B4 ist nicht möglich. Von A4 aus kann auf alle B-Felder geschossen werden.

WICHTIG Man sollte nicht vergessen, dass - egal in welcher Situation man sich befindet - eine Einheit immer auf die Einheit zurückschießen kann, von der sie angegriffen wurde. Anders ausgedrückt: Wenn der Gegner eine freie Sichtlinie auf eine befreundete Einheit hat, hat auch die befreundete Einheit eine freie Sichtlinie auf die gegnerische Einheit.

ANGRIFFE AUSFÜHREN

Nachdem die Sichtlinie bestimmt wurde, wird festgestellt, welche Waffen genügend Reichweite haben, um das Ziel angreifen zu können. Wenn die angreifende Einheit eine freie Sichtlinie auf das Ziel und eine der Waffen der angreifenden Einheit die entsprechende Reichweite hat, um das Ziel zu erreichen, befindet sich das Ziel in der **Feuerzone** der angreifenden Einheit. Es wird das Ziel für jede Waffe angegeben und die in der Waffenreihe angegebene Anzahl Gefechtswürfel geworfen. Und schließlich werden Deckungswürfel und Schaden abgehandelt.

Folge der nachfolgenden Liste, um einen Angriff abzuhandeln (siehe S. 12 für mehr Details):

- 1 – Reichweite prüfen
- 2 – Sichtlinie prüfen
- 3 – Ziele erklären
- 4 – Würfel werfen
- 5 – Deckungswürfel ablegen
- 6 – Schaden feststellen

WAFFENTABELLEN

Jede Waffe, die eine Einheit mit sich führt, ist in der **Waffentabelle** auf der Einheitenkarte angegeben. Eine Waffentabelle kann mehrere Waffenreihen enthalten. Eine **Waffenreihe** gibt drei Dinge an: (1) Den Namen der Waffe, (2) Die Reichweite der Waffe, (3) Die Gefechtsstabellen. Die Gefechtsstabellen geben an, wie viele Würfel bei einem Angriff geworfen werden müssen und wie viel Schaden jeder Treffer bei der Zieleinheit anrichtet. Diese Werte sind auch als **Gefechtswerte** bekannt. Ein Gefechtswert von „4/1“ z.B. bedeutet, dass der Spieler vier Würfel wirft und für jeden Erfolg einen Schadenspunkt zufügt. Der Gefechtswert hängt von der Panzerungsklasse des Ziels ab.

Jede Waffenreihe **zielt auf ihr eigenes Ziel**, egal welche Ziele die anderen Waffenreihen haben. Eine Einheit mit mehreren verschiedenen Waffen kann also ihre Waffenreihen auf mehrere Ziele aufteilen oder alle auf ein Ziel konzentrieren oder eine Mischung aus beidem vornehmen, wie es dem Spieler gefällt.

Wichtig: Bei einem Squad wird die Anzahl der in der Gefechtsabelle angegebenen Würfel mit der Zahl der mit dieser Waffe ausgerüsteten, noch lebenden, Miniaturen multipliziert.

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

BEISPIEL: Die Dual Heavy PIAT hat eine Reichweite von „2“. Sie wirft 10 Würfel gegen „1“, sechs Würfel gegen „2“, vier Würfel gegen „3“, und zwei Würfel gegen „4.“ Sie würfelt sechs Würfel gegen „1“ und „2“, fünf Würfel gegen „3“ und „4“, vier Würfel gegen „5“ und „6“, und schließlich drei Würfel gegen „7.“

Die Waffe fügt dabei allen Einheiten, die sie treffen kann, immer 1 Schadenspunkt pro Treffer zu. Wie man aus der Waffenreihe ersehen kann, ist die zweite Zahl beim Gefechtswert eine „1“. Wann immer also ein *Blackhawk* ein „2“ Squad angreift, wirft er sechs Würfel und jeder Treffer fügt dem Ziel einen Schadenspunkt zu.

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

BEISPIEL: Das *Hell Boys Squad* verfügt über drei mit einer Shotgun ausgerüstete Miniaturen. Um sicher zu gehen, kann man sich auch das Bild auf der Einheitenkarte nochmal ansehen. Wenn das Squad sich dafür entscheidet mit seinen Shotguns auf ein „2“ Squad zu schießen, würfelt es neun Würfel. Würde eine der mit einer Shotgun ausgerüsteten Figuren getötet, könnte das Squad nur noch 6 Würfeln rollen, wenn es mit Shotguns angreift.

Hinweis: Diese Regel gilt nur für Squads! Fahrzeuge und Helden multiplizieren ihre Würfel nicht, auch wenn es so aussieht, als ob sie mehrere Waffen des gleichen Typs mit sich führen.

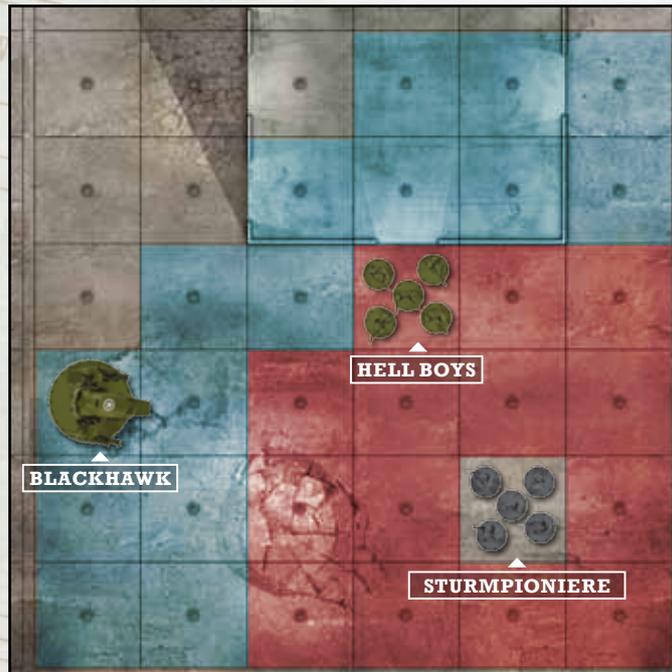
BEISPIEL: Der *Blackhawk* verfügt über zwei separate Waffen, aber beide zielen auf den genau gleichen Punkt. Deswegen ist auf der Karte nur eine Waffenreihe für seine Waffen aufgeführt. Würde er über zwei Waffenreihen verfügen, könnte er damit zweimal und auch auf verschiedene Ziele schießen.

Jedes Squad führt mindestens eine Spezialwaffe mit sich. Wenn nur ein Soldat diese Waffe mit sich trägt, wird dies durch eine „(1)“ im Namen der Waffe gekennzeichnet. Wichtig ist dabei immer die Anzahl der Waffen, die die Squadminiaturen mit sich führen bzw., die Zahl der Waffen, die sie in der Abbildung auf der Einheitenkarte tragen.

Einige Squads verfügen über zwei Spezialwaffen. Man sollte nie vergessen, dass **nur die Waffen zählen, die die Squadminiaturen mit sich tragen, d.h. die, die auch auf dem Bild auf der Einheitenkarte abgebildet sind.**

1) REICHWEITE PRÜFEN

Die Reichweite wird, wie die Bewegung, in Feldern gemessen. Reichweite kann gleichfalls wie die diagonale Bewegung auch diagonal gemessen werden („Bewegungsregeln“, S. 8). D.h., dass das erste diagonale Feld einen Reichweitenpunkt kostet und jedes darauffolgende zwei Reichweitenpunkte.



BEISPIEL:Die *Sturmpioniere* wollen auf die *Hell Boys* und den *Blackhawk* zielen. Die *Sturmpioniere* verfügen über eine Panzerfaust mit Reichweite „2“ und ein StG 47 mit Reichweite „4“. Die Reichweite der Panzerfaust (rot dargestellt) reicht für die *Hell Boys*, aber nicht für den *Blackhawk*. Allerdings reicht die Reichweite des StG 47 (blau dargestellt) um den *Blackhawk* zu erreichen. Das StG 47 kann auch auf die *Hell Boys* zielen, da sie sich innerhalb seiner Reichweite von „4“ befinden.“

2) SICHTLINIE PRÜFEN

Es wird geprüft, ob die angreifende Einheit eine Sichtlinie auf das Ziel hat. Mehr darüber findet man unter „Sichtlinie“ auf den Seiten 9-11.

3) ZIELE ERKLÄREN

Bevor eine Einheit aktiviert wird, **muss** ein Spieler alle von dieser Einheit geplanten Aktionen erklären (einschließlich Fähigkeiten und Spezialwaffen). Der Spieler muss das Ziel für jede Waffenreihe festlegen. Er kann Ziele aus den sich in Reichweite befindlichen Einheiten auswählen, aber er muss festlegen, welche Waffe welches Ziel hat (einschließlich Nahkampfgriffe). Außerdem muss er jegliche Fähigkeiten, die die Würfel beeinflussen **vor dem Werfen der Würfel** erklären. Eine Einheit muss nicht alle ihre Waffen oder Fähigkeiten einzusetzen.

Wenn Angriffe ausgeführt werden, **gelten sie alle als gleichzeitig stattfindend**. Wenn ein Spieler erklärt, dass eine Einheit mit all ihren Waffen auf das gleiche Ziel schießt,

aber es schon mit der ersten Waffe vernichtet, gelten die anderen Waffen trotzdem als an diesem Angriff teilnehmend. Sie können in dieser Runde nicht noch einmal eingesetzt werden. Wenn ein Spieler erklärt, dass eine Einheit eine Waffe mit begrenzter Munition (z.B. Panzerfaust oder Demo Charges) einsetzt, **muss** er deren Munition verbrauchen, auch dann, wenn die anderen Waffen der Einheit das Ziel schon vernichten. Die Spieler sollten sich gut überlegen, welche Waffen sie gegen welche Ziele einsetzen, damit sie nicht wertvolle Munition verschwenden. Wenn eine Einheit kein Ziel für eine ihrer Waffen bestimmt, wird diese Waffe in dieser Runde nicht eingesetzt.

4) WÜRFEL WERFEN

Jetzt wird die in der Waffenreihe der Einheitenkarte angegebene Zahl an Würfeln geworfen. Jedes gewürfelte fügt dem Ziel einen Schadenspunkt zu.

Manche Regeln können Angriffswürfel modifizieren. Manchmal wird eine benötigt, damit eine Aktion erfolgreich ist. In solchen Situationen verursacht jede Schadenspunkte.

5) DECKUNGSWÜRFEL ABLEGEN

Wenn die Zieleinheit in Deckung ist, kann sie einen Deckungswurf ablegen. Genauer steht unter „Deckungswürfel“ auf Seite 13.

6) SCHADEN FESTSTELLEN

Nachdem ein Angriff abgehandelt wurde, erleidet die Zieleinheit Schaden. Jedes durch einen Angriff erwürfelte fügt, abhängig vom Typ der eingesetzten Waffe, eine bestimmte Menge Schadenspunkte zu. Jeder Schadenspunkt sorgt dafür, dass Fahrzeuge und Helden einen und Squads eine Miniatur verlieren.

Bei Fahrzeugen und Helden wird die entsprechende Anzahl Kreuze auf der Einheitenkarte abgestrichen. Wenn alle Kreuze abgestrichen sind, verfügen der Held oder das Fahrzeug über keine Lebenspunkte mehr. Sie gelten nun als vernichtet und müssen vom Spielfeld entfernt werden. Im Falle eines Squads werden Verluste sofort entfernt: Eine Miniatur für jeden verlorenen Lebenspunkt. Der das betroffene Squad kontrollierende Spieler **entscheidet, welche Miniaturen entfernt werden**. Wenn ein Squad Verluste erleidet, kann es weniger Würfel im Kampf einsetzen.

BEISPIEL: Ein volles Squad *Sturmpioniere* zielt auf ein Squad aus fünf *Hell Boys*. Die gegnerischen Soldaten sind zwei Felder von den *Sturmpionieren* entfernt, daher können diese die Waffenreihen der Panzerfaust und des StG 47 verwenden. Die Panzerungsklasse des Ziels ist „ 2,“ und der Spieler sieht in der entsprechenden Spalte der Waffentabelle der *Sturmpioniere* nach. Der Gefechtswert des StG 47 ist „1/1“, der der Panzerfaust ist ebenfalls „1/1“

Die *Sturmpioniere* rollen vier Würfel für das StG 47 (einen für jede Miniatur, die es trägt) und einen Würfel für die Panzerfaust. Die StG47 schaffen zwei , mit je einem Schaden und somit verliert das Ziel zwei . Die Panzerfaust schafft ein , und richtet einen Schaden an, womit das Ziel einen verliert. Das *Hell Boys* Squad verliert somit insgesamt drei und somit werden drei Miniaturen als Verluste entfernt, was das Squad auf zwei Miniaturen reduziert.

In der folgenden Runde steht das gleiche Squad *Sturmpioniere* direkt neben einem Squad *Death Dealers* und ist zwei Felder von einem vollen Squad *The Hammers* entfernt. Die *Sturmpioniere* zielen mit dem Flammenwerfer 40 und Knife & Grenade auf die *Death Dealers* und mit ihren StG 47 und der Panzerfaust auf die *The Hammers*.

Der Achsenspieler erklärt diese Angriffe und handelt sie ab. Wenn die StG 47 bereits die *The Hammers* erledigen, kann der Achsenspieler nicht die Panzerfaust auf die *Death Dealers* umdrehen. Nachdem der Angriff mit einer Waffe erklärt wurde, kann das Ziel nicht mehr gewechselt werden.

Manche Waffen oder Fähigkeiten können diese Regeln modifizieren. Genauer findet sich unter „Fähigkeiten“ auf den Seiten 20-23.

DECKUNGSWÜRFE

Deckungselemente können Squads auf dem Schlachtfeld Schutz geben. Wenn sich ein Squad im selben Feld wie ein 3D-Geländestück (entweder eine Munitionskiste oder eine Panzersperre) befindet, oder auf einem Feld mit einem Kreuz steht (welches Trümmer symbolisiert), kann es einen Deckungswurf bekommen. Ein **Deckungswurf** steht für die Chance, dass das Deckungselement das Feuer des Gegners abbekommt.

Deckungswürfe können bei allen Fernkampfaffen vorkommen, während sie beim Nahkampf (Reichweite „C“) nicht relevant sind. Deckungswürfe **gelten nur für Squads**. Wenn ein Held sich einem Squad anschließt, profitiert er vom Deckungswert des Squads, ansonsten erhalten Helden keine Deckungswürfe.

Munitionskisten geben **weiche Deckung**, Panzersperren hingegen **harte Deckung**.

Wenn ein Squad, das sich im selben Feld wie ein Deckungselement befindet, zum Ziel einer Fernkampfaffe wird, wird in der linken unteren Ecke der Einheitenkarte nach dem Deckungswurf gesehen. Die Einheitenkarte eines jeden Squads gibt dort an, welches Würfelergebnis bei beiden Arten von Deckung für einen Erfolg steht.

Wenn der Deckungswert ein ⊕ zeigt, dann muss der verteidigende Spieler eine der Anzahl der von der Einheit erlittenen Treffer entsprechende Menge Würfel werfen. Jedes ⊕ des Verteidigers hebt einen Treffer auf.

Wenn der Deckungswert eine ■ zeigt, dann muss der verteidigende Spieler eine der Anzahl der von der Einheit erlittenen Treffer entsprechende Menge Würfel werfen. Jede ■ des Verteidigers hebt einen Treffer auf.

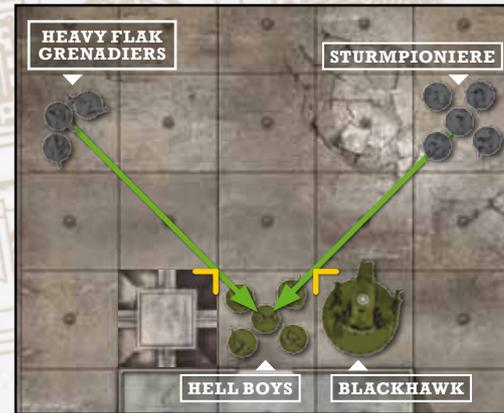
Wenn der Deckungswert kein Würfelergebnis zeigt, bedeutet dies, dass das Squad keine Deckung durch irgendwelche Art von Deckung erhält, d.h. es bekommt keine Deckungswürfe.

Hinweis: Einige Waffen und Fähigkeiten können Deckung ignorieren. Genauer findet sich unter „Fähigkeiten“ auf S. 20 und „Spezialwaffen“ auf S. 24.

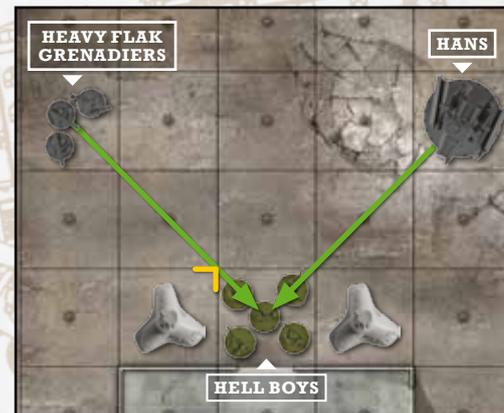
BEISPIEL: Ein Squad *Hell Boys* teilt sich mit einer Panzersperre ein Feld, wodurch das Squad harte Deckung hat. Ein Squad *Heavy Flak Grenadiers* zielt auf die *Hell Boys* und schafft vier ⊕. Die *Hell Boys* würfeln ihren Deckungswurf: drei ■ und ein ⊕. Da auf ihrer Einheitenkarte „Hard Cover ■,“ steht, bedeuten die drei ■, dass das Deckungselement dreiviertel des gegnerischen Feuers abbekommen hat. Das ⊕ jedoch bedeutet, dass einer der *Hell Boys* kein Glück hatte... der Alliiertenspieler entfernt sofort einen der *Hell Boys*.

ECKENDECKUNG

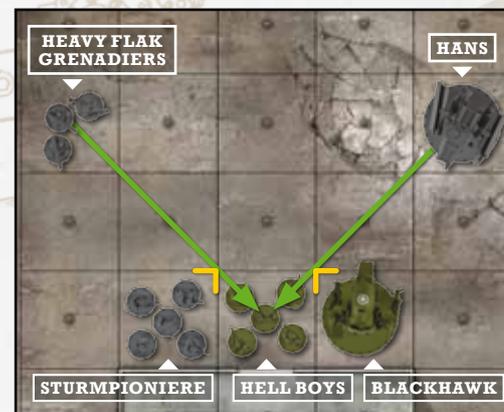
Squads können auch von Eckendeckung profitieren. Ein anvisiertes Squad erhält dann Eckendeckung, wenn die imaginäre Linie der Sichtlinie der angreifenden Einheit durch die Ecke eines Feldes geht, das die Sichtlinie blockiert. Befindet sich die anvisierte Einheit in einem Feld, das an ein Feld grenzt, in dem sich ein die Sichtlinie blockierendes Fahrzeug oder Geländestück befindet, und geht die Sichtlinie der angreifenden Einheit durch die gemeinsame Ecke dieses zweiten Feldes und des Feldes der Einheit, dann profitiert die angegriffene Einheit von Eckendeckung. Eckendeckung gewährt weiche Deckung.



BEISPIEL: Durch das angrenzende Geländefeld profitieren die *Hell Boys* von Eckendeckung gegen die *Heavy Flak Grenadiers*. Die *Hell Boys* profitieren auch gegen die *Sturmpioniere* von Eckendeckung, da der *Blackhawk* sich im angrenzenden Feld befindet.



BEISPIEL: Die *Hell Boys* profitieren von Eckendeckung gegen die *Heavy Flak Grenadiers*, da sich die Panzersperre im angrenzenden Feld befindet. Allerdings haben die *Hell Boys* keine Eckendeckung gegen den *Hans*, da die Panzersperre nicht die Sichtlinie von Fahrzeugen blockiert.



BEISPIEL: Die *Hell Boys* profitieren von Eckendeckung gegen die *Heavy Flak Grenadiers*, da Squads die Sichtlinie von anderen Squads blockieren. Die *Hell Boys* profitieren auch von Eckendeckung gegen den *Hans*, da sich der *Blackhawk* im angrenzenden Feld befindet.

DECKUNGSELEMENTE ANGREIFEN

Eine Einheit kann versuchen Deckungselemente zu zerstören. Hierzu werden die folgenden Werte verwendet:

- ☉ Munitionskisten: 3 ; 2 ☉
- ☉ Panzersperren: 5 ; 4 ☉

Außerdem kann ein Fahrzeug, wenn es ein Feld betritt, sich dafür entscheiden eine dort vorhandene Munitionskisten zu zerstören.

Wenn ein Deckungselement und eine Einheit sich ein Feld teilen, können sie nicht von der gleichen Waffe als Ziel gewählt werden. Wenn ein Spieler beide angreifen will, **muss er auf jedes mit einer anderen Waffenreihe schießen**. Wird auf eine Einheit und ein Deckungselement im gleichen Feld geschossen, dann wird zuerst der Angriff auf die Einheit abgehandelt und dann erst der Angriff auf das Deckungselement.

Geländestücke können Deckung **bis hin zu harter Deckung** verleihen. Anders ausgedrückt, verleiht ein Geländestück, das weiche Deckung gibt, zusammen mit einem anderen Geländestück, das ebenfalls weiche Deckung gibt, der entsprechenden Einheit harte Deckung. Drei oder mehr Geländestücke mit weicher Deckung geben aber trotzdem immer noch nur harte Deckung.

WICHTIG

WICHTIG

Wenn eine Einheit durch zwei Geländeelemente weiche Deckung erhält, gilt die Einheit als in harter Deckung befindlich.



BEISPIEL: Die *Death Dealers* profitieren wegen der angrenzenden Geländefelder von Eckendeckung gegen die *Sturmpioniere*. Sie erhalten auch weiche Deckung, weil sie sich im gleichen Feld wie die Munitionskiste befinden. In diesem Fall gibt es also weiche Deckung durch zwei Geländestücke und somit gelten die *Death Dealers* als in harte Deckung befindlich.

Wenn Angriffe mit C-Waffen erklärt werden, werden die Angriffe aller **anderen** Waffen zuerst abgehandelt. Der verteidigende Spieler entfernt die durch diese anderen Waffen (eventuell) verursachten Verluste, **bevor** der Nahkampf mit den C-Waffen abgehandelt wird. Der verteidigende Spieler kann nach einem Nahkampfangriff mit einem Nahkampfangriff zurückschlagen. Schlägt er zurück, werden die beiden Nahkampfangriffe **simultan** abgehandelt (d.h. beide Spieler würfeln und entfernen Verluste gleichzeitig).

Wenn ein Held eine Waffe mit der Reichweite C besitzt, dann kann er auch mit dieser Waffe angreifen. **Alle Waffen mit der Reichweite C** können während eines Nahkampfangriffes oder eines Gegen-Nahkampfangriffes eingesetzt werden

BEISPIEL: Eine volle Einheit *Hell Boys* greift ein volles Squad *Sturmpioniere* im angrenzenden Feld an. Der Alliiertenspieler erklärt, dass die *Hell Boys* zusätzlich **Knife & Grenade** gegen die überlebenden *Sturmpioniere* einsetzen. Zuerst werden alle anderen Waffenreihen abgehandelt, was drei Schadenspunkte verursacht. Der Achsenspieler entfernt drei *Sturmpioniere*-Miniaturen als Verluste und kündigt einen Gegen-Nahkampfangriff an. Nun greifen beide Squads gleichzeitig mit **Knife & Grenades** an. Es wird für jede Figur im Squad gewürfelt und die *Hell Boys* haben somit fünf und die *Sturmpioniere* zwei Würfel. Die *Hell Boys* schaffen zwei ☹ und die *Sturmpioniere* ein ☹. Der Achsenspieler entfernt die beiden verbliebenen Miniaturen seiner *Sturmpioniere*, die damit vernichtet wurden und der Alliiertenspieler einen seiner *Hell Boys*.

Waffen mit der Reichweite C können einen Dauerangriff ausführen. Sie ignorieren außerdem immer Deckung.

Ab sofort gilt für alle Nahkampfwaffen, dass sie Reichweite C haben. Bereits veröffentlichte Einheiten mit den folgenden Waffen betrachten diese als Waffen mit Reichweite C:

- ☹ Knife
- ☹ Knife & Grenade
- ☹ Combat Knife

Nahkampf ist gegen von Strukturen geschützte oder in Deckung befindliche Einheiten sehr effektiv.

ARTILLERIEWAFFEN (REICHWEITE A)

Einige Waffen können ganze Abschnitte des Schlachtfeldes bombardieren. Diese Waffen werden als Artilleriewaffen klassifiziert und ihre Reichweite wird mit A angegeben. Statt, wie normale Waffen, in direkter Linie zu feuern, feuern Artilleriewaffen nach Oben und das Projektil fliegt in einem hohen Bogen über alles, was zwischen der Waffe und ihrem Ziel liegt.

Um die ballistische Kurve, die das Projektil beschreibt, bevor es auftrifft, darzustellen, haben Artilleriewaffen immer eine **Minimalreichweite von 4** und eine **unbegrenzte Maximalreichweite**. Anders ausgedrückt, können Artilleriewaffen keine Ziele innerhalb einer Reichweite von 3 Feldern treffen, aber ansonsten, dank ihrer enormen Feuerkraft, über das gesamte Schlachtfeld feuern.

Hinweis: Eine Einheit, die mehr als nur eine Waffe mit sich führt, kann das gleiche Ziel mit ihrer Artilleriewaffe UND den übrigen Waffenreihen anvisieren.

Artilleriewaffen funktionieren etwas anders als normale Waffen:

- ☹ Artilleriewaffen können auf zwei Arten feuern: **Direktfeuer** und **Indirektfeuer**.
- ☹ Nachdem Artilleriewaffen gefeuert haben, müssen sie neu geladen werden, bevor sie erneut feuern können. Dies kostet eine **FÄHIGKEIT**-Aktion (siehe „Spezialwaffen“ auf S. 24).

WAFFENREICHWEITEN

Dieser Abschnitt beschreibt die verschiedenen Waffenreichweiten bei *Dust Tactics*.

WAFFEN MIT VARIABLER REICHWEITE (2, 3-6, USW.)

Der Großteil der Waffen bei *Dust Tactics* verfügt über eine numerische Reichweite, meist von „1“ bis „6“. Diese Zahlen geben an, wie viele Felder weit die Waffen maximal reichen (Minimum: 1Feld). Wenn die Reichweite berechnet wird, muss sich das Ziel innerhalb dieser Felderzahl befinden. Man sollte nicht vergessen, dass die Reichweite (ebenso wie die Bewegung, S. 8 „Bewegungsregeln“) auch diagonal gezählt werden kann.

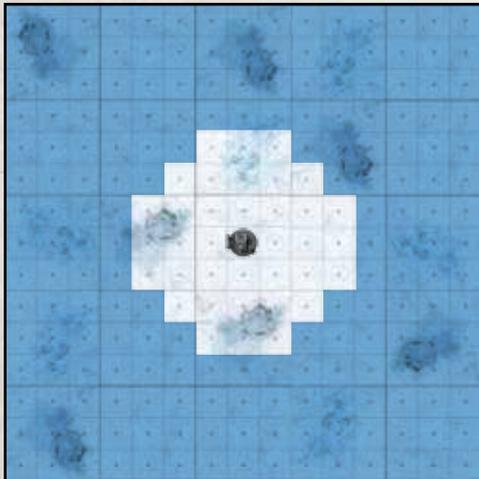
Manche Reichweiten haben mehr als nur eine Zahl (z.B. 3-6). Dies ist immer noch die numerische Reichweite, aber die Zahl vor dem Strich gibt die abweichende Minimalreichweite (statt der standardmäßigen „1“) an.

WAFFEN MIT HOHER REICHWEITE (REICHWEITE U)

Einige Waffen mit außerordentlich hoher Feuerkraft können Ziele auf sehr große Distanz treffen. Da deren Reichweite den Maßstab von *Dust Tactics* übersteigt, werden diese Waffen als Waffen mit hoher Reichweite klassifiziert und erhalten die Reichweitenkennung U („unbegrenzte Reichweite“). Einheiten mit Reichweite U können auf alle Ziele auf dem Schlachtfeld schießen, vorausgesetzt sie haben die notwendige Sichtlinie.

NAHKAMPFWAFFEN (REICHWEITE C)

Einige Waffen erfordern, dass die angreifende Einheit und die Zieleinheit sich in angrenzenden Feldern befinden. Diese Waffen werden als Nahkampfwaffen klassifiziert und erhalten die Reichweitenkennung C.



BEISPIEL: Der Nebelwerfer 42 des *Lothar* hat eine Reichweite von A. Wie im Diagramm zu sehen, ist die Minimalreichweite „4“ und die Maximalreichweite unbegrenzt. Der Nebelwerfer 42 kann also nur auf Ziele schießen, die sich im blauen Bereich aufhalten.

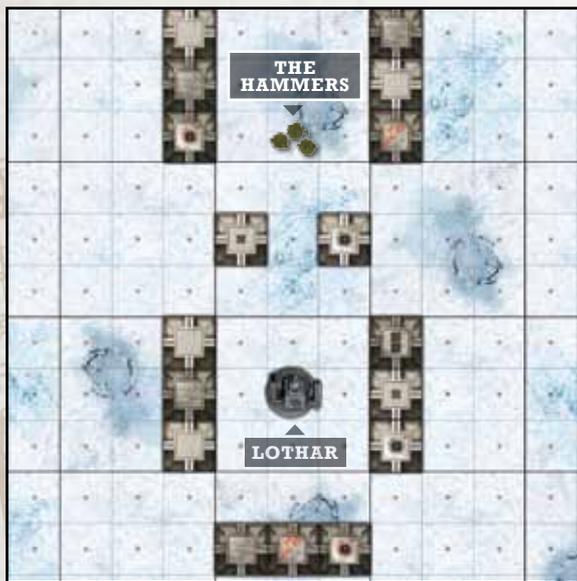
Indirektfeuer wird während der Aktivierung der Späher abgegeben, nicht jedoch während der Aktivierung der Artillerieeinheit. Deshalb kann Indirektfeuer nur abgegeben werden, wenn die Artillerieeinheit in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde.

Indirektfeuer erfolgt wie folgt:

1. Aktiviere den Späher (Einheit mit der Fähigkeit Artillery Strike). Sie kann ganz normal zwei Aktionen ausführen (Bewegung, Angriff, usw.). Für eine Aktion kann die Einheit einen Artillery Strike (**SKILL**) anfordern.
2. Wenn der Späher einen Artillery Strike anfordert, wird sofort die Artillerieeinheit aktiviert und sie feuert Indirektfeuer. Der Angriff wird wie ein normaler Angriff abgehandelt.
3. Nach Abhandlung des Indirektfeuers, hat die Artillerieeinheit ihre Aktivierung für diese Runde aufgebraucht. Indirektfeuer verbraucht die zwei Aktionen der Einheit automatisch. Wenn die erste Aktion der Späher das Anfordern des Indirektfeuers war, können sie mit ihrer zweiten Aktion nun fortfahren. Auf diese Weise kann man zwei Einheiten nacheinander aktivieren: Die Einheit, die das Feuer anfordert und die, die es abgibt.

DIREKTFEUER

Wenn die Artillerieeinheit eine Sichtlinie zum Ziel hat, kann sie mit ihrer A-Reichweitenwaffe Direktfeuer geben. Direktfeuer ist bei einem ☉ erfolgreich. Eine Einheit kann mit Direktfeuer einen Dauerangriff ausführen. Die Einheit kann auch ihre anderen Waffen abfeuern (entweder auf das gleiche oder ein anderes Ziel).

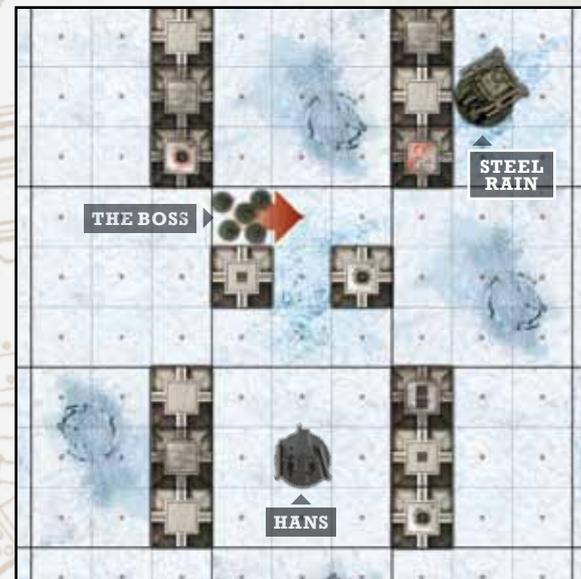


BEISPIEL: Der *Lothar* führt eine **ANGRIFF**-Aktion aus und zielt auf die *The Hammers*. Da die *The Hammers* sich in der Sichtlinie des *Lothar* befinden, kann dieser mit seiner A-Reichweitenwaffe, dem Nebelwerfer 42, Direktfeuer geben.

INDIREKTFEUER

Einige Einheiten verfügen über die Fähigkeit Artillery Strike, die das Artilleriefeuer unterstützt. Einheiten mit der Fähigkeit Artillery Strike Skill gelten als **Späher**. Späher versorgen die Artillerie mit genauen Koordinaten und müssen deshalb eine Sichtlinie auf das Ziel haben.

Wenn ein **Späher** eine Sichtlinie auf das Ziel hat, dann kann die Artillerie mit ihrer A-Reichweitenwaffe Indirektfeuer geben. Indirektfeuer ist bei einem Ergebnis von ☉ erfolgreich. Indirektfeuer kostet die Einheit beide ihrer Aktionen in dieser Runde, daher kann eine Einheit bei Indirektfeuer keinen Dauerangriff durchführen. Die Einheit kann aber auch ihre anderen Waffen abfeuern (entweder auf das gleiche oder ein anderes Ziel).



BEISPIEL: Der *Hans* steht nah bei einem vollen *The Boss Squad*, wodurch sich das *Command Squad* in Gefahr befindet. Der Alliiertenspieler entscheidet, mit dem *Steel Rain* auf den *Hans* zu schießen. Er aktiviert *The Boss* und führt eine **BEWEGUNG**-Aktion aus, um das *Squad* auf ein Feld zu bringen, wo es eine Sichtlinie auf den *Hans* hat. Dann führt *The Boss* eine Fähigkeit-Aktion aus, um die Fähigkeit Artillery Strike einzusetzen. Da *The Boss* noch einen Funker hat, kann es die Koordinaten dem *Steel Rain* übermitteln.

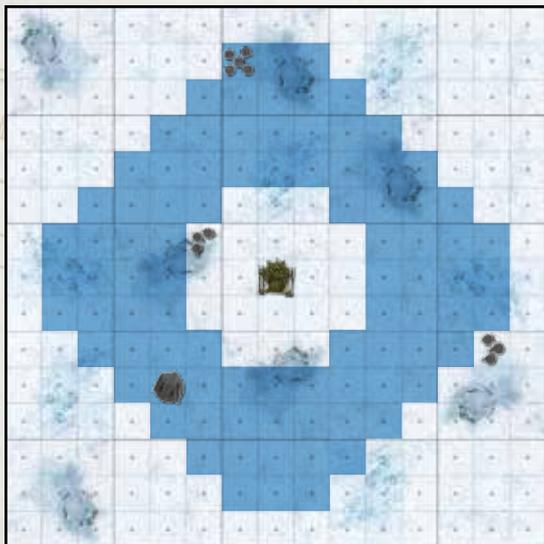
The Boss hat nun beide Aktionen verbraucht und der *Steel Rain* wird sofort aktiviert. Er feuert Indirektfeuer, was seine beiden Aktionen verbraucht (deshalb kann Indirektfeuer nicht mit Dauerangriff kombiniert werden). Der *Steel Rain* handelt seinen Angriff ab und danach ist der Achsenspieler an der Reihe.

Um Indirektfeuer anfordern zu können, muss die Spähereinheit die Fähigkeit Artillery Strike besitzen. Es sollten auch immer die anderen erforderlichen Bedingungen für Indirektfeuer überprüft werden (d.h., *Command Squad* muss mit einem Funker das Indirektfeuer anfordern, usw.). Die Spähereinheit muss eine **FÄHIGKEIT**-Aktion ausführen, um Indirektfeuer anfordern zu können.

WICHTIG

STEIFEUERWAFFEN (REICHWEITE X-Y)

Einige Kanonen und Mörser verschießen ihre Projektile auf einer ballistischen Flugbahn, die jener der Artillerie ähnelt. Allerdings verfügen diese kleineren Waffen über keine große Maximalreichweite. Diese Waffen werden als Steilfeuerwaffen klassifiziert und ihre Reichweite wird mit X-Y angegeben („X“ und „Y“ sind dabei unterschiedliche Werte). Die erste Zahl gibt die Minimalreichweite, die zweite Zahl die Maximalreichweite der Waffe an.



BEISPIEL: Der Petard Mortar des *Steel Rain* hat eine Reichweite von „3-6“. Wie im Diagramm dargestellt, beträgt die Minimalreichweite „3“ und die Maximalreichweite „6“. Der Petard Mortar kann nur Ziele im blau markierten Bereich beschießen.

GEFECHTSWERTE

REAKTIONSFUEHR

REAKTIONSFUEHR ist eine Spezialaktion, die allen Einheiten zur Verfügung steht, die bisher in der aktuellen Runde noch nicht aktiviert wurden. Reaktionsfeuer erlaubt es einer Einheit auf eine sich bewegende gegnerische Einheit zu schießen, wenn eine Sichtlinie besteht und die Waffenreichweite ausreicht.

Reaktionsfeuer unterbricht kurzfristig die Aktion einer Gegnereinheit, damit eine deiner Einheiten auf sie feuern kann. Zur Durchführung dieser Aktion, muss zuerst eine deiner noch nicht aktivierten Einheiten ausgewählt und ein Würfel geworfen werden. Wird eine **1** gewürfelt, kann deine Einheit nicht auf den Gegner feuern. Tatsächlich gilt **bei einem solchen Patzer deine Einheit als in dieser Runde bereits aktiviert, obwohl sie noch gar nichts getan hat!**

Würfelst du ein **1** aktivierte deine Einheit sofort und führt eine einzelne **ANGRIFF**-Aktion mit **allen** ihren Waffenreihen, die über die benötigte Reichweite verfügen, aus. Ist dieser Angriff abgehandelt, fährt der Gegner mit seiner Aktion fort.

Egal, ob das Reaktionsfeuer erfolgreich ist oder nicht, gilt die betreffende Einheit für den Rest der Runde als bereits aktiviert. Drehe die Einheitenkarte um 90°, um die Aktivierung anzuzeigen. Für den Rest der Runde kann die Einheit keine weiteren Aktionen ausführen.

Um Reaktionsfeuer geben zu können, **muss** die Einheit über eine Waffe mit ausreichender Reichweite verfügen und diese Schaden anrichten können. Außerdem kann Reaktionsfeuer nur auf die gerade vom Gegner aktivierte und **keine andere Einheit** abgegeben werden.

BEISPIEL: Ein *Hans* bewegt sich in die **Sichtlinie** eines sechs Felder entfernten *Death Dealers Squads*. Die Bazooka der *Death Dealers* hat eine Reichweite von „3“. Der *Hans* ist in der **Sichtlinie** der *Death Dealers*, aber nicht innerhalb ihrer **Feuerzone**. Die *Death Dealers* können kein Reaktionsfeuer auf den *Hans* abgeben.

BEISPIEL: Ein *Hans* bewegt sich in die **Sichtlinie** eines drei Felder entfernten *Death Dealers Squads*. Die Bazooka der *Death Dealers* hat eine Reichweite von „3“. Der *Hans* ist in der **Sichtlinie** der *Death Dealers* und innerhalb ihrer **Feuerzone**. Die *Death Dealers* können somit Reaktionsfeuer auf den *Hans* abgeben und der Alliiertenspieler würfelt, um auf den *Hans* zu reagieren.

Der Alliiertenspieler hat Glück und würfelt ein **1**! Die *Death Dealers* eröffnen (ganz den Regeln entsprechend) das Feuer auf den *Hans*. Zwei Felder von den *Death Dealers* entfernt steht ein Squad Sturmpioniere. Die *Death Dealers* können kein Reaktionsfeuer auf die *Sturmpioniere* abgeben, da diese es nicht auslösen.

Hätte der Achsenspieler die *Sturmpioniere* aktiviert, hätten die *Death Dealers*, mit **all** ihren in Reichweite befindlichen Waffen Reaktionsfeuer auf sie abgeben können.

MÖGLICHE SITUATIONEN FÜR REAKTIONSFUEHR

1 Wenn eine Einheit die Aktionsreihenfolge **BEWEGUNG + ANGRIFF**, ausführt, muss das Reaktionsfeuer sofort nach der **BEWEGUNG**-Aktion stattfinden.

BEISPIEL: Ein *Blackhawk* führt eine **BEWEGUNG**-Aktion aus, die ihn in die Feuerzone der *Heavy Flak Grenadiers* bringt. Sofort nach der Bewegung des *Blackhawk* erklärt der Achsenspieler, dass er Reaktionsfeuer geben und damit die Aktivierung des *Blackhawk* unterbrechen will. Der Achsenspieler würfelt und schafft ein **1**. Er aktiviert die *Heavy Flak Grenadiers* und führt eine **ANGRIFF**-Aktion aus. Wenn der *Blackhawk* überlebt, kann er mit seiner **ANGRIFF**-Aktion fortfahren.

1 Wenn eine Einheit die Aktionsreihenfolge **ANGRIFF + BEWEGUNG** ausführt, muss das Reaktionsfeuer sofort nach der **ANGRIFF**-Aktion stattfinden.

BEISPIEL: Ein *Blackhawk* führt eine **ANGRIFF**-Aktion gegen die *Heavy Flak Grenadiers* aus. Sofort nach dem Angriff des *Blackhawk* erklärt der Achsenspieler, dass er Reaktionsfeuer geben und damit die Aktivierung des *Blackhawk* unterbrechen will. Der Achsenspieler würfelt und schafft ein **1**. Er aktiviert die *Heavy Flak Grenadiers* und führt eine **ANGRIFF**-Aktion aus. Wenn der *Blackhawk* überlebt, kann er mit seiner **BEWEGUNG**-Aktion fortfahren.

1 Wenn eine Einheit die Aktionsreihenfolge **BEWEGUNG + BEWEGUNG** ausführt, muss das Reaktionsfeuer sofort nach der ersten **BEWEGUNG**-Aktion stattfinden.

BEISPIEL: Ein *Blackhawk* führt eine **BEWEGUNG**-Aktion aus, die ihn in die Feuerzone der *Heavy Flak Grenadiers* bringt. Sofort nach der Bewegung des *Blackhawk* erklärt der Achsenspieler, dass er Reaktionsfeuer geben und damit die Aktivierung des *Blackhawk* unterbrechen will. Der Achsenspieler würfelt und schafft ein **1**. Er aktiviert die *Heavy Flak Grenadiers* und führt eine **ANGRIFF**-Aktion aus. Wenn der *Blackhawk* überlebt, kann er mit seiner zweiten **BEWEGUNG**-Aktion fortfahren.

1 Wenn eine Einheit eine **FÄHIGKEIT**-Aktion ausführt, um ihre Charge-Fähigkeit zu nutzen (also die Aktionssequenz **BEWEGUNG + BEWEGUNG + Nahkampf-ANGRIFF**) muss das Reaktionsfeuer nach der zweiten **BEWEGUNG**-Aktion, aber noch vor dem Nahkampf-**ANGRIFF** stattfinden.

BEISPIEL: Ein *Luther* führt eine **FÄHIGKEIT**-Aktion aus, um seine Charge-Fähigkeit zu nutzen. Sofort nach der Bewegung des *Luther* erklärt der Alliiertenspieler, dass er Reaktionsfeuer geben und damit den Charge des *Luther* unterbrechen will. Der Alliiertenspieler würfelt und schafft ein ☉ Er aktiviert seinen *Blackhawk* und führt eine **ANGRIFF**-Aktion aus. Wenn der *Luther* überlebt, kann er mit seinem Nahkampf-**ANGRIFF** fortfahren.

Hinweis: Wenn eine Einheit die Fähigkeit Fast besitzt, erfolgt Reaktionsfeuer, nachdem sie ihre gesamte Bewegung abgehandelt hat.

- ☉ Wenn eine Einheit einen **DAUERANGRIFF** ausführt, ist kein Reaktionsfeuer möglich.

Zusammengefasst:

Um Reaktionsfeuer einsetzen zu können, **darf** eine Einheit während dieser Runde noch **nicht** aktiviert worden sein. Nachdem der Gegner erklärt hat, was er in seinem Zug tun wird, musst du **sofort** bekanntgeben, ob du Reaktionsfeuer einsetzen willst. Über den Erfolg des Reaktionsfeuers entscheidet der Würfel. Bei einem ☉ kannst du eine einzelne **ANGRIFF**-Aktion ausführen. Du kannst auch eine **FÄHIGKEIT** aktivieren, die keine Aktion kostet. Wird aber eine 🟤 gewürfelt, wurde das Reaktionsfeuer verpatzt und keine **ANGRIFF**-Aktion ausgeführt. Egal, ob ☉ oder 🟤 gewürfelt wird, für den Rest der Runde gilt die betreffende Einheit als aktiviert. Es kann allerdings versucht werden, diese Einheit, mit Hilfe eines Command Squads, zu reaktivieren.

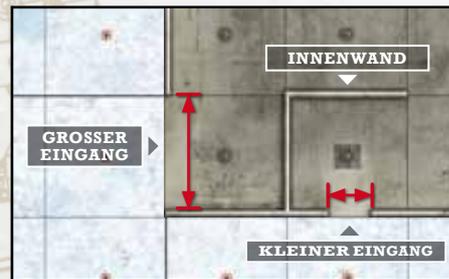
GEBÄUDE

Dieser Abschnitt beinhaltet die Regeln für Gebäude. In früheren Regelwerken gab es eine Unterscheidung zwischen zwei Arten von Gebäuden: Hangars und Häuser. Ab sofort gibt es keine Unterscheidung mehr zwischen diesen beiden Gebäudetypen. Stattdessen gibt es zwei Arten von Eingängen: große und kleine Eingänge. Diese Eingänge können überall bei beliebig großen Gebäuden vorkommen.

ALLGEMEINE GEBÄUDEREGELN

Solange die Szenarioregeln nichts anderes besagen, gelten die folgenden Regeln für alle Gebäude:

- ☉ Alle Gebäude haben Außenwände und einige Gebäude auch Innenwände, die Räume voneinander trennen. Alle Wände blockieren die Sichtlinie.
- ☉ Alle Gebäudewände können nicht zerstört werden.
- ☉ Kleine Eingänge sind schmaler als ein Feld.
- ☉ Große Eingänge sind so breit wie ein Feld.
- ☉ Soldaten und Helden (☉) können Gebäude entweder durch große oder kleine Eingänge betreten.
- ☉ Fahrzeuge (🚗) können Gebäude durch große Eingänge (durch die die Base des Fahrzeugs hindurch passt) betreten, nicht aber durch kleine Eingänge.
- ☉ Flugzeuge (🛩) können keine Gebäude betreten.
- ☉ Soldaten und Helden (☉) mit der Fähigkeit Jump können über jedes Gebäude springen.
- ☉ Fahrzeuge (🚗) mit der Fähigkeit Jump **können** über **keine** Art von Gebäude springen.



- ☉ Einheiten (☉, ☉, ☉) können **nicht auf** Gebäuden landen.
- ☉ Ein Squad gilt als in weicher Deckung, wenn es **in einem Gebäude** ist und von einer Gegnereinheit beschossen wird, die sich **innerhalb des gleichen Gebäudes** befindet.
- ☉ Ein Squad gilt als in harter Deckung, wenn es **in einem Gebäude** ist und von einer Gegnereinheit beschossen wird, die sich **außerhalb dieses Gebäudes** befindet.
- ☉ Damit eine Einheit in einem Gebäude eine Gegnereinheit außerhalb des Gebäudes angreifen kann, muss die angreifende Einheit sich auf einem Feld befinden, das über einen Eingang in Schussrichtung verfügt.
- ☉ Damit eine Einheit außerhalb eines Gebäudes eine Gegnereinheit innerhalb des Gebäudes angreifen kann, muss die angreifende Einheit sich auf einem Feld befinden, das über einen Eingang in Schussrichtung verfügt.
- ☉ Wenn sich eine Einheit innerhalb eines Gebäudes befindet, schießt und bewegt sie sich ganz normal (Läufer können die Bewegung nicht über Eck abkürzen oder Ziele erhalten Deckung vor Attacken, die über Ecken gehen, usw.).
- ☉ Innerhalb eines Gebäudes wird Deckung wie üblich addiert (Ein Squad in einem Gebäude und auf einem Feld mit einer Munitionskiste gilt als in harter Deckung, wenn es von innerhalb des gleichen Gebäudes angegriffen wird.).
- ☉ Die Wände von kleinen Eingängen gewähren keine Eckendeckung
- ☉ Panzersperren können nur in Gebäuden platziert werden, die über mindestens einen großen Eingang verfügen.

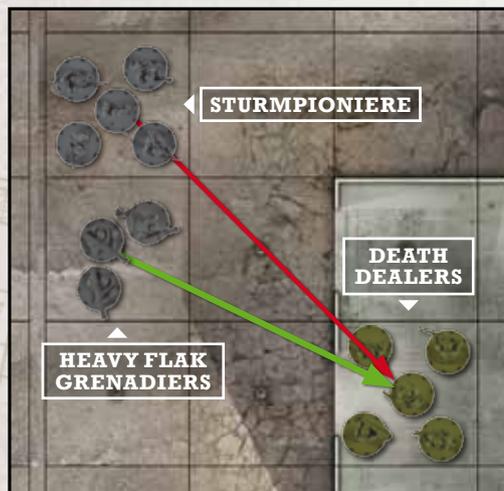


BEISPIEL: Die *The Hammers* befinden sich in einem Gebäude, womit sie harte Deckung gegen die Schüsse der *Sturmpioniere* haben. Die *Sturmpioniere* können jedoch nicht auf die *Death Dealers* schießen, da deren Feld keinen Eingang in Richtung der *Sturmpioniere* hat. Dies gilt auch für die *Death Dealers*, die auch nicht auf die *Sturmpioniere* schießen können.

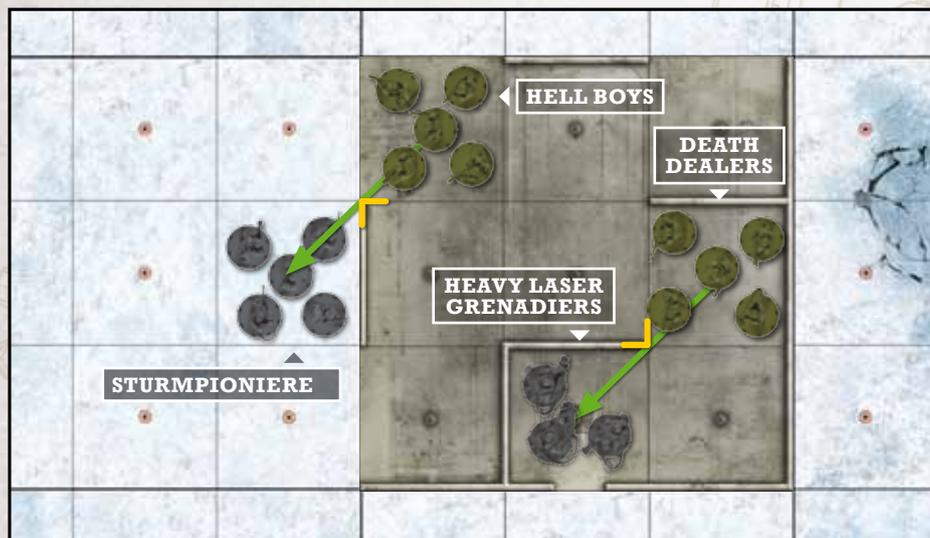
Wenn die *Death Dealers* sich auf das mit „X“ markierte Feld bewegen, können sie auf die *Sturmpioniere* zielen und umgekehrt. Die *Death Dealers* würden sich dann bei einem Angriff der *Sturmpioniere* in harter Deckung befinden.

Wenn die *Sturmpioniere* hingegen sich auf das mit „X“ markierte Feld bewegen, dann könnten sie auf beide Alliiertensquads schießen. Alle drei Squads würden dann über weiche Deckung verfügen, da sie sich alle in einem Gebäude befinden.

Gebäudewände (Innen- wie Außen-) blockieren die Sichtlinie und können Eckendeckung geben (siehe „Eckendeckung“ auf S. 13).



BEISPIEL: Die *Sturmpioniere* können nicht auf die *Death Dealers* schießen, da ihre Sichtlinie durch die Gebäudeaußenwand blockiert wird. Die *Heavy Flak Grenadiers* jedoch, können auf die *Death Dealers* schießen, da ihre Sichtlinie nicht durch die Wand blockiert wird. Vergesst nicht, dass kleine Eingänge keine Eckendeckung geben, aber das Gebäude selbst den *Death Dealers* harte Deckung verleiht.



BEISPIEL: Die *Hell Boys* zielen auf die *Sturmpioniere*, die außerhalb des Gebäudes, aber neben einer Außenwand stehen. Diese Wand verleiht den *Sturmpionieren* Eckendeckung (weiche Deckung) gegen die *Hell Boys*.

In diesem Beispiel können die *Death Dealers* auch auf die *Heavy Laser Grenadiers* schießen, die neben einer **Innenwand** stehen. Diese Wand verleiht den *Heavy Laser Grenadiers* Eckendeckung (weiche Deckung). Allerdings bekommen sie auch weiche Deckung dadurch, dass eine Einheit im gleichen Gebäude auf sie zielt. Daher erhalten die *Heavy Laser Grenadiers* harte Deckung

HELDEN

Helden sind die Hauptcharaktere im Dust-Universum. Sie sind berühmte Krieger und legendäre Kämpfer, die die Truppen in die Schlacht führen.

Helden verfügen über eigene Einheitenkarten. Sie können im Spiel einzeln aktiviert werden, wie jede andere Einheit auch. Für sie gelten alle die Regeln, die auch für normale Soldaten (Panzerungsklasse) gelten.

Allerdings funktionieren Helden ein wenig anders als Squads:

- Ein Held kann ein Feld mit einer befreundeten Einheit, oder sogar einem Fahrzeug, teilen. Helden sind die einzigen Miniaturen, die sich ein Feld mit befreundeten Einheiten teilen können. Selbst wenn sich Helden keinem Squad angeschlossen haben, können sie sich trotzdem ein Feld mit diesem teilen.
- Vor der ersten Runde einer Partie kann sich ein Held einem Squad anschließen, solange beide die gleiche Panzerungsklasse haben (Ein 2-Held kann sich nur einem 2-Squad anschließen.).

Wenn ein Held sich einem Squad anschließt, gelten die folgenden Regeln:

- Lege die Einheitenkarte des Helden zu der Karte des Squads.
- Der Held betritt das Spiel zur selben Zeit wie das Squad.
- Der Held und das Squad werden gleichzeitig aktiviert.
- Die Waffen des Helden werden zusammen mit denen des Squads eingesetzt. D.h. der Spieler kann frei aus allen verfügbaren Waffenreihen des Squads und des Helden wählen.
- Einige Heldenfähigkeiten werden mit dem Squad geteilt (Siehe „Fähigkeiten“, S. 20-23).
- Alle Squad-Fähigkeiten werden mit dem Helden geteilt.
- Der Held teilt seine Lebenspunkte () mit dem Squad. Wenn die kombinierte Einheit einen Schadenspunkt abbekommt, muss der Besitzer entscheiden, wer den Schaden erhält. Er kann entweder eine der Squadminiaturen entfernen oder auf der Einheitenkarte des Helden ein Kreuz abstreichen. Wenn ein Held seinen letzten Lebenspunkt verliert, gilt er sofort als getötet.
- Der Held und das Squad sind **immer** im gleichen Feld.
- Der Held teilt den Deckungswert des Squads.
- Der Bewegungswert der kombinierten Einheit ist gleich dem **schnellsten** Bewegungswert der Einheit.

BEISPIEL: Ein Squad mit " 1" schließt sich einem Helden mit " 2." an. Die kombinierte Einheit hat nun einen Bewegungswert von " 2."

Ein Held kann sich nicht während einer Partie einem Squad anschließen. Wenn ein Spieler einen Helden als Teil eines Squads haben will, muss sich dieser dem Squad vor Spielbeginn anschließen.

Ein Held und sein Squad können sich während einer Partie trennen. Von da an operiert der Held als eine separate Einheit. Er kann sich später nicht wieder diesem oder einem anderen Squad anschließen. Wenn der Held sich von seinem Squad trennt, werden auch die Einheitenkarten getrennt, damit man sieht, dass sie getrennt agieren. Von da an werden beide Einheiten separat aktiviert und der Held teilt sich mit dem Squad auch keinen Deckungswert, Lebenspunkte, Fähigkeiten, usw. mehr. Die zwei Einheiten können sich immer noch das gleiche Feld teilen (Helden können sich ein Feld mit Freundeinheiten teilen).

Außerdem kann sich nie mehr als ein Held einem Squad anschließen.

SPIELVORBEREITUNGEN

Dieser Abschnitt beschreibt, wie ein Spielszenario vorbereitet wird.

AP-KOSTEN DER EINHEITEN

Das Dust Tactics: Grundspiel enthält fünf Einheiten für jede Seite: Ein Fahrzeug, einen Helden und drei Squads.

Jede Einheit hat ihre eigenen Gefechts-, Bewegungs- und Gesundheitswerte und **Armeepunkte** (AP). Armeepunkte geben den Spielwert einer Einheit an. Der AP-Wert befindet sich in der rechten unteren Ecke der Einheitenkarte und je größer die Zahl, desto mächtiger ist die Einheit. Wenn ein Szenario vorbereitet wird, müssen beide Seiten Einheiten aufstellen, deren addierter AP-Wert nicht über das Szenariolimit hinausgehen darf.

VORBEREITEN DES SCHLACHTFELDS

Nachdem die Armeen zusammengestellt wurden, müssen die Spieler das Schlachtfeld vorbereiten.

Wenn die Spieler ein Szenario verwenden, werden entsprechend des Aufbaudiagramms einfach die Poster ausgelegt und die Geländefelder platziert.

Wenn die Spieler ihre eigene Schlacht gestalten, dann können sie die Poster beliebig arrangieren. Um festzustellen, wer das erste Geländefeld platziert, wirft jeder Spieler drei Würfel. Der Spieler, der mehr ④ würfelt, platziert ein Geländefeld. Dann platziert sein Gegner ein Geländefeld. Dies geschieht abwechselnd so lange, bis alle Geländefelder auf dem Spielfeld verteilt sind.

PLATZIERUNG VON DECKUNGSELEMENTEN

Nachdem das Spielfeld und die Geländefelder platziert wurden, werden die Deckungselemente platziert. In der Box sind vier Elemente enthalten: zwei Munitionskisten und zwei Panzersperren. Um festzustellen, wer das erste Deckungselement platziert, wirft jeder Spieler drei Würfel. Der Spieler, der mehr ④ würfelt, platziert ein Element. Dann platziert sein Gegner ein Element. Dies geschieht abwechselnd so lange, bis alle Elemente auf dem Spielfeld verteilt sind.

Deckungselemente können **nur** in den vom Szenario angegebenen „Deckungszonen“ platziert werden. Wenn die Spieler ihre eigene Schlacht entwerfen, sollten sie alle Deckungselemente im mittleren Bereich des Schlachtfeldes platzieren.

Nachdem die Schlachtfeldposter, Geländefelder und Deckungselemente platziert wurden, kann das Spiel beginnen! (Folgt dem Spielablauf auf S. 7.)

EINHEITENAUFSTELLUNG

Während der ersten Runde müssen alle Einheiten das Schlachtfeld betreten. Die erste Aktion einer jeden Einheit ist dabei immer eine Bewegung (➡), um ein Feld, welche den „Aufmarsch“ auf dem Schlachtfeld darstellt. Nach dieser ersten vorgeschriebenen Bewegung, kann die Einheit für den Rest der Partie alle Aktionen nach eigenem Ermessen ausführen.



BEISPIEL: Der Alliiertenspieler gewinnt die Initiative. Er aktiviert seine *Death Dealers* als erste Einheit: Das Squad hat "➡ 1." Der Alliiertenspieler verwendet diese, um das Spielfeld zu betreten. Dann entscheidet er sich für eine Doppelbewegung und bewegt die Einheit um ein weiteres Feld und deaktiviert sie danach. (**BEWEGUNG + BEWEGUNG**)

Nun ist der Achsenspieler an der Reihe. Er beginnt mit seinen *Sturmpionieren*. Er entscheidet sich für Bewegung und dann Schießen (**BEWEGUNG + ANGRIFF**). Er verwendet also eine ➡ um das Spielfeld zu betreten und schießt dann auf die *Death Dealers*! Die Sichtlinie ist vorhanden, die Waffen sind in Reichweite und das Feuergefecht kann beginnen!

GENIESS DAS SPIEL!

Inzwischen sollten die Spieler Alles wissen, was sie für das Spielen des Einführungsszenarios „Massive Aufklärung“ benötigen. Neue Spieler sollten sich auch den Fähigkeiten-Abschnitt (S. 20-23) durchlesen, damit sie mit den verschiedenen Fähigkeiten der in dem Szenario verwendeten Einheiten vertraut sind.

Besucht unsere Websites, um immer die neuesten Informationen, Modellbautipps und Neuigkeiten mitzubekommen.

www.HDS-Fantasy.de

www.FantasyFlightGames.com

www.Dust-Tactics.com

FÄHIGKEITEN

Wichtig! Wann immer die Regeln für eine Spezialwaffe oder Fähigkeit den Grundregeln widersprechen, hat die Spezialregel Vorrang!

Beispiel: In den Regeln steht deutlich, dass sich eine Einheit nie durch eine gegnerische Einheit hindurch bewegen kann. Allerdings kann eine Einheit mit der Fähigkeit Jump über sie springen. In diesem Fall haben die Spezialregeln Vorrang vor den Grundregeln.

Die meisten Fähigkeiten zählen nicht gegen die zwei Aktionen, die jeder Einheit pro Runde zustehen. Wenn die Verwendung einer Fähigkeit eine Aktion kostet, dann steht neben der Fähigkeit das Wort "(SKILL)".

BEISPIEL: *Sigrid* und die *Laser Grenadiers* wollen einen **DAUERANGRIFF** durchführen, was beide Aktionen kostet. *Sigrid* kann aber die Fähigkeit Berserk zusätzlich noch einsetzen, da sie keine Aktion kostet.

ADVANCED REACTIVE FIRE (GEZIELTES REAKTIONSFUEHR)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit reagiert schnell auf Veränderungen auf dem Schlachtfeld. Das Team ist darauf trainiert, sich in Sekunden neu zu orientieren. **Wenn diese Einheit Reaktionsfeuer einsetzt, wirft sie zwei statt einem Würfel. Wird mindestens ein 6 gewürfelt, gelingt das Reaktionsfeuer.** Ein Held mit dieser Fähigkeit teilt sie mit jedem Squad, dem er sich anschließt.

AGILE (BEWEGLICH)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit ist schnell und beweglich. Wenn sie sich bewegt, **kosten alle Diagonalen nur einen Bewegungspunkt.** Ein Held mit dieser Fähigkeit teilt sie mit jedem Squad, dem er sich anschließt.

ALL IN ONE (AUS ALLEN ROHREN!)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit erhöht ihre Feuerrate, lässt die Läufe glühen und geht an ihr Limit! Wenn eine Einheit diese Fähigkeit nutzt, **wird in dieser Runde für alle Waffenreihen die doppelte Anzahl Angriffswürfel geworfen.** Waffen vertragen eine solche Behandlung nicht lange, daher kann eine Einheit diese Fähigkeit nur **einmal im Spiel** einsetzen.

ARTILLERY STRIKE (ARTILLERIESCHLAG) (SKILL)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit gilt als Späher. Sie ist mit Karten und Funk ausgestattet und kann somit Artillerieschläge einweisen. **Führe eine FÄHIGKEIT-Aktion durch, um sofort eine befreundete Artillerieeinheit auf dem Schlachtfeld zu aktivieren und Indirektfeuer auf eine Einheit abzugeben, zu der die Späher eine Sichtlinie haben** (siehe „Indirektfeuer“, S. 15). Überprüfe auch, ob sich die Zieleinheit in der Reichweite der Artillerie befindet. Der Spieler der diese Fähigkeit einsetzt, aktiviert zwei Einheiten nacheinander. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet eine Aktion.

ASSAULT (STÜRME)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit kann das Schlachtfeld mit abartiger Geschwindigkeit überqueren! Setz eine Einheit sie ein, **verdoppelt sich ihr Bewegungswert, auch wenn die Einheit zwei Bewegung-Aktionen ausführt.** Eine Einheit kann diese Fähigkeit nur **einmal pro Spiel** einsetzen. Ein Held mit dieser Fähigkeit teilt sie mit jedem Squad, dem er sich anschließt.

BADASS (HARTER HUND)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit ist ein erfahrener Veteran mit verdammt viel Munition, denn sie weiß, dass bei einem Feuergefecht der gewinnt, der über mehr Munition verfügt. **Alle Waffen der Einheit mit begrenzter Munition, gelten als unbegrenzt, aber es kann pro Aktivierung immer nur die begrenzte Munitionsmenge verfeuert werden.** Ein Held mit dieser Fähigkeit teilt sie mit jedem Squad, dem er sich anschließt.

BERSERK (BERSERKER)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit verliert manchmal die Kontrolle über sich, wird rasend und verwandelt sich in einen übermenschlichen Kämpfer. **Die Einheit kann für jede Waffenreihe die 6- Würfe einmal wiederholen.** Berserk funktioniert zusammen mit Dauerangriff: Zuerst werden einmal für den **DAUERANGRIFF** die 6- Würfe wiederholt und dann einmal die verbleibenden 6 für Berserk. Eine Einheit kann diese Fähigkeit nur **einmal pro Spiel** einsetzen. Ein Held mit dieser Fähigkeit teilt sie mit jedem Squad, dem er sich anschließt.

BEISPIEL: *Sigrid* hat sich den *Laser Grenadiers* angeschlossen. Während der Partie führen sie, in Kombination mit *Sigrids* Berserk-Fähigkeit, einen Dauerangriff gegen die *Hell Boys* durch, die von der Achseneinheit zwei Felder entfernt stehen. Der Achsenspieler wirft nun acht Würfel (drei für *Sigrids* Laser-Pistole B und einen für jedes Laser-Gewehr und den Laser-Werfer des *Laser Grenadiers* Squads).

Der erste Wurf bringt ein 6 und sieben 6! Nur ein Treffer bisher. Da das Squad Laserwaffen verwendet (siehe „Laser“ auf S. 26), wird das 6 erneut gewürfelt. Das Ergebnis ist 6.

Der Dauerangriff erlaubt es dem Achsenspieler die sieben 6 zu wiederholen und er schafft zwei 6 und fünf 6. Bisher also drei Treffer. Wegen der Laser werden die zwei 6 erneut gewürfelt und das Ergebnis ist zwei 6.

Berserk erlaubt dem Achsenspieler die verbleibenden fünf 6 neu zu würfeln. Er erhält zwei 6 und drei 6.

Auch die zwei 6 werden erneut gewürfelt, ergeben aber nur zwei 6, womit insgesamt fünf Treffer erzielt wurden.

BLACK OPS (GEHEIMOPERATION)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit beherrscht Infiltration und Aufklärung. **Roll einen zusätzlichen Würfel beim Initiativwurf.** (Dieser Bonus addiert sich nicht. Wenn ein Spieler zwei Helden mit Black Ops hat, wird trotzdem nur ein zusätzlicher Würfel gewährt.)

BLUTKREUZ APE (BLUTKREUZ-AFFE)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit ist ein genetisch modifizierter Affe aus den schrecklichen Laboratorien des Blutkreuz Korps. **Ein Held mit dieser Fähigkeit kann sich nur einem Squad mit der gleichen Fähigkeit anschließen und umgekehrt.**

BLUTKREUZ ZOMBIE (BLUTKREUZ-ZOMBIE)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit ist ein untoter Soldat aus den schrecklichen Laboratorien des Blutkreuz Korps. **Ein Held mit dieser Fähigkeit kann sich nur einem Squad mit der gleichen Fähigkeit anschließen und umgekehrt.**

CHARGE (STURMANGRIFF)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit kann mit atemberaubender Geschwindigkeit angreifen! Wenn eine Einheit diese Fähigkeit einsetzt, **kann sie, nach zwei ausgeführten Bewegung-Aktionen, eine Angriff-Aktion mit allen ihren Waffen mit Reichweite 1 und C ausführen.** Ein Held mit dieser Fähigkeit teilt sie mit jedem Squad, dem er sich anschließt.

COMMAND SQUAD (BEFEHLS-SQUAD)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit ist mit verschiedenen Gerätschaften ausgestattet, die es ihr erlauben, Befehle zu funken und die Einheiten im Feld zu unterstützen (siehe „Befehls-Squad Fähigkeiten“ auf S. 23).

DAMAGE RESILIENT (UNVERWÜSTLICH)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit ist unglaublich widerstandsfähig. Nachdem (evtl.) Deckungswürfe durchgeführt wurden, **wird für jeden dieser Einheit zugefügten Schadenspunkt ein Würfel geworfen. Für jedes ④ wird ein Schaden ignoriert.** Ein Held mit dieser Fähigkeit teilt sie mit **keinem** Squad, dem er sich anschließt.

FAST (FLINK)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit ist extrem flink. **Wenn die Einheit eine Bewegung-Aktion ausführt, kann sie sich um ein weiteres Feld bewegen. Wenn die Einheit zwei Bewegung-Aktionen ausführt, kann diese Fähigkeit nur für eine der beiden Aktionen eingesetzt werden.**

BEISPIEL: Die *Hell Boys* haben “ 1” und Fast. Wenn das Squad zwei **BEWEGUNG**-Aktionen ausführt, kann es sich drei Felder weit bewegen (1 + 1 + 1 = 3). Wenn das Squad nur eine **BEWEGUNG**-Aktion ausführt, kann es sich zwei Felder weit bewegen (1 + 1 = 2). Wenn das Squad einen **DAUERANGRIFF** ausführt, erlaubt Fast keine zusätzliche Bewegung (der +1  Bonus gilt nur, wenn sich eine Einheit bewegt).

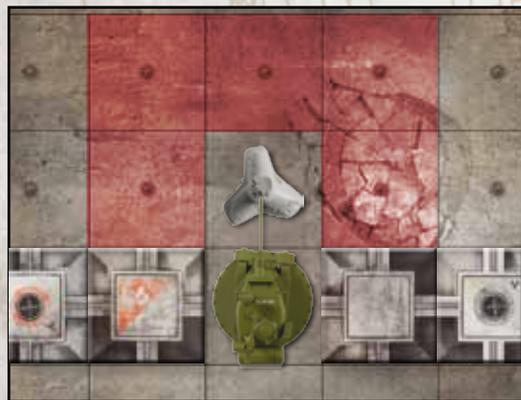
HEROIC ATTACK (HELDENMUT)

Ein Held mit dieser Fähigkeit ist ein echter Anführer, dessen Anwesenheit allein schon den Lauf der Schlacht verändern kann. Wenn ein Held diese Fähigkeit einsetzt, **richten alle während dieser Runde gegen ihn gerichteten Angriffe (einschließlich Artilleriefeuer, Nahkampf usw.) keinen Schaden an.** Der Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht keine Aktion, aber der Held muss aktiviert werden, um sie einsetzen zu können. Ein Held kann diese Fähigkeit nur **einmal pro Spiel** einsetzen. Ein Held mit dieser Fähigkeit teilt sie mit jedem Squad, dem er sich anschließt.

JUMP (SPRINGEN)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit verfügt über kräftige Beine oder Jetpacks, mit denen sie über Hindernisse springen kann. **Während der Bewegung kann die Einheit Hindernisse (wie Deckungselemente oder andere Einheiten) ignorieren, muss aber auf leeren Feldern landen. Einheiten können nicht über Felder ohne einen Punkt (ein Geländefeld oder ein Fahrzeug) springen. Fahrzeuge mit Jump können nicht über Gebäude springen. Soldaten oder Helden mit der Fähigkeit Jump können dagegen sehr wohl über Gebäude springen.**

Ein Held mit dieser Fähigkeit kann sich nur einem Squad anschließen, das auch über diese Fähigkeit verfügt und umgekehrt.



BEISPIEL: Der *Hot Dog* kann die Panzersperre nicht mit einer **BEWEGUNG**-Aktion überwinden und sie auch nicht zerstören, da sie immun gegen Flammenwerferschaden ist. Deshalb entscheidet sich der Alliiertenspieler für den Einsatz von Jump. Er muss zwei **BEWEGUNG**-Aktionen ausführen, kann aber auf allen roten Feldern landen. Stünde eine Einheit auf einem roten Feld, könnte er auf diesem roten Feld nicht landen.

MEDAL OF HONOR (EHRENMEDAILLE)

Ein Held mit dieser Fähigkeit gehört zu den mutigsten Alliiertensoldaten. Wenn eine Einheit diese Fähigkeit einsetzt, **rollt sie während eines Angriffs einen Gefechtswürfel nochmal und verwendet das neue Ergebnis.** Ein Held kann diese Fähigkeit nur **einmal pro Runde** einsetzen. Ein Held mit dieser Fähigkeit teilt sie mit **keinem** Squad, dem er sich anschließt.

[WEAPON NAME]: RELOAD ([...] NACHLADEN) (SKILL)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit muss eine Waffe erst zeitraubend nachladen, bevor sie wieder damit feuern kann. Artilleriewaffen fallen in diese Kategorie. **Eine Einheit führt eine FÄHIGKEIT-Aktion aus, um die Waffe nachzuladen. Lege den „Loaded“-Marker auf die Einheitenkarte um anzuzeigen, dass die Waffe geladen ist.** Nach der Durchführung dieser Aktion, kann die Einheit die Waffe abfeuern. Zu Beginn einer Partie sind alle Waffen geladen. Siehe „Nachladbare Waffen“ auf S. 25 für weitere Details.



SCOUT VEHICLE (SCOUTFAHRZEUG)

Ein Fahrzeug mit dieser Fähigkeit kundschaftet das Schlachtfeld nach Feindeinheiten aus. **Nur während der ersten Runde kann dieses Fahrzeug sich zwei Extrafelder weit bewegen.** Wenn ein Fahrzeug mit dieser Fähigkeit das Spiel nach der ersten Runde betritt, hat die Fähigkeit keine Wirkung.

SELF-REPAIR (SELBSTREPARATUR)

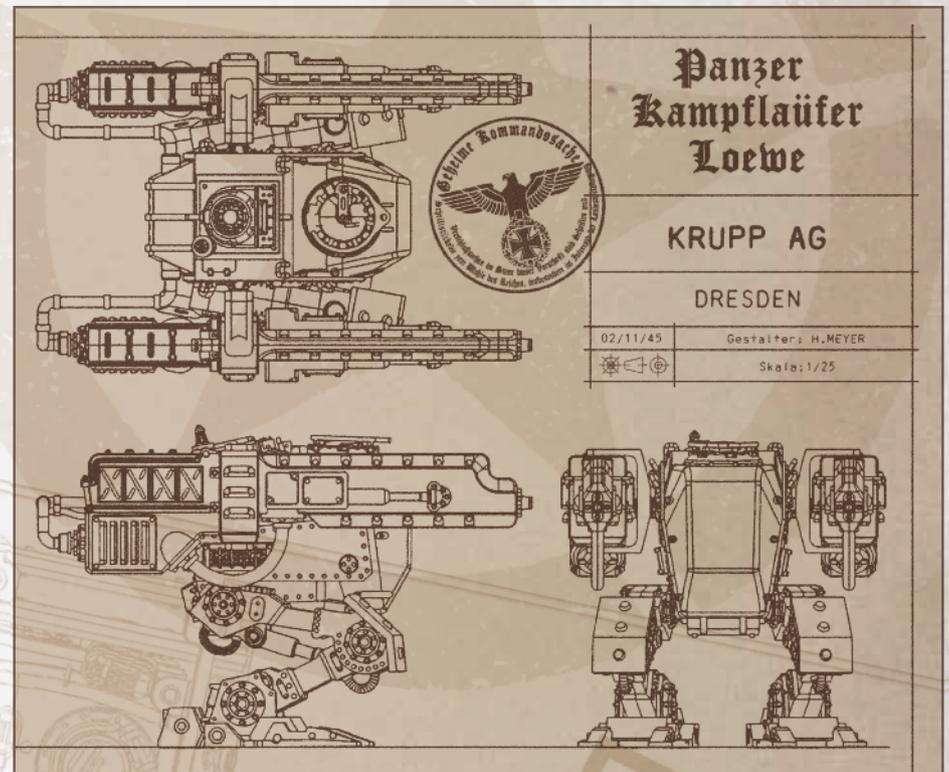
Ein Fahrzeug mit dieser Fähigkeit verfügt über eine begabte Mannschaft, die auch Feldreparaturen durchführen kann. **Am Ende einer jeden Runde wird für jedes markierte auf der Einheitenkarte gewürfelt. Für jedes erhält das Fahrzeug einen Lebenspunkt zurück.** Ein Fahrzeug kann nicht mehr Lebenspunkte zurückbekommen als es zu Anfang besaß. Diese Fähigkeit wirkt nicht nach der Zerstörung des Fahrzeugs.

SNIPER (SCHARFSCHÜTZE)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit verfügt über Fernkampfaffen, die es ihr erlauben, ihre Ziele aus sicherer Distanz zu erledigen. **Wenn ein Ziel festgelegt wird, gibt der Spieler an, welche Miniatur genau das Ziel ist (statt der ganzen Einheit). Schafft er ein, dann erhält diese Miniatur einen Schadenspunkt.** Ein Scharfschütze teilt seine Fähigkeit nicht mit dem Rest seines Squads.

SPOTTER (SPÄHER)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit verfügt über Ferngläser und begleitet immer Scharfschützen oder schwere Waffenteams, um deren Genauigkeit zu erhöhen. **Wenn dieses Squad angreift, werden die Würfelergebnisse verkehrt (d.h., gilt als, und als).** Da die Würfelergebnisse verkehrt sind, wiederholt eine Einheit mit einem Späher bei einem Dauerangriff alle statt der.



SUPERIOR REACTIVE FIRE (ÜBERLEGENES REAKTIONSFEUER)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit reagiert übermenschlich schnell auf Veränderungen auf dem Schlachtfeld. Diese Einheit ist darauf trainiert in Sekundenbruchteilen zu reagieren. **Wenn diese Einheit Reaktionsfeuer einsetzt, wirft sie drei statt einem Würfel. Wird mindestens ein gewürfelt, gelingt das Reaktionsfeuer.** Ein Held mit dieser Fähigkeit teilt sie mit jedem Squad, dem er sich anschließt.

TANK HEAD (PANZERNARR) (SKILL)

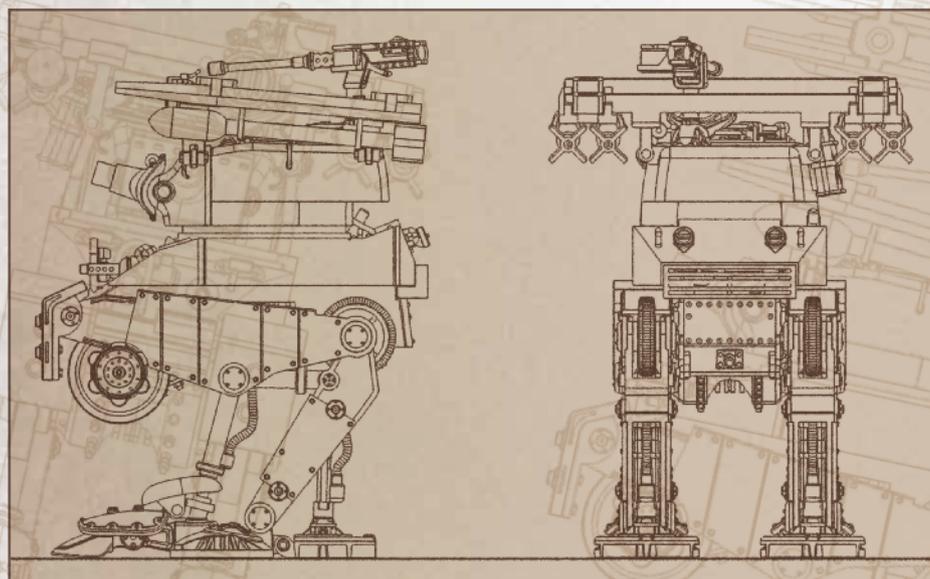
Ein Held mit dieser Fähigkeit ist ein Fahrzeugspezialist. **Der Held führt eine Fähigkeit-Aktion aus, um allen Schaden an einem angrenzenden befreundeten Fahrzeug zu beheben.** Diese „Reparatur“ findet während der Aktivierung des Helden statt. Ein Held kann diese Fähigkeit nur **einmal pro Spiel** einsetzen.

WIEDERBELEBUNGSSERUM (WIEDERBELEBUNGSSERUM)

Ein Held mit dieser Fähigkeit besitzt Violen mit einem schrecklichen Serum, das es ihm erlaubt, die Lebenskraft seiner Feinde zu stehlen. **Wenn dieser Held ein gegnerisches Squad oder Helden angreift (Panzerungsklasse), gewinnt er, pro von ihm gewürfeltem einen Lebenspunkt zurück.** Er gewinnt die Lebenskraft zurück, nachdem alle Waffenreihen abgehandelt wurden. Er kann nicht mehr Lebenspunkte bekommen als er ursprünglich besaß.

BEISPIEL: Der Alliiertenspieler bewegt den *Rhino* sowie die *The Hammers* neben den *Totenmeister* und die *Axis Zombies*, um sie anzugreifen. Während des Kampfes verliert der *Totenmeister* drei Lebenspunkte. Der Achsenspieler streicht drei Kreuze auf dessen Einheitenkarte ab.

Der Achsenspieler aktiviert nun seinerseits den *Totenmeister* sowie die *Axis Zombies* und sowohl den *Rhino* als auch die *The Hammers* im Nahkampf an. Der *Totenmeister* fügt ihnen einen zu, die *Axis Zombies* drei. Nach Abschluss des Kampfes regeneriert der *Totenmeister* einen Lebenspunkt, da nur der von ihm angerichtete Schaden zählt.



BEFEHLS-SQUAD FÄHIGKEITEN

Ein Befehls-Squad ist ein Spezial-Squad, das aus einem Offizier, Funker, Mechaniker, Sanitäter und einem Waffenspezialist besteht. Jedes Squad-Mitglied erfüllt seine ihm eigene Aufgabe. Befehls-Squads haben die Fähigkeit Command Squad auf ihrer Einheitenkarte.

Wenn eine der Squad-Miniaturen ausgeschaltet wird, verliert das Befehls-Squad die mit dieser und ihrer Ausrüstung verbundene Spezialisierung. Der Waffenspezialist hat keine Spezialisierung, beschützt aber den Rest mit seiner Waffe.

Ein Spieler kann mehr als nur ein Befehls-Squad gleichzeitig im Spiel haben, aber diese Squads müssen verschiedene Panzerungsklassen aufweisen.

Ein Held kann sich einem Befehls-Squad nur anschließen, wenn er über die Fähigkeit Commander verfügt.

Einige der Fähigkeiten des Befehls-Squads sind sehr bedeutend. Wenn ein Spieler diese Einheit aktiviert, **muss er bekanntgeben, welche Fähigkeiten er einsetzt**. Einige Fähigkeiten benötigen auch einen Würfelwurf, um festzustellen, ob ihr Einsatz gelingt. Bei einem ☉ kann die Fähigkeit eingesetzt werden, bei einer ■ nicht. **Bis zur nächsten Runde kann nicht versucht werden, eine weitere Fähigkeit des Befehls-Squads einzusetzen.**

Die Fähigkeit Funkmeldung des Funkers ist immer aktiv und erfordert keinen Wurf. Es kann also die Fähigkeit des Offiziers zusammen mit Funkmeldung eingesetzt werden (da diese ja immer aktiv ist). Allerdings ist Funkmeldung die einzige Befehls-Squad Fähigkeit, die zusammen mit anderen Befehls-Squad Fähigkeiten während der gleichen Runde eingesetzt werden kann.

Ein Spieler kann **nur einmal pro Runde** versuchen eine Befehls-Squad Fähigkeit einzusetzen. Wenn der Versuch scheitert, kann der Spieler keine weitere dieser Fähigkeiten während dieser Runde versuchen einzusetzen.

BEWEGT EUCH, IHR AFFENBANDE! – OFFIZIER (SKILL)

Der Offizier kann den Befehl „Bewegt euch, ihr Affenbandel!“ geben. **Führe eine FÄHIGKEIT-Aktion aus und wirf einen Würfel. Bei einem ☉ reaktiviert der Spieler eine angrenzende Einheit. Die Karte der Einheit wird um 90° gedreht und entsperrt. Die Einheit kann sofort nach dem Aktivierungsende des Befehls-Squads aktiviert werden.** D.h. der Spieler kann zwei Einheiten nacheinander aktivieren. Befindet sich ein Funker im Squad des Offiziers, kann er diesen Befehl jeder Einheit auf dem Schlachtfeld geben.

FUNKMELDUNG - FUNKER

Der Funker kann alle vom Befehls-Squad gegebenen Befehle mit seinem Funkgerät an jede Einheit auf dem Schlachtfeld übermitteln. **Funkmeldung kann zusammen mit anderen Befehls-Squad Fähigkeiten verwendet werden. Diese Fähigkeit ist immer aktiv und erfordert keine Aktion oder einen Würfelwurf.**

ARTILLERIESCHLAG – FUNKER (SKILL)

Der Funker kann mit seinem Funkgerät einen Artillerieschlag (siehe „Artillerieschlag“ auf S. 14-15) anfordern. Wenn der Funker tot ist, kann das Befehls-Squad die Fähigkeit Artillerieschlag nicht einsetzen.

BEHELFSREPARATUR – MECHANIKER (SKILL)

Der Mechaniker kann mit seinen Werkzeugen auf dem Schlachtfeld behelfsmäßige Reparaturen an Fahrzeugen durchführen. **Führe eine FÄHIGKEIT-Aktion aus, um bei einem angrenzenden Fahrzeug einen Lebenspunkt wiederherzustellen (die Fähigkeit Funkmeldung des Funkers erlaubt keine Fernreparaturen).** Diese Fähigkeit erfordert keinen Würfelwurf und kann nicht bei zerstörten Fahrzeugen angewandt werden.

FELDPREPARATUR – MECHANIKER (SKILL)

Der Mechaniker kann mit seinen Werkzeugen ein während der Schlacht zerstörtes Fahrzeug wieder zusammenbauen. **Führe eine FÄHIGKEIT-Aktion aus und wirf einen Würfel. Bei einem ☉ beendet der Spieler die Aktivierung des Befehls-Squads und aktiviert sofort das reparierte Fahrzeug, welches das Schlachtfeld von der Aufstellungszone seiner Seite aus betritt.** Wird der Funker getötet, kann diese Fähigkeit nicht eingesetzt werden. Ein Mechaniker kann diese Fähigkeit nur **einmal pro Spiel** einsetzen.

AUFSTEHEN, ES IST NICHT SO SCHLIMM! – SANITÄTER (SKILL)

Der Sanitäter kann mit seiner Ausrüstung Soldaten auf dem Schlachtfeld heilen. **Führe eine FÄHIGKEIT-Aktion aus, um entweder eine benachbarte Miniatur wiederzubeleben oder einem angrenzenden Helden einen Lebenspunkt zurückzugeben (die Fähigkeit Funkmeldung des Funkers erlaubt keine Fernheilungen).** Die Miniatur kehrt mit ihren Spezialwaffen und voller Munition für alle Waffen mit eingeschränkter Munition zu ihrem Squad zurück. Wird ein Squad oder Held ausgelöscht, kann diese Fähigkeit nicht mehr eingesetzt werden.

KOMMT JUNGS, WIR GEHEN DA WIEDER RAUS! – SANITÄTER (SKILL)

Der Sanitäter kann mit seiner Ausrüstung ein ganzes während der Schlacht getötetes Squad wiederbeleben. **Führe eine FÄHIGKEIT-Aktion aus und wirf einen Würfel. Bei einem ☉ beendet der Spieler die Aktivierung des Befehls-Squads und aktiviert sofort das wiederbelebte Squad, welches das Schlachtfeld von der Aufstellungszone seiner Seite aus betritt.** Wird der Funker getötet, kann diese Fähigkeit nicht eingesetzt werden. Der Sanitäter kann keinen Helden wiederbeleben. Ein Sanitäter kann diese Fähigkeit nur **einmal pro Spiel** einsetzen.

Die Befehle des Befehls-Squads können nicht auf das Befehls-Squad selbst angewandt werden (d.h., der Offizier kann nicht sein eigenes Squad reaktivieren, der Sanitäter keine Miniatur seines eigenen Squads wiederbeleben, usw.)

Wenn eine reparierte/wiederbelebte Einheit ein zweites Mal vernichtet wird, wird sie bei der Berechnung der Siegpunkte als zusätzliche Einheit gerechnet.

BEISPIEL: Der Achsenspieler vernichtet einen *Blackhawk*. In der nächsten Runde repariert der Alliiertenspieler den *Blackhawk* mit der Fähigkeit Feldreparatur. Später im Spiel vernichtet der Achsenspieler den *Blackhawk* ein zweites Mal. Wenn die Siegpunkte am Ende des Spiels kalkuliert werden, erhält der Achsenspieler 44 SP für die beiden vernichteten *Blackhawks* (je 22 SP).

SPEZIAL-GEFECHTSWERTE

Einige Waffen bei *Dust Tactics* richten auf besondere Weise Schaden an. Sie erhalten Spezial-Gefechtswerte, statt den üblichen numerischen Gefechtswerten. Abgesehen vom Schaden, den ein Spezial-Gefechtswert anrichtet, verfügen diese Waffen auch über Spezialregeln.

BEISPIEL: Der *Hot Dog* ist mit einem Napalm Thrower ausgerüstet. Die Waffenreihe gibt einen Gefechtswert von „1/☠“ und „1/☠“, an, aber diese Waffe ist auch als Flammenwerfer klassifiziert und folgt somit auch den Flamethrower-Spezialregeln.

PHASERSCHADEN (X/Y)

Dieser Gefechtswert steht für eine Kugel aus konzentrierter Energie, die beim Auftreffen explodiert. „X“ legt fest, wie gut die Einheit auf den Gegner „zielen“ kann, „Y“ bestimmt, wie mächtig die Explosion ist. Dieser Schaden wird abgehandelt, indem **„X“ Würfel geworfen werden und die Zahl der ☠ bestimmt wird. Diese Zahl wird mit „Y“ multipliziert. Dann werden „Y“ Würfel geworfen und ein Schaden für jeden ☠ anrichtet. Phaserwaffen ignorieren jede Deckung.**

BEISPIEL: Ein *Honey* ist mit einer 120W Phaser Gun ausgerüstet. Er führt eine **ANGRIFF**- Aktion gegen ein volles Squad *Heavy Laser Grenadiers* aus. Gegen diese Soldaten hat der Phaser einen Gefechtswert von „2/3.“ Der Alliiertenspieler wirft zwei Würfel. Er schafft ein ☠ und eine ■. Jedes ☠ erlaubt ihm drei Schadenswürfel zu werfen. Der Alliiertenspieler wirft also drei Würfel und schafft zwei ☠. Der *Honey* hat also zwei Treffer gelandet und die *Heavy Laser Grenadiers* verlieren zwei Soldaten.

Wenn mit einer Phaserwaffe ein Dauerangriff ausgeführt wird, werden die „X“-Ergebnisse wiederholt. Wenn eine Einheit mit einer Phaserwaffe eine Fähigkeit nutzt, die die Trefferchance modifiziert, (wie z.B. Berserk), gilt die gleiche Regel: Es werden nur die „X“-Ergebnisse wiederholt.

BEISPIEL: Der *Honey* führt einen **DAUERANGRIFF** gegen ein volles Squad *Heavy Laser Grenadiers* durch. Der Alliiertenspieler wirft zwei Würfel und schafft ein ☠ und eine ■. Er legt das ☠ zur Seite und würfelt die ■ neu (wegen **DAUERANGRIFF**) und schafft ein zweites ☠! Jedes ☠ erlaubt ihm je drei Schadenswürfel zu werfen. Der Alliiertenspieler wirft also sechs Würfel und erhält drei ☠. Insgesamt schafft der *Honey* drei Treffer und die *Heavy Laser Grenadiers* verlieren drei Soldaten.

SALVENSCHADEN (A/X – B/X – C/X – ...)

Dieser Gefechtswert steht für Waffen mit begrenzter Munition, die umso stärker werden, je mehr Munition gleichzeitig verschossen wird. Dieser Schaden wird abgehandelt, indem **„A“ Würfel geworfen werden, wenn ein Geschoss verwendet („B“ Würfel bei zwei Geschossen, „C“ Würfel bei drei Geschossen, usw.) und „X“ Schaden für jedes ☠ zugefügt wird.** Dieser Gefechtswert kann sich über mehrere Panzerungsklassen erstrecken, daher sollte die Waffenreihe sorgfältig konsultiert werden, um festzustellen, welche Panzerungsklasse vom Salvenfeuer betroffen ist.

BEISPIEL: Ein *Steel Rain* gibt Direktfeuer auf ein Squad *Heavy Laser Grenadiers* ab. Er feuert zwei 4.2“ Rockets und streicht die Boxen auf seiner Einheitenkarte ab, um den Verbrauch der begrenzten Munition darzustellen. Der Alliiertenspieler wirft sechs Würfel und erhält drei ☠. Der Achsenspieler entfernt drei Miniaturen als Verluste.

FLAMMENSCHADEN (X/☠)

Dieser Gefechtswert steht für Brandschaden, der das Ziel in Flammen hüllt. Dieser Schaden wird abgehandelt, indem **„X“ Würfel für jede Zielminiatur gewürfelt werden und für jedes ☠ ein Schadenspunkt zugefügt wird.**

BEISPIEL: Die *Hell Boys* zielen mit Flammenwerfern auf ein Squad *Sturmpioniere* mit „2.“ Die Flamethrower-Waffenreihe gibt „1/☠.“ an. Da im *Sturmpioniere*-Squad fünf Soldaten sind, würfelt der Alliiertenspieler mit fünf Würfeln. Jedes ☠ richtet einen Schadenspunkt an.

AP-FLAMMENSCHADEN (X/☠)

Dieser Gefechtswert steht für Munition, die die Fahrzeugpanzerung durchdringt und im Inneren ein Flammeninferno auslöst. Dieser Schaden wird abgehandelt, indem **„X“ Würfel für jede Zielminiatur gewürfelt werden und bei mindestens einem ☠ wird die ganze Einheit ausgelöscht.**

BEISPIEL: Ein *Hans* zielt mit einem Panzerfaust-Werfer auf einen *Pounder*. Bei „4.“ zeigt die Waffenreihe des Panzerfaust-Werfer „1/☠.“ Der Achsenspieler wirft einen Würfel und schafft ein ☠. Der Alliiertenläufer steht in Flammen und wird vom Schlachtfeld genommen.

SPEZIALWAFFEN

LIMITED-AMMO WEAPONS (WAFFEN MIT BEGRENZTER MUNITION)

Einige Waffen verfügen nur über begrenzte Munition, da ihre Einheiten nur begrenzten Nachschub mit über das Schlachtfeld schleppen können. Um diese Einschränkung darzustellen, werden Waffen mit begrenzter Munition (und einige Abstreichboxen) bei den Einheitsfähigkeiten im unteren Teil der Einheitskarten aufgeführt. Wenn ein Spieler Waffen mit begrenzter Munition verwendet, **wird für jede verwendete Munition eine Box abgestrichen. Bei einem DAUERANGRIFF werden die Würfel wie gewohnt wiederholt.** Die Spieler müssen die begrenzte Munition nicht auf einmal verbrauchen, aber können dies tun.

Waffen mit begrenzter Munition haben ihre eigene Waffenreihe, d.h., sie können eine beliebige Einheit zum Ziel haben. Sie gehören der ganzen Einheit, daher können alle Soldaten in der Einheit sie einsetzen, selbst, **wenn es nur noch ein überlebendes Squadmitglied gibt und dieses die Waffe nicht an der Miniatur trägt.** Allerdings kann ein Squad während eines Angriffs nicht mehr Waffen mit begrenzter Munition einsetzen, als es Miniaturen im Squad gibt. In diesem Fall gilt, was auf der Karte steht und nicht, was die Miniaturen mit sich führen.

Hinweis: Dies ist eine Ausnahme von der Grundregel, dass ein Soldat nur dass verwenden kann, was er an seiner Miniatur trägt.

BEISPIEL: Die *Sturmpioniere* besitzen insgesamt drei Panzerfäuste. Während des Spiels werden drei *Sturmpioniere* getötet, darunter zwei Miniaturen, die Panzerfäuste tragen. Die zwei Überlebenden führen immer noch drei Panzerfäuste mit sich, können aber während eines Angriffs max. nur zwei einsetzen (eine pro Soldat im Squad).

BURST WEAPONS (FEUERSTOSS-WAFFEN)

Einige Waffen verfügen über eine unglaubliche Feuerrate und ermöglichen es ihrem Team den Gegner mit Blei sprichwörtlich vollzupumpen. **Wenn eine Feuerstoß-Waffe auf ein Ziel abgefeuert wird, das sich in dieser Runde nicht bewegt hat, wird die Zahl der zu werfenden Würfel verdoppelt.**

KNIFE, KNIFE & GRENADE, COMBAT KNIFE (MESSER, MESSER & GRANATE, KAMPFMESSER)

Jeder Soldat führt ein Messer, Messer & Granate oder ein Kampfmesser mit sich. Wird diese Waffe eingesetzt, **wird für jede noch lebende Miniatur des Squads die vom Gefechtswert angegebene Zahl Würfel gewürfelt**. Diese Waffe hat die Reichweite C (siehe „Nahkampfwaffen“, S. 14).

RELOADABLE WEAPONS (NACHLADEWAFFEN)

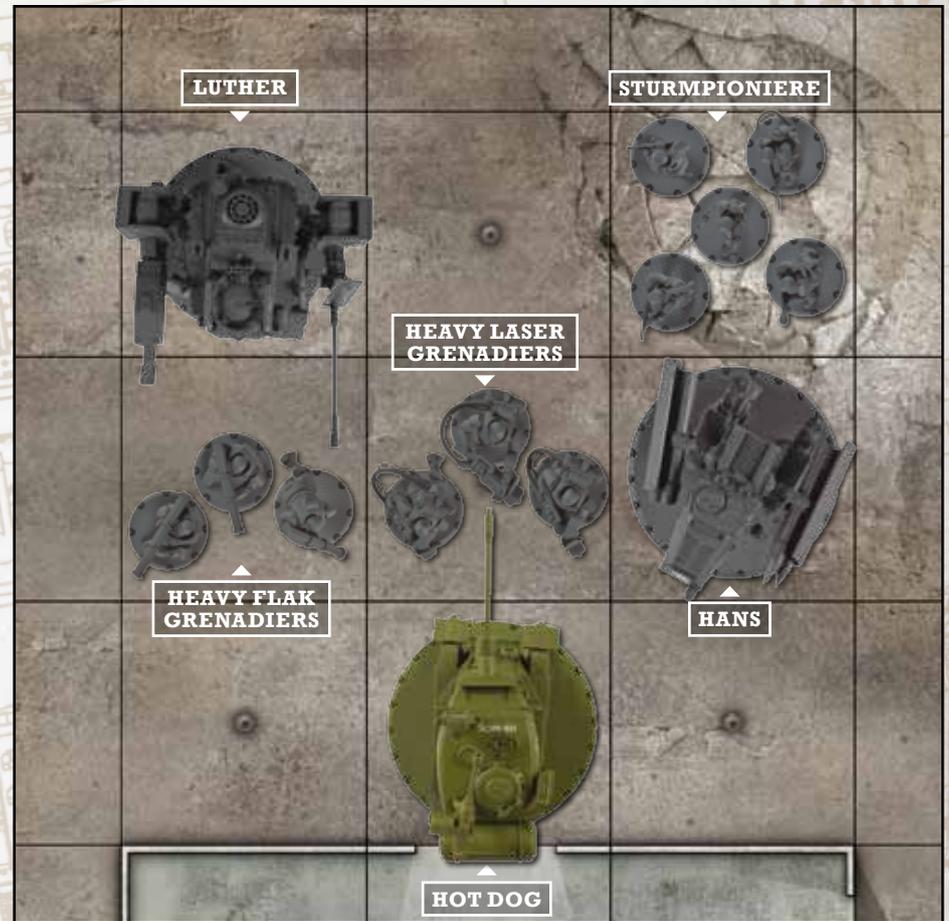
Während die meisten Waffen bei *Dust Tactics* ihre Projektile in Automatikmagazinen lagern, ist manche Munition (z.B. Artilleriemunition) dafür einfach zu groß. Waffen werden im unteren Bereich ihrer Einheitenkarten als Nachladewaffen klassifiziert. Nachladewaffen beginnen das Spiel geladen. Ist eine Nachladewaffe geladen, wird der beiliegende „Loaded“-Marker auf ihre Einheitenkarte gelegt.

Wenn die Einheit diese Waffe abfeuert, wird der Marker von der Einheitenkarte entfernt, um anzuzeigen, dass die Waffe nachgeladen werden muss. Zum Nachladen (und damit der Marker wieder platziert werden kann), muss die Einheit eine FÄHIGKEIT- Aktion ausführen. Eine Einheit kann ihre Waffe während der gleichen Runde abfeuern und nachladen, was ihre beiden Aktionen verbrauchen würde (siehe „[Weapon Name]: Reload“ auf S. 21).

FLAMETHROWERS (FLAMMENWERFER)

Flammenwerfer sind verheerende Waffen, die jeder Panzerungsklasse enormen Schaden zufügen können. Um das alles verschlingende Feuer darzustellen, ignorieren alle Flamethrower-Waffen Deckung. Sie können aber keine Panzersperren vernichten.

Flamethrower-Waffen, die weiter als ein Feld feuern, **richten bei allen Einheiten, die zwischen der angreifenden und der beschossenen Einheit stehen, Schaden an, selbst wenn es befreundete Einheiten sind**. Flammenwerfer können nur so weit feuern, bis ein Feld die Sichtlinie blockiert.



BEISPIEL: In dieser Situation verfügt der *Hot Dog* über viele Möglichkeiten! Dank seinem Napalm Thrower kann er sich die Felder frei aussuchen, die er in Flammen ertränkt, solange er eine Sichtlinie hat. In diesem Beispiel kann er schießen auf:

- ☠ Die *Heavy Laser Grenadiers* und die *Heavy Flak Grenadiers*.
- ☠ Die *Heavy Laser Grenadiers* und den *Luther*.
- ☠ Die *Heavy Flak Grenadiers* und den *Luther*.
- ☠ Die *Heavy Laser Grenadiers* und den *Hans*.

Der *Hot Dog* kann aber nicht auf die *Sturmpioniere* schießen, da sie hinter dem *Hans* stehen, der die Sichtlinie blockiert.

UGL (UNDER-BARREL GRENADE LAUNCHER) (UNTERLAUF-GRANATWERFER)

UGLs sind röhrenförmige Granatwerfer, die unter dem Lauf von Sturmgewehren und Maschinenpistolen befestigt werden. Werden sie eingesetzt, **ignorieren sie immer den Deckungswert der Zieleinheit**. Grenade Launcher und Grenade Pistols gelten als UGLs mit unbegrenzter Munition.

BEISPIEL: Auf *Bazooka Joes* Einheitenkarte steht „Grenade Launcher: Grenade Weapon“. Diese Waffe ist als UGL-Waffentyp klassifiziert, daher ignoriert *Bazooka Joe* den Deckungswert der Zieleinheit, wenn er mit dieser Waffe angreift.



BEISPIEL: Der *Hot Dog* flammt den *Hans*. Hinter dem *Hans* steht ein volles Squad *Heavy Laser Grenadiers*. Auch wenn der Napalm Thrower eine Reichweite von zwei hat, trifft sein Feuerstrahl nicht die *Heavy Laser Grenadiers*, da sie hinter einem Fahrzeug stehen, das die Sichtlinie blockiert.

Würden die *Heavy Laser Grenadiers* und der *Hans* bei diesem Beispiel die Felder tauschen, dann könnte der *Hot Dog* beide Einheiten sehen und auf beide feuern.

Flammenwerfer-Waffen, die weiter als ein Feld schießen, **können ihre Felder frei verteilen (auch Felder nebeneinander), müssen aber trotzdem eine Sichtlinie haben**.

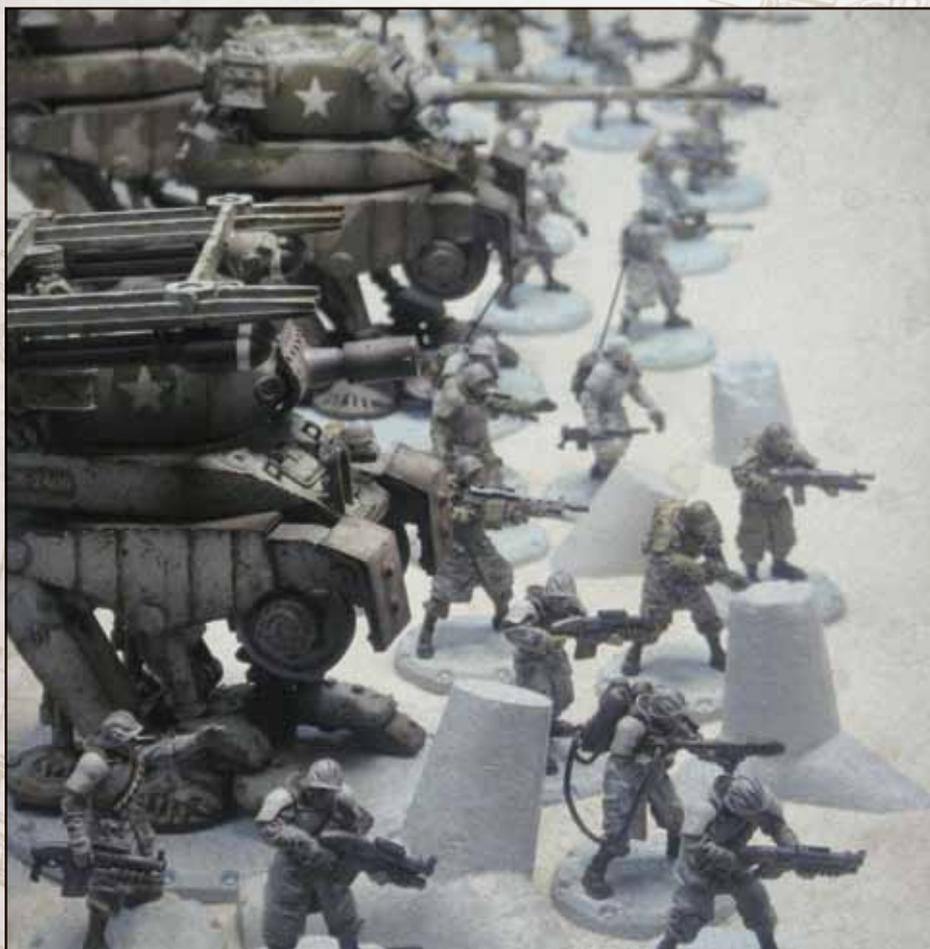
LASER (LASER)

Laserwaffen schneiden sich durch jedes Material und jede Panzerung. Wird diese Waffe eingesetzt, **richtet jedes ☉ einen Schaden an und alle ☉ werden erneut gewürfelt. Es wird so lange weiterer Schaden zugefügt und bei einem ☉ erneut gewürfelt, bis die Würfel nur noch die ■ zeigen.**

BEISPIEL: Ein volles Squad *Heavy Laser Grenadiers* führt einen **DAUERANGRIFF** gegen ein volles Squad *Hell Boys* durch. Der Achsenspieler würfelt drei Würfel und erhält zwei ☉ und eine ■. Er würfelt die zwei ☉ nochmal und erhält ein ☉. Er würfelt das eine ☉ nochmal und erhält eine ■. Bis zu diesem Punkt haben die *Heavy Laser Grenadiers* drei Schadenspunkte zugefügt. Dank des **DAUERANGRIFF** wird die eine ■ nochmal gewürfelt, aber das Ergebnis ist wieder ■ womit der Angriff beendet ist. Der Alliiertenspieler entfernt drei *Hell Boys* als Verluste.

OPTIONALE REGELN

Dust Tactics ist als Spiel für zwei Fraktionen entwickelt worden. Es eignet sich hervorragend für zwei Spieler, kann aber auch ebenso gut von zwei gleichgroßen Teams gespielt werden. Vier Spieler können z.B. die Fahrzeuge und Soldaten untereinander aufteilen, so dass zwei Teams entstehen. In jedem dieser Teams führt einer der Spieler die Fahrzeuge und der andere die Soldaten.



INDEX

Überblick.....	3	Gefechtswerte	16
Inhalt.....	3	Reaktionsfeuer	16
Inhaltsüberblick.....	3	Gebäude	17
Einheitenkartenerklärung.....	4	Helden	18
Grundregeln.....	6	Spielvorbereitungen	19
Spielfeld.....	6	AP-Kosten der Einheiten.....	19
3D-Deckungselemente	6	Vorbereiten des Schlachtfelds	19
Geländearten	6	Platzierung von Deckungselementen	19
Initiativwurf.....	6	Einheitenaufstellung	19
Liste der Aktionen.....	7	Fähigkeiten.....	20
Spielablauf.....	7	Befehls-Squad Fähigkeiten	23
Spielende.....	7	Spezial-Gefechtswerte.....	24
Berechnung der Siegpunkt.....	7	Spezialwaffen	24
Bewegungsregeln.....	8	Optionale Regeln.....	26
Bewegungspunkte	8		
Felder mit Deckungselementen	8		
Felder mit anderen Einheiten.....	8		
Um Ecken bewegen	9		
Gefechtsregeln	9		
Sichtlinie	9		
Angriffe ausführen	11		
Deckungswürfe	13		
Waffenreichweiten	14		
Waffen mit variable Reichweite (2, 3-6, usw.)	14		
Waffen mit hoher Reichweite (Reichweite U) ..	14		
Nahkampfwaffen (Reichweite C)	14		
Artilleriewaffen (Reichweite A)	14		
Steilfeuerwaffen (Reichweite X-Y)	16		



Dust wurde erschaffen von
PAOLO PARENTE

STAB

Oberbefehlshaber: Olivier Zamfirescu

Stabsoffizier für künstlerische Operationen:
Vincent Fontaine

Stabsoffiziersabteilung für die Entwicklung des Schlachtplans: Laurent Duclos and Guglielmo Yau.

Stabsoffiziersabteilung für das Erstellen von Karten, Diagrammen und Illustrationen: Davide Fabbri, Matthias Haddad, Karl Kopinski, Laurent Lecocq and Domenico Neziti.

Adjutanten: Livio Emanuelli and Loïc Lecoin.

Oberstabsfeldwebel für graphische Angelegenheiten:
Mathieu Harlaut

Miniaturremodellierung: Juan Navarro Perez

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

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

FFG

Produzenten: Steven Kimball and Christopher Hosch

Produktionsmanager: Eric Knight

Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Verleger: Christian T. Petersen

HEIDELBERGER SPIELEVERLAG

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Deutsche Übersetzung: André Winter (L'Art Noir)

Lektorat: André Winter, Stefan Reber (L'Art Noir)

Korrekturat: Carsten-Dirk Jost

Layout: Julia Schmitt, Heiko Eller

www.hds-fantasy.de

www.FantasyFlightGames.com

www.Dust-Tactics.com

Dust Tactics © DUST STUDIO Ltd. 2009

Dust Tactics uses the Spaces & Tiles (S&T System) game system, copyright DUST STUDIO.

All illustrations, photography, images and miniatures are © DUST Ltd.

Dust Tactics® is a work of fiction.

SCHNELLÜBERSICHT

SPIELABLAUF

- 1 – Wähle ein Szenario.
- 2 – Bereite das Gelände vor.
- 3 – Würfle um die Initiative.
- 4 – Der Startspieler aktiviert eine seiner Einheiten, gefolgt von seinem Gegner.
- 5 – Wiederhole Schritt 4, bis alle Einheiten aktiviert wurden.
- 6 – Nach dem Ende der Runde werden alle aktivierten Einheiten entspert.
- 7 – Wiederhole Schritte 3-6 bis das Spiel beendet ist.

LISTE DER AKTIONEN

Eine aktivierte Einheit kann pro Runde bis zu **zwei Aktionen** aus der folgenden Liste ausführen:

-  **BEWEGUNG**
-  **ANGRIFF**
-  **FÄHIGKEIT**
-  **NICHTS**
-  **DAUERANGRIFF** (verbraucht beide Aktionen)

Hinweis: Die einzige Kombination von Aktionen, die ein Spieler **nicht** wählen kann, ist **ANGRIFF + ANGRIFF**.

REICHWEITEN

-  Waffen mit variable Reichweite (2, 3-6, usw.)
-  Waffen mit hoher Reichweite (Reichweite U)
-  Nahkampfwaffen (Reichweite C)
-  Artilleriewaffen (Reichweite A)
-  Steilfeuerwaffen (Reichweite X-Y)

GEFECHTSABLAUF

- 1 – Reichweite prüfen
- 2 – Sichtlinie prüfen
- 3 – Ziele erklären
- 4 – Würfle werfen
- 5 – Deckungswürfe ablegen
- 6 – Schaden feststellen

SPEZIAL-GEFECHTSWERTE

PHASERSCHADEN (X/Y)

Wirf „X“ Würfel und bestimme die Zahl der  Diese Zahl wird mit „Y“ multipliziert. Dann wirf „Y“ Würfel und füge einen Schaden für jedes  zu. Phaserverwaffen ignorieren jede Deckung. Wenn mit einer Phaserverwaffe ein Dauerangriff ausgeführt wird, werden die „X“-Ergebnisse wiederholt.

SALVENSCHADEN (A/X - B/X - C/X - ...)

Wirf „A“ Würfel, wenn ein Geschöß verwendet wird („B“ Würfel bei zwei Geschossen, „C“ Würfel bei drei Geschossen, usw.) und füge „X“ Schaden für jedes  zu.

FLAMMENSCHADEN (X/)

Wirf „X“ Würfel für jede Zielminiatur und füge für jedes  ein Schadenspunkt zu.

AP-FLAMMENSCHADEN (X/)

Wirf „X“ Würfel für jede Zielminiatur und bei mindestens einem  wird die ganze Einheit ausgelöscht.

DECKUNGSWERTE

-  Munitionskiste = weiche Deckung
-  Panzersperre = harte Deckung
-  Eckendeckung = weiche Deckung
-  Unpassierbares Gelände kann Eckendeckung geben.
-  Weiche Deckung + weiche Deckung = harte Deckung
-  Gebäude können, abhängig von der Position der Einheit, Deckung geben.

TERRAIN TYPES



Blockiert Sichtlinie:	N	N	N	J	J
Soldat kann betreten:	J	N	J	J	N
Fahrzeug kann betreten:	J	N	N	J	N
Deckungselemente aufstellbar:	J	N	N	J	N