

# HOME RAIDERS

Hay una infinidad de otros mundos, fascinantes, extraños y fantásticos, que existen en dimensiones paralelas a la nuestra. Estas dimensiones se conocen como el Espacio-interior. La gente que habita en estas dimensiones conoce nuestra existencia, y pretende controlar el espacio en el que habitamos. Las mismísimas casas en las que vivimos son su premio más ansiado.

Estos seres son gente pequeña que vive hacinada en sus planetas minúsculos, y han descubierto la ciencia que les permite abrir portales a otros reinos dentro del Espacio-interior. Luchan entre ellos por el control de nuestros hogares. Una vez han abierto un portal a una de nuestras casas, se preparan para enfrentarse a otros equipos de combatientes, a menudo provenientes de otros mundos, por el control del espacio. Se ven obligados a seguir disputando este enfrentamiento eterno en cada habitación, cada apartamento, cada casa, cada tienda...



Las reglas de Home Raiders empiezan en apenas unas páginas. Este juego se ha diseñado con dos niveles de complejidad en mente, dependiendo del nivel de experiencia. Puedes jugar desde el primer momento con todas las reglas, pero si prefieres dejarte lo más complicado para luego, puedes ignorar las reglas que tienen este símbolo al lado:



## Contenidos de la caja

Esta caja contiene dos equipos listos para jugarse el dominio. Tienes lo necesario para jugar una partida mediana con equipos de 6 Estrellas utilizando estas miniaturas (cualquier juego con más de 10 Estrellas por bando se considera grande).

Tienes las reglas (las estás leyendo), nuestros dados ACE especiales, marcadores de heridas, perlitas y cartas de personaje.

La mayoría de juegos de miniaturas requieren del uso de la escenografía. Este no es una excepción, pero lo que bueno de ello es que... ¡en casa ya tienes todo lo que necesitas!

Home Raiders se juega en tu propia casa, así que todo lo que tienes sobre tu escritorio, la cocina o por el comedor será lo único que te haga falta a modo de escenografía. Lo único que tendrás que hacer será destacar dos objetos únicos, que utilizarás como Portales

## Expande tu colección

¡Lo que tienes en esta caja es solo en principio! Puedes componerte equipos más grandes para enfrentarlos a los de tus amigos, expandiéndolos, reforzando tus unidades existentes o invocando a más personajes. No dejes de visitar [www.vesper-on.com](http://www.vesper-on.com) para descubrirlo todo acerca de Home Raiders y las criaturas que habitan en el Espacio-interior. Ahí también encontrarás ayudas de juego, más trasfondo y recursos que podrás aplicar en tus partidas.



## El Espacio-interior

Nos gustaría presentarte algunos de los contendientes de Home Raiders. Cada una de estas razas de gente pequeña tiene su propia historia y costumbres curiosas. Como ya hemos dicho, están luchando siempre para controlar tu casa... a pesar de que seguro que nunca te darás cuenta de que están ahí.

En cuanto una de estas facciones se hace con el control de un espacio, empezarán a afectarlo. Se traerán elementos de su propio mundo interior, dejándote pistas de su paso, que solo serán capaces de encontrar aquellos que sepan de qué va todo esto.



### Nueva Liliput

Esta sociedad entró en contacto con nosotros, los humanos, cuando un caballero inglés llegó por accidente a las costas de la nación de Liliput. Ese caballero era un gigante para la gente de esa minúscula nación y para sus enemigos, los vecinos de Blefuscu ¡sus habitantes apenas eran más grandes que un pulgar! En cuanto el hombre se marchó, el destino de ese pueblo quedó cambiado para siempre.

Les llevó un tiempo, pero los Liliputienses finalmente acordaron un armisticio con Blefuscu, y arrojaron todos sus recursos a la ciencia para descubrir más acerca del mundo que producía a gigantes como el que habían conocido.

Dado su pequeño tamaño comparado con el nuestro, sus ciclos vitales se suceden mucho más rápidamente. A pesar de tener una vida más corta, son capaces de hacer tantas o más cosas que nosotros en su poco tiempo. Por este motivo, su tecnología evoluciona a toda velocidad comparada con la nuestra. Esto les permitió llegar a la conclusión de que los humanos no viven exactamente en su mismo mundo.

Concluyeron que habitan en una dimensión paralela a la nuestra, y que hay muchísimas más. A partir de este descubrimiento inventaron los “portales”, que les permiten abrir puntualmente espacios en otras dimensiones. Aprendieron que cuando visitan nuestro espacio son capaces de abrir canales que potencian los recursos de su propio mundo interior. Cuanto más espacio controlan en nuestro mundo, más mejora el suyo propio.

En cuanto empezaron a viajar por el Espacio-interior, abrieron caminos para que las otras dimensiones entrasen también. Algunos de los mundos con los que entraron en contacto fueron más amigables que otros. Estas otras razas de gente pequeña se han estado visitando entre ellos y a nosotros desde entonces.

Nueva Liliput se conforma con abrir portales a nuestro mundo sin más, pero algunas de estas otras razas más gamberras intentan afectar nuestro espacio. Así que Nueva Liliput, abrumada por la responsabilidad, se ha encomendado la labor de impedirlo. De nuevo están destinando recursos a sus fuerzas armadas, y sus guerreros de élite están preparados para entrar en nuestro mundo para defenderlo de los invasores de otras dimensiones.

Cuando Nueva Liliput controla un espacio, todo parece estar en orden. Los objetos están donde se supone que tienen que estar, nuestros aparatos funcionan bien, y la casa se ve bien y limpia.



### Gremlins

Los Gremlins eran una raza semi-primitiva cuando Nueva Liliput entró en contacto con ellos por primera vez. No obstante, se trata de un pueblo muy curioso y trabajador. Rápidamente quedaron fascinados por la tecnología que traían los visitantes, y empezaron a copiar sus herramientas.

Se hicieron con el control de uno de los Portales y lo estudiaron con entusiasmo... y enseguida lo replicaron para su propio uso. Utilizaron esta tecnología para colarse en Nueva Liliput y empezaron a saquear el mundo, llevándose un montón de herramientas y tecnología ¡como si fuera suya!

Los Gremlins creen que todo lo que existe es suyo por derecho natural, así que no les supone ningún problema llevarse consigo cualquier cosa que les haga gracia. No cabe ninguna duda que a la gente de Nueva Liliput no les hizo ninguna gracia esta actitud, y enseguida les pidieron que abandonasen su dimensión. Este choque cultural a menudo es causa de conflicto entre estas dos razas.

Combinando su inesperado talento para montar cosas con su naturaleza trabajadora, pronto empezaron a construirse sus propios artilugios increíbles a partir de los frutos de sus rapiñas. Terminaron encontrando el camino a nuestro mundo a partir de sus portales, y descubrieron un montón de tecnología nueva que les encanta. Y lo que más les gusta de todo es desmontar nuestras máquinas y llevarse los componentes más curiosos y brillantes para montarse sus inventos.

A partir de esta abundancia de tecnología robada consiguieron construir bastones relámpago para defenderse de la otra gente pequeña que quería privarles de lo que es suyo. También construyeron los Hombres de trapo, autómatas mecánicos hechos de tuercas, piezas de madera y telas; los construyen a toda prisa para que sirvan de carne de cañón y puedan vigilar mientras ellos se aprestan a desmontar las máquinas de los humanos.

Cuando los Gremlins se hacen con un espacio, nuestras cosas se estropean. Te darás cuenta que tu casa está llena de Gremlins cuando se te escacharre la nevera, la televisión deje de funcionar, después la lavadora, la aspiradora...



### **Hadas**

Las Hadas solían vivir en nuestro mundo hace mucho tiempo. Se mantenían apartadas de la vista de los humanos, pero su naturaleza juguetona a menudo le llevaba a gastarnos bromas a nosotros, los pataslargas. En todo el mundo se los conoce por diversos nombres, como la buena gente, el buen pueblo, los elfos, los gnomos y muchos nombres más. Su hábitat natural es el bosque. Ellos tenían su espacio y nosotros el nuestro. Pero fue pasando el tiempo y fuimos invadiéndoles poco a poco. Los ladrillos y el acero sustituyeron a los árboles y las piedras. Su magia se apagó, y por mucho que algunos se empeñasen en creer muy fuerte en las hadas, poco a poco se fueron yendo. Se exiliaron a su propio mundo interior. Perdieron el color y su carácter se ensombreció, y se olvidaron de los humanos y de nuestra historia en común. Nosotros los dejamos a un lado, quedando como folclore y cuentos para niños. Y esto fue así hasta que Nueva Liliput tropezó con su dimensión.

De pronto recordaron nuestro mundo y, impulsados por fuerzas y energías renovadas, las Hadas decidieron reclamar su lugar en él. También recordaron que todos ellos saben crear portales, y volvieron. Tan pronto como respiraron nuestro aire se sintieron fuertes de nuevo. Quieren volver a nuestros bosques, pero para ello antes deben asegurar su posición en nuestros hogares (como hicimos nosotros en los suyos hace siglos).

Lo que otras razas definen como tecnología, ellos lo llaman magia. Son practicantes naturales de la magia, y se mueren de ganas de estirar los músculos en el deporte del combate una vez más. Sífides, ninfas, centauros y jinetes de dragón están entrando en nuestro mundo cada día en busca de aventuras.

Cuando las Hadas se hacen con el control de un lugar, el musgo crece por doquier. Nuestros jardines y las plantas crecen fácilmente, las páginas de los libros se ponen amarillas, las paredes sufren humedades y aparecen brotes verdes entre las grietas de las baldosas.



### **Gorriones**

Cuando los Gremlins empezaron a explorar las dimensiones interiores por su cuenta, pronto tropezaron con esta nueva especie. Eran tan inocentes como antaño fueron los Gremlins, y se interesaron por todo lo que trajeron los visitantes. También contaban con un sentido de la propiedad comunal, así que se sintieron inclinados por quedarse con cualquier objeto fabricado que les llamase la atención.

Tan pronto como vieron los Portales funcionando por primera vez, algunos de ellos consiguieron abrir pasos a otras dimensiones de forma espontánea. Eso ha hecho que los estudiosos de Nueva Liliput crean que esta gente son usuarios naturales de la magia, pero que carecen de la iniciativa para utilizarla en su beneficio. De hecho, no parecen tener demasiada iniciativa para hacer prácticamente nada, más allá de comer y echarse siestas de vez en cuando.

No obstante les encanta coleccionar objetos fabricados por otras razas y reutilizarlos, a menudo con un objetivo completamente distinto al que tenían cuando fueron concebidos. Lo único que parece despertar su interés es coleccionar grandes cantidades de cosas. Les encanta catalogar y estudiar estos objetos "alienígenas". Tan pronto como supieron de nuestro mundo se volvieron locos por él! Disfrutaban colándose en nuestras casas, que ven como enormes almacenes personales, y reordenando cuidadosamente sus inventarios.

Estos Gorriones agarran nuestras cosas y las distribuyen en base a su particular y caótico sentido del orden. De hecho, suelen encariñarse mucho con estas cosas, y están dispuestos a defender sus colecciones ante cualquier invasor. Utilizan agujas y chapas de bebida como armas, y su magia natural parece hacerles actuar de modos totalmente impredecibles.

Te darás cuenta de que tu casa está llena de Gorriones cuando las cosas cambien de sitio o sencillamente desaparezcan. USBs, calcetines o llaves desaparecen sin más (¡y tú estás seguro de haberlos dejado ahí!). La comida se desvanece cuando no estás mirando, los cables de tus auriculares se lían solos por la noche, y tu cartera de pronto aparece en el frigorífico sin ningún motivo aparente.



### **Señores del Polvo**

Cuando Nueva Liliput se cruzó con los Señores del Polvo por primera vez, dio con una sociedad adusta y desconfiada. Vivían en un mundo sepultado en el polvo. Su industria generaba una cantidad de contaminación inimaginable, y la gestión de ésta los tenía al borde del colapso. No tenían manera de librarse de la contaminación.

Los Señores del Polvo son una gente inteligente, y enseguida comprendieron el potencial de los Portales. Fingieron su amistad con los embajadores de Nueva Liliput, agasajándolos con regalos y dispensándoles las mejores muestras de hospitalidad... hasta que compartieron con ellos los secretos de la tecnología de los Portales. Entonces expulsaron a los visitantes y empezaron a explorar el Espacio-interior. La mayor parte de lo que encontraron solo eran mundos pequeños con poco potencial, pero tan pronto como vieron el nuestro supieron que habían encontrado el vertedero que estaban buscando. Organizaron a sus mejores efectivos en equipos y les mandaron a nuestros hogares a coordinar el transporte de polvo desde su mundo hasta el nuestro de un modo eficiente.

Están bien equipados y organizados. Saben cómo enrollar las motas de polvo y el pelo en bolas y esconderlas debajo de nuestras camas. Disponen sus pilas de polvo cuidadosamente en finas capas encima de nuestros libros y las estanterías. Lo irónico de la situación es que este enorme esfuerzo les obliga a incrementar la productividad de las fábricas de su mundo, ¡por lo que están generando más polvo que nunca! Necesitan desesperadamente controlar más y más espacios en nuestras casas con tal de evitar el derrumbe de su civilización sepultada por una montaña de suciedad.

Cuando los Señores del Polvo se adueñan de una casa, el polvo no deja de acumularse todo el tiempo. No importa cuán a menudo se barra o se friegue el suelo, siempre se verá sucio. Cuando la luz se filtra por las persianas, siempre se verán las motas de polvo flotando en el aire. Trozos de materia negra desconocida aparecerán debajo de las patas de las sillas, y los rebaños de bolas de polvo se acumularán debajo de las camas y los sofás de la casa.

# Reglas del juego

## Estrellas y Equipos

Cuando estés preparando tu equipo de combatientes para jugar a Home Raiders, antes deberás acordar con tus amigos el límite de Estrellas ☆ con las que lo compondrás. De este modo, suma el coste de todas las Unidades, Líderes y Héroe que quieras incluir, asegurándote de que no te pasas del límite. Tu equipo no puede contener más Líderes que Unidades.

## Medir

Las distancias siempre se miden en pulgadas. Cuando midas entre dos personajes, hazlo desde el borde de una de las peanas hasta el borde de la otra. Puedes medir cualquier cosa en todo momento.

## Activaciones, Turnos y Rondas

Antes de empezar cada turno, uno de los jugadores sacará una perla de un recipiente opaco (como una taza). Cada equipo estará representado por un color, y en el recipiente habrá una perla por cada Unidad y cada Héroe. Cuando salga una perla de tu color, déjala a un lado y activa una de tus Unidades o un Héroe este turno. En cuanto termine el turno, sacaréis otra perla y así hasta que termine la ronda.

La ronda empieza colocando todas las perlas en el recipiente. Cada vez que saquéis una perla empezará un nuevo turno, y ese jugador activará una de sus Unidades o Héroe. Cuando todas las perlas estén fuera del recipiente y se haya jugado el último turno, la ronda actual se habrá terminado y empezará una nueva.

*Ejemplo: Víctor y Marc están jugando a Home Raiders. Víctor juega con Nueva Liliput y usará las perlas azules. Marc juega con Gremlins y usará las ámbar. Ambos colocan las perlas en el recipiente. Víctor coloca dos, dado que juega con dos unidades. Marc coloca tres perlas ámbar, ya que cuenta con dos unidades y un héroe. La primera ronda empieza, Marc saca una de las perlas y sale una de color azul. Eso significa que Víctor jugará el primer turno activando una de sus unidades.*

## Cartas de personaje

**1.- Facción.** En tu equipo solo podrás tener personajes de una misma facción.

**2.- Nombre.**

**3.- Imagen.**

**4.- Tipo de tropa.** Los personajes entran en uno de los tres tipos de tropa: Unidades, Líderes y Héroe.

**5.- Fuerza.** En el caso de las unidades, este número indica el número de personajes que se incluirán en la Unidad cuando la compres para tu equipo.

**6.- Coste.** Indica el precio en Estrellas que cuesta incluir esta Unidad, Líder o Héroe en tu equipo.

**7.- Movimiento.** Los personajes pueden moverse este número de pulgadas como máximo mediante una acción de Movimiento. Los colores que se indiquen en este o cualquier otro icono de atributo indicarán las habilidades con las que cuenta cada personaje.

**8.-Cuerpo a cuerpo.** Este atributo indica el potencial del personaje cuando efectúe acciones de Ataques en cuerpo a cuerpo.

**9.- Disparo.** Este atributo indica el potencial del personaje cuando efectúe acciones de Ataques a distancia. El número indica el alcance básico de los ataques a distancia de este personaje.

**10.- Defensa.** Este atributo indica el potencial del personaje cuando se defienda de cualquier acción de Ataque.

**11.- Espíritu.** Este atributo indica el potencial del personaje cuando efectúe o se defienda de acciones Espirituales.

**12.- Aumento.** Esto te indica un modificador a tu tirada.

**13.- Reserva de dados.** Aquí verás los dados que tendrás que tirar cuando efectúes tus tiradas.

## Tipos de tropa

Hay tres tipos de tropa, y cada uno de ellos se comporta de un modo ligeramente distinto. Cada personaje en tu equipo se tratará junto a otros personajes como un grupo (Unidades y Líderes) o como un personaje único (Héroes). Cuando mencionemos a las tropas en este reglamento, nos referiremos indistintamente a Unidades, Líderes o Héroe.

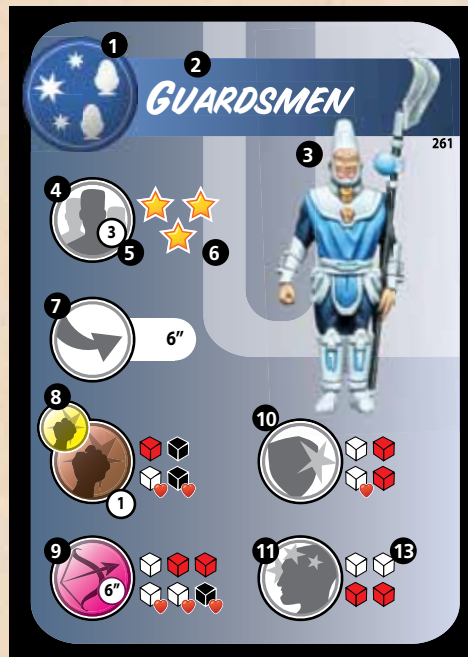
### Unidad

Incluirás en tu equipo tantos personajes como te indique la carta de esta unidad en la sección de Fuerza, en vez de incluir uno solo. Si quieres incluir una segunda copia de esta unidad, tendrás que pagar el mismo precio en Estrellas otra vez e incluir el número de personajes indicado. Esta segunda unidad puede añadirse a la original incrementando su número de personajes, o ponerse en juego como una unidad distinta (coloca una nueva perla en el recipiente).

La unidad actúa junta al mismo tiempo, así que cuando decidas activar alguna de tus unidades todos sus integrantes efectuarán el mismo tipo de acción al mismo tiempo. Para poder actuar como unidad, los personajes deberán mantenerse en formación manteniéndose a 3" o menos unos de otros. Si por algún motivo alguno de los miembros del equipo se sale de esta distancia, las próximas acciones de esta unidad deberán solucionar la situación moviéndose para situarse en formación, utilizando tantas acciones de Movimiento como sea necesario.

Cuando una Unidad efectúe una acción de Ataque a distancia, todos los personajes de la misma deberán atacar al mismo objetivo. Cuando una unidad efectúe una acción de Ataque cuerpo a cuerpo, cada personaje solo podrá tomar como objetivo a otro personaje con el que se encuentre en contacto de peana.

Los Líderes recibirán los beneficios de las habilidades de Unidad de la Unidad con la que se encuentren incluidos. Los personajes que estén en una unidad y tengan habilidades distintas al resto (por lo general los Líderes) aplicarán sus efectos solo cuando sea relevante. *Ejemplo: El Capitán Shefin está comandando una unidad de Guardias. Él cuenta con la habilidad de Golpe bajo, y la aplicará cuando efectúe sus propios Ataques en cuerpo a cuerpo, mientras que el resto de la unidad se beneficiará de sus propias habilidades de Ataque circular y Alcance.*



## Líder

Los Líderes deben unirse a unidades cuando son desplegados en el espacio de combate, para poder dirigirlos valientemente en la batalla. A partir de entonces, se activarán junto a dicha unidad. Si el líder tiene alguna habilidad de Líder que afecte a Unidades, cuando éste se desvanezca la Unidad dejará de beneficiarse de sus efectos. No se puede tomar a los Líderes como objetivos específicos por parte de ningún Ataque a distancia, a no ser que sean el último personaje que quede en la Unidad. No puedes incluir más Líderes en tu equipo que el número total de Unidades. Los Líderes pueden declarar un tipo de acción distinta al resto de su Unidad, siempre que se mantengan dentro de las 3" de la formación.

## Héroe

Estos valientes personajes suelen operar mejor en solitario. Funcionan como si fueran Unidades compuestas de un único personaje.



## Acciones de Movimiento

Cuando una tropa se mueve voluntariamente de un punto a otro usando una de sus acciones, se considerará que usa una acción de Movimiento. Las tropas pueden mover hasta tantas pulgadas como indique su atributo de Movimiento en la carta. Los personajes no pueden moverse atravesando otros personajes (amigos o no) ni objetos.

Cuando las tropas quieren trepar arriba o abajo en superficies verticales o muy inclinadas, o cuando se desplacen sobre objetos inestables (como un teclado o una pila de bolis), cada pulgada que muevan contará como si fueran dos pulgadas de su valor de movimiento. Vale la pena acordar qué objetos del espacio de combate consideraremos que son inestables a efectos de movimiento.

## Caerse

Si un personaje se cae (o tiramos la figurita) desde una altura superior a 3", recibirá un marcador de Herida.

## Acciones de Ataque cuerpo a cuerpo

Las acciones de Ataque en cuerpo a cuerpo son aquellas en las que un personaje está intentando herir voluntariamente a otro personaje con el que se encuentre en contacto de peana. Las tropas pueden utilizar cualquiera de sus acciones para efectuar acciones de Ataque cuerpo a cuerpo durante su turno. Para ello, uno de los dos (o más) personajes involucrados deberá haber invertido previamente una de sus acciones para situarse en contacto de peana con el otro.

Para efectuar una acción de Ataque cuerpo a cuerpo, el personaje que ataque deberá designar a cualquier objetivo legal con el que se encuentre en contacto de peana. Entonces tomará la reserva de dados de Cuerpo a cuerpo y los tirará. El jugador defensor, como reacción, tomará la reserva de Defensa del personaje objetivo y la tirará. Si el atacante saca más éxitos que el defensor, el personaje objetivo recibirá un marcador de Herida.

⚙️ Si tanto el atacante como el defensor cuentan con alguna habilidad en sus atributos correspondientes, se tendrán en cuenta en las acciones de Ataque cuerpo a cuerpo.

## Acciones de Ataque a distancia

Las acciones de Ataque a distancia son aquellas en las que un personaje está intentando herir voluntariamente a otro personaje que se encuentra alejado de él. Las tropas pueden utilizar cualquiera de sus acciones para efectuar acciones de Ataque a distancia durante su turno. Para ello, cada uno de los personajes que disparen deberán comprobar que tienen línea de visión para asegurarse de que pueden ver al personaje o a la unidad a la que quieren disparar.

Para efectuar una acción de Ataque cuerpo a cuerpo, el personaje que ataque deberá designar a cualquier objetivo legal dentro de su línea de visión. Entonces tomarás la reserva de dados de Disparo y los tirarás. El jugador defensor, como reacción, tomará la reserva de Defensa del personaje objetivo y la tirará. Si el atacante saca más Éxitos que el defensor, el personaje objetivo recibirá un marcador de Herida.

⚙️ Si tanto el atacante como el defensor cuentan con alguna habilidad en sus atributos correspondientes, se tendrán en cuenta en las acciones de Ataque a distancia. Los personajes en contacto de peana con cualquier personaje enemigo no podrán ser tomados como objetivos de los Ataques a distancia.

## Tipos de acciones y reacciones

Todos los personajes de tu equipo pueden efectuar dos acciones por turno. Hay un número limitado de tipos de acciones: acciones de Movimiento, acciones de Ataque cuerpo a cuerpo, acciones de Ataque a distancia, acciones Espirituales y acciones Genéricas. Cada una de ellas se explica en su sección de este reglamento. Las tropas pueden realizar dos acciones del mismo tipo en el mismo turno si quieren.

Las reacciones cubren esas situaciones en las que los personajes se ven obligados a responder a la acción de otro personaje o a algún efecto del juego durante el turno del contrincante, tales como hacer una tirada de Defensa o moverse en contra de su voluntad, o cuando tienen la oportunidad de efectuar una acción gratuita.

## Contacto de peana

Se considera que un personaje se encuentra en contacto de peana con otro personaje u objeto cuando su peana está tocando la peana de otro personaje o el objeto. Una vez en contacto de peana con otro personaje, los personajes no se pueden mover hasta que uno de los dos se desvanezca o se mueva para separarse del contacto. Los personajes en contacto de peana con personajes enemigos no pueden efectuar acciones de Ataque a distancia.

Cuando un personaje en contacto de peana con un personaje enemigo quiere separarse, el personaje "abandonado" puede efectuar una acción gratuita de Ataque cuerpo a cuerpo sobre el personaje que se está yendo.

## ⚙️ Habilidades

Como puedes ver, algunos iconos de atributo en las cartas de personaje cuentan con distintos colores. Éstos se refieren a habilidades especiales que tiene cada uno de ellos en dichos atributos. Tienes el listado de las habilidades al final de este reglamento. Cuando alguna de estas habilidades contradiga cualquier regla general, la habilidad prevalecerá.

Cuando un personaje utilice una habilidad que indique que Duele, recibirá un marcador de Herida al final de turno en curso.



# Reglas del juego



## Dados

Muchas de las acciones que los personajes harán en el juego requerirán de la tirada de dados. Para ver cuántos hay que tirar, tienes que ver la carta de tu personaje y ver la reserva de dados que tiene, correspondiente a la acción que vas a hacer.

Te darás cuenta que cada personaje tiene una combinación de dados distinta junto a cada atributo; el total de esos dados es lo que llamamos una reserva. También verás que hay dados de tres colores distintos: blanco, rojo y negro. Cada uno de los grupos de cada color se llama set de dados. Cuando vayas a tirar los dados, pondrás en tu mano tantos dados de cada uno de los colores como se indique.

*Ejemplo: Esta reserva de dados*





  tiene dos sets de dados (el blanco y el rojo), cinco dados en total.

Cuando tires los dados, lo que quieres sacar son éxitos . Si sacas un  en cualquiera de tus dados, habrás sacado un éxito crítico. Este resultado cuenta como un éxito normal, y además te permite volver a tirar ese dado. Cuando tires contra un oponente, el que saque más éxitos en su tirada gana.

## Marcadores de Herida y Desvanecerse


Cuando un personaje de Home Raiders recibe un ataque y falla su tirada de Defensa, colocaremos un marcador de Herida junto a la figura. Cuando un personaje vaya a recibir un segundo marcador de Herida, en vez de eso se desvanecerá. En ese caso retiraremos su figura del espacio de combate (y del juego). Irá de regreso al Espacio interior y curará sus heridas antes del próximo encuentro.

**Curarse.** Cuando un personaje se cure retirará un marcador de Herida.

 Los personajes heridos ignorarán los dados con marcas de herida:   . Estos dados desaparecen de su reserva de dados hasta que el personaje se cure, y no se incluirán en ninguna tirada de dado.







## Línea de visión

Los personajes tienen un arco de visión de 360 grados, viendo a su alrededor en todo momento. Para determinar si hay línea de visión entre dos personajes, tienes que trazar una línea imaginaria entre la peana del personaje que dispara y la del objetivo. Si no hay nada entre ellos, entonces es que hay una línea de visión abierta y se puede efectuar el Ataque a distancia de forma normal.

 Si hay algo (un objeto u otro personaje) escondiendo parte de la peana del personaje objetivo, entonces el personaje objetivo podrá potenciar su set de dados de Defensa más débil. Si hay algo (un objeto u otro personaje) que oculte completamente al objetivo, entonces el tirador no puede verlo y no se puede efectuar el disparo. Los personajes de la misma unidad que el tirador no le bloquean la línea de visión.

Al tratar con distintas alturas, agáchate al nivel de la cabeza de la figura del tirador e intenta ver al personaje objetivo desde ahí. Si puedes verlo completamente, entonces tienes una línea de visión abierta. Si no puedes ver su cuerpo al completo (no tengas en cuenta lo que sea que pueda sujetar en la mano), entonces el personaje está parcialmente oculto. Si no puedes ver al personaje de ninguna manera, entonces no puedes tomarlo como objetivo.

## Alcance

Cualquier personaje que tenga una reserva de dados en su atributo de Disparo, podrá disparar a cualquier distancia dentro del espacio de combate. Verás que hay un número en el icono, te indica el alcance básico del arma que utiliza. Cualquier disparo que vaya más allá de este alcance será menos efectivo, de modo que cuando un personaje dispare más allá de esta distancia deberá descartar su set de dados más potente para poder efectuar el disparo. *Ejemplo: si un personaje con esta reserva de dados de Disparo     y 6" como su alcance básico toma como objetivo a un personaje más allá de su alcance, entonces tirará estos dados:  .*


## Cuerpo a tierra

Cuando un personaje es el objetivo de un Ataque a distancia, puede decidir tirarse cuerpo a tierra para tener más posibilidades de evitar resultar herido. Antes de tirar los dados, el defensor puede declarar que se tira Cuerpo a tierra (en el caso de las Unidades, toda entera se tirará al suelo a la vez). Lo correcto es que el tirador le dé tiempo al defensor para declarar si quiere hacerlo. Si vas cuerpo a tierra, coloca con cuidado las figuras tumbadas en el sitio. En este caso, el Defensor potenciará su set de dados de Defensa más débil. El personaje permanecerá tumbado hasta que pueda ser activado de nuevo. En su próxima activación, el personaje (o unidad) deberá invertir su primera acción en una Genérica para levantarse.

## Unidades y disparo

Cuando una Unidad esté realizando una acción de Ataque a distancia, todos sus personajes declararán al mismo Héroe o Unidad como objetivo. La Unidad declarará que invertirá una acción de Ataque a distancia y señalará a su objetivo. Entonces, cada personaje dentro de dicha unidad efectuará sus tiradas de ataque por separado, y el objetivo realizará cada tirada de defensa a continuación de cada una de ellas. El jugador activo decidirá el orden en el que efectuar cada disparo.

Cuando una Unidad es el objetivo de un Ataque a distancia, el personaje más cercano a la fuente del disparo deberá ser el primer objetivo y defenderse del ataque en primer lugar. Cuando haya más de un personaje a la misma distancia, el jugador defensor decidirá qué personaje se lleva el disparo. Si la tirada de Defensa falla, ese personaje recibirá su marcador de Herida. Mientras un personaje de la unidad objetivo siga en el espacio de combate, podrá defenderse de tantos disparos como pueda antes de desvanecerse.

 Los personajes que no se encuentren en la línea de visión del tirador no pueden ser declarados como objetivos. Esto significa que en cuanto todos los objetivos visibles se hayan desvanecido y no queden más objetivos a la vista, los Ataques a distancia que no se hayan hecho se perderán.



## Acciones Espirituales

El atributo de Espíritu generalmente se utiliza como reacción, ya que solo los personajes que tengan alguna habilidad especial en él podrán utilizarlo como acción. Los personajes que pueden efectuar acciones Espirituales retarán a sus objetivos. En ese caso, ambos personajes tirarán sus dados de Espíritu y aquel que saque más éxitos ganará el reto. Solo se puede retar a personajes que estén dentro de la línea de visión del personaje activo, incluso cuando dicha línea de visión se encuentre parcialmente bloqueada. Las acciones Espirituales toman como objetivo a personajes específicos dentro de las unidades, que incluso pueden ser Líderes, a elección del jugador activo. El alcance no es relevante en las acciones Espirituales.

Las habilidades de Espíritu son poco frecuentes, así que la mayoría de los personajes que podrán usarlas serán Líderes o Héroes. Cuando alguno de estos personajes esté vinculado a una unidad, solo podrá efectuar este tipo de acciones cuando el resto de la unidad efectúe algún tipo de acción de Ataque.

## Acciones Genéricas

Cualquier acción que no sea una acción de Movimiento, de Ataque o Espiritual se considera una acción Genérica. Acciones como levantarse del Cuerpo a tierra se resuelven como acciones Genéricas. Algunas reglas del juego requerirán que los personajes efectúen acciones Genéricas para completar algún requisito, como verás en la próxima página. Las acciones Genéricas no requieren de tiradas de dados, tan solo que el personaje invierta una de sus acciones disponibles como Genérica. Los personajes vinculados a Unidades solo podrán efectuar acciones Genéricas distintas al del resto cuando su Unidad efectúe cualquier acción que no sea de Movimiento.


## Espacio de combate y objetos





Los Portales abren espacios de combate limitados dentro de nuestro mundo, en los que las criaturas del Espacio-interior aparecen para enfrentarse entre ellas. Para poder tener un espacio de combate interesante, sería bueno tener al menos dos objetos por cada 12" cuadradas (aprox.). Por ejemplo, si juegas en una superficie de 30" por 30", estaría bien tener entre 13 y 18 objetos. Lo bueno de este juego es que deberías utilizar el espacio real tanto como sea posible. Así que si te pones a jugar en un escritorio desordenado, seguramente ya tendrás delante todo lo que te hace falta. Otra buena manera de preparar tu espacio es tirar la papelera encima de la mesa y dejar que los contenidos se distribuyan aleatoriamente (¡asegúrate de que no haya nada húmedo u orgánico en la papelera!). En cuanto estés contento con el aspecto de tu espacio de combate, podréis colocar vuestros Portales y empezar a jugar. En cuanto empiece el juego, los Portales se considerarán objetos normales.

Se puede trepar en los objetos de la mesa (siempre que puedas dejar las figuras estables encima), o utilizarlos como cobertura para los Ataques a distancia. También puedes determinar cuáles de ellos son móviles, a efectos de ciertas habilidades que permiten que los personajes interactúen con los objetos de este modo. Tal vez se puedan mover (empujar) las tazas y los teléfonos, mientras que es mejor que las pantallas y las lámparas sean inmóviles. Vale la pena decidir qué objetos son móviles y cuáles no antes de empezar el juego.



## Potencia de los dados y Aumentos

Algunas habilidades se referirán a tu set de dados "más débil" o "más fuerte". Estableceremos que los dados blancos son más débiles que los rojos, y a su vez estos son más débiles que los negros. De modo que si tu reserva de dados es , entonces tu set de dados más débil es el rojo, y el más fuerte es el negro.

Cuanto te digan que potencies tu set de dados más débil, convertirás dicho set de dados al color del siguiente set más potente. Por ejemplo, si tu reserva es , pasará a ser . Cuando te pidan que rebajes tu set de dados más potente, convertirás dicho set de dados al color del siguiente set más débil. Por ejemplo, si tu reserva es , pasará a ser .

Algunos atributos tienen un número en su apartado de Aumentos. Cuando tires los dados con ese atributo, siempre que saques al menos un éxito, añadirás tantos éxitos adicionales al resultado como se indique el Aumento.



## Tropas desvanecidas y perlas

Cuando una Unidad o un Héroe se desvanecen del juego antes de haber tenido la oportunidad de ser activados en esa ronda, su perla seguirá estando en el recipiente. Cuando salga una perla de ese color, el jugador puede decidir pasar el turno y declinar activar alguna de sus tropas. De modo que mientras hayan más perlas en el recipiente que tropas por activar, podrás pasar el turno.

Antes de volver a colocar las perlas en el recipiente en la próxima ronda, asegúrate de que pones sólo una perla por Unidad y Héroe.

## Despliegue, Portales y Espacio de combate

Los jugadores determinan el espacio de combate sobre el que jugarán. Puedes acordar antes de empezar el tamaño del mismo, dependiendo del tamaño de tus equipos. Puedes jugar en toda la mesa, o sobre ciertas baldosas del suelo. Este será el espacio que los Portales podrán mantener abierto para enfrentarte a la oposición. Todo lo que esté más allá de este límite no existe y ninguno de los personajes podrá ir más allá de esta frontera.

Cada equipo tendrá su Portal, y se manifestará en un objeto en concreto elegido por cada jugador. Debería tener un cierto volumen, como el de una taza de café, una lámpara o una botella de champú (o te puedes fabricar el tuyo propio, inspirado por tu facción). Su ubicación en el espacio de combate se determinará en la Preparación, y puede convertirse en un elemento clave del juego, dependiendo del objetivo (ver aquí al lado).

Antes de empezar la primera ronda, ambos jugadores colocarán sus tropas a 6" o menos de su Portal. Cuando ya no quepan más personajes en este espacio, entonces (y sólo entonces) podrás empezar a colocar más tropas a 12" o menos del Portal.

## Ganar la casa

¿Por qué no llevas tus partidas a otro nivel? Podrías dibujar un mapa de tu casa y jugar una partida en cada habitación, utilizando los objetos que se suelen encontrar ahí. Después de cada juego, marca el mapa con el símbolo del equipo que ganó cada partida. ¡Y cuando hayas jugado en todas las habitaciones podrás demostrar qué equipo domina la casa!



## Jugar y ganar

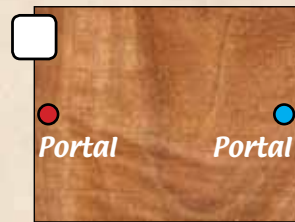
Un vez definido el espacio de combate y que los jugadores hayan compuesto sus equipos, el juego está a punto de empezar. Ahora los jugadores tiraréis la Preparación y colocaréis los Portales como se indique. Después uno de vosotros tirará un dado blanco, uno de vosotros se pedirá "blancos" y el otro "éxitos" (el crítico contará como un éxito normal). El jugador cuyo resultado haya salido en el dado decidirá en qué lado colocar su Portal y desplegará su equipo. Cuando termine, el otro jugador colocará su Portal y desplegará su equipo, y entonces tirará el Objetivo.

En cuanto los dos equipos hayan sido desplegados, colocad las perlas en el recipiente y que empiece la primera ronda. ¡A jugar!

## Preparación

La preparación te indica dónde debes colocar los Portales en el espacio de combate. Después de determinar su tamaño, tirad un dado blanco (el crítico contará como un éxito normal). Colocad los Portales en el espacio de juego según lo indicado, dependiendo de la tirada

**Enfrentamiento directo.** Colocad los Portales en el medio de bordes opuestos del espacio de combate.



**Estrategia avispada.** Colocad los Portales en esquinas opuestas del espacio de combate.



## Objetivo

Cada misión puede ser distinta a la anterior, y cada espacio es distinto. Esto significa que las tácticas tendrán que adaptarse para poder conquistar el objetivo. Tirad dos dados blancos (el crítico contará como un éxito normal). Ambos equipos tendrán el mismo objetivo.

**Desvanece al enemigo.** El bando que consiga desvanecer un mayor número de personajes del equipo contrario antes del fin de la sexta ronda gana la partida.

**Control del Portal.** El bando que tenga más personajes en contacto de peana con el Portal del equipo contrario al final de la sexta ronda gana la partida.

**Enclave estratégico.** Cada jugador coloca dos marcadores en el espacio de combate (pueden ser cualquier cosa pequeña, como una moneda o una llave). Deberán estar a más de 15" de su propio Portal, y a más de 5" de otro marcador.

El bando que controle el mayor número de marcadores al final de la sexta ronda gana la partida. En caso de empate, el jugador con un personaje que controle el objetivo más alejado de su propio Portal gana la partida. Para controlar un marcador, el personaje debe colocarse en contacto de peana con él e invertir una acción Genérica. Las Unidades pueden hacer que uno de sus personajes efectúe esta acción Genérica mientras el resto de la unidad efectúa cualquier acción que no sea de Movimiento. Si el personaje se desvanece, abandona el marcador o no llega a efectuar la acción Genérica para controlar el marcador antes del fin de la sexta ronda, no se considerará que el marcador está controlado.

Este juego ha sido diseñado por David Esbrí y publicado por Vesper-on Games S.L.

Escultura de miniaturas por David Esbrí. Edición de textos en Inglés por Jim Sowter, textos en Castellano y Catalán por David Esbrí y Jaume Muñoz, traducción al Alemán por Warehouse Games, traducción al Italiano por Manuela Clausi, traducción al Holandés por Sebastian Drost, traducción al Portugués por Nuno Valentecosta, traducción al Noruego por Kjell Kenneth.

Imagen de portada por Suppaduppa. Logo rojo por Beasts of War. Fotografía del producto por Juanjo "Caos" Cumplido. Diseño gráfico por David Esbrí. Textura de papel por gevert0.deviantart.com y AlienValley. Este juego se ha financiado con Kickstarter.



## Movimiento

**Empujar.** Este personaje puede empujar un objeto móvil hasta la mitad de su valor de movimiento, si se encuentra en contacto de peana con el objeto al principio de la acción. Este objeto solo podrá desplazarse sobre una superficie plana.

**Trepar.** Este personaje puede moverse hacia arriba o hacia abajo por superficies verticales o empinadas sin aplicar penalizadores.

**Fantasma.** Este personaje puede salir del contacto de peana sin generar ataques por parte del personaje abandonado. Además también puede moverse libremente a través de otros personajes, aliados o no.

**Carga.** Si durante su movimiento este personaje se coloca en contacto de peana con cualquier personaje enemigo, potenciará su set de dados más débil en su próxima acción de Ataque en cuerpo a cuerpo dentro del mismo turno.

**Disparo en movimiento.** Este personaje puede moverse hasta la mitad de su movimiento e interrumpir su acción de Movimiento para realizar su segunda acción como Ataque a distancia. Una vez resuelto, puede terminar el resto del movimiento que le faltaba.

**Caída de pluma.** Este personaje no sufre ningún daño al caer desde una altura.

**Teleportación. Duele.** Una vez por partida, este personaje puede realizar una acción Genérica para desaparecer y reaparecer inmediatamente en contacto de peana con cualquier otro personaje (amigo o no) en cualquier punto del espacio de combate.

**Vuelo.** Este personaje puede moverse en cualquier dirección hasta el máximo de su valor de Movimiento, ignorando cualquier terreno y personajes, siempre que esta acción de Movimiento no le lleve a situarse sobre otros personajes u objetos sobre los que normalmente no pudiera colocarse.

**Transporte.** Este personaje puede llevar personajes aliados consigo siempre que estos se encuentren a 3" o menos de él antes de declarar la acción de Movimiento. En el caso de Unidades, todos sus personajes deben estar a menos de 3" del transporte. Una vez resuelto el movimiento, los personajes transportados deben colocarse de nuevo en el suelo a 3" o menos de este personaje.

**Recolocarse.** Este personaje puede efectuar una acción de Movimiento mientras esté en contacto de peana con solo una figura enemiga. De este modo, podrá moverse y recolocarse alrededor del personaje siempre que no rompa el contacto con el mismo.

## Cuerpo a cuerpo

**Desventaja.** Cuando este personaje efectúa una acción de Ataque cuerpo a cuerpo, el personaje objetivo rebajará su set de dados de Defensa más potente.

**Ataque circular.** Cuando este personaje cause daño con un Ataque cuerpo a cuerpo, puede efectuar otra acción de Ataque cuerpo a cuerpo gratuita contra cualquier otro personaje objetivo con el que esté en contacto de peana, al que no haya atacado previamente en este turno.

**Ataque violento.** Después de que el personaje objetivo tire su Defensa en reacción a un Ataque cuerpo a cuerpo de este personaje, puedes pedirle a tu contrincante que repita la tirada de uno de los sets de dados.

**Ataque seguro.** Cuando este personaje efectúe Ataques cuerpo a cuerpo, siempre contará como si hubiese sacado al menos un éxito, aunque en los dados no salga ninguno.

**Derribar.** Después de efectuar un Ataque cuerpo a cuerpo, todos los éxitos obtenidos por encima de los de la tirada de Defensa del objetivo podrán ser convertidos en pulgadas. El personaje atacante puede decidir mover al objetivo en cualquier dirección hasta dicho número de pulgadas (separando al objetivo del contacto de peana).

**Golpe bajo.** Este personaje puede efectuar su Ataque cuerpo a cuerpo usando solo su set de dados más potente. Si esto consigue herir al personaje objetivo, la Unidad de este al completo se verá obligada a ir Cuerpo a tierra.

**Locura. Duele.** Este personaje puede efectuar dos Ataques cuerpo a cuerpo, cada una de ellas dirigida a un personaje distinto en contacto de peana con el atacante, invirtiendo una sola acción de Ataque. Si esto logra herir o desvanecer a ambos objetivos, este personaje se curará.

**Presas.** Este personaje puede efectuar una acción Genérica contra cualquier personaje con el que se encuentre en contacto de peana, tirando únicamente su set más débil de dados de Cuerpo a cuerpo. Su saca al menos un éxito en la tirada, el personaje objetivo solo tirará su set de dados de Defensa más débil la próxima vez que sea el objetivo de cualquier Ataque en cuerpo a cuerpo esta ronda.

**Alcance.** Este personaje puede efectuar Ataques cuerpo a cuerpo contra



personajes que se encuentren hasta 2" de él.

**Trabar.** Cuando este personaje vaya a efectuar una acción gratuita de Ataque cuerpo a cuerpo contra un personaje que quiera abandonar su contacto de peana, potenciará su set de dados más débil. Si el personaje que se va tiene la habilidad de Fantasma, entonces este personaje seguirá pudiendo efectuar el Ataque gratuito, pero solo con su set de dados más fuerte.

## Disparo

**Apuntar.** Este personaje puede invertir sus dos acciones para efectuar un único Ataque a distancia potenciando su set de dados más débil.

**Disparo doble.** Después de tirar los dados de disparo, pero antes de que el objetivo tire por defensa, este personaje puede decidir distribuir el total de éxitos obtenidos entre dos objetivos posibles.

**Explosión.** Este personaje puede invertir sus dos acciones para efectuar un único Ataque a distancia. Este ataque afectará a todos los personajes (amigos o enemigos) a 2" o menos de la peana del personaje. Haz una sola tirada para este Ataque, y haz que cada uno de los objetivos efectúe su tirada de defensa.

**Relámpago.** Este personaje puede decidir efectuar su Ataque de disparo únicamente con su set de dados más potente. Si logra herir a su objetivo, entonces podrá efectuar otro Ataque de disparo gratuito con su reserva al completo contra cualquier otro personaje a 6" o menos del objetivo original, incluso si se encuentra fuera de la línea de visión del tirador.

**Parábola.** Los Ataques a distancia de este personaje pueden ignorar un personaje u objeto que bloqueen su línea de visión. Si el personaje decide disparar de este modo debilitará su set de dados más potente.

**Diana.** Este personaje puede decidir debilitar su set de dados más potente. En este caso el personaje objetivo también debilitará su set de dados más potente de defensa.

**Multitarea.** Este personaje puede efectuar acciones de Ataque a distancia estando en contacto de peana con personajes enemigos, tomando como objetivo a cualquier otro personaje salvo aquellos con los que se encuentra en contacto.

**Bocajarro.** Este personaje puede disparar contra personajes con los que se encuentra en contacto de peana, potenciando su set de dados más débil de Disparo.

**Fuego de saturación.** Este personaje puede decidir tirar solo su set de dados más potente. En este caso, la Unidad del objetivo se verá obligada a ir Cuerpo a tierra.

**Francotirador.** Cuando este personaje toma como objetivo para su Ataque a distancia a cualquier personaje que no haya sido activado todavía esta ronda, potenciará su set de dados más débil.

## Espíritu

**Manipulación sutil.** Este personaje puede invocar un reto de Espíritu. Si tiene éxito podrá desplazar al personaje objetivo hasta 3" en cualquier dirección.

**Distraer.** Este personaje puede invocar un reto de Espíritu. Si tiene éxito el personaje objetivo debilitará su set de dados más potente en su próxima tirada.

**Truco mental.** Este personaje puede invocar un reto de Espíritu. Si tiene éxito el personaje objetivo no podrá atacarle en su próximo turno, pero podrá elegir otro objetivo legal.

**Transferir.** Si este personaje está herido puede invocar un reto de Espíritu. Si tiene éxito se curará y el personaje objetivo recibirá un marcador de Herida. Este reto no puede invocarse contra un personaje herido.

**Voluntad.** Este personaje no puede ser tomado como objeto de las habilidades de Espíritu de los enemigos.

**Disrupción.** Este personaje puede invocar un reto de Espíritu. Si tiene éxito la unidad del personaje objetivo deberá ser activada en el siguiente turno del oponente.

**Encantar.** Este personaje puede invocar un reto de Espíritu. Si tiene éxito el personaje objetivo efectuará inmediatamente un Ataque cuerpo a cuerpo gratuito contra otro personaje con el que se encuentre en contacto de peana, elegido por este personaje.

**Confundir.** Este personaje puede invocar un reto de Espíritu contra un Líder enemigo. Si tiene éxito las habilidades de Líder del objetivo dejarán de funcionar durante el resto de la ronda.

**Aturdir.** Este personaje puede invocar un reto de Espíritu. Si tiene éxito el personaje objetivo perderá una de sus habilidades durante el resto de la ronda, a elección de este personaje.



**Hielo mental. Duele.** Este personaje puede forzar a que un personaje objetivo efectúe una tirada de Espíritu con su set de dados más débil. Si el personaje objetivo no saca como mínimo un éxito, recibirá un marcador de Herida. Esta habilidad no puede invocarse contra un personaje herido.

## Defensa

**Reflejos agudos.** Cuando este personaje es el objetivo de un Ataque a distancia potenciará su set de dados de Defensa más débil.



**Muro de escudos.** Este personaje recibe un Aumento de 1 a su tirada de Defensa si se encuentra en contacto de peana con cualquier personaje aliado con esta misma habilidad.

**Regeneración.** Después de que este personaje reciba un marcador de Herida, tira un dado de Defensa del color del set más débil. Si sale un éxito, retira el marcador de Herida.

**Desviar.** Si este personaje es el objetivo de un Ataque a distancia y tiene éxito en su tirada de Defensa, podrá redirigir el ataque como si él fuera el tirador original. Este personaje entonces podrá efectuar una acción gratuita de Ataque a distancia.

**Metralleta.** Cuando este personaje se desvanece, todos los personajes en contacto de peana con él deberán defenderse de un Ataque de cuerpo a cuerpo automático de 1 éxito.

**Resistencia.** Cuando este personaje es el objetivo de un Ataque de cuerpo a cuerpo, potenciará su set de Defensa más débil.

**Barrera de energía.** Cuando este personaje es el objetivo de un Ataque, antes de tirar por defensa puede obligar al atacante a repetir su tirada y elegir cual de los dos resultados aplicar.

**Parpadeo.** Cuando este personaje se defiende con éxito de un Ataque de cuerpo a cuerpo, puede decidir intercambiar su posición con cualquier otra miniatura (amiga o enemiga) a 5" o menos de su posición.

**Guardaespaldas.** Este personaje puede decidir convertirse en el objetivo de cualquier ataque dirigido hacia cualquier personaje amigo con el que se encuentre en contacto de peana.

**Espejo.** Cuando este personaje recibe un marcador de Herida puede tirar un dado de Defensa del color del set más débil. Si saca al menos un éxito, el personaje podrá asignar esta Herida a otro personaje aliado que esté a 5" o menos de él.

## Unidad

**Grupo de acción.** Esta Unidad puede dividirse en dos unidades efectuando una acción Genérica.



**Exploradores.** Esta Unidad puede desplegarse en cualquier punto del espacio de combate, después de que todas las demás unidades (amigos o no) hayan sido desplegadas y siempre que lo haga a 12" o más de cualquier personaje enemigo.

**Posición firme.** Esta Unidad no puede ser empujada o movida de ningún modo en contra de su voluntad.

**Falange.** Si todos los personajes de esta unidad están en contacto de peana unos con otros al efectuar una acción de Ataque cuerpo a cuerpo, todos ellos potenciarán su set de dados más débil.

**Formación abierta.** Esta Unidad puede mantener su formación cuando los personajes se encuentren a 5" o menos unos de otros.

**Dividir disparos.** Cada uno de los personajes de esta Unidad puede elegir su propio objetivo al realizar Ataques a distancia.

**Bailes de guerra.** Esta Unidad puede separarse del contacto de peana sin generar ataques gratuitos.

**Justicieros.** Si hay más de un personaje de esta Unidad en contacto de peana con un mismo personaje, recibirán un Aumento de 1 a sus Ataques de cuerpo a cuerpo contra dicho personaje.

**Excursionistas.** Cuando esta Unidad se mueva sobre una superficie inestable o escale alturas de hasta 1 pulgada, podrán hacerlo sin sufrir penalizadores a su Movimiento.

**Espíritu indomable.** Cuando esta Unidad sea objeto de un reto Espiritual, el personaje que lo lanzó debilitará su set de dados de Espíritu más potente.

## Líder



**Puntería.** La Unidad de este personaje recibe un Aumento de 1 en sus Ataques a distancia.

**Monje guerrero.** La Unidad de este personaje recibe un Aumento de 1 en sus Ataques cuerpo a cuerpo.

**Recuperación rápida.** La Unidad de este personaje puede levantarse del Cuerpo a tierra gratuitamente al principio de su turno.

**Posición defensiva.** Después de que la Unidad de este personaje se defienda de un Ataque cuerpo a cuerpo, ésta podrá moverse hasta 1" en cualquier dirección, separándose del contacto de peana sin generar ataques gratuitos.

**Reconocimiento.** En cuanto todos los equipos se hayan desplegado, la Unidad de este personaje puede efectuar una acción de Movimiento gratuita antes de que empiece la primera ronda.

**Esquiva.** Cuando la Unidad de este personaje sea el objetivo de un Ataque a distancia, el atacante reducirá su alcance de disparo en 2".

**Líder con el ejemplo. Duele.** Cuando cualquier personaje de la Unidad de este personaje esté herido, este personaje puede efectuar una acción Genérica para curarlo.

**Recambio.** Cuando este personaje se desvanezca, puedes retirar cualquier líder de otra Unidad amiga y colocarlo en el mismo lugar que ocupaba este personaje, incluyéndolo en la unidad en la que estaba este personaje.

**General.** Las habilidades de Líder de este personaje se transferirán a todo el ejército, en vez de solo a su Unidad. Si este personaje se desvanece, cualquier habilidad transferida dejará de estar en uso.

**Re-despliegue.** Este personaje puede abandonar la Unidad en la que se encontraba originalmente. Cuando la Unidad declare una acción de Movimiento, este personaje podrá abandonar la formación y moverse libremente como una Unidad de un solo personaje (coloca una nueva perla en el recipiente al final de esta ronda). Este personaje no podrá ser activado de nuevo hasta la próxima ronda. Este personaje podrá unirse a una nueva Unidad colocándose a 3" o menos de ella y declarando su intención de unirse. Dicha unidad no podrá ser activada de nuevo hasta la próxima ronda (retira una perla del recipiente al final de esta ronda).

## Héroe



**Ataque preciso.** Los personajes enemigos que se defiendan de los Ataques de este personaje tratarán los éxitos críticos de sus tiradas de Defensa como si fueran resultados de éxito normales.

**Canto del cisne.** Cuando este personaje se desvanece, puede efectuar una última acción de Ataque gratuita antes de desaparecer.

**Descubridor.** Este personaje puede desplegarse en cualquier punto del espacio de combate después de que los equipos hayan sido desplegados, siempre que se sitúe en cualquier lugar a más de 12" de cualquier personaje enemigo.

**Luchador egoísta.** Cuando este personaje recibe un marcador de Herida, puede ignorar la herida y provocar que otro personaje amigo con el que esté en contacto de peana la reciba en su lugar.

**Estratega prudente.** Todos los personajes amigos a 2" o menos de este personaje potenciarán su set de dados de Defensa más débil.

**Mensajero.** Si este personaje empieza su turno a 3" o menos de un Líder y termina su turno a 3" o menos de una unidad no afectada por las habilidades de dicho Líder, la unidad se podrá beneficiar de las habilidades del líder hasta el final de la ronda.

**Enemigo jurado.** Elige un Líder o Héroe del equipo rival antes de tirar por la Preparación. Cuando este personaje efectúe cualquier Ataque específicamente dirigido a dicho personaje, potencia su set de dados más débil.

**Campeón.** Este personaje puede recibir dos marcadores de Herida en vez de uno solo antes de desvanecerse.

**Fervor. Duele.** Este personaje puede efectuar tres acciones en vez de solo dos este turno.

**Especialista.** Este personaje puede ser desplegado con cualquier unidad amiga, y operará con ella como si fuera uno más de sus miembros. Este personaje se beneficiará de cualquier habilidad de la Unidad que le afecte.