



SYTUACJE SZCZEGÓLNE

Tornado, a pozostałe efekty działające na początku bitwy

Tornado jest rozpatrywane jako pierwszy efekt, dopiero po nim są rozpatrywane pozostałe jak ładunek wybuchowy Sharrash, czy kwasomiot Mephisto.

Dancer

Efekt tornado działa normalnie na obiekty Dancer.

Przejęcie

Przejmując kontrolę nad dilerem, przeciwnik sprawia, że Diler nie zapewnia bonusów związanych z tornadem i nie traktuje się go jakby nakładał tornado na jednostki. Przejęte jednostki Ludzi z... nie twój zasrany interes ze znacznikami tornado, zachowują je i nadal wzmacniają żeton, na którym leżą, a przejmujący kontrolę może z nich w pełni korzystać.

Kwestia Friendly Fire Bestii

Tornado użyte na jednostce bestii z friendly fire nie ma żadnego efektu.

Mephisto

Zgodnie z zasadą, że tornado może być umieszczone tylko na jednostce, nie ma efektu na sztab Mephisto.

Holownik

Jeśli holownik zostaje zniszczony podczas ruchu, np. przez wejście na Minę, nie rozpatruje się jego przyciągnięcia.

Zgodnie z zasadą przyciągnięcia, jednostka przyciągana przez cechę holownika może się obrócić.

Holownik nie może przyciągnąć jednostki z Dryfem.

Jeśli holownik nie zostaje poruszony za pomocą Ruchu lub Mobilności, nie może przyciągnąć za sobą jednostki.

Szpieg

Jeśli Diler zostanie skierowany w stronę jednostki z cechą Szpiega, to nie jest ona traktowana jakby miała na sobie umieszczony żeton tornado.

Jad/Zatrucie

Jednostki będące pod wpływem tornado z cechą jadu, lub te posiadające zatrucie, nie nakładają znaczników jadu podczas ataku w sojusznice jednostki.

Lista komponentów:

35 Żetonów Ludzi z... nie twój zasrany interes, 2 Znaczniki Ludzi z... nie twój zasrany interes, 11 Znaczników Tornado, 1 Znacznik Crossfire, Instrukcja



LUDZIE Z... NIE TWÓJ ZASRANY INTERES

OPIS FABULARNY

Skąd jestem? Nie twój zasrany interes!

Grupa ziomków, co to jedyne ich zmartwienie to skąd wytrzasnąć kolejną dawkę dragów. Sukinsyny, co to tylko potrafią rozpieprzyć to co znajdują. Szajbusy, co dla frajdy rozpieprzają kumpli, jak wejdą im pod łufę.

To właśnie ludzie z... nie twój zasrany interes. Są wszelkiego rodzaju bandziorami, których można spotkać na pustkowiach. Wyrzutki, które ułilają sobie życie tornadem, narkotykiem, który ponoć przenosi do czasu kiedy to wszystko się zaczęło. Nieźle im po nim odbija, robią się groźni, a mają niezłe spluwy, zrabowane po trupach i tych, którzy pytali o to skąd są.

OPIS ARMII

Ludzie z... nie twój zasrany interes to armia postawiona na ofensywę i mobilność, jednakże pozbawiona prawie całkiem możliwości wpływania na rozstawienie na planszy żetonów przeciwnika. Wiele jednostek głównie podczas bitwy może zostać wzmocnionych poprzez efekt zdolności Sztabu, z kolei użyty na wrogach może odmienić marną sytuację i dać szansę na wygraną. Armia nieźle radzi sobie w manewrowaniu i zmuszaniu przeciwnika do zmiany taktyki, dzięki czemu jest skuteczna wobec frakcji, które są mniej mobilne. Wymaga też wiele planowania i podejmowania trudnych decyzji, czy lepiej wzmocnić własną jednostkę, czy zmusić przeciwnika do zaatakowania własnej.

RADA TAKTYCZNA

Grając jako Ludzie z... nie twój zasrany interes staraj się unikać zagonienia w ką. Wykorzystuj holowniki, aby odciągać jednostki przeciwnika, a najlepiej wciągać je w crossfire'a. Używaj tornado z planowaniem na

przyszłość, jeśli jednostka, która je otrzymała przeżyje bitwę, będzie silniejsza w przyszłości. Nie bój się wykorzystywać tornado na jednostkach przeciwnika, może to sprawić, że strzelec z wyższą inicjatywą, zabije sojuszniczą jednostkę przed nim, zanim ta zaatakuje.

Grając przeciwko Ludziom z... nie twój zasrany interes staraj się unikać sytuacji, w których twoje jednostki celują we własny sztab. Postaraj się ustawiać tak, aby przesunięcie holownika wprowadziło jak najmniej zamętu w twoim rozstawieniu. Staraj się również zabijać jednostki, które są wzmocnione tornadem. Niektóre z nich uzyskują zdolności, których będą mogły używać po bitwie.

NOWE REGUŁY

Tornado

Ludzie z... nie twój zasrany interes posiadają zdolność, z której mogą skorzystać pod warunkiem, że sztab nie jest zasieciowany.

Na początku bitwy, gracz kontrolujący Ludzi z... nie twój zasrany interes, może umieścić na wybranej jednostce znacznik tornado. W przypadku jednostki sojuszniczej, aktywuje on przeciwnym ataki i cechy jednostki oraz nie zostaje zdjęty po bitwie. W przypadku jednostki przeciwnika z kolei działa jak friendly fire Partyzantów, sprawiając, że jednostka atakuje również sojuszników, tak jakby byli wrogami. W tym przypadku jednak znacznik na koniec bitwy zostaje zdjęty z jednostki. Wyjątkiem kiedy gracz może umieścić znacznik tornado pomimo zasieciowanego sztabu jest żeton natychmiastowy: Czarne tornado i Diler.

SZTAB 1



Cecha Specjalna -
Na początku bitwy gracz umieszcza znacznik tornado na wybranej jednostce. Nie działa jeśli sztab jest zasieciowany.

ZBIR 3



Atak wręcz. Atak Strzelecki. Odlot.

OPRYCH 2



Atak Strzelecki. Odlot

CWANIAK 2



Atak wręcz. Odlot. Mobilność.

DRAB 2



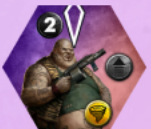
Atak wręcz. Odlot. Wytrzymałość.

BIG G 1



Atak wręcz. Pancerz. Wytrzymałość. Odlot.

GRUBY 2



Odlot. Odepchnięcie. Wyrzuci raketę na sąsiednie pole w kierunku linii strzału, następnie raketa może przebyć jeszcze dwa pola (niezajęte przez wroga jednostki), niekoniecznie w linii prostej. Pierwsza napotkana przez raketę wroga jednostka (w tym Sztab) zostaje trafiona i otrzymuje 1 ranę. Na Wyrzutnię raket nie działają bonusy, które zwiększają siłę strzału. Jednostkę trafioną strzałem z Wyrzutni raket w normalny sposób chroni Pancerz.

HUAN 1



Atak strzelecki. Odlot. Strzał snajperski.

HOŁOWNIK 2



Atak strzelecki. Mobilność. Hol.

MEDYK 2



Jeśli własna podłączona jednostka otrzymuje rany z ataku jednej wrogiej jednostki (lub Żetonu Natychmiastowego), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są anulowane.

DILER 1



Obrót. Jednostka połączona z dilerem jest traktowana, jakby połączony był na niej znacznik tornado.

ZWIADOWCA 2



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych podłączonych jednostek.

OFICER II 2



Zwiększa o 1 siłę strzału własnych podłączonych jednostek.

CROSSFIRE 1



Żeton Podłoża. Jednostka znajdująca się na tym żetonie otrzymuje obrażenia również od żetonów sojuszniczych, włączając w to efekty cech i Żetony Natychmiastowe, innymi słowy traktowana jest dla każdego gracza jak jednostka przeciwnika.

SNAJPER 1



Zadaje 1 ranę dowolnemu wrogiemu żetonowi na planszy. Nie działa na Sztab przeciwnika. Zadaje 1 ranę dowolnemu.

TORNADO 1



Automatycznie nakłada znacznik Tornado na wybraną jednostkę wedle zasad tornado.

RUCH 4



Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.

BITWA 5



Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął swój ostatni żeton. Po Bitwie tura gracza się kończy.



Hol

Jednostka podczas poruszenia się z pomocą cechy Mobilność lub Żetonu Natychmiastowego Ruchu, może przyciągnąć sąsiadującą, niezasieciowaną jednostkę przeciwnika w miejsce, gdzie wcześniej stała. Przeciwnik może obrócić przyciągany żeton. Jednostka nie zostaje przyciągnięta, jeśli jednostka z tą cechą skończyła ruch sąsiadując z przyciąganą jednostką.



Odlot

Jednostka z tą cechą nie może używać zaciemnionych cech i ataków dopóki nie otrzyma znacznika tornado, bądź nie będzie podłączona do dilerka.



- znacznik Crossfire



- znacznik Tornado