

HOME RAIDERS

Er zijn talloze andere fascinerende, vreemde en fantastische werelden, die bestaan in dimensies parallel aan de onze. Deze dimensies staan bekend als de Binnen-ruimte. Sommige van de wezens die in deze dimensies leven weten goed dat wij bestaan en ze willen graag de ruimte controleren die wij bewonen. De huizen waarin wij leven zijn hun meest begeerlijke prijs.

Dit zijn echter kleine wezens die in kleine volle werelden leven maar die de kennis hebben verworven om poorten te openen naar andere rijken in de Binnen-ruimte. Ze zijn constant in gevecht met elkaar om de controle van onze huizen. Zodra ze een poort hebben geopend in een van onze woonplekken, staan ze klaar om andere groepen krijgers te bevechten, soms van andere werelden, voor dominantie. Ze moeten deze eeuwige strijd blijven vechten in elke kamer, flat huis en winkel....



De regels voor Home Raiders beginnen over enkele pagina's. Dit spel is ontworpen met twee complexiteiten niveaus in gedachte, welke je gebruikt hangt af van je eigen expertise.

Alle regels kunnen gebruikt worden voor je eerste spel, maar als je de complexere regels pas later wil gebruiken kun je de regels negeren die dit symbool naast ze hebben:



Inhoud van de doos

Deze doos bevat twee volledige teams, klaar om voor dominantie te vechten. Alle miniaturen zitten er in om een 6 teamster, middelgroot spel te spelen. (alles groter dan 10 teamster wordt gezien als een groot spel)

Je hebt de regels (die ben je nu aan het lezen), onze speciale dobbelstenen, wondsymbolen, parels en eigenschapskaarten.

Voor de meeste miniatuur spelletjes heb je terrein nodig om te spelen en dit spel is geen uitzondering maar het goede is....je hebt alles al wat je nodig hebt!

Je speelt home raiders in je eigen huis, dus alles wat je op je bureau, in je keuken of in je woonkamer hebt liggen kun je gebruiken voor je terrein. Het enige wat je moet doen is een paar onderscheidende objecten zoeken die je kunt gebruiken als poorten.

Je collectie uitbreiden

Wat je in de doos vindt is maar het begin, je kunt grotere teams maken om tegen je vrienden te spelen door of je bestaande eenheden uit te breiden of nieuwe personages toe te voegen om mee te vechten. Log in op www.vesper-on.com om meer informatie te vinden over Home Raiders en de wezens die in de Binnen-ruimte leven. Je vindt daar ook andere zaken om het spelen makkelijker te maken.



De Binnen-ruimte

We willen graag wat mededingers in Home Raiders voorstellen. Elke van deze groep kleine wezens heeft hun eigen unieke geschiedenis en speciale manier van leven. Zoals al eerder is gezegd, ze zijn constant in gevecht om de controle van jou huis hoewel je ze waarschijnlijk nooit zal opmerken.

Zodra een van de facties de controle heeft over een ruimte, gaan ze er in op. Ze zullen dan elementen van hun eigen Binnen-ruimte overnemen, en zo geuren en aanwijzingen achterlaten die alleen opgemerkt worden door iemand die weet van hun bestaan.



Nieuw Lilliput

Deze samenleving kreeg contact met ons, het menselijk ras, toen een Engels heerschap per ongeluk op de kust landde van Lilliput. Deze Engelsman was als een reus voor de mensen van dat kleine land, en van hun naburige vijanden Blefescu, aangezien de inwoners slechts een beetje groter waren dan zijn duim! Na het vertrek van die man, was het lot van die twee kleine landen voor altijd gewijzigd.

Het duurde even, maar de Lilliputters tekende uiteindelijk een wapenstilstand met Blefescu waardoor ze samen al hun middelen konden gebruiken om meer te weten te komen over de wereld waar die reus vandaan was gekomen.

Omdat ze kleiner zijn dan wij, verloopt hun leven ook sneller zodat ze veel meer kunnen bereiken in een korte tijdsspanne. Hierdoor schiet hun technologische kennis vooruit in vergelijking met de onze. Zo hebben ze kunnen ontdekken dat mensen niet uit dezelfde wereld komen als zij.

Ze realiseerde zich dat ze in een parallelle dimensie woonden, naast die van ons en dat er nog vele andere waren. Na deze onthutsende ontdekking ontwierpen ze poorten, zodat ze naar andere dimensies konden reizen. Ze ontdekte dat, als ze onze ruimte bezochten, ze stromen konden openen die de middelen in hun eigen Binnen-ruimte verbeterde, hoe meer ruimte ze onder controle hebben in onze wereld, hoe beter die van hun wordt.

Toen ze eenmaal reisde in de Binnen-ruimte hebben ze nieuwe doorgangen gemaakt voor de andere dimensies om te gebruiken. Sommige van deze werelden waren vriendelijker dan anderen. Deze andere kleine wezens hebben sindsdien onze wereld en andere werelden bezocht.

Nieuw Lilliput heeft genoeg aan het openen van meer stromen en ruimtes in onze wereld maar sommige van de meer ondeugende rassen proberen onze wereld te beïnvloeden. Nieuw Lilliput voelt zich verantwoordelijk hiervoor en vecht om dit tegen te gaan. Veel van hun middelen gaan nu naar hun troepenmacht en hun elite strijders zijn goed voorbereid om onze wereld binnen te stappen om het te beschermen tegen de indringers van andere dimensies.

Wanneer Nieuw Lilliput de controle heeft over een ruimte lijkt alles goed te zijn. Alles is op zijn plek, de technologie werkt en het huis ziet er schoon uit.

Gremlins

De Gremlins waren een semi primitief volk toen Nieuw Lilliput contact met ze maakte. Het is echter een erg nieuwsgierig en vlijtig volk. Ze waren al snel betoverd door de technologie die de bezoekers met zich mee brachten en gingen hun gereedschappen nabouwen.

Ze kregen de controle over een van de Poorten en begonnen het te bestuderen...en maakte er al snel een zelf. Ze gebruikte deze technologie om in te breken in Nieuw Lilliput en dat leeg te stelen. Veel van de gereedschappen en technologie werd mee genomen alsof het van de Gremlins zelf was!

Gremlins geloven dat alles wat bestaat rechtmatig van hun is, dus hebben ze geen bezwaar tegen om elk ding wat ze leuk vinden mee te nemen naar hun eigen dimensie. Het moge duidelijk zijn dat de mensen van Nieuw Lilliput het hier niet mee eens waren en vroegen hen om hun dimensie onmiddellijk te verlaten. Deze tegenstrijdigheid is vaak de reden voor ergernis tussen deze twee volkeren.

Een combinatie van hun bedrevenheid in dingen in elkaar te zetten en hun harde werken leidde tot het creëren van schitterende nieuwe zaken van alles wat ze gestolen hadden. Uiteindelijk vonden ze door de Poorten onze wereld met daarin een overvloed van nieuwe technologie! Boven alles houden ze ervan om onze machines uit elkaar te halen om de meest glimmende zaken te hergebruiken in hun eigen wonderlijke uitvindsels.

Uit deze grote overvloed van gestolen technologie is het hun gelukt om bliksem staven te maken om zichzelf te beschermen tegen ander klein volk dat probeert om de spullen te stelen waarvan ze denken dat het van hun is. Ook bouwden ze de Voddenmannen, mechanische bouwsels gemaakt van metalen tandwielen, hout en stukjes stof. Snel in elkaar gezet om gebruikt te worden als kogel sponsen en als wachters wanneer ze bezig zijn met het uit elkaar halen van mensen machines.

Wanneer de Gremlins de controle of een ruimte krijgen gaan onze spullen kapot. Je weet dat je Gremlins in huis hebt als je koelkast kapot gaat, de tv het niet meer doet, dan de wasmachine, daarna de stofzuiger...





Het Schone Volk

Het schone volk leefde eens lang geleden in onze wereld. Ze hielden zich verstopt maar hun speelse inborst leidde hen vaak tot het uitvoeren van streken tegen ons langpoten, ze stonden bekend als Pixies, elfjes, kabouters en vele andere namen over de hele wereld. Hun thuis was de wildernis. Zij hadden hun ruimtes, wij de onze. Maar na verloop van tijd namen we steeds meer van hun bossen in. Baksteen en staal namen al snel de plaats in van boom en rots. Hun magie werd minder en hoe hard sommige mensen ook in hun handen klapten, toch verdween het schone volk. Ze verdwenen en verscholen zich in hun eigen Binnen-ruimte. Langzaam werden ze grijs en verdrietig en vergaten de mensen en de historie die we samen deelden. We hebben ze weggeduwd in de verhalen en folklore... totdat Nieuw Lilliput hun dimensie ontdekte...

Ze werden herinnerd aan onze wereld en, gevuld met kracht en energie, besloot het schone volk hun plaats daar weer in te nemen. Ze herinnerde zich ook dat ze allemaal wisten hoe ze Poorten moesten maken en zo vonden ze hun weg terug. Zodra ze hun eerste ademteug in onze dimensie binnen kregen voelden ze zich weer levenslustig. Ze willen weer terug naar de bossen maar daarvoor moeten ze eerst de controle krijgen over onze huizen (zoals wij deden met hun huizen eeuwen geleden)

Wat andere volkeren zien als technologie zien zij als magie. Het zijn natuurlijke magie gebruikers en ze keken uit naar een moment om hun magie weer te gebruiken in gevechten. Elven, centaurs en drakenrijders vinden elke dag hun weg in onze wereld op zoek naar avontuur.

Wanneer het Schone Volk de controle hebben over een ruimte lijkt er overal mos te gaan groeien. Onze tuinen en planten groeien zonder problemen, onze boeken worden geel, de muren worden vochtig en kleine groene scheuten komen schieten omhoog vanuit de scheuren in de vloer.



De Nozems

Toen de Gremlins op hun eigen houtje de Binnen dimensies begonnen te ontdekken, kwamen ze al snel in aanraking met dit nieuwe volk. Ze waren zo naïef als de Gremlins vroeger waren en hadden veel interesse in alles wat die vreemdelingen bij zich hadden. Ze hadden ook dat zelfde idee van gezamenlijk bezit en vonden dat ze alles waar hun oog op viel konden houden.

Zodra ze de Poorten voor het eerst in werking zagen konden sommige instinctief zelf ook spontaan Poorten openen naar andere dimensies. Dit leidde ertoe dat wetenschappers van Nieuw Lilliput geloofden dat de Nozems geboren magiërs zijn maar dat ze niet de inclinatie hebben om het voor eigen gewin te gebruiken. In feite hebben ze helemaal geen inclinatie om überhaupt iets te doen behalve eten en slapen.

Ze houden er wel van om objecten te verzamelen die door andere volkeren gemaakt zijn om ze op nieuw te gebruiken, vaak op een manier waar ze niet voor gemaakt waren. Het enige wat hun interesse op kan weken zijn hun grote stapels troep. Niets is hun liever dan die vreemde objecten te catalogiseren, zodra ze van het bestaan van onze wereld wisten gingen ze er helemaal voor, ze vinden het heerlijk om in onze huizen te duiken, die ze gebruiken als persoonlijke opslag, en de inhoud te herschikken.

Deze Nozems verzamelen onze spullen en verplaatsen naar hun eigen chaotische idee. Ze zijn dol op hun spulletjes en staan klaar om ze te verdedigen tegen welke invaller dan ook. Ze gebruiken naalden en flesdoppen als wapens en hun innerlijke magie geeft ze een vaak onberekenbaar gedrag.

Je merkt dat je huis vol zit met Nozems wanneer spullen zich verplaatsen of verdwijnen. Usb Sticks, sokken en sleutels zijn niet meer te vinden (hoewel je precies weet waar je ze hebt neer gelegd). Voedsel verdwijnt als je er niet naar blijft kijken, je koptelefoon draden draaien in een knoop in de nacht en je portemonnee ligt in de koelkast om een of andere reden.



Meesters van het Stof

Toen Nieuw Lilliput voor de eerste keer de Meesters van het Stof tegenkwamen zagen ze een streng en wantrouwend volk. Ze leefden in een wereld overwoekerd met vuil. Hun industrie had voor veel vervuiling gezorgd in de vorm van stof en ze waren al hun tijd daarmee kwijt want ze kregen het niet weg.

De Meesters van het Stof zijn sluw en ze zagen al snel het potentieel van de Poorten. Ze veinsde vriendschap met de ambassadeurs van Nieuw Lilliput, gaven hen mooie geschenken en verwende hen met onoprechte gastvrijheid totdat ze de technologie van de Poorten met hen deelden. Toen gooiden ze de vreemdelingen uit hun dimensie en begonnen de Binnen-ruimte te verkennen. De meeste werelden die ze ontdekten waren klein met weinig potentieel, maar toen ze onze wereld voor het eerst aanschouwden, wisten ze dat ze vuilstortplaats gevonden hadden die ze zochten. Ze organiseerde hun beste troepen in teams en stuurde ze onze huizen binnen om het transport van stof van hun dimensie naar het onze te regelen.

Ze zijn goed uitgerust en georganiseerd. Ze weten hoe ze stof en haar in een bal moeten rollen en onder onze bedden moeten verstopten. Voorzichtig verspreiden ze het stof in een dunne laag op onze boeken en planken. Het ironische is dat deze gigantische onderneming er voor zorgt dat hun fabrieken meer moeten produceren en dus ook meer stof genereren om in onze wereld te verspreiden. Ze proberen wanhopig meer ruimte onder controle te krijgen om er voor te zorgen dat hun samenleving niet instort onder een berg van vuil.

Wanneer de Meesters van het Stof een huis in hun macht hebben, stapelt het stof zich op, hoe vaak mensen ook de vloer vegen of dweilen, ze blijven vies. Wanneer de zon door de ramen schijnt zweven er kleine stofdeeltjes in het licht. Zwarte troep plakt aan de onderkant van de stoelen en hopen pluus verzamelen zich onder de bedden en fauteuils van het huis.

Spelregels

Team punten

Wanneer je samen met je vrienden een spel van Home Raiders voorbereidt moet je eerst de ster limiet afspreken voor je team ☆. Dan tel je alle punten van alle eenheden, aanvoerders en helden bij elkaar op die je in je team wilt hebben, ervoor zorgend dat je niet over de afgesproken limiet gaat. Je kunt niet meer aanvoerders dan eenheden in team hebben.

Metten

Afstanden worden gemeten in inches. Als je meet tussen twee miniatures, meet dan van de rand van een base tot de rand van de andere. Je mag alles meten tijdens het hele spel.

Activeren, beurten en rondes

Voordat de beurt begint trekt een speler een parel uit een ondoorzichtige zak (of bak). Elk team heeft zijn eigen kleur en er moet een parel zijn voor elke eenheid en held van beide teams. Wanneer een parel van jouw team kleur uit de zak is getrokken leg het dan naast je neer en activeer een van je eenheden of helden deze beurt. Wanneer die beurt voorbij is trek je een nieuwe parel en speel je zo verder tot de ronde voorbij is.

Een ronde begint met alle parels in de zak te doen. Elke keer dat je een parel uit de zak haalt begint er een nieuwe beurt en speelt een van de spelers met een van zijn eenheden of helden. Wanneer alle parels uit de zak zijn en de laatste beurt afgerond is, is de huidige ronde klaar en kan er nieuwe beginnen.

Voorbeeld: Victor en Marc zijn bezig met een spelletje Home Raiders. Victor speelt Nieuw Lilliput en gebruikt de blauwe parels. Marc speelt de Gremlins en gebruikt de rode parels. Beide doen ze de parels in de zak. Victor doet twee blauwe parels in de zak, aangezien hij met twee eenheden speelt. Marc doet drie rode parels in de zaak aangezien hij met twee eenheden en een held speelt. De eerste ronde begint en Marc besluit de eerste parel uit de zak te halen en trekt een blauwe. Dit betekent dat Victor de eerste beurt krijgt door een eenheid te activeren.

Eigenschap kaarten

1.- **Factie.** je kunt alleen maar personages van dezelfde factie in je team hebben.

2.- **Naam.**

3.- **Afbeelding.**

4.- **Troepentype.** Personages zitten in een van drie categorieën: eenheden, aanvoerders en helden.

5.- **Sterkte.** In het geval van eenheden laat dit cijfer zien hoeveel personages erin zitten als je het inzet in je team.

6.- **Ster.** Geeft aan hoeveel ster deze eenheid, aanvoerder of held kost om hem in te zetten in je team.

7.- **Beweging.** Geeft aan hoeveel inches een personage kan bewegen in zijn bewegingsactie. De kleuren van deze icoon of op de iconen van de andere eigenschappen geven aan welke vaardigheden elk personage heeft.

8.- **Hand tot hand gevecht.** Deze eigenschap laat zien wat de krachten zijn van een personage bij het uitvoeren van een hand tot hand aanvalsactie.

9.- **Schieten.** Deze eigenschap laat zien wat de krachten zijn van een personage bij het uitvoeren van een schiet actie.

10.- **Verdediging.** Deze eigenschap laat zien wat de krachten zijn van een personage bij het verdedigen tegen een aanvalsactie.

11.- **Geesteskracht.** Deze eigenschap laat zien wat de krachten zijn van een personage bij het uitvoeren van en het verdedigen tegen een geesteskracht actie.

12.- **Versterking.** Dit laat zien de wijziging zien aan je worp.

13.- **Dobbelstenen.** Dit zijn de dobbelstenen die je gooit bij het uitvoeren van een actie.

Troep types

Er zijn drie soorten troepen en ze gedragen zich allen anders. Elk personage zal of behandeld worden als de andere personages in de groep (eenheden en aanvoerders) of als een apart personage (helden). Wanneer we het hebben over troepen hebben we het over zowel over eenheden, aanvoerders als helden.

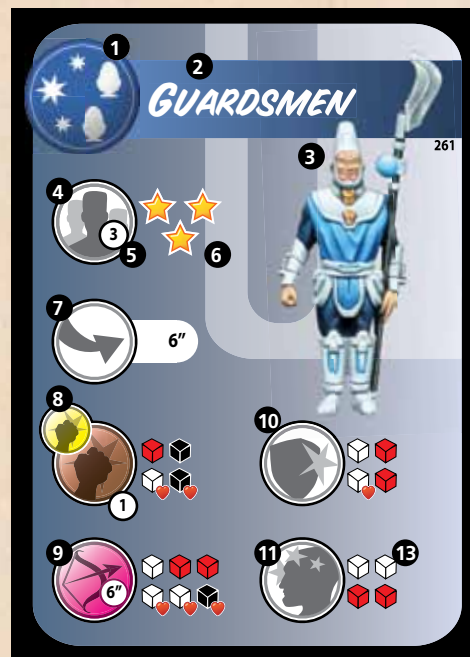
Eenheid

In plaats van slechts een personage kun je er zoveel toevoegen aan je team als staat aangegeven in het sterkte veld. Als je een tweede eenheid hiervan wilt toevoegen, moet je dezelfde hoeveelheid team punten betalen en de hoeveelheid personages gebruiken. Deze tweede eenheid kan zich voegen bij de eerste unit, zo het aantal personages groter maken of als aparte eenheid in het team gebruikt worden (plaats een nieuwe parel in de zak).

Een eenheid handelt samen, dus wanneer je besluit om een eenheid te activeren moeten ze die actie allen tegelijkertijd doen. Om als een eenheid te werken mogen de personages niet meer dan 3 inches van elkaar verwijderd zijn. Als, om wat voor reden dan ook, de eenheid uit dit verband komt, moeten zoveel volgende acties als nodig gebruikt worden om dit te verhelpen door de personages binnen de eenheid naar elkaar toe te bewegen.

Wanneer een eenheid een afstandsaanval doet, moeten alle personages in de eenheid hetzelfde doel aanvallen. Wanneer een eenheid een hand tot hand aanval doet kunnen de personages in die eenheid slechts één personage aanvallen waarmee ze in aanraking staan.

⚙️ **Aanvoerders** krijgen de voordelen van de eenheidseigenschappen. Personages in een eenheid die andere eigenschappen hebben dan de rest van de eenheid (normaliter de aanvoerders) zullen die alleen gebruiken wanneer het relevant is. *Voorbeeld. Kapitein Shefin leidt een eenheid Wachters. Hij heeft de Sucker Punch aanvalseigenschap, die hij gebruikt als hij zijn eigen hand tot hand gevecht dobbelstenen werpt, terwijl de rest van de eenheid gebruikt maakt van hun eigen Roundhouse-aanval en Reikwijdte eigenschappen.*



Aanvoerder

Aanvoerders moeten bij hun eenheid blijven, hen dapper leidend in het gevecht. Ze activeren dan ook tegelijkertijd met de rest van de eenheid. Als de aanvoerder eigenschappen heeft die de eenheid beïnvloeden verdwijnen deze invloeden als de aanvoerder verdwijnt. Aanvoerders kunnen niet specifiek uitgekozen worden voor een afstandsaanval, tenzij ze het laatste personage zijn van de eenheid wat nog overeind staat. Je kunt niet meer aanvoerders als eenheden in je team nemen. Aanvoerders kunnen een andere actie nemen dan de rest van de unit, zolang ze maar binnen 3 inch blijven.

Held

Deze dappere personages werken het beste in hun eentje, ze gedragen zich als een eenheid bestaande uit één personage.

Bewegingsacties

Wanneer troepen uit eigen wil van de ene naar de andere plaats bewegen, gebruik makend van een actie, wordt dat gezien als een bewegingsactie. Troepen kunnen zoveel inches bewegen als aangegeven in hun bewegingseigenschap op hun eigenschapskaart. Personages kunnen niet door andere personages(vriend of niet) of objecten heen.

Wanneer troepen van of op verticale of steile plaatsen willen klimmen of over oneven ondergrond willen lopen (zoals een toetsenbord of een stapel pennen) rekenen we 2 inches van hun bewegingseigenschap voor elke inch die ze bewegen. Het beste is om vooraf af te spreken welke stukken terrein oneven zijn voor bewegings doeleinden.

Vallen.

Als een personage valt (of neer geslagen wordt) van een hoogte van meer dan 3 inches, krijgt het een wondsymbool.

Hand tot hand gevechtsacties

Hand tot hand gevechtsacties zijn acties waarbij een personage moedwillig een vijandig personage iets wil aan doen waarmee hij in aanraking staat. Troepen kunnen zoveel acties als ze zelf willen gebruiken om een hand tot hand gevechtsactie te doen tijdens hun beurt. Om dit te kunnen doen moet een van de twee personages (of meer) betrokken bij de actie, een van hun eerdere acties hebben gebruikt om in contact te komen met de ander.

Om een hand tot hand gevechtsactie uit te voeren moet het aanvallende personage een in aanmerking komende personage aanwijzen waarmee hij in contact staat. Dan pak je je stapel hand tot hand gevecht dobbelstenen en rolt ze. De verdedigende speler raapt dan de verdedigingsdobbelstenen van het verdedigende personage bij elkaar en rolt ze ook. Als de aanvaller meer Aces rolt dan de verdediger, krijgt de verdediger een wond symbool.

⚙️ Als of de aanvaller of de verdediger eigenschappen heeft die het gevecht kunnen beïnvloeden zou daar nu rekening mee gehouden moeten worden.

Afstand aanvalsacties

Afstand aanvalsacties zijn acties waarbij een troep moedwillig een vijandige troep iets wil aan doen die ver weg staat. Troepen kunnen zoveel acties als ze zelf willen gebruiken om een Afstand aanvalsacties te doen tijdens hun beurt. Om dit te doen moet elk personage dat schiet kijken of ze het personage of de eenheid kan zien waar ze op willen schieten.

Om een afstand aanvalsactie te doen moet het aanvallende personage een in aanmerking komende doel aanwijzen binnen zijn gezichtsveld. Dan pak je je stapel afstand aanvalsdobbelstenen en rolt ze. De verdedigende speler raapt dan de verdedigingsdobbelstenen van het verdedigende personage bij elkaar en rolt ze ook. Als de aanvaller meer Aces rolt dan de verdediger, krijgt de verdediger een wond symbool.

⚙️ Als of de aanvaller of de verdediger eigenschappen heeft die het gevecht kunnen beïnvloeden zou daar nu rekening mee gehouden moeten worden. Personages die in contact staan met vijandige personages kunnen niet gekozen worden als doel van een afstand aanval.



Acties en reacties

Elke troep in je team kan twee acties ondernemen per beurt. Er is een beperkt aantal acties, bewegingsacties, hand tot hand gevechtsacties, afstand aanvalsacties, geesteskracht acties en non-specifieke acties. Elk van deze acties wordt apart uitgelegd in de regels. Troepen kunnen twee dezelfde acties doen in een beurt als ze dat willen.

Reacties worden gedaan als een troep moet reageren op de acties van een andere troep of van een ander effect tijdens de tegenstanders beurt, zoals rollen voor verdediging, het tegen hun wil in moeten bewegen of een vrije actie ondernemen.

Voet contact

Een personage staat in voet contact met een ander personage of object op de tafel als zijn voetstuk in aanraking is met het voetstuk van de het andere personage of het object. Zodra het personage voet contact heeft met een ander personage kunnen ze niet meer bewegen totdat er een verdwijnt of weg gaat uit het voet contact. Personages die in voet contact staan met andere personages kunnen geen afstand aanvalsacties doen.



Eigenschappen

Zoals je kunt zien hebben sommige eigenschapsiconen op de persoonskaarten verschillende kleuren. Deze verwijzen naar de speciale capaciteiten die elk personage heeft aangaande die eigenschappen. Al deze speciale capaciteiten staan in het regelboek. Wanneer een van deze speciale capaciteiten een eerder uitgelegde algemene regel tegenspreekt, geldt de speciale capaciteit.



Wanneer een personage een capaciteit gebruikt wat pijn doet, krijgt hij wond symbool toegewezen aan het eind van de beurt.

Dobbelstenen

Voor veel acties die de spelers doen tijdens het spel moet je dobbelstenen gooien. Om te weten hoeveel dobbelstenen je moet gooien, pak je de eigenschappen kaart van het personage waarmee je speelt. Daar zie je dan de hoeveelheid dobbelstenen die je mag gooien bij de actie die je gaat doen.

Je zult zien dat elk personage verschillende hoeveelheid dobbelstenen naast elke capaciteit heeft staan. De totale hoeveelheid dobbelstenen noemen we de stapel. Je kunt ook zien dat er drie verschillende kleuren dobbelstenen zijn; wit, rood en zwart. Elk van deze kleur groepen noemen we een set. Wanneer je de dobbelstenen rolt moet je de juiste hoeveelheid aangegeven dobbelstenen van die kleuren in je hand houden en rollen.





Voorbeeld: deze stapel dobbelstenen heeft     twee sets (een witte set en een rode) voor een totaal van 5 dobbelstenen.

Als je je dobbelstenen rolt, ben je op zoek naar de Aas  als je een  rolt op welke dobbelsteen dan ook, heb je een kritieke Aas gerold. Dit telt als een Aas en dan mag je die dobbelsteen nog een keer gooien! Wanneer je tegen een andere speler rolt, wint diegene die de meeste Azen rolt.

Wond symbolen en verdwijningen


Wanneer een personage in Home Raiders aangevallen wordt en verliest met zijn dobbelstenen, krijgt hij een wond symbool naast zijn model. Wanneer een personage een tweede wondsymbool krijgt, verdwijnt hij. Het wordt dan verwijderd uit de ruimte (en het spel). Hij keert terug naar de Binnen-Ruimte, om te genezen van zijn wonden.

Genezen. Wanneer een personage wordt genezen, wordt er een wondsymbool verwijderd.

 Gewonde personages negeren de dobbelstenen met de wondmarkeringen:   . Deze dobbelstenen verdwijnen uit je stapel totdat het personage genezen wordt en mogen dus niet gerold worden.






Zichtlijn

Personages hebben een zichtlijn van 360 graden, te allen tijde om zich heen kijkend. Om te kijken of er daadwerkelijk een zichtlijn is tussen twee personages, moet je bedachte lijn trekken tussen het voetstuk van het schietende personage en die van het doelwit. Als er niets tussen staat dan is er een open zichtlijn en kan je de afstandsaanval gewoon inzetten.

 Als er iets of iemand (zij het een object of een ander personage) voor het doel staat en welk deel dan ook blokkeert, mag het verdedigend personage zijn zwakste set dobbelstenen versterken. Als er iets of iemand (zij het object of personage) het doel compleet blokkeert, kan de schutter het doel niet zien en is de aanval niet mogelijk. Personages van dezelfde eenheid kunnen niet de zichtlijn blokkeren.

Wanneer je met verschillende hoogtes werkt, leun dan tot het niveau van de schutter en kijk dan naar het doelwit. Als je het hele model kan zien, dan heb je een open zichtlijn. Als je niet het hele model kan zien (wat hij in zijn handen heeft negerend) dan is het doelwit gedeeltelijk geblokkeerd. Als je het model helemaal niet kan zien, kan je dat personage niet kiezen om op te schieten.

Afstand

Elk personage dat een stapel dobbelstenen heeft in zijn schietcapaciteit, kan over de gehele ruimte schieten. Het heeft dan ook een cijfer bij het schiet icoon. Dat cijfer laat zien wat het basis afstand is van het wapen waarmee hij schiet. Elk schot buiten deze afstand is minder effectief, wat betekent dat wanneer een personage schiet op een doelwit buiten deze afstand, hij zijn sterkste set dobbelstenen niet mag gebruiken. *Voorbeeld, als een personage met deze stapel dobbelstenen    en een 6inch afstand buiten de 6 inch schiet, wordt de stapel dobbelstenen  .*


Dekking zoeken

Wanneer een personage het doelwit wordt van een schiet aanval, kan hij er voor kiezen om dekking te zoeken. Voordat er dobbelstenen worden gerold, kan de verdediger zeggen dat hij dekking zoekt (in geval van eenheden, moet dan de hele eenheid dekking zoeken). Het is wel zo eerlijk als de aanvaller de verdediger de tijd geeft om dit te zeggen. Als je besluit om dekking te zoeken, leg je je modellen voorzichtig neer op hun plaats en mag je je zwakste set dobbelstenen versterken. Het personage blijft in dekking tot het weer geactiveerd wordt. Tijdens hun volgende activering moet het personage of de eenheid hun eerste actie als een algemene actie gebruiken om weer op te staan.

Eenheden en schieten

Wanneer een eenheid een afstandsaanval actie doet, moeten ze allemaal op dezelfde eenheid of held schieten. De eenheid verklaard dan dat ze een actie onderneemt als een afstandsaanval actie en wijst aan wie of wat het doelwit is. Dan rolt elk personage binnen de eenheid apart hun aanvallen en de verdediger rolt dan zijn verdedigingsrollen dienovereenkomstig. De aanvallende speler beslist de volgorde.

Wanneer een eenheid het doelwit is van een afstandsaanval actie, is het personage wat het dichtst bij de aanvaller staan het eerste doelwit en moet dan ook verdedigen. Wanneer er meerdere personages op dezelfde afstand staan, mag de verdedigende speler beslissen wie er beschoten wordt. Als hij de verliest met zijn verdedigingsrol krijgt dat personage een wondsymbool. Zolang het personage er nog is kan die zich verdedigen tegen zoveel schoten als hij wil, totdat hij verdwijnt.

 Personages die niet in de zichtlijn zijn kunnen niet aangewezen worden als doelwit, dit betekend dat als alle zichtbare personages verdwenen zijn, de overgebleven afstandsaanvallen verloren zijn als niemand van de aanvallers de verdedigende personages kan zien.



Geesteskracht acties

De geesteskracht capaciteit wordt meestal gebruikt als een reactie, omdat alleen die personages die er capaciteit in hebben het als een actie kunnen gebruiken. Personages die een Geesteskracht actie uitvoeren zullen meestal hun doelwit uitdagen. In dat geval rollen beiden hun stapel dobbelstenen voor geesteskracht en wie er meer Azen rolt, heeft de uitdaging gewonnen. Je kunt alleen die personages uitdagen die in de zichtlijn staan van het actieve personage, tenzij anders aangegeven. Geesteskracht acties richten zich op specifieke personages in eenheden (ook leiders) en worden uitgekozen door de aanvallende speler, afstand is niet relevant.

⚙️ Geesteskracht capaciteiten zijn vrij zeldzaam, dus de meeste die ze kunnen gebruiken zullen leiders of helden zijn. Als deze personages deel uitmaken van een eenheid kunnen ze alleen een geesteskracht actie doen als de rest van een eenheid enige vorm van aanval actie doet.

Algemene acties

Alle acties die geen beweging, aanval of geesteskracht actie is wordt gezien als een algemene actie. Acties zoals opstaan als je personages dekking hebben gezocht zijn algemene acties. Sommige regels vereisen dat een personage eerst een algemene actie doet voordat hij een andere actie mag doen, te zien in de volgende pagina's. Voor algemene acties hoeven geen dobbelstenen gerold worden maar je moet wel een van de beschikbare acties gebruiken als een algemene actie. Personages in eenheden kunnen alleen een algemene actie doen die anders is dan de rest van de eenheid als de eenheid een niet beweging actie doet.






Vecht ruimte en Poorten

Poorten kunnen kleine vecht ruimtes openen in onze wereld waarin de kleine wezens van de Binnen-ruimte te verschijn komen en elkaar kunnen bevechten. Om een interessante vecht ruimte te hebben zou het goed zijn om tenminste twee objecten te hebben per vierkante voet. Bijvoorbeeld als je op een oppervlakte speelt van 30 inch bij 30 inch zou het goed zijn om tussen de 13 en 18 objecten te hebben liggen. Maar het mooie aan dit spel is, is dat je de echte ruimte zoveel mogelijk moet benutten. Dit betekent dat als je op een rommelig bureau vecht, dat alles is wat je nodig hebt. Een andere goede methode is om de inhoud van je prullenmand op de tafel te gooien (zolang er niets organisch of nats tussen zit...). Als je blij bent met hoe de ruimte eruit zit, plaatsen beide spelers hun Poorten en begin je met spelen. Zodra het spel begonnen is, zijn de Poorten gewone objecten geworden.

⚙️ Objecten op de tafel kunnen beklommen worden (zolang je het model er veilig op kan zetten) of kunnen gebruikt worden als dekking tegen Afstands-aanvallen. Je kunt ook beslissen welke objecten er beweegbaar zijn, omdat sommige capaciteiten personages in staat stellen om daar mee aan de gang te gaan. Bekers en telefoons kunnen geduwd worden door personages, terwijl beeldschermen en lampen niet verplaatsbaar zijn. Het is verstandig om voor het spel te beslissen welke objecten beweegbaar zijn en welke niet.



⚙️ Dobbelsteen sterkte en veranderingen

Sommige capaciteiten hebben het over je zwakste of sterkste set dobbelstenen. Witte zijn zwakker dan rode en rode zijn zwakker dan zwarte dobbelstenen. Dus in het geval dat je stapel dobbelstenen  is, dan is je zwakste set dobbelstenen de rode en je sterkste set de zwarte. Wanneer je wordt gezegd om je zwakste set dobbelstenen te versterken, verwissel je die set met de volgende, sterkere set dobbelstenen. Bijvoorbeeld, als je stapel dobbelstenen  is dan wordt het . Wanneer je wordt gezegd om je sterkste set dobbelstenen te verzwakken, dan verwissel je die set met de volgende, zwakkere dobbelstenen. Bijvoorbeeld als je stapel dobbelstenen  is, dan wordt dit .

Sommige capaciteiten hebben een cijfer in hun verbeter icoontje. Als je dobbelstenen rolt voor die capaciteit mag je, zolang je een Aas rolt, zoveel Azen toevoegen aan je totaal als aangegeven in dit icoontje.

⚙️ Verdwenen troepen en parels

Als een eenheid of held verdwenen is, voordat hij geactiveerd werd, zit de parel nog in de zak. Als nu een parel met de kleur van dat dit wordt getrokken kan de speler beslissen een beurt overslaan en geen een van zijn eenheden of helden activeren. Zolang er meer parels in de zak zitten dan niet geactiveerde troepen in de vecht ruimte, kan je een beurt overslaan.

Voordat je voor de volgende ronde de parels weer terug in de zak doet, moet je ervoor zorgen dat je maar een parel per eenheid of held terug doet.

Opstellen, Poorten en Vecht ruimte

De spelers beslissen wat de vecht ruimte is. Je spreekt voor het spel begint af hoe groot het is, afhankelijk van de grootte van je teams. Het kan een hele tafel zijn of alleen een gedeelte van de vloer. Dit is de ruimte die de Poorten open kunnen houden voor je teams om in te vechten. Alles buiten die grens bestaat niet voor je personages en die kunnen die grens ook niet oversteken.

Elk team heeft een Poort. Die manifesteert zich in een speciaal object in de vecht ruimte gekozen door de spelers. Het moet wel vrij groot zijn, zoals een koffiebeker, een lamp of een shampoo fles (of je kunt je eigen Poort bouwen, geïnspireerd door je eigen factie). De plaats van de Poort wordt vastgesteld door de vastgestelde opstelling. Dit kan een sleutel positie innemen in het spel, afhankelijk van het doel van het spel.

Voordat je de eerste ronde begint, stellen beide spelers hun troepen op, op 6 inch van hun Poort. Als er geen ruimte meer is om troepen te plaatsen binnen 6 inch, (en alleen dan) kan je je troepen binnen 12 inch van je Poort plaatsen.

De baas in huis

Waarom gooi je er niet een schepje boven op? Je kunt een kaart tekenen van je huis en een spel spelen in elke kamer, gebruik makend van de objecten die je daar vindt. Na elk spel kun je de kamer op de kaart markeren met een teken van het winnende team. Zodra je alle kamers hebt gehad weet je wie er echt de baas in huis is!



Spelen en winnen

Het spel kan beginnen nadat je de vecht ruimte hebt besloten en beide spelers hun team hebben samengesteld. De spelers moeten dan rollen voor het opstellen van hun Poorten zoals aangegeven. Daarna rolt een speler een witte dobbelsteen waarbij de ene speler blanco kiest en de ander Aas (een kritieke Aas wordt dan gezien als een gewone Aas). De speler die zijn keuze krijgt gerold mag zijn Poort plaatsen en zijn team opstellen. Als die speler alles heeft opgezet mag de andere speler zijn Poort en team plaatsen en rolt dan voor het doel van het spel.

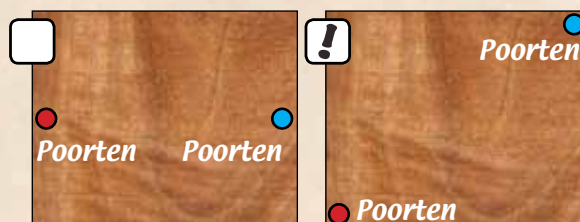
Als beide teams zijn opgesteld, plaats je alle parels in de zak en begint de eerste ronde. Laat de spelen beginnen!

Opstellen

De opstelling laat je zien waar je je Poorten moet plaatsen in de vecht ruimte. Nadat je hebt besloten hoe groot het is, rol dan een witte dobbelsteen (waarbij je de Kritieke Aas weer als gewone Aas gebruikt). Zet de Poorten neer zoals beneden aangegeven, afgaand van je rol.

☐ **Directe confrontatie.** Plaats de Poorten in het midden van tegenoverges telde kanten van de vecht ruimte.

☒ **Slimme strategie.** Plaats de Poorten in tegenovergestelde hoeken van de vecht ruimte.



Doel van het spel

Elke missie kan anders zijn dan die ervoor en elke ruimte is anders. Dit betekent dat je je tactieken moet aanpassen als je je doel van het spel wilt halen. Rol twee witte dobbelstenen (waarbij je de Kritieke Aas weer als gewone Aas gebruikt). Beide teams hebben hetzelfde doel.

☐ ☐ **Laat de vijand verdwijnen.** Wie de meeste personages van het vijandelijk team weet te laten verdwijnen na het einde van ronde 6 heeft gewonnen.

☒ ☒ **Beheers de Poort.** Wie de meeste personages in voet contact heeft met de Poort van de tegenstander na het einde van ronde 6 heeft gewonnen.

☒ ☐ **Strategische locatie.** Beide spelers plaatsen twee fiches (dit kunnen kleine dingetjes zijn, zoals munten of sleutels) in de vecht ruimte. Ze moeten ten minste 15 inch van hun eigen Poort liggen en 5 inch van elkaar). De speler die de meeste fiches in beheer heeft na het eind van ronde 6 heeft gewonnen. In geval van gelijk spel wint de speler wiens personages dat fiches in beheer heeft wat het verst van zijn Poort afligt. Om een fiche te beheren moet een personage met het voetstuk daarmee in aanraking staan en een algemene actie gebruiken. Eenheden kunnen een van hun personages aanwijzen om een algemene actie te doen, waarbij ze zelf andere niet bewegingsacties doen. Als het personage verdwijnt, het fiche verlaat of geen algemene actie gebruikt om het fiche te beheren aan het eind van ronde 6, wordt het fiche gezien als niet beheerst.

This game has been designed by David Esbrí and published by Vesper-on Games S.L.

Miniatures sculpted by David Esbrí. English texts edited by Jim Sowter, Spanish and Catalan translation by David Esbrí and Jaume Muñoz, German translation by Warehouse Games, Italian translation by Manuela Clausi Dutch translation by Sebastian Drost, Portuguese translation by Nuno Valentecosta, Norwegian translation by Kjell Kenneth.

Box cover image by Suppaduppa. Red logo by Beasts of War. Product photography by Juanjo "Caos" Cumplido. Graphic design by David Esbrí. Paper texture by geverto.deviantart.com and AlienValley. This game has been funded with Kickstarter.

Beweging

Duw. Dit personage kan een object de helft van zijn bewegingsafstand duwen als hij in voet contact staat met het object aan het begin van de actie. Objecten kunnen alleen over gladde oppervlakte geduwd worden.

Klimmen. Dit personage kan langs verticale of steile oppervlaktes naar boven of beneden klimmen. Zonder straffen.

Geest. Dit personage kan uit voetcontact stappen zonder aangevallen te worden door het verlaten personage. Het kan ook door andere personages heen gaan, vriend of vijand.

Aanvallen! Als dit personage in voetcontact komt met een vijand tijdens zijn beweging worden de zwakste dobbelstenen van zijn volgende hand tot hand gevechtsactie versterkt.

Rennend schot. Dit personage kan de tot de helft van zijn bewegings afstand bewegen, deze actie onderbreken voor een afstandsaanval actie en daarna zijn bewegings actie afmaken.

Vederlicht. Dit personage loopt geen verwondingen op wanneer die van welke hoogte dank ook valt.

Enthousiaste teleportatie. Pijn. Een keer per spel kan dit personage een algemene actie maken om te verdwijnen en weer te verschijnen in voetcontact met een ander personage (vriend of vijand) waar ook in de vecht ruimte.

Vliegen. Dit personage kan zijn volledige bewegingsafstand maken, waar dan ook heen. Hierbij negeert hij tussenliggende objecten en personages. Hij mag zijn bewegingsactie niet eindigen op een ander personage of op terrein waar hij normaal niet kan bewegen.

Transport. Dit personage kan andere leden van zijn team dragen zolang ze binnen 3 inch van hem waren bij het begin van de bewegingsactie. In het geval van een eenheid moeten alle personages binnen 3 inch van hem zijn. Als de hele beweging is gedaan kunnen de passagiers weer op de grond gezet worden binnen 3 inch van de transporteur.

Verhuizen. Dit personage kan een bewegingsactie doen, terwijl hij in voetcontact is met één vijandig model. Als dat zo is kan hij om dit personage heen draaien zolang hij het voetcontact niet afbreekt.

Hand tot hand gevecht

Zwakke uitbuiten. Wanneer dit personage een hand tot hand gevechtsactie doet, moet de verdediger zijn sterkste set dobbelstenen verzwakken.

Roundhouse aanval. Wanneer dit personage schade toebrengt met een hand tot hand gevechtsactie, dan kan het een gratis hand tot hand gevechtsactie doen tegen een ander personage waarmee het in voetcontact staat, maar wel een die hij nog niet ion deze beurt heeft aangevallen.

Gewelddadige aanval. Nadat het verdedigende personage zijn verdedigingsrol heeft geworpen op de hand tot hand gevechtsactie van dit personage, kan je je tegenstander vragen om een set dobbelstenen opnieuw te rollen.

Geruststellende aanval. Dit personage krijgt altijd een Aas zelfs als hij er niet een gerold heeft.

Terugslag. Na een hand tot hand gevechtsactie mogen alle Azen die hij meer heeft gerold dan de verdediger omgezet worden in inches. De aanvaller mag dan het verdedigende personage wegduwen in welke richting dan ook en uit voetcontact.

Sucker punch. Dit personage mag zijn hand tot hand gevechtsactie doen met alleen zijn sterkste set dobbelstenen. Als dit er voor zorgt dat het doel gewond raakt, moet die hele unit in dekking gaan.

Rampage. Pijn. Dit personage kan twee hand tot hand gevecht aanvallen doen, tegen twee verschillende personages in voetcontact met hem, maar gebruikt maar een hand tot hand gevechtsactie. Als deze actie er voor zorgt dat beide doelen of verwond worden of verdwijnen, geneest hij weer.

Vastpakken. Dit personage kan een algemene actie doen tegen een personage in voetcontact door zijn zwakste set hand tot hand gevecht dobbelstenen te rollen. Komt hier tenminste één Aas uit, mag het doel personage alleen zijn zwakste set verdedigingsdobbelstenen werpen als hij het doelwit wordt van een hand tot hand gevechtsactie deze ronde.

Reikwijdte. Dit personage kan hand tot hand aanvallen doen tegen personages die tot 2 inch weg staan.



Verstrikken. Wanneer dit personage zijn gratis hand tot hand gevechtsactie doet als een tegenstander een poging doet om weg te breken, mag hij zijn zwakste set dobbelstenen versterken. Als de verdediger de Geest capaciteit heeft, kan hij nog steeds de aanval doen maar dan alleen met zijn sterkste set dobbelstenen.

Schieten

Goed mikken. Dit personage kan zijn twee acties gebruiken om één enkele afstands aanval te doen en daarbij zijn zwakste set dobbelstenen te versterken.

Dubbel schot. Nadat de schiet dobbelstenen zijn gerold maar voor dat de verdediger zijn verdedigingsdobbelstenen rolt kan de aanvaller beslissen om zijn Azen te verdelen over twee in aanmerking komende personages.

Ontploffing. Dit personage kan zijn twee acties gebruiken om één enkele afstands aanval te doen. Deze aanval beïnvloed alle personages (vriend en vijand) binnen 2 inch van het doelwit zijn voetstuk. Rol een keer voor de afstands aanval, waarna elke in aanmerking komend personage zijn verdedigingsrol moet doen.

Bliksem schicht. Dit personage mag alleen zijn sterkste set dobbelstenen gebruiken bij een afstands aanval actie. Als hij er in slaagt om zijn doelwit te verwonden, kan hij nog een gratis afstands aanval doen, met zijn complete stapel dobbelstenen tegen welk ander doelwit dan ook binnen 6 inch van het eerdere doelwit, zelfs als die buiten het zichtveld is van de schutter.

Parabolisch. De afstands aanvallen van dit personage kunnen één personage of object negeren wat hun zichtlijn blokkeert. Als de schutter hiervoor kiest moet hij zijn sterkste set dobbelstenen verzwakken.

In de roos. Dit personage mag zijn sterkste set dobbelstenen verzwakken. In dat geval zal de verdediger ook zijn sterkste set verdedigingsdobbelstenen moeten verzwakken.

Multitasking. Dit personage kan afstands aanval acties doen terwijl hij in voetcontact staat met een vijand, op welk in aanmerking komend doelwit dan ook.

Dichtbij. Dit personage kan schieten op een doelwit waarmee hij in voetcontact staat, daarbij zijn zwakste set dobbelstenen versterkend.

Verzadiging. Dit personage kan beslissen om alleen zijn sterkste set dobbelstenen te rollen. In dat geval moet de eenheid van het doelwit dekking zoeken.

Scherpschutter. Als dit personage een doelwit uitkiest voor zijn afstands aanval, dat nog niet geactiveerd is deze ronde, mag hij zijn zwakste set dobbelstenen versterken.

Geesteskracht

Subtiele manipulatie. Dit personage kan een geesteskrachtmeting uitroepen, als hij succesvol is mag hij het doelwit tot 3 inch verplaatsen in welke richting dan ook.

Afleiden. Dit personage kan een geesteskrachtmeting uitroepen, als hij succesvol is, moet het doelwit zijn sterkste set dobbelstenen verzwakken in zijn eerst volgende rol.

Mind trick. Dit personage kan een geesteskrachtmeting uitroepen. Als hij succesvol is, mag het doelwit dit personage niet aanvallen in zijn volgende beurt maar mag dan een ander in aanmerking komend doelwit kiezen.

Overdragen. Als dit personage gewond is, kan hij een geesteskrachtmeting uitroepen. Als hij succesvol is, zal hij genezen en het doelwit verwonden. Deze geesteskrachtmeting kan niet gedaan worden met een al verwond personage.

Sterke wil. Dit personage kan nooit het doelwit zijn van de geesteskracht acties van zijn tegenstander.


Storing. Dit personage kan een geesteskrachtmeting uitroepen. Als hij succesvol is, moet de eenheid van het doelwit geactiveerd worden in de volgende beurt van je tegenstander.

Charme. Dit personage kan een geesteskrachtmeting uitroepen. Als hij succesvol is, mag het doelwit onmiddellijk een gratis hand tot hand gevechtsactie doen tegen een personage waar mee hij in voetcontact staat.


Verwarren. Dit personage kan een geesteskrachtmeting uitroepen tegen een vijandige leider. Als hij succesvol is, kan hij zijn bevelende capaciteiten niet gebruiken tijdens de rest van de ronde.


Verdoven. Dit personage kan een geesteskrachtmeting uitroepen. Als hij succesvol is, verliest het doelwit een van zijn capaciteiten voor de rest van de ronde, uitgekozen door de aanvaller.





 **Brain freeze. Pijn.** Dit personage kan een tegenstander dwingen om een Geesteskracht rol te doen met zijn zwakste set dobbelstenen. Als het doelwit niet tenminste één Aas rolt, krijgt hij een wondsymbool. Dit mag niet gebruikt worden tegen een al verwond personage.


Verdediging


 **Snelle reflexen.** Wanneer dit personage het doel is van een afstandsaanval, mag hij zijn zwakste set dobbelstenen versterken.


 **Schildmuur.** Dit personage krijgt een verbetering van 1 op zijn verdedigingsrol als hij in voetcontact staat met een medestander met dezelfde capaciteit.


 **Regeneratie.** Nadat dit personage een wondsymbool heeft gekregen, rol dan één dobbelsteen van zijn zwakste set verdedigingsdobbelstenen. Als hij een Aas rolt, mag het wondsymbool verwijderd worden.


 **Afbuigen.** Als dit personage het doelwit is van een afstandsaanval en succesvol is in zijn verdedigingsworp. Kan hij de aanval afbuigen naar een in aanmerking komend doelwit alsof hij de originele schutter was. Daarna krijgt hij een gratis afstandsaanval actie.


 **Scherven.** Als dit personage verdwijnt moeten alle personages die in voetcontact met hem stonden, zich verdedigen tegen een hand tot hand gevechtsaanval van 1 Aas.

 **Veerkracht.** Als dit personage het doelwit wordt van een hand tot hand gevechtsaanval, mag hij zijn zwakste set verdedigingsdobbelstenen versterken.


 **Energie schild.** Wanneer dit personage het doelwit wordt van een aanval, mag hij, voordat hij zijn verdediging rolt, zijn aanval dwingen om nog een keer te gooien. De verdediger mag dan een van de twee worpen kiezen voor de aanvalsactie.


 **Flikkeren.** Als dit personage zich succesvol verdedigt tegen een hand tot hand aanval, mag hij beslissen om van plaats te verwisselen met een ander model (vriend of vijand) binnen 5 inch van zijn originele plaats.

 **Lijfwacht.** Dit personage kan zichzelf als doelwit stellen van een aanval op welk vriendschappelijk personage dan ook, waarmee hij in voetcontact staat.


 **Spiegelbeeld.** Als dit personage een wondsymbool krijgt mag het één dobbelsteen van zijn zwakste set verdedigingsdobbelstenen werpen. Als het een Aas is, mag dit personage de wond overdragen aan een vriendschappelijk personage binnen 5 inch.


Eenheid


 **Actie groep.** Deze eenheid kan zichzelf splitsen in twee eenheden met gebruik van een Algemene actie.


 **Verkenners.** Deze eenheid mag overal binnen de vecht ruimte geplaatst worden, nadat alle andere eenheden (vriend of vijand) geplaatst zijn, zolang ze maar meer dan 12 inch van een vijandelijke eenheid zijn.


 **Standvastig.** Deze eenheid kan niet verplaatst worden tegen zijn eigen wil.


 **Falanx.** Als alle personages van deze eenheid in voetcontact met elkaar staan tijdens een hand tot hand aanval, mogen ze hun zwakste set dobbelstenen versterken.


 **Open formatie.** Deze eenheid behoudt zijn formatie als ze maar binnen 5 inch van elkaar zijn.

 **Verdeelde doelen.** Elke personage binnen deze eenheid mag zijn eigen doelwit bepalen bij een afstandsgevecht actie.


 **Krijgdsdancers.** Deze eenheid mag uit voetcontact breken zonder een gratis aanval te genereren.


 **Slag posse.** Als er meer dan een personage van deze eenheid in voetcontact staan met hetzelfde doelwit, krijgen ze een verbetering van 1 bij hun hand tot hand aanval tegen dit personage.


 **Wandelaars.** Als deze eenheid over een oneven oppervlak beweegt of hoogtes van 1 inch beklimt kunnen ze dat doen zonder sancties te krijgen op hun beweging.


 **IJzeren geest.** Het personage wat deze eenheid uitdaagt tot een geesteskrachtmeting, moet zijn sterkste set geesteskracht dobbelstenen verzwakken.


Leider


 **Richten.** De eenheid van dit personage krijgt een verbetering van 1 op zijn afstandsaanvallen.


 **Monnik krijger.** De eenheid van dit personage krijgt een verbetering van 1 op zijn hand tot hand aanvallen.


 **Snel herstel.** De eenheid van dit personage kan gratis opstaan bij het begin van hun beurt, als ze eerder in dekking waren gegaan.


 **Verdedigende houding.** Na zich verdedigd te hebben tegen een hand tot hand aanval kan de eenheid van dit personage uit voetcontact breken zonder gratis aanvallen te genereren. Ze mogen dan 1 inch in elke richting bewegen.


 **Berekenend.** Als alle teams geplaatst zijn, mag de eenheid van dit personage een gratis bewegingsactie doen voordat de eerste ronde begint.

 **Ontwijken.** Als de eenheid van dit personage een doelwit wordt van een afstandsaanval, moet de aanvaller zijn schietafstand verminderen met 2 inch.


 **Voorbeeld. Pijn.** Wanneer een personage van de eenheid van dit personage gewond wordt, mag deze hem helen met een Algemene actie.


 **Vervanging.** Als dit personage verdwijnt, mag je de leider van een andere unit verwijderen en in de plaats zetten van dit personage, zich aansluitend bij deze eenheid.


 **Generaal.** The capaciteiten van dit personage kunnen gebruikt worden door het hele leger in plaats van alleen de eenheid. Als dit personage verdwijnt, verdwijnen ook de capaciteiten.


 **Herschikken.** Dit personage kan zijn originele eenheid verlaten. Wanneer de eenheid een bewegingsactie doet, kan dit personage de eenheid verlaten om zo een eigen eenheid te worden. (doe een extra parel in de zak aan het eind van de huidige ronde). Dit personage kan pas weer in de volgende beurt geactiveerd worden. Dit personage kan zich aansluiten bij een eenheid door er binnen 3 inch van te komen en te verklaren dat hij er bij wil komen. Die eenheid kan pas in de volgende beurt worden geactiveerd (haal een parel uit de zak aan het einde van de huidige ronde).


Hero


 **Precisie aanval.** Vijandige personages die een Kritieke Aas gooien bij de verdediging tegen een aanval van dit personage, moeten die tellen als een gewone Aas.


 **Zwanenlied.** Als dit personage verdwijnt, mag hij nog één gratis aanvalsactie ondernemen.


 **Ontdekker.** Dit personage mag overal binnen de vecht ruimte geplaatst worden, nadat alle andere eenheden (vriend of vijand) geplaatst zijn, zolang ze maar meer dan 12 inch van een vijandelijke eenheid zijn.


 **Zelfzuchtig krijger.** Als dit personage een gewond raakt, mag hij de wond negeren en die wond overdragen aan een vriendschappelijk personage wat in voetcontact met hem staat.


 **Voorzichtige strateeg.** Alle vriendelijke personages binnen 3 inch mogen hun zwakste set verdedigingsdobbelstenen versterken.

 **Boodschapper.** Als dit personage zijn beurt begint binnen 3 inch van een leider en zijn beurt eindigt binnen 3 inch van een eenheid wat geen gebruik mag maken van de bevelcapaciteiten van die leider, mogen ze dat toch tot het einde van de ronde.

 **Gezwoven vijand.** Kies een leider of held in het tegenstanders team voordat er voor de opstelling wordt gerold. Als dit personage een aanval doet op dat gekozen personage mag je zijn zwakste set aanvalsdobbelstenen versterken.

 **Kampioen.** Dit personage kan twee wondsymbolen krijgen voordat hij verdwijnt.

 **IJver. Pijn.** Dit personage kan drie acties doen in plaats van twee deze ronde.

 **Specialist.** Dit personage kan geplaatst worden bij een vriendschappelijke eenheid en opereert net zoals alle andere leden van die eenheid. Dit personage mag dat gebruik maken van alle eenheid capaciteiten die deze eenheid heeft.

