

# HOME RAIDERS

Esistono infiniti altri mondi strani, affascinanti e fantastici in dimensioni parallele alla nostra. Queste dimensioni sono chiamate Spazio Interno. Alcune delle genti che le popolano sono consapevoli della nostra esistenza e desiderano controllare lo spazio che occupiamo. Le nostre case sono il loro premio più ambito.

Ad ogni modo, si tratta di creature piccole, che vivono in mondi affollati e altrettanto piccoli, ma hanno scoperto come aprire portali verso altri regni nello Spazio Interno. Combattono l'una contro l'altra per conquistare le nostre dimore. Quando aprono un portale in uno dei nostri ambienti, si preparano ad affrontare altre squadre di combattenti, a volte provenienti da altri mondi, per il dominio. Devono continuare a lottare in questo conflitto infinito in ogni stanza, ogni appartamento, ogni casa, ogni negozio...



Potrai leggere le regole di Home Raiders fra un paio di pagine. Questo gioco è stato ideato su due livelli di complessità, a seconda della tua esperienza. Tutte le regole presentate vanno bene per la tua prima partita, ma se intendi aspettare ad affrontare il livello più alto puoi ignorare le regole che riportano accanto il seguente simbolo:



## Contenuto di questa scatola

Questa scatola contiene due intere squadre pronte a lottare per il dominio. Con esse puoi giocare una partita di dimensioni medie da squadre da 6 Stelle (qualsiasi cosa con squadre superiori a 10 Stelle è considerata una partita grande).

Hai le regole (le stai leggendo or ora!), il nostro dado speciale, segnalini ferita, perle e carte personaggio.

La maggior parte dei giochi di miniature necessita di elementi scenici per combattere. Questo gioco non fa eccezione, ma la buona notizia è che... hai già tutto ciò di cui hai bisogno!

Home Raiders si gioca a casa tua, dunque qualunque cosa che si trovi sulla tua scrivania, nella tua cucina o nella sala da pranzo sono tutto ciò di cui hai bisogno in termini di elementi scenici. Dovrai solo scegliere un paio di oggetti particolari da usare come Portali.

## Espandi la tua collezione

Ciò che trovi nella scatola è solo l'inizio! Puoi mettere assieme squadre più grandi per giocare contro i tuoi amici, e ampliarle rendendo le tue unità più forti o aggiungendo nuovi personaggi alla mischia. Iscriviti su [www.vesper-on.com](http://www.vesper-on.com) per scoprire tutto ciò che vuoi sapere su Home Raiders e le creature che popolano lo Spazio Interno. Troverai anche utili supporti di gioco e risorse da usare nelle tue partite.



### Lo Spazio Interno

Ci piacerebbe presentarti alcuni dei protagonisti di Home Raiders. Ciascuna di queste razze ha la propria storia unica e un particolare stile di vita. Come abbiamo già detto, combattono costantemente per controllare casa tua, anche se probabilmente non te ne accorgi nemmeno.

Quando una di queste fazioni conquista uno spazio, inizia a fondersi con esso. Porta elementi del proprio mondo Interno, lasciando odori e indizi della sua presenza o passaggio, visibili solo all'occhio esperto di coloro informati sui fatti.



#### Nuova Lilliput

Questa società è entrata in contatto con noi, la razza umana, quando un gentiluomo britannico giunse accidentalmente sulle coste della nazione di Lilliput. Egli era un gigante per gli abitanti di quella piccola terra e per i loro nemici di Blefuscu, visto che erano poco più alti di un pollice! Quando l'uomo se ne andò, il destino di quelle nazioni mutò per sempre.

Ci volle un po' di tempo, ma i Lillipuziani infine firmarono un armistizio con Blefuscu ed iniziarono ad unire le forze per scoprire di più sul mondo che aveva dato alla luce il gigante che avevano incontrato.

Date le dimensioni ridotte, il loro ciclo vitale è molto più rapido del nostro, ma riescono ad ottenere molto in tale breve lasso di tempo. Per questo motivo la loro tecnologia avanza ad ampi balzi, il che gli ha consentito di scoprire che gli umani non popolano il loro stesso mondo.

Hanno capito di vivere in una dimensione parallela alla nostra e che ne esistono molte altre. Dopo questa sconvolgente scoperta, hanno inventato rapidamente i 'Portali' tramite i quali possono aprire spazi limitati in altre dimensioni. Hanno imparato che quando visitano il nostro spazio sono in grado di aprire canali che potenziano le risorse del proprio mondo Interno. Più spazio controllano nel nostro mondo, più il loro si sviluppa.

Una volta cominciato a viaggiare nello Spazio Interno, hanno aperto nuovi passaggi per altre dimensioni. Alcuni dei mondi con cui sono entrati in contatto erano più amichevoli di altri. Da allora questi altri piccoli individui visitano il nostro mondo e gli altri.

Nuova Lilliput è soddisfatta dell'apertura di canali nel nostro mondo, ma alcune delle razze più malvagie delle altre dimensioni stanno cercando di metterci lo zampino. Nuova Lilliput, ora appesantita dalla responsabilità, sta combattendo per evitarlo. Sta investendo numerose risorse nelle proprie forze armate, e i suoi guerrieri di élite sono pronti a riversarsi nel nostro mondo per difenderlo dagli invasori delle altre dimensioni.

Quando Nuova Lilliput controlla uno spazio, tutto sembra essere in ordine. Gli oggetti sono dove dovrebbero essere, le macchine funzionano bene e la casa è pulita.



#### Gremlins

I Gremlins erano una razza semiprimitiva quando Nuova Lilliput giunse per la prima volta a contatto con essi. Tuttavia sono molto curiosi e industriosi, e ben presto si interessarono alla tecnologia che i visitatori portavano con sé e cominciarono ad imitare i loro strumenti.

Presero il controllo di uno dei Portali e lo studiarono bramosi... per poi replicarlo a proprio vantaggio. Sfruttarono tale tecnologia per entrare a Nuova Lilliput e saccheggiarlo, portandosi a casa gran parte dei suoi attrezzi e conoscenze come se ne fossero i padroni!

I Gremlins credono che tutto ciò che esiste spetti loro di diritto, quindi non si fanno problemi ad impossessarsi delle cose che trovano belle. Inutile dire che gli abitanti di Nuova Lilliput disapprovarono questo atteggiamento e chiesero loro di lasciare quella dimensione. Lo scontro culturale è spesso una causa di dispute tra queste due razze.

Unendo la loro insospettabile abilità manuale e la loro natura operosa, ben presto giunsero alla creazione di nuovi oggetti ricavati dal frutto delle loro incursioni. Infine si sono fatti strada nei portali verso il nostro mondo, scoprendo la preziosa tecnologia che amano tanto! Soprattutto adorano smontare i nostri macchinari e prelevare i componenti più luccicanti per costruire i loro bizzarri marchingegni.

Da questa abbondanza di tecnologia rubata sono riusciti a forgiare pungoli elettrici per difendersi dagli altri piccoli abitanti che tentano di privarli di ciò che pensano spetti loro di diritto. Hanno costruito anche i Fantocci, congegni meccanici composti da rotelle di metallo, legno e brandelli di stoffa, messi assieme alla meno peggio per fungere da carne da cannone e da sentinelle mentre smontano le macchine umane.

Quando i Gremlins conquistano uno spazio i nostri possedimenti si rompono. Noterai la presenza dei Gremlins a casa tua quando il frigorifero smette di funzionare, la TV non si accende, la lavatrice muore, l'aspirapolvere non fa più il suo dovere...



### **Popolo Fatato**

Il Popolo Fatato abitava felicemente il nostro mondo secoli fa. Si nascondeva allo sguardo umano, ma la sua natura giocosa a volte lo portava a fare scherzi a noi spilungoni. Sono conosciuti in tutto il mondo come folletti, fate, elfi, gnomi e con molti altri nomi. Il loro habitat naturale erano le foreste. Loro avevano il loro spazio, e noi il nostro, ma pian piano invademmo i loro boschi. Mattoni e acciaio ben presto presero il posto degli alberi e delle pietre. La loro magia scemò e il Popolo Fatato andò via. Partì e si nascose nel proprio mondo Interno. Si ingrignarono e amareggiarono, dimenticandosi degli uomini e del passato comune. Noi semplicemente li mettemmo da parte, relegandoli al folklore alle storie per bambini. Finché Nuova Lilliput non giunse nella loro dimensione.

Il Popolo Fatato si ricordò del nostro mondo e, pieno di nuova forza ed energia, decise di reclamare il proprio posto in esso. Rimembrò anche tutto ciò che sapeva sui portali e tornò. Appena tirò il primo respiro nella nostra dimensione, si sentì nuovamente vigoroso. Vuole tornare nelle nostre foreste, ma per farlo deve prima impadronirsi delle nostre case (come facemmo noi con le sue nei secoli passati).

Ciò che altre razze chiamano tecnologia, loro la chiamano magia. Sono incantatori naturali e aspettano solo l'occasione di stiracchiare i loro muscoli arcani in combattimento. Fate, centauri e cavalcadraghi arrivano nel nostro mondo ogni giorno, per il gusto dell'avventura.

Quando il Popolo Fatato ottiene il controllo su uno spazio, il muschio invade qualsiasi luogo. I nostri giardini e le nostre piante crescono rigogliose, i nostri libri si ingialliscono, sui muri appaiono macchie d'umidità e piccoli ciuffi d'erba spuntano dalle fessure nel pavimento.



### **Scroccoli**

Quando i Gremlins cominciarono ad esplorare le dimensioni Interne, ben presto si imbararono in questa nuova specie. Erano ingenui quanto i Gremlins un tempo, e si interessavano a tutto quello che gli stranieri portavano. Possedevano anche un senso di proprietà comune e la tendenza a impadronirsi di tutti gli oggetti che gli piacciono.

Dopo aver visto i Portali in azione per la prima volta, alcuni riuscirono istintivamente ad aprire dei varchi in altre dimensioni. Ciò portò gli studiosi di Nuova Lilliput a credere che quella gente fosse naturalmente affine alla magia, ma che non abbia la tendenza ad usarla a proprio vantaggio. Difatti, non sembrano essere inclini proprio a nulla, se non a mangiare e schiacciare pisolini di tanto in tanto.

Tuttavia, amano collezionare oggetti fabbricati da altre razze e riutilizzarli, spesso per uno scopo completamente differente da quello originario. L'unica cosa che pare stimolarli è raccogliere grossi mucchi di scarti. Amano catalogare e studiare gli oggetti "alieni". Appena conobbero il nostro mondo se ne innamorarono. Adorano frugare nelle nostre case, che vedono come enormi depositi, e aggiornare i loro inventari.

Questi Scroccoli accumulano i nostri oggetti e poi li spostano seguendo la propria logica caotica. Si appassionano ad essi e sono pronti a difendere ciò che vedono come le loro collezioni. Usano aghi e tappi di bottiglia come armi, mentre la loro magia interna pare farli agire in maniera imprevedibile.

Casa tua è piena di Scroccoli quando le tue cose cambiano di posto o semplicemente spariscono. Penne usb, calzini e chiavi svaniscono nel nulla (sebbene tu ricordi benissimo dove li hai messi). Il cibo scompare appena ti giri, i cavi degli auricolari si annodano durante la notte e il portafogli è in frigo senza una ragione apparente.



### **Signori della Polvere**

Quando Nuova Lilliput si imbatté nei Signori della Polvere per la prima volta, trovò una società austera e guardinga. Vivevano in un mondo sopraffatto dal grigiore. Le loro industrie avevano generato una quantità impressionante di inquinamento sotto forma di polvere ed erano molto impegnati a gestire la situazione. Non avevano modo di disfarsi dello sporco.

I Signori della Polvere sono astuti e ben presto compresero il potenziale dei Portali. Si finsero amichevoli con gli ambasciatori di Nuova Lilliput, offrono loro preziosi doni e li adularono con estrema ospitalità, finché non accettarono di condividere i segreti della tecnologia dei Portali. A quel punto scacciarono gli stranieri e cominciarono ad esplorare lo Spazio Interno. Trovarono molti piccoli mondi con poco potenziale, ma appena posarono gli occhi sul nostro mondo per la prima volta, capirono di aver trovato la discarica di cui avevano bisogno. Organizzarono i propri guerrieri migliori in squadre e li inviarono nelle nostre case per coordinare in modo efficiente il trasporto della polvere dal loro mondo al nostro.

Sono ben equipaggiati e organizzati. Sanno come formare palle di sporco e capelli e nasconderle sotto i nostri letti. Si sbarazzano dei cumuli di polvere spargendola in strati sottili sui nostri libri e scaffali. Ironicamente, questa enorme impresa li sta costringendo ad aumentare la produttività delle loro fabbriche, che così producono molta più polvere di quanto riescano a disperdere nel nostro mondo! Hanno disperatamente bisogno di controllare sempre più spazio nelle nostre case per evitare il collasso della loro civiltà sotto una montagna di sozzura.

Quando i Signori della Polvere riescono a penetrare in una nuova casa, la polvere si accumula continuamente. Non importa quanto spesso si spazzino o lavino i pavimenti: restano sempre luridi. Quando un raggio di luce penetra dalle fessure delle persiane, pulviscoli fluttuano nell'aria. Blocchi neri di materiale misterioso si attaccano sotto le sedie, e ciuffi di lanugine riempiono lo spazio sotto i letti e le poltrone.

# Regole del gioco

## Stelle e squadre

Quando prepari la tua squadra per giocare una partita a Home Raiders con i tuoi amici, dovete prima mettervi d'accordo sul limite massimo di Stelle da usare per la squadra. Poi somma il costo di tutte le Unità, i Leader e gli Eroi che vuoi includere, facendo attenzione a non superare il limite concordato. Non puoi includere nella tua squadra un numero di Leader superiore a quello delle Unità.

## Misurazioni

Le distanze sono misurate in pollici. Quando effettui una misurazione tra due personaggi, fallo dal bordo di una basetta al bordo dell'altra. Puoi misurare qualsiasi cosa in qualsiasi momento durante la partita.

## ATTIVAZIONI, TURNI E ROUND

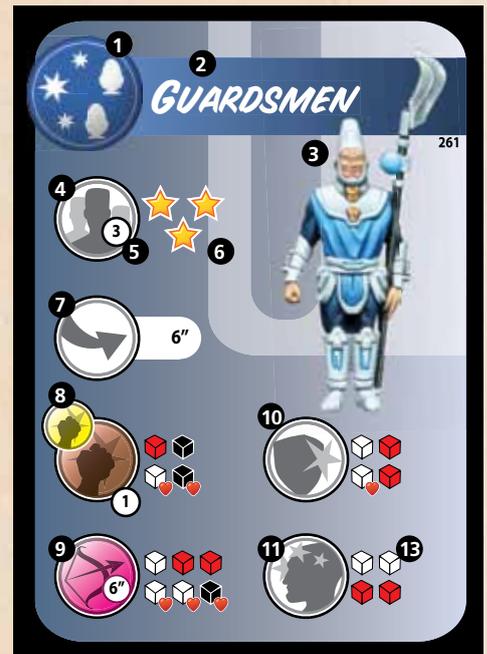
Prima dell'inizio di ciascun turno, uno dei giocatori pesca una perla da un sacchetto opaco (o da un contenitore). Ciascuna squadra è rappresentata da un colore, e nel sacchetto ci sarà una perla per ciascuna Unità e ciascun Eroe di ogni squadra. Quando viene pescata una perla del tuo colore, mettila da parte e attiva una delle tue Unità o Eroi in questo turno. Quando il turno finisce si pesca un'altra perla e si continua a giocare così finché il round non è terminato.

Un round comincia collocando tutte le perle nel sacchetto. Ogni volta che ne peschi una, ha inizio un nuovo turno e un giocatore userà una delle sue Unità o uno dei suoi Eroi. Quando tutte le perle sono fuori dal sacchetto e l'ultimo turno è stato svolto, il round corrente finisce e un altro sta per cominciare.

*Esempio: Vittorio e Marco stanno giocando una partita a Home Raiders. Vittorio gioca Nuova Lilliput e userà le perle blu. Marco gioca i Gremlins e userà le perle ambra. Entrambi mettono le perle nel sacchetto: Vittorio ne mette due blu, perché gioca con due Unità, mentre Marco ne mette tre rosse, perché gioca con due Unità e un Eroe. Il primo round ha inizio e Marco decide di pescare la prima perla, che risulta essere blu. Questo vuol dire che Vittorio giocherà il primo turno attivando una delle proprie Unità.*

## Carte Personaggio

- 1.- Fazione.** Puoi avere solo personaggi della stessa fazione della tua squadra.
- 2.- Nome.**
- 3.- Immagine.**
- 4.- Tipo di Truppa.** I personaggi appartengono a una delle tre categorie di truppa: Unità, Leader ed Eroi.
- 5.- Forza.** Nel caso delle Unità questo numero indica quanti personaggi sono compresi nell'Unità quando la includi nella tua squadra.
- 6.- Costo.** Indica quante Stelle costa includere nella tua squadra questa Unità, o Leader, o Eroe.
- 7.- Movimento.** I personaggi possono muoversi di un massimo di quel numero di pollici con un'azione di Movimento. Il colore di questa icona o delle icone degli altri tratti indica le abilità che ciascun personaggio possiede.



- 8.- Combattimento.** Questo tratto mostra il potenziale del personaggio quando effettua azioni di Attacco in Combattimento.
- 9.- Tiro.** Questo tratto mostra il potenziale del personaggio quando effettua azioni di Attacco da Tiro. Il numero nell'icona indica la gittata base degli attacchi da tiro di questo personaggio.
- 10.- Difesa.** Questo tratto mostra il potenziale del personaggio quando si difende da qualsiasi azione di Attacco.
- 11.- Spirito.** Questo tratto mostra il potenziale del personaggio quando esegue azioni Spirito o se ne difende.
- 12.- Potenziamento.** Ti mostra un modificatore al tiro.
- 13.- Cumulo dei dadi.** Qui puoi vedere i dadi che tirerai quando effettui le azioni.

## Tipi di truppa

Ci sono tre tipi di truppa e ciascuno si comporta in modo leggermente diverso. Ogni personaggio della tua squadra viene considerato come un gruppo assieme ad altri personaggi (Unità e Leader) oppure come personaggio singolo (Eroe). Quando in queste regole parliamo di truppe, ci riferiamo a Unità, Leader o Eroi allo stesso modo.

## Unità

Invece di un solo personaggio, puoi includere nella tua squadra tanti personaggi di questo tipo quanto è il numero mostrato nel riquadro Forza. Se vuoi includere una seconda copia di questa unità, devi pagare di nuovo lo stesso costo in Stelle e includere il numero di personaggi indicato. Questa seconda unità può unirsi alla prima aumentandone il numero iniziale di personaggi, oppure unirsi alla squadra come una nuova unità (metti una nuova perla nel sacchetto).

Un'unità agisce sempre insieme, quindi quando decidi di attivare una tua unità, tutti i personaggi che ne fanno parte compiranno la stessa azione nello stesso momento. Per essere un'unità, i personaggi che la compongono devono trovarsi in formazione, cioè entro 3" l'uno dall'altro, in qualsiasi momento. Se per qualsiasi motivo qualsiasi membro della squadra supera suddetta distanza, le azioni successive della sua unità dovranno risolvere questa situazione usando tante azioni di Movimento quante sono necessarie per riunire i personaggi.

Quando un'Unità effettua un Attacco da Tiro, tutti i personaggi che la compongono devono attaccare lo stesso bersaglio. Quando un'Unità effettua un Attacco in Combattimento, ogni personaggio potrà attaccare solo un personaggio con il quale si trova a contatto di basetta.

⚙️ I Leader beneficiano delle abilità dell'Unità dell'Unità alla quale sono aggregate in quel momento. I personaggi in un'Unità che hanno abilità differenti dagli altri (solitamente i Leader) applicano i propri effetti solo quando è opportuno. *Esempio: Capitano Shefin guida un'unità di Guardie. Possiede l'abilità di combattimento Colpo a Sorpresa, e la applica quando effettua i propri attacchi da Combattimento, mentre il resto dell'unità beneficia delle proprie abilità Calcio Rotante ed Estensione.*

## Leader

I Leader devono unirsi alle unità quando sono schierate nello spazio di combattimento, e le condurranno in battaglia con coraggio. Da quel momento si attivano assieme all'unità in questione. Se il Leader ha qualsiasi abilità del Leader che influenza l'Unità, quando il Leader svanisce la sua Unità non beneficia più di tali effetti. I Leader non possono essere scelti come bersagli specifici di qualunque Attacco da Tiro, a meno che non siano l'ultimo personaggio rimasto della propria Unità. Non puoi includere nella tua squadra un numero di Leader maggiore di quello di Unità totali. I Leader possono dichiarare un tipo di azione diverso dal resto della propria Unità, fintanto che restano entro la formazione da 3".

## Eroe

Questi coraggiosi personaggi solitamente funzionano meglio da soli. Operano proprio come Unità formate da un singolo personaggio.



## Azioni di Movimento

Quando una truppa si muove volontariamente da un punto all'altro usando una delle proprie azioni, questa viene considerata un'azione di Movimento. Le truppe possono muoversi di un massimo di tanti pollici quanti sono quelli indicati nel loro tratto Movimento sulla relativa carta personaggio. I personaggi non possono muoversi attraverso altri personaggi (amici o meno) o oggetti.

Quando le truppe desiderano arrampicarsi su superfici verticali o ripide oppure scendere da esse, o quando si muovono su oggetti irregolari (come una tastiera o un mucchio di penne), ciascun pollice di cui si muovono conta quanto due pollici del loro valore di movimento. Sarebbe meglio accordarsi prima di iniziare a giocare su quali oggetti dello spazio di combattimento sono considerati irregolari ai fini del movimento.

## Cadere

Se un personaggio cade (o il modello viene buttato a terra) da un'altezza superiore a 3", riceve un segnalino Ferita.

## Azioni di Attacco in Combattimento

Le azioni di Attacco in Combattimento sono quelle in cui un personaggio desidera ferire un personaggio nemico con cui si trova a contatto di basetta. Le truppe possono spendere un numero qualsiasi delle proprie azioni per effettuare azioni di Attacco in Combattimento durante il proprio turno. Per fare ciò, uno dei due (o più) personaggi coinvolti deve aver precedentemente impiegato una delle proprie azioni per entrare a contatto di basetta con l'altro.

Per effettuare un'azione di Attacco in Combattimento, il personaggio che attacca deve scegliere un qualsiasi personaggio adeguato con cui si trova a contatto di basetta. Poi prendi i dadi del cumulo del Combattimento del personaggio e tirali. Il giocatore che si difende, come reazione prende i dadi del cumulo della Difesa del difensore e li tira. Se l'attaccante ottiene più Successi del difensore, quest'ultimo riceve un segnalino Ferita.

Se l'attaccante o il difensore hanno abilità fra i propri tratti coinvolti, queste devono essere prese in considerazione durante le azioni di Attacco in Combattimento.

## Azioni di Attacco da Tiro

Le azioni di Attacco da Tiro sono quelle in cui le truppe cercano volontariamente di ferire qualunque truppa in lontananza. Le truppe possono spendere un numero qualsiasi delle proprie azioni per effettuare azioni di Attacco da Tiro durante il proprio turno. Per fare ciò, ciascun personaggio che tira deve controllare la linea di vista per accertarsi di vedere il personaggio o l'unità bersaglio.

Per effettuare un'azione di Attacco da Tiro, il personaggio che attacca deve scegliere un qualsiasi bersaglio adeguato che si trova nella linea di vista. Poi prendi i dadi del cumulo del Tiro del personaggio e tirali. Il difensore, come reazione, prende i dadi dal cumulo della Difesa del difensore e li tira. Se l'attaccante ottiene più Successi del difensore, quest'ultimo riceve un segnalino Ferita.

Se l'attaccante o il difensore hanno abilità fra i propri tratti coinvolti, queste devono essere prese in considerazione durante le azioni di Attacco da Tiro. I personaggi a contatto di basetta con un qualsiasi personaggio avversario non possono essere scelti come bersagli per gli Attacchi da Tiro.

## Tipi di azioni e reazioni

Ogni truppa nella tua squadra può effettuare due azioni ad ogni turno. Hai a disposizione un set limitato di tipi di azione: azioni di Movimento, azioni di Attacco in Combattimento, azioni di Attacco da Tiro, azioni di Spirito e azioni Generiche. Ciascun tipo sarà spiegato nella relativa sezione delle regole. Le truppe possono effettuare due azioni dello stesso tipo nello stesso turno se lo desiderano.

Le reazioni sono le situazioni in cui le truppe devono rispondere all'azione di un'altra truppa o a qualunque effetto di gioco durante il turno dell'avversario, come tirare per la Difesa o muoversi dalla propria posizione contro la propria volontà, oppure quando devono effettuare un'azione gratuita.

## Contatto di basetta

Un personaggio è considerato essere a contatto di basetta con un altro, o con un oggetto sul tavolo, quando la sua basetta tocca la basetta dell'altro personaggio o l'oggetto. Quando sono a contatto di basetta con un altro personaggio, i personaggi non possono muoversi finché uno di essi non svanisce o si allontana. I personaggi a contatto di basetta con i personaggi nemici non possono effettuare azioni di Attacco da Tiro.

Quando un personaggio a contatto di basetta con un personaggio avversario desidera allontanarsi, il personaggio "abbandonato" può effettuare un'azione di Attacco in Combattimento gratuita contro il personaggio che si sta spostando.



## Abilità

Come puoi vedere, alcune icone dei tratti sulle carte personaggio hanno colori differenti. Essi si riferiscono alle abilità speciali che ciascun personaggio possiede riguardo a quei tratti. In questo regolamento troverai tutte le abilità. Quando qualsiasi di tali abilità contraddice una qualunque regola generale già illustrata, l'abilità ha la precedenza.

Quando un personaggio usa un'abilità che Ferisce, riceve un segnalino Ferita alla fine del turno in corso.

## Dadi

Molte azioni effettuate durante la partita necessiteranno che i giocatori tirino alcuni dadi. Per determinare quanti dadi tirare, devi consultare la carta del tuo personaggio e controllare il cumulo dei dadi relativo all'azione che stai per eseguire.

Noterai che ogni personaggio ha un numero diverso di dadi mostrato al fianco di ciascun tratto; il numero totale di dadi che il personaggio possiede è chiamato cumulo dei dadi. Noterai anche che ci sono tre diversi colori di dadi: bianco, rosso e nero. Ogni gruppo di un colore è chiamato set di dadi. Quando tiri i dadi, devi prendere in mano il numero indicato di dadi di ciascun colore e lanciarli.

*Esempio:*

questo cumulo di dadi  ha due set di dadi (uno bianco e uno rosso), per un totale di cinque dadi.

Quando tiri i tuoi dadi vuoi che escano Successi . Se ottieni un  su qualsiasi dei tuoi dadi, hai appena ottenuto un Successo Critico. Questo risultato è considerato comunque un Successo, e puoi ripetere il tiro! Quando tiri contro un giocatore avversario, chiunque ottiene il numero più alto di Successi vince.

## Segnalini Ferita e Svanimenti

Quando un personaggio di Home Raiders subisce un attacco e fallisce il suo tiro Difesa, bisogna collocare un segnalino Ferita accanto al suo modello. Quando un personaggio riceve un secondo segnalino Ferita, esso svanisce. Dunque viene rimosso dallo spazio di combattimento (e dal gioco). Farà ritorno nello Spazio Interno e sanerà le proprie ferite prima dell'incontro successivo.

**Guarire.** Quando un personaggio guarisce rimuove un segnalino Ferita.

 I personaggi feriti ignorano i dadi con i segni ferita: . Questi dadi svaniscono dal tuo cumulo finché il personaggio non è guarito, e non saranno inclusi in nessun tiro di dado.

## Linea di vista

I personaggi hanno una linea di vista di 360°, vedono sempre tutto attorno a sé. Per determinare se c'è linea di vista tra due personaggi, devi tirare una linea immaginaria tra la bassetta del modello che tira e la bassetta del personaggio bersaglio. Se non c'è nulla che si frappone, c'è una linea di vista sgombra e puoi effettuare l'azione di Attacco di Tiro normalmente.

 Se c'è qualcosa (un oggetto o qualsiasi altro personaggio) che oscura qualunque parte della bassetta del personaggio bersaglio, il personaggio difensore migliora il suo set più debole di dadi Difesa. Se c'è qualcosa (un oggetto o qualsiasi altro personaggio) che oscura completamente il personaggio bersaglio, il tiratore non può vederlo e il tiro non è possibile. I personaggi nella stessa unità del tiratore non bloccano la linea di vista.

Quando devi affrontare diverse altezze, abbassati al livello della testa del personaggio che tira e prova a guardare verso il personaggio bersaglio. Se puoi vedere con chiarezza l'intero personaggio, hai una linea di vista sgombra. Se non riesci a vedere l'intero corpo del personaggio (non considerare gli eventuali oggetti nelle mani), quel personaggio è parzialmente oscurato. Se non puoi vedere per niente il personaggio bersaglio, non puoi scegliere quel personaggio come bersaglio.

## Gittata

Qualunque personaggio che ha un cumulo di dadi nel proprio tratto Tiro può sparare a qualsiasi distanza nello spazio di combattimento. Avrà anche un numero vicino all'icona del tiro. Quel numero indica la gittata base dell'arma che sta usando. Qualunque tiro oltre tale gittata sarà meno efficace, dunque quando un personaggio spara su un bersaglio oltre questa distanza scarterà il set di dadi più forte per farlo. *Esempio: se un personaggio con questo cumulo di dadi da Tiro  e una gittata di 6" sta sparando ovunque oltre i 6", il cumulo di dadi diventa .*

## Andare a Terra

Quando un personaggio sta per diventare il bersaglio di un attacco da tiro, può decidere di andare a terra per avere migliori opportunità di salvarsi. Prima di tirare qualsiasi dado, il difensore può dichiarare di andare a terra (nel caso di Unità, l'intera unità è costretta ad andare a terra allo stesso tempo). Sembra giusto che l'attaccante dia abbastanza tempo all'avversario di manifestare il proprio intento. Se decidi di andare a terra, stendi con cura i tuoi modelli. In questo caso il difensore migliorerà il proprio set più debole di dadi Difesa. Il personaggio rimarrà in quel modo finché non sarà di nuovo attivato. Durante la sua successiva attivazione, questo personaggio (o unità) deve impiegare la sua prima azione come un'azione Generica per alzarsi.

## Unità e Tiro

Quando un'Unità effettua un'azione di Attacco da Tiro, tutti i suoi personaggi dichiarano lo stesso Eroe o Unità come bersaglio. L'Unità dichiara che impiega un'azione come azione di Attacco di Tiro e indica il bersaglio. Poi ciascuno dei personaggi dell'unità effettua i propri tiri d'attacco separatamente, e il bersaglio effettua di conseguenza i tiri difesa. Il giocatore attivo decide in quale ordine effettuare ciascun Attacco da Tiro.

Quando un'unità è il bersaglio di un'azione di Attacco di Tiro, il personaggio più vicino alla fonte dell'attacco deve essere il primo bersaglio e si difenderà da esso. Quando c'è più di un personaggio alla stessa distanza, il giocatore che si difende decide quale subisce il colpo. Se fallisce il tiro difesa, quel personaggio riceve un segnalino Ferita. Fintanto che un personaggio dell'unità bersaglio è ancora nello spazio di combattimento, può difendersi da tanti colpi quanti ne può ricevere prima di svanire.

 I personaggi che non si trovano nella linea di vista del personaggio che spara non possono essere dichiarati bersagli. Ciò vuol dire che una volta che tutti i bersagli visibili sono svaniti, tutti gli attacchi da Tiro rimasti andranno persi se nessuno degli attaccanti è in grado di vedere altri personaggi dell'unità bersaglio.



## Azioni Spirito

Il tratto Spirito è generalmente usato come reazione, poiché solo i personaggi che hanno un'abilità in esso possono usarlo come un'azione. I personaggi che possono eseguire azioni Spirito solitamente sfidano i propri bersagli. In quel caso entrambi i personaggi tirano il proprio cumulo dei dadi Spirito, e chiunque ottiene la quantità maggiore di Successi vince. Le sfide possono essere lanciate solo a personaggi nemici entro la linea di vista del personaggio attivo, anche quando la linea di vista è parzialmente ostruita. Le azioni Spirito sono dirette su personaggi specifici all'interno di un'unità (anche Leader), scelti dal giocatore attivo. La gittata non è rilevante ai fini delle azioni Spirito.

⚙️ Le abilità Spirito sono abbastanza rare, dunque la maggior parte dei personaggi in grado di usarle sono Leader o Eroi. Quando qualsiasi di questi personaggi appartiene ad un'unità, potrà solo eseguire un'azione Spirito quando il resto dell'unità esegue un qualsiasi tipo di azione Attacco.

## Azioni Generiche

Qualsiasi azione che non è un'azione Movimento, Attacco o Spirito è considerata essere Generica. Azioni come alzarsi, quando il tuo personaggio è andato a terra, sono Generiche. Alcune regole di gioco possono richiedere che i personaggi eseguano azioni Generiche per soddisfare determinati requisiti, come vedrai nella pagina seguente. Le azioni Generiche non hanno bisogno di tiri di dado, ma solo che il personaggio spenda una delle proprie azioni disponibili come Generiche. I personaggi che appartengono ad Unità possono solo eseguire azioni Generiche diverse dal resto dell'Unità quando il resto dell'unità sta eseguendo un qualsiasi tipo di azione non movimento.

## Spazio di combattimento e obiettivi

I portali possono aprire blocchi limitati di spazio di combattimento nel nostro mondo, nei quali le creature dello Spazio Interno possono apparire e combattere. Al fine di avere uno spazio di combattimento interessante, sarebbe ideale avere almeno due oggetti ogni 30cm<sup>2</sup>. Ad esempio, se stai giocando su una superficie di 76cm x 76cm, dovresti avere tra 13 e 18 oggetti. La cosa bella di questo gioco è che dovresti usare il più possibile lo spazio reale così com'è. Ciò vuol dire che se stai giocando su una scrivania disordinata, hai tutto ciò che ti serve di fronte a te. Un altro buon metodo per disporre lo spazio è rovesciare il tuo cestino sul tavolo e lasciare che il contenuto si sparga (fintanto che non ci siano rifiuti organici e umidi!). Quando sarai soddisfatto dell'aspetto dello spazio di combattimento, entrambi collocate i vostri Portali e cominciate a giocare. Una volta che la partita inizia, i Portali vengono considerati come qualsiasi altro oggetto.

⚙️ Gli oggetti sul tavolo possono essere scalati (fintanto che puoi collocare il modello in sicurezza su di essi), o essere usati come copertura dagli attacchi da Tiro. Puoi anche determinare quali di quegli oggetti sono mobili, poiché alcune abilità consentono ai personaggi di interagire con gli oggetti in questo modo. Tazze e telefoni cellulari possono essere mossi (spinti) dai personaggi, mentre i monitor o le lampade sono considerati immobili. Dovresti decidere quali oggetti nello spazio di combattimento sono mobili e quali non lo sono prima dell'inizio della partita.



## Forza dei dadi e Potenzianti

Alcune abilità si riferiscono al tuo set di dadi "più forte" o "più debole". Stabiliremo che i dadi bianchi sono più deboli di quelli rossi, e i dadi rossi sono più deboli di quelli neri. Dunque, nel caso che il tuo cumulo di dadi sia , il tuo set di dadi più debole è composto dai dadi rossi, mentre quello più forte dai dadi neri.

Quando devi migliorare il tuo set di dadi più debole, lo trasformi nel set di dadi immediatamente più forte. Ad esempio, se il tuo set di dadi è , allora diventerà . Quando devi peggiorare il tuo set di dadi più forte, lo trasformi nel set di dadi immediatamente più debole. Ad esempio, se il tuo cumulo dei dadi è , diventerà .

Alcuni tratti hanno un numero nel proprio riquadro Potenziamo. Quando stai tirando i dadi relativi a quel tratto, fintanto che ottieni almeno un Successo, puoi aggiungere al risultato ottenuto tanti Successi quanti sono indicati dal Potenziamo.



## Truppe Svanite e perle

Quando un'Unità o un Eroe svanisce dal gioco prima che abbia la possibilità di essere attivata in quel round, la sua perla resta nel sacchetto. Quando una perla del colore di quella squadra viene estratta, il giocatore può decidere se passare quel turno e rifiutarsi di attivare qualsiasi delle sue Unità. Fintanto che ci sono più perle nel sacchetto di truppe non attivate nello spazio di combattimento, puoi passare il turno.

Prima di rimettere le perle nel sacchetto nel round successivo, accertati di mettere solo una perla per Unità e per Eroe.

### Schieramento, Portali e spazio di combattimento

I giocatori determinano lo spazio di combattimento che useranno. Potete accordarvi prima dell'inizio della partita circa quanto sarà grande, a seconda delle dimensioni delle vostre squadre. Può trattarsi di un intero tavolo, o di una qualsiasi zona del pavimento. Quello sarà lo spazio che i tuoi portali possono tenere aperti in modo da affrontare le opposizioni, e tutto ciò che c'è oltre quel limite non esiste e nessuno dei personaggi può oltrepassare quel confine.

Ogni squadra avrà un Portale, ed esso si manifesterà in un oggetto speciale nello spazio di combattimento scelto da ciascuno dei giocatori. Deve avere un certo volume, come una tazza, una lampada o una bottiglia di shampoo (o puoi costruirne di originali, ispirati dalla tua fazione). La sua posizione nello spazio di combattimento è determinata dallo schieramento e può costituire un elemento chiave della partita, a seconda dell'obiettivo (vedi in questa stessa pagina).

Prima di cominciare il primo round, entrambi i giochi schierano le proprie truppe entro 6" dal proprio portale. Quando non c'è più spazio per collocare altri personaggi a tale distanza, allora (e solo allora) puoi iniziare a collocare altre truppe entro 12" dal Portale.

### Conquista la casa

Perché non porti le tue partite al livello successivo? Potresti disegnare una piccola mappa della casa e giocare una partita in ogni stanza, usando gli oggetti che solitamente vi si trovano. Dopo aver giocato ogni partita, segna sulla mappa il simbolo della squadra che ha vinto. Quando avrai giocato in tutte le stanze, saprai quale squadra ha conquistato la casa!



### Giocare e vincere una partita

Una volta che avete definito lo spazio di combattimento e che entrambi i giocatori hanno messo assieme le proprie squadre, la partita può avere inizio. I giocatori tirano per schierare i Portali come indicato. Dopo, uno di voi dovrà tirare un dado bianco; uno sceglierà la faccia vuota, l'altro quella con il Successo, considerando il Successo Critico come un normale Successo. Il giocatore che ottiene il proprio risultato decide dove collocare il proprio Portale e schiera la propria squadra. Una volta che la squadra di quel giocatore è stata schierata, l'altro giocatore può collocare il proprio portale, schierare la propria squadra e poi tirare per un Obiettivo.

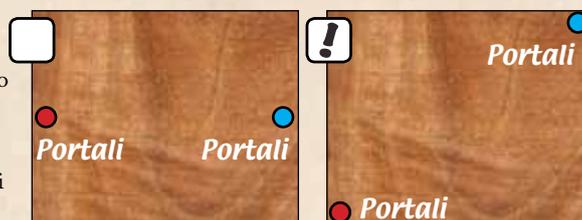
Quando entrambe le squadre saranno schierate, colloca tutte le perle nel sacchetto e cominciate il primo round. Che la partita abbia inizio!

### Schieramento

Lo schieramento ti dice dove collocare i tuoi portali nello spazio di combattimento. Quando avrete determinato quanto sarà grande, tirate un dado bianco (considerando il Successo Critico come un normale Successo). Collocate i vostri Portali nello spazio di combattimento come mostrato in basso, a seconda del risultato.

**Confronto diretto.** Collocate i portali nel mezzo dei lati opposti dello spazio di combattimento.

**Strategia astuta.** Collocate i portali negli angoli opposti dello spazio di combattimento.



### Obiettivo

Ogni missione può essere differente dalla precedente, e ogni spazio è diverso. Ciò vuol dire che le tattiche devono adattarsi per conquistare l'obiettivo. Tirate due dadi bianchi (considerando il Successo Critico come un normale Successo). Entrambe le squadre avranno lo stesso obiettivo.

**Annienta il nemico.** Chiunque riesce ad annientare il maggior numero di personaggi nella squadra opposta alla fine del sesto round vince la partita.

**Controlla il Portale.** Chiunque riesce a portare più personaggi a contatto di basetta con il Portale della squadra opposta alla fine del sesto round vince la partita.

**Punto strategico.** Ogni giocatore colloca due segnalini (possono essere qualunque piccolo oggetto, come una moneta o una chiave) nello spazio di combattimento. Devono essere collocati ad almeno 15" dal proprio portale e a 5" l'uno dall'altro.

Chiunque controlla il numero maggiore di segnalini alla fine del sesto turno vince la partita. In caso di pareggio il giocatore con un personaggio che controlla il segnalino che si trova più lontano dal proprio Portale vince la partita. Per controllare un segnalino un personaggio deve essere a contatto di basetta con esso e spendere un'azione Generica. Le unità possono scegliere uno dei propri personaggi affinché spenda un'azione Generica per controllare un segnalino mentre il resto dell'unità esegue qualsiasi altra azione non di movimento. Se il personaggio svanisce, abbandona il segnalino o non usa un'azione Generica per controllare il segnalino entro la fine del sesto round, il segnalino non è considerato conquistato.

Questo gioco è stato ideato da David Esbrí e prodotto da Vesper-on Games S.L.

Le miniature sono scolpite da David Esbrí. Il testo inglese è stato revisionato da Jim Sowerter, traduzione in spagnolo e catalano di David Esbrí e Jaume Muñoz, traduzione tedesca di Warehouse Games, traduzione italiana di Manuela Clausi, traduzione olandese di Sebastian Drost, traduzione portoghese di Nuno Valentecosta, traduzione norvegese di Kjell Kenneth.

Immagine di copertina della scatola di Suppaduppa. Logo rosso di Beasts of War. Foto dei prodotti di Juanjo "Caos" Cumplido. Graphic Design di David Esbrí. Sfondi di [geverto.deviantart.com](http://geverto.deviantart.com) e Alien Valley. Questo gioco è stato finanziato tramite Kickstarter.

## Movimento

-  **Spingere.** Il personaggio può spingere un oggetto mobile di un massimo di metà del suo valore di movimento se è a contatto di basetta con esso all'inizio dell'azione. Questo oggetto può essere spinto solo su una superficie piatta e piana.
-  **Arrampicarsi.** Il personaggio può salire o scendere su superfici verticali o ripide senza applicare nessuna penalità.
-  **Fantasma.** Il personaggio può staccarsi dal contatto di basetta senza generare nessun attacco dal personaggio abbandonato. Può anche muoversi liberamente attraverso qualsiasi altro personaggio, amico o meno.
-  **Caricare.** Se durante il suo movimento il personaggio arriva a contatto di basetta con qualsiasi personaggio nemico, la sua successiva azione di Attacco in Combattimento nello stesso turno migliora il suo set di dadi più debole.
-  **Tiro in corsa.** Il personaggio può muoversi di metà del proprio valore di movimento interrompendo la propria azione di Movimento per eseguire la sua seconda azione come un'azione di Attacco da tiro. Una volta risolta, può terminare il resto dell'originale Azione di Movimento.
-  **Piuma che cade.** Il personaggio non subisce nessun danno quando cade da qualsiasi altezza.
-  **Teletrasporto. Ferisce.** Una volta per partita il personaggio può eseguire un'azione Generica per svanire e riapparire subito a contatto di basetta con qualsiasi altro personaggio (amico o no) ovunque nello spazio di combattimento.
-  **Volare.** Il personaggio può muoversi in qualsiasi direzione fino al massimo del proprio valore di movimento ignorando qualsiasi terreno e altri personaggi, a patto che questa azione di Movimento non termini collocando il personaggio su altri personaggi o terreni sui quali di solito non potrebbe stare.
-  **Trasportare.** Il personaggio può portare personaggi amici fintanto che si trovano tutti entro 3" da esso prima di eseguire l'azione di Movimento. Nel caso delle Unità, tutti i suoi personaggi devono essere entro 3" dal trasporto. Una volta che l'intero movimento è stato risolto, i personaggi trasportati verranno rimessi a terra entro 3" da questo personaggio.
-  **Riposizionare.** Il personaggio può eseguire un'azione di Movimento mentre è a contatto di basetta con un unico modello nemico: può muoversi e riposizionarsi attorno ad esso fintanto che non interrompe il contatto di basetta.



## Combattimento

-  **Sfruttare i punti deboli.** Quando il personaggio esegue un'azione di Attacco in Combattimento, il personaggio bersaglio peggiora il proprio set di dadi Difesa più forte.
-  **Calcio rotante.** Quando il personaggio infligge danni con un Attacco in Combattimento, può eseguire un'azione Attacco in Combattimento gratuita contro qualsiasi altro personaggio bersaglio a contatto di basetta che non ha attaccato precedentemente in questo turno.
-  **Attacco violento.** Dopo che il personaggio bersaglio ha tirato per la Difesa in reazione all'Attacco in Combattimento di questo personaggio, puoi chiedere al tuo avversario di ripetere il tiro di un set di dadi.
-  **Attacco sicuro.** Quando effettua gli attacchi in Combattimento, il personaggio ottiene sempre almeno un Successo anche se non ne ha tirato.
-  **Respingere.** Dopo aver eseguito un Attacco in Combattimento, tutti i Successi extra ottenuti in più rispetto ai Successi ottenuti dal tiro Difesa del personaggio bersaglio possono essere trasformati in pollici. Il personaggio che attacca può decidere di muovere il personaggio bersaglio di quel numero di pollici in qualsiasi direzione (spostando il personaggio bersaglio dal contatto di basetta).
-  **Colpo a sorpresa.** Il personaggio può eseguire il suo Attacco in Combattimento solo con il proprio set di dadi più forte. Se riesce a ferire il personaggio bersaglio, anche la sua intera unità è costretta ad andare a terra.
-  **Furia. Ferisce.** Il personaggio può eseguire due azioni di Attacco in Combattimento, ciascuna delle quali è diretta a due diversi personaggi a contatto di basetta, spendendo un'unica azione di Attacco in Combattimento. Se riesce a ferire entrambi i personaggi o a farli svanire, questo personaggio guarisce.
-  **Lotta.** Il personaggio può eseguire un'azione Generica contro qualsiasi personaggio con cui è a contatto di basetta, tirando il proprio set di dadi da Combattimento più debole. Se ottiene almeno un Successo, il personaggio bersaglio tira solamente il proprio set di dadi difesa più debole la volta successiva che è il bersaglio di qualsiasi attacco in Combattimento in questo round.
-  **Estensione.** Il personaggio può effettuare Attacchi in Combattimento contro i personaggi che si trovano fino a massimo 2" da esso.



-  **Garbuglio.** Quando questo personaggio effettua l'Attacco in Combattimento gratuito contro un personaggio nemico che cerca di uscire dal contatto di basetta, migliora il proprio set di dadi più debole. Se quel personaggio ha l'abilità Fantasma, allora questo personaggio potrà comunque eseguire l'attacco gratuito, ma solo con il proprio set di dadi più forte.

## Tiro

-  **Mira sicura.** Il personaggio può investire le sue due azioni per effettuare una singola azione di Attacco da Tiro migliorando il proprio set di dadi più debole.
-  **Doppio tiro.** Dopo aver tirato il dado per tirare, ma prima che il bersaglio tiri per la difesa, questo personaggio può decidere di distribuire il numero totale di Successi ottenuti tra due bersagli adeguati.
-  **Esplosione.** Il personaggio può spendere le sue due azioni per eseguire un singolo Attacco da Tiro. Esso colpirà tutti i personaggi (amici e nemici) entro 2" dalla basetta del personaggio bersaglio. Tira una volta per l'Attacco da Tiro, ed esegui il tiro difesa per ogni bersaglio adeguato.
-  **Fulmine.** Il personaggio può eseguire un Attacco da Tiro solo con il suo set di dadi più forte. Se ferisce il bersaglio può poi eseguire un altro Attacco da Tiro gratuito con il suo cumulo di dadi al completo contro qualsiasi altro bersaglio entro 6" da quello originale, anche se non è in linea di vista del tiratore.
-  **Parabola.** Gli Attacchi da Tiro di questo personaggio possono ignorare un personaggio o un oggetto che blocca la loro linea di vista. Se il personaggio decide di tirare in questo modo, peggiora il proprio set di dadi più forte.
-  **Centro.** Il personaggio può decidere di peggiorare il proprio set di dadi da tiro più forte. In tal caso anche il personaggio bersaglio peggiora il proprio set di dadi di difesa più forte.
-  **Versatilità.** Il personaggio può eseguire azioni di Attacco da Tiro mentre è a contatto di basetta con personaggi nemici, dirette su qualsiasi bersaglio adeguato che non sia il personaggio con cui è a contatto di basetta.
-  **Brucciapelo.** Il personaggio può tirare su personaggi con cui è a contatto di basetta, migliorando il proprio set di dadi da Tiro più debole.
-  **Fuoco di saturazione.** Il personaggio può decidere di tirare solo il proprio set di dadi più forte. In tal caso, l'Unità del personaggio bersaglio è costretta ad andare a terra.
-  **Cecchino.** Quando il personaggio sceglie come bersaglio del proprio Attacco a da Tiro qualsiasi bersaglio che non è stato ancora attivato in questo round, esso migliora il proprio set di dadi più debole.



## Spirito

-  **Manipolazione subdola.** Il personaggio può dichiarare una sfida Spirito. Se la supera, può muovere il personaggio bersaglio di un massimo di 3" in qualsiasi direzione.
-  **Distrazione.** Il personaggio può dichiarare una sfida Spirito. Se la supera, il personaggio bersaglio peggiora il proprio set di dadi più forte al prossimo tiro.
-  **Inganno.** Il personaggio può dichiarare una sfida Spirito. Se la supera, il personaggio bersaglio non può attaccare questo personaggio durante il proprio turno successivo, ma può scegliere un bersaglio adeguato diverso.
-  **Trasferimento.** Se ferito, il personaggio può dichiarare una sfida Spirito. Se la supera, esso guarisce e il personaggio bersaglio riceve un segnalino Ferita. Questa sfida Spirito non può essere accettata da nessun bersaglio ferito.
-  **Volontà ferrea.** Il personaggio non può mai essere il bersaglio di nessuna delle abilità Spirito dell'avversario.
-  **Interruzione.** Il personaggio può dichiarare una sfida Spirito. Se la supera, l'unità del personaggio bersaglio deve essere attivata nel turno successivo dell'avversario.
-  **Incanto.** Il personaggio può dichiarare una sfida Spirito. Se la supera, il personaggio bersaglio esegue subito un Attacco in Combattimento gratuito contro un modello con cui è a contatto di basetta, scelto da questo personaggio.
-  **Confusione.** Il personaggio può dichiarare una sfida Spirito contro un Leader nemico. Se la supera, le abilità di comando del personaggio bersaglio cessano di funzionare per il resto del round corrente.
-  **Shock.** Il bersaglio può dichiarare una sfida Spirito. Se la supera, il personaggio bersaglio perde una delle proprie abilità per il resto del round corrente, scelta da questo personaggio.



**Blocco mentale. Ferisce.** Il personaggio può costringere un bersaglio ad effettuare un tiro Spirito con il proprio set di dadi più debole. Se il personaggio bersaglio non ottiene almeno un Successo, riceve un segnalino Ferita. Questa abilità non può essere accettata da nessun bersaglio ferito.

## Difesa

**Riflessi fulminei.** Quando il personaggio è il bersaglio di un Attacco a da Tiro, migliora il proprio set di dadi Difesa più debole.



**Muro di scudi.** Il personaggio riceve un Potenziamento di 1 al tiro Difesa se è a contatto di basetta con qualsiasi personaggio alleato con la stessa abilità.

**Rigenerazione.** Dopo che questo personaggio riceve un segnalino Ferita, tira un dado del tipo del set di Difesa più debole. Se ottiene un Successo, rimuovi il segnalino Ferita.

**Ridirigere.** Se il personaggio è il bersaglio di un Attacco da Tiro e il tiro Difesa ha successo, esso può ridirigere l'attacco verso qualsiasi bersaglio adeguato come se fosse il tiratore originale. Questo bersaglio può poi eseguire un'azione di Attacco da Tiro gratuita.

**Frammenti.** Quando questo personaggio svanisce, tutti i personaggi a contatto di basetta con esso devono difendersi da un Attacco in Combattimento automatico di 1 Successo.

**Resistenza.** Quando il personaggio è il bersaglio di un Attacco in Combattimento, migliora il proprio set di dadi Difesa più debole.

**Barriera energetica.** Quando questo personaggio è il bersaglio di un Attacco, prima di tirare per la difesa può costringere l'attaccante a ripetere il tiro di dadi e scegliere quale dei due risultati usare per questa azione.

**Sfarfallio.** Quando questo personaggio si difende con successo da un Attacco in Combattimento, può decidere di scambiare la propria posizione con quella di qualsiasi altro modello (amico o nemico) entro 5" dalla sua posizione originale.

**Guardia del corpo.** Il personaggio può decidere di diventare il bersaglio di qualsiasi attacco diretto a qualsiasi personaggio amico a contatto di basetta con esso.

**Immagine speculare.** Quando questo personaggio riceve un segnalino Ferita, può tirare un dado del tipo del suo set di dadi Difesa più debole. Se ottiene un Successo, il personaggio assegna suddetta Ferita a qualsiasi altro personaggio amico entro 5".

## Unità

**Gruppo d'azione.** L'Unità può dividersi in due unità effettuando un'azione Generica.



**Esploratori.** L'Unità può schierarsi ovunque nello spazio di combattimento dopo che tutte le altre unità (amiche o nemiche) si sono schierate, fintanto che si schiera a più di 12" da qualsiasi personaggio nemico.

**Posizione solida.** L'Unità non può essere spinta o mossa in nessun modo contro la propria volontà.

**Falange.** Se tutti i personaggi di questa Unità sono a contatto di basetta l'uno con l'altro mentre eseguono un attacco in Combattimento, migliorano il proprio set di dadi più debole.

**Formazione aperta.** L'Unità mantiene la propria formazione anche quando i suoi personaggi sono entro 5" l'uno dall'altro.

**Dividere i bersagli.** Ogni personaggio di questa unità può scegliere il proprio bersaglio quando effettua azioni di Attacco da Tiro.

**Danzatori guerrieri.** L'Unità può staccarsi dal contatto di basetta senza generare attacchi gratuiti.

**Gruppo d'attacco.** Se più di un personaggio di questa Unità è a contatto di basetta con lo stesso personaggio bersaglio, essa riceve un Potenziamento di 1 ai suoi Attacchi in Combattimento contro di esso.

**Viaggiatori.** Quando l'unità si muove su una superficie irregolare o si arrampica su alture maggiori di 1 pollice, può farlo senza subire penalità al proprio Movimento.

**Spiriti ferrei.** Spiriti ferrei. Ogni volta che a questa Unità viene lanciata una sfida Spirito, il personaggio che la lancia peggiora il proprio set di dadi Spirito più forte.

## Leader

**Mira.** L'Unità del personaggio ottiene un Potenziamento di 1 ai propri Attacchi da Tiro.



**Monaco guerriero.** L'Unità del personaggio ottiene un Potenziamento di 1 ai propri Attacchi in Combattimento.

**Recupero rapido.** L'Unità di questo personaggio può rialzarsi gratuitamente all'inizio del proprio turno se è andata a terra in precedenza.

**Posizione difensiva.** Dopo essersi difesa da un Attacco in Combattimento, l'Unità di questo personaggio può staccarsi dal contatto di basetta senza generare attacchi gratuiti. Può muoversi di massimo 1" in qualsiasi direzione.

**Ricognizione.** Una volta che tutte le squadre si sono schierate, l'Unità di questo personaggio può eseguire un'azione Movimento gratuita prima dell'inizio del primo round.

**Schivata.** Quando l'Unità di questo personaggio è il bersaglio di un Attacco da Tiro, l'attaccante riduce la propria gittata di tiro di 2".

**Guida ispiratrice. Ferisce.** Quando qualsiasi personaggio dell'Unità di questo personaggio è ferito, esso può eseguire un'azione Generica per sanarlo.

**Sostituzione.** Quando questo personaggio svanisce, puoi rimuovere qualsiasi altro Leader di un'altra Unità amica, collocarlo nella stessa posizione di questo personaggio quando è svanito e aggregarlo all'Unità a cui era aggregato.

**Generale.** Le abilità del Leader di questo personaggio si trasferiscono all'intera armata invece che solo alla sua Unità. Se questo personaggio svanisce, qualsiasi abilità trasferita non ha più effetto.

**Rischieramento.** Il personaggio può abbandonare l'Unità con la quale è stato originariamente schierato. Quando l'Unità dichiara un'azione di Movimento, questo personaggio può abbandonare la formazione e muoversi liberamente, diventando un'unità da un modello indipendente (colloca una nuova perla nel sacchetto alla fine del round corrente); questo personaggio non può essere attivato di nuovo fino al round successivo. Questo personaggio può aggregarsi a qualsiasi nuova Unità muovendosi entro 3" da un'Unità amica e dichiarando la propria intenzione di aggregarsi ad essa; suddetta Unità non può essere attivata fino al round successivo (rimuovi una perla da sacchetto alla fine del round corrente).

## Eroe

**Attacco preciso.** I personaggi nemici che si difendono dagli attacchi di questo personaggio considerano qualsiasi Successo Critico ottenuto nei loro tiri Difesa come se fossero normali Successi.



**Canto del cigno.** Quando questo personaggio svanisce, può eseguire un'ultima azione Attacco gratuita prima di svanire (da Tiro o in Combattimento).

**Esploratore.** Il personaggio può schierarsi ovunque nello spazio di combattimento dopo che tutte le altre unità (amiche e nemiche) si sono schierate, fintanto che viene schierato a più di 12" da qualsiasi personaggio nemico.

**Guerriero egoista.** Quando questo personaggio riceve un segnalino Ferita, può ignorare la ferita e dare a qualsiasi personaggio amico con cui è a contatto di basetta suddetto segnalino.

**Stratega prudente.** Tutti i personaggi amici entro 3" migliorano il proprio set di dadi Difesa più debole.

**Messaggero.** Se questo personaggio inizia il proprio turno entro 3" da un Leader e termina il proprio turno entro 3" da un'unità non influenzata dalle abilità di comando di tale Leader, tale unità beneficia delle abilità di comando del Leader fino alla fine del round.

**Nemico giurato.** Scegli un Leader o Eroe della squadra avversaria prima di tirare per lo schieramento. Quando questo personaggio esegue qualsiasi azione di Attacco diretta contro tale personaggio, migliora il suo set di dadi più debole.

**Campione.** Questo personaggio può subire due segnalini Ferita invece di uno prima di svanire.

**Fervore. Ferisce.** Questo personaggio può eseguire tre azioni invece di due in questo turno.

**Specialista.** Questo personaggio può essere schierato in qualsiasi unità amica, e agisce con essa proprio come qualsiasi altro suo membro. Questo personaggio beneficia di qualsiasi abilità dell'Unità che influenza l'unità.