MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

REGOLAMENTO

©2024 Archon ©2024 Mattel.

SOMMARIO

1. Panoramica..... p. 3
a. Elenco dei Componenti..... p. 4
2. Concetti Base..... p. 6
a. Armata..... p. 6
b. Personaggi..... p. 6
c. Campo di Battaglia..... p. 6
3. Preparazione della Prima Partita..... p. 8
4. Come si Gioca..... p. 10
a. Fase Organizzazione..... p. 10
b. Fase Attivazione..... p. 10
c. Fase Riordino..... p. 12
5. Prove..... p. 13
a. Prove di Difesa..... p. 13
b. Soglia..... p. 14
6. Azioni dei Personaggi..... p. 14
a. Focalizzarsi..... p. 14
b. Spostarsi..... p. 15
c. Attaccare..... p. 17
d. Usare un'Abilità Attiva..... p. 21
e. Sorvegliare..... p. 21
7. Regole Aggiuntive..... p. 22
a. Salute e Ferite..... p. 22
b. Modificatori di Soglia..... p. 22
c. Interruzioni..... p. 23
d. Attacchi di Opportunità..... p. 23
e. Attacchi ad Area..... p. 24
f. Potenziamenti e Depotenziamenti..... p. 24
g. Abilità..... p. 25
h. Azioni Gratuite..... p. 25
i. Missioni Secondarie..... p. 25
j. Oggetti..... p. 26
k. Mana..... p. 26
l. Effetti di Movimento..... p. 26
m. Miniature Massicce..... p. 27
n. Veicoli..... p. 28
o. Tempistica degli Effetti..... p. 28
p. Domande frequenti..... p. 29
8. Riconoscimenti..... p. 30
9. Indice..... p. 30
10. Consultazione Rapida..... p. 31
11. Glossario..... p. 31

PANORAMICA

Masters of the Universe: Battleground è un gioco di contesa fantasy per due giocatori che rappresenta la guerra tra le potenti forze di Eternia: Masters of the Universe™ ed Evil Warriors. Durante una partita, ogni giocatore controlla i personaggi di una di queste armate e li equipaggia con una varietà di armi e oggetti, usandoli per rivendicare obiettivi, completare missioni secondarie e sconfiggere l'armata avversaria.

Con centinaia di combinazioni di personaggi ed equipaggiamento e un innovativo sistema di attivazione, ogni partita a ***Masters of the Universe: Battleground*** offre un'esperienza unica ed emozionante.

Hai quello che serve per essere il Dominatore dell'Universo?

Versione 2.0

ELENCO DEI COMPONENTI

MINIATURE

He-Man

Stratos

Orko

Ram Man

Man-At-Arms

MASTERS OF THE UNIVERSE

Skeletor

Tri-Klops

Evil-Lyn

Trap Jaw

Mer-Man

EVIL WARRIORS

CARTE

10 Personaggio

18 Gloria

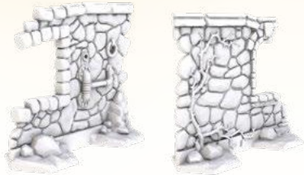
96 Fato

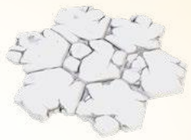
55 Arma

48 Oggetto

TERRENO

8 Ostacolo Alto
(elemento da 3 esagoni)


4 Ostacolo di Altezza Mista
(elemento da 3 esagoni)


2 Piattaforma

6 Ostacolo Alto
(elemento da 4 esagoni)

2 Ostacolo di Altezza Mista
(elemento da 4 esagoni)

2 Scala

4 Colonna
(elemento da
1 esagono)

10 Ostacolo Basso
(elemento da 2 esagoni)

2 Ostacolo Basso
(elemento da 3 esagoni)

GETTONI

20 Mana

10 Mana

16 Ferita

8 Ferita

6 Obiettivo

3 Paralisi
(Depotenziamento)

3 Stordimento
(Depotenziamento)

3 Cecità
(Depotenziamento)

3 Protezione
(Potenziamento)

3 Miglioramento
(Potenziamento)

3 Rapidità
(Potenziamento)

3 Rigenerazione
(Potenziamento)

3 Maledizione
(Depotenziamento)

1 Tri-Klops
(Depotenziamento)

10 Sorveglianza

10 Focus

2 Sostituto

1 Mer-Man
(Marcatura)

ALTRO

Campo di battaglia
Castello di Grayskull—Landa Desolata

Regolamento

Libro delle
Battaglie

10 Dadi

Righello
da 12"

Righello
da 16"

CONCETTI BASE

Questa sezione descrive i concetti base di ***Masters of the Universe: Battleground*** che forniscono un contesto a chi sta imparando a giocare.

ARMATA

Durante una partita, ciascun giocatore controlla una forza, composta da uno o più personaggi. Ciascuna forza rappresenta una delle due fazioni, Masters of the Universe ed Evil Warriors. Ogni fazione ha una propria icona, presente sui suoi componenti.

Masters of the Universe

Evil Warriors

Tutti i personaggi che appartengono alla stessa armata sono **ALLEATI** tra loro e tutti i personaggi che appartengono ad armate diverse sono **NEMICI**.

PERSONAGGI

Ogni personaggio è rappresentato da una miniatura e da una carta personaggio.

MINIATURA

Ogni miniatura rappresenta la posizione di quel personaggio sul campo di battaglia. La base di ogni miniatura ha archi anteriori e posteriori chiaramente definiti. L'arco anteriore ha una tacca che indica la direzione in cui la miniatura è rivolta. Le miniature devono sempre essere rivolte verso un lato dell'esagono che stanno occupando.

Miniatura

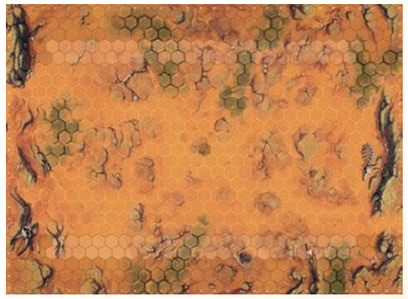
CARTA PERSONAGGIO

La carta personaggio contiene le statistiche e le abilità di quel personaggio, che sono descritte in dettaglio più avanti.

Carta Personaggio

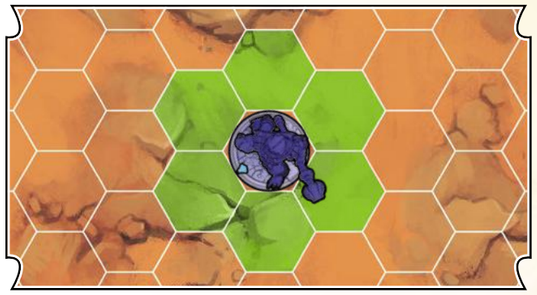
CAMPO DI BATTAGLIA

Ogni partita viene giocata su un tabellone che rappresenta un campo di battaglia a Eternia. Il campo di battaglia comprende una griglia di esagoni (25 esagoni di lunghezza per 30 esagonidi larghezza) su cui i giocatori manovrano la loro armata. Gli esagoni che fanno parte del campo di battaglia sono ad altezza standard.



Castello di Grayskull—Landa Desolata

Ogni esagono è uno spazio per i personaggi e per il terreno. Se due esagoni condividono un lato, sono esagoni **ADIACENTI.** Se due esagoni sono divisi da un elemento di terreno o hanno altezze diverse, non sono adiacenti.



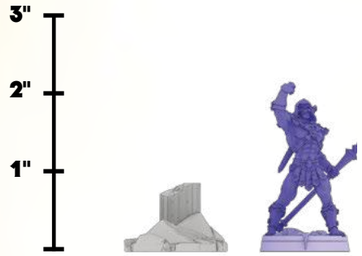
Il personaggio è adiacente a sei esagoni.

Ogni partita di Masters of the Universe: Battleground viene giocata su una mappa preimpostata, che consiste in una varietà di terreni e zone di schieramento, dove ogni giocatore posiziona la propria armata e i gettoni obiettivo che l'avversario sta cercando di rivendicare.

TERRENO

Ci sono terreni classificati in molti modi che possono influenzare il movimento e gli attacchi dei personaggi.

Qualsiasi elemento di terreno che sia alto meno di mezzo pollice e che contenga esagoni su cui un personaggio possa stare in piedi è **TERRENO DIFFICILE**. Gli esagoni che fanno parte del terreno difficile sono ad altezza standard. Qualsiasi elemento di terreno che sia alto meno di due pollici, ma non contenga esagoni su cui i personaggi possono stare in piedi, è un **OSTACOLO BASSO**. Un elemento di terreno non può essere classificato sia come ostacolo basso che come terreno difficile.



Ostacolo Basso

Qualsiasi elemento di terreno alto due pollici o più è un **OSTACOLO ALTO**.

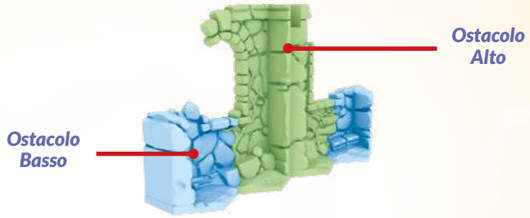
Ostacolo Alto

Qualsiasi elemento di terreno che possa essere attaccato agli ostacoli alti e contenga esagoni su cui un personaggio può stare in piedi è una **PIATTAFORMA**. Gli esagoni che fanno parte di una piattaforma sono a un **'ALTEZZA SUPERIORE** rispetto agli esagoni a un'altezza standard (campo di battaglia o terreno difficile).

Piattaforma attaccata a un ostacolo alto.

Alcuni elementi di terreno contengono sia ostacoli alti che bassi. Se una porzione di un elemento di terreno ha una grande apertura, come una finestra, è un ostacolo basso indipendentemente dalla sua altezza.

Ogni elemento di terreno viene trattato come un pezzo separato.



Questo elemento di terreno contiene sia ostacoli alti che bassi.

REGOLA D'ORO

Se i giocatori non sono d'accordo su una situazione poco chiara che non è descritta nelle regole, ogni giocatore tira un dado. Chi ottiene il risultato più alto determina l'esito. Se c'è un pareggio, i giocatori continuano a lanciare i dadi finché un giocatore non ottiene il risultato più alto. La cosa più importante da ricordare è che l'obiettivo primario del gioco è divertirsi, non i punti vittoria.

GERARCHIA DELLE REGOLE

Quando due o più regole si contraddicono a vicenda, i giocatori risolvono il conflitto facendo riferimento alla seguente gerarchia delle regole:

1. le regole sulle carte personaggio prevalgono su tutte le regole elencate qui sotto;
2. le regole sulle carte fato e gloria prevalgono su tutte le regole elencate qui sotto;
3. le regole sulle carte arma prevalgono su tutte le regole elencate qui sotto;
4. le regole sulle carte oggetto prevalgono sulle regole nel regolamento;
5. le regole nel regolamento possono essere annullate da qualsiasi regola menzionata qui sopra.

PREPARAZIONE DELLA PRIMA PARTITA

Questa configurazione è indicata per due giocatori. Dopo aver appreso i concetti di base del gioco, i giocatori possono passare alla Preparazione Standard presentata a pagina 4 del Manuale Battleground, che consente di personalizzare la forza e il mazzo.

1 Sistemare il Tabellone di Gioco:

Sistema il campo di battaglia tra i due giocatori. Lascia spazio su ogni lato del tabellone per le carte personaggio, le armi, gli oggetti e i mazzi fato.

2 Radunare le Armate: Un giocatore controlla i Masters of the Universe, l'altro gli Evil Warriors. Ciascun giocatore prende i seguenti personaggi ed equipaggiamenti per la propria armata e li mette nella propria area di gioco:

Masters of the Universe

- He-Man con "Spada del Potere"
- Stratos con "Lanciafiamme"
- Man-At-Arms con "Cannone da Braccio" e "Mazza"

Evil Warriors

- Skeletor con "Scettro di Havoc" e "Esplosione Magica"
- Mer-Man con "Tridente"
- Trap Jaw con "Braccio Gancio"

3 Preparare il Campo di Battaglia:

I giocatori piazzano il terreno, i gettoni obiettivo e le loro miniature sul campo di battaglia come illustrato nella pagina successiva.

4 Creare la Riserva: Colloca i gettoni focus, mana, sorveglianza, ferita, marcatura, potenziamento e depotenziamento in pile separate alla portata di tutti i giocatori.

Gettoni Focus

Gettoni Mana

Gettoni Ferita

Gettone Marcatura

Gettoni Depotenziamento

Gettoni Sorveglianza

Gettoni Sostituto

Gettoni Potenziamento

5 Prendere i Mazzi Fato e Gloria:

Ciascun giocatore prende le 20 carte fato e le 2 carte gloria contrassegnate con l'icona della propria fazione. Poi mescola le carte fato per creare il proprio mazzo fato, appoggiandolo insieme alle 2 carte gloria a faccia in giù nella propria area di gioco.

Mazzo Fato

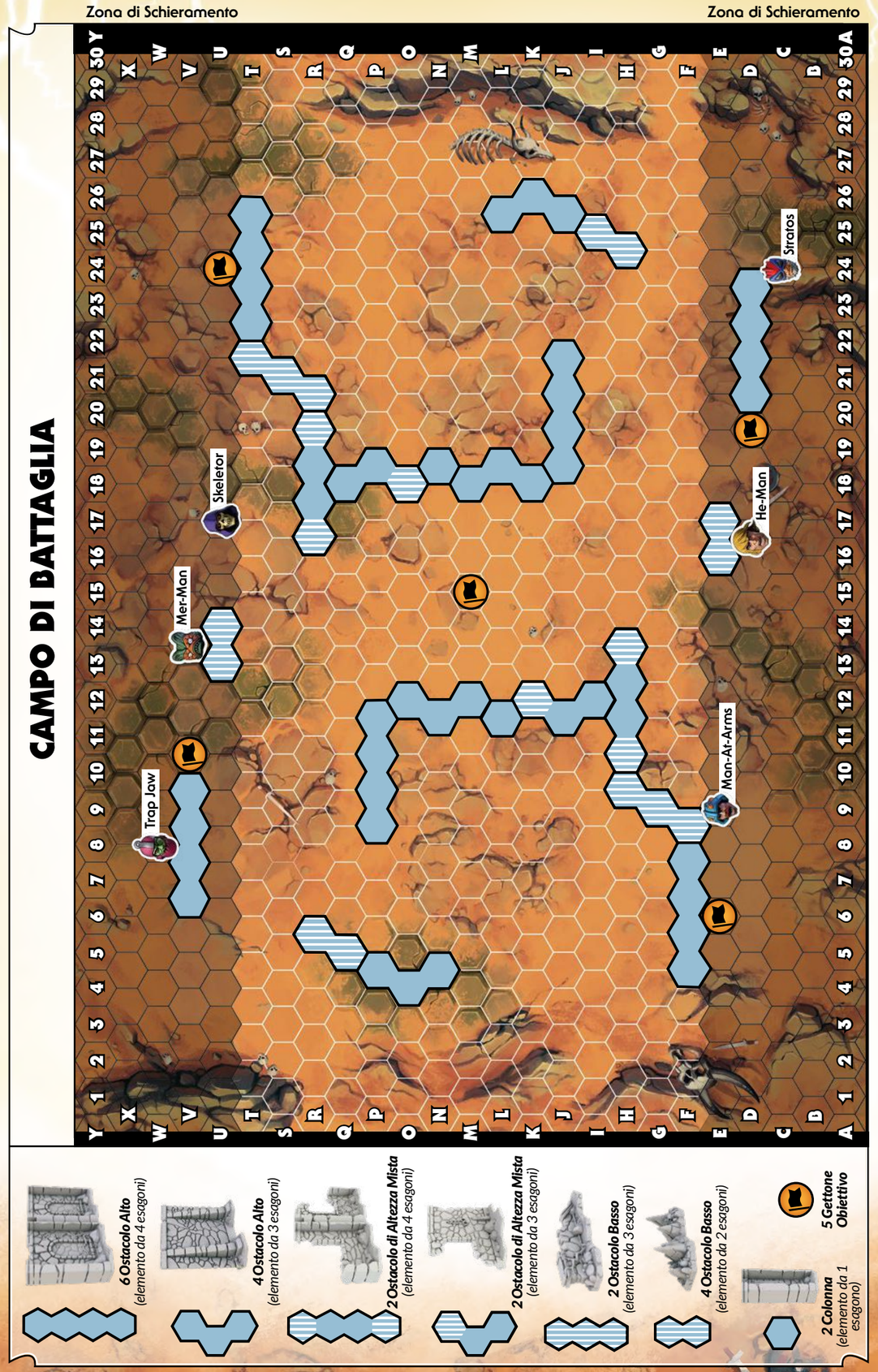
Gloria

6 Pescare Carte: Ciascun giocatore pesca cinque carte fato dal suo mazzo, raccoglie le sue due carte gloria e le tiene in mano.

Ogni giocatore inizia la partita con una mano di cinque carte fato e due carte gloria.

7 Scegliere il Primo Giocatore: Entrambi i giocatori tirano un dado, in caso di parità rilanciando finché un giocatore non ha ottenuto un valore più alto dell'altro. Chi ha il risultato più alto sceglie il primo giocatore. Per il resto della partita il primo giocatore risolverà i pareggi per l'iniziativa.

Ora la partita è pronta per cominciare!



COME SI GIOCA

Ogni partita di ***Masters of the Universe: Battleground*** si gioca in quattro round. Ogni round consiste di tre fasi, che i giocatori svolgono nel seguente ordine:

1. **Fase Organizzazione:** I giocatori pescano le carte fato;
2. **Fase Attivazione:** I giocatori attivano a turno i loro personaggi;
3. **Fase Riordino:** I giocatori rivendicano gli obiettivi, controllano le condizioni di vittoria e rimuovono i gettoni e le carte usate.

FASE ORGANIZZAZIONE

Durante questa fase, ogni giocatore pesca carte fato dal proprio mazzo fato finché non ne ha cinque in mano. Prima di pescare carte, un giocatore può scartare un numero qualunque di carte dalla sua mano. In ogni momento i giocatori non possono avere più di cinque carte fato in mano. I giocatori non possono ottenere carte gloria aggiuntive.

Poiché i giocatori pescano carte fato durante la preparazione, saltano questo passaggio durante il primo round di gioco.

FASE ATTIVAZIONE

Per svolgere questa fase, i giocatori seguono in ordine i passaggi qui sotto:

1. Selezionare una Carta;
2. Attivare un Personaggio;
3. Risolvere la Carta;
4. Eseguire le Azioni;
5. Terminare l'Attivazione.

I giocatori ripetono questa fase finché entrambi i giocatori non hanno attivato tutti i loro personaggi, giocato tutte le loro carte fato e gloria o passato.

SELEZIONARE UNA CARTA

Ogni giocatore sceglie una carta fato o gloria dalla propria mano e la appoggia a faccia in giù sul tavolo. Poi rivelano simultaneamente la carta selezionata.

Ogni carta fato o gloria ha un valore di iniziativa.

La carta fato ha un valore di iniziativa di 3.

Il giocatore che rivela la carta con il valore di iniziativa più alto diventa il **giocatore attivo** ed è il primo ad attivare uno dei suoi personaggi. Se entrambi i giocatori rivelano una carta con lo stesso valore di iniziativa, il primo giocatore diventa il giocatore attivo.

ATTIVARE UN PERSONAGGIO

Il giocatore attivo sceglie uno dei suoi personaggi **PRONTI** da attivare. Un personaggio è pronto se la sua carta personaggio non ha alcuna carta fato o gloria sopra.

Pronto

Attivato

DOPPIA ATTIVAZIONE
Un giocatore non può attivare per primo un personaggio che ha attivato per ultimo nel round precedente. Ignorate questa regola se vi resta un solo personaggio.

RISOLVERE LA CARTA

Dopo che un giocatore sceglie e attiva un personaggio, quel personaggio diventa il **PERSONAGGIO ATTIVO** e ottiene punti azione (**PA**) e mana pari ai valori indicati sulla carta fato o gloria selezionata. Durante il loro turno i personaggi usano i PA per eseguire azioni e il mana per lanciare incantesimi, risolvere abilità e ritirare i dadi durante le prove, come descritto più avanti.

Per ogni mana ottenuto da un personaggio, metti un gettone mana sulla sua carta. Un personaggio può avere al massimo cinque gettoni mana contemporaneamente sulla sua carta.

Il personaggio attivato ottiene 2 punti azione e 2 mana.

OTTENERE BONUS

Poi il giocatore risolve il **bonus** su quella carta. Se la carta selezionata è una **carta fato**, il bonus fornisce o un'abilità unica o 1 mana aggiuntivo, che viene preso dalla riserva e messo sulla carta del personaggio attivo (fino a un massimo di cinque).

Il personaggio può ottenere 1 mana aggiuntivo o risolvere l'abilità.

Se la carta selezionata dal giocatore è una carta gloria, il bonus fornisce una missione secondaria o 1 PA aggiuntivo. Le missioni secondarie sono descritte a pagina 25.

Il giocatore può ottenere 1 PA aggiuntivo o una missione secondaria.

ESEMPIO DI GIOCO DELLE CARTE FATO

1. Il giocatore attiva Man-At-Arms utilizzando la seguente carta:

2. Man-At-Arms inizia l'attivazione con 2 PA (dati dai valori di base della carta) e 2 Mana (dati dal bonus della carta).
3. Durante l'attivazione di Man-At-Arms, il giocatore decide di giocare un'altra carta Fato:

4. Si tratta di una carta aggiuntiva giocata durante l'attivazione. Man-At-Arms riceve solo questo bonus dalla carta, non i valori base. Di conseguenza, riceve 1 PA aggiuntivo.

ESEGUIRE LE AZIONI

Durante questo passaggio, il personaggio attivo esegue un numero qualsiasi delle seguenti azioni, che sono descritte in dettaglio più avanti:

- Focalizzarsi;
- Spostarsi;
- Attaccare;
- Usare un'Abilità Attiva;
- Sorvegliare.

Ogni azione può essere eseguita un numero qualsiasi di volte. La prima volta che un'azione **focalizzarsi**, **spostarsi** o **sorvegliare** viene eseguita durante un'attivazione, costa 1 PA. Ogni volta che una di queste azioni viene ripetuta durante una singola attivazione, costa 1 PA aggiuntivo.

Esempio: He-Man esegue un'azione focalizzarsi, seguita da un'azione spostarsi. Entrambe le azioni costano 1 PA ciascuna. Se He-Man volesse eseguire una seconda azione spostarsi, costerebbe 2 PA. Se He-Man volesse eseguire una terza azione spostarsi, costerebbe 3 PA.

Il costo di un'azione **usare un'abilità attiva** dipende dall'abilità stessa. Ogni abilità attiva può essere usata una sola volta per attivazione o interruzione. Le abilità sono descritte a pagina 25.

Il costo per eseguire un'azione **attaccare** aumenta più viene utilizzato un particolare tipo di arma durante l'attivazione. Questo è descritto in dettaglio nella sezione "Attaccare" a pagina 17.

GIOCARE CARTE AGGIUNTIVE
Prima o dopo aver eseguito un'azione, il giocatore attivo può giocare carte fato e gloria aggiuntive per ottenere bonus extra. Per ogni carta fato o gloria giocata, il personaggio attivo può scegliere uno dei due bonus.

TERMINARE L'ATTIVAZIONE

Dopo che un giocatore ha finito di eseguire le azioni del suo personaggio, appoggia a faccia in giù sulla carta del personaggio attivo tutte le sue carte fato e gloria giocate, per indicare che il personaggio è stato attivato (le carte gloria con missioni secondarie compiute vanno messe a faccia in su). Un personaggio attivato non può diventare di nuovo un personaggio attivo finché quel personaggio non diventa pronto durante la fase riordino o per un altro effetto di gioco. Tutti i punti azione non spesi sono persi e non vengono trasferiti alla prossima attivazione del personaggio; tuttavia i gettoni mana non spesi rimangono.

Tutte le carte fato e gloria giocate vengono appoggiate sulla carta del personaggio attivo alla fine della sua attivazione.

Poi l'avversario del giocatore attivo diventa il giocatore attivo e usa la sua carta fato o gloria giocata per attivare un personaggio seguendo le stesse regole (passaggi 2-5).

Dopo che entrambi i giocatori hanno finito la rispettiva attivazione, se entrambi i giocatori hanno personaggi pronti e carte fato o gloria in mano, ripetono questa fase selezionando nuove carte (passaggio 1). Se uno dei giocatori non può o sceglie di non attivare altri personaggi, **PASSA** e non può attivare personaggi per il resto del round. Tuttavia il suo avversario può continuare la fase, selezionando le carte e attivando i personaggi finché non passa.

Dopo che entrambi i giocatori hanno passato, si procede alla fase riordino.

FASE RIORDINO

Durante questa fase, i giocatori rivendicano i gettoni obiettivo e preparano il campo di battaglia per il prossimo round di gioco. Durante il quarto round, la partita finisce e viene decretato un vincitore. Per risolvere questa fase, i giocatori seguono in ordine i passaggi qui sotto:

1. Rivendicare i Gettoni Obiettivo;
2. Rimuovere i Gettoni;
3. Controllare la Vittoria;
4. Rendere Pronti i Personaggi e Ottenere Mana.

Poi i giocatori procedono alla fase organizzazione del prossimo round di gioco.

RIVENDICARE I GETTONI OBIETTIVO

Durante questo passaggio, i personaggi rivendicano i gettoni obiettivo. I giocatori possono risolvere ogni gettone obiettivo in qualsiasi ordine. Un personaggio rivendica un gettone obiettivo se sono state soddisfatte tutte le condizioni qui sotto:

- non ci sono nemici adiacenti all'esagono occupato dal personaggio;
- il personaggio si trova in un esagono che contiene il gettone obiettivo o è adiacente a esso;
- non ci sono nemici in alcun esagono che contiene il gettone obiettivo o è adiacente a esso;
- il gettone obiettivo non si trova nella zona di schieramento del personaggio.

Se tutte le condizioni sono soddisfatte, il personaggio può rivendicare quel gettone obiettivo, rimuovendolo dal campo di battaglia e mettendolo nella sua area di gioco. Alla fine della partita, ogni giocatore segna 20 punti vittoria per ogni gettone obiettivo che possiede.

RIMUOVERE I GETTONI

I giocatori rimuovono tutti i gettoni potenziamento, depotenziamento e marcatura dal tabellone. Vedi "Potenziamento e Depotenziamento" a pagina 24 e "Marcature" a pagina 25.

CONTROLLARE LA VITTORIA

Se questo è il quarto round di gioco o se ogni personaggio dell'armata di un giocatore è stato rimosso dal campo di battaglia, i giocatori calcolano i loro punti vittoria totali e determinano l'esito della partita. Vedi "Punteggio" qui sotto.

Per vincere una partita di Masters of the Universe: Battleground, un giocatore deve mettere fuori combattimento l'intera armata del suo avversario o avere almeno 20 punti vittoria in più del suo avversario alla fine della partita.

VITTORIA PER FUORI COMBATTIMENTO

Durante la fase riordino, se ogni personaggio dell'armata di un giocatore viene messo fuori combattimento, il giocatore con uno o più personaggi ancora sul campo di battaglia vince la partita.

Se entrambi i giocatori perdono tutti i loro personaggi, la partita finisce in parità.

PUNTI VITTORIA

Durante la fase riordino del quarto round di gioco, se nessuno dei due giocatori ha ottenuto una vittoria per fuori combattimento, la partita finisce e ogni giocatore calcola i punti vittoria totali che ha segnato.

Se un giocatore ha almeno 20 punti vittoria in più del suo avversario, il giocatore con più punti vittoria vince la partita.

Se nessuno dei due giocatori ha 20 punti vittoria in più del suo avversario, nessun giocatore vince e la partita finisce in parità.

PUNTEGGIO

I giocatori possono segnare punti vittoria nelle seguenti maniere:

- rivendicando i gettoni obiettivo (valgono 20 PV ciascuno);
- completando le missioni secondarie (valgono PV pari al valore sulla carta gloria);
- mettendo fuori combattimento un personaggio avversario (PV pari al costo di quel personaggio e di tutto il suo equipaggiamento). Le informazioni sul costo di un personaggio o di un oggetto particolare si trovano a pagina 14 del libro delle battaglie.

Inoltre, se entrambi i giocatori sono d'accordo, possono scegliere di finire la partita in parità in qualunque momento. Allo stesso modo, un giocatore può ritirarsi in qualunque momento, dando la vittoria al suo avversario.

RENDERE PRONTI I PERSONAGGI E OTTENERE MANA

Ogni personaggio pronto che non è stato attivato durante il round ottiene 1 gettone mana (fino a un massimo di cinque). Poi i giocatori rendono pronto ciascuno dei loro personaggi prendendo tutte le carte fato e gloria che hanno giocato nell'ultimo round e mettendole sulle loro rispettive pile degli scarti. Le carte gloria con le missioni secondarie compiute vanno messe a faccia in su nell'area di gioco del relativo giocatore.

PROVE

Nel corso della partita, i personaggi devono superare delle prove. Durante una prova, i giocatori tirano i dadi per determinare l'esito di varie interazioni di gioco, come attacchi e difese, nonché dei tentativi di applicare o resistere a certi potenziamenti e depotenziamenti. Il numero di dadi che un giocatore lancia e i risultati richiesti per il successo sono tutti determinati dalle statistiche e dai modificatori di un personaggio.

Di seguito è riportato un elenco delle statistiche base di un personaggio che possono essere messe alla prova durante una partita.

Forza: Questa statistica rappresenta l'efficacia del personaggio nell'uso delle armi da mischia e nell'esecuzione di qualsiasi altro compito che richieda un'eccezionale prestanza fisica.

Percezione: Questa statistica rappresenta l'efficacia del personaggio nell'uso delle armi a distanza e nell'esecuzione di qualsiasi altro compito che richieda un'ottima coordinazione.

Potere: Questa statistica rappresenta l'efficacia del personaggio nel lancio di incantesimi e nell'esecuzione di qualsiasi altro compito che richieda poteri magici.

Robustezza: Questa statistica rappresenta l'abilità del personaggio di prevenire i danni da attacchi fisici e di eseguire qualsiasi altro compito che richieda una notevole resistenza.

Mente: Questa statistica rappresenta l'abilità del personaggio di prevenire i danni da attacchi di incantesimi, di resistere alle abilità nemiche e di eseguire qualsiasi altro compito che richieda velocità di pensiero.

Se un dado rotola fuori dal tavolo, il suo risultato non conta e viene rilanciato.

Per superare una prova, un giocatore segue in ordine i passaggi qui sotto.

1 Controllare le Statistiche: Il giocatore controlla il valore sulla sua carta personaggio che corrisponde alla statistica da mettere alla prova. Il valore di quella statistica è il numero di dadi che il giocatore tira per mettere alla prova quella statistica, prima che vengano applicati i modificatori. Per esempio, He-Man ha una forza pari a 5, il che significa che tirerà cinque dadi – prima che vengano applicati i modificatori – quando mette alla prova la forza.

2 Determinare i Modificatori: I modificatori aumentano o diminuiscono temporaneamente le statistiche di un personaggio, cambiando il numero di dadi che il giocatore lancia. I modificatori provengono da una varietà di fonti, incluse le abilità delle carte, e sono cumulativi.

Se un modificatore aggiunge o sottrae un numero a una prova (ad esempio, "Prova di forza +1" o "Prova di forza -1"), la statistica del personaggio viene aumentata o diminuita, a seconda dei casi, per la durata della prova.

3 Determinare la Soglia: La soglia definisce il risultato più basso su un dado che viene trattato come un successo. Per impostazione predefinita, la soglia di ogni prova è 4. La soglia può essere modificata da una varietà di fonti, incluse le abilità delle carte, e sono cumulative (vedi "Soglia" a pagina 13).

4 Lancio Base: Il giocatore che affronta la prova tira un numero di dadi pari alla sua statistica modificata messa alla prova.

5 Determinare i Successi Iniziali: Il giocatore conta i suoi successi. Ogni risultato che è uguale o superiore alla soglia (normalmente 4+) è un successo.

6 Rilanci Gratuiti: Alcuni effetti di gioco permettono al giocatore di rilanciare dadi senza alcun costo. Tali dadi vengono lanciati durante questo passaggio. Tutti i rilanci gratuiti devono essere effettuati in una volta sola.

7 Rilanci del Mana: Un personaggio può spendere fino a 5 mana per rilanciare un dado per ogni mana speso. Ogni mana speso viene rimosso dalla carta di quel personaggio e messo nella riserva. Tutti i rilanci del mana devono essere effettuati in una volta sola.

8 Esplosioni di Dadi: Se un dado produce un risultato di 6, esplode, permettendo al giocatore di lanciare un dado aggiuntivo. Anche i dadi aggiuntivi appena lanciati possono esplodere: questo può accadere all'infinito. Tieni tutti i dadi lanciati a causa di un'esplosione separati dai dadi lanciati inizialmente.

9 Determinare i Successi Finali: Il giocatore conta i suoi successi come segue:

- per i dadi iniziali, ogni risultato che è uguale o superiore alla soglia è un successo;
- per i dadi lanciati a causa di esplosioni, ogni risultato di 5 o superiore è un successo (questo **non può** essere modificato da effetti di gioco).

10 Prova di Difesa (Opzionale): Se richiesto, il bersaglio della prova esegue una prova di difesa (vedi "Prove di Difesa" più sotto).

11 Applicare i Successi: Il giocatore applica i successi secondo la descrizione della prova o la carta arma utilizzata (per le prove di attacco) per determinare l'esito. Se una prova ha più di un esito disponibile, viene risolto solo l'esito che richiede più successi.

PROVE DI DIFESA

Una **PROVA DI DIFESA** fornisce a un personaggio l'opportunità di mitigare i risultati di una prova che lo prende di mira, come un attacco (vedi "Attaccare" a pagina 17). Una prova di difesa si risolve sempre dopo che sono stati lanciati i dadi per un'altra prova, ma prima che vengano applicati i suoi successi. Ogni successo nei risultati della prova di difesa annulla un successo dalla prova del nemico. Eventuali successi non annullati vengono applicati. Una prova di difesa segue la stessa procedura delle prove standard.

Quando c'è l'opportunità di una prova di difesa, la descrizione della prova o la regola di gioco usa sempre la parola "contro" e fornisce la statistica usata per quella prova di difesa.

Esempio: Se la descrizione della prova dà istruzioni a un personaggio per "Risolvere una prova di forza contro la robustezza", il giocatore affronta la prova usando la sua statistica di forza. Poi l'altro giocatore affronta una prova di difesa usando la sua statistica di robustezza. Ogni successo ottenuto durante la prova di difesa (robustezza) annulla un successo della prova precedente (forza).

SOGLIA

Durante una prova, il risultato più basso che porta a un successo sul tiro iniziale è chiamato soglia. Per impostazione predefinita, la soglia di ogni prova è 4. Cioè ogni risultato uguale o superiore a 4 nel tiro iniziale è un successo. Tuttavia un effetto di gioco può allargare la soglia, abbassando il risultato necessario per i successi, o restringere la soglia, alzando il risultato necessario per i successi.

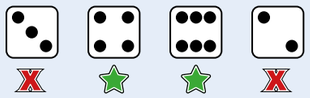
Per esempio, se un effetto di gioco **allarga** di 1 la soglia di una prova, la soglia diventa 3. Ciò significa che qualsiasi risultato di 3 o superiore nel tiro iniziale è un successo. Allo stesso modo, se un effetto di gioco **restringe** di 1 la soglia di una prova, la soglia diventa 5. Ciò significa che solo i risultati di 5 o superiori nel tiro iniziale sono successi.

Tutti gli allargamenti e i restringimenti della soglia sono cumulativi. **Indipendentemente dalla soglia di una prova, qualsiasi risultato di 6 è sempre un successo e qualsiasi risultato di 1 è sempre un fallimento.**

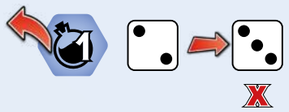
ESEMPIO DI PROVA

1. Ram Man sta affrontando una prova di forza. La sua statistica di forza è 4, quindi lancia 4 dadi.

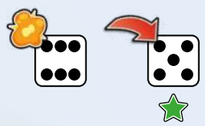
2. Il lancio produce i seguenti risultati: “3”, “4”, “6” e “2”. Ogni lancio di 4 o superiore è un successo.



3. Ram Man spende 1 mana e rilancia il risultato di “2”. Il rilancio produce un “3”.



4. Poi il “6” di Ram Man esplode, quindi lancia un altro dado e il risultato è “5”. La prova termina con 3 successi.



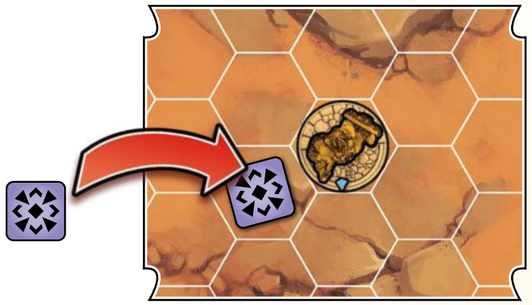
AZIONI DEI PERSONAGGI

Questa sezione descrive come eseguire le azioni di ogni personaggio.

FOCALIZZARSI

L’azione focalizzarsi permette ai personaggi di migliorare la loro prossima azione o prova.

Per eseguire un’azione focalizzarsi, il giocatore attivo colloca un gettone focus accanto al personaggio attivo sul campo di battaglia. Se un personaggio ha un gettone focus, è **FOCALIZZATO**. Mentre un personaggio è focalizzato, non può ottenere un altro gettone focus.



Un gettone focus viene collocato sul campo di battaglia accanto al personaggio attivo per indicare che è focalizzato.

SPENDERE IL FOCUS

I gettoni focus vengono spesi per aumentare il movimento di un personaggio o per allargare la soglia di una prova.

- **Azioni Spostarsi:** Quando un personaggio focalizzato sta eseguendo un’azione spostarsi, **può** spendere il suo gettone focus per usare il secondo numero della sua statistica velocità.
- **Prove:** Quando un personaggio focalizzato sta affrontando una prova, **deve** spendere il suo gettone focus. Spendere un gettone focus in questo modo allarga di 1 la soglia della prova. Il gettone focus deve essere speso, anche se un effetto di gioco gli impedisce di influenzare la soglia di una prova.

Dopo che un giocatore spende un gettone focus, lo mette nella riserva. Il personaggio il cui gettone focus è stato speso non è più focalizzato.

SPOSTARSI

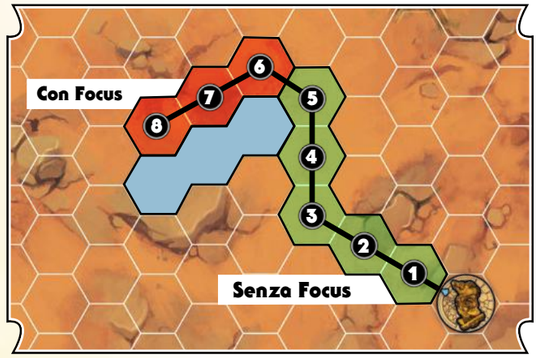
L’azione spostarsi permette al giocatore di muovere il proprio personaggio. Il personaggio riceve un numero di punti movimento pari al suo valore di velocità standard. Se il personaggio è focalizzato e spende un gettone focus, riceve un numero di punti movimento pari al suo valore di velocità focalizzata. Se un effetto di gioco modifica il valore di velocità di un personaggio, modifica sia il suo valore standard che quello focalizzato.

Mentre esegue un’azione spostarsi, un personaggio può spendere un qualunque numero dei suoi punti movimento, ma i punti movimento che non vengono spesi durante l’azione vengono persi. **Se un personaggio entra in un esagono che è adiacente a un nemico, la sua azione spostarsi termina immediatamente.**

Poi, dopo che un personaggio si è spostato, la sua miniatura può essere ruotata in qualsiasi direzione: la tacca sulla base di una miniatura deve puntare a uno dei sei lati degli esagoni. A meno che un effetto di gioco specifichi diversamente, un giocatore non può ruotare la miniatura del suo avversario, nemmeno dopo aver risolto un effetto che lo fa spostare.

MOVIMENTO STANDARD

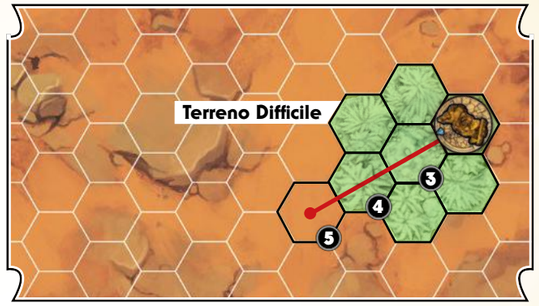
Spendendo 1 punto movimento, un personaggio può spostarsi dall’esagono che occupa a qualsiasi esagono adiacente che non contenga un altro personaggio, una scala, un ostacolo basso o un ostacolo alto.



He-Man può spostarsi fino a cinque esagoni, perché ha un valore di velocità pari a 5. Se spende un gettone focus, può spostarsi fino a otto esagoni.

MOVIMENTO E TERRENI DIFFICILI

Quando un personaggio entra in un esagono con un terreno difficile per la prima volta durante un'azione movimento, questo movimento costa due punti movimento extra.

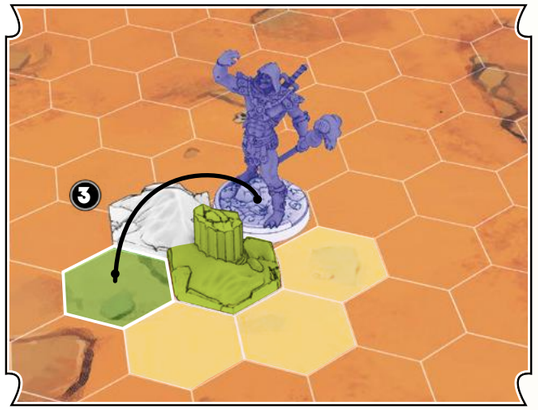


He-Man ha 5 punti movimento. Entra in un terreno difficile con il primo passo e perde tre punti; dopodiché spende i restanti punti movimento per altri due passi.

MOVIMENTO E OSTACOLI BASSI

Un personaggio può oltrepassare gli ostacoli bassi. Durante un’azione spostarsi, un personaggio può spendere 3 punti movimento per spostarsi da qualsiasi esagono che condivide un lato con una porzione di un ostacolo basso a qualsiasi altro esagono che condivide un lato con la stessa porzione di quell’ostacolo.

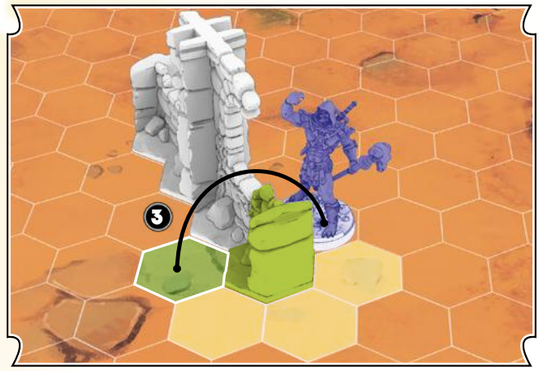
La frase “porzione dell’ostacolo” si riferisce a qualsiasi parte dell’ostacolo che occupa esattamente un esagono.



Skeletor spende 3 punti movimento per oltrepassare un esagono che contiene un ostacolo basso.

OSTACOLI CON APERTURE

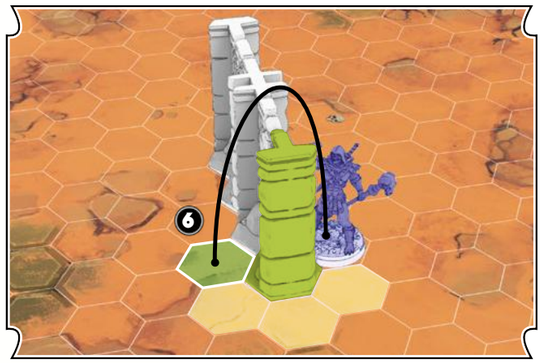
Qualsiasi porzione di un elemento di terreno che ha una grande apertura, come una finestra, è trattata come un ostacolo basso, indipendentemente dall'altezza.



Skeletor può attraversare l'apertura di questo terreno, seguendo le normali regole di movimento per gli ostacoli bassi.

MOVIMENTO E OSTACOLI ALTI

Un personaggio può oltrepassare gli ostacoli alti. Durante un'azione spostarsi, un personaggio può spendere 6 punti movimento per spostarsi da qualsiasi esagono che condivide un lato con una porzione di un ostacolo alto a qualsiasi altro esagono che condivide un lato con la stessa porzione di quell'ostacolo.



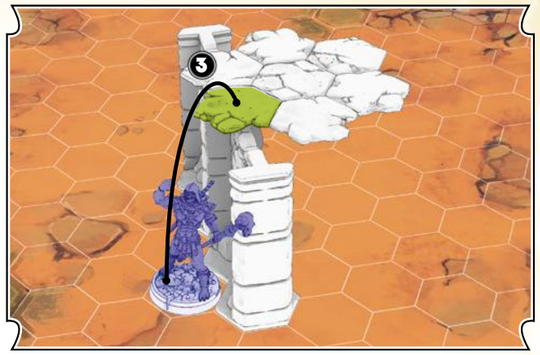
Skeletor spende 6 punti movimento per oltrepassare un esagono che contiene un ostacolo alto.

SCALE E PIATTAFORME

Le piattaforme consistono in esagoni a un'altezza superiore, su cui i personaggi possono terminare il loro movimento. I personaggi possono raggiungere le piattaforme arrampicandosi su di esse o usando delle scale.

ARRAMPICARSI

Durante un'azione spostarsi, un personaggio può spendere 3 punti movimento per arrampicarsi su una piattaforma. Per arrampicarsi, il personaggio deve occupare un esagono che condivida un lato con un esagono della piattaforma. Poi la sua miniatura viene piazzata su quell'esagono. Un personaggio non può arrampicarsi da un esagono che si trovi direttamente sotto una piattaforma.



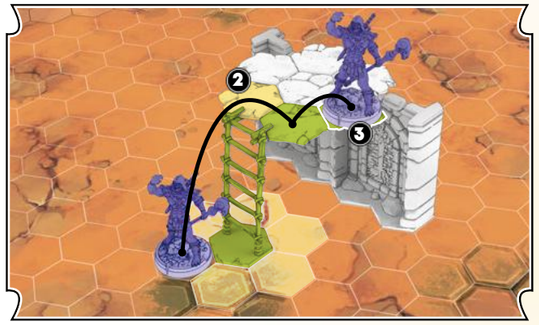
Skeletor spende 3 punti movimento per arrampicarsi in cima alla piattaforma.

SCENDERE

Durante un'azione spostarsi, un personaggio può spendere 3 punti movimento per scendere da una piattaforma. Per scendere, il personaggio deve occupare un esagono della piattaforma che condivida un lato con un esagono in basso. Poi la sua miniatura viene piazzata su quell'esagono. Un personaggio non può scendere in un esagono che si trovi direttamente sotto una piattaforma.

SCALE

Durante un'azione spostarsi, un personaggio può spendere 2 punti movimento per spostarsi da qualsiasi esagono che condivida un lato con una scala a qualsiasi altro esagono che condivida un lato con quella scala (non importa la sua altezza).



Skeletor spende 2 punti movimento per usare la scala fino all'esagono sulla piattaforma e poi 1 altro punto movimento per spostarsi lungo la piattaforma.

Se, per un qualsiasi motivo, la miniatura non ci sta sotto la piattaforma, allora la miniatura deve essere temporaneamente sostituita da un gettone sostituto.

Gettone Sostituto

SPINGERE

Quando un personaggio si arrampica o scende da una piattaforma, se l'esagono di arrivo contiene un personaggio, questo viene spinto. Se un personaggio in quell'esagono non può essere spinto, il personaggio in movimento non può entrare in quell'esagono. Quando un personaggio viene **spinto**, viene spostato in un esagono che condivida un lato con l'esagono che occupa. Il giocatore che controlla quel personaggio decide l'esagono in cui viene spinto.

ATTACCARE

L'azione attaccare permette a un personaggio di attaccare uno dei suoi nemici, nel tentativo di metterlo fuori combattimento e rimuoverlo dal campo di battaglia.

Ogni attacco richiede che il personaggio utilizzi una delle sue armi equipaggiate e l'attacco viene risolto in modo diverso, a seconda del tipo di arma usata. Ci sono quattro tipi di armi: **MISCHIA**, **DISTANZA**, **INCANTESIMO** e **PESANTI**. Ogni arma è rappresentata da una carta ed è contrassegnata da una delle seguenti icone:

Da Mischia

A Distanza

Da Incantesimo

Pesante

Il costo in PA di ogni azione attaccare dipende dal tipo di arma che il personaggio usa. La prima volta che un personaggio utilizza un'arma di uno dei tre tipi durante un'attivazione, costa 1 PA. Ogni volta in più che un tipo di arma viene usato durante la stessa attivazione, il suo costo aumenta di 1 PA.

Esempio: Mer-Man ha due armi: "Esplosione Magica" (un'arma da incantesimo) e "Fucile Laser" (un'arma a distanza). Attacca con "Fucile Laser", spendendo 1 PA. Poi effettua un altro attacco, utilizzando "Esplosione Magica", che costa anch'esso solo 1 PA, perché è stato il primo attacco di questa attivazione usando un'arma da incantesimo. Se Mer-Man eseguisse un'altra azione attaccare con l'arma "Fucile Laser", dovrebbe spendere 2 PA, perché quello sarebbe il secondo attacco con un'arma a distanza in questa attivazione.

Ogni attacco richiede che il personaggio effettui una **PROVA DI ATTACCO.** Poi i risultati di quella prova vengono applicati usando la carta arma selezionata.

Le armi possono modificare una prova di attacco, aumentando o diminuendo il numero di dadi lanciati. Il numero di dadi aggiunti o sottratti a una prova di attacco è indicato dal valore accanto all'icona del dado su ogni carta arma.

Aggiunge 1 Dado

Toglie 1 Dado

Nessun Modificatore

Ogni arma ha anche un'abilità speciale. A meno che sia indicato diversamente, un giocatore può risolvere queste abilità soltanto mentre il suo personaggio sta eseguendo un'azione attaccare usando quell'arma.

Il "Tridente" aggiunge un dado alla prova di attacco se il bersaglio si trova su un terreno difficile.

I risultati di una prova di attacco sono definiti dalla carta arma che viene usata. La parte inferiore di ogni carta arma elenca gli effetti, tipicamente un numero di ferite, che si risolvono in base al numero di successi (★) che la prova fornisce.

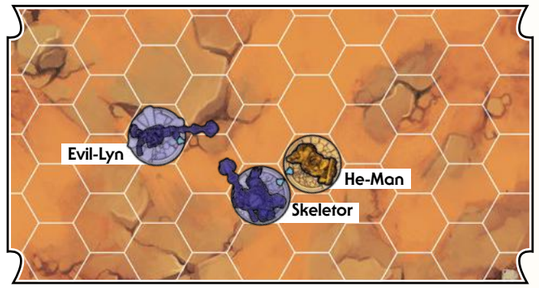
Una prova di attacco con la "Spada del Potere" infligge 1 ferita con un risultato di 1 o 2 successi, 2 ferite con un risultato di 3 o 4 successi e 3 ferite con un risultato di 5 o più successi.

Un solo effetto della carta arma si risolve durante una singola azione attaccare e il giocatore **deve** risolvere l'effetto che richiede il maggior numero di successi possibili, ma non più del numero che la prova ha fornito. Se la prova non produce alcun successo, un numero inadeguato di successi o se tutti i successi vengono annullati a causa di una prova di difesa o di altri effetti di gioco, non si risolve alcun effetto dell'arma.

ATTACCO IN MISCHIA

Per effettuare un attacco in mischia, il giocatore seleziona una delle armi da mischia equipaggiate dal personaggio da usare per l'attacco. Poi deve scegliere un nemico come bersaglio dell'attacco e ruotare la miniatura del personaggio attaccante, in modo che sia rivolta verso quel nemico.

Il bersaglio di un attacco in mischia deve essere un nemico che è **ingaggiato** con il personaggio attaccante. Due personaggi di armate opposte sono ingaggiati se si trovano in esagoni adiacenti.



He-Man e Skeletor sono ingaggiati, ma He-Man e Evil-Lyn no.

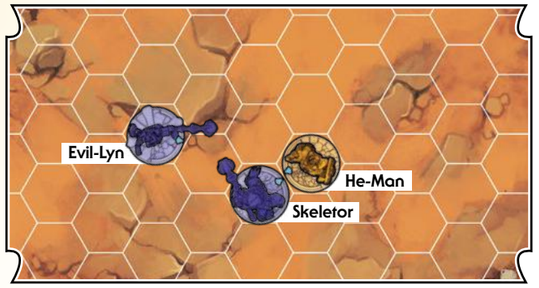
Dopo che il giocatore ha scelto un bersaglio lecito e un'arma, risolve una prova di forza contro la robustezza del nemico.

Se un personaggio non ha un'arma da mischia equipaggiata, può effettuare un attacco in mischia usando i pugni. Tale attacco viene trattato come un attacco effettuato con un'arma da mischia e utilizza il valore base della forza del personaggio. Se la prova risulta in uno o più successi, l'attacco infligge 1 ferita.

ATTACCO A DISTANZA

Per effettuare un attacco a distanza, il giocatore seleziona una delle armi a distanza equipaggiate del personaggio da usare per l'attacco. Poi deve scegliere un nemico come bersaglio dell'attacco e ruotare la miniatura del personaggio attaccante, in modo che sia rivolta verso quel nemico. La miniatura deve essere rivolta verso l'esagono adiacente che è più vicino al bersaglio, misurando dal centro di quell'esagono. Se due esagoni sono alla stessa distanza, la miniatura può essere rivolta verso uno dei due esagoni, a scelta del giocatore che la controlla.

Un personaggio non può effettuare un attacco a distanza mentre è ingaggiato con un nemico.



He-Man non può effettuare un attacco a distanza contro Evil-Lyn, perché è ingaggiato con Skeletor.

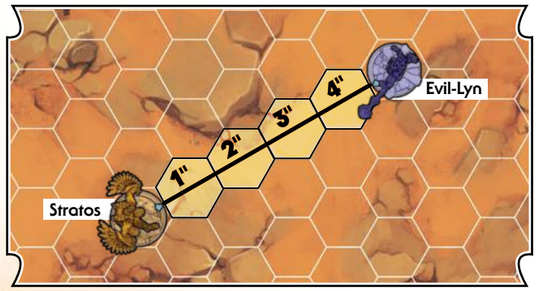
Il bersaglio di un attacco a distanza deve trovarsi a portata dell'arma selezionata e in linea di vista del personaggio attaccante.

Dopo che il giocatore ha scelto un bersaglio lecito e un'arma, risolve una prova di percezione contro la robustezza del nemico.

DETERMINARE LA PORTATA

Portata Massima di 8".

Ogni arma a distanza indica la sua portata massima in pollici. Per determinare se un bersaglio è a portata dell'arma selezionata, il giocatore misura la distanza tra gli **esagoni** occupati dal personaggio attaccante e dal bersaglio nemico usando il righello.
Se la distanza tra i due personaggi, misurata tra i due punti più vicini degli esagoni occupati da quei personaggi, è uguale o inferiore alla portata massima dell'arma, il bersaglio nemico è a portata dell'attacco.



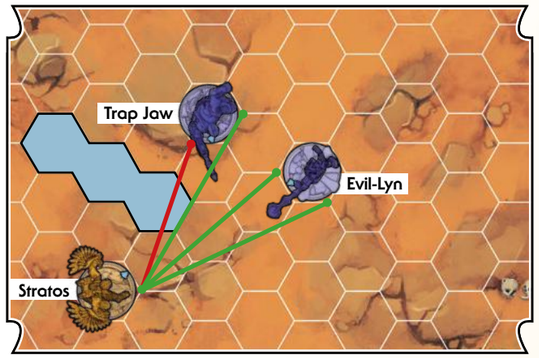
Stratos sta attaccando Evil-Lyn usando il "Lanciafiamme", che ha una portata di 8". Evil-Lyn e Stratos sono a 4 pollici di distanza, quindi Evil-Lyn è a portata del "Lanciafiamme".

MISURAZIONE

In qualunque momento durante la partita, un giocatore può misurare qualsiasi distanza sul campo di battaglia. A meno che sia indicato diversamente, le misurazioni vengono fatte tra i due punti più vicini di due esagoni.

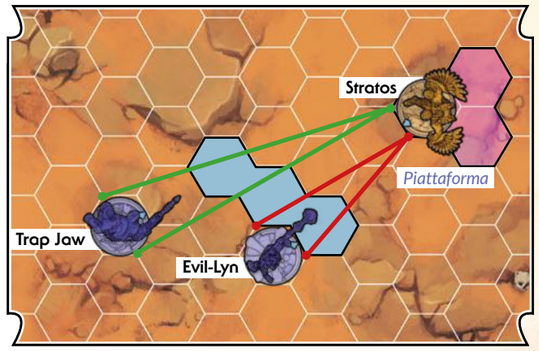
DETERMINARE LA LINEA DI VISTA

Per determinare la linea di vista, il giocatore deve essere in grado di tracciare due linee non bloccate che collegano un qualsiasi angolo dell'esagono del personaggio attaccante ad almeno due angoli diversi dell'esagono del bersaglio.
Le linee possono essere tracciate attraverso terreni difficili, ostacoli bassi, scale, personaggi e gettoni. Tuttavia, se una linea attraversa un **ostacolo alto**, la linea di vista è bloccata.
Le linee tracciate non possono sovrapporsi l'una all'altra.



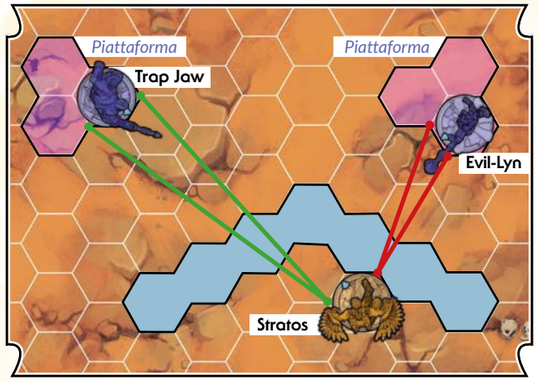
Stratos ha linea di vista verso Evil-Lyn, ma non ha linea di vista verso Trap Jaw. Quando cerca di tracciare una linea di vista verso Trap Jaw, tutte le linee tranne una sono bloccate da un ostacolo alto.

Se il personaggio attaccante si trova a un'altezza superiore a quella del bersaglio, la linea di vista è bloccata solo da ostacoli alti che si trovano su esagoni adiacenti al bersaglio.
Un personaggio su una piattaforma non ha linea di vista verso alcun esagono direttamente sotto quella piattaforma.
Un personaggio direttamente sotto una piattaforma non ha linea di vista verso gli esagoni su quella piattaforma.



Stratos non ha linea di vista verso Evil-Lyn, perché l'ostacolo alto è su un esagono adiacente a quello di Evil-Lyn. Tuttavia Stratos può vedere oltre l'ostacolo alto per tracciare una linea di vista verso Trap Jaw.

Se il personaggio attaccante si trova a un'altezza inferiore a quella del bersaglio, la linea di vista è bloccata solo da ostacoli alti che si trovano su esagoni adiacenti al personaggio attaccante.

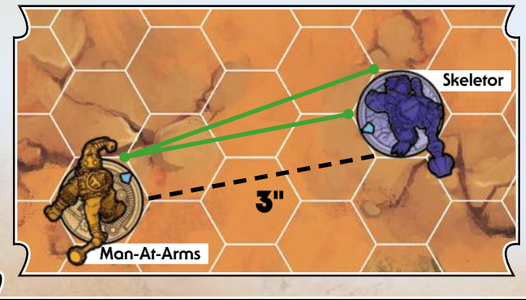


Stratos può vedere oltre gli ostacoli alti per tracciare la linea di vista verso Trap Jaw. Tuttavia Stratos non ha linea di vista verso Evil-Lyn, perché deve tracciare attraverso porzioni dell'ostacolo alto su esagoni adiacenti al suo esagono.

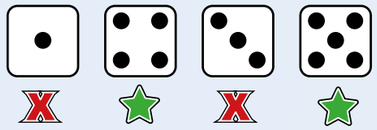
ESEMPIO DI ATTACCO A DISTANZA

1. Man-At-Arms sta usando il suo "Cannone da Braccio" per effettuare un attacco a distanza contro Skeletor. Man-At-Arms ha una statistica di percezione di 4 e la portata dell'arma "Cannone da Braccio" è di 12 pollici.

2. Skeletor è a portata (3 pollici) e in linea di vista di Man-At-Arms.



3. Non ci sono modificatori di soglia o di dadi, quindi il giocatore tira 4 dadi, che è il valore della percezione di Man-At-Arms. I risultati sono "4", "1", "3" e "5". Ogni risultato uguale o superiore a 4 è un successo.



4. Skeletor ha una statistica di robustezza di 3, quindi tira 3 dadi per la sua prova di difesa. I risultati sono "3", "1" e "4". Ogni risultato uguale o superiore a 4 è un successo.

5. Il successo nella prova di difesa annulla un successo nella prova di attacco. La prova di attacco ha ancora un successo. Man-At-Arms consulta gli effetti dell'arma "Cannone da Braccio", i quali indicano che un successo comporta 1 ferita. Quindi Skeletor subisce una ferita e l'attacco è completo.

ATTACCO INCANTATO

Un attacco incantato segue tutte le regole di un attacco a distanza, con le seguenti eccezioni:

- Il personaggio attaccante deve usare un'arma da incantesimo equipaggiata invece di un'arma a distanza;
- L'attacco si risolve con una prova di potere contro la mente del bersaglio;
- Il personaggio attaccante deve spendere una quantità di mana pari al costo in mana dell'incantesimo.

ATTACCHI PESANTI

Con le seguenti eccezioni, gli attacchi pesanti seguono le regole degli attacchi a distanza:

- Il personaggio che attacca deve utilizzare un'arma pesante invece di un'arma a distanza;
- Il personaggio che attacca può utilizzare un'arma pesante anche quando è ingaggiato con un nemico;
- Durante gli attacchi di opportunità, è possibile utilizzare le armi pesanti invece delle armi da mischia.

COSTI IN MANA

Costo in Mana

Ogni carta incantesimo ha un costo in mana, che indica quanto mana il personaggio attaccante deve spendere per usare quell'incantesimo durante un'azione attaccare. In un attacco incantato, dopo aver scelto un incantesimo, il giocatore prende un numero di gettoni mana pari al costo in mana dell'incantesimo dalla carta del personaggio attaccante e li mette nella riserva.

PRENDERE DI MIRA GLI ALLEATI

Alcuni incantesimi forniscono effetti benefici e possono prendere di mira gli alleati invece dei nemici. Per prendere di mira un alleato con un incantesimo, valgono tutte le normali regole di portata, linea di vista, direzione e costo in mana.

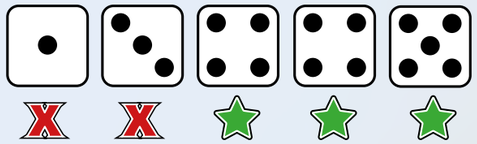
EFFETTI EXTRA

Abilità, armi o carte fato possono fornire ai personaggi attaccanti dei benefici aggiuntivi, che verranno applicati se un attacco produce un determinato numero di successi. I successi vengono contati dopo che il bersaglio dell'attacco ha affrontato la sua prova di difesa.

Esempio:

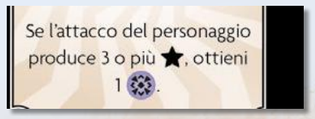
1. He-Man equipaggiato con un "Anello di Grayskull" attacca Skeletor.

2. Il giocatore lancia 5 dadi. I risultati sono "1", "3", "4", "4" e "5". Ogni risultato uguale o superiore a 4 è un successo.



3. Ora il giocatore che controlla Skeletor affronta una prova di difesa. I risultati sono "3", "2" e "4". Il successo nella prova di difesa annulla un successo nella prova di attacco, quindi l'intero attacco ha ottenuto due successi.

4. L'abilità passiva della carta "Anello di Grayskull" richiede almeno 3 successi, perciò il suo effetto non verrà applicato.



USARE UN'ABILITÀ ATTIVA

Questa azione permette a un personaggio di utilizzare una delle sue abilità attive. Un'abilità attiva è una qualsiasi abilità che ha un costo in PA o in mana. Le abilità attive sono presenti sulle carte personaggio e sugli oggetti.

L'abilità Maestro Tattico di Man-At-Arms ha sia un costo in PA che un costo in mana.

Per usare un'abilità attiva, il personaggio spende gli appropriati PA e mana per pagare il costo dell'abilità e poi il giocatore risolve il testo dell'abilità. **Ogni abilità attiva può essere utilizzata solo una volta per attivazione o interruzione.**

SORVEGLIARE

Questa azione permette al personaggio attivo di prepararsi ai nemici in arrivo. Per eseguire l'azione sorvegliare, il giocatore prende un gettone sorveglianza dalla riserva e lo posiziona vicino al personaggio attivo sul campo di battaglia. Questo gettone indica che il personaggio attivo è in sorveglianza. Quindi l'attivazione del personaggio attivo termina immediatamente.

Se un personaggio è in sorveglianza, deve interrompere (vedi "Interruzioni" a pagina 23) un'attivazione o un'interruzione nemica quando tutte le seguenti condizioni sono soddisfatte:

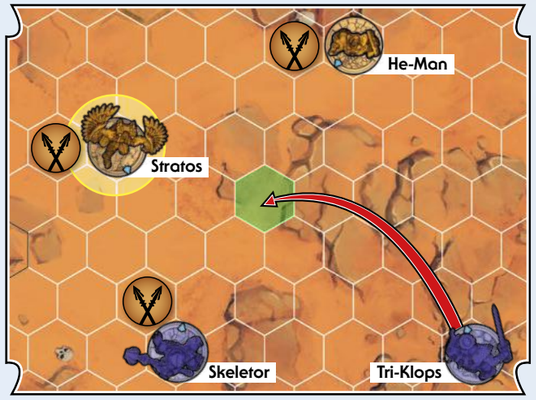
- il nemico termina il suo movimento in un esagono che si trova nella linea di vista del personaggio in sorveglianza;
- una qualsiasi parte della base del nemico è compresa nell'arco anteriore del personaggio in sorveglianza;
- il nemico è a portata di un'arma equipaggiata dal personaggio in sorveglianza o il personaggio in sorveglianza potrebbe ingaggiare il bersaglio con una singola azione spostarsi (se il personaggio è focalizzato, può usare il suo gettone focus per raggiungere il bersaglio).

Un personaggio non è più in sorveglianza e il suo gettone sorveglianza viene rimesso nella riserva nelle seguenti situazioni:

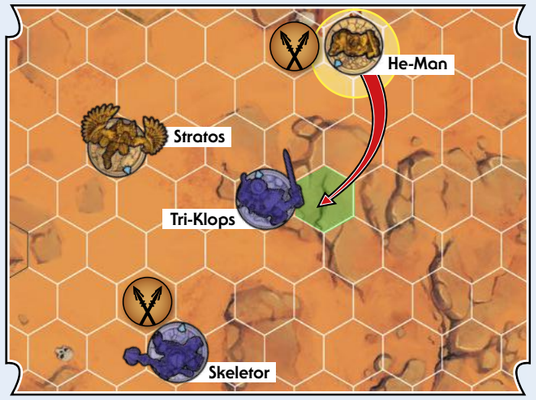
- se un personaggio che è in sorveglianza inizia un'interruzione di sorveglianza;
- se un personaggio che è in sorveglianza inizia un'attivazione.

Più di un personaggio può interrompere la stessa azione nemica. In questo caso, il giocatore che controlla quei personaggi sceglie quale interruzione viene risolta per prima.

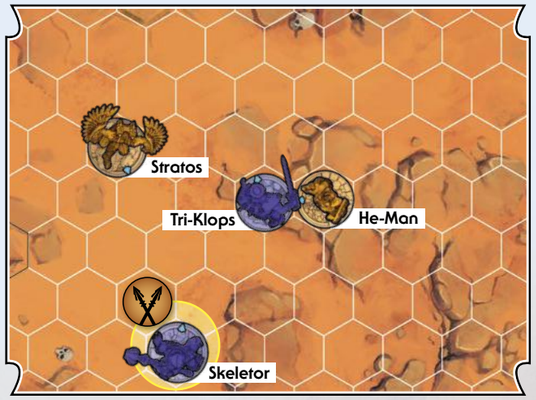
ESEMPIO DI SORVEGLIANZA



Skeletor, He-Man e Stratos sono in sorveglianza. Tri-Klops termina il suo movimento, facendo scattare la sorveglianza sia di He-Man che di Stratos. Il giocatore che controlla i Masters of the Universe sceglie di risolvere prima l'interruzione di Stratos.



Dopo che Stratos ha risolto la sua interruzione, He-Man può iniziare la propria interruzione e si muove per ingaggiare Tri-Klops.



Il movimento di He-Man fa scattare la sorveglianza di Skeletor.

REGOLE AGGIUNTIVE

Questa sezione descrive le regole aggiuntive che sono necessarie per giocare.

SALUTE E FERITE

Valore di Salute

Ogni personaggio ha una statistica di salute con un valore che indica quante ferite può subire prima di essere **MESSO FUORI COMBATTIMENTO**. Quando un personaggio subisce una ferita, il giocatore prende un gettone ferita dalla riserva e lo mette sulla carta di quel personaggio.

Se un personaggio ha un numero di gettoni ferita sulla sua carta personaggio uguale o superiore al suo valore di salute, quel personaggio viene messo fuori combattimento. Quando un personaggio è fuori combattimento, la sua miniatura viene rimossa dal campo di battaglia e la sua carta personaggio e il suo equipaggiamento non possono essere utilizzati per il resto della partita.

Quando un personaggio viene messo fuori combattimento, il giocatore avversario segna un numero di punti vittoria pari ai costi del personaggio messo fuori combattimento e di tutto il suo equipaggiamento sulle tabelle dei costi. Vedi "Tabelle dei costi" a pagina 12 del Libro delle Battaglie.

MODIFICATORI DI SOGLIA

Un attacco può avere i suoi dadi e la sua soglia modificati da una varietà di fonti.

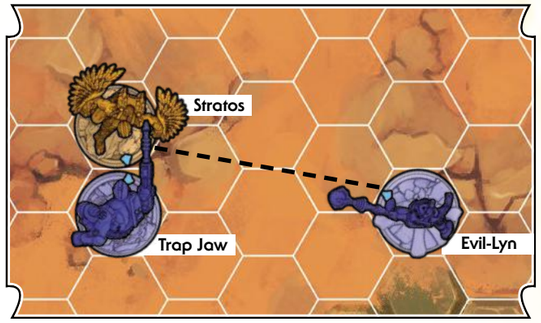
ATTACCHI AI FIANCHI

La direzione di un personaggio e la posizione dei suoi archi anteriore e posteriore influenzano la potenza degli attacchi in arrivo. Ogni attacco che proviene da un esagono compreso nell'arco posteriore di un personaggio è chiamato **ATTACCO AI FIANCHI**, tutti gli altri attacchi sono chiamati **ATTACCHI FRONTALI**. Per qualsiasi attacco ai fianchi indipendentemente dal tipo di attacco (mischia, distanza, pesante o incantesimo), si aumenta la soglia di uno.

Gli esagoni che si trovano a metà tra l'arco anteriore e quello posteriore di un personaggio non fanno parte del fianco di quel personaggio. Gli attacchi che partono da questi esagoni non hanno la loro soglia allargata.

PRENDERE DI MIRA MINIATURE INGAGGIATE

Se il bersaglio di un attacco a distanza o pesante è ingaggiato con un altro personaggio, si diminuisce la soglia di uno. Ciò non vale per gli attacchi in mischia o incantesimo.



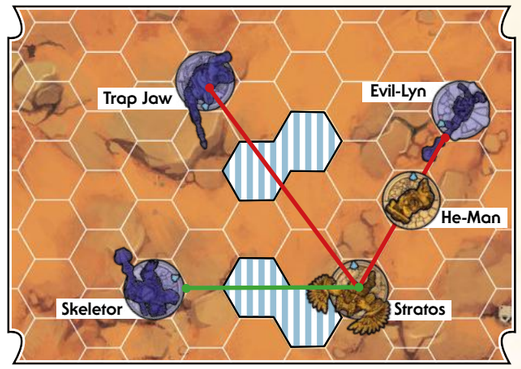
Evil-Lyn sta prendendo di mira Stratos con un attacco a distanza. Poiché Stratos è ingaggiato con Trap Jaw, la soglia dell'attacco di Evil-Lyn è ristretta di 1.

COPERTURA

I personaggi possono utilizzare ostacoli o elevazione per coprirsi dagli attacchi incantesimo, a distanza o pesanti. Se il bersaglio dell'attacco è in copertura, si diminuisce la soglia di quell'attacco di 1.

Per determinare se un personaggio è in copertura, il giocatore traccia una linea retta dal centro della base della miniatura attaccante al centro della base della miniatura bersaglio. Se la linea passa attraverso personaggi oppure ostacoli alti o bassi (escludendo qualsiasi personaggio oppure ostacolo alto o basso che sia adiacente all'esagono dell'attaccante), il personaggio bersaglio è in copertura.

Il bersaglio non ha copertura se la linea passa solo attraverso terreno difficile, scale o gettoni.

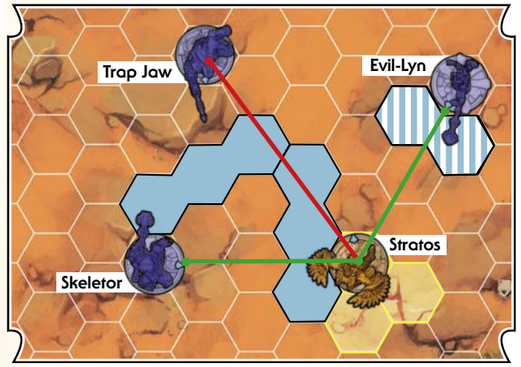


Stratos sta scegliendo il bersaglio per un attacco a distanza. Skeletor è un buon bersaglio, perché non è in copertura. La linea tra Stratos e Trap Jaw passa attraverso un ostacolo basso, quindi Trap Jaw è in copertura. La linea tra Stratos e Evil-Lyn passa attraverso He-Man, quindi Evil-Lyn è in copertura.

COPERTURA E ALTEZZA

Se il personaggio attaccante si trova a un'altezza inferiore rispetto al bersaglio di un attacco, il bersaglio è in copertura.

Se il personaggio attaccante si trova su una piattaforma, i personaggi che si trovano a un'altezza inferiore hanno copertura solo se sono dietro a degli ostacoli alti. Gli ostacoli bassi non forniscono copertura. Per determinare la copertura, i giocatori seguono le stesse regole; tuttavia il personaggio bersaglio è in copertura solo se la linea passa attraverso un ostacolo alto, esclusi gli ostacoli alti adiacenti agli esagoni direttamente sotto la piattaforma.



Stratos sta scegliendo un bersaglio per un attacco a distanza. Trap Jaw è in copertura, perché la linea tra lui e Stratos passa attraverso un alto ostacolo. Anche la linea tra Stratos e Skeletor passa attraverso un ostacolo alto, ma poiché questo ostacolo è adiacente agli esagoni sotto la piattaforma su cui Stratos si trova, non fornisce copertura. Evil-Lyn è dietro un ostacolo basso, che non fornisce copertura, perché Stratos si trova a un'altezza superiore alla sua.

INTERRUZIONI

In partita ci sono momenti in cui un personaggio può eseguire un'azione durante l'attivazione di un altro personaggio. Questa si chiama **interruzione**.

Durante un'interruzione, il personaggio che interrompe riceve 1 PA. Il personaggio che interrompe può eseguire le azioni **spostarsi**, **attaccare** o **usare un'abilità attiva**. Il giocatore che controlla il personaggio che interrompe può giocare carte fato e gloria dalla sua mano, come se il suo personaggio fosse attivo, per ottenere dei bonus. Il costo in PA per le interruzioni segue le stesse regole di un'attivazione standard.

Le interruzioni devono obbedire alle seguenti regole, a meno che sia specificato diversamente.

- Tutti gli attacchi o le abilità che prendono di mira un nemico devono prendere di mira il personaggio interrotto. Tutti gli attacchi effettuati durante le interruzioni sono chiamati attacchi di interruzione.
- Tutti i movimenti devono essere fatti verso il personaggio interrotto e terminare in linea di vista di quel personaggio.
- Tutte le prove affrontate dal personaggio che interrompe hanno la loro soglia ristretta di 1.
- Se un'abilità o un attacco piazza un gettone marcatura sul campo di battaglia, questo deve essere collocato su un esagono che è adiacente al nemico che è stato interrotto (a meno che sia indicato diversamente).
- Tutte le carte giocate durante un'interruzione vengono scartate. Non vanno messe sulla carta del personaggio che interrompe.
- Le carte gloria con le missioni secondarie completate devono essere messe a faccia in su nell'area di gioco del giocatore.

Dopo che il personaggio che interrompe ha completato tutte le azioni che vuole eseguire o ha finito i PA, l'interruzione finisce e il personaggio interrotto riprende la sua attivazione.

ATTACCHI DI OPPORTUNITÀ

Se un personaggio ingaggiato sta per uscire da un esagono, qualsiasi nemico con cui è ingaggiato risolve un'interruzione. Questo tipo di interruzione si chiama **ATTACCO DI OPPORTUNITÀ** e viene risolto dopo che è stata dichiarata un'azione spostarsi. Se il personaggio interrotto era ingaggiato con più nemici, ogni nemico può effettuare un attacco di opportunità nell'ordine scelto dal giocatore che li controlla.

Gli attacchi di opportunità vengono risolti seguendo le normali regole di interruzione, con le seguenti eccezioni:

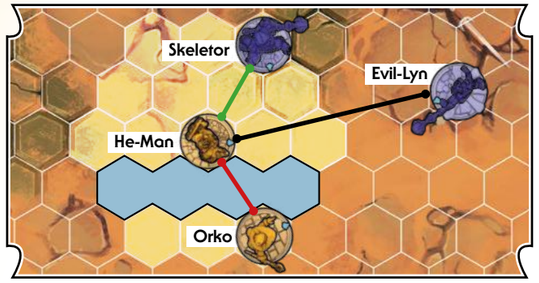
- il personaggio che interrompe può eseguire solo azioni di attacco;
- tutti gli attacchi devono essere attacchi in mischia;
- la soglia dell'attacco di interruzione è allargata di 1 (invece che ristretta di 1).

ATTACCHI AD AREA

Alcuni effetti di gioco permettono agli attacchi di colpire più bersagli. Questi vengono chiamati **ATTACCHI AD AREA**. Per risolvere un attacco ad area, il giocatore inizia risolvendo un attacco contro un singolo bersaglio, seguendo le normali regole di attacco. Il bersaglio di questo attacco è il **BERSAGLIO INIZIALE**. Poi il giocatore **deve** risolvere gli attacchi contro gli altri personaggi, nell'ordine che preferisce, se si verificano le seguenti condizioni:

- Ogni personaggio aggiuntivo (compresi gli alleati) si trova all'interno dell'area di attacco;
- Ogni personaggio aggiuntivo si trova nella linea di vista del bersaglio iniziale;
- Ogni personaggio aggiuntivo è alla stessa altezza del bersaglio iniziale.

Ogni attacco contro un personaggio aggiuntivo richiede una nuova prova di attacco usando la stessa arma. L'attacco iniziale e tutti gli attacchi aggiuntivi fanno parte della stessa azione attaccare e vengono trattati come un unico attacco.



Evil-Lyn usa una "Palla di Fuoco" per cercare di colpire i suoi nemici. Prima effettua un attacco contro He-Man. Poi determina quali altri personaggi si trovano a portata e nella linea di vista di He-Man. La portata della "Palla di Fuoco" è di 2 esagoni, quindi sia Orko che Skeletor si trovano nel raggio d'azione dell'arma. Tuttavia He-Man non ha linea di vista verso Orko, perché è dietro un ostacolo alto. Pertanto Skeletor è l'unico bersaglio aggiuntivo lecito, quindi Evil-Lyn effettua un altro attacco prendendolo di mira.

Quando si risolvono attacchi contro personaggi aggiuntivi, le regole del modificatore di soglia sono quelle che seguono.

- **Attacchi ai Fianchi:** Se la base del bersaglio iniziale è nell'arco posteriore del bersaglio aggiuntivo, è un attacco ai fianchi e la soglia è allargata di 1.
- **Attacco Mentre si è Ingaggiati:** Se il bersaglio aggiuntivo è ingaggiato, gli attacchi a distanza hanno la loro soglia ristretta di 1. Gli attacchi ad area in mischia e incantati non subiscono questa penalità.
- **Copertura:** I modificatori di copertura per gli attacchi contro bersagli aggiuntivi vengono determinati tracciando una linea tra il bersaglio iniziale e il bersaglio aggiuntivo.
- **Focus:** Se un personaggio focalizzato sta risolvendo un attacco ad area, la soglia di tutte le prove di attacco da risolvere durante quell'azione è allargata di 1.

FUORI COMBATTIMENTO

Se un qualsiasi bersaglio viene messo fuori combattimento durante un attacco ad area, la miniatura di quel bersaglio rimane sul campo di battaglia finché l'intero attacco non è stato completato.

POTENZIAMENTI E DEPOTENZIAMENTI

Gli attacchi e le abilità possono far sì che un personaggio riceva un effetto in corso. Gli effetti positivi sono **POTENZIAMENTI** e gli effetti negativi sono **DEPOTENZIAMENTI**. Ci sono diversi tipi di potenziamento e depotenziamento, ognuno rappresentato da un gettone.

Se un personaggio ottiene un potenziamento o un depotenziamento, il gettone appropriato viene preso dalla riserva e collocato accanto a quel personaggio sul campo di battaglia, come indicatore dell'effetto in corso.

Ogni personaggio può avere solo un potenziamento e un depotenziamento alla volta. Se un personaggio ottiene un potenziamento o un depotenziamento e ne ha già uno, il suo precedente potenziamento o depotenziamento viene rimosso dal campo di battaglia e rimesso nella riserva.

I quattro tipi più comuni di potenziamento sono:

Rapidità: Mentre un personaggio ha questo potenziamento, il suo valore di velocità (e il valore di velocità focalizzata) è aumentato di 2.

Miglioramento: Mentre un personaggio ha questo potenziamento, la soglia di ogni sua prova di attacco è allargata di 1.

Protezione: Mentre un personaggio ha questo potenziamento, la soglia di ogni sua prova di difesa è allargata di 1.

Rigenerazione: Mentre un personaggio ha questo potenziamento, non c'è alcun effetto intrinseco. Tuttavia, quando questo potenziamento viene rimosso e se il personaggio interessato non è fuori combattimento, un gettone ferita viene rimosso dalla sua carta personaggio.

I quattro tipi più comuni di depotenziamento sono:

Paralisi: Mentre un personaggio ha questo depotenziamento, il suo valore di velocità (e il valore di velocità focalizzata) è diminuito di 2. Il personaggio ignora questo depotenziamento se inizia il suo movimento su un terreno difficile.

Cecità: Mentre un personaggio ha questo depotenziamento, la soglia di ogni sua prova di attacco è ristretta di 1.

Stordimento: Mentre un personaggio ha questo depotenziamento, la soglia di ogni sua prova di difesa è ristretta di 1.

Maledizione: Mentre un personaggio ha questo depotenziamento, non c'è alcun effetto intrinseco. Tuttavia, quando questo depotenziamento viene rimosso, il personaggio interessato riceve un gettone ferita.

Gli attacchi e le abilità possono permettere a un personaggio di ottenere un potenziamento o depotenziamento unico, che non è descritto qui sopra. Ogni potenziamento o depotenziamento unico ha il suo gettone e ciascuna armata può avere una sola copia attiva alla volta di ogni potenziamento o depotenziamento unico. I potenziamenti e i depotenziamenti unici seguono tutte le regole standard dei potenziamenti e dei depotenziamenti comuni.

ABILITÀ

Le abilità sono sulle carte personaggio e sugli oggetti: forniscono ai personaggi una varietà di effetti. Ci sono due tipi di abilità: **ABILITÀ ATTIVE** e **ABILITÀ PASSIVE**.

Un'abilità attiva è una qualsiasi abilità che ha un costo (PA, mana o entrambi). Queste abilità possono essere utilizzate solo eseguendo un'azione. Vedi "Usare un'Abilità Attiva" a pagina 21.

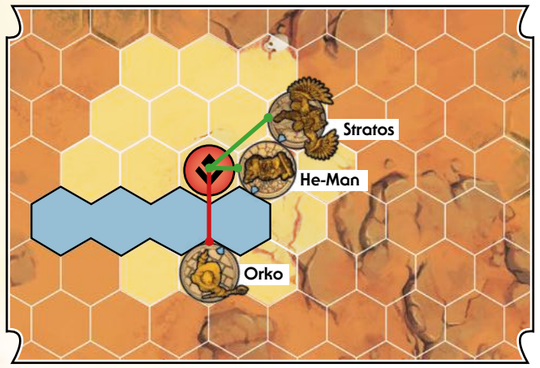
Un'abilità passiva non ha alcun costo. Mentre un personaggio è sul campo di battaglia, tutte le abilità passive sulla sua carta personaggio o sugli oggetti equipaggiati sono sempre attive. Ogni abilità passiva descrive quando e come si risolve. Un'abilità passiva può essere risolta un numero qualsiasi di volte durante la partita, ma solo una volta per ogni occasione in cui l'abilità viene attivata.

MARCATURE

Alcune abilità fanno piazzare ai giocatori una **MARCATURA**. Una marcatura è un gettone sul campo di battaglia che ha effetto sui personaggi che gli sono vicini. Le marcature rimangono sul campo di battaglia fino al termine del round: vengono rimosse durante la fase riordino.

Una marcatura deve essere piazzata su un esagono vuoto. Non può essere piazzata su esagoni che contengono personaggi, terreno o altri gettoni. Ogni abilità fornisce una portata, che indica dove la marcatura può essere piazzata; la marcatura deve essere entro la portata specificata e in linea di vista del personaggio che sta risolvendo l'abilità.

L'abilità indica anche quale effetto provoca la marcatura, quali personaggi prende di mira e quanto vicini alla marcatura devono essere i personaggi per essere colpiti. Una marcatura influenza solo i personaggi alla sua stessa altezza. Affinché una marcatura abbia effetto su un bersaglio, questo deve trovarsi a portatae in linea di vista della marcatura. Segui le stesse regole di portata e linea di vista usate per effettuare attacchi a distanza, trattando la marcatura come se fosse il personaggio attaccante.



He-Man e Stratos sono a portata e in linea di vista della marcatura e ne sono influenzati. Orko non è in linea di vista della marcatura ed evita i suoi effetti.

Ogni tipo di marcatura ha il proprio gettone e ciascuna armata può avere una sola copia attiva alla volta di ogni marcatura.

BERSAGLI E PROVE

Se un'abilità ha come riferimento un personaggio in un gruppo di personaggi entro la portata specificata, tutti questi personaggi devono essere in linea di vista del personaggio che sta risolvendo l'abilità. Alcune abilità possono richiedere un bersaglio. Per un tale effetto, il bersaglio deve essere in linea di vista del personaggio che sta risolvendo l'abilità e quel personaggio deve essere ruotato verso il bersaglio. Segui le stesse regole di linea di vista e di direzione usate per effettuare un attacco a distanza. Vedi "Attacco a Distanza" a pagina 18.

Se un'abilità richiede una prova, si chiama prova di abilità, ma viene risolta usando le normali regole delle prove. Vedi "Prove" a pagina 13.

AZIONI GRATUITE

Alcuni effetti di gioco forniscono a un personaggio delle azioni gratuite. Le azioni gratuite sono semplicemente azioni che non costano PA al personaggio e non vengono trattate come azioni normali ai fini dell'aumento dei costi delle azioni.

Esempio: He-Man riceve un'azione spostarsi gratuita all'inizio della sua attivazione. Dopo aver eseguito l'azione, decide di eseguire un'altra azione spostarsi. Poiché la prima azione spostarsi era gratuita, la seconda azione spostarsi gli costa solo 1 PA (essendo la prima azione spostarsi standard della sua attivazione).

MISSIONI SECONDARIE

Le carte gloria contengono missioni secondarie. Ogni missione secondaria descrive una condizione che un giocatore deve soddisfare per segnare punti vittoria. Durante un'attivazione o un'interruzione, se una missione secondaria è in gioco **mentre** la condizione della missione secondaria è soddisfatta, il giocatore segna il numero di PV indicato sulla carta. Per segnare i PV il giocatore deve aver già giocato la missione secondaria prima di soddisfare le sue condizioni.

Se il personaggio mette fuori combattimento un nemico usando un'arma da mischia durante la stessa attivazione o interruzione in cui ha giocato questa carta, segna PV.

Dopo che un giocatore ha completato una missione secondaria, deve mettere la carta gloria a faccia in su nella sua area di gioco, per indicare che è stata completata.

OGGETTI

Gli oggetti sono ciondoli, scudi, armatura e moduli. Ogni oggetto è rappresentato da una carta e la tipologia è indicata dalle seguenti icone:

Gingillo *Scudo* *Armatura* *Modulo*

Ogni oggetto ha un'abilità. A meno che sia indicato diversamente, l'abilità di un oggetto ha effetto solo sul personaggio che ha l'oggetto equipaggiato. Per risolvere l'abilità di un oggetto, i giocatori leggono semplicemente il testo e seguono le istruzioni.

Questa è un'abilità passiva che aumenta di 1 la statistica di mente di un personaggio finché questo oggetto è equipaggiato.

Le abilità sugli oggetti possono avere un costo in PA o in mana associato a esse. Per risolvere un'abilità di questo tipo, il personaggio deve prima pagare tali costi. Queste abilità vengono trattate come abilità attive.

Per risolvere l'abilità speciale Aumento di Potere, il personaggio deve spendere 1 PA e 1 mana.

OGGETTI MONOUSO

Alcuni oggetti offrono abilità monouso. Queste abilità sono precedute dalla parola "Monouso". Un personaggio può utilizzare un qualunque numero di oggetti monouso come azione gratuita, prima o dopo qualsiasi azione standard. Inoltre, se un personaggio viene interrotto, costui può utilizzare oggetti monouso prima che il nemico risolva la sua interruzione.

Dopo aver usato un oggetto monouso, viene girato a faccia in giù e non può più essere utilizzato. Gli oggetti monouso utilizzati contano ancora per il valore in punti di quel personaggio.

Una volta per partita, un personaggio può risolvere questa abilità per ottenere 1 PA.

MANA

Il mana è una risorsa usata per risolvere vari effetti. Quando un personaggio ottiene mana, il giocatore prende un gettone mana dalla riserva e lo mette sulla carta di quel personaggio. Quando un personaggio spende mana il giocatore rimuove gettoni mana dalla carta di quel personaggio e li mette nella riserva.

Mana

Il mana viene utilizzato per i seguenti effetti:

- Per risolvere le abilità attive che hanno un costo in mana;
- Per effettuare attacchi usando incantesimi;
- Per rilanciare i dadi durante una prova.

Un personaggio non può avere più di 5 mana alla volta.

EFFETTI DI MOVIMENTO

Molti effetti di gioco fanno muovere il personaggio in un modo non standard. Questa sezione descrive questi tipi di movimento.

VERSO

Spostarsi verso utilizza le stesse regole dell'azione spostarsi, con la seguente eccezione: il personaggio in movimento deve utilizzare il percorso più breve possibile verso il personaggio o l'oggetto indicato. Al termine del movimento, la miniatura del personaggio deve ruotare nella direzione del personaggio o dell'oggetto verso cui si sta spostando.

CARICARE

La carica utilizza le stesse regole dell'azione spostarsi, con la seguente eccezione: il personaggio in movimento deve utilizzare il percorso più breve possibile verso il personaggio indicato. Per risolvere una carica, il personaggio **deve** terminare il suo movimento in un esagono adiacente al personaggio che sta caricando e deve ruotare la sua miniatura nella direzione di quel personaggio.

TELETRASPORTARSI

Il teletrasporto usa le stesse regole dell'azione spostarsi, con la seguente eccezione: un personaggio che si teletrasporta ignora tutti i personaggi, gli ostacoli bassi e alti, le penalità del terreno difficile e non termina il suo movimento se entra in un esagono adiacente a un nemico. Inoltre un personaggio che si teletrasporta tratta tutti gli esagoni circostanti come adiacenti, anche se sono ad altezze diverse. Dopo che lo spostamento è completo, il giocatore che controlla il personaggio che si teletrasporta può cambiare la direzione di quel personaggio.

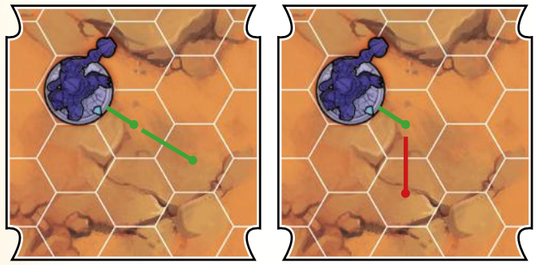
Questo movimento non può causare attacchi di opportunità né interruzioni di sorveglianza.

SALTARE

Il salto usa le stesse regole dell'azione spostarsi, con la seguente eccezione: un personaggio che salta ignora tutti i personaggi, gli ostacoli bassi e alti, le penalità del terreno difficile e non termina il suo movimento se entra in un esagono adiacente a un nemico. Inoltre un personaggio che salta tratta tutti gli esagoni circostanti come adiacenti, anche se sono ad altezze diverse.

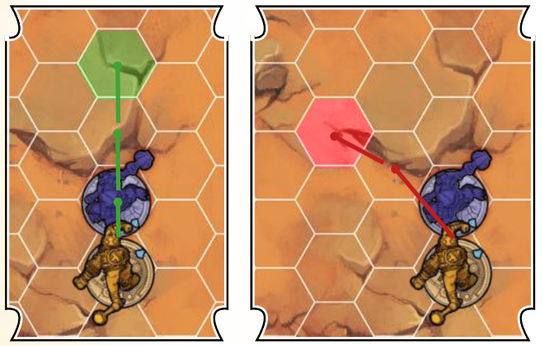
SPINGERE E TIRARE

Se un effetto di gioco spinge o tira un personaggio, la miniatura del personaggio viene spostata in un esagono adiacente. Se un personaggio viene spinto o tirato per più esagoni, questi esagoni devono essere in linea retta.



Corretto *Errato*

Se il bersaglio viene spinto o tirato da un altro personaggio, il movimento deve essere eseguito lungo una linea retta che connetta il centro della base di entrambi i personaggi.



Corretto *Errato*

Se il bersaglio è stato spinto o tirato da un altro personaggio, questo movimento deve essere fatto lungo una linea retta che collega entrambi i personaggi.

Se un bersaglio deve entrare in un esagono che contiene un elemento di terreno o un'altra miniatura, il suo movimento si ferma immediatamente.

Se un bersaglio viene spinto o tirato da un terreno elevato, deve eseguire un'azione gratuita scendere, dopodiché il suo movimento si ferma immediatamente.

Quando viene spinto o tirato, un personaggio **non può** ruotare la sua direzione.

Questo movimento **non può** causare attacchi di opportunità né interruzioni di sorveglianza.

SCAMBIARSI

Se un effetto di gioco indica a due personaggi di scambiarsi di posizione, entrambe le miniature vengono piazzate nei rispettivi esagoni precedentemente occupati. Questo movimento **non può** innescare interruzioni di sorveglianza. Tuttavia questo movimento **può** causare attacchi di opportunità.

Quando vengono scambiati, i personaggi **non possono** ruotare la loro direzione.

MINIATURE MASSICCE

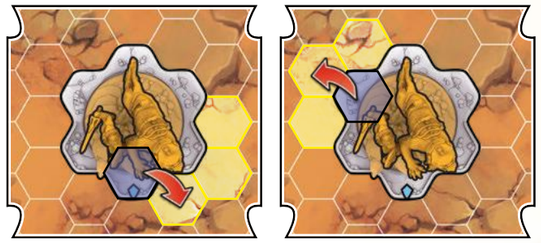
Le miniature che hanno basi più grandi e occupano più esagoni sono massicce. Le miniature massicce richiedono piccole modifiche a molte delle regole standard dei personaggi. Tali cambiamenti sono descritti in questa sezione.

ADIACENZA

Una miniatura massiccia è adiacente ad ogni esagono che condivide un lato con uno qualsiasi degli esagoni che occupa.

MOVIMENTO

Quando una miniatura massiccia si sposta, un giocatore sceglie uno degli esagoni della miniatura e lo sposta in un esagono adiacente.



Durante l'esecuzione di un'azione spostarsi, questo movimento costerebbe 1 PA.

Ogni movimento deve terminare in una posizione in cui possa entrare l'intera base di una miniatura massiccia.

OLTREPASSARE GLI OSTACOLI BASSI

Durante un'azione spostarsi, un personaggio massiccio può spendere 3 punti movimento per spostarsi da un qualsiasi esagono che condivida un lato con una porzione di un ostacolo basso a qualsiasi altro esagono che condivida un lato con la stessa porzione di quell'ostacolo. Nessuna parte della base del personaggio massiccio può essere posizionata sopra l'ostacolo.

OLTREPASSARE GLI OSTACOLI ALTI
Durante un'azione spostarsi, un personaggio massiccio può spendere 6 punti movimento per spostarsi da un qualsiasi esagono che condivida un lato con una porzione di un ostacolo alto a qualsiasi altro esagono che condivida un lato con la stessa porzione di quell'ostacolo. Nessuna parte della base del personaggio massiccio può essere posizionata sopra l'ostacolo.

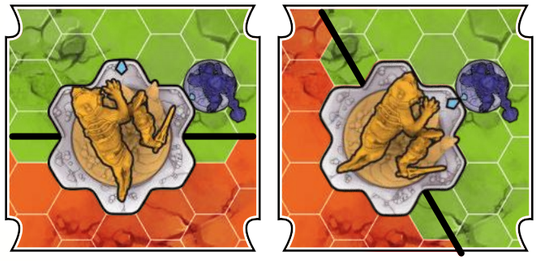
ARRAMPICARSI
Le miniature massicce possono arrampicarsi su una piattaforma usando le regole standard, con la seguente eccezione: la miniatura massiccia deve finire in una posizione in cui possa entrare la sua intera base.

SCENDERE
Le miniature massicce possono scendere da una piattaforma usando le regole standard, con la seguente eccezione: la miniatura massiccia deve finire in una posizione in cui possa entrare la sua intera base.

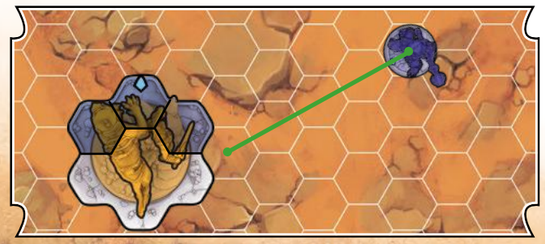
SCALE
Le miniature massicce non possono usare le scale e le trattano come ostacoli bassi.

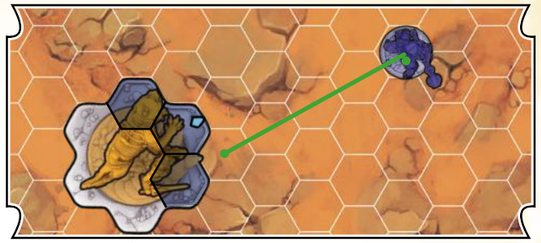
DIREZIONE
Quando un personaggio attacca una miniatura massiccia, può rivolgersi verso qualsiasi esagono occupato da quella miniatura.

Le miniature massicce hanno dei segni sulle loro basi per indicare gli esagoni verso cui si rivolgono. Tutti gli attacchi effettuati da una miniatura massiccia provengono dal suo esagono di direzione.



Se un giocatore deve ruotare una miniatura massiccia per rivolgerla verso un bersaglio adiacente, ruota la miniatura massiccia finché il suo esagono di direzione non condivide un lato con l'esagono del bersaglio.
Se un giocatore deve ruotare una miniatura massiccia per rivolgerla verso un bersaglio a cui non è adiacente, ruota la miniatura massiccia finché il suo esagono di direzione non condivide un lato con l'esagono che è più vicino al bersaglio, misurando dal centro di quell'esagono. Se due esagoni sono alla stessa distanza, la miniatura può essere rivolta verso uno dei due esagoni, a scelta del giocatore che la controlla.





LINEA DI VISTA
Nel determinare la linea di vista da o verso una miniatura massiccia, i giocatori possono usare qualsiasi esagono singolo occupato dalla miniatura massiccia.

COPERTURA
Nel determinare se una miniatura massiccia ha copertura, i giocatori ignorano tutti i personaggi e gli ostacoli alti o bassi che sono adiacenti a qualsiasi esagono occupato dalla miniatura massiccia.

SPINGERE E TIRARE
Le miniature massicce non possono essere spinte né tirate.

SCAMBIARSI
Le miniature massicce non possono scambiarsi di posizione con le miniature non massicce.

VEICOLO
I personaggi con l'abilità "Veicolo" vengono classificati come veicoli. I veicoli seguono le regole delle miniature massicce, con le seguenti eccezioni:

- Non possono muoversi sugli ostacoli alti.
- Possono eseguire attacchi di opportunità solo ai danni di miniature massicce.

TEMPISTICA DEGLI EFFETTI
La maggior parte delle abilità e delle abilità speciali descrivono quando possono essere utilizzate.

- Tutti gli effetti che si innescano "all'attivazione" si risolvono tra i passaggi 3 e 4 di un'attivazione, dopo che il personaggio ottiene i bonus, ma prima che esegua qualsiasi azione. Se c'è più di un effetto di questo tipo, il giocatore attivo decide l'ordine.
- Tutti gli effetti che si innescano "alla fine dell'attivazione" si risolvono dopo il passaggio 5 di un'attivazione, immediatamente dopo che un personaggio termina la sua attivazione. Se c'è più di un effetto di questo tipo, il giocatore attivo decide l'ordine.
- Tutti gli effetti che si attivano "all'interruzione" vengono risolti dal personaggio che interrompe prima che inizi la sua interruzione. Se c'è più di un effetto di questo tipo, il giocatore che interrompe decide l'ordine.
- Tutti gli effetti che si attivano "alla fine dell'interruzione" vengono risolti dal personaggio che interrompe immediatamente dopo il termine della sua interruzione. Se c'è più di un effetto di questo tipo, il giocatore che interrompe decide l'ordine.

DOMANDE FREQUENTI

DOMANDA 1
Se gioco una carta aggiuntiva durante un'attivazione o un'interruzione, il mio personaggio può usufruire di tutti gli effetti legati a tale carta?

RISPOSTA

No, per ogni carta giocata durante l'attivazione (esclusa la carta utilizzata per attivare la miniatura) o l'interruzione di un personaggio, si ottiene solo uno dei due bonus mostrati sulla parte inferiore della carta. I bonus disponibili si trovano solo nella sezione sottostante alla riga orizzontale che divide la carta a metà. La sezione sopra la riga orizzontale fornisce valori di mana e PA di base, che non sono considerati bonus; di conseguenza il personaggio non li riceve.

DOMANDA 2
Quando posso giocare le mie carte Gloria?

RISPOSTA

Le carte Gloria possono essere giocate in situazioni analoghe a quelle delle carte Fato, sia come prima carta per attivare un personaggio o come carta aggiuntiva durante un'attivazione o un'interruzione; nell'ultimo caso il personaggio può usufruire solo di uno dei due bonus sulla carta (come di consueto), non di entrambi.

DOMANDA 3
Posso giocare una carta Gloria dopo aver completato la missione per raccogliere i punti vittoria?

RISPOSTA

No, se vuoi completare una missione e raccogliere punti vittoria devi giocare la carta Gloria prima di completare i requisiti della missione.

DOMANDA 4
Un personaggio con 0 mana può utilizzare un effetto che richiede l'utilizzo di X mana?

RISPOSTA

Sì, a meno che nella descrizione dell'effetto non sia specificato che il personaggio deve utilizzare almeno 1 mana.

DOMANDA 5
Un dado esplosivo può esplodere?

RISPOSTA

Sì, se tiri un 6 su un dado esplosivo, esploderà. Può accadere un numero infinito di volte.

DOMANDA 6
Gli attacchi incantesimo sono considerati attacchi a distanza?

RISPOSTA

No, gli attacchi incantesimo e a distanza sono due tipi di attacchi diversi.

DOMANDA 7
L'abilità "Ascia di Battaglia" funziona dopo l'abilità "Velocità Ariete" di Ram Man?

RISPOSTA

Sì.

DOMANDA 8
L'abilità "Viaggiatore di Trolla" di Orko funziona con attacchi di magia che costano 0 mana?

RISPOSTA

Sì.

DOMANDA 9
Quale parte del campo di battaglia deve essere trattata come terreno difficile?

RISPOSTA

Il terreno difficile non è stampato sul campo di battaglia. Solo i pezzi di terreno posizionati sul tabellone segnano un terreno difficile (e gli esagoni attorno alla pozza di Mer-Man!). Questi pezzi non sono inclusi nel gioco base.

DOMANDA 10
I dadi esplosivi hanno la stessa soglia dei dadi standard?

RISPOSTA

No, i dadi esplosivi hanno successo solo su 5+, indipendentemente dai modificatori in gioco (regolamento pagina 13).

RICONOSCIMENTI

Ideazione delle regole: Jacek Karpowicz, Kamil Białkowski, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk
Redattore tecnico: Adam Baker
Regolamento e revisione: Natalia Rachowska
Traduzione e revisione italiana: Valentina Ottomano e Giada Ruscitto per The Geeky Pen, Fabio Piovesan e Monica Spigariol (Board Game Circus)
Progetto grafico: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Rafał Łuszczewski, Dawid Kopczyński, Przemysław Nawrocki
Copertina della scatola: Aleksandr Utkin
Illustrazioni e modellazione: Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Paulina Mencel, Bartosz Winkler, Kamila Kościerska, Jakub Buganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Stefano Vecchi, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Michalina Kin, Przemysław Zwoliński, Natalia Priadko, Sylwia Kubiak
Responsabile del progetto: Jakub S. Olekszyk
Supervisione della produzione: Michał Pawlaczyk
Responsabile dello studio: Jarosław Ewertowski
Consulenza sulla storia: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk
Correzione delle bozze: ProofReaders.pl, Smaller Earth Poland
Playtest e consulenza: Kamil Białkowski, Sara Urbańczyk, Jakub S. Olekszyk, Dave Ketch, Michał Hartliński, Bartosz Perzyński, Karol M. Toporowicz, Karol "Hadesto" Lach, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design Studio, Natalia Rachowska, Aleksander Kubiak

MASTERS OF THE UNIVERSE™ i marchi associati e l'immagine commerciale sono di proprietà di, e utilizzati su licenza di, Mattel. ©2024 Mattel.

Archon Studio e il logo Archon Studio sono TM di Archon Spółka z o.o. Archon Studio è un ® di Archon Studio. Tutti i diritti sono riservati ai rispettivi proprietari. ©2024 Archon.
Archon Studio si trova a Magazynowa 17 Street, Piła 64-920, Polonia. I componenti effettivi possono variare rispetto a quelli mostrati. Componenti stampati prodotti in Cina e Polonia. Miniature prodotte in Polonia.

I seguenti nomi sono marchi registrati da Mattel: Masters of the Universe™, He-Man™, Man-At-Arms™, Ram Man™, Stratos™, Orko™, Skeletor™, Evil-Lyn™, Mer-Man™, Tri-Klops™, Trap Jaw™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™.

INDICE

A
Abilità..... p. 21, 25
Adiacenza..... p. 28
Arma Pesante..... p. 20
Armata..... p. 6
Armatura..... p. 26
Armi..... p. 17
Attacchi..... p. 17
Attacchi ai Fianchi..... p. 22
Attacchi di Opportunità..... p. 23
Attacco a Distanza..... p. 18, 19
Attacco in Mischia..... p. 17
Attacco Incantato..... p. 20
Attacco Pesante..... p. 20
Azione Gratuita..... p. 25
Azioni..... p. 11

C
Campo di Battaglia..... p. 6
Carica..... p. 26
Carta Personaggio..... p. 6
Carte Fato..... p. 8, 10, 11
Carte Gloria..... p. 8, 10, 11, 25
Copertura..... p. 22, 23, 28

D
Depotenziamento..... p. 24
Direzione..... p. 6, 28

F
Fase Attivazione..... p. 10
Fase Organizzazione... p. 10
Fase Riordino..... p. 12
Ferita..... p. 22
Focus..... p. 14
Forza..... p. 13
Fuori Combattimento..... p. 22

G
Gettoni Obiettivo..... p. 12
Gingillo..... p. 26

I
Ingaggiare..... p. 17, 22
Interruzione..... p. 7, 15

L
Linea di Vista..... p. 18, 28

M
Mana..... p. 10, 26
Marcatura..... p. 25
Mente..... p. 13
Miniature Massicce.... p. 27
Missioni Secondarie... p. 25

O
Oggetti..... p. 26
Oggetti Monouso..... p. 26
Ostacolo Alto..... p. 7, 16
Ostacolo Basso..... p. 7, 15

P
Percezione..... p. 13
Personaggio..... p. 6
Piattaforma..... p. 7, 16
Portata..... p. 18
Potenziamento..... p. 24
Potere..... p. 13
Prova..... p. 13, 14
Prova di Difesa..... p. 13
Punti Vittoria..... p. 25
Punto Azione..... p. 10, 11

R
Robustezza..... p. 13

S
Saltare..... p. 27
Salute..... p. 22
Scala..... p. 16
Scambiarsi..... p. 27, 28
Scudo..... p. 26
Soglia..... p. 14, 22
Sorveglianza..... p. 21
Spingere..... p. 16, 27, 28
Spostarsi..... p. 14, 26, 28
Spostarsi Verso..... p. 26

T
Teletrasportarsi..... p. 26
Terreno Difficile..... p. 7, 15
Tirare..... p. 27, 28

V
Veicolo..... p. 28
Velocità..... p. 14

CONSULTAZIONE RAPIDA

ROUND DI GIOCO

1. **Fase Organizzazione:** I giocatori pescano le carte fato (massimo 5 in mano).
2. **Fase Attivazione:** I giocatori attivano a turno i loro personaggi.
3. **Fase Riordino:** I giocatori rivendicano gli obiettivi, rimuovono i gettoni marcatura, potenziamento e depotenziamento, controllano le condizioni di vittoria, ottengono un mana per ogni personaggio pronto e scartano le carte giocate.

FASE ATTIVAZIONE

1. Selezionare una Carta
2. Attivare un Personaggio
3. Risolvere la Carta
4. Eseguire le Azioni
5. Terminare l'Attivazione

SOGLIA (PREDEFINITA 4)

- Se il bersaglio è in copertura, la soglia si restringe di 1.
- Se il bersaglio di un attacco a distanza è ingaggiato, la soglia si restringe di 1. Questo non influisce sugli attacchi incantati e in mischia.
- Se è un attacco ai fianchi, la soglia si allarga di 1.
- Se l'attaccante è focalizzato, la soglia si allarga di 1 (deve spendere il gettone).
- Gli attacchi effettuati durante le interruzioni hanno la loro soglia ristretta di 1 (esclusi gli attacchi di opportunità).
- Gli attacchi di opportunità hanno la loro soglia allargata di 1.

REGOLE DEL TERRENO (ALTEZZA STANDARD)

- Gli **ostacoli alti** forniscono copertura e bloccano la linea di vista. I personaggi possono spendere 6 punti movimento per oltrepassare l'ostacolo alto.
- Gli **ostacoli bassi** forniscono copertura e non bloccano la linea di vista. I personaggi possono spendere 3 punti movimento per oltrepassare l'ostacolo basso.
- Il **terreno difficile** non fornisce copertura e non blocca la linea di vista. Se un personaggio inizia la sua azione su di esso, la sua velocità (e la velocità focalizzata) è ridotta di 2.

PROVE

1. Controllare le Statistiche
2. Determinare i Modificatori
3. Determinare la Soglia
4. Lancio Base
5. Determinare i Successi Iniziali
6. Rilanci Gratuiti
7. Rilanci del Mana
8. Esplosioni di Dadi
9. Determinare i Successi Finali
10. Prova di Difesa (Opzionale)
11. Applicare i Successi

ICONE CHIAVE

Statistiche dei Personaggi

Tipi di Arma

Mana

Punti Azione

GLOSSARIO

Abilità Attive: Tutte le abilità che hanno un costo (in PA e/o mana) indicato accanto alla loro descrizione. Le abilità attive possono essere utilizzate soltanto quando il personaggio associato è attivo o sta interrompendo. Ogni abilità attiva può essere usata una sola volta per attivazione e interruzione.

Abilità Passive: Tutte le abilità che non hanno un costo (in PA e/o mana) indicato accanto alla loro descrizione. Le abilità passive possono essere risolte se il personaggio associato è sul campo di battaglia.

Alleato: Tutti i personaggi che appartengono a una forza sono alleati tra loro. Un personaggio non è mai un alleato di se stesso.

Attivazione: Tutte le situazioni in cui un giocatore attiva uno dei suoi personaggi con una carta fato o gloria per eseguire le sue azioni.

Effetti in Corso: Tutti i potenziamenti, depotenziamenti e marcature attivi sono trattati come effetti in corso.

Immediatamente: Quando un'azione deve essere eseguita immediatamente dopo un'altra, il personaggio in questione non può eseguire alcuna azione in mezzo (comprese le azioni gratuite).

Interruzioni: Tutte le situazioni in cui un personaggio interrompe altri personaggi per eseguire la propria azione. Il giocatore che interrompe può giocare carte dalla sua mano, per fornire al personaggio che interrompe dei bonus aggiuntivi.

Limiti di Carte: I giocatori non possono avere più di 5 carte fato in mano alla volta. Le carte gloria non contano per questa restrizione.

Nemico: Qualsiasi personaggio appartenente all'armata opposta.

Personaggio: Qualsiasi miniatura sul tavolo.

Prova di Abilità: Qualsiasi prova relativa all'abilità del personaggio (passiva o attiva).

Prova di Attacco: Prova delle statistiche dell'attaccante durante l'attacco.

Prova di Difesa: Qualsiasi prova effettuata per diminuire il numero di successi ricevuti dal nemico durante un attacco o una prova di abilità.