

HOME RAIDERS

Há inúmeros, fascinantes, estranhos e fantásticos mundos que existem em dimensões paralelas à nossa. Estas dimensões são conhecidas como Espaço-Interior. Algumas das pessoas que habitam estas dimensões estão bem conscientes da nossa existência, e cobiçam controlar o espaço que habitamos. As casas onde nós vivemos são o prémio que mais desejam.

Apesar de estas pessoas serem pequenas, vivendo em mundos minúsculos e limitados, elas descobriram a ciência que lhes permite abrir portais para outros reinos dentro do Espaço-Interior. Eles lutam entre si para controlar os nossos lares. Assim que abrem um portal para o nosso habitat, estão prontos para enfrentar e dominar outras equipas de guerreiros, às vezes de outros mundos. É uma batalha interminável que acontece em todos os nossos quartos, todos os andares, todas as casas, todas as lojas...



As regras de HOME RAIDERS seguem-se nas páginas a seguir. Este jogo foi desenhado com 2 níveis de complexidade a ter em conta, dependendo do teu nível de experiência. Todas as regras apresentadas são úteis para iniciares o teu primeiro jogo, mas se quiseres deixar as regras mais avançadas para mais tarde, podes ignorar as regras que tiverem este símbolo junto ao texto:



Conteúdos da caixa

Esta caixa contém duas equipas completas, prontas para se enfrentarem. Usando estas miniaturas, tens tudo o que é necessário para jogar um jogo de tamanho médio de equipas de 6 estrelas (tudo o que for mais do que equipas de 10 estrelas é considerado um jogo grande).

Tens as regras (que estás a ler agora), os nossos dados especiais, marcadores de feridas, pérolas e cartas de personagem.

A maioria dos jogos de miniaturas requer um cenário para jogar as batalhas. Este jogo não é a exceção, mas o lado bom é que... tu já tens tudo o que é preciso!

HOME RAIDERS é jogado na tua própria casa, portanto tudo o que tiveres espalhado na tua secretária, na cozinha ou ao longo da sala de estar, é o que precisas para montares o cenário. Só precisas de escolher alguns objetos distintos na tua casa para servirem de portais.

Expande a tua coleção

O que tens nesta caixa é só o começo! Podes construir equipas maiores para enfrentares os teus amigos, expandindo-a, tanto tornando as tuas unidades mais fortes ou adicionando novas personagens para se juntarem à luta. Assegura-te que te ligas em www.vesper-on.com para encontrares tudo o que precisas de saber acerca de HOME RAIDERS e as criaturas que vivem no Espaço-Interior. Também encontrarás dicas úteis de jogo e recursos para usares nos teus jogos.



O Espaço-Interior

Gostaríamos de apresentar alguns dos candidatos em HOME RAIDERS. Cada uma destas raças de gente pequena tem a sua própria história e maneiras de viver muito particulares. Como referido anteriormente, eles estão constantemente a lutar para controlar o nosso lar - mesmo que provavelmente nunca te dê conta de que lá estejam.

Quando uma facção ganha controlo de uma área, eles começam a misturar-se com ela. Acabam por trazer elementos do seu próprio mundo interior, deixando odores e pistas da sua presença ou passagem, somente visíveis aos olhos treinados daqueles que sabem da sua existência.



Liliputianos

Esta sociedade estabeleceu contacto connosco, a raça humana, quando um senhor britânico atracou acidentalmente nas margens da nação de Lilipute. Esse senhor era um gigante para as pessoas daquela minúscula nação e para os seus vizinhos inimigos de Bleufuscu, pois os seus habitantes não eram muito maiores do que um polegar! Quando o homem partiu, o destino destas nações foi mudado para sempre.

Demorou algum tempo, mas os Liliputianos finalmente assinaram a trégua com Bleufuscu, e redirecionaram todos os seus recursos comuns para descobrirem mais coisas do mundo que originou o gigante, como o que eles conheceram.

Dado o seu pequeno tamanho, comparado com o nosso, o seu ciclo de vida ocorre bem mais rápido do que o nosso. Apesar de terem uma esperança média de vida curta, eles conseguiram alcançar muito, num curto período de tempo. A sua tecnologia deu grandes saltos e sem limites, quando comparada com a nossa. Isto permitiu-lhes descobrir que os humanos não estão na realidade a partilhar o mesmo mundo que eles.

Aperceberam-se que vivem numa dimensão paralela à nossa e que existem muitas mais. Com esta descoberta surpreendente, rapidamente inventaram “portais”, permitindo-lhes abrir espaços limitados em outras dimensões. Aprenderam também que quando visitavam o nosso mundo, podiam abrir canais que aumentavam os recursos do seu próprio Espaço-Interior. Quanto mais espaço eles conseguirem controlar do nosso mundo, melhor o deles se torna.

Assim que começaram a viajar no Espaço-Interior, abriram novas passagens para irem a outras dimensões. Alguns dos mundos com que estabeleceram contacto mostraram-se mais amistosos do que outros. Estas outras raças de pessoas pequenas têm visitado o nosso mundo e o mundo umas das outras deste então.

Lilipute está satisfeita com os canais abertos para o nosso mundo, mas outras raças mais maliciosas de outras dimensões estão a tentar afeta-la. Sente-se por isso responsável e lutam para prevenir isso. Investem muitos dos seus recursos nas suas forças armadas, e os seus guerreiros de elite estão bem preparados para entrar no nosso mundo, para o defender dos invasores de outras dimensões.

Quando os Liliputianos controlam uma área tudo parece estar em ordem. As coisas estão onde é suposto estarem, a nossa tecnologia funciona bem, e a casa está bonita e limpa.

Gremlins

Os Gremlins eram uma raça semi-primitiva quando Lilipute estabeleceu contacto com eles pela primeira vez. No entanto, como são muito curiosos e virados para a indústria, rapidamente tornaram-se fascinados pela tecnologia que os seus visitantes trouxeram com eles, e começaram a imitar as suas ferramentas.

Acabaram por cercar e controlar um dos portais, e estudaram-no avidamente tendo rapidamente replicado outro para o seu próprio uso. Usaram esta tecnologia para entrarem em Lilipute, e começaram a pilhar o mundo, levando para casa muitas das suas ferramentas e tecnologias, como se fossem deles!

Os Gremlins acreditam que tudo o que existe lhes pertence por direito, não têm por isso escrúpulos em levar para casa tudo o que lhes apetece. Escusado será dizer que o povo de Lilipute não gostou nada desta atitude e prontamente pediram-lhes que deixassem a sua dimensão. Este choque de culturas é regularmente a causa da disputa entre estas duas raças.

Combinando o seu talento especial inesperado para juntar coisas e a sua natureza de trabalhadores esforçados, rapidamente os levaram a criar itens maravilhosos, fruto dos saques das suas incursões. Eventualmente acabaram por encontrar uma maneira de atravessar os portais para o nosso mundo, descobrindo uma tecnologia nova benéfica que eles adoram! Acima de tudo adoram “despir” as nossas máquinas, retirando alguns dos seus componentes mais brilhantes, para poderem construir as suas engenhocas malucas.

Desta abundância de tecnologia saqueada, arranjaram maneira de construir bastões de relâmpagos, para se defenderem de outros povos pequenos que lhes tentam retirar o que acreditam ser deles. Também construíram homens de trapo, engenhocas mecânicas feitas de engrenagens de metal, madeira e tiras de roupa, montadas apressadamente para servir de carne para canhão e para agirem como homens da guarda enquanto eles desmontam as máquinas dos humanos.

Quando os Gremlins cercam um lugar, as nossas coisas ficam estragadas. Vais notar que há Gremlins em tua casa quando o frigorífico se estraga, a TV pára de trabalhar, depois a máquina de lavar, depois o aspirador...





Fadas

As Fadas costumavam viver felizes no nosso mundo há muito tempo atrás. Mantiveram-se escondidos aos olhos dos humanos, mas a sua natureza brincalhona os levavam usualmente a executar partidas a nós, os pernas longas. Eram conhecidos como duendes, fadas, elfos, gnomos e muitos outros nomes por toda a parte do mundo. O seu habitat natural era na natureza. Tinham o seu lugar e nós tínhamos o nosso. Mas há medida que o tempo foi passando, fomos invadindo lentamente as suas florestas. O tijolo e aço rapidamente tomaram o lugar da árvore e da pedra. A sua magia diminuiu, e independentemente da força com que algumas pessoas as chamassem, as Fadas simplesmente foram-se embora. Eles partiram para se esconderem no seu Espaço-Interior. Cresceram cinzentos e tristes, e esqueceram-se dos humanos e da nossa história em comum. Colocamo-los de lado, e passaram a ser conhecidos só no folclore e nas histórias de dormir das crianças. Isso até Lilipute ter tropeçado na sua dimensão.

Foram lembrados do nosso mundo e, cheios de força e de uma energia nova, as Fadas decidiram retomar o seu lugar. Também lembraram-se de que todos eles sabem como criar portais, e retornaram. Assim que respiraram de novo na nossa dimensão, sentiram-se vigorosos uma vez mais. Querem regressar para as nossas florestas, mas para isso, eles têm primeiro de controlar os nossos lares (como nós fizemos com o deles séculos passados).

O que as outras raças definem como tecnologia, eles chamam de magia. São utilizadores de magia natos, e têm estado à espera de uma oportunidade para poderem espreguiçar os seus músculos arcanos uma vez mais, no desporto do combate. Fadas, centauros e cavaleiros de dragões entram no nosso mundo todos os dias, só pelo prazer da aventura.

Quando as Fadas ganham controlo de um lugar, o musgo cresce em todo o lado. Os nossos jardins e as nossas plantas crescem rapidamente, os nossos livros tornam-se bolorentos, as paredes ficam húmidas e pequenos rebentos verdes surgem das fendas no chão.



Aproveitadores

Quando os Gremlins começaram a explorar por eles as dimensões internas, rapidamente encontraram esta espécie nova. Eram ingénuos como os Gremlins o foram, e interessaram-se por tudo o que esses estranhos trouxeram consigo. Também eles tinham em comum o sentimento de posse das coisas e em tudo o que seus olhos pousavam, sentiam-se tentados a guardar os utensílios construídos.

Assim que viram os portais a trabalhar pela primeira vez, alguns deles instintivamente conseguiram abrir os portões para outras dimensões de modo espontâneo. O que levou os estudiosos de Lilipute a acreditar que estas pessoas eram utilizadores de magia natos, mas não pareciam ter a inclinação para a usarem para seu próprio proveito. Na verdade, não parecem estar inclinados para fazer nada, para além de comer e fazer sesta de vez em quando.

No entanto, adoram recolher objetos fabricados por outras raças e reutiliza-los - geralmente para um propósito completamente diferente daquele que deveria servir. A única coisa que parece estimular o seu interesse é recolher grandes pilhas de lixo. Eles adoram catalogar e estudar estes itens "alienígenas". Assim que souberam do nosso mundo, ficaram loucos para o possuir! Mergulham nos nossos lares, os quais os veem como armazéns pessoais enormes, para cuidadosamente reorganizarem o seu inventário.

Estes Aproveitadores apanham as nossas coisas e deslocam-nas com base na sua ordem caótica. Na verdade ficam tão apegados a estas coisas que as veem como sua coleção, e sentem-se prontos para as defender de qualquer invasor. Usam agulhas de cozer e tampas de garrafas como armas, e a sua magia natural parece fazer com que se comportem de maneiras imprevisíveis.

Irás reparar que a tua casa está cheia de Aproveitadores quando as coisas mechem-se ou desaparecem simplesmente. Pens, meias e chaves desaparecem e não estão em parte nenhuma (mesmo tento a certeza onde as deixaste). A comida desaparece quando não estás a olhar, os fios dos teus fones ficam emaranhados durante a noite, e a tua carteira encontra-se no frigorífico sem nenhuma razão para isso.



Senhores do Pó

Quando os Liliputianos se cruzaram com os Senhores do Pó pela primeira vez, tropeçaram em cima de uma sociedade austera e disfuncional. Viviam num mundo coberto por uma camada de sujidade. As suas indústrias haviam gerado uma poluição na forma de pó de tal forma avassaladora que não tinham mãos a medir para lidar com isso. Não tinham como se livrar da sujidade.


Os Senhores do Pó são um grupo esperto, e rapidamente viram o potencial dos portais. Fingiram-se de amigos dos embaixadores Liliputianos, oferecendo-lhes presentes caros e mimaram-nos com uma hospitalidade fingida, até estes concordarem partilhar os segredos da tecnologia dos portais. Então expulsaram os estrangeiros e começaram a explorar o Espaço-Interno. A maioria eram mundos minúsculos com pouco potencial, mas assim que olharam para o nosso mundo pela primeira vez, eles sabiam que tinham encontrado o depósito de lixo que tanto ansiavam por descobrir. Organizaram as melhores em equipas e enviaram-nas para os nossos lares, de modo a coordenar o transporte de pó do seu mundo para o nosso, de modo eficiente.

Os Senhores do Pó são eficazes e estão bem equipados. Sabem como reverter as partículas de sujidade e cabelo em bolas, e escondê-las debaixo das nossas camas. Livram-se das suas pilhas de sujidade cuidadosamente, depositando-as em finas camadas nos nossos livros e prateleiras. A ironia é que este empreendimento enorme os força a aumentar a produtividade das fábricas do seu próprio mundo, o que por sua vez gera ainda mais pó de que aquele que eles na realidade podem retirar para o nosso mundo! Por este motivo, precisam desesperadamente de controlar mais e mais lugares nas nossas casas, de modo a evitar o colapso da sua civilização, debaixo de uma montanha de porcaria.

Quando os Senhores do Pó asseguram uma casa nova, o pó continua a acumular-se a toda a hora. Independentemente de quando as pessoas varrem ou esfregam o chão, eles parecem sempre sujos. Quando os raios solares brilham através das cortinas das janelas, pequenos grãos de sujidade flutuam pelo ar. Bocados pretos de materiais desconhecidos colam-se debaixo das cadeiras e bocados de cotão juntam-se debaixo das camas e cadeiras da casa.

Regras do jogo

Estrelas e equipas

Quando estiveres a preparar a tua equipa de guerreiros para jogar Home Raiders com os teus amigos, devem acordar de antemão o limite de estrelas  que poderão usar para construir as equipas. Depois, somam o custo de todas as Unidades, Líderes e Heróis que queiram incluir certificando-se de que não excedem o limite. Cada um não poderá incluir mais Líderes do que Unidades na sua equipa.

Medições

As distâncias são sempre medidas em polegadas. Quando medirem a distância entre duas personagens, fá-lo desde a ponta da base à outra ponta. Podes medir qualquer coisa em qualquer altura durante o jogo.

Ativações, Turnos e Rondas

Antes do início de cada turno, um dos jogadores retira uma pérola (pedrinha) de um saco opaco (ou chávena). Cada equipa será representada por uma cor, e haverá uma pérola por cada Unidade e Herói de cada equipa dentro do saco. Quando uma pérola da tua cor for retirada, deixa-a de lado e ativa uma das tuas Unidades ou Herói nesse turno. Quando o turno terminar, retirarás uma nova pérola. Continua a jogar assim até que a ronda termine.

Uma ronda começa quando colocas todas as pérolas dentro do saco. De cada vez que retiras uma pérola do saco, um novo turno inicia e o jogador irá jogar com uma das suas Unidades ou Herói. Quando todas as pérolas estiverem fora do saco e o último turno é resolvido, a ronda corrente termina e uma nova está prestes a começar.

Exemplo: Vítor e Marco estão a jogar um jogo de Home Raiders. Vítor está a jogar com os Liliputianos e irá usar as pérolas azuis. Marco joga com os Gremlins e irá usar as âmbares. Ambos colocam as pérolas dentro do saco. Vítor coloca 2 pérolas azuis pois joga com 2 Unidades. Marco coloca 3 pérolas âmbares pois está a jogar com 2 Unidades e 1 Herói. A primeira ronda inicia-se e o Marco decide retirar a primeira pérola, uma azul. Isso significa que o Vítor jogará o primeiro turno ativando uma das suas Unidades.

Cartas de Personagem

1.- Fação. Só podes ter personagens da mesma facção na tua equipa.

2.- Nome.

3.- Imagem.

4.- Tipo de Tropa. As personagens estão em uma das três categorias: Unidades, Líderes e Heróis.

5.- Força. No caso das Unidades, este valor indica o número de personagens que terás da Unidade que incluas na tua equipa.

6.- Custo. Indica quantas estrelas custa para incluir esta Unidade, Líder ou Herói na tua equipa.

7.- Movimento. As personagens podem mover-se até ao número assinalado em polegadas com uma ação de movimento. As cores neste ícone ou nos ícones de outras características assinalam as habilidades que cada personagem tem.

8.- Combate corpo-a-corpo. Esta característica mostra o potencial da personagem quando realiza uma ação de combate corpo-a-corpo.

9.- Disparar. Esta característica mostra o potencial da personagem quando realiza uma ação de ataque à distância. O número dentro do ícone indica o alcance base dos ataques à distância desta personagem.

10.- Defesa. Esta característica mostra o potencial da personagem quando se defende de uma ação de combate.

11.- Espírito. Esta característica indica o potencial da personagem quando se defende de uma ação de espírito.

12.- Bónus. Mostra o modificador no resultado obtido.

13.- Dados. Os dados que irás rolar quando realizas as tuas ações.

Tipos de Tropas


Há três tipos de tropas, sendo que cada uma se comporta de maneira ligeiramente diferente. Cada personagem da tua equipa será tratado de acordo com os restantes personagens do grupo (Unidades e Líderes) ou como uma personagem isolada (Herói). Quando mencionamos tropas nas regras, estamos a referir-nos a Unidades, Líderes ou Heróis de modo igual.

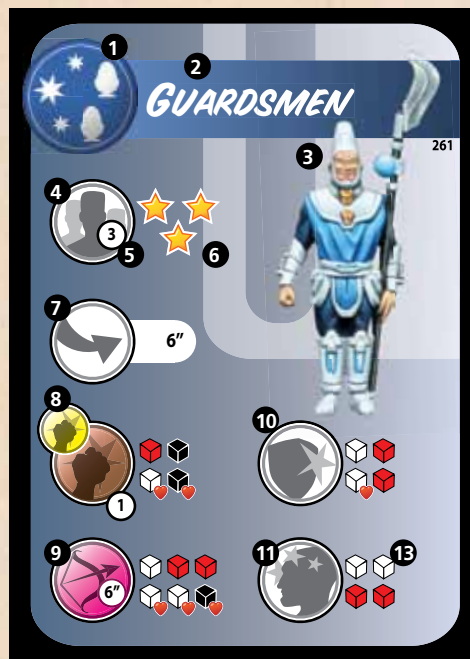
Unidade

Em vez de uma só personagem, podes incluir quantas personagens quiseres deste tipo na tua equipa conforme o número que mostra na caixa da Força. Se quiseres incluir uma segunda cópia desta Unidade, tens de pagar o mesmo preço em pontos de equipa novamente e incluir o número de personagens indicado. Esta segunda unidade pode-se juntar à primeira, aumentando o número original de personagens, ou pode ser trazida para a equipa como uma Unidade nova (coloca uma nova pérola no saco).

Uma Unidade atua em conjunto e ao mesmo tempo, portanto quando decidires ativar alguma das tuas Unidades todas as personagens dentro desse grupo realizam o mesmo tipo de ação em simultâneo. De modo a atuar como uma Unidade, as personagens têm de manter a sua formação, estando sempre dentro das 3 polegadas de distância entre si. Se por algum motivo algum dos membros da equipa se extravia para além desta distância, a próxima ação desta unidade tem de ser realizada para resolver esta situação, movendo-os todos de modo a estarem juntos, investindo as ações de movimento que forem necessárias.

Quando uma Unidade estiver a realizar uma ação de ataque à distância, todas as personagens nesse grupo devem atacar o mesmo alvo. Quando uma Unidade estiver a realizar uma ação de combate corpo-a-corpo, cada personagem só poderá atingir uma personagem que esteja em contacto com a sua base.

 Os Líderes recebem os benefícios das habilidades das suas Unidades em que estejam ligados. Personagens dentro de uma unidade que tenham habilidades diferentes do que o resto (geralmente líderes) resolverão os seus efeitos só quando for relevante. *Exemplo: O Capitão Shefin está a liderar uma Unidade de Guardas. Ele tem a habilidade de combate "Ataque surpresa", e a aplicará quando estiver a rolar o seu próprio ataque corpo-a-corpo, enquanto o resto das Unidades receberão o benefício do seu "Ataque de varrimento" e "Alcance".*



Líderes

Os Líderes devem-se juntar às Unidades quando colocados na área de combate, para os liderar com bravura durante o combate. A partir desse momento serão ativados em conjunto com essa Unidade. Quando um Líder estiver a beneficiar as suas Unidades por alguma habilidade, se este desaparecer, as suas Unidades perdem os benefícios que estavam a ter. Os Líderes não podem ser escolhidos como alvos específicos de qualquer ataque à distância, a não ser que seja a última personagem de pé dessa Unidade. Não podes incluir mais Líderes na tua equipa do que o número total de unidades. Os Líderes podem declarar um tipo de ação diferente do resto da unidade, desde que permaneçam dentro da formação das 3 polegadas.

Heróis

Estas corajosas personagens geralmente trabalham melhor sozinhas. Funcionam como as Unidades formadas por uma só personagem.

Ações de movimento

Quando uma tropa se movimentar voluntariamente de um lugar para outro usando uma das suas ações, isso é considerado uma ação de movimento. As tropas podem-se movimentar tantas quantas polegadas estiverem indicadas no movimento indicado na sua carta de personagem. As personagens não podem atravessar outras personagens (amigáveis ou não) ou objetos.

Quando as tropas quiserem escalar para cima ou para baixo na vertical, ou subir superfícies, ou quando estiverem a caminhar em objetos desalinhados (como um teclado ou uma pilha de canetas), cada polegada conta como duas polegadas do seu valor de movimento. É melhor acordarem antes de jogarem quais os objetos da área de combate que serão irregulares para fins de movimento.

Cair

Se uma personagem cair (ou o modelo por derrubado) de uma altura maior do que 3 polegadas, receberá um marcador de ferida.

Ações de ataque corpo-a-corpo

As ações de ataque corpo-a-corpo, são aquelas em que a personagem está deliberadamente a tentar ferir uma personagem inimiga que esteja em contacto com a sua base. As tropas podem gastar qualquer das suas ações para realizar uma ação de combate corpo-a-corpo durante o seu turno. De maneira a fazê-lo, uma das duas (ou mais) personagens envolvidas tem de previamente gastar uma das suas ações para chegar a ter contacto com a base um do outro.

Para realizar uma ação de combate corpo-a-corpo, a personagem atacante tem de designar uma personagem válida que esteja em contacto com a sua base. Poderás pegar nos dados de combate corpo-a-corpo da personagem e lançá-los. O jogador que defende, como reação, pega nos dados de defesa do alvo da personagem e lança-os. Se o atacante rolar mais Ases do que o defensor, o alvo receberá um marcador de ferida.

⚙️ Se as personagens de ambos os lados, o atacante, ou o defensor, tiver alguma habilidade que seja relevante, estas devem ser tidas em linha de conta durante as ações de combate corpo-a-corpo.

Ataques à distância

As ações de ataque à distância são aquelas em que as tropas queiram deliberadamente ferir alguma tropa opositora que esteja longe. As tropas podem gastar qualquer das suas ações para realizar uma ação de ataque à distância durante o seu turno. De modo a fazê-lo, cada personagem que dispara tem de verificar a sua linha de visão, para se assegurar que vê a personagem ou unidade em que deseja atirar.

Para realizar uma ação de ataque à distância, a personagem atacante deve designar qualquer alvo válido dentro da sua linha de visão. Podes então pegar nos dados de disparo da personagem. O jogador que defende, como reação, pega nos dados defensivos da personagem alvo e lança-os. Se o atacante obter mais Ases do que o defensor, a personagem receberá um marcador de ferida.

⚙️ Se, quer as personagens atacantes ou as defensoras, tiverem alguma habilidade relevante, devem ser tidas em linha de conta durante a ação de ataque à distância. Qualquer personagem que estejam em contacto com a base de qualquer personagem opositora, não pode ser escolhida como alvo para ataques à distância.



Tipos de ações e reações

Cada tropa na tua equipa pode realizar 2 ações por cada turno. Há um conjunto de tipos de ações limitadas: Ações de movimento, ações de ataques corpo-a-corpo, ações de ataques à distância, ações espirituosas e ações gerais. Cada uma delas será explicada na secção relevante neste conjunto de regras. As tropas podem realizar duas ações do mesmo tipo no mesmo turno, se assim o quiserem.

Reações são aqueles momentos em que as tropas necessitam de responder à ação de outra tropa ou a qualquer efeito do jogo durante o turno do oponente, como rolar os dados para se defender ou deslocar-se do lugar onde se encontra contra a sua vontade, ou quando pedido para realizar uma ação livre.

Contacto entre as bases

Uma personagem é considerada em contacto com a base de outra personagem, ou objeto na mesa, quando a sua base estiver em contacto com a base da outra personagem ou objeto. Uma vez estando em contacto com a base de outra personagem, as personagens não se podem mover até que uma delas desapareça ou se desloque do contacto da base. As personagens em contacto com a base com uma personagem inimiga não pode realizar ataques à distância.

Quando uma personagem que esteja em contacto com a base de um oponente se quiser mover, a personagem "abandonada" pode realizar um ataque corpo-a-corpo livre contra a personagem que se afasta.

⚙️ Habilidades

Como podes ver, alguns dos ícones em cada carta de personagem têm cores diferentes. Estes correspondem a habilidades especiais que cada personagem tem a cada um desses traços. Tens todas as habilidades listadas neste livro de regras. Quando algumas destas habilidades contradisser alguma regra geral explicada previamente, a habilidade prevalece.


Quando uma personagem usar uma habilidade que o fira, ele receberá um marcador de ferida no final do turno corrente.



Regras do jogo

Dados

Muitas das ações realizadas durante o jogo necessitarão que os jogadores lancem dados. De maneira a saber quantos dados devem lançar, debes olhar para a carta da personagem e verificar quais os dados relevantes para a ação que estás prestes a realizar.

Podes notar que diferentes personagens têm diferentes números de dados que aparecem junto a cada traço; O número total de dados que uma personagem tem é o que chamamos de mão de dados. Também poderás notar que existem 3 cores diferentes: brancos, vermelhos e pretos. Cada grupo de cores é chamado de tipos de dados. Quando lançares os dados, tens de pegar no número de dados de cada cor que a tua mão tiver.



Exemplo: Esta mão  tem 2 tipos de dados (um branco e outro vermelho), para um total de 5 dados.

Quando rolares os dados, queres que apareçam Ases . Se rolares  em qualquer dos teus dados, acabaste de rolar um As crítico. Este resultado continua a contar como um As, e podes rolar esses dados novamente! Quando estiveres a rolar contra um jogador oponente, quem rolar o maior número de Ases ganha.

Marcadores de feridas e desaparecimentos


Quando uma personagem em Home Raiders recebe um ataque e falha a sua defesa, um marcador de ferida é colocado ao lado da miniatura. Quando uma personagem recebe o segundo marcador de ferida, a personagem desaparece. É então removida da área de combate (e do jogo). Retorna ao Espaço-Interior para curar as suas feridas antes do próximo encontro.

Curar. Quando uma personagem é curada ela retira um marcador de ferida.

 Personagens feridas ignoram os dados com marcas de ferida: . Esses dados desaparecem da tua mão de dados até que a personagem seja curada, e não serão incluídos em qualquer lançamento de dados posterior.



Linha de Visão

As personagens têm uma linha de visão de 360°, olhando tudo à sua volta a todo o tempo. De maneira a poderes ver se existe linha de visão entre duas personagens, tens de desenhar uma linha imaginária entre a base da personagem que está a disparar e a base da personagem alvo. Se não existir nada entre eles, então há uma linha aberta de visão e podes realizar a ação de ataque à distância.

 Se houver alguma coisa (um objeto ou outra personagem) a ocultar alguma parte da base do alvo, então a personagem defensiva aumenta o seu tipo de dados defensivos mais fracos. Se houver alguma coisa (objeto ou outra personagem) a ocultar totalmente a personagem alvo, então o disparo não pode ser realizado. Personagens da mesma unidade do disparador não bloqueiam a linha de visão.

Quando acontecer estarem perante alturas diferentes, baixa-te até ao nível da cabeça da personagem que dispara e tenta ver a personagem alvo a partir daí. Se conseguires ver claramente toda a personagem, então tens uma linha aberta de visão. Se não conseguires ver o corpo todo da personagem (ignora qualquer objeto que possa estar a segurar nas suas mãos), então essa personagem está parcialmente oculta. Se não conseguires ver de todo a personagem, então não podes escolher esse alvo para disparar.

Distância

Qualquer personagem que tenha uma mão de dados no traço de disparar pode disparar até qualquer alcance dentro da área de combate. Existe também um número ao lado do ícone de disparo. Esse número indica a distância base da arma que está a usar. Qualquer tiro para além desta distância irá ser menos eficaz, significando que quando a personagem disparar contra o alvo que se encontra para lá desta distância, irá remover o conjunto de dados mais forte de modo a fazer o tiro. *Por exemplo, uma personagem com esta mão de dados  e uma distância de 6" pode disparar para tudo o que estiver até este alcance, depois disso a sua mão de dados é reduzida para .*


Ir para o chão

Quando uma personagem está prestes a tornar-se no alvo de um ataque à distância, pode decidir deitar-se para conseguir uma melhor hipótese de evitar ser ferido. Antes de qualquer lançamento de dados, o defensor pode declarar de que ele vai para o chão (no caso das Unidades, toda a Unidade é forçada a ir para o chão ao mesmo tempo). É importante que o atacante dê ao seu oponente tempo suficiente para expressar a sua intenção. Se decidires ir para o chão, deita os teus bonecos com cuidado no lugar. Neste caso, o defensor aumentará a sua mão de dados mais fraca. A personagem irá ficar assim até que seja de novo ativada. Durante a ativação seguinte, esta personagem (ou unidade) tem de gastar a sua primeira ação como uma ação geral de modo a levantar-se.

Unidades e disparos

Quando uma Unidade realizar um ataque à distância, todas as suas personagens declaram o mesmo Herói ou Unidade como o alvo pretendido. A Unidade declara que gasta uma ação num ataque à distância, e assinala o alvo pretendido. Depois, todas as personagens da Unidade irão realizar os seus ataques separadamente, e o alvo irá realizar uma defesa para cada. O jogador ativo decidirá em que ordem realiza cada disparo.

Quando uma Unidade é o alvo de um ataque à distância, a personagem mais perto da origem do ataque deve ser o primeiro alvo e irá defender-se desse ataque. Quando houver mais do que uma personagem à mesma distância, o jogador que defende decide qual a personagem que leva o tiro. Se a defesa falhar, essa personagem recebe um marcador de ferida. Uma personagem de uma Unidade que se defenda, pode lançar os dados para se defender tantas vezes quantos os disparos sofrer, até desaparecer, desde que continue na área de combate.

 As personagens que não estiverem dentro da linha de visão da personagem que estiver a disparar não podem ser declaradas como alvos. Isto quer dizer que assim que todos os alvos visíveis desaparecerem, todos os restantes ataques à distância serão perdidos se nenhum dos atacantes puder ver mais personagens da unidade alvo.



Ações Espirituais

O traço espírito é geralmente usado como reação, e só as personagens que tiverem a habilidade a podem usar como ação. Personagens que possam usar ações de espírito geralmente desafiam o seu alvo. Nesse caso ambas as personagens rolam a sua mão de dados de espírito, e quem rolar mais ases ganha o desafio. Os desafios só podem ser lançados a personagens inimigas dentro da linha de visão da personagem ativa, mesmo quando a linha de visão esteja parcialmente bloqueada. Ações espirituais atingem personagens específicas dentro das unidades (até Líderes), escolhidos pelo jogador ativo. A distância não é relevante em ações espirituais.

⚙️ As habilidades espirituais são bastante raras, portanto a maioria das personagens que as poderão utilizar serão Líderes ou Heróis. Quando algumas destas personagens pertencerem a uma Unidade, só poderão efetuar uma ação espiritual quando o restante da sua Unidade estiver a fazer algum tipo de ação de ataque.

Ações Gerais

Qualquer ação que não seja de movimento, ataque ou espírito é considerada uma ação geral. Ações como a de levantar, quando a tua personagem estiver no chão, é uma ação geral. Algumas regras podem necessitar que uma personagem realize uma ação geral de modo a cumprir um requerimento, como poderás ver na próxima página. Ações gerais não requerem nenhum lançamento de dados, só necessitam que a personagem gaste uma das suas ações como uma ação geral. Personagens que pertençam a Unidades só podem realizar ações gerais que sejam diferentes do resto da Unidade, quando o resto da Unidade estiver a realizar uma ação qualquer que não seja de movimento.


Área de combate e objetos





Os portais podem abrir zonas limitadas em áreas no nosso mundo, em que as criaturas do Espaço-Interior podem aparecer e combater entre si. De modo a teres uma área de combate interessante, será bom ter pelo menos 2 objetos em cada 12 polegadas. Por exemplo se estiveres a jogar numa área com 30 polegadas por 30 polegadas, será bom teres entre 13 a 18 objetos espalhados. Mas o ótimo acerca deste jogo é que deves utilizar quanto possível a área real como ela estiver. Isto significa que se estiveres a jogar numa secretaria desarrumada, é o que basta para começares. Outro bom método para montar a área é despejares o teu cesto em cima da mesa e deixar que as coisas se espalhem livremente (desde que não haja nada orgânico ou molhado nele!). Assim que estiveres contente com a forma como a área de combate se encontra, podem ambos colocar os vossos portais e começar a jogar. Assim que o jogo começar, os portais são considerados como qualquer outro objeto do jogo.

⚙️ Os objetos na mesa pode ser escalados (desde que possas colocar em segurança o modelo em cima deles), ou usados como proteção contra os ataques à distância. Também podes determinar quais desses objetos são móveis, pois algumas habilidades permitem às personagens interagir com estes objetos. Canecas e telemóveis podem ser movidos (empurrados) por uma personagem, enquanto écrans de computador ou candeeiros são considerados amóveis. O ideal será decidir quais os objetos na área de combate que são móveis e quais os que não são, antes do jogo começar.



Força dos dados e bónus

Algumas habilidades referem-se à tua mão de dados “fraca” ou “forte”. Estabelecemos que os dados brancos são mais fracos do que os vermelhos, e que os dados vermelhos são mais fracos do que os pretos. Portanto no caso em que a tua mão de dados for , então a tua mão de dados fraca são os dados vermelhos, e os teus dados fortes são os pretos.

Quando for pedido para aumentares a tua mão de dados mais fraca, tornas esse grupo de dados no grupo mais forte. Por exemplo, se a tua mão de dados é , então tornar-se-á . Quando for pedido para diminuíres o teu grupo de dados mais forte, tornas esse grupo no próximo grupo de dados mais fraco. Por exemplo, se a tua mão de dados for , então ela tornar-se-á .

Alguns traços têm um número na caixa de bónus. Quando estiveres a lançar dados correspondente a esse traço, desde que obtenhas pelo menos um Às, adicionas os sucessos lançados ao indicado no bónus.

Tropas desaparecidas e pérolas

Quando uma Unidade ou Herói desaparece do jogo antes que tenha tido a oportunidade de ser ativado nessa ronda, a sua pérola continua no saco. Quando uma pérola da cor dessa equipa é retirada, o jogador pode decidir passar e não querer activar nenhuma das suas unidades. Portanto, enquanto houver mais pérolas no saco do que tropas inactivas na área de combate, podes passar o turno.

Antes de colocar as pérolas de volta no saco na próxima ronda, certifica-te de que colocas só uma pérola por Unidade e Herói.

Regras do jogo

Posicionamento, portais e área de combate

Os jogadores determinam a área de combate onde vão jogar. Podem acordar antes do jogo qual o seu tamanho, dependendo do tamanho das suas equipas. Pode ser a mesa inteira, ou qualquer zona do chão. Esta será a área em que os teus portais se manterão abertos para que possas enfrentar o teu opositor. Não existe nada para além destes limites e nenhuma das tuas personagens pode ir para além desta fronteira.

Cada equipa terá um portal, que se manifestará através de um objeto especial dentro da área de combate, escolhido pelos jogadores. O portal necessita ter um tamanho significativo, como uma chávena de café, um candeeiro ou uma garrafa de shampoo (ou poderás contruir o teu próprio portal, inspirado na tua facção). A sua localização na área de combate é determinada pela disposição das coisas, e poderá ser um elemento determinante no jogo, dependendo do objetivo (ver esta mesma página).

Antes de iniciares a primeira ronda, ambos os jogadores colocam as suas tropas dentro de 6 polegadas de distância do portal. Quando não houver mais espaço para colocar as personagens, poderás então (e só então) começar a colocar mais tropas até à distância de 12 polegadas do portal.

Ganha a casa

Porque não elevas o jogo ao próximo nível? Podes desenhar um pequeno mapa da tua casa e jogar o jogo em todas as divisões, usando os objetos que geralmente encontras nelas. Após jogares cada jogo, assinala no mapa a equipa que ganhou. Assim que tiveres jogado em todas as divisões poderás determinar qual a equipa que ganha a casa!



Jogar e ganhar o jogo

Assim que tiveres definida a área de combate e ambos os jogadores tiverem escolhido a sua equipa, o jogo está prestes a começar. A seguir os jogadores lançam um dado para definir a localização dos portais conforme indicado. Depois lança um dado branco, e um de vocês escolhe a "face branca" enquanto o outro escolhe a "face com Às", considerando para o efeito o Às crítico como um Às normal. O jogador que ganhar este lançamento decide em que lado colocar o seu portal e a sua equipa. Quando a equipa de esse jogador estiver posta, o outro jogador coloca o seu portal, coloca a sua equipa e de seguida lança os dados para determinar o objetivo.

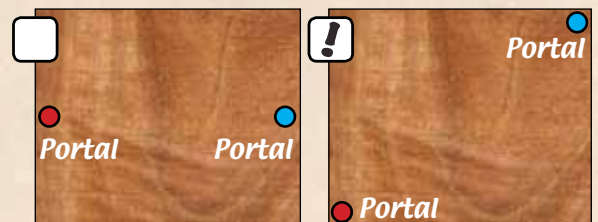
Assim que as duas equipas estiverem posicionadas, coloca todas as pérolas no saco e começa a primeira ronda. Que se inicie o jogo!

Disposição

A disposição diz-te onde colocares os portais na área de combate. Assim que tiveres determinado o tamanho da área, lança um dado branco (considerando o resultado crítico como um normal). Dependendo do resultado, posiciona os teus portais na área de combate como demonstrado em baixo.

Confronto direto. Coloca os portais no meio em lados opostos à área de combate.

Estratégia. Coloca os portais em cantos opostos da área de combate.



Objetivo

Cada missão pode ser diferente da última e cada área é diferente. Isto significa que as táticas precisam de se adaptar de modo a poderes conquistar o objetivo. Lança 2 dados brancos (considerando os resultados críticos como normais). Ambas as equipas terão o mesmo objetivo.

Eliminar o inimigo. Quem conseguir eliminar o maior número de personagens da equipa adversária ao fim da sexta ronda ganha o jogo.

Controlar o portal. Quem conseguir colocar mais personagens com a base em contacto com o portal da equipa adversária ao final da sexta ronda ganha o jogo.

Lugar estratégico. Cada jogador coloca dois marcadores (pode ser qualquer coisa pequena, como uma moeda ou uma chave) na área de combate. Estes devem ser colocados pelo menos a 15" de distância do portal da sua equipa e os marcadores devem estar pelo menos a 5" entre eles.


Quem controlar o maior número de marcadores no final da sexta ronda ganha o jogo. Em caso de empate, o jogador com a personagem que controla um marcador que esteja mais afastado do seu portal ganha o jogo. De modo a controlar um marcador, uma personagem deve estabelecer contacto com a sua base e o marcador, seguido de uma ação geral. As Unidades podem escolher uma das suas personagens para gastar uma ação geral para controlar o marcador, enquanto o resto da equipa realiza uma outra ação que não seja de movimento. Se uma personagem for eliminada, abandonar o marcador ou não usar a ação geral de modo a controlar o marcador no final da sexta ronda, o marcador não é considerado como controlado.

Este jogo foi desenhado por David Esbrí e publicado por Vesper-on Games S.L.

Miniaturas esculpidas por David Esbrí. Texto em Inglês editado por Jim Sowter, tradução Espanhola e Catalã por David Esbrí e Jaume Muñoz, tradução Alemã por: Warehouse Games, tradução Italiana por: Manuela Clausi, tradução Portuguesa por: Nuno V. Costa, tradução Norueguesa por Kjell Kenneth.


Imagem da caixa por Suppaduppa. Logotipo vermelho por Beasts of War. Fotografia do produto por Juanjo "Caos" Cumplido. Desenho gráfico por David Esbrí. Texto em papel por gevert0.deviantart.com e AlienValley. Este jogo foi criado pelo Kickstarter.

Movimento

- 
- Empurrar.** Esta personagem pode empurrar um objeto movível, até metade do seu movimento, se estiver em contacto com o objeto no início da ação. O objeto só pode ser empurrado enquanto estiver numa superfície lisa.
 - Escalar.** Esta personagem pode subir ou descer superfícies verticais sem nenhuma penalização.
 - Fantasma.** Esta personagem pode-se afastar do contacto com outra personagem, sem sofrer nenhum ataque adicional da personagem que abandona. Pode de igual forma passar através de outra personagem, quer seja amiga ou não.
 - Carregar.** Se durante o movimento esta personagem estabelecer contacto com outra personagem inimiga, no seu próximo ataque de corpo-a-corpo, desde que dentro do mesmo turno, pode aumentar os seus dados mais fracos.
 - Disparo em corrida.** Esta personagem pode-se mover até metade do seu valor, interrompendo o seu movimento para executar a sua segunda ação, como um ataque à distância. Uma vez terminado, pode completar o resto da sua ação de movimento inicial.
 - Leve como uma pena.** Esta personagem não sofre qualquer dano quando cair, seja qual for a altura.
 - Teletransporte louco. Ferida.** Uma vez por jogo, esta personagem pode realizar uma ação geral de modo a desaparecer e voltar a aparecer imediatamente em contacto com outra personagem (amigável ou não), em qualquer lado dentro da área de combate.
 - Voar.** Esta personagem pode-se mover em qualquer direção até ao seu movimento máximo, ignorando o terreno e outras personagens desde que o seu movimento não termine em cima de outras personagens, ou terreno em que normalmente não poderia deslocar-se.
 - Transportar.** Esta personagem pode carregar personagens amigáveis desde que estejam a 3" dele antes de realizar a sua ação de movimento. No caso de Unidades, todas as suas personagens têm de estar a 3" do transporte. Assim que o movimento estiver terminado, as personagens transportadas serão colocadas no terreno dentro de 3" da personagem.

- Recolocar.** Esta personagem pode realizar um movimento quando estiver em contacto com uma outra personagem inimiga. Se for este o caso, pode-se mover recolocando-se à volta dessa personagem desde que não quebre o contacto.


Combate corpo-a-corpo

- 
- Expor ponto fraco.** Quando esta personagem efetuar um ataque corpo-a-corpo, o alvo diminui os seus dados mais fortes para a defesa.
 - Ataque de varrimento.** Quando esta personagem fizer dano com um ataque corpo-a-corpo, pode realizar um outro ataque corpo-a-corpo grátis a qualquer outra personagem adjacente em que esteja em contacto e que não tenha sido ainda atacada este turno por esta personagem.
 - Ataque violento.** Depois do alvo lançar os dados para se defender como reação ao ataque corpo-a-corpo, podes pedir ao oponente que volte a lançar um grupo de dados.
 - Ataque seguro.** Quando realizares ataques corpo-a-corpo, esta personagem vai ter sempre pelo menos um Às mesmo que não tenha obtido nenhum.
 - Derrubar.** Após um ataque corpo-a-corpo, todos os Ases lançados que tenham superado o resultado da defesa do oponente podem ser convertidos em polegadas. A personagem atacante pode decidir mover-se até esse excesso de polegadas lançado em qualquer direção (movendo-se para longe do contacto com a personagem alvo).
 - Ataque surpresa.** Esta personagem pode realizar o seu ataque corpo-a-corpo só com a sua mão de dados mais forte. Se disso resultar um ferimento no alvo, toda a sua Unidade é forçada a ir para o chão juntamente com a personagem alvo.
 - Violento. Ferida.** Esta personagem pode realizar 2 ações de combate corpo-a-corpo, cada uma delas dirigida para 2 alvos diferentes que estejam em contacto, gastando para isso uma única ação de combate corpo-a-corpo. Se conseguir ferir ou fazer desaparecer as duas personagens, esta personagem cura-se.
 - Agarrar.** Esta personagem pode realizar uma ação geral contra qualquer outra personagem que esteja em contacto, rolando a sua mão de dados mais fraca para o combate corpo-a-corpo. Se o lançamento tiver pelo menos um Às, a personagem alvo irá rolar somente a sua mão de dados mais fraca para se defender da próxima vez que for alvo de qualquer ataque corpo-a-corpo durante esta ronda.

- Alcance.** Esta personagem pode realizar ataques corpo-a-corpo contra personagens que estiverem até 2" de distância dele.

- Emaranhar.** Quando esta personagem realizar um ataque livre, de combate corpo-a-corpo, contra uma personagem inimiga que esteja a tentar sair do contacto, aumentará a sua mão de dados mais fraca. Poderá ainda realizar o ataque livre mesmo que essa personagem tenha a habilidade Fantasma, mas só com a sua mão mais forte de dados.

Disparar

- 
- Precisão.** Esta personagem pode gastar as suas duas ações para realizar um único ataque à distância aumentando a sua mão de dados mais fraca.
 - Duplo tiro.** Depois de lançar os dados de disparo, mas antes do alvo lançar a sua defesa, esta personagem pode decidir em distribuir o número total de Ases obtido por dois alvos válidos.
 - Explosão.** Esta personagem pode gastar as suas duas ações para realizar um único ataque à distância. Este ataque atinge todas as personagens (amigas ou inimigas) dentro de 2" da personagem alvo. Lança os dados para o ataque à distância uma vez, e cada alvo válido lança a sua defesa à vez.
 - Relâmpago.** Esta personagem pode realizar um ataque à distância só com a sua mão de dados mais forte. Se este ataque causar dano no alvo, pode realizar outro ataque grátis à distância, com a sua mão de dados completa a outro alvo que esteja até 6" do alvo original, mesmo que esteja fora da linha de visão do atacante.
 - Parabólico.** Os ataques à distância desta personagem ignoram objetos que estejam a bloquear a linha de visão. Se a personagem escolher disparar neste modo deve retirar a sua mão de dados mais forte.
 - Tiro na mosca.** Esta personagem pode escolher diminuir a sua mão de dados mais forte para um ataque à distância. Neste caso, a personagem alvo também diminui a sua mão de dados mais forte a defender.
 - Multitarefa.** Esta personagem pode efetuar ataques à distância quando estiver em contacto com outras personagens inimigas, apontando a um alvo válido desde que diferente da personagem com quem esteja em contacto.
 - À queima-roupa.** Esta personagem pode disparar a personagens que estiver em contacto, aumentando a sua mão de dados mais fraca no disparo.
 - Fogo concentrado.** Esta personagem pode decidir rolar só a sua mão de dados mais forte, nestes casos, a Unidade da personagem alvo é obrigada a ir para o chão.
 - Sniper.** Quando esta personagem escolher como alvo, para o seu ataque à distância, um alvo que não tenha sido ainda ativado nesta ronda, aumenta a sua mão de dados mais fraca.

Espírito

- 
- Manipulação subtil.** Esta personagem pode lançar um desafio de espírito. Se ganhar, pode mover o alvo até 3" em qualquer direção.
 - Distrair.** Esta personagem pode lançar um desafio de espírito. Se ganhar, a personagem alvo tem de baixar a sua mão de dados mais forte no próximo lançamento de dados que fizer.
 - Truque de mente.** Esta personagem pode lançar um desafio de espírito. Se ganhar, a personagem alvo não poderá atacar esta personagem durante o próximo turno, mas poderá escolher outro alvo válido.
 - Transferência.** Se estiver ferida, esta personagem pode lançar um desafio de espírito. Se ganhar, curar-se-á e a personagem alvo receberá um marcador de ferida. Este desafio de espírito não pode ser feito contra uma personagem já ferida.
 - Vontade forte.** Esta personagem nunca poderá ser alvo das habilidades de espírito do oponente.
 - Pertubar.** Esta personagem pode lançar um desafio de espírito. Se ganhar, a unidade da personagem alvo deve ser ativada no próximo turno do oponente.
 - Encantar.** Esta personagem pode lançar um desafio de espírito. Se ganhar, a personagem alvo deve realizar de imediato um ataque corpo-a-corpo contra uma personagem que esteja em contacto, escolhida por esta personagem.
 - Confundir.** Esta personagem pode lançar um desafio de espírito contra um inimigo Líder. Se ganhar, as habilidades de comando da personagem alvo deixarão de funcionar até ao final da ronda corrente.
 - Atordoar.** Esta personagem pode lançar um desafio de espírito. Se ganhar, a personagem alvo perde uma das suas habilidades para o resto da ronda corrente, escolhida por esta personagem.

Congelamento da mente. Ferida. Esta personagem pode obrigar uma personagem alvo a efetuar um teste de espírito com a sua mão de dados mais fraca. Se a personagem alvo não lançar pelo menos um Às, receberá um marcador de ferida. Esta habilidade não pode ser usada contra um alvo já ferido.

Defesa

Reflexos apurados. Quando esta personagem for o alvo de um ataque à distância, aumenta a sua mão de dados de defesa mais fraca.



Parede de escudos. Esta personagem recebe um bônus de 1 no seu lançamento de defesa se estiver em contacto com uma personagem aliada com a mesma habilidade.

Regeneração. Depois de esta personagem receber um marcador de ferida, lança um dado da tua mão de defesa mais fraca. Se sair um Às, remove o marcador de ferida.

Desviar. Se esta personagem for o alvo de um ataque à distância e obtiver sucesso no seu lançamento de dados a defender, pode redirecionar o ataque para qualquer personagem válida, como se tivesse sido ela a disparar. Deste modo a personagem realiza então um ataque à distância grátis.

Estilhaço. Quando esta personagem desaparecer, todas as personagens em contacto com ela devem-se defender de um ataque corpo-a-corpo de 1 Às.

Resiliente. Quando esta personagem for o alvo de um ataque corpo-a-corpo, aumentará a sua mão de dados de defesa mais fraca.

Barreira de energia. Quando esta personagem for o alvo de um ataque, antes de lançar a sua defesa pode obrigar o atacante a relançar os seus dados e escolher qual dos dois resultados é usado para a ação.

Voltear. Quando esta personagem defender com sucesso um ataque corpo-a-corpo, pode decidir mudar a sua localização com outra personagem (amiga ou inimiga) dentro de 5" da sua posição original.

Guarda-costas. Esta personagem pode decidir tornar-se o alvo de qualquer ataque direcionado a qualquer personagem amiga em que estiver em contacto.

Imagem espelho. Quando esta personagem receber um marcador de ferida, pode rolar um dado da sua mão de defesa mais fraca. Se obtiver um Às, a personagem pode designar outra personagem amiga para receber esta ferida dentro de 5".

Unidade

Grupo de ação. Esta Unidade pode dividir-se em duas unidades usando uma ação geral.



Batedores. Esta Unidade pode ser colocada em qualquer lugar da área de combate depois de todas as outras unidades (amigáveis ou não) terem sido colocadas, desde que seja colocada mais longe do que 12" de qualquer personagem inimiga.

Formação firme. Esta Unidade não pode ser empurrada ou movida de qualquer maneira contra a sua vontade.

Falange. Se todas as personagens desta Unidade estiverem em contacto umas com as outras quando realizar um ataque corpo-a-corpo, aumenta a mão de dados mais fraca.

Formação aberta. Esta Unidade mantém a sua formação mesmo quando as suas personagens estiverem a 5" entre si.

Pontaria dividida. Cada uma das personagens desta Unidade pode escolher o seu alvo quando realizar um ataque à distância.

Dança de guerra. Esta Unidade pode afastar-se do contacto sem sofrer nenhum ataque livre.

Saco de pancada. Se mais do que uma personagem desta Unidade estiver em contacto com a mesma personagem alvo, recebe um bônus de 1 aos seus ataques de corpo-a-corpo contra essa personagem.

Caminhantes. Quando esta Unidade se mover para cima de uma superfície que não seja plana ou suba em alturas até 1 polegada, podem fazê-lo sem sofrer penalizações no seu movimento.

Espíritos de ferro. Quando esta Unidade for chamada a realizar um desafio espiritual, a personagem que lança o desafio diminui a sua mão de dados de espírito mais forte.

Líder



Apontar. A Unidade desta personagem recebe um bônus de 1 nos seus ataques à distância.

Monge guerreiro. A Unidade desta personagem recebe um bônus de 1 nos seus ataques corpo-a-corpo.

Recuperação rápida. A Unidade desta personagem pode levantar-se livremente no início do turno se tiverem ido ao chão previamente.

Posição defensiva. Depois de defender um ataque corpo-a-corpo, a Unidade desta personagem pode sair do contacto sem resultar em ataques livres. Podem-se mover até 1" em qualquer direção.

Reconhecimento. Assim que todas as equipas estiverem dispostas, a Unidade desta personagem pode realizar um movimento grátis antes do início da primeira ronda.

Esquiva. Quando as Unidades desta personagem forem o alvo de um ataque à distância, o atacante reduz a sua distância para disparar em 2".

Liderado pelo exemplo. Ferida. Quando alguma personagem desta Unidade for ferida, esta personagem pode realizar uma ação geral para a curar.

Substituição. Quando esta personagem desaparecer, podes remover qualquer outro Líder de uma Unidade amiga diferente e coloca-lo no lugar que esta personagem ocupava antes de desaparecer, agrupando-o à Unidade onde esta personagem estava.

General. As habilidades de liderança desta personagem são transferidas para o exército inteiro, ao invés de só as suas Unidades. Se esta personagem desaparecer, todas as habilidades transferidas não poderão ser mais utilizadas.

Reposicionamento. Esta personagem pode abandonar a Unidade em que foi inicialmente colocada. Quando a Unidade declarar um movimento, esta personagem pode abandonar a formação e mover-se livremente, tornando-se uma personagem de uma Unidade só (coloca uma pérola nova no saco no final da ronda corrente); Esta personagem não poderá ser ativada de novo até à próxima ronda. Esta personagem pode juntar-se a qualquer outra Unidade movendo-se até 3" de uma Unidade amiga e declarando a sua intenção de se juntar a ela; esta Unidade não poderá ser ativada até à próxima ronda (remove a pérola do saco no final da ronda corrente).

Herói



Ataques precisos. Personagens inimigas que se defendem de ataques desta personagem consideram qualquer resultado crítico no seu lançamento de defesa como se fossem Ases normais.

Canção do cisne. Quando esta personagem desaparecer, pode realizar um último ataque grátis antes de desaparecer (ataque à distância ou corpo-a-corpo).

Explorador. Esta personagem pode ser colocada em qualquer parte da área de combate depois de todas as unidades (amigas ou não) terem sido colocadas, desde que seja colocada mais longe do que 12" de qualquer personagem inimiga.

Guerreiro egoísta. Quando esta personagem receber um marcador de ferida, pode ignorar a ferida e provocar em qualquer outra personagem amiga que esteja em contacto essa dita ferida.

Estratega prudente. Todas as personagens amigáveis dentro de 3" aumentam a sua mão de dados de defesa mais fraca.

Mensageiro. Se esta personagem iniciar o seu turno dentro de 3" de um Líder e terminar o seu turno dentro de 3" de uma Unidade que não esteja a ser afetada pela habilidade de comando do Líder, esta unidade beneficiará das habilidades de comando desse Líder até ao fim da ronda.

Inimigo mortal. Escolhe um Líder ou Herói da equipa contrária antes de lançar os dados para a disposição. Quando esta personagem realizar qualquer ataque redirecionado especificamente contra essa personagem, aumenta a tua mão de dados mais fraca.

Campeão. Esta personagem pode suportar dois marcadores de ferida ao invés de um antes de desaparecer.

Fervor. Ferida. Esta personagem pode realizar três ações ao invés de duas este turno.

Especialista. Esta personagem pode ser colocada em qualquer Unidade amigável, e irá funcionar com ela como os outros membros dessa mesma Unidade. Esta personagem beneficiará das habilidades de Unidade que afetem a Unidade.