

FÄHIGKEITEN

ADVANCED REACTIVE FIRE (GEZIELTES REAKTIONSFEUER)

Einheit würfelt zwei statt einem Würfel beim Check auf Reaktionsfeuer. Ein Erfolg reicht aus! (Teilbar)

AGILE (BEWEGLICH)

Diagonale Bewegungen kosten generell nur 1 Punkt (Teilbar)

ALL IN ONE (AUS ALLEN ROHREN!)

Alle Zielwürfe werden mit der doppelten Anzahl Würfel ausgeführt. (Einmal pro Spiel)

ARTILLERY STRIKE (ARTILLERIESCHLAG) (SKILL)

Spähereinheit – Kann Artillerieschlag anordnen. (Aktion: Aktiviere eine befreundete Artillerieeinheit auf dem Spielfeld, um indirektes Feuer durchzuführen)

ASSAULT (STÜRMENT)

Die Figur/Einheit kann sich diese Runde mit der doppelten Reichweite bewegen. Gilt AUCH bei doppelter Bewegungsaktion (Teilbar)

BADASS (HARTER HUND)

Die eventuelle Munitionsbegrenzung dieser Figur/Einheit gilt pro Zug, NICHT pro Spiel (Teilbar)

BERSERK (BERSERKER)

Die Einheit kann alle Fehlschüsse noch einmal nachwürfeln (Einmal pro Spiel/ Teilbar)

BLACK OPS (GEHEIMOPERATION)

Ein zusätzlichen Würfel für die Initiative (Nicht öfter kombinierbar)

BLUTKREUZ APE (BLUTKREUZ-AFFE)

Nur Helden mit dieser Fähigkeit können sich Einheiten mit dieser Fähigkeit anschließen (und umgekehrt)

BLUTKREUZ ZOMBIE (BLUTKREUZ-ZOMBIE)

Nur Helden mit dieser Fähigkeit können sich Einheiten mit dieser Fähigkeit anschließen (und umgekehrt)

CHARGE (STURMANGRIFF)

Die Einheit kann zwei Bewegungsaktionen durchführen und dann noch zusätzlich mit ALLEN Waffen Reichweite 1 und C ausführen (Teilbar)

COMMAND SQUAD (BEFEHLS-SQUAD)

Diese Einheit kann Befehle funken

DAMAGE RESILIENT (UNVERWÜSTLICH)

Für jeden Schadenspunkt (nach den eventuellen Deckungswürfeln) wird noch mal gewürfelt. Jedes Treffersymbol verhindert einen Schadenspunkt (NICHT Teilbar)

FAST (FLINK)

Bei der ersten Bewegungsaktion einer Aktivierung erhält die Einheit einen zusätzlichen Bewegungspunkt

HEROIC ATTACK (HELDENMUT)

Ein Held, der diese Runde aktiviert wurde, kann allen Schaden in dieser Runde gegen sich ignorieren (Teilbar/Einmal pro Spiel)

JUMP (SPRINGEN)

Eine Einheit/ ein Fahrzeug kann über Hindernisse springen. (Fahrzeuge allerdings NICHT über Gebäude) Das Landefeld muss frei sein

MEDAL OF HONOR (EHRENMEDAILLE)

Der Held darf EINEN Gefechtswürfel nochmal werfen, muss das Ergebnis dann aber respektieren (Einmal pro Runde)

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

Diese Waffe muss nach Abschuss nachgeladen werden (Kostet eine Aktion)

SCOUT VEHICLE (SCOUTFAHRZEUG)

NUR in der ersten Runde kann sich ein Fahrzeug mit dieser Fähigkeit zwei Felder extra bewegen

SELF-REPAIR (SELBSTREPARATUR)

Am Ende der Runde für jeden vorhandenen Schadenspunkt einen Würfel werfen. Jedes Treffersymbol repariert einen Schadenspunkt

SNIPER (SCHARFSCHÜTZE)

Diese Einheit kann bei erfolgten Treffern Gegnern den Schaden gezielt zuweisen (Nicht teilbar)

SPOTTER (SPÄHER)

Eine solche Einheit begleitet immer Scharfschützen oder schwere Waffenteams. Mit Spotter werden Würfelresultate umgedreht, d.h. Treffersymbole werden wie Fehlschüsse gewertet und umgekehrt

SUPERIOR REACTIVE FIRE (ÜBERLEGENES REAKTIONSFEUER)

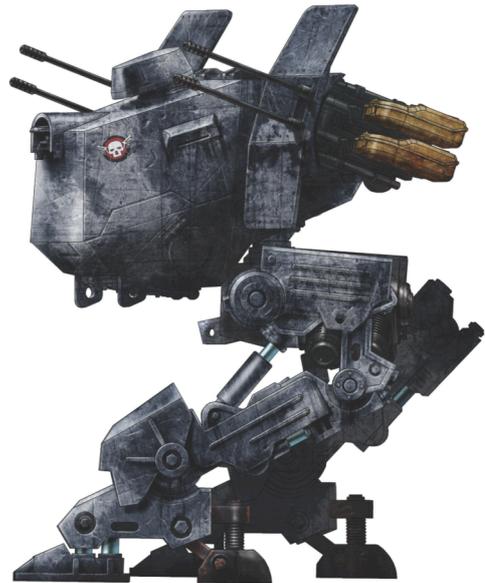
Einheit würfelt drei statt einem Würfel beim Check auf Reaktionsfeuer. Ein Erfolg reicht aus! (Teilbar)

TANK HEAD (PANZERNARR)

Der Held nutzt eine Aktion, um ein angrenzend stehendes Fahrzeug komplett zu reparieren (Kostet eine Aktion/Einmal pro Spiel)

WIEDERBELEBUNGSSERUM (WIEDERBELEBUNGSSERUM)

Ein Held heilt pro erzielten Trefferpunkt an gegnerischen Einheiten und Helden einen Punkt Schaden (bis zu seinem Maximum) (Gilt nur für Treffer, die der Held selber verursacht)



Alle Grafiken unterliegen dem Copyright des Heidelberger Spieleverlages, Fantasy Flight Games und den DUST Studios.

Das ist ein Dokument, das die Fähigkeiten der Einheiten in der Spielbox 'Dust' beschreibt. Es ist ein Dokument, das die Fähigkeiten der Einheiten in der Spielbox 'Dust' beschreibt.

BEFEHLS-SQUAD FÄHIGKEITEN

EINE Befehls-Squad-Fähigkeit pro Runde maximal! Das Befehls-Squad kann NICHT auf sich selber Befehle wirken!

BEWEGT EUCH, IHR AFFENBANDE! –

OFFIZIER

Mit einem Würfel würfeln, bei einem Treffersymbol kann eine benachbarte Einheit reaktiviert werden

FUNKMELDUNG - FUNKER

Solang ein Funker im Team ist, können alle Befehle an Einheiten auf dem gesamten Spielfeld übermittelt werden.

ARTILLERIESCHLAG – FUNKER

Der Funker kann einen Artillerieschlag anordnen

BEHELFSREPARATUR – MECHANIKER

Der Mechaniker kann bei einem benachbarten Fahrzeug einen Schadenspunkt reparieren (Kostet eine Aktion/Keine Nutzung vom Funker möglich)

FELDPREPARATUR – MECHANIKER

Einen Würfel würfeln. Bei einem Treffersymbol kann ein zerstörtes Fahrzeug repariert werden und betritt sofort von der Aufstellzone aus das Spielfeld. (Einmal pro Spiel/Funker muss noch leben)

AUFSTEHEN, ES IST NICHT SO SCHLIMM! -

SANITÄTER

Ein Trefferpunkt eines benachbarten Helden oder eine Miniatur eines benachbarten Squads wird wieder hergestellt. (Kostet eine Aktion/Keine Nutzung vom Funker möglich)

KOMMT JUNGS, WIR GEHEN DA WIEDER

RAUS! –

Der Sanitäter kann mit einem gewürfelten Treffersymbol eine Einheit (Kein Held oder Fahrzeug) wiederbeleben. (Kostet eine Aktion/Sanitäter UND Funker müssen leben/Einmal pro Spiel)

SPEZIALSCHADEN

PHASERSCHADEN (X~Y)

X Würfel werfen, Anzahl der Treffer mit Y multiplizieren und so viele Würfel nochmal werfen. Jedes Treffersymbol macht ein Schaden Phaserwaffen ignorieren jede Deckung.

Eigenschaften, die das erneute würfeln von Fehlschüssen erlauben, wirken sich NUR auf die X-Würfel aus!

SALVENSCHADEN (A/X – B/X – C/X – ...)

Je mehr begrenzte Munition verschossen wird, desto mehr Schaden macht man: A steht für Anzahl Würfel bei einem Schuss, B für die Anzahl Würfel bei 2 Schüssen usw. X steht für die Höhe des Schadens pro Treffer

FLAMMENSCHADEN

Die erste Zahl gibt die Anzahl der Würfel pro Miniatur im Zielfeld, die zweite Zahl den Schaden pro Treffer.

AP-FLAMMENSCHADEN

Wird mit einer solchen Waffe mindestens ein Treffer erzielt, gilt die Zielfigur als vernichtet

SPEZIALWAFFEN

LIMITED-AMMO WEAPONS

(WAFFEN MIT BEGRENZTER MUNITION)

Jeder erfolgte Schuss wird abgestrichen

BURST WEAPONS (FEUERSTOSS-WAFFEN)

Wenn das Ziel sich diese Runde noch nicht bewegt hat, wird die doppelte Anzahl Würfel genommen

KNIFE, KNIFE & GRENADE, COMBAT KNIFE

(MESSER, MESSER & GRANATE,

KAMPFMESSER)

JEDE in der Nahkampfphase noch lebende Figur darf den Nahkampf ausüben

RELOADABLE WEAPONS

(NACHLADEWAFFEN)

Das Nachladen der Waffe kostet eine Aktion

FLAMETHROWERS (FLAMMENWERFER)

Macht Schaden aus ALLE Felder in der Reichweite, auch eigene Truppen können betroffen sein

UGL (UNDER-BARREL GRENADE LAUNCHER)

(UNTERLAUF-GRANATWERFER)

Ignorieren den Deckungswert des Zieles

LASER (LASER)

Jeder Treffer wird nochmal gewürfelt und aufaddiert, solange, bis keine Treffer mehr erzielt

