

# HOME RAIDERS

Es gibt zahllose faszinierende, seltsame und fantastische Welten, die in Dimensionen parallel zu unserer eigenen existieren. Diese Dimensionen sind als der Innere Raum bekannt. Einige der Wesen, die in diesen Dimensionen leben, sind sich unserer Existenz bewusst und trachten nach der Kontrolle über den Raum, den wir bewohnen. Unser Zuhause ist die Beute, die sie am meisten begehren.

Es sind kleine Wesen, die enge und winzige Welten bevölkern, doch sie haben das Wissen entdeckt, wie sie Tore zu anderen Reichen innerhalb des Inneren Raums öffnen können. Sie kämpfen untereinander um die Kontrolle über die Orte, an denen wir wohnen. Sobald sie ein Portal zu einem unserer Häuser öffnen, stehen sie bereit, gegen andere Kampfgruppen – nicht selten aus anderen Welten – um die Vorherrschaft zu kämpfen. Sie führen diesen niemals endenden Kampf um jedes Zimmer, jede Wohnung, jedes Haus, jeden Laden ...



Die Regeln für Home Raiders beginnen einige Seiten weiter hinten. Bei der Entwicklung dieses Spiels wurden zwei Komplexitätsgrade berücksichtigt, die sich nach dem Grad deiner Erfahrung richten. Alle vorgestellten Regeln eignen sich für dein erstes Spiel, aber wenn du den komplexeren Teil vorerst beiseite lassen möchtest, kannst du Regeln mit diesem Symbol ignorieren:



## *Inhalt der Box*

Diese Box enthält zwei komplette Teams, die bereit stehen, um die Vorherrschaft in deinem Heim zu kämpfen. Mit diesen Miniaturen besitzt du alles Nötige, um ein mittleres Spiel mit 6 Sternen großen Teams auszutragen (Spiele mit Teams, die mehr als 10 Sterne groß sind, werden als große Spiele betrachtet).

Darüber hinaus gibt es die Regeln (die du gerade liest), unseren speziellen Würfel, Verwundungsmarker, Perlen und Charakterkarten.

Die meisten Miniaturenspele benötigen eine Kulisse; ein Gelände in dem deine Kämpfe stattfinden. Dieses Spiel ist da keine Ausnahme, aber die gute Nachricht ist ... du besitzt bereits alles, was du brauchst!

Home Raiders wird in deinen eigenen vier Wänden ausgetragen, sodass die Dinge, die auf deinem Schreibtisch, in deiner Küche oder in deinem Wohnzimmer herumliegen, alles sind, was du an Gelände benötigst. Du musst nur ein paar spezifische Objekte in deinem Heim auswählen, die im Spiel als Portale dienen.

## *Erweitere deine Sammlung*

Der Inhalt dieser Box ist nur der Anfang! Du kannst größere Teams aufstellen und mit ihnen gegen deine Freunde antreten. Du kannst sie entweder erweitern, indem du deine existierenden Einheiten verstärkst oder indem du neue Charaktere ins Getümmel schickst. Besuche uns auf [www.vesper-on.com](http://www.vesper-on.com), wo du alles über Home Raiders und die Wesen aus dem Inneren Raum erfahren kannst. Dort findest du auch nützliche Spielhilfen, Hintergrundinformationen und andere Dinge, die du in deinen Spielen verwenden kannst.



## Der Innere Raum

An dieser Stelle möchten wir einige der rivalisierenden Gruppen von Home Raiders vorstellen. Jedes Volk dieser kleinen Wesen verfügt über seine ganz eigene Geschichte und besondere Lebensweise. Wie bereits erwähnt, kämpfen sie ständig um die Vormachtstellung deines Zuhauses – obwohl du vermutlich niemals merken wirst, dass sie da sind.

Sobald eine dieser Fraktionen die Kontrolle über einen Raum gewinnt, beginnen sie mit ihrer Umgebung zu verschmelzen. Sie werden Dinge aus ihren Inneren Welten herbeischaffen und Gerüche und Anzeichen ihrer Anwesenheit oder ihres Niedergangs zurücklassen, die jedoch nur das geschulte Auge der Eingeweihten zu erkennen vermag.



### Neu-Liliput

Diese Gemeinschaft kam mit uns Menschen in Kontakt, als ein britischer Gentleman versehentlich an den Küsten der Nation Liliput anlandete. Dieser Gentleman war für die Bewohner dieser winzigen Nation und ihrer verfeindeten Nachbarn, den Bewohnern von Blefuscu, ein Riese, denn die Wesen waren kaum größer als der Daumen des Mannes. Nach der Abreise des Gentlemans hatte sich das Schicksal dieser Nationen auf ewig verändert.

Es dauerte eine Weile, aber die Liliputaner vereinbarten schließlich einen Waffenstillstand mit Blefuscu und begannen mit vereinten Kräften, mehr über die Welt herauszufinden, die Riesen wie diesen Gentleman hervorgebracht hatte.

Aufgrund ihres kleinen Wuchses läuft ihr Lebenszyklus weitaus schneller als der unsere ab. Ungeachtet ihrer kürzeren Lebensspanne erreichen sie daher in einer kurzen Zeitspanne so viel mehr als wir. Aus diesem Grund macht ihre Technologie sprunghafte Fortschritte, wodurch sie entdeckten, dass die Menschen tatsächlich nicht in derselben Welt wie sie leben.

Sie erkannten, dass sie in einer Paralleldimension lebten und dass es noch viele weitere davon gab. Mit dieser erstaunlichen Entdeckung erfanden sie rasch Portale, die es ihnen ermöglichten, begrenzte Räume in anderen Dimensionen zu öffnen. Sie erfuhren, dass sie in unserer Welt Kanäle öffnen konnten, die die Ressourcen ihrer eigenen Inneren Welt vergrößern konnten. Je mehr Platz sie in unserer Welt kontrollierten, desto besser erging es ihrer eigenen.

Als sie begannen, den Inneren Raum zu bereisen, öffneten sie Tore für die Wesen anderer Dimensionen. Einige der Welten, mit denen sie in Kontakt kamen, waren freundlicher als andere. Seitdem besuchen die verschiedenen winzigen Völker andere Dimensionen und unsere Welt.

Neu-Liliput gibt sich damit zufrieden, Kanäle zwischen ihrer und unserer Welt zu öffnen, aber einige der boshafteren Völker aus den anderen Dimensionen versuchen es ebenfalls. Neu-Liliput trägt nun die Verantwortung, dies zu verhindern. So verwenden sie einen großen Teil ihrer Ressourcen auf die Aufstellung bewaffneter Streitkräfte und ihre Elitekrieger sind darauf vorbereitet, unsere Welt zu betreten und sie vor den Eindringlingen aus den anderen Dimensionen zu beschützen.

Wenn Neu-Liliput einen Raum kontrolliert, scheint alles in bester Ordnung zu sein. Die Dinge sind so, wie sie sein sollten, unsere technischen Geräte funktionieren ausgezeichnet und das Haus ist ordentlich und sauber.



### Gremlins

Die Gremlins waren noch ein halbwegs primitives Volk, als Neu-Liliput zum erstmal auf sie traf. Doch sie waren auch sehr neugierige und tüchtige Wesen. Die Technik, die die Besucher mit sich brachten, begann sie schon bald zu verzaubern, und sie begannen, diese Werkzeuge nachzuahmen.

Sie brachten eines der Portale unter ihre Kontrolle und studierten es eifrig ... und schon bald kopierten sie die Technologie und erschufen ein eigenes Portal. Sie nutzten diese Technologie, um nach Neu-Liliput zu reisen, wo sie begannen, die Welt zu plündern. Sie nahmen viele Werkzeuge und Gerätschaften an sich, als wären sie ihre rechtmäßigen Besitzer.

Gremlins glauben, dass alles, was existiert, rechtmäßig ihnen gehört. Deshalb haben sie keine Skrupel, alles mitzunehmen, an dem sie Gefallen finden. Man muss nicht erwähnen, dass die Bewohner von Neu-Liliput diese Einstellung ganz und gar nicht billigten, und so forderten sie die Gremlins auf, ihre Dimension umgehend zu verlassen. Ein solches Aufeinanderprallen verschiedener Kulturen ist häufig der Auslöser für Konflikte zwischen zwei Völkern.

Ihre überraschende Gabe, Dinge zusammensetzen, und ihre fleißige Natur führten schon bald dazu, dass sie aus den Beutestücken ihrer Plünderungen wundervolle neue Dinge erschufen. Schließlich fanden sie durch die Portale einen Weg in unsere Welt und entdeckten neue Technologien im Überfluss, die sie ins Schwärmen brachten. Sie lieben es über alles, unsere Maschinen zu zerlegen und einige der glänzenden Einzelteile für den Bau ihrer verrückten Apparaturen zu verwenden.

Mit dieser Fülle an erbeuteten Technologien gelang es ihnen, Blitzstäbe herzustellen, mit denen sie sich gegen andere kleine Wesen verteidigen, die ihnen das wegzunehmen versuchen, was sie als ihr Eigentum betrachten. Sie erschufen auch die Lumpenkerle, mechanische Kreaturen aus Zahnrädern, Holz und Stofffetzen. Diese hastig gebauten Kreaturen dienen den Gremlins als Kanonenfutter und halten Wache, während sie die Maschinen der Menschen auseinandernehmen.

Wenn die Gremlins einen Raum erobern, ruinieren sie all unsere Sachen. Du wirst merken, dass sich Gremlins in deinem Haus befinden, wenn der Kühlschrank kaputt geht, dein Fernseher nicht mehr funktioniert, die Waschmaschine ausfällt, der Staubsauger versagt ...



## Das Feenvolk

Das Feenvolk lebte vor langer Zeit glücklich in unserer Welt. Es hielt sich vor menschlichen Augen versteckt, aber ihre ausgelassene Natur verführte die Feen dazu, uns Langbeinen Streiche zu spielen. Man kannte sie auf der gesamten Welt, ob sie nun die Bezeichnung Elfen, Kobolde, Gnome, Wichtel oder einen anderen Namen trugen. Ihr natürlicher Lebensraum war die Wildnis. Sie hatten ihren Platz und wir hatten unseren. Aber im Laufe der Zeit drangen wir nach und nach in die Wälder vor. Bäume und Felsen wichen Ziegelstein und Stahl. Ihre Magie schwand und egal wie laut einige Menschen in die Hände klatschten, das Feenvolk verschwand. Die Feen gingen fort und versteckten sich in ihrer eigenen Inneren Welt. Sie wurden grau und traurig und vergaßen die Menschen und ihre gemeinsame Vergangenheit. Auch wir schenkten ihnen keine Beachtung mehr und die Erinnerung an sie lebte nur in den Sagen und Kindermärchen fort. Bis Neu-Liliput über ihre Dimension stolperte.

Daraufhin erinnerten sie sich an unsere Welt und mit neu erwachter Kraft und Energie beschloss das Feenvolk, seinen Platz in ihr zurückzufordern. Es erinnerte sich auch an sein Wissen um die Erschaffung der Portale und so kehrten sie zurück. Sobald erneut die Luft unserer Dimension ihre Lungen füllte, fühlten sich die Feen wieder lebendig. Sie wollen in unsere Wälder zurückkehren, aber dafür müssen sie zunächst in unser Zuhause eindringen, so wie wir in vergangenen Jahrhunderten in das ihre eingedrungen sind.

Was einige der anderen Völker als Technologie bezeichnen, nennen sie Magie. Sie sind von Natur aus magisch begabt und suchen nach einer Gelegenheit, erneut im Kampf ihre arkanen Muskeln spielen zu lassen. Elfen, Zentauren und Drachenreiter strömen auf der Suche nach Abenteuern jeden Tag in unsere Welt.

Wenn das Feenvolk die Kontrolle über einen Raum erlangt, scheint überall Moos zu wachsen. Unsere Gärten und Pflanzen gedeihen prächtig, die Seiten unserer Bücher werden gelb, die Wände werden feucht und grüne Sprösslinge wachsen aus den Rissen im Boden.



## Schnorrer

Als die Gremlins begannen, die Inneren Dimensionen auf eigene Faust zu erforschen, stolperten sie schon bald über diese neue Spezies. Diese Wesen waren so naiv wie einst die Gremlins und zeigten an allem Interesse, was die Fremden mit sich führten. Auch besaßen sie einen ähnlichen Gemeinschaftssinn für Besitz und neigten dazu, alle hübsch gefertigten Dinge zu behalten, die ihnen ins Auge fielen.

Als sie zum ersten Mal Zeuge der Wirkungsweise der Portale wurde, gelang es einigen von ihnen instinktiv, spontan Tore zu andere Dimensionen zu öffnen. Daher waren die Gelehrten von Neu-Liliput davon überzeugt, dass es sich bei diesem Volk um geborene Magieanwender handelt, auch wenn sie nicht den Drang zu haben scheinen, ihre Magie eigennützig einzusetzen. Tatsächlich scheinen sie nicht daran interessiert zu sein, überhaupt etwas anderes zu tun, als zu essen und gelegentlich eine Mütze voll Schlaf zu nehmen.

Allerdings lieben sie es, Dinge zu sammeln, die andere Völker hergestellt haben, und selbst zu benutzen – meistens für einen völlig anderen Zweck, als sie ursprünglich gedacht waren. Das einzige, was sie zu interessieren scheint, ist das Zusammentragen großer Mengen an Krempel. Sie lieben es, die fremdartigen Dinge zu katalogisieren und zu untersuchen. Sobald sie von unserer Welt erfuhren, wurden sie ganz verrückt nach ihr. Sie genießen es, sich auf unsere Wohnungen zu stürzen, die sie als große persönliche Lagerräume betrachten, und das Inventar sorgfältig neu anzuordnen.

Die Schnorrer sammeln unsere Habe und arrangieren sie nach ihrer eigenen chaotischen Vorstellung neu. Sie gewinnen diese Dinge sogar gern und sind bereit, ihre Sammlung – wie sie es bezeichnen – gegen alle Eindringlinge zu beschützen. Sie verwenden Nähnadeln und Kronkorken als Waffen und ihre angeborene Magie sorgt dafür, dass ihr Verhalten unvorhersehbar ist.

Du wirst merken, dass dein Haus voller Schnorrer ist, wenn sich Dinge nicht mehr an ihrem Platz befinden oder einfach verschwinden. USB-Sticks, Socken und Schlüssel sind nicht mehr auffindbar, obwohl du sicher bist, dass du sie genau dorthin gelegt hast. Lebensmittel lösen sich in Luft auf, wenn du gerade nicht hinsiehst, das Kabel deiner Kopfhörer verheddert sich über Nacht und aus irgendeinem Grund liegt deine Geldbörse auf einmal im Kühlschrank.

## Die Herren des Staubes

Als Neu-Liliput zum ersten Mal den Herren des Staubes begegnete, standen sie einer ernsten und argwöhnischen Gemeinschaft gegenüber. Sie lebten in einer verrußten Welt, denn ihre Fabriken hatten eine überwältigende Menge an Schadstoffen in Form von Staubwolken ausgestoßen. Daher hatten sie alle Hände voll zu tun, mit den Folgen fertig zu werden, doch es gelang ihnen einfach nicht, den Schmutz zu beseitigen.

Die Herren des Staubes waren ein kluger Haufen und erkannten schnell, welches Potential in den Portalen steckte. Zum Schein schlossen sie mit den Gesandten Neu-Liliputs Freundschaft, überhäuften sie mit großzügigen Geschenken und verhätschelten sie mit ihrer unaufrichtigen Gastfreundschaft, bis diese einwilligten, die Geheimnisse der Portal-Technologie zu teilen. Anschließend scheuchten sie die Fremden fort und begannen den Inneren Raum zu erkunden. Zumeist stießen sie auf winzige Welten ohne großes Potential, aber als sie zum ersten Mal unsere Welt erblickten, wusste sie, dass sie die Müllhalde gefunden hatten, nach der sie suchten. Die fähigsten Mitglieder ihrer Gesellschaft bildeten Teams, die in unsere Häuser eindringen und den effizienten Transport des Staubes von ihrer Welt in die unsere koordinierten.

Sie sind gut ausgerüstet und organisiert. Sie wissen, wie sie Staub und Haare zu Flusen rollen müssen und sie unter unseren Betten verstecken. Sie entledigen sich ihrer Staubberge, indem sie den Staub sorgfältig in feinen Schichten auf unsere Bücher und Regale verteilen. Die Ironie hinter diesem gewaltigen Unterfangen besteht darin, dass sie dafür die Produktivität der Fabriken ihrer Welt erhöhen müssen, die wiederum mehr und mehr Staub ausstoßen, den sie in unsere Welt schaffen müssen. Daher bemühen sie sich verzweifelt, immer mehr Räume in unseren Häusern zu kontrollieren, um zu vermeiden, dass ihre Zivilisation unter einem Berg aus Schmutz zusammenbricht.

Wenn die Herren des Staubes in einem neuen Heim Fuß fassen, beginnt sich überall Staub anzusammeln. Egal wie oft die Menschen die Böden fegen und wischen, sie scheinen ständig schmutzig zu bleiben. Wenn Sonnenstrahlen durch trübe Fenster scheinen, sieht man kleine Staubkörnchen in der Luft schweben. Schwarze Klumpen unbestimmbarer Art kleben unter den Stühlen und Staubflocken sammeln sich unter den Betten und Sesseln im ganzen Haus.



# Spielregeln

## Sterne und Teams

Bevor du die Kämpfer deines Teams bereit machst, um mit deinen Freunden eine Partie Home Raiders zu spielen, müsst ihr euch im Vorfeld gemeinsam auf eine Obergrenze an Sternen einigen ☆. Diese verwendet ihr, um eure Teams zusammenzustellen. Dazu addierst du die Kosten aller Einheiten, Anführer und Helden, die du in dein Team aufnehmen willst, wobei du darauf achtest, das vereinbarte Limit nicht zu überschreiten. Dein Team darf nicht mehr Anführer als Einheiten enthalten.

## Entfernungen messen

Entfernungen werden stets in Zoll gemessen. Der Abstand zwischen zwei Charakteren wird vom Rand des einen Bases zum anderen gemessen. Du darfst während des Spiels jederzeit jede beliebige Entfernung abmessen.

## Aktivierungen, Spielzüge und Runden

Vor Beginn jedes Spielzuges zieht einer der Spieler eine Perle aus einem undurchsichtigen Beutel (oder einem ähnlichen Behältnis). Jedes Team wird durch eine Farbe repräsentiert und im Beutel befindet sich eine Perle für jede Einheit und jeden Helden aller Teams. Wird eine Perle deiner Farbe gezogen, legst du sie beiseite und aktivierst für diesen Spielzug eine deiner Einheiten oder einen deiner Helden. Ist der Spielzug vorüber, ziehst du eine neue Perle und fährst auf diese Weise fort, bis die Runde vorbei ist.

Eine Runde beginnt immer damit, dass alle Perlen in den Beutel gelegt werden. Jedes Mal, wenn du eine Perle aus dem Beutel ziehst, beginnt ein neuer Spielzug und ein Spieler lässt eine seiner Einheiten oder einen seiner Helden Aktionen durchführen. Sind alle Perlen aus dem Beutel gezogen und wurde der letzte Spielzug abgehandelt, ist die aktuelle Runde vorbei und eine neue beginnt.

*Beispiel: Victor und Marc spielen eine Partie Home Raiders. Victor spielt mit einem Team der Fraktion Neu-Liliput und benutzt blaue Perlen. Marc spielt mit einem Team der Gremlins und entscheidet sich für die gelben Perlen. Sie legen ihre Perlen in den Beutel. Victor legt zwei blaue Perlen hinein, da er mit zwei Einheiten spielt. Marc legt drei gelbe Perlen hinein, da er zwei Einheiten und einen Helden spielt. Die erste Runde beginnt und Marc beschließt, die erste Perle zu ziehen. Er zieht eine blaue, was bedeutet, dass Victor den ersten Spielzug durchführt, indem er eine seiner Einheiten aktiviert.*

## Charakterkarten

**1.- Fraktion.** Du darfst nur Charaktere ein und derselben Fraktion in deinem Team haben.

**2.- Name.**

**3.- Abbildung.**

**4.- Trupptyp.** Charaktere fallen in eine von drei Truppkategorien – Einheiten, Anführer und Helden.

**5.- Stärke.** Im Falle von Einheiten zeigt dieser Wert die Anzahl der Charaktere in einer Einheit an, wenn du sie in dein Team aufnimmst.

**6.- Kosten.** Zeigt an, wie viele Sterne es kostet, diese Einheit, diesen Anführer oder diesen Helden in dein Team aufzunehmen.

**7.- Bewegung.** Charaktere können sich eine diesem Wert entsprechende Anzahl an Zoll weit bewegen. Die Färbung dieses Symbols oder der Symbole anderer Eigenschaften weisen auf spezielle Fähigkeiten hin, die ein Charakter haben kann.

**8.- Nahkampf.** Diese Eigenschaft zeigt die Leistungsfähigkeit des Charakters, wenn er Nahkampffaktionen durchführt.

**9.- Schießen.** Diese Eigenschaft zeigt die Leistungsfähigkeit des Charakters, wenn er Fernkampffaktionen durchführt. Der Wert innerhalb des Symbols weist auf die Grundreichweite der Fernkampffaktionen dieses Charakters hin.

**10.- Verteidigung.** Diese Eigenschaft zeigt die Leistungsfähigkeit des Charakters, wenn er sich gegen Attacken verteidigt.

**11.- Geist.** Diese Eigenschaft zeigt die Leistungsfähigkeit des Charakters, wenn er Geistige Aktionen durchführt oder sich gegen solche verteidigt.

**12.- Steigerung.** Zeigt einen Modifikator für deine Würfelwürfe an.

**13.- Würfelvorrat.** Hier siehst du die Würfel, die du bei der Durchführung deiner Aktionen wirfst.

## Trupptypen

Es gibt drei Trupptypen und jede agiert auf eine etwas andere Weise. Jeder Charakter deines Teams agiert entweder zusammen mit anderen Charakteren in einer Gruppe (Einheiten und Anführer) oder als einzelner Charakter (Held). Wenn in diesen Regeln von Trupps die Rede ist, beziehen wir uns gleichermaßen auf Einheiten, Anführer und Helden.

### Einheit

Statt eines einzelnen Charakters kannst du so viele Charaktere dieses Typs in dein Team aufnehmen, wie es der Wert im Feld Stärke angibt. Möchtest du eine zweite Einheit dieses Typs in dein Team aufnehmen, gibst du noch einmal dieselbe Menge an Sternen aus und stellst die angegebene Anzahl an Charakteren auf. Diese zweite Einheit darf sich der ersten anschließen, wodurch sich die Anzahl ihrer ursprünglichen Charaktere erhöht, oder sich dem Team als eigenständige Einheit anschließen (woraufhin du eine neue Perle in den Beutel legst).

Eine Einheit agiert gemeinsam zum selben Zeitpunkt. Wenn du also beschließt, eine deiner Einheiten zu aktivieren, werden alle Charaktere dieser Einheit zur selben Zeit dieselbe Aktion durchführen. Um als Einheit zu handeln, müssen die Charaktere in Formation bleiben, was bedeutet, dass sie sich niemals weiter als 3 Zoll voneinander entfernen dürfen. Sollte sich ein Mitglied der Einheit aus irgendeinem Grund weiter als 3 Zoll entfernen, muss sich die Einheit mit ihrer nächsten Aktion der Situation annehmen, indem sich alle Charaktere wieder aufeinander zubewegen und dafür so viele Bewegungsaktionen wie erforderlich durchführen.

Führt eine Einheit eine Fernkampffaktion durch, müssen alle Charaktere dieser Einheit dasselbe Ziel attackieren. Führt eine Einheit eine Nahkampffaktion durch, sind die einzelnen Charaktere nur imstande, einen gegnerischen Charakter zu attackieren, mit dem sie sich in Basekontakt befinden.

⚙️ Anführer profitieren von den Einheitenfähigkeiten derjenigen Einheit, der sie gegenwärtig angeschlossen sind. Charaktere in einer Einheit, die über andere Fähigkeiten als der Rest verfügen (meistens Anführer), wenden deren Effekte nur im entsprechenden Fall an. *Beispiel: Captain Shefin führt eine Einheit Gardisten an. Er hat die Nahkampffähigkeit Unerwarteter Schlag und setzt sie ein, wenn er seine eigenen Nahkampffaktionen auswürfelt, während der Rest der Einheit von den Fähigkeiten Rundumschlag und Reichweite profitiert.*



## Anführer

Anführer müssen sich Einheiten anschließen, wenn sie im Kampfgebiet aufgestellt werden, und führen diese tapfer ins Gefecht. Ab diesem Zeitpunkt werden sie zusammen mit der Einheit aktiviert. Besitzt der Anführer irgendwelche Anführerfähigkeiten, die sich auf die Einheit auswirken, profitiert die Einheit nach seinem Verschwinden nicht länger von ihren Effekten. Anführer können bei Fernkampfangriffen nicht als spezielles Ziel gewählt werden, es sei denn, sie sind der letzte Charakter ihrer Einheit. Du kannst nicht mehr Anführer in dein Team aufnehmen, als es Einheiten aufweist. Anführer dürfen andere Aktionen als der Rest ihrer Einheit durchführen, solange sie die 3-Zoll-Formation einhalten.

## Held

Diese mutigen Charaktere arbeiten am besten auf eigene Faust. Sie funktionieren genau wie Einheiten, die aus einem einzelnen Charakter bestehen.

## Bewegungsaktionen

Wenn sich ein Trupp mithilfe einer seiner Aktionen freiwillig von einem Ort zu einem anderen bewegt, wird dies als Bewegungsaktion bezeichnet. Trupps dürfen sich so viele Zoll weit bewegen, wie unter der Eigenschaft Bewegung auf ihrer Charakterkarte angegeben. Charaktere dürfen sich nicht durch andere Charaktere (befreundet oder nicht) oder Objekte hindurch bewegen.

Wenn Trupps eine vertikale oder steile Oberfläche hinauf- oder hinunterklettern oder sich über unebene Objekte (wie eine Tastatur oder einen Stapel Stifte) hinweg bewegen wollen, zählt jeder zurückgelegte Zoll hinsichtlich ihres Bewegungswerts als zwei Zoll. Am besten einigen sich die Spieler vor Beginn der Partie darüber, welche Objekte im Kampfgebiet mit Blick auf die Bewegung als uneben gelten.

## Stürze

Stürzt ein Charakter aus einer Höhe von mehr als 3 Zoll (oder wird hinuntergestoßen), erhält er einen Verwundungsmarker.

## Nahkampfaktionen

Nahkampfaktionen sind solche Aktionen, bei denen ein Charakter bereitwillig versucht, einen feindlichen Charakter, mit dem er sich in Basekontakt befindet, zu verletzen. Trupps dürfen während ihres Spielzuges jede ihrer Aktionen für eine Nahkampfaktion nutzen. Dafür muss einer der beiden (oder mehreren) beteiligten Charaktere zuvor eine Aktion durchgeführt haben, die ihn in Basekontakt mit dem anderen Charakter geführt hat.

Um eine Nahkampfaktion durchzuführen, muss der attackierende Charakter einen zulässigen Charakter bestimmen, mit dem er sich in Basekontakt befindet. Anschließend nimmst du den für den Nahkampf bestimmten Würfelvorrat des Charakters zur Hand und würfelst. Der verteidigende Spieler nimmt im Zuge seiner Reaktion den für die Verteidigung bestimmten Würfelvorrat des Zielcharakters zur Hand und würfelt ebenfalls. Wirft der Angreifer mehr Erfolge als der Verteidiger, erhält der Zielcharakter einen Verwundungsmarker.

⚙️ Besitzen der attackierende oder der verteidigende Charakter eine Fähigkeit für ihre jeweilige Eigenschaft, sollten diese während der Nahkampfaktion berücksichtigt werden.

## Fernkampfaktionen

Fernkampfaktionen sind solche Aktionen, bei denen Trupps bereitwillig versuchen, einen weiter entfernten gegnerischen Trupp zu verletzen. Trupps dürfen während ihres Spielzuges jede ihrer Aktionen für eine Fernkampfaktion nutzen. Dafür muss jeder schießende Charakter zuvor seine Sichtlinie überprüfen, um sicherzugehen, dass er den Charakter oder die Einheit, auf die er schießen möchte, auch sehen kann.

Um eine Fernkampfaktion durchzuführen, muss der attackierende Charakter ein zulässiges Ziel in Sichtlinie bestimmen. Anschließend nimmst du den für den Fernkampf bestimmten Würfelvorrat des Charakters zur Hand und würfelst. Der verteidigende Spieler nimmt im Zuge seiner Reaktion den für die Verteidigung bestimmten Würfelvorrat des Zielcharakters zur Hand und würfelt ebenfalls. Wirft der Angreifer mehr Erfolge als der Verteidiger, erhält der Zielcharakter einen Verwundungsmarker.

⚙️ Besitzen der attackierende oder der verteidigende Charakter eine Fähigkeit für ihre jeweilige Eigenschaft, sollten diese während der Fernkampfaktion berücksichtigt werden. Charaktere in Basekontakt mit einem gegnerischen Charakter dürfen nicht als Ziel einer Fernkampfaktion ausgewählt werden.



## Aktionen und Reaktionen

Jeder Charakter deines Teams darf pro Spielzug zwei Aktionen durchführen. Ihnen stehen folgende Aktionen zur Auswahl: Bewegungsaktionen, Nahkampfaktionen, Fernkampfaktionen, Geistige Aktionen und Allgemeine Aktionen. Jede von ihnen wird in ihrem Regelabschnitt genau erläutert. Trupps dürfen zwei Aktionen derselben Art während eines Spielzuges durchführen, wenn sie dies möchten.

Reaktionen bezeichnen jene Gelegenheiten, in denen Charaktere auf die Aktion eines anderen Trupps oder auf einen bestimmten Effekt während des gegnerischen Spielzuges reagieren; wenn sie also beispielsweise einen Verteidigungswurf oder eine unfreiwillige Bewegung durchführen müssen oder eine freie Aktion erhalten.

## Basekontakt

Ein Charakter befindet sich in Basekontakt mit einem anderen Charakter oder Objekt auf dem Tisch, wenn sein Base das Base des anderen Charakters oder das Objekt berührt. Sobald sie sich in Basekontakt mit einem anderen Charakter befinden, dürfen sich Charaktere nicht mehr bewegen, bis einer von ihnen verschwindet oder sich aus dem Basekontakt löst. Charaktere in Basekontakt mit einem feindlichen Charakter dürfen keine Fernkampfaktionen durchführen.

Möchte sich ein Charakter, der sich in Basekontakt mit einem gegnerischen Charakter befindet, aus dem Basekontakt lösen, darf der verlassene Charakter eine freie Nahkampfaktion gegen den Charakter durchführen, der sich von ihm fortbewegt.

## ⚙️ Fähigkeiten

Wie du sehen kannst, weisen einige Eigenschaftssymbole auf den Charakterkarten eine bestimmte Färbung auf. Diese weisen auf spezielle Fähigkeiten hin, die ein Charakter hinsichtlich dieser Eigenschaft besitzt. Alle Fähigkeiten sind in diesem Regelbuch aufgeführt. Wenn eine dieser Fähigkeiten einer zuvor erläuterten allgemeinen Regel widerspricht, so hat die Fähigkeit Vorrang.

Setzt ein Charakter eine Fähigkeit ein, die verletzt, erhält er am Ende des laufenden Spielzuges einen Verwundungsmarker.

## Würfel

Viele Aktionen, die während des Spiels durchgeführt werden, erfordern vom Spieler einen Würfelwurf. Um herauszufinden, wie viele Würfel du werfen musst, wirfst du einen Blick auf die Karte deines Charakters und informierst dich über den betreffenden Würfelvorrat für die Aktion, die du ausführen willst.

Du wirst feststellen, dass neben den Eigenschaften jedes Charakters eine unterschiedliche Anzahl an Würfeln vermerkt ist; die Gesamtzahl an Würfeln, über die ein Charakter verfügt, bezeichnen wir als Würfelvorrat. Du wirst auch feststellen, dass es sie in drei verschiedenen Farben gibt: in weiß, rot und schwarz. Jede dieser Farbgruppen wird als Würfelsatz bezeichnet. Wann immer du einen Würfelwurf durchführst, musst du so viele Würfel jeder Farbe zur Hand nehmen und sie werfen

*Beispiel: Dieser Würfelvorrat  besteht aus zwei Würfelsätzen (einem weißen und einem roten), insgesamt also aus fünf Würfeln.*

Wenn du deine Würfel wirfst, versuchst du einen Erfolg  zu werfen. Wenn einer deiner Würfel ein  zeigt, hast du einen Kritischen Erfolg geworfen. Dieses Ergebnis zählt weiterhin als Erfolg, doch du darfst diesen Würfel noch einmal werfen! Wenn du einen Würfelwurf gegen einen gegnerischen Spieler durchführst, gewinnt derjenige Spieler den Wurf, der die meisten Erfolge erwürfelt.

## Verwundungsmarker und Verschwinden

Wenn gegen einen Charakter eine Attacke durchgeführt wird, die dieser nicht durch einen Verteidigungswurf abwehren kann, wird ein Verwundungsmarker neben sein Modell gelegt. Erhält ein Charakter einen zweiten Verwundungsmarker, verschwindet er. Er wird aus dem Kampfgebiet (und damit aus dem Spiel) entfernt. Er kehrt in den Inneren Raum zurück, wo er seine Wunden vor der nächsten Begegnung heilt.

**Heilung.** Wird ein Charakter geheilt, entfernst du einen Verwundungsmarker.

 Verwundete Charaktere vernachlässigen Würfel mit Verwundungssymbolen: . Diese Würfel verschwinden aus dem Würfelvorrat, bis der Charakter wieder geheilt ist, und werden bei einem Würfelwurf nicht geworfen.

## Sichtlinie

Charaktere haben einen Sichtbereich von 360° und sehen sich ständig um. Um festzustellen, ob zwischen zwei Charakteren eine Sichtlinie besteht, ziehst du eine imaginäre Linie zwischen dem Base des schießenden Charakters und dem Base des Zielcharakters. Befindet sich kein Hindernis zwischen ihnen, besteht eine freie Sichtlinie und du darfst die Fernkampfaction normal durchführen

 Verdeckt jedoch ein Hindernis (ein Objekt oder ein anderer Charakter) einen Teil des Bases des Zielcharakters, darf der verteidigende Spieler seinen schwächsten Würfelsatz für die Verteidigung aufwerten. Verdeckt ein Hindernis (ein Objekt oder ein anderer Charakter) das Base des Zielcharakters komplett, kann der Schütze sein Ziel nicht sehen und darf somit nicht schießen. Charaktere aus der Einheit des Schützen blockieren keine Sichtlinien.

Befinden sich die Charaktere auf unterschiedlicher Höhe, beugst du dich auf Kopfhöhe des schießenden Charakters hinab und blickst in die Richtung des Zielcharakters. Kannst du den Zielcharakter von dieser Position aus komplett sehen, hast du eine freie Sichtlinie. Ist es dir nicht möglich, den gesamten Körper des Zielcharakters (getragene Gegenstände werden ignoriert) zu sehen, zählt dieser Charakter als teilweise verdeckt. Kannst du den Zielcharakter überhaupt nicht sehen, darfst du ihn nicht als Ziel der Fernkampfaction auswählen.

## Reichweite

Jeder Charakter, der über einen Würfelvorrat für die Eigenschaft Fernkampf verfügt, kann auf beliebig weit entfernte Ziele innerhalb des Kampfgebiets schießen. Zudem ist neben dem Eigenschaftssymbol ein Wert angegeben, der die Grundreichweite der Waffe widerspiegelt, die der Charakter verwendet. Jeder Schuss, der über die Grundreichweite hinausgeht, ist weniger effektiv, was bedeutet, dass ein Charakter, der auf ein Ziel jenseits dieser Distanz schießt, seinen stärksten Würfelsatz ablegen muss. *Beispiel: Wenn ein Charakter mit diesem für den Fernkampf bestimmten Würfelvorrat  und einer Grundreichweite von 6 Zoll auf ein Ziel schießt, das weiter als 6 Zoll entfernt ist, ändert sich sein Würfelvorrat zu:* 

## In Deckung gehen

Wenn ein Charakter zum Ziel einer Fernkampfaction wird, kann er beschließen, in Deckung zu gehen und so möglicherweise eine Verwundung zu vermeiden. Bevor irgendwelche Würfel geworfen werden, darf der Verteidiger verkünden, dass er in Deckung geht (im Falle von Einheiten geht die gesamte Einheit zur selben Zeit in Deckung). Es ist nur fair, wenn der Angreifer seinem Gegner genug Zeit lässt, diese Absicht zu verkünden. Wenn du beschließt, in Deckung zu gehen, legst du deine Modelle sorgfältig an Ort und Stelle hin. In diesem Fall darf der Verteidiger seinen schwächsten Würfelsatz für die Verteidigung aufwerten. Der Charakter bleibt bis zu seiner erneuten Aktivierung in Deckung. Während seiner nächsten Aktivierung muss der Charakter (oder die Einheit) seine (oder ihre) erste Aktion nutzen, um im Zuge einer Allgemeine Aktion aufzustehen.

## Einheiten und schießen

Führt eine Einheit eine Fernkampfaction durch, erklären alle ihre Charaktere denselben Helden oder dieselbe Einheit zu ihrem Ziel. Die Einheit gibt an, dass sie eine ihrer Aktionen für eine Fernkampfaction nutzt und deutet auf ihr beabsichtigtes Ziel. Anschließend führen alle Charaktere der Einheit separate Angriffswürfe durch, während das Ziel für jeden Angriffswurf einen entsprechenden Verteidigungswurf durchführt. Der aktive Spieler legt fest, in welcher Reihenfolge die Schüsse durchgeführt werden.

Wird eine Einheit zum Ziel einer Fernkampfaction, muss der Charakter, der der Quelle des Angriffes am nächsten ist, das erste Ziel der Attacke sein und sich gegen sie verteidigen. Befinden sich mehrere Charaktere gleich weit von der Quelle des Angriffes entfernt, entscheidet der verteidigende Spieler, gegen welchen Charakter sich der Schuss richtet. Schlägt der Verteidigungswurf fehl, erhält dieser Charakter einen Verwundungsmarker. Solange sich noch ein Charakter der Zieleinheit im Kampfgebiet befindet, kann sie sich gegen so viele Schüsse verteidigen, wie gegen sie gerichtet werden, bevor sie verschwindet.

 Charaktere, die sich nicht in Sichtlinie des schießenden Charakters befinden, können nicht als Ziel bestimmt werden. Sobald alle sichtbaren Ziele verschwunden sind, gehen daher alle überschüssigen Fernkampfactionen verloren, wenn keiner der Angreifer mehr einen Charakter der Zieleinheit sehen kann.



## Geistige Aktionen

Die Eigenschaft Geist kommt gemeinhin als Reaktion zur Anwendung, da nur Charaktere mit einer Fähigkeit für diese Eigenschaft sie im Rahmen einer Aktion einsetzen können. Charaktere, die Geistige Aktionen durchführen können, fordern ihre Ziele normalerweise heraus. In diesem Fall würfeln beide Charaktere den für den Geist bestimmten Würfelvorrat und wer immer die meisten Erfolge wirft, gewinnt die Herausforderung. Herausforderungen dürfen nur gegen feindliche Charaktere in Sichtlinie des aktiven Charakters ausgesprochen werden, allerdings auch, wenn die Sichtlinie zum Teil blockiert ist. Geistige Aktionen richten sich gegen bestimmte Charaktere in Einheiten (sogar Anführer), die vom aktiven Spieler bestimmt werden. Reichweite hat für Geistige Aktionen keine Bedeutung.

⚙️ Geistige Fähigkeiten sind recht selten und die meisten Charaktere, die diese einsetzen können, sind Anführer oder Helden. Wenn einer dieser Charaktere einer Einheit angeschlossen ist, kann er nur dann eine Geistige Aktion durchführen, wenn der Rest der Einheit irgendeine Art von Angriffsaktion durchführt.

## Allgemeine Aktionen

Jede Aktion, die keine Bewegungs-, Angriffs- oder Geistige Aktion ist, wird als Allgemeine Aktion bezeichnet. Das Aufstehen eines Charakters, der zuvor in Deckung gegangen ist, ist beispielsweise eine Allgemeine Aktion. Einige Spielregeln können es erforderlich machen, dass Charaktere Allgemeine Aktionen durchführen, um eine bestimmte Anforderung zu erfüllen, wie du auf der nächsten Seite feststellen wirst. Allgemeine Aktionen erfordern keinen Würfelwurf, sondern lediglich, dass der Charakter eine seiner verfügbaren Aktionen dafür aufwendet. An Einheiten angeschlossene Charaktere können nur Allgemeine Aktionen durchführen, die sich vom Rest der Einheit unterscheiden, wenn der Rest der Einheit irgendeine Aktion durchführt, die keine Bewegungsaktion ist.

## Kampfgebiet und Objekte

Portale können begrenzte Bereiche in unserer Welt öffnen, in denen die Wesen aus dem Inneren Raum erscheinen und sich gegenseitig bekämpfen. Dieser begrenzte Bereich ist das Kampfgebiet. Um ein interessantes Kampfgebiet zu erschaffen, ist es von Vorteil, mindestens zwei Objekte pro Quadratfuß (12 x 12 Zoll) zu haben. Spielt ihr zum Beispiel auf einer 30 x 30 Zoll großen Fläche, wären zwischen 13 und 18 herumliegende Objekte ideal. Das Großartige an diesem Spiel ist allerdings, dass ihr soweit möglich einen echten Platz in euren Zimmern verwenden solltet. Das bedeutet, dass ihr bereits alles Nötige habt, wenn ihr zum Beispiel auf einem unaufgeräumten Tisch spielt. Eine weitere gute Methode für den Aufbau des Kampfgebietes besteht darin, euren Papierkorb über dem Tisch auszuleeren und den Inhalt großzügig zu verteilen (achtet jedoch darauf, dass kein organischer oder feuchter Abfall darunter ist!). Sobald ihr mit eurem Kampfgebiet zufrieden seid, könnt ihr eure Portale platzieren und mit dem Spiel beginnen. Sobald das Spiel beginnt, werden die Portale genau wie jedes andere Objekt im Spiel behandelt.

⚙️ Objekte auf dem Tisch können erklommen (solange du das Modell sicher auf ihnen abstellen kannst) oder als Deckung gegen Fernkampftackten genutzt werden. Zudem könnt ihr festlegen, welches Objekt beweglich ist, da es einige Fähigkeiten den Charakteren erlauben, auf diese Weise mit Objekten zu interagieren. Tassen und Mobiltelefone können beispielsweise von Charakteren bewegt (verschoben) werden, während Computerbildschirme oder Lampen als unbeweglich angesehen werden. Es ist eine gute Idee, vor Beginn des Spiels festzulegen, welche Objekte im Kampfgebiet beweglich sind und welche nicht.



## ⚙️ Würfelstärke und Steigerungen

Einige Fähigkeiten beziehen sich auf deinen »schwächsten« oder deinen »stärksten« Würfelsatz. Wir setzen fest, dass weiße Würfel schwächer als rote Würfel sind, und rote Würfel schwächer als schwarze Würfel. Ist dein Würfelvorrat daher , dann sind die roten Würfel dein schwächster Würfelsatz und die schwarzen Würfel dein stärkster Würfelsatz.

Wenn du nun aufgefordert wirst, deinen schwächsten Würfelsatz aufzuwerten, ersetzt du diesen durch den nächst stärkeren Würfelsatz. Beispielsweise wird so aus dem Würfelvorrat  dieser Würfelvorrat . Wirst du aufgefordert, deinen stärksten Würfelsatz abzuwerten, ersetzt du diesen durch den nächst schwächeren Würfelsatz. So wird aus dem Würfelvorrat , dieser Würfelvorrat .

Einige Eigenschaften weisen eine Zahl in ihrem Steigerungsfeld auf. Wenn du für diese Eigenschaft einen Würfelwurf durchführst und mindestens einen Erfolg erwürfeln, addierst du so viele Erfolge zu deinem Wurf, wie für die Steigerung angegeben.

## ⚙️ Verschwundene Trupps und Perlen

Wenn eine Einheit oder ein Held aus dem Spiel verschwindet, bevor er in der laufenden Runde aktiviert wurde, befindet sich seine Perle weiterhin im Beutel. Wird daher eine Perle der betreffenden Teamfarbe gezogen, kann der Spieler beschließen, diesen Spielzug auszusetzen und keinen seiner Trupps zu aktivieren. Solange sich also mehr Perlen im Beutel als nicht aktivierte Trupps im Kampfgebiet befinden, darfst du einen Spielzug aussetzen.

Wenn die Perlen zu Beginn der nächsten Runde zurück in den Beutel gelegt werden, müsst ihr darauf achten, nur eine Perle pro Einheit und pro Held wieder hineinzulegen.

## Aufstellung, Portale und Kampfgebiet

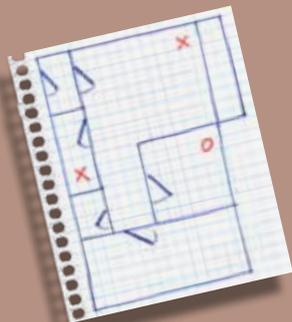
Die Spieler bestimmen das Kampfgebiet, in dem sie ihr Spiel austragen. Je nach der Größe eurer Teams könnt ihr euch vor dem Spiel darauf einigen, wie groß das Kampfgebiet sein soll. Es kann sich um einen ganzen Tisch oder eine beliebige Ecke des Bodens handeln. Dies wird das Gebiet sein, das eure Portale offen halten können, während ihr euch euren Konkurrenten stellt. Alles jenseits dieser Grenzen existiert nicht und keiner der Charaktere darf diese Grenzen überschreiten.

Jedes Team besitzt ein Portal, das sich im Kampfgebiet als besonderes Objekt manifestiert und von jedem Spieler festgelegt wird. Es muss hinreichend Platz einnehmen, so wie eine Kaffeetasse, eine Lampe oder eine Shampooflasche (ihr könntet aber auch ganz eigene Portale für eure Fraktion bauen). Sein Platz im Kampfgebiet wird durch die Aufstellung bestimmt und kann je nach Missionsziel (siehe diese Seite) ein entscheidendes Element des Spiels darstellen.

Vor Beginn der ersten Runde stellen beide Spieler ihre Trupps innerhalb von 6 Zoll um ihr Portal auf. Gibt es nicht genügend Platz, um weitere Charaktere innerhalb dieser Entfernung zu platzieren, dürfen die Spieler dann (und nur dann) beginnen, weitere Trupps innerhalb von 12 Zoll um das Portal zu platzieren.

## Das Haus erobern

Warum bringt ihr das Spiel nicht auf eine neue Ebene? Ihr könntet eine Karte eurer Wohnung zeichnen und ein Spiel in jedem Raum austragen, wobei ihr die Objekte benutzt, die ihr dort normalerweise vorfindet. Nach jedem Spiel markiert ihr die Räume auf der Karte mit dem Symbol des siegreichen Teams. Nachdem ihr in allen Räumen ein Spiel austragen habt, seht ihr, welchem Team das Haus wirklich gehört!



## Spielen und das Spiel gewinnen

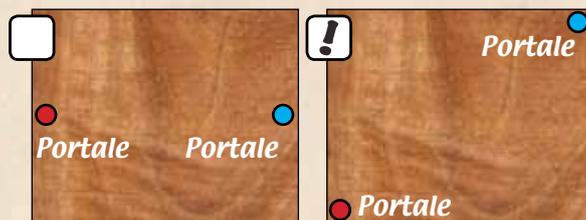
Nachdem das Kampfgebiet festgelegt wurde und beide Spieler ihre Teams zusammengestellt haben, kann das Spiel schon fast beginnen. Die Spieler würfeln für die Aufstellung, um die Portale wie gezeigt zu platzieren. Werft anschließend einen weißen Würfel, wobei einer der Spieler die leeren Würfelseiten wählt und der andere die Erfolg-Seiten; dabei zählt ein Kritischer Erfolg als normaler Erfolg. Der Spieler, dessen Seite geworfen wird, entscheidet, wo er sein Portal platziert, und stellt sein Team auf. Nachdem das Team des Spielers aufgestellt wurde, platziert der andere Spieler sein Portal, stellt sein Team auf und würfelt das Missionsziel aus.

Sobald beide Teams aufgestellt wurden, legt ihr alle Perlen in den Beutel und beginnt mit der ersten Runde. Das Spiel kann beginnen!

### Aufstellung

Die Aufstellung verrät dir, wo du dein Portal im Kampfgebiet platzierst. Sobald ihr bestimmt habt, wie groß es sein wird, werft ihr einen weißen Würfel (behandelt den Kritischen Erfolg als normalen Erfolg). Je nach Wurf Ergebnis platziert ihr wie unten gezeigt eure Portale im Kampfgebiet.

- Direkte Konfrontation.** Platziert die Portale mittig auf den gegenüberliegenden Seiten des Kampfgebietes.
- Clevere Strategie.** Platziert die Portale in den gegenüberliegenden Ecken des Kampfgebietes.



### Missionsziel

Jede Mission kann sich von der letzten unterscheiden und jedes Kampfgebiet ist anders. Das bedeutet, dass die Taktiken entsprechend angepasst werden müssen, um das Missionsziel zu erreichen. Werft zwei weiße Würfel (behandelt den Kritischen Erfolg als normalen Erfolg). Beide Teams haben dasselbe Missionsziel.

- Den Feind verschwinden lassen.** Wer am Ende der sechsten Runde die meisten Charaktere des gegnerischen Teams verschwinden lassen konnte, gewinnt das Spiel.
- Das Portal kontrollieren.** Wer am Ende der sechsten Runde die meisten seiner Charaktere in Basekontakt mit dem Portal des gegnerischen Teams bringen konnte, gewinnt das Spiel.
- Strategischer Punkt.** Jeder Spieler platziert zwei Marker (beliebige kleine Dinge wie eine Münze oder einen Schlüssel) im Kampfgebiet. Sie müssen mindestens 15 Zoll vom eigenen Portal und 5 Zoll voneinander entfernt platziert werden.

Wer am Ende der sechsten Runde die meisten dieser Marker kontrolliert, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit dem Charakter, der den am weitesten vom eigenen Portal entfernten Marker kontrolliert. Um einen Marker zu kontrollieren, muss sich ein Charakter in Basekontakt mit diesem befinden und eine Allgemeine Aktion durchführen. Einheiten können beschließen, dass einer ihrer Charaktere eine Allgemeine Aktion durchführt, um den Marker zu kontrollieren, während der Rest der Einheit eine beliebige Aktion durchführt, die keine Bewegungsaktion ist. Verschwindet der kontrollierende Charakter, gibt den Marker auf oder führt keine Allgemeine Aktion durch, um den Marker am Ende der sechsten Runde zu kontrollieren, zählt der Marker als nicht kontrolliert.

Dieses Spiel wurde von David Esbrí entworfen und von Vesper-on Games S.L. veröffentlicht.

Miniaturendesign von David Esbrí. Redaktion der englischsprachigen Texte von Jim Sowter, Übersetzung ins Spanische und Katalanische von David Esbrí und Jaume Muñoz, Übersetzung ins Deutsche von Warehouse Games, Übersetzung ins Italienische von Manuela Clausi, Übersetzung ins Niederländische von Sebastian Drost, Übersetzung ins Portugiesische von Nuno Valentecosta, Übersetzung ins Norwegische von Kjell Kenneth.

Boxcover von Suppaduppa. Rotes Logo von Beasts of War. Produktfotografie von Juanjo ›Caos› Cumplido. Illustrationen von David Esbrí. Hintergrundtextur von gevertto. deviantart.com und AlienValley. Dieses Spiel wurde mithilfe von Kickstarter finanziert.

# Fähigkeiten

## Bewegung

**Schieben.** Dieser Charakter kann ein bewegliches Objekt bis zu seinem halben Bewegungswert weit schieben, wenn er sich zu Beginn der Aktion in Basekontakt mit dem Objekt befindet. Das Objekt kann nur über eine flache, ebene Oberfläche geschoben werden.



**Klettern.** Dieser Charakter kann ohne Bewegungsabzüge vertikale oder steile Oberfläche hinauf- oder hinabklettern.

**Phantom.** Dieser Charakter darf sich aus einem Basekontakt lösen, ohne dass der verlassene Charakter eine Attacke gegen ihn führen darf. Zudem darf er sich ungehindert durch andere Charaktere, befreundet oder feindlich, bewegen.

**Sturmangriff.** Gelangt dieser Charakter im Zuge seiner Bewegung in Basekontakt mit einem feindlichen Charakter, wertet er bei der folgenden Nahkampfatacke in diesem Spielzug seinen schwächsten Würfelsatz auf.

**Sturmschießen.** Dieser Charakter darf sich bis zu seinem halben Bewegungswert weit bewegen, die Bewegungsaktion unterbrechen, um im Zuge seiner zweiten Aktion eine Fernkampfatacke durchzuführen, und anschließend den Rest seiner ursprünglichen Bewegungsaktion durchführen.

**Federfall.** Dieser Charakter erleidet keinen Schaden, wenn er aus einer beliebigen Höhe zu Boden fällt.

**Eifrige Teleportation. Verletzt.** Ein Mal pro Spiel darf dieser Charakter eine Allgemeine Aktion durchführen, um zu verschwinden und sofort wieder irgendwo im Kampfgebiet in Basekontakt mit einem anderen Charakter, befreundet oder feindlich, zu erscheinen.

**Flucht.** Dieser Charakter kann sich über seinen vollen Bewegungswert in eine beliebige Richtung bewegen, wobei er jedes Gelände und andere Charaktere ignoriert, solange er diese Bewegungsaktion nicht auf einem Charakter oder einem Gelände, auf das er sich normalerweise nicht bewegen kann, beendet.

**Transportieren.** Dieser Charakter kann befreundete Charaktere tragen, so lange sie sich alle vor Beginn dieser Bewegungsaktion nicht weiter als 3 Zoll von ihm entfernt befinden. Im Falle von Einheiten müssen sich alle Charaktere der Einheit im Umkreis von 3 Zoll von ihm befinden. Nachdem die gesamte Bewegung abgehandelt wurde, werden die transportierten Charaktere wieder im Umkreis von 3 Zoll um diesen Charakter auf dem Boden platziert.

**Standort wechseln.** Dieser Charakter kann eine Bewegungsaktion durchführen, während er sich in Basekontakt mit einem einzelnen feindlichen Modell befindet. Ist dies der Fall, darf er sich bewegen und seinen Standort um diesen Charakter herum verändern, solange er weiter in Basekontakt bleibt.

## Nahkampf

**Schwäche ausnutzen.** Führt dieser Charakter eine Nahkampfatacke durch, wertet der Zielcharakter seinen stärksten für die Verteidigung bestimmten Würfelsatz ab.



**Rundumschlag.** Wenn dieser Charakter im Zuge einer Nahkampfatacke Schaden verursacht, darf er eine freie Nahkampfatacke gegen jeden anderen Zielcharakter in Basekontakt, den er zuvor in diesem Spielzug noch nicht attackiert hat, durchführen.

**Heftiger Angriff.** Nachdem der Zielcharakter als Reaktion auf die Nahkampfatacke dieses Charakters seinen Verteidigungswurf gewürfelt hat, darfst du deinen Gegner auffordern, einen einzelnen Würfelsatz erneut zu werfen.

**Sicherer Angriff.** Wenn er Nahkampfatacken durchführt, erhält dieser Charakter stets mindestens einen Erfolg, auch wenn er keinen einzigen Erfolg erwürfelt.

**Zurückstoßen.** Nach einer Nahkampfatacke dürfen alle gewürfelten Erfolge, die über die Anzahl der beim Verteidigungswurf gewürfelten Erfolge des Zielcharakters hinausgehen, in Zoll umgewandelt werden. Der attackierende Charakter kann beschließen, den Zielcharakter so viele Zoll in eine beliebige Richtung zu bewegen (wodurch der Zielcharakter aus dem Basekontakt herausbewegt wird).

**Unerwarteter Schlag.** Dieser Charakter darf seine Nahkampfatacke lediglich mit seinem stärksten Würfelsatz durchführen. Gelingt es ihm dabei, den Zielcharakter zu verwunden, ist die gesamte Einheit des Zielcharakters gezwungen, in Deckung zu gehen.

**Tobsucht. Verletzt.** Dieser Charakter darf zwei Nahkampfatacken durchführen, die als eine einzelne Nahkampfatacke zählen und sich gegen zwei verschiedene Charaktere in Basekontakt richten. Gelingt es ihm dabei, beide Charaktere zu verwunden oder verschwinden zu lassen, wird dieser Charakter geheilt.

**Packen.** Dieser Charakter darf eine Allgemeine Aktion gegen einen beliebigen Charakter in Basekontakt durchführen, indem er seinen schwächsten für den Nahkampf bestimmten Würfelsatz wirft. Würfelt er dabei mindestens einen Erfolg, wirft der Zielcharakter das nächste Mal, wenn er in dieser Runde zum Ziel einer Nahkampfatacke wird, nur seinen schwächsten für die Verteidigung bestimmten Würfelsatz.

**Reichweite.** Dieser Charakter darf Nahkampfatacken gegen Charaktere durchführen, die bis zu 2 Zoll von ihm entfernt sind.

**Umschlingen.** Wenn dieser Charakter die freie Nahkampfatacke gegen einen feindlichen Charakter durchführt, der sich aus dem Basekontakt zu lösen versucht, wertet er seinen schwächsten Würfelsatz auf. Besitzt der feindliche Charakter die Fähigkeit Phantom, ist dieser Charakter trotzdem imstande, die freie Attacke durchzuführen, aber nur mit seinem stärksten Würfelsatz.

## Fernkampf



**Zielsicher.** Dieser Charakter darf seine zwei Aktionen für eine einzelne Fernkampfatacke aufwenden, bei der sein schwächster Würfelsatz aufgewertet wird.

**Doppelschuss.** Nachdem er für den Fernkampf gewürfelt hat, aber noch bevor das Ziel für die Verteidigung würfelt, darf dieser Charakter beschließen, die Gesamtzahl seiner erwürfelten Erfolge zwischen zwei zulässigen Zielen aufzuteilen.

**Explosion.** Dieser Charakter darf seine zwei Aktionen für eine einzelne Fernkampfatacke aufwenden. Diese Attacke betrifft alle Charaktere, befreundet und feindlich, im Umkreis von 2 Zoll um das Base des Zielcharakters. Würfle einmal für die Fernkampfatacke, woraufhin jedes zulässige Ziel seinen Verteidigungswurf durchführt.

**Blitzschlag.** Dieser Charakter darf seine Fernkampfatacke nur mit seinem stärksten Würfelsatz durchführen. Gelingt es ihm, sein Ziel zu verwunden, kann er anschließend eine zusätzliche freie Fernkampfatacke mit seinem kompletten Würfelvorrat gegen ein anderes Ziel im Umkreis von 6 Zoll um das ursprüngliche Ziel durchführen, auch wenn es sich außerhalb einer Sichtlinie befindet.

**Parabelschuss.** Die Fernkampfatacken dieses Charakters können einen Charakter oder ein Objekt, die seine Sichtlinie blockieren, ignorieren. Beschließt der Charakter auf diese Weise zu schießen, wird sein stärkster Würfelsatz abgewertet.

**Volltreffer.** Dieser Charakter kann beschließen, seinen stärksten für den Fernkampf bestimmten Würfelsatz abzuwerten. In diesem Fall muss der Zielcharakter seinen stärksten für die Verteidigung bestimmten Würfelsatz ebenfalls abwerten.

**Kampftalent.** Dieser Charakter darf Fernkampfatacken durchführen, obwohl er sich in Basekontakt mit feindlichen Charakteren befindet. Diese müssen sich gegen ein zulässiges Ziel richten, mit dem sich der Charakter nicht in Basekontakt befindet.

**Aus nächster Nähe.** Dieser Charakter darf auf Charaktere schießen, mit denen er sich in Basekontakt befindet, wobei er seinen schwächsten für den Fernkampf bestimmten Würfelsatz aufwertet.

**Trommelfeuer.** Dieser Charakter kann beschließen, nur seinen stärksten Würfelsatz zu werfen. In diesem Fall ist die Einheit des Zielcharakters gezwungen, in Deckung zu gehen.

**Scharfschütze.** Wenn dieser Charakter ein Ziel für seine Fernkampfatacke auswählt, das in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde, darf er seinen schwächsten Würfelsatz aufwerten.

## Geist



**Subtile Manipulation.** Dieser Charakter kann eine Geistige Herausforderung aussprechen. Ist sie erfolgreich, kann er den Zielcharakter bis zu 3 Zoll in eine beliebige Richtung bewegen.

**Ablenkung.** Dieser Charakter kann eine Geistige Herausforderung aussprechen. Ist sie erfolgreich, muss der Zielcharakter seinen stärksten Würfelsatz für den nächsten Wurf abwerten.

**Gedankenrick.** Dieser Charakter kann eine Geistige Herausforderung aussprechen. Ist sie erfolgreich, darf der Zielcharakter während seinem nächsten Spielzug diesen Charakter nicht attackieren, aber ein anderen zulässiges Ziel wählen.

**Tausch.** Ist dieser Charakter verwundet, kann er eine Geistige Herausforderung aussprechen. Ist sie erfolgreich, wird er geheilt und der Zielcharakter erhält einen Verwundungsmarker. Diese Geistige Herausforderung kann nicht gegen verwundete Ziele ausgesprochen werden.

**Starker Wille.** Dieser Charakter kann nie zum Ziel einer gegnerischen Geistigen Fähigkeit werden.

**Störung.** Dieser Charakter kann eine Geistige Herausforderung aussprechen. Ist sie erfolgreich, muss die Einheit des Zielcharakters im nächsten gegnerischen Spielzug aktiviert werden.

**Verzaubern.** Dieser Charakter kann eine Geistige Herausforderung aussprechen. Ist sie erfolgreich, wählt er ein Modell, mit dem sich der Zielcharakter in Basekontakt befindet. Gegen dieses führt der Zielcharakter eine freie Nahkampfatacke durch.

**Verwirren.** Dieser Charakter kann eine Geistige Herausforderung gegen einen feindlichen Anführer aussprechen. Ist sie erfolgreich, haben die Anführerfähigkeiten des Zielcharakters für den Rest der laufenden Runde keinen Effekt mehr.

**Benommenheit.** Dieser Charakter kann eine Geistige Herausforderung aussprechen. Ist die Herausforderung erfolgreich, verliert der Zielcharakter für den Rest der laufenden Runde eine seiner Fähigkeiten nach Wahl dieses Charakters.

**Hirnfrost. Verletzt.** Dieser Charakter kann einen Zielcharakter zwingen, einen Wurf mit dem schwächsten für den Geist bestimmten Würfelsatz durchzuführen. Würfelt der Zielcharakter nicht mindestens einen Erfolg, erhält er einen Verwundungsmarker. Diese Fähigkeit kann nicht gegen ein verwundetes Ziel gerichtet werden.

## Verteidigung

**Scharfe Reflexe.** Wenn dieser Charakter zum Ziel einer Fernkampfatacke wird, wertet er seinen schwächsten für die Verteidigung bestimmten Würfelsatz auf.

**Schildwall.** Dieser Charakter erhält eine Steigerung von 1 für seinen Verteidigungswurf, wenn er sich in Basekontakt mit einem befreundeten Charakter befindet, der ebenfalls diese Fähigkeit besitzt.

**Regeneration.** Nachdem dieser Charakter einen Verwundungsmarker erhalten hat, wirfst du einen einzelnen Würfel aus seinem schwächsten für die Verteidigung bestimmten Würfelsatz. Erzielst du einen Erfolg, wird der Verwundungsmarker entfernt.

**Umleiten.** Ist dieser Charakter das Ziel einer Fernkampfatacke und führt einen erfolgreichen Verteidigungswurf durch, kann er die Attacke auf jedes zulässige Ziel umleiten, als wäre er der eigentliche Schütze. Anschließend führt dieser Charakter eine freie Fernkampfatacke durch.

**Splitter.** Wenn dieser Charakter verschwindet, müssen sich alle Charaktere, die sich mit ihm in Basekontakt befinden, gegen eine automatische Nahkampfatacke verteidigen, die mit 1 Erfolg durchgeführt wird.

**Unverwundlich.** Wenn dieser Charakter zum Ziel einer Nahkampfatacke wird, wertet er seinen schwächsten für die Verteidigung bestimmten Würfelsatz auf.

**Energiebarriere.** Ist dieser Charakter das Ziel einer Attacke, kann er vor der Durchführung seines Verteidigungswurfes den Angreifer zwingen, den Angriffswurf erneut zu würfeln, und entscheiden, welcher der beiden Würfe für diese Aktion verwendet wird.

**Flimmern.** Verteidigt sich dieser Charakter erfolgreich gegen eine Nahkampfatacke, kann er beschließen, seinen Platz mit einem beliebigen anderen Modell, befreundet oder feindlich, im Umkreis von 5 Zoll um seine ursprüngliche Position zu tauschen.

**Leibwächter.** Dieser Charakter kann beschließen, zum Ziel irgendeiner Attacke zu werden, die sich gegen einen befreundeten Charakter richtet, mit dem er sich in Basekontakt befindet.

**Spiegelbild.** Wenn dieser Charakter einen Verwundungsmarker erhält, kann er einen einzelnen Würfel aus seinem schwächsten für die Verteidigung bestimmten Würfelsatz werfen. Erwürfelt er einen Erfolg, überträgt er diese Verwundung einem beliebigen befreundeten Charakter im Umkreis von 5 Zoll.

## Einheit

**Kampfgruppe.** Diese Einheit darf sich im Zuge einer Allgemeinen Aktion zu zwei Einheiten aufteilen.

**Kundschafter.** Diese Einheit darf irgendwo im Kampfgebiet aufgestellt werden, nachdem alle anderen Einheiten, befreundete und feindliche, aufgestellt wurden. Sie muss jedoch weiter als 12 Zoll von jedem feindlichen Charakter entfernt aufgestellt werden.

**Fester Stand.** Diese Einheit kann nicht geschoben/gestoßen oder auf eine andere Weise gegen ihren Willen bewegt werden.

**Phalanx.** Befinden sich alle Charaktere dieser Einheit in Basekontakt miteinander, während sie eine Nahkampfatacke durchführen, werten sie ihren schwächsten Würfelsatz auf.

**Offene Formation.** Diese Einheit hält sogar dann ihre Formation, wenn ihre Charaktere bis zu 5 Zoll voneinander entfernt sind.

**Beschuss aufteilen.** Jeder Charakter dieser Einheit darf bei der Durchführung von Fernkampfataktionen ein anderes Ziel wählen.

**Kampftänzer.** Diese Einheit darf sich aus dem Basekontakt lösen, ohne dass der Gegner eine freie Attacke gegen die Charaktere erhält.

**Schlägertrupp.** Befindet sich mehr als ein Charakter dieser Einheit in Basekontakt mit demselben Zielcharakter, erhalten diese eine Steigerung von 1 für ihre Nahkampfatacken gegen den Zielcharakter.

**Wanderer.** Bewegt sich diese Einheit über eine unebene Oberfläche oder erklettert Höhen von bis zu 1 Zoll, tun sie dies ohne Bewegungsabzüge.

**Unbeugsamer Geist.** Wann immer gegen diese Einheit eine Geistige Herausforderung ausgesprochen wird, muss der herausfordernde Charakter seinen stärksten für den Geist bestimmten Würfelsatz abwerten.

## Anführer

**Anvisieren.** Die Einheit dieses Charakters erhält eine Steigerung von 1 für Fernkampfatacken.

**Kriegsmönch.** Die Einheit dieses Charakters erhält eine Steigerung von 1 für Nahkampfatacken.

**Schnelle Erholung.** Nachdem sie in Deckung gegangen ist, darf die Einheit dieses Charakters zu Beginn ihres Spielzuges aufstehen, ohne eine Aktion dafür opfern zu müssen.

**Defensivhaltung.** Nachdem sie eine Nahkampfatacke abgewehrt hat, darf die Einheit dieses Charakters sich aus dem Basekontakt lösen und sich bis zu 1 Zoll weit in eine beliebige Richtung bewegen, ohne dass der Gegner eine freie Attacke gegen sie führen darf.

**Taktiker.** Nachdem alle Teams aufgestellt wurden, darf die Einheit dieses Charakters vor Beginn der ersten Runde eine freie Bewegungsaktion durchführen.

**Ausweichen.** Wird die Einheit dieses Charakters zum Ziel einer Fernkampfatacke, reduziert der Angreifer seine Grundreichweite um 2 Zoll.

**Leuchtendes Beispiel. Verletzt.** Wird irgendein Charakter aus der Einheit dieses Charakters verwundet, darf dieser Charakter eine Allgemeine Aktion durchführen, um ihn zu heilen.

**Nachfolger.** Wenn dieser Charakter verschwindet, darfst du den Anführer einer beliebigen anderen befreundeten Einheit entfernen und ihn auf die Stelle setzen, die dieser Charakter eingenommen hat, als er verschwand. Der neue Anführer ist ab sofort der Einheit des verschwundenen Charakters angeschlossen.

**General.** Die Anführerfähigkeiten dieses Charakters wirken sich auf das gesamte Team statt nur auf seine Einheit aus. Verschwindet dieser Charakter, profitiert das Team nicht mehr von den Effekten seiner Fähigkeiten.

**Verlagern.** Dieser Charakter darf die Einheit verlassen, mit der er ursprünglich aufgestellt wurde. Führt die Einheit eine Bewegungsaktion durch, kann dieser Charakter die Formation verlassen und sich frei bewegen, wodurch er zu einer eigenständigen Einheit aus einem Modell wird (lege am Ende der laufenden Runde eine neue Perle in den Beutel). Dieser Charakter kann bis zum Beginn der nächsten Runde nicht erneut aktiviert werden. Er kann sich einer beliebigen neuen befreundeten Einheit anschließen, indem er sich auf mindestens 3 Zoll an die Einheit heranbewegt und seine Absicht verkündet, sich ihr anschließen zu wollen. Diese Einheit kann bis zum Beginn der nächsten Runde nicht aktiviert werden (entferne am Ende der laufenden Runde eine Perle aus dem Beutel).

## Held

**Präziser Angriff.** Feindliche Charaktere, die sich gegen Attacken dieses Charakters verteidigen, behandeln jeden Kritischen Erfolg bei ihrem Verteidigungswurf als normalen Erfolg.

**Schwanengesang.** Wenn dieser Charakter verschwindet, darf er eine letzte freie Angriffsaktion (Nahkampf- oder Fernkampfatacke) durchführen, bevor er verschwindet.

**Forscher.** Dieser Charakter darf irgendwo im Kampfgebiet aufgestellt werden, nachdem alle anderen Einheiten, befreundete und feindliche, aufgestellt wurden. Er muss jedoch weiter als 12 Zoll von jedem feindlichen Charakter entfernt aufgestellt werden.

**Selbstsüchtiger Kämpfer.** Erhält dieser Charakter einen Verwundungsmarker, darf er die Verwundung ignorieren und sie einem befreundeten Charakter, mit dem er sich in Basekontakt befindet, zuweisen.

**Umsichtiger Strategie.** Alle befreundeten Charaktere innerhalb von 3 Zoll werten ihren schwächsten für die Verteidigung bestimmten Würfelsatz auf.

**Bote.** Beginnt dieser Charakter seinen Spielzug innerhalb von 3 Zoll um einen Anführer und beendet seinen Spielzug innerhalb von 3 Zoll um eine Einheit, die nicht von den Anführerfähigkeiten dieses Anführers beeinflusst wird, profitiert besagte Einheit bis zum Ende der Runde von den Fähigkeiten dieses Anführers.

**Erzfeind.** Wähle einen Anführer oder Helden des generischen Teams, bevor ihr für die Aufstellung würfelt. Führt dieser Charakter eine Attacke durch, die sich speziell gegen den gewählten Charakter richtet, wertet er seinen schwächsten Würfelsatz auf.

**Champion.** Dieser Charakter kann zwei Verwundungsmarker statt lediglich einem erhalten, bevor er verschwindet.

**Eifer. Verletzt.** Dieser Charakter kann in diesem Spielzug drei statt zwei Aktionen durchführen.

**Spezialist.** Dieser Charakter darf innerhalb einer befreundeten Einheit aufgestellt werden und operiert mit ihr zusammen wie jedes andere Mitglied der Einheit. Dieser Charakter profitiert von allen Einheitenfähigkeiten, die die Einheit betreffen.

