

HOME RAIDERS

I dimensjoner parallelt til vår egen finnes det uendelig med andre fascinerende, rare og fantastiske verdener. Disse dimensjonene er kollektivt kjent som Det Indre Rom. I Det Indre Rom bor det masse ulike skapninger, og noen av disse rasene er klare over vår tilstedeværelse. Ikke bare det, men de ønsker også å kontrollere vår verden. Våre egne hjem er det de har størst ønske om å råde over.

Disse rasene er imidlertid ganske liten i størrelse, da deres verdener er trange og små. De har oppdaget vitenskapen bak å åpne portaler til andre verdener i Det Indre Rommet. De slåss mot hverandre for kontrollen av våre hjem. Når de har åpnet en portal inn til en av våre habitat, står de klar til å kjempe mot styrker av andre krigere, fra de andre verdener. Disse slagene er evigvarende, og tar plass i alle våre rom, våre leiligheter, våre hus, våre butikker...



Reglene for Hjemrøvere er forklart på noen sider lengre bak. Dette spillet er blitt designet med to nivåer av kompleksitet, avhengig av hvor kjent dere er med spillet. Alle reglene som blir presentert her vil være egnet for deres første slag, men det kan være gunstig å spare noen av de mer avanserte reglene for senere, når dere er blitt kjent med spillets løp. Til å begynne med kan dere ignorere reglene som er merket med følgende symbol:

Boksens innhold

Denne boksen inneholder to fulle lag fra to ulike raser, klar for å slåss om eierskap av våre hjem. Med disse figurene er dere klare for et slag av middels størrelse med et seks-stjerners lag på hver side (alle spill som blir spilt med mer enn 10-stjerners lag, anses som et stort slag).

Dere finner også reglene (som du leser akkurat nå), våre egne spesielle terninger, små steiner for å markere skade, glassperler, og egne kort med oversikt over alle statistikkene til hver av karakterene i boksen.

De fleste miniatyrspill krever et forhåndsbygd landskap for å utkjempe slagene i. Dette spillet er ikke noe unntak, men det unike er at dere allerede eier alt dere vil trenge!

Home Raiders spilles i deres eget hjem, så alt du har liggende rundt omkring på pulten din, på kjøkkenet ditt eller strødd omkring i stua, er alt du vil trenge av forhåndsbygd landskap. Annet enn det må dere velge to objekter som vil være hvert av lagene sine portaler for å tre inn i vår verden.

Du kan utvide samlingen din!

Det dere får i denne boksen er bare begynnelsen! Dere kan bygge større lag for kunne utkjempe større slag, enten ved å utvide antall soldater i hver tropp, eller ved å tilføye nye karakterer for å hjelpe deres side i kampen. Ved å besøke www.vesper-on.com kan dere få fullstendig oversikt over alt dere vil vite om Home Raiders og alle rasene som bor i Det Indre Rom. Dere vil også finne nyttige tips og triks som dere kan bruke når dere spiller selv.



Det Indre Rom

Vi vil først introdusere for dere de ulike rasene som finnes i Home Raiders. Hver av disse har sin egen unike historie, og egne unike livsstiler. Som nevnt tidligere, så sloss de konstant for kontrollen over våre hjem, selv om vi nok aldri vil merke at de er der.

Når en av disse gruppene har fått kontroll over et område, vil de begynne å bringe elementer fra sine egne verdener fra Det Indre Rom over til det området. Disse elementene er små spor av denne rasens tilstedeværelse, og kun de med kjennskap til vesenene vil vite hva det virkelig er.



Moderne Lilliputt

Dette samfunnet fikk kontakt med oss mennesker for første gang når en britisk herremann ved et uhell strandet på kysten til nasjonen Lilliputt. Denne herremannen var som en kjempe for innbyggerne der, og for deres fiender i nabolandet Blefuscu. Dette fordi innbyggerne av disse to nasjonene knapt var større enn herremannens tommel! Når denne mannen forlot landene deres, var deres skjebne forandret for alltid.

Det tok en stund, men Lilliputtene og Blefuscuene signerte en fredsavtale, og all deres felles ressurser ble nå brukt til å finne ut mer om denne verdenen der det levde slike kjemper som denne herremannen.

Det er ikke bare størrelsen til Lilliputtene som er små i forhold til våre egne, men også deres livssykluser. Til tross for dette, oppnår de langt mer på deres korte livstid enn vi gjør. På grunn av dette gjør de teknologiske fremskritt i langt større grad enn mennesker. Ved hjelp av denne teknologien, oppdaget de at vi mennesker ikke deler samme verden som dem.

Lilliputtene innså at de lever i en dimensjon som er parallell til vår egen, og at det også er mange andre slike dimensjoner. Med denne oppsiktsvekkende oppdagelsen, var de raske med å finne opp portaler, som tillot dem å åpne dører inn til disse andre dimensjonene. De lærte også at når de besøker vår verden, for de tilgang til ressurser som vil øke deres egne ressurser inne i Det Indre Rom. Dess større område de besitter i vår verden, jo mer vil de samsvarende ressursene øke i deres egen verden.

Da de begynte å reise mellom verdene i Det Indre Rom, åpnet de nye inngangsporter som rasene i de andre dimensjonene også kunne bruke. Noen av disse verdenene som Lilliputtene fikk kontakt med var mer vennlig enn andre, men ikke alle. Disse andre rasene har også besøkt vår verden helt siden de fikk tilgang til menneskenes verden.

Moderne Lilliputt er fornøyd med bare det å åpne disse inngangsportene til vår verden, men noen av de mer rampete rasene fra de andre dimensjonene er mer opptatt av å påvirke vår dimensjon. Moderne Lilliputt, som føler seg ansvarlig for å ha gitt disse rasene tilgang til vår verden, jobber for å forhindre disse rasenes påvirkning. Lilliputtens ressurser går nå til å armere deres ulike hærer, og deres elitekrigere er godt utrustet til å gå inn i vår verden, for å forsvare den fra invasjonene til de rampete rasene fra de andre dimensjonene.

Når Moderne Lilliputt har kontroll over et område, vil det virke som alt i det området er i orden. Gjenstander holder seg på plass, alt av teknologi fungerer som det skal, og området er ellers også fint og rent.



Gremlingene

Gremlingene var en semi-primitiv rase da Moderne Lilliputt først fikk kontakt med dem. Til tross for dette var de et nysgjerrig og industrielt folk. De ble raskt fascinert av teknologiene som Lilliputtene brakte med seg, og Gremlingene prøvde å etterligne disse verktoyene.

De tok kontroll over en av Lilliputtens portaler, og gjennomførte ulike tester og prøver på den. Det tok ikke lang tid før de hadde lært å lage egne kopier for eget bruk. Gremlingene brukte disse portalene for å reise til Moderne Lilliputt, og begynte å stjele fra denne verdenen. Det tyvgodset de fikk med seg ble brakt med tilbake til Gremlingenes egen verden, og ble nå ansett som deres egen eiendom.

Gremlingene tror at alt som finnes er rettmessig deres, så de har ikke noe problem med å ta med hjem alt de føler for. Dette er selvfølgelig noe Lilliputtene misliker, og de ba Gremlingene forlate Moderne Lilliputt. Denne kulturkræsjen har ført til mange krangler mellom disse to rasene.

Ved å kombinere deres overraskende evne til å finne ut hvordan duppeditter sitter sammen, samt deres iboende natur som hardtarbeidende, gjorde at Gremlingene raskt fant ut hvordan de skulle skape nye maskiner fra det de fikk med seg på sine tjuvtokter. Etter hvert fant de også ut hvordan de kunne lage portaler for å reise til menneskenes verden. Her oppdaget de masse ny teknologi som de ble fascinert av. Det er ingenting Gremlinger elsker mer enn å demontere våre maskiner, og så bruke de mest skinnende komponentene for å bygge deres egne sprødingser.

Gremlingene bruker denne store mengden av stjålet teknologi til å bygge "lynstaver" som kan avfyre strøm. De bruker disse for å forsvare seg mot de andre rasene, som forsøker å ta fra dem det de selv anser som sitt. De bygget også Filledukkene; mekaniske skapninger lagd fra metalliske tannhjul, tre og tøyfiller. Disse Filledukkene er raskt satt sammen for å tjene som kanonføde og vakter, mens deres mestere demonterer menneskenes maskiner.

Når Gremlingene har kontroll over et område, vil teknologien i det området slutte å fungere som det skal. Hvis kjøleskapet slutter å virke, TV-en ikke vil slå seg på, vaskemaskinen lager rare lyder osv., da vet man at Gremlingene er på ferde.



Alvefolket

For mange år siden, levde alvefolket lykkelig i vår egen dimensjon. De holdt seg selv skjult fra menneskene, men deres lekende natur førte til at de ofte utførte ulike spøker på oss storfolk. De var kjent som nisser, feer, alver og flere andre navn rundt omkring i vår verden. De levde i harmoni med naturen, der de hadde deres hjem, mens vi mennesker holdt oss til våre byer. Etter hvert som tiden gikk, invaderte vi mer og mer av deres område. Mursteiner og stål tok over for trær og gress. Alvefolkets magi ble redusert, til de til slutt forsvant helt. De rømte inn til Det Indre Rom, hvor de fant seg en ny plass å bo. Likevel var det ikke det samme, og alvefolket mistet mye av gleden de hadde hatt tidligere. Etter hvert som tiden gikk, glemte de helt av oss mennesker, og vår delte historie. Til gjengjeld overbeviste vi mennesker oss selv om at alvefolket også bare fantes i fortellinger og eventyr. Så, en dag, oppdaget Lilliputtene alvefolkets dimensjon.

Alvefolket ble igjen påmint om vår verden, og med nyfunnen styrke og energi, bestemte de seg for å gjenvinne deres rettmessige plass i den. De fikk også tilbake minnene om hvordan de kunne skape portaler til vår dimensjon, og hvordan de kunne bruke disse for å reise tilbake til vår verden. Når Alvefolket igjen kunne puste inn vår luft, følte de seg frisk og sprek igjen. Nå vil de komme tilbake til våre skoger, men først må de ta over våre hjem, slik vi tok over deres for århundrer siden.

Det de andre rasene utfører ved hjelp av teknologi, gjør Alvefolket ved hjelp av magi. Alvefolket er naturlige magikere, og det har savnet sjansen til å trene sine magiske muskler i reell kamp. Alver, kentaurer og drageriddere reiser over til vår verden hver dag, for å kjenne på spenningen av å begi seg ut på eventyr.

Når Alvefolket får kontroll over et område, tar naturen overhånd. Våre hager og potteplanter vokser og gror, arkene i bøkene våre eldes og blir gul, og små, grønne spirer vokser opp i sprekker rundt omkring i huset.

Snylterne

Når Gremlingene begynte å utforske Det Indre Rom på egenhånd, snublet de over en ukjent ny rase. Denne rasen var like naiv som Gremlingene selv en gang hadde vært, men de viste en stor interesse i alt disse fremmede bragte med seg inn i deres dimensjon. Denne rasen hadde et løslupent syn på begrepet "eiendel", og hadde en tilbøyelighet til å beholde enhver ting som fanget deres øye, om det nå egentlig var deres eller ikke.

Så snart denne rasen så en portal i bruk for første gang, klarte noen av de instinktivt å åpne sine egne inngangsporter til andre dimensjoner. Dette fikk akademikerne i Moderne Lilliputt til å utvikle teorien om at denne nye rasen var naturlige magikere, men at de ikke hadde et behov til å bruke sine magiske evner for egen vinning. Faktisk viste det seg at denne rasen ikke hadde et behov å gjøre noe som helst, annet enn å spise og ta seg en middagslur i ny og ne.

Det viste seg også at denne rasen elsker å samle på ulike objekter som er laget av andre raser, og bruke dem til nye ting, ofte noe helt annet enn objektet opprinnelig var laget for. Det virker som den eneste interessen denne rasen har, er å samle store hauger med skrot. De elsker å katalogisere og studere disse "fremmede" objektene. Så snart de lærte om vår verden, ble de helt fra seg av glede. De finner stor glede i å utforske våre hjem, som de ser på som en eneste stor, personlig oppbevaringsplass, hvor de kan gå rundt og omorganisere på de tingene de ser på som deres.

Disse Snylterne samler på våre ting, og flytter rundt på dem, basert på sine egne, kaotiske syn på organisering. De blir svært glad i disse tingene, og er klare til å forsvare "sine" eiendeler fra de andre inntrengerne. De bruker nåler og bruskorker som våpen, og deres indre magiske evner for det til å virke som de oppfører seg på helt uforutsigbare måter.

Man kan merke at huset er fullt av Snylterne når ting ikke ligger der de skal, eller er blitt helt borte. Sokker mister plutselig den andre delen av paret sitt. Nøklene ligger ikke lenger der man sist så dem. Trådene på øretelefonene har krøllet seg sammen helt av seg selv. Lommeboken ligger av en eller annen grunn i kjøleskapet. Alt dette er tegn på at man har hatt besøk av Snylterne.

Støvets Mestere

Når Lilliputtene kom over Støvets Mestere for første gang, ble de møtt av et strengt og mistroisk folkeslag. Denne rasen levde i en verden overkjørt av skitt. Deres industri hadde generert en overflod av forurensning i form av støv, mer enn de visste hva de skulle gjøre med. De hadde ingen måte å bli kvitt alt sammen.

Støvets Mestere er en slu gjeng, og de så raskt potensialet i portalene. De narret ambassadørene fra Moderne Lilliputt med et falskt løfte om vennskap. Med overdådige gaver og falsk gjestfrihet, godgjorde de folket, helt til Lilliputtene lot seg overtale til å dele hemmeligheten om teknologien bak portalene. Når de endelig hadde fått tak i denne kunnskapen, sendte de Lilliputtene bort, og begynte så å utforske Det Indre Rom på egenhånd. Det fleste verdener Støvets Mestre oppdaget var små og hadde lite potensiale, men så snart de kom til vår verden for første gang, visste de at de hadde oppdaget løsningen på deres forurensingsproblemer. Støvets Mestre organiserte sine beste tropper inn i styrker, og sendte dem til vår verden for å koordinere transporten av støvet fra deres egen verden inn til vår.

Støvets Mestere er godt utstyrt og godt organisert. De vet hvordan man kan rulle små klumper med skitt og hår til store baller, som de så gjemmer under sengene våre. De kvitter seg med sine hauger av støv ved å strø det i tynne lag oppå bøkene og hyllene våre. Det ironiske er at denne store distribusjonen av støv tvinger dem til å øke produksjonen på deres fabrikker i sin egen verden, som igjen skaper enda mer støv, mer enn de klarer å kvitte seg med i vår verden. De kjemper desperat for å okkupere mer og mer plass i våre hjem hvor de kan kvitte seg med støvet, før deres egen verden blir begravd under all deres skitt.

Når Støvenes Mestere får kontroll over et område i våre hjem, fylles det raskt med mer og mer støv. Det nytter ikke hvor ofte vi koster eller mopper gulvet, det blir raskt like skittent igjen. Når solstrålene skinner gjennom vinduet, kan vi se støvet flyte rundt omkring i rommet. Svarte klumper med uidentifiserbart materiale sitter fast under stoler, og hybelkaniner samler seg i hver krik og krok i huset.



Reglene

Lagkostnad

Når du setter sammen laget ditt for et slag Hjemrøvere med dine venner, må dere først bli enige om hvor stor kamp dere skal spille, i form av hvor mange stjerner dere har hver for å sette sammen laget deres ☆. Du summerer sammen kostnaden for alle Tropper, Ledere og Helter du vil inkludere på ditt lag, uten å overstige grensen dere er blitt enige om. Du kan ikke inkludere flere Ledere enn du har Tropper på ditt lag.

Måling

Avstander vil alltid måles i tommer. Når du måler mellom to karakterer, gjør du det fra enden av den enes base, til enden av den andres base. Du kan måle når som helst i løpet av spillet.

Aktivering, turer og runder

Før hver tur begynner, vil en av spillerne måtte blindt plukke en perle fra en liten pose eller en kopp eller noe lignende ugjennomsiktig som dere oppbevarer deres enheters perler i. Hvert av deres lag vil representeres av sin egen fargede perle, og det vil være en perle for hver enhet på ditt lag. Når en perle med fargen til ditt lag blir trukket, legger du den til side, og du velger så hvilken av dine enheter som skal aktiveres. En enhet kan bare aktiveres en gang hver runde. Når din tur er over, trekkes så en ny perle for å se hvem sin tur det er så. Slik fortsetter dere til alle perler er blitt trukket, og alle enheter har fått handlet.

En ny runde starter ved at alle perlene plasseres i posen. Hver gang det trekkes en perle, begynner en ny tur og spilleren som eier perlen får aktivere en av sine enheter. Når alle perler er blitt trukket, og den siste enheten har fått utført sine handlinger, er runden over, og en ny runde begynner.

Eksempel: Ane og Mattis spiller et slag Hjemrøvere. Mattis spiller Moderne Lilliputt, og bruker de blå perlene. Ane spiller Gremlingene og bruker de oransje perlene. Mattis har tre enheter, to tropper og en leder, og dermed tre perler. Ane har en helt og en tropp, og dermed kun to perler. De putter perlene sine i posen. Første runde begynner, og Mattis trekker en perle på måfå. Det er en oransje perle, som betyr at Ane får aktivere en av sine enheter først.

Karakterkortene

- 1.- Rase.** Du kan kun ha karakterer fra samme rase på ditt lag.
- 2.- Navn.** Dette er navnet på karakteren eller troppen.
- 3.- Bilde.**
- 4.- Type.** Karakterer tilhører en av tre typer: Tropper, Ledere og Helter.
- 5.- Troppestørrelse.** Hvis karakteren er av Troppetypen, vil dette nummeret indikere hvor mange modeller du får av denne typen når du inkluderer denne troppen på ditt lag.
- 6.- Kostnad.** Dette nummeret indikerer hvor mange stjerner det koster å inkludere denne Troppen, Lederen eller Helten på ditt lag.
- 7.- Bevegelse.** Dette nummeret indikerer hvor langt modellen kan bevege seg i løpet av en Bevegelsesaksjon. Dette tallet er gitt i tommer.

8.- Nærkamp. Denne egenskapen viser karakterens effektivitet i nærkamp.

9.- Skyting. Denne egenskapen viser karakterens effektivitet når de/den skal utføre et angrep over avstand. Tallet inne i ikonet indikerer avstanden på et normalt avstandsangrep for denne karakteren.

10.- Forsvar. Denne egenskapen viser karakterens potensiale når de/den skal forsvare seg fra et angrep.

11.- Vilje. Denne egenskapen viser denne karakterens potensiale når de/den skal forsvare seg fra spirituelle angrep.

12.- Boost. Dette viser en eventuell modifisering til når du skal rulle for denne ferdigheten. Dette tallet indikerer et antall suksesser du får automatisk, i tillegg til hva du ruller for testen for denne ferdigheten.

13.- Antall terninger. Her ser du hvor mange og hvilke terninger du skal rulle når du skal gjennomføre den tilhørende handlingen.

Karakter typer

Det finnes tre ulike typer karakterer, og de oppfører seg alle på forskjellige måter. Hver karakter på ditt lag vil enten bli påvirket som del av en gruppe (Tropper og Ledere) eller som enkeltindivider (Helter). Når vi videre bruker benevnelsen "enhet", refererer det alle modeller innad i en gruppe som utfører handlingen samtidig (enten en Tropp, en Tropp som inneholder en Leder, eller en Helt).

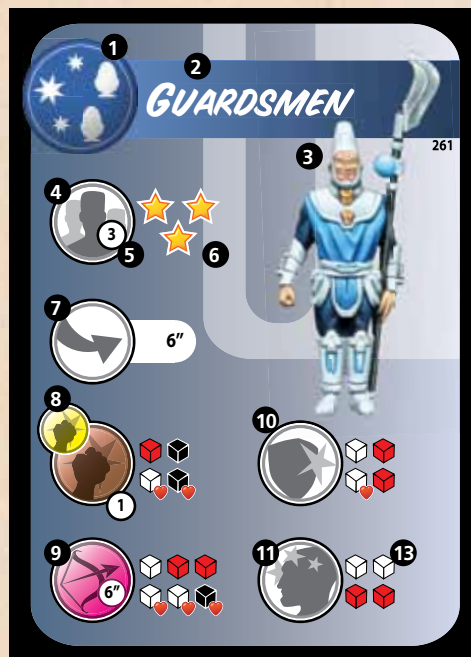
Tropper

I stedet for bare én modell, inkluderer du like mange av denne typen som nummeret indikert på Troppestørrelsen på karakterkortet til denne typen karakterer (se kortbeskrivelsene overfor). Hvis du vil inkludere enda en gruppe av denne Troppen, må du betale den samme kostnaden som du betalte for første Tropp, og vil da også få like mange modeller som anvist på kortets Troppestørrelse. Denne nye troppen kan enten inkluderes i den første troppen, noe som øker antall karakterer i den troppen, eller inkluderes som en helt ny tropp (og får dermed sin egen fargede perle i posen). Bare Tropper av samme type kan kombineres til å bli en større tropp.

En tropp handler som en enhet, så når du velger å aktivere en av troppene dine, så vil alle karakterene i den troppen gjennomføre den samme handlingen på samme tid. Alle karakterene i en tropp må befinne seg innen 3" av en annen modell i troppen til enhver tid. Hvis det av ulike grunner skulle skje at karakterene separeres lengre fra hverandre enn dette, må neste handling til denne enheten være å bevege seg innen 3" av hverandre igjen, ved å bruke like mange bevegelsesaksjoner som dette krever, opp til antallet bevegelsesaksjoner denne troppen har tilgjengelig.

Når en tropp utfører et avstandsangrep, må alle karakterene i troppen angripe samme enhet. Hvis troppen er i nærkamp, vil de kun kunne angripe en fiende som de er i direkte basekontakt med.

⚙️ Ledere som blir del av en tropp, vil kunne ta i bruk denne troppens unike evner så lenge han er del av troppen. Om de i løpet av kampen blir del av en ny tropp (som følge av bruken av en evne), vil han miste bruken av den forrige troppens evner, til fordel for evnene til den nye troppen. Karakterer som er del av en tropp, men som har andre evner enn den troppen (som regel Ledere) vil bare tilføye disse evnene i gjeldende situasjoner. *Eksempel: Kaptein Shefin leder en tropp Guardmen. Guardmen har evnene "Overdrevent Slag" og "Utstrekning", og vil kunne bruke disse i nærkamp. Kaptein Shefin har evnen "Bakholdsangrep", og dette vil gjelde når han ruller i nærkamp, men han kan velge å bruke Guardmen evnene i stedet for, om spilleren ønsker.*



Ledere

Ledere må tilføye seg til en tropp når lagene plasseres på deres avtalte spilleområde. De vil da lede denne troppen i løpet av denne kampen, og vil også aktiveres sammen med troppen. De regnes da som en del av den enheten, og man vil slik kun inkludere en perle for denne enheten. Hvis en leder blir slått ut i løpet av kampen, vil de eventuelle evnene han har som påvirker hele troppen han har tatt del av, slutte å påvirke den troppen.

En Leder som er en del av en Tropp vil ikke kunne velges som et spesifikk mål når Troppen blir utsatt for et avstandsangrep. Unntaket er om Lederen er den eneste gjenstående modellen i den enheten (alle andre modeller har allerede blitt slått ut). Du kan ikke inkludere flere Ledere i ditt lag en antall Tropper du har. Ledere kan velge å utføre en annen handling enn Troppen han deltar i, så lenge Lederen fortsatt holder seg innenfor 3" av Troppen.



Helter

Disse modige karakterene arbeider best på egenhånd. De fungerer som enheter som består av kun en karakter.

Bevegelseshandlinger

Når du frivillig beveger en av dine enheter fra et punkt til et annet som del av en handling, kalles dette en Bevegelsesaksjon. Enheter kan bevege seg maksimalt så langt som tallet angitt på kortet deres for Bevegelse. En enhet som består av modeller som har ulike avstander de kan bevege seg, kan kun bevege seg like langt som modellen(e) med laveste bevegelsesverdi. Karakterer kan ikke bevege seg gjennom andre karakterer (vennlige eller ikke) eller objekter.

Når enheter vil klatre opp eller ned fra vertikale overflater, eller vil bevege seg over ujevne overflater (slik som tastaturet på en datamaskin, eller over utsprede fyrstikker), vil hver tomme de beveger seg regnes som to i forhold til deres bevegelsesverdi. Det beste er at begge spillerne på forhånd blir enige om hvilke overflater som regnes som ujevne overflater.

Fall

Hvis en karakter faller (eller blir dyttet ned fra) en høyde høyere enn 3", vil den få en skadebrikke.

Nærkampshandlinger

Nærkampshandlinger er de handlingene der en karakter frivillig prøver å skade en motstanders karakter som de er i basekontakt med. Enheter kan bruke hvilken som helst av sine handlinger for å gjennomføre en nærkampshandling i løpet av sin tur.

For å gjennomføre en nærkampshandling, må den angripende spilleren velge en (eller flere, i tilfellet av visse evner) fiendtlig(e) karakterer han er i basekontakt med. Den angripende spilleren finner så frem terningene for nærkamp, som angitt på karakterkortet til den angripende karakteren. Den forsvarende spilleren vil så finne frem terningene for forsvar, som angitt på karakterkortet til den forsvarende karakteren. Begge spillerne ruller terningene sine. Om angriperen ruller flere ACES enn forsvaren, vil forsvaren motta en skadebrikke for den forsvarende karakteren. Om begge spillerne ruller like mange ACES, eller forsvaren ruller flest, vil ingen motta skade.

⚙️ Hvis angriperen eller forsvaren har noen relevante evner for nærkamp, vil disse komme i spill i løpet av nærkampshandlinger.

Skytehandlinger

Skytehandlinger er de handlinger der enheter frivillig prøver å skade fiendtlige enheter som den ikke er i basekontakt med. Enheter kan bruke hvilken som helst av deres handlinger i deres tur til å gjennomføre en skytehandling. For å kunne gjennomføre en slik handling, må man først sjekke om hver skytende karakter kan se modellen(e) de skyter på.

For å gjennomføre en skytehandling finner den angripende spilleren frem terningene for skyting som angitt på karakterkortet til den modellen. Den forsvarende spilleren vil så finne frem terningene for forsvar, som angitt på karakterkortet til den forsvarende modellen. Begge spillerne ruller terningene sine. Om angriperen ruller flere ACES enn forsvaren, vil forsvaren motta en skadebrikke for den forsvarende karakteren. Om begge spillerne ruller like mange ACES, eller forsvaren ruller flest, vil ingen motta skade.

⚙️ Hvis angriperen eller forsvaren har noen relevante evner for skyting, vil disse komme i spill i løpet av skytehandlinger.

Typer handlinger og reaksjoner

Hver enhet på ditt lag kan utføre to handlinger i hver tur. Det finnes et begrenset antall handlinger man kan gjennomføre: Bevegelseshandlinger, nærkampshandlinger, skytehandlinger, spirituelle handlinger og generiske handlinger. Hver av disse vil bli forklart i sin egen seksjon i reglene. Enheter kan gjennomføre to handlinger av samme type i samme tur, om de vil.

Reaksjoner er de tilfellene der enheter må reagere på en annen enhets handling, være det seg vennlig eller fiendtlig. For eksempel hvis enheten må forsvare seg, når enheten må bevege seg mot sin vilje, eller ved såkalte gratis handlinger.

Basekontakt

En karakter regnes som å være i basekontakt med en annen karakter eller et objekt, når modellens base berører den andres modellens base, eller berører objektet. Når en karakter er i basekontakt med en eller flere fiendtlige karakterer, kan den kun bevege seg fritt bort om disse fiendtlige karakterene er slått ut. Om man vil bevege seg bort fra en fiendtlig karakter uten at den er slått ut, vil den fiendtlige karakteren få en gratis nærkampshandling, som kun kan gjennomføres mot den bevogende karakteren.

Karakterer som er i basekontakt med en fiendtlig karakter, kan ikke gjennomføre skytehandlinger.

Evner

Som du kan se, har ulike ferdighetsikoner på karakterkortene ulike farger. Dette referer til spesielle evner som hver karakter har relatert til den ferdigheten. Alle disse evnene er oppført til slutt her i regelboken. Når en av disse evnene motsier en generell regel, er det beskrivelsen av evnen som gjelder.


Når en karakter bruker en evne som Gjør Vondt, vil den karakteren få en skadebrikke hver gang karakteren bruker denne evnen.


Terninger

Mange handlinger i spillet gjennomføres ved å rulle terninger. For å finne ut hvilke og hvor mange terninger man skal rulle, må man sjekke karakterkortet og finne terningene som er relevant for handlingen som skal gjennomføres.

Du vil merke at hver karakter har ulik antall terninger ved siden av hver egenskap. Det totale antall terninger som skal ruller, kalles terningmengden. Du vil også merke at det er tre forskjellige farger på terningene: hvit, rød og svart. Hver av disse fargegruppene kalles et sett terninger. Når du skal rulle terninger, skal du plukke opp det antall terninger i den fargen som er angitt.

For eksempel: Denne terningmengden



 har to sett med terninger (et sett hvite, et sett røde) for totalt fem terninger.

Når du ruller en terning, sikter du på å rulle ACES!. Hvis du ruller  på hvilken som helst av terningene dine, har du rullet en Kritisk ACE. Dette telles som en vanlig ACE, og i tillegg får du rulle terningen på nytt. Du fortsetter å rulle denne terningen på nytt, helt til du ruller noe annet enn en ny Kritisk ACE, og alle ACES (Kritisk eller vanlig) ranges som ekstra suksesser på den rullen. Hvis du ruller mot en annen spiller, er det den som ruller flest Aces som vinner den rullen.

Skadebrikker og å bli Slått Ut


Når en karakter i Hjemøvere blir offer for et vellykket angrep, uten å rulle nok til å forsvare det angrepet, vil den karakteren motta en skadebrikke. Plasser denne ved siden av den skadde karakterens modell. Når en karakter for enda en skadebrikke, er den karakteren Slått Ut. Karakterens modell fjernes så fra spillområdet (og er ute av spillet). Den forsvinner nå tilbake til sin hjemdimensjon for å bli frisk igjen, frem til neste gang.

Helbredelse. Når en karakter helbredes, vil man fjerne en skadebrikke fra den.

 Skadde karakterer vil ikke lenger rulle terningene merket med:  i alle gjeldende situasjoner, på sitt karakterkort. Dette gjelder helt til karakteren har helbredet alle sine skadebrikker.



Siktlinje

Karakterer har en siktlinje på 360 grader, slik at de kan se rundt seg hele tiden. For å finne ut om en karakter har siktlinje til en annen, må man tenke seg en imaginær rett linje mellom den skytende karakterens base, og målets base. Hvis det ikke er noen hinder mellom dem, kalles det åpen siktlinje, og skytehandlingen kan gjennomføres som normalt.

 Hvis det er noe mellom skyteren og målet, være det seg en annen karakter eller et objekt, så regnes det som målet har dekning. Dette fungerer ved at de svakeste terningene av målets terninger graderes opp en grad (hvite terninger blir til røde, røde blir til svarte). Hvis det er noe som dekker målet helt, vil ikke den skytende karakteren kunne gjennomføre handlingen i det hele tatt. Modeller i den samme enheten som skyteren, vil ikke blokkere skytslinjen.

Når man tar i betraktning høydeforskjeller, kan man lene seg ned bak den skytende modellen for å finne ut av om karakteren vil kunne se målet sitt eller ikke. Hvis du tydelig kan se kroppen til målet (ignorer eventuelle gjenstander den karakteren har i hendene og lignende), har man åpen skytslinje. Hvis man ikke kan se hele kroppen, vil målet regnes som å ha dekning. Vil man ikke se målet i det hele tatt, vil man ikke kunne gjennomføre skytehandlingen.

Rekkevidde

Enhver karakter har ruller en mengde med terninger som angitt av karakterens skyteferdighet, og en rekkevidde som angir hvor langt man kan skyte. Hvis man gjennomfører et skudd innenfor denne avstanden, ruller man som vanlig. Vil man derimot gjennomføre et skudd mot en karakter som er lenger unna enn dette, vil det bli litt vanskeligere å treffe. I dette tilfellet vil man ikke rulle de sterkeste terningene som angitt for sin skyteferdighet. *Eksempel: En karakter som ruller  for skyting innenfor sin rekkevidde av 6", vil da rulle  når han skyter på noen utenfor sin rekkevidde av 6".*


Søk dekning

Når en karakter blir gjenstand for et skyteangrep, kan den velge å aktivt søke dekning. Før noen ruller terninger, kan forsvareren velge at enheten søker dekning. Dette vil da gjelde alle karakterene i enheten, ikke kun karakteren som blir skutt på. Dette må skje før angriperen ruller sine terninger (og det er derfor viktig at angriperen gir forsvareren litt tid mellom å avgjøre at man skal gjennomføre en skytehandling, og ruller terningene for det). Hvis forsvareren velger å søke dekningsene, legg modellene ned på plassen der de stod. Effekten av å søke dekning er at man nå for oppgradert sine svakeste forsvarsterninger en grad. Enheten forblir liggende frem til det er deres tur igjen, og da må deres første handling brukes på å reise dem opp igjen.

Tropper og skyting

Når en Tropp gjennomfører en skytehandling, må alle karakterene i troppen erklære samme enhet som sitt mål. Spilleren må erklære at troppen skal gjennomføre en skytehandling, og meddele hvem de skal skyte på. Spilleren vil så rulle separat for hver karakter i troppen, og forsvareren vil rulle en gang for hvert av disse angrepene. Den aktive spilleren velger i hvilken rekkefølge angrepene skal gjennomføres.

Når det er en Tropp som er målet for skuddene, vil karakteren som er nærmest kilden for angrepet være det første målet for angrepet, og måtte forsvare seg mot angrepene. Hvis det er flere karakterer som er nærmest kilden for angrepet, vil den forsvarende spilleren kunne velge hvilken karakter som må forsvare seg mot hvilke angrep. Hvis den angripende spilleren ruller flere ACES enn forsvareren, vil den forsvarende karakteren motta en skadebrikke. Så lenge karakteren fra den forsvarende troppen ikke har blitt slått ut, kan den forsvare fra så mange skudd den kan ta før den blir slått ut.

 Karakterer som ikke er innenfor linjesikte av den skytende karakteren, kan ikke være målet for skyteangrepet. Dette betyr at hvis alle synlige karakterer er blitt slått ut, vil alle resterende skyteangrep gå til spille, da angriperen ikke lenger har noen synlig mål å sikte mot.



Spirituelle handlinger

Viljeegenskapen blir generelt kun brukt for reaksjonshandlinger, siden kun karakterer som har en evne tilknyttet denne ferdigheten kan utføre spirituelle handlinger. Karakterer som kan utføre en slik spirituell handling vil vanligvis utfordre sine mål. I det tilfellet vil begge karakterer rulle sin Viljeegenskap, og den som ruller flest antall ACES vinner utfordringen. Utfordringer kan bare rettes mot motstanderkarakterer som den utfordrende karakteren har siktlinje til, selv om siktlinjen er delvis blokkert. Spirituelle handlinger rettes mot spesifikke karakterer innad i enheter (selv Ledere innad i en Tropp), valgt av spilleren som utfører handlingen. Rekkevidde er ikke gjeldende når det kommer til spirituelle handlinger.

⚙️ Spirituelle handlinger er ganske sjeldne, så de fleste karakterer som kan gjennomføre dem vil enten være Ledere eller Helter. Når disse tilhører en Tropp, vil denne karakteren kun kunne utføre en spirituell handling om resten av troppen gjennomfører en hvilket som helst annen angrepshandling.

Generiske handlinger

Alle handlinger som ikke er en bevegelse, angrep eller spirituell handling, vil regnes som en generisk handling. Handlinger som å reise seg når man tidligere har søkt dekning, er en generisk handling. Noen spilleregler vil kreve at karakteren gjennomfører en generisk handling for å tilfredsstillte visse krav, som beskrevet på følgende side. Generiske handlinger krever ikke at man ruller noen terninger, kun at enheten bruker en av sine handlinger for den turen på å gjennomføre handlingen. Karakterer som tilhører en Tropp, vil kun kunne utføre en generisk handling, om resten av Troppen gjennomfører en hvilken som helst annen handling enn en bevegelseshandling.


Spillområde og objekter





Portaler kan åpne seg på markerte områder, hvorpå de ulike skapningene kan tre inn i vår verden fra Det Indre Rom, for så å slåss mot hverandre. Dere velger selv hvor mange objekter som skal ligge strødd i deres spillområder. Husk at jo flere objekter som ligger i spillområdet, jo mer har modellene å søke dekning bak. Det flotte med dette spillet er at du kan bruke det valgte området akkurat som det er. Dette betyr at hvis du spiller på en rotete pult, vil det allerede ligge en del objekter strødd rundt omkring (med mindre du har en veldig ryddig pult). En annen måte å ordne spillområdet på, er å tømme søppelbøtta utover området, og la innholdet ligge der det lander. Bare pass på at det ikke ligger noe organisk eller vått oppi søppelbøtta! Når dere er fornøyd med hvordan spillområdet ser ut, kan dere begge plassere et objekt som symboliserer portalene deres, og begynne spillet. Portalobjektene vil ellers bli behandlet som alle andre objekter på spillområdet.

⚙️ Objekter på bordet kan bli klatret på (så lenge det er trygt å stille modellene sine oppå dem), eller bli brukt som dekke mot skyteangrep. Dere kan også på forhånd bestemme hvilke av objektene som kan flyttes på, siden noen karakterer har evner som lar dem utføre slike handlinger. Kopper og mobiltelefoner kan for eksempel bli dyttet av noen karakterer, mens dataskjermer eller lamper vil bli for store til å kunne bevegges. Avgjør hvilke objekter som er små nok til å påvirkes, og hvilke som er for store, før kampen starter. Husk også å avklare hvilke områder som regnes som ujevne overflater, om det er noen slike områder.



Terningenes styrke og boost

Beskrivelsen til noen evner refererer til dine "svakeste" eller dine "sterkeste" terninger. De hvite er svakere enn de røde, som til gjengjeld er svakere enn de svarte terningene. Så i et tilfelle der terningsmengden din er  vil ditt svakeste sett med terninger være de røde, og ditt sterkeste sett være de svarte.

Når du bes oppgradere ditt svakeste sett med terninger, vil du erstatte de terningene med terningene som har fargen til de som er ett hakk sterkere. For eksempel, hvis terningsmengden din er  og du bes oppgradere ditt svakeste sett med terninger, vil terningsmengden din bli  Tilsvarende, hvis du blir bedt om å nedgradere dine sterkeste terninger, vil du erstatte de sterkeste terningene i din terningsmengde, med fargen til de som er ett hakk svakere. For eksempel vil terningsmengden , bli om til .

Noen egenskaper har et nummer i som gjengir et boost for den egenskapen. Når du ruller terningene tilknyttet til den egenskapen, så lenge du ruller minst en Ace, vil du tilføre like mange automatiske Aces til ditt totale antall suksesser.



Utslåtte enheter og perler

Når en enhet (være det seg en Tropp, en Tropp med Leder, eller en Helt) blir slått ut, vil dens tilhørende perle fortsatt ligge i posen, med mindre den har hatt sin tur denne runden. Når en perle fra laget til den utslåtte enheten da blir trukket, kan den eiende spilleren velge å ikke ta sin tur da. Så lenge man har flere perler i posen enn man har enheter i spill, kan man velge å gi fra seg turen sin.

Husk at en enhet ikke kan aktiviseres mer enn én gang på en runde.

Før man starter en ny runde, husk på å kun putte inn en perle per enhet fortsatt i spill. De som er til overs, legges til side.

Oppsett, portaler og spillområdet

Spillerne bestemmer i fellesskap området som vil være kampens spillområde. Dere velger selv hvor stort det skal være, avhengig av størrelsen på kampen dere skal spille. Det kan for eksempel foregå over et helt spisebord, eller hvor som helst på gulvet. Dette vil da være området hvor portalene deres plasseres, og alt utenom dette området er utilgjengelig for alle karakterene.

Hvert lag vil ha sin portal, og den vil åpnes i et spesielt objekt i spillområdet, valgt av hver spiller. Objektet hvor portalen åpner seg bør ha et visst volum, som for eksempel en kaffekopp, en lampe eller en sjampoflaske (eller dere kan bygge noe eget, som passer for rasene dere spiller). Plasseringen på spillområdet bestemmes utfra oppsettet, og dette kan bli et nøkkelement, avhengig av spilllets objektiv (se ved siden av).

Før dere starter første runde, vil begge spillerne sette opp sine enheter innen 6 tommer fra deres portal. Hvis det ikke er rom til å plassere flere karakterer innen 6 tommer, og kun om det ikke er rom, vil man kunne plassere karakterene sine innenfor 12 tommer av portalen.

Å vinne huset

Hvorfor ikke ta spillet enda ett hakk opp? Dere kan for eksempel tegne et lite kart over alle rom i huset, og spille en kamp i hvert rom, og bruke objektene man vanligvis finner der. Etter hver kamp, markerer dere symbolet til det vinnende laget på kartet i rommet dere spilte. Når dere så har spilt i alle rommene, vil man kunne ha avgjort hvilken rase som vant kontrollen over hele huset



Hvordan spille og hvordan vinne

Når dere har avgjort hva som er spillområdet, og begge spillerne har satt sammen lagene sine, er kampen snart klar til å startes. Spillerne vil nå rulle for å sette opp sine portaler som indikert. Etterpå vil dere rulle en hvit terning for å avgjøre hvem som begynner. En spiller representeres av de blanke sidene, mens den andre av sidene med ACE tegnet (inkludert siden med Kritisk ACE). Det terningen viser etter at den rulles, angir hvem som bestemmer hvor på spillområdet han/hun plasserer sin portal. Denne personen setter så opp sitt lag. Når denne spilleren har gjort alt dette, vil den andre spilleren sette opp sin portal og sitt lag. Så ruller man for objektivet for kampen.

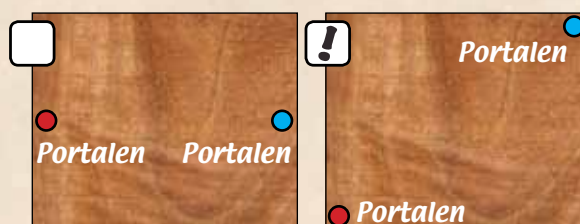
Når begge portalene og begge lagene er plasserte, plasserer man en perle i lagets farge pr enhet på laget oppi posen, og første runde kan begynne.

Oppsett

Oppsettet forteller dere hvor portalene plasseres på spillområdet. Når dere har avgjort hvor stort spillområdet skal være, ruller dere en hvit terning (en Kritisk ACE telles som en vanlig ACE). Sett opp deres portaler i spillområdet ut ifra resultatet på denne terningen, som anvist på tegningen nedenfor.

Direkte konfrontasjon. Plasser portalene i midten på motsatte sider av spillområdet.

Slu strategi. Plasser portalene i motsatte hjørner av spillområdet.



Objektivet

Hvert oppdrag kan være ulik fra de forrige, og hvert spillområde kan være annerledes for hver gang. Dette betyr at taktikken må endres for å få kontroll over objektivet. Rull to hvite terninger for å avgjøre hvilket type objektiv man spiller. Begge spillerne vil ha samme objektiv.

Slå ut fienden. Den som klarer å slå ut flest antall karakterer fra motstanderlaget etter seks runder, vinner kampen.

Kontroll portalen. Den som klarer å ha flest antall karakterer i basekontakt med portalen til motstanderen etter seks runder, vinner kampen.

Strategisk punkt. Hver spiller plasserer to markører (dette kan være noe smått, som en mynt eller en nøkkel) på spillområdet. De må plasseres minst 15 tommer fra din egen portal, og 5 tommer fra hverandre. Den spilleren som kontrollerer flest antall markører etter seks runder, vinner kampen. I tilfeller der det er uavgjort, vil spilleren som kontrollerer markøren som er lengst unna sin egen portal, vinneren. For å kontrollere en markør, må en karakter være i basekontakt med den, og så bruke en generisk handling. Tropper kan velge å la en av sine karakterer bruke en generisk handling for å kontrollere markøren, mens resten gjennomfører en hvilken som helst annen handling, bortsett fra en bevegelsehandling. Hvis den kontrollerende karakteren blir Slått Ut, forlater markøren, eller ikke bruker en generisk handling for å kontrollere markøren, ved enden av sjette runde, så regnes ikke markøren som å være kontrollert.

Dette spillet er designet av David Esbri og publisert av Vesper-on Games.

Miniatyrene er skulpturert av David Esbri. Engelsk tekst editert av Jim Sowter, Spansk og Catalansk oversettelse av David Esbri og Jaume Muñoz, Tysk oversettelse av Warehouse Games, Italiensk oversettelse av Manuela Clausi, Nederlandsk oversettelse av Sebastian Drost, Portugisisk oversettelse av Nuno Valentecosta, Norsk oversettelse av Kjell Kenneth Moens.

Boksens omslagsbilde av Suppaduppa. Rød logo fra Beasts of War. Produktbilde av Juanjo "Caos" Cumplido. Grafisk design av David Esbri. Papir teksturen av geverti.deviantart.com og AlienValley. Dette spillet er blitt finansiert gjennom Kickstarter.

Bevegelse

Dytt. Denne karakteren kan dytte de bevegelige objektene i spillområdet, opptil halvparten av karakterens egen bevegelsesverdi, om han er i basekontakt med disse objektene. Disse objektene kan bare dyttes over flate, jevne overflater.



Klatrer. Denne karakteren kan bevege seg opp og ned vertikale eller bratte overflater, uten å måtte halvere sin bevegelsesverdi for den handlingen.

Spøkelse. Denne karakteren kan fritt bevege seg fra basekontakt med en motstanderkarakter, uten å generere gratis angrep fra motstanderen. I tillegg kan denne karakteren fritt bevege seg gjennom andre karakterer, vennlige så vel som fiendtlige.

Angrip! Hvis denne karakteren kommer i basekontakt med en motstander som del av en bevegelseshandling, vil denne karakteren i neste nærkamphandling, innenfor samme tur, oppgradere sitt svakeste sett med terninger.

Løpende skudd. Denne karakteren kan bevege seg opptil halve sin bevegelsesverdi, så avbryte sin bevegelseshandling for å gjennomføre en skytehandling. Etter denne skytehandlingen er gjennomført, kan karakteren fullføre sin bevegelseshandling, og bevege seg resten av sin totale bevegelsesverdi.

Akrobat. Denne karakteren tar ikke noe skade fra fall, uansett fra hvor stor høyde han faller.

Teleportering. Gjør Vondt. En gang per kamp kan denne karakteren gjennomføre en generisk handling for å forsvinne og så umiddelbart dukke opp igjen i basekontakt med en annen karakter (vennlig eller fiendtlig) hvor som helst innenfor spilleområdet.

Fly. Denne karakteren kan bevege seg opptil sin fulle bevegelsesverdi i hvilken som helst retning. Denne karakteren ignorerer da ujevnt terreng og/eller andre karakterer, så lenge han ikke ender sin bevegelse oppå en karakter eller på terreng han ikke vanligvis kunne stått på.

Transport. Denne karakteren kan bære vennlige karakterer, så lenge de er innenfor 3 tommer av denne karakteren ved starten av denne karakterens bevegelseshandling. Hvis denne karakteren skal bære en hel tropp, må alle karakterene i troppen være innenfor 3 tommer av transportøren. Når denne karakteren har utført sin fullstendige bevegelse, vil transporterte karakterer bli plassert på bakken igjen, innenfor 3 tommer av denne karakteren.

Omplassere. Denne karakteren kan utføre en bevegelseshandling mens han er i kontakt med kun en fiendtlig karakter. I dette tilfellet vil han kunne omplassere seg rundt denne fiendtlige karakteren, så lenge han forblir i basekontakt.

Nærkamp

Utnytt svakhet. Når denne karakteren utfører en nærkamphandling, vil motstanderen måtte degradere sitt sterkeste sett med terninger for Forsvar (svarte blir til røde, røde blir til hvite).



Overdrevent slag. Når denne karakteren skader en motstander med en nærkamphandling, vil han få enda en gratis nærkamphandling som kan utføres mot enhver annen karakter han er i basekontakt med, som denne karakteren ikke tidligere har angrepet i denne turen.

Voldelig angrep. Etter motstanderen har rullet Forsvar i reaksjon til denne karakterens nærkamphandling, kan spilleren som eier denne karakteren velge at spilleren av motstanderen må rulle Forsvaret sitt på nytt.

Presist angrep. Når denne karakteren gjennomfører en nærkamphandling, vil denne karakteren alltid regnes som å ha fått en ACE, selv om den eiende spilleren ikke rullet en eneste.

Dytt. Etter å ha gjennomført en nærkamphandling, og å ha rullet flere ACES enn den forsvarende spilleren, kan denne spilleren velge å ikke gjøre skade. I stedet for vil alle ACES spilleren av denne karakteren rullet mer enn forsvareren, bli omgjort til tommer. Man kan da bevege den forsvarende modellen så mange tommer i uansett retning (den angripende karakteren velger hvor langt og i hvilken retning).

Bakholdsangrep. Denne karakteren kan utføre sin nærkamphandling, men kun med sitt sterkeste sett med terninger. Hvis dette lykkes i å skade motstanderen, vil hele hans enhet søke dekning.

Raserianfall. Gjør Vondt. Denne karakteren kan gjennomføre to nærkamphandlinger, hvert av disse mot ulike motstandere i basekontakt. Dette regnes kun som en nærkamphandling denne turen. Hvis dette angrepet gjør skade mot en eller begge av motstanderkarakteren, helbreder skaden denne karakteren tar fra å bruke denne evnen.

Gripe. Denne karakteren kan utføre en generisk handling mot en karakter i basekontakt ved å rulle sitt svakeste sett med terninger. Hvis denne rullen resulterer i minst en ACE, vil karakteren denne handlingen ble utført mot kun forsvare seg med sitt svakeste sett med terninger mot alle andre nærkampangrep denne runden.

Strekke seg. Denne karakteren kan utføre nærkamphandlinger mot karakterer opptil 2 tommer unna.

"Hvor skal du?". Når denne karakteren får en gratis nærkamphandling mot en motstander som prøver å rømme fra basekontakt, vil de svakeste terningene for dette angrepet oppgraderes ett hakk. Hvis motstanderen har Spøkelsesevnen, vil denne karakteren fortsatt få en gratis nærkamphandling, men kun med sitt sterkeste sett terninger.

Skyting



Stødig sikte. Denne karakteren kan bruke begge sine handlinger på en tur for å gjennomføre kun én skytehandling, men til gjengjeld vil det svakeste sett med terninger for dette angrepet oppgraderes ett hakk.

Dobbeltskudd. Etter å ha rullet terningene for sin skytehandling, men før den forsvarende karakteren ruller sin Forsvar, kan karakteren med denne evnen velge å dele den totale mengden ACES rullet på to gyldige mål.

Eksplisjon. Denne karakteren kan bruke begge sine handlinger for å gjennomføre en enkel skytehandling. Dette angrepet vil påvirke alle karakterer (vennlig så vel som fiendtlig) innenfor 2 tommer av målets base. Rull en gang for skytehandlingen, og la hver påvirket karakter rulle Forsvar en gang mot resultatet av dette angrepet.

Lyn. Denne karakteren kan gjennomføre en skytehandling ved å bruke kun sine sterkeste terninger. Hvis dette angrepet skader sitt mål, vil denne karakteren så kunne gjennomføre en ny, gratis skytehandling med sin fullstendige totale mengde terninger for skytehandlinger, mot en hvilken som helst annen karakter innenfor 6 tommer av det opprinnelige målet, selv om dette nye målet er utenfor denne karakterens linjesikte.

Parabolisk. Denne karakterens skytehandlinger kan ignorere en karakter eller ett objekt som blokkerer linjesikt. Hvis karakteren velger å skyte på denne måten, vil dens sterkeste terninger nedgraderes ett hakk.

Fulltreffet. Denne karakteren kan velge å nedgradere sitt sterkeste sett med terninger for en skytehandling. I dette tilfellet vil karakterens mål også nedgradere sitt sterkeste sett med forsvarsterninger.

Multitasking. Denne karakteren kan gjennomføre skytehandlinger selv om han er i basekontakt med en fiendtlig karakter, så lenge han har linjesikt til sitt mål. Man vil fortsatt ikke kunne gjennomføre skyteangrep mot fiender man er i basekontakt med.

Nærskudd. Denne karakteren kan utføre skytehandlinger mot motstandere han er i basekontakt med.

Metningsskudd. Denne karakteren kan velge å rulle kun sitt sterkeste sett med terninger på en skytehandling. I dette tilfellet vil hele enheten til målet tvinges å søke dekning.

Snikskytter. Hvis denne karakteren velger å utføre en skytehandling mot en karakter som enda ikke har gjort noe denne runden, vil denne karakteren oppgradere sine svakeste terninger ett hakk for denne skytehandlingen.

Spirituelt



Subtil manipulasjon. Denne karakteren kan utfordre en motstander til en spirituell kamp. Hvis denne karakteren vinner, kan den bevege motstanderen sin 3 tommer i uansett retning.

Distraher. Denne karakteren kan utfordre en motstander til spirituell kamp. Hvis denne karakteren vinner, vil motstanderen nedgradere sitt sterkeste sett med terninger på neste terningrull, uansett hvilken handling det måtte være.

Tanketriks. Denne karakteren kan utfordre en motstander til spirituell kamp. Hvis denne karakteren vinner, vil ikke motstanderen kunne angripe denne karakteren i neste tur, men kan fortsatt angripe andre gyldige karakterer.

Overføre. Hvis denne karakteren har tatt skade, kan denne karakteren utfordre en motstander til en spirituell kamp. Hvis denne karakteren vinner, vil denne skaden overføres til motstanderen. Denne evnen kan ikke brukes mot en karakter som allerede har en skade fra før.

Sterk vilje. Denne karakteren kan aldri være gjenstand for en motstanders spirituelle evner.

Forstyr. Denne karakteren kan utfordre en motstander til spirituell kamp. Hvis denne karakteren vinner, MÅ motstanderens enhet være den som blir aktivert i motspillerens neste tur. Merk at dette ikke gjelder om denne enheten allerede har handlet denne runden.

Sjarmen. Denne karakteren kan utfordre en motstander til spirituell kamp. Hvis denne karakteren vinner, vil motstanderen umiddelbart gjennomføre en gratis nærkamphandling mot en vennlig karakter i basekontakt. Eieren av modellen som ble utsatt for denne evnen, ruller både angrepet for hans modell, og forsvaret for den av hans modell som er offer for angrepet til sin lagkamera.

Forvirr. Denne karakteren kan utfordre en fiendtlig Leder til spirituell kamp. Hvis denne karakteren vinner, vil motstanderens Lederevner være ubrukelig for resten av denne runde.

Sjokker. Denne karakteren kan utfordre en motstander til spirituell kamp. Hvis denne karakteren vinner, vil motstanderen miste bruken av en av sine evner for resten av runden. Hvilken evne som blir ubrukelig velges av den angripende spiller.

Hjernefrysning. Gjør vondt. Denne karakteren kan tvinge en motstander til å rulle sine terninger for viljeegenskapen med kun sitt svakeste sett med terninger. Hvis ikke motstanderen ruller en eneste ACE, vil den motta en skadebrikke. Denne evnen kan ikke brukes på en karakter som allerede er skadet.

Forsvar

Raske reflekser. Når denne karakteren er målet for et skyteangrep, vil han oppgradere sitt svakeste sett med terninger ett hakk på forsaret mot dette angrepet.

Vegg av skjold. Denne karakteren får en boost av 1 til sitt forsvar om han er i basekontakt med minst en annen vennlig karakter med samme evne.

Regenerasjon. Etter at denne karakteren har mottatt en skadebrikke, rull en terning av samme type som den svakeste for hans forsvar. Hvis karakteren ruller en ACE, fjernes denne skadebrikken.

Avlede. Hvis denne karakteren er målet for et skyteangrep og ruller flere ACES for sitt Forsvar enn angriperen gjorde for angrepet, kan denne karakteren omdirigere skuddet til et annet gyldig mål, som om denne karakteren var den opprinnelige skytteren. Denne karakteren vil rulle så terningene som angitt for hans skyteferdighet for å se om dette skuddet skader dette nye målet. Dette er en reaksjon, og dermed en gratis handling.

Splinter. Når denne karakteren blir Slått Ut, må alle karakterer han var i basekontakt med forsvare seg mot et automatisk nærkampangrep som regnes å ha rullet en ACE.

Utholdende. Når denne karakteren er målet for et nærkampangrep, vil karakteren oppgradere sitt svakeste sett med terninger ett hakk for sitt Forsvar.

Energibarriere. Når denne karakteren er målet for et angrep, før man ruller for forsvar, kan man tvinge angriperen å rulle angrepet på nytt, og så velge hvilke av de to rullene man skal forsvare mot.

Flimrer. Når denne karakteren vellykket forsvarer seg mot et nærkampangrep, kan den velge å bytte plass med en annen karakter (vennlig eller fiendtlig) innenfor 5 tommer.

Livvakt. Denne karakteren kan velge å være målet for ett hvert angrep rettet mot en vennlig karakter denne karakteren er i basekontakt med.

Speilbilde. Når denne karakteren mottar en skadebrikke, kan den rulle en terning av samme type som det svakeste av sine forsvarsterninger. Hvis denne terninger viser en ACE, vil denne karakteren overføre skadebrikken til en vennlig karakter innenfor 5 tommer.

Tropper

Splitt opp. Som en generisk handling kan denne troppen dele seg opp i to mindre tropper. Disse to troppene regnes da som hver sin enhet, og før neste runde vil man altså måtte inkludere en ny perle for den ene troppen.

Speider. Denne troppen kan sette opp hvor som helst i spillområdet etter at alle andre enheter (både vennlige og fiendtlige) har blitt satt opp, så lenge denne troppen settes opp minst 12 tommer unna en fiendtlig enhet.

Slå rot. Denne troppen kan ikke bli dyttet eller flyttet mot sin vilje.

Falanks. Hvis alle karakterer i denne troppen er i basekontakt med hverandre når de gjennomfører et nærkampangrep, vil de oppgradere sine svakeste terninger med ett hakk.

Åpen formasjon. Denne troppen vil holde sin formasjon så lenge de befinner seg innen 5 tommer av hverandre.

Splittet sikte. Hver karakter i denne troppen kan velge ulike mål når de gjennomfører et skyteangrep.

Krigsdansere. Denne troppen kan bevege seg vekk fra basekontakt med motstandere, uten at det genererer gratis angrep fra motstanderne.

Omringe. Hvis mer enn en karakter fra denne troppen er i basekontakt med samme motstander, vil de få en boost på 1 til sine nærkampangrep mot denne motstanderen.

Haikere. Når denne troppen beveger seg over ujevnt terren eller klatrer opp høyder opptil 1 tomme, kan de gjøre det uten å måtte halvere sin bevegelseslengde.

Jernvilje. Når denne troppen blir utfordret til en spirituell kamp, vil den utfordrende spilleren nedgradere sitt sterkeste sett med terninger ett hakk i denne utfordringen.

Leder

Sikte. Denne karakterens Tropp får en boost på 1 på sine skyteangrep.

Krigsmunk. Denne karakterens Tropp får en boost på 1 på sine nærkampangrep.

Hopp opp. Denne karakterens Tropp kan reise seg gratis på begynnelsen av sin tur, om de søkte dekning tidligere.

Forsvarsposisjon. Etter å ha forsvart seg mot et nærkampangrep, kan denne karakterens Tropp bevege seg 1 tomme vekk fra basekontakt med motstanderen, uten å genere et fritt angrep.

Recon. Når alle lagene har satt opp, kan denne karakterens Tropp gjennomføre en gratis bevegelsehandling før første runde begynner.

Unnvik. Når denne karakterens Tropp er målet for et skyteangrep, beregnes motstanderes skyteangrep som om den har en avstand på 2 tommer mindre enn den egentlig har.

Led med eksempel. Gjør vondt. Når en karakter i denne karakterens Tropp tar skade, kan denne karakteren gjennomføre en generisk handling, og helberede den skadede karakteren.

Erstatter. Når denne karakteren blir Slått Ut, kan du velge en annen Leder på ditt lag, og plassere denne på stedet der denne karakteren stod. Denne nye Lederen vil nå lede denne Troppen.

General. Denne karakterens Lederevner vil overføres til hele laget, i stedet for kun Troppen han er tilknyttet. Hvis denne karakteren blir Slått Ut, vil disse overførte evnene også slutte å påvirke de andre karakterene på laget.

Omplasser. Denne karakteren kan forlate Troppen han opprinnelig var tilknyttet til. Når den Troppen erklærer at den skal gjennomføre en bevegelsehandling kan denne karakteren forlate formasjonen og bevege seg fritt, for så å danne en enmannsenhet (plasser en ny perle i posen for å representere denne nye enheten ved slutten av denne runden); denne karakteren kan ikke bli aktivert igjen for neste runde. Denne karakteren kan så knytte seg til en annen Tropp ved å flytte seg innen 3 tommer av den og erklære at han vil knytte seg til den Troppen. Denne Troppen kan så ikke aktiveres igjen før neste runde (fjern en perle fra posen ved enden av denne runden).

Helt

Persist angrep. Fiendtlige karakterer som forsvarer seg mot angrep fra denne karakteren vil behandle alle Kritiske ACES som om de var vanlige ACES, altså vil de ikke få rulle Kritiske ACES på nytt.

Svanesang. Når denne karakteren blir Slått Ut, kan han gjennomføre en siste gratis skyte- eller nærkampshandling før han forsvinner.

Utforsker. Denne karakteren kan sette opp hvor som helst i spilleområdet etter at alle andre enheter (vennlige og fiendtlige) har satt opp, så lenge karakteren setter opp minst 12 tommer unna fiendtlige karakterer.

Egoistisk kriger. Når denne karakteren tar skade, kan han heller overføre denne skaden til en annen vennlig karakter han er i basekontakt med.

Forsiktig strategiker. Alle vennlige karakterer innenfor 3 tommer vil oppgradere sitt svakeste sett med Forsvarsterninger med ett hakk for alle typer angrep de utsettes for.

Budbringer. Hvis denne karakteren begynner sin tur innenfor 3 tommer av en Leder, og ender turen innenfor 3 tommer av en Tropp som ikke er påvirket av den Lederens evner, vil denne karakteren kunne overføre disse evnene til denne nye Troppen til slutten av runden.

Svoren fiende. Velg en Leder eller Helt i motstanderlaget før man ruller for oppsett. Når denne karakteren utfører et angrep mot denne fienden, vil denne karakteren oppgradere sine svakeste terninger med ett hakk.

Champion. Denne karakteren tåler å motta to skadebrikker før han blir Slått Ut.

Gi jernet. Gjør vondt. Denne karakteren kan utføre tre handlinger istedenfor to denne turen.

Spesialist. Denne karakteren kan sette opp innad i en vennlig Tropp, og vil operere som del av denne Troppen. Han vil da påvirkes av alle evnene som resten av medlemmene i Troppen påvirkes av.

