

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND



PODRECZNIK

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie	3	7. Pozostałe zasady	22
a. Komponenty	4	a. Zdrowie i rany	22
2. Podstawowe pojęcia	6	b. Modyfikatory zakresu	22
a. Oddział	6	c. Przerwania	23
b. Postacie	6	d. Atak okazyjny	23
c. Pole bitwy	6	e. Ataki obszarowe	24
3. Przygotowanie pierwszej		f. Wzmocnienia i osłabienia	24
rozgrywki	8	g. Umiejętności	25
4. Rozgrywka	10	h. Darmowe akcje	25
a. Faza przygotowania	10	i. Zadania poboczne	25
b. Faza aktywacji	10	j. Przedmioty	26
c. Faza porządkowania	11	k. Mana	26
5. Testy	12	l. Efekty ruchu	26
a. Testy obrony	13	m. Duże modele	28
b. Zakres	13	n. Moment użycia efektu	29
6. Akcje postaci	14	8. Opracowanie	30
a. Skupienie	14	9. Indeks	31
b. Ruch	14	10. Skróty zasad	32
c. Atak	17	11. Słowniczek	32
d. Korzystanie z aktywnej			
umiejętności	21		
e. Warta	21		

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WPROWADZENIE

Masters of the Universe: Battleground to dwuosobowa gra bitewna w klimacie fantasy przedstawiająca wojnę pomiędzy potężnymi siłami Eternii: The Masters of the Universe™ oraz The Evil Warriors. Podczas rozgrywki każdy gracz kontroluje postacie jednego oddziału, wyposażając je w różnorodne bronie i przedmioty. Ostatecznie gracze dążą do przejęcia kontroli nad polem bitwy, realizacji zadań pobocznych i pokonania przeciwnego oddziału.

Setki kombinacji obejmujące postacie i ich wyposażenie oraz innowacyjny system aktywacji sprawiają, że każda gra w *Masters of the Universe: Battleground* oferuje wyjątkowe i ekscytujące wrażenia.

Czy masz to, czego potrzebna, by zostać Władcą Wszechświata?

Wersja 1.0

KOMPONENTY

MODELE



He-Man



Stratos



Orko



Ram Man



Man-At-Arms

MASTERS OF THE UNIVERSE



Skeletor



Tri-Klops



Evil-Lyn



Trap Jaw



Mer-Man

EVIL WARRIORS

KARTY



10 Postaci



18 Chwyty



96 Losy



55 Bronie



48 Przedmiotów

TERENY



8 Wysokich przeszkód
(3-heksowe elementy)



4 Przeszkody o różnej wysokości
(3-heksowe elementy)



4 Kolumny
(1-heksowe elementy)



6 Wysokich przeszkód
(4-heksowe elementy)



2 Przeszkody o różnej wysokości
(4-heksowe elementy)



2 Platformy



2 Drabiny



10 Niskich przeszkód
(2-heksowe elementy)



2 Niskie przeszkody
(3-heksowe elementy)

ŻETONY



20 Many



10 Many



16 Ran



8 Ran



6 Celu



3 Spowolnienia
(osłabienie)



3 Powalenia
(osłabienie)



3 Oślepienia
(osłabienie)



3 Ochrony
(wzmocnienie)



3 Spotęgowania
(wzmocnienie)



3 Przyspieszenia
(wzmocnienie)



3 Regeneracji
(wzmocnienie)



3 Klątwy
(osłabienie)



1 Tri-Klops
(osłabienie)



10 Warty



10 Skupienia

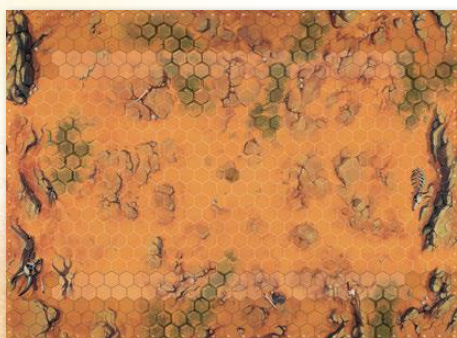


2 Zastępcze



1 Mer-Man (Znak)

POZOSTAŁE



Pole bitwy
Pustkowie - Castle Graykull



Ten podręcznik



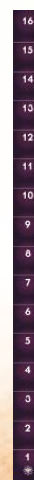
Księga bitew



10 kości



Miarka 12"



Miarka 16"

PODSTAWOWE POJĘCIA

W tej sekcji opisano podstawowe pojęcia gry *Masters of the Universe: Battleground*, które dostarczają koniecznych informacji graczom rozpoczynającym przygodę z tym tytułem.

ODDZIAŁ

Podczas rozgrywki każdy gracz kontroluje **ODDZIAŁ**, składający się z jednej lub kilku postaci. Każdy oddział reprezentuje jedną z dwóch frakcji: The Masters of the Universe oraz The Evil Warriors. Każda frakcja jest reprezentowana przez ikonę na komponentach unikalnych dla tej frakcji.



Masters of the Universe



Evil Warriors

Wszystkie postacie należące do tego samego oddziału są względem siebie **SOJUSZNIKAMI**, a wszystkie postacie należące do różnych oddziałów są **WROGAMI**.

POSTACIE

Każda postać reprezentowana jest przez model i kartę postaci.

MODEL

Każdy model służy do wskazywania miejsca, w którym postać znajduje się na polu bitwy. Podstawka każdego modelu ma wyraźnie określony przedni i tylny łuk. Przedni łuk ma wskaźnik pokazujący kierunek, w którym zwrócony jest model. Modele muszą być zawsze zwrócone w stronę jednej z krawędzi, zajmowanego przez siebie heksa.



Model

KARTA POSTACI

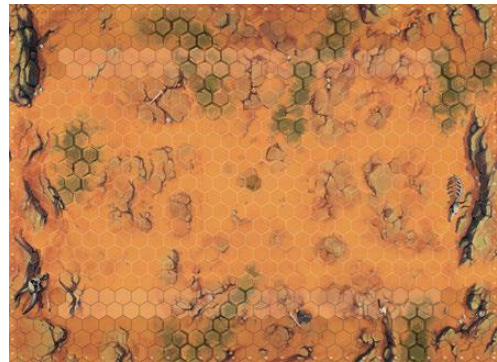
Karta postaci zawiera statystyki i umiejętności danej postaci. Karty zostały szczegółowo opisane w dalszej części tego podręcznika.



Karta postaci

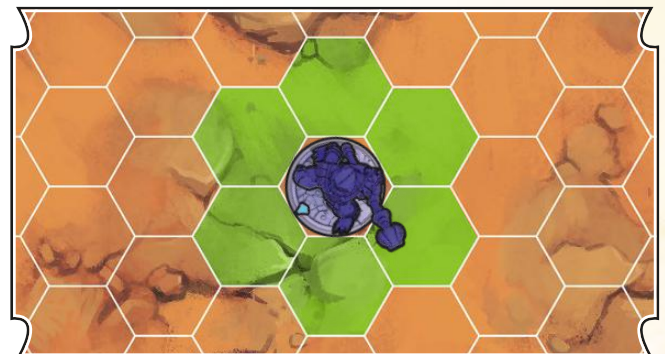
POLE BITWY

Każda gra rozgrywana jest na planszy obrazującej pole bitwy w Eternii. Pole bitwy składa się z siatki heksów (25 heksów długości i 30 heksów szerokości), na których gracze manewrują swoimi oddziałami. Heksy będące częścią pola bitwy znajdują się na podstawowym poziomie wysokości.



Pustkowie - Castle Grayskull

Każdy heks służy jako przestrzeń dla postaci i terenu. Jeśli dwa heksy łączy wspólna granica, są to heksy **SĄSIADUJĄCE**. Jeśli dwa heksy podzielone są elementem terenu lub znajdują się na różnych poziomach, nie sąsiadują ze sobą.



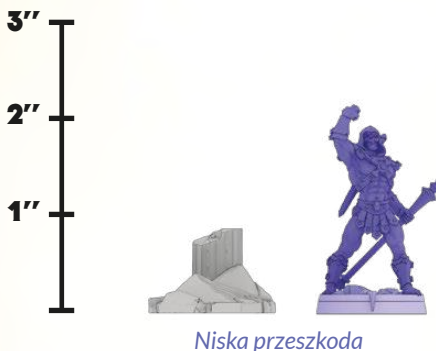
Ta postać sąsiaduje z sześcioma heksami.

Każda rozgrywka w *Masters of the Universe: Battleground* odbywa się na zdefiniowanej mapie składającej się z różnych terenów i stref rozstawienia. Każdy gracz umieszcza na niej swój oddział oraz żetony celów, które jego przeciwnik będzie starał się przejąć.

TEREN

Rodzaj terenu może wpływać na ruch oraz atak postaci. Charakterystyka poszczególnych terenów znajduje się poniżej.

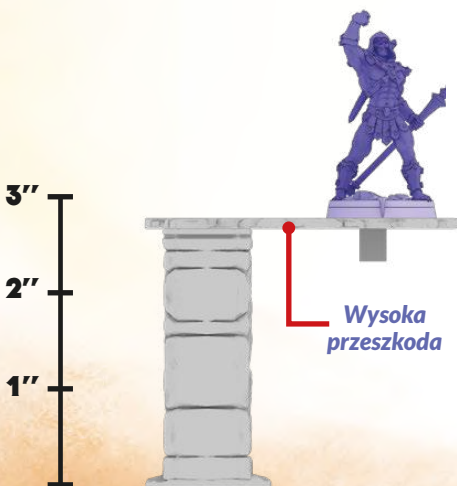
Każdy element terenu, który ma mniej niż pół cala wysokości i zawiera heksy, na których postać może stanąć, jest **TRUDNYM TERENEM**. Heksy będące częścią trudnego terenu znajdują się na poziomie podstawowym. Każdy element terenu mający mniej niż dwa cale wysokości, niezawierający heksów, na których może stanąć postać, jest **NISKĄ PRZESZKODĄ**. Żaden element terenu nie może być sklasyfikowany jednocześnie jako niska przeszkoda i trudny teren.



Każdy element terenu, który ma dwa cale lub więcej wysokości, jest **WYSOKĄ PRZESZKODĄ**.

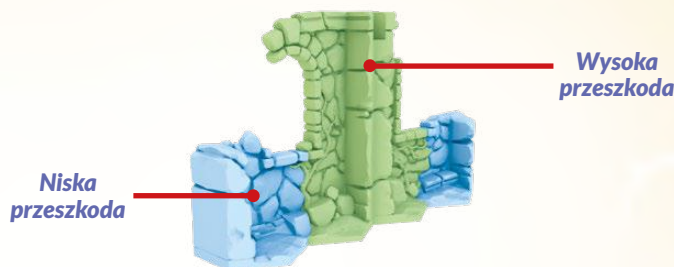


Każdy element terenu, który może być dołączony do wysokich przeszkód i zawiera heksy, na których może stanąć postać, jest **PLATFORMĄ**. Heksy będące częścią platformy znajdują się na wyższym poziomie niż heksy pola bitwy lub trudnego terenu.



Platforma dołączona do wysokiej przeszkody

Niektóre elementy terenu zawierają zarówno wysokie, jak i niskie przeszkody. Jeśli element terenu ma duży otwór, taki jak okno, to bez względu na swą wysokość stanowi niską przeszkodę. Każda część terenu traktowana jest jako osobny element.



Ta część terenu zawiera zarówno wysokie jak i niskie przeszkody.

ZŁOTA ZASADA

W przypadku niejasnej sytuacji, w której gracze nie potrafią dojść do porozumienia, a rozwiązanie nie jest podane w zasadach, każdy z nich rzuca kostką. Gracz, który otrzyma najwyższy wynik, dyktuje rozwiązanie. W przypadku remisu gracze kontynuują rzucanie kośćmi, dopóki jeden z nich nie otrzyma wyższego wyniku. Należy przy tym podkreślić, że głównym celem gry jest dobra zabawa, a nie uzyskanie punktów zwycięstwa.

HIERARCHIA ZASAD

W przypadku konfliktu dwóch lub większej liczby zasad gracze powinni odwołać się do następującej hierarchii:

- 1 Zasady z kart postaci mają pierwszeństwo przed wszystkimi innymi zasadami.
- 2 Zasady z kart losu i chwały mają pierwszeństwo przed wszystkimi zasadami wymienionymi poniżej.
- 3 Zasady z kart broni mają pierwszeństwo przed wszystkimi zasadami wymienionymi poniżej.
- 4 Zasady z kart przedmiotów mają pierwszeństwo przed zasadami z podręcznika.
- 5 Zasady z podręcznika można zastąpić dowolną zasadą wymienioną powyżej.

PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Zaleca się, aby gracze korzystali z tej sekcji podczas nauki gry. Po zapoznaniu się z podstawowymi mechanikami rozgrywki mogą przejść do standardowego przygotowania gry (patrz: „Księga bitew”, str. 4), która pozwala na spersonalizowanie oddziału i talii. W celu przygotowania pierwszej rozgrywki w Masters of the Universe: Battleground wykonaj poniższe czynności.

1 Umieść planszę do gry: Umieść planszę pola bitwy pomiędzy dwoma graczami. Po każdej stronie planszy zostaw miejsce na karty postaci, przedmiotów oraz talie losu.

2 Zbierz oddziały: Pierwszy z graczy kontroluje Masters of the Universe, a drugi Evil Warriors. Każdy z nich umieszcza w swoim obszarze gry poniższe modele postaci oraz przypisane im karty wyposażenia.

Masters of the Universe

- He-Man z Mieczem Mocy,
- Stratos z Miotaczem Ognia,
- Man-At-Arms z Działkiem Ręcznym oraz Buławą.



Evil Warriors

- Skeletor z Kosturem Zniszczenia oraz Strumieniem Magii,
- Mer-Man z Trójzębem,
- Trap Jaw z Zaczepem Hakowym.



3 Przygotuj pole bitwy: Gracze rozstawiają na polu bitwy teren, żetony celów i modele postaci – zgodnie z ilustracją na następnej stronie.

4 Zbierz stopy żetonów: Umieść żetony skupienia, many, warty, rany, znaku, wzmocnienia i osłabienia na oddzielnych stosach, w zasięgu wszystkich graczy.



5 Przygotuj talie losu i chwały: Każdy gracz przygotowuje dwadzieścia kart losu i dwie karty chwały oznaczone symbolem jego frakcji. Następnie gracze tasują karty losu, aby stworzyć talię i kładą ją w swoim obszarze gry, rewersem do góry, obok dwóch zakrytych kart chwały.



6 Dobierz karty: Każdy gracz dobiera swoje karty chwały i pięć kart ze swojej talii losu.



Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z pięcioma kartami losu i dwiema kartami chwały.

7 Wybór pierwszego gracza: Obaj gracze rzucają kostką, przerzucając remisy, aż któryś z nich otrzyma wyższy wynik. Gracz, który otrzymał wyższy wynik, wybiera pierwszego gracza. Pierwszy gracz wygrywa (aż do końca gry) przypadki remisów inicjatywy.

Możesz już rozpocząć rozgrywkę!

POLE BITWY

- 6 Wysokich przeszkód (4-heksowe elementy)
- 4 Wysokie przeszkody (3-heksowe elementy)
- 2 Przeszkody o różnej wysokości (4-heks. elem.)
- 2 Niskie przeszkody (3-heksowe elementy)
- 2 Niskie przeszkody (3-heksowe elementy)
- 4 Niskie przeszkody (2-heksowe elementy)
- 2 Kolumny (1-heks. elem.)
- 5 Żółtonów celu

ROZGRYWKA

Każda rozgrywka w *Masters of the Universe: Battleground* składa się z czterech rund. Każda runda składa się z trzech faz, które gracze rozpatrują w następującej kolejności:

1. **Faza przygotowania:** Gracze dobierają karty losu.
2. **Faza aktywacji:** Gracze na zmianę aktywują swoje postacie.
3. **Faza porządkowania:** Gracze zdobywają cele, sprawdzają warunki zwycięstwa oraz usuwają zużyte karty i żetony.

FAZA PRZYGOTOWANIA

Podczas tej fazy każdy gracz dobiera karty losu ze swojej talii, dopóki nie będzie miał na ręce pięciu kart losu. Przed dobraniem kart gracz może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart. Gracze nie mogą mieć na ręce więcej niż pięć kart losu. Gracze nie mogą zdobyć dodatkowych kart chwały.

Gracze dobierają karty losu podczas przygotowania rozgrywki, dlatego ten krok pomija się podczas pierwszej rundy.

FAZA AKTYWACJI

Przechodząc przez tę fazę, gracze wykonują poniższe kroki w następującej kolejności:

1. Wybierz karty.
2. Aktywuj postać.
3. Rozegraj kartę.
4. Rozpatrz akcje.
5. Zakończ aktywację.

Gracze powtarzają tę fazę, dopóki oboje nie aktywują wszystkich swoich postaci, nie zagrają wszystkich swoich kart losu i chwały lub dopóki nie spասują.

WYBIERZ KARTY

Każdy gracz wybiera z ręki jedną kartę losu lub chwały i kładzie ją na stole rewersem do góry. Następnie gracze równocześnie odsłaniają wybraną kartę.

Każda karta losu lub chwały ma podaną wartość inicjatywy.



Karta losu ma inicjatywę o wartości trzy.

Gracz, który odsłoni kartę o najwyższej wartości inicjatywy, zostaje aktywnym graczem i jako pierwszy aktywuje jedną ze swoich postaci. Jeśli obaj gracze odkryją kartę o tej samej wartości inicjatywy, aktywnym graczem staje się pierwszy gracz.

AKTYWUJ POSTAĆ

Aktywny gracz wybiera jedną ze swoich **PRZYGOTOWANYCH** postaci do aktywacji. Postać jest przygotowana, jeśli na jej karcie nie ma żadnych kart losu ani chwały.



Przygotowana

Aktywowana



PODWÓJNA AKTYWACJA

Ostatnia postać aktywowana przez gracza w danej rundzie nie może zostać aktywowana jako pierwsza postać tego gracza podczas następczej rundy. Gracze ignorują tę zasadę, jeśli pozostała im tylko jedna postać.

ROZEGRAJ KARTĘ

Po tym, jak gracz wybierze i aktywuje postać, zostaje ona **AKTYWNĄ POSTACIĄ** i otrzymuje **PUNKTY AKCJI (PA)** oraz **MANĘ** w ilości równej wartościom wskazanym na wybranej karcie losu lub chwały. Postacie używają PA do wykonywania akcji podczas swojej tury, a manę do rzucania zaklęć, rozpatrywania zdolności i przerzucania kości podczas testów, które opisano w dalszej części podręcznika.

Za każdą manę, którą zyskuje postać, gracz umieszcza jeden żeton many na karcie tej postaci. Postać może mieć na swojej karcie nie więcej niż pięć żetonów many.



Aktywowana postać otrzymuje dwa punkty akcji i dwie many.

ZYSKAJ BONUSY

Następnie gracz rozpatruje bonus z karty. Jeśli wybrana karta była kartą losu, bonus zapewnia unikalną zdolność lub dodatkową manę, która jest pobierana z puli i umieszczana na karcie aktywnej postaci (maksymalnie pięć).



Postać może otrzymać jedną dodatkową manę lub użyć zdolności.

Jeśli wybrana przez gracza karta była kartą chwały, bonus dostarcza zadanie poboczne lub jeden dodatkowy PA. Zadania poboczne zostały opisane na stronie 25.



Postać może otrzymać jeden dodatkowy PA lub podjąć zadanie poboczne.

ROZPATRZ AKCJE

Podczas tego kroku aktywna postać wykonuje dowolną liczbę poniższych akcji, które zostaną szczegółowo opisane w dalszej części podręcznika. Wyróżnia się następujące akcje:

- ◆ skupienie,
- ◆ ruch,
- ◆ atak,
- ◆ użycie aktywnej umiejętności,
- ◆ warta.

Każdą akcją można wykonać dowolną ilość razy. Pierwsze wykonanie akcji **skupienia**, **ruchu** lub **warty** kosztuje – podczas danej aktywacji – jeden PA. Za każdym razem, gdy którakolwiek z tych akcji zostanie powtórzona podczas tej samej aktywacji, kosztuje to jeden dodatkowy PA.

Przykład: He-Man wykonuje akcję skupienia, a następnie akcję ruchu. Obie akcje kosztują po jednym PA. Gdyby He-Man chciał wykonać drugą akcję ruchu, kosztowałoby to dwa PA. Gdyby He-Man wykonał trzecią akcję ruchu, kosztowałoby to trzy PA. Koszt akcji użycia **aktywnej umiejętności** zależy od konkretnej umiejętności. Każdej aktywnej umiejętności można użyć tylko raz na aktywację lub przerwaniu (patrz: „Umiejętności”, str. 25).

Koszt wykonania akcji **ataku** wzrasta z każdym kolejnym użyciem danego rodzaju broni w czasie jednej aktywacji lub przerwania (patrz: „Ataki”, str. 17).



ZAGRYWANIE DODATKOWYCH KART

Przed wykonaniem dowolnej akcji postaci (lub po) aktywny gracz może zagrać dodatkowe karty losu i chwały, by dzięki temu zyskać dodatkowe bonusy. Za każdą zagrana kartę losu lub chwały aktywna postać otrzymuje tylko bonus z tej karty.

ZAKOŃCZ AKTYWACJĘ

Gdy gracz zakończy wykonywanie akcji, umieszcza wszystkie zagrane karty losu i chwały na karcie aktywnej postaci, rewersami do góry, aby zaznaczyć, że została ona aktywowana. Aktywowana postać nie może ponownie stać się aktywną postacią, dopóki nie zostanie przygotowana podczas fazy porządkowania lub na skutek innego efektu gry. Wszelkie niewydane punkty akcji są tracone i nie przechodzą do następnej aktywacji postaci, jednak wszystkie niewydane żetony many pozostają na karcie postaci.



Na koniec aktywacji postaci wszystkie zagrane karty losu i chwały są umieszczane na jej karcie.

Następnie przeciwnik aktywnego gracza sam staje się aktywnym graczem i używa zagranej przez siebie karty losu lub chwały, aby aktywować postać zgodnie z tymi samymi zasadami (kroki 2-5).

Jeżeli po zakończeniu obu aktywacji, obaj gracze wciąż dysponują przygotowanymi postaciami oraz kartami losu lub chwały, powtarzają tę fazę, wybierając nowe karty (krok pierwszy). Jeśli jeden z graczy nie może lub nie chce aktywować kolejnej postaci, **pasuje**, tracąc tym samym możliwość aktywowania postaci aż do końca rundy. Jego przeciwnik może kontynuować fazę, wybierając karty i aktywując postacie, dopóki nie spsuje. Gdy obaj gracze spsują, gra przechodzi do fazy porządkowania.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Podczas tej fazy gracze zdobywają żetony celów i przygotowują pole bitwy do kolejnej rundy. Podczas czwartej rundy następuje koniec gry i określa się zwycięzcę. Aby rozpatrzeć tę fazę, gracze wykonują następujące kroki w podanej kolejności:

1. Zdobywanie żetonów celów.
2. Porządkowanie żetonów.
3. Sprawdzanie warunków zwycięstwa.
4. Przygotowywanie postaci i zyskiwanie many.

Następnie gracze rozpoczynają fazę przygotowania następnej rundy.

ZDOBYWANIE ŻETONÓW CELÓW

Podczas rozpatrywania tego kroku postacie zdobywają żetony celów. Gracze mogą rozpatrywać każdy żeton celu w dowolnej kolejności. Postać zdobywa żeton celu, jeśli spełnione są wszystkie poniższe warunki:

- ◆ Żaden model wroga nie sąsiaduje z heksem zajmowanym przez daną postać.
- ◆ Postać znajduje się na heksie zawierającym żeton celu lub na heksie sąsiadującym z nim.
- ◆ Na heksie zawierającym żeton celu lub heksie sąsiadującym z nim nie ma modeli wrogów.
- ◆ Żeton celu **nie** znajduje się w strefie rozstawienia oddziału tej postaci.

Jeśli wszystkie warunki są spełnione, postać zdobywa żeton celu, usuwając go z pola bitwy i umieszczając w swoim obszarze gry. Na koniec gry gracz otrzymuje dwadzieścia punktów zwycięstwa za każdy zdobyty żeton celu.

PORZĄDKOWANIE ŻETONÓW

Gracze usuwają ze stołu wszystkie żetony wzmocnienia, osłabienia i znaku (patrz: „Wzmocnienia i osłabienia”, str. 24 oraz „Znaki”, str. 25).

SPRAWDZANIE WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA

Jeśli rozgrywana jest czwarta runda gry lub usunięto z pola bitwy wszystkie postacie w oddziale gracza, należy podliczyć całkowitą liczbę punktów zwycięstwa i określić wynik gry (patrz: „Punktowanie”, str. 12).

Aby zwyciężyć w rozgrywce **Masters of the Universe: Battleground**, gracz musi znokautować wszystkie postacie kontrolowane przez przeciwnika albo na koniec gry mieć co najmniej dwadzieścia punktów zwycięstwa więcej niż przeciwnik.

ZWYCIĘSTWO PRZEZ NOKAUT

Jeżeli podczas fazy porządkowania wszystkie postacie w oddziale gracza są znokautowane, to gracz z przynajmniej jedną postacią pozostającą na polu bitwy wygrywa grę.

Jeśli obaj gracze stracą wszystkie swoje postacie, gra kończy się remisem.

ZWYCIĘSTWO NA PUNKTY

Jeśli podczas fazy porządkowania w rundzie czwartej żaden z graczy nie odniósł zwycięstwa przez nokaut, gra dobiega końca. Każdy z graczy podlicza zdobyte przez siebie punkty zwycięstwa.

Jeśli któryś z graczy ma przynajmniej dwadzieścia punktów zwycięstwa więcej niż jego przeciwnik, wygrywa.

Jeśli żaden z graczy nie ma o dwadzieścia punktów więcej niż jego przeciwnik, nikt nie odnosi zwycięstwa i rozgrywka kończy się remisem.

PUNKTOWANIE

Gracze mogą zdobywać punkty zwycięstwa (PZ) w następujący sposób:

- ◆ Zdobywanie żetonów celów (po dwadzieścia PZ każdy).
- ◆ Wykonanie zadań pobocznych (PZ równe są wartości podanej na karcie chwały).
- ◆ Znokautowanie postaci kontrolowanej przez przeciwnika (PZ równe są kosztowi tej postaci i całego jej wyposażenia). Informacje o koszcie konkretnej postaci lub przedmiotu można znaleźć w „Księdze bitew” na stronie 12.

Jeśli obaj gracze wyrażą zgodę, mogą w dowolnym momencie zakończyć grę remisem. Jeżeli w dowolnym momencie jeden gracz zrezygnuje z dalszej rozgrywki, jego przeciwnik automatycznie zostaje zwycięzcą.

PRZYGOTOWYWANIE POSTACI I ZYSKIWANIE MANY

Każda przygotowana postać, która nie została aktywowana podczas rundy, otrzymuje jeden żeton many (maksymalna liczba wynosi pięć). Następnie gracze przygotowują każdą ze swoich postaci, biorąc wszystkie karty losu i chwały, które zagraли w ostatniej rundzie, i umieszczają je na odpowiednich stosach kart odrzuconych. Karty chwały z wypełnionymi zadaniami pobocznymi należy umieścić w obszarze gry odpowiedniego gracza.

TESTY

W trakcie gry postacie poddawane są testom. Podczas testu gracze rzucają sześciocinnymi kośćmi, aby określić wynik wielu interakcji w grze (takich jak ataki i obrona) czy próby zastosowania lub odparcia niektórych wzmocnień i osłabień. Liczba kostek, którymi rzuca gracz, oraz wyniki wymagane do osiągnięcia sukcesu, są określane przez statystyki postaci i modyfikatory.

Poniżej znajduje się lista podstawowych statystyk postaci, które podczas gry mogą podlegać testom.



Siła: Przedstawia skuteczność postaci w posługiwaniu się bronią do walki wręcz i w wykonywaniu wszelkich innych czynności wymagających wyjątkowej sprawności fizycznej.



Percepcja: Przedstawia skuteczność postaci w posługiwaniu się bronią dystansową i w wykonywaniu wszelkich innych czynności wymagających doskonałej koordynacji.



Moc: Przedstawia skuteczność postaci w rzucaniu zaklęć i w wykonywaniu wszelkich innych czynności wymagających mocy magicznych.



Wytrzymałość: Przedstawia zdolność postaci do zapobiegania obrażeniom spowodowanym atakami fizycznymi i do wykonywania wszelkich innych czynności wymagających niezwyklej odporności.



Umysł: Przedstawia zdolność postaci do zapobiegania obrażeniom spowodowanym przez zaklęcia, do opierania się umiejętnościom wroga i do wykonywania wszelkich innych czynności wymagających szybkiego myślenia.

Jeśli kość spadnie ze stołu, jej wynik nie jest brany pod uwagę – kość należy przerzucić.

Aby rozpatrzyć test, gracz wykonuje następujące kroki w podanej kolejności:

- 1 Sprawdź statystykę:** Gracz sprawdza na karcie swojej postaci wartość podlegającą testowi. Wartość statystyki wskazuje liczbę kości, którymi rzuca gracz (przed uwzględnieniem modyfikatorów).

Przykład: He-Man ma siłę równą pięć, co oznacza, że podczas testu siły rzuca pięcioma kośćmi (przed uwzględnieniem modyfikatorów).

- 2 Określ modyfikatory:** Modyfikatory tymczasowo zwiększają lub zmniejszają statystyki postaci, zmieniając liczbę kości, którymi rzuca gracz. Modyfikatory pochodzą z różnych źródeł, np. z umiejętności z kart; modyfikatory kumulują się. Jeśli modyfikator dodaje lub odejmuje liczbę do testu (np. „Test siły +1” lub „Test siły -1”), statystyka postaci jest odpowiednio zwiększana lub zmniejszana na czas trwania testu.

- 3 Określ zakres:** Zakres to najniższy wynik na kości, który jest traktowany jako sukces. Domyślnie zakres sukcesu każdego testu wynosi cztery. Zakres może być modyfikowany przez kumulujące się różne źródła, np. przez umiejętności z kart (patrz: „Zakres”, str. 13).

4 Rzut standardowy: Gracz rozpatrujący test rzuca liczbą kostek równą jego zmodyfikowanej statystyce poddawanej testowi.

5 Określ początkowe sukcesy: Gracz liczy swoje sukcesy. Każdy wynik równy lub wyższy od zakresu (zwykle 4+) jest sukcesem.

6 Darmowe przerzuty: Niektóre efekty gry pozwalają graczowi na przerzucanie kości bez żadnych kosztów. Podczas tego kroku przerzuca się właśnie takie kości. Wszystkie darmowe przerzuty muszą być wykonane jednocześnie.

7 Przerzuty za manę: Postać może wydać do pięciu man, aby przerzucić jedną kość za każdą wydaną manę. Każdy żeton wydanej many jest usuwany z karty postaci i umieszczany w stosie żetonów. Wszystkie przerzuty dzięki manie muszą być wykonane jednocześnie.

8 Wybuchające kości: Jeśli na kości wypadnie wynik sześć, kość **WYBUCHA**, pozwalając graczowi rzucić jedną dodatkową kością. Dodane kości również mogą wybuchnąć – ta możliwość nie podlega limitowi. Oddziel wszystkie kości wyrzucone „z wybuchu” od kości, którymi rzucono początkowo.

9 Określ końcowe sukcesy: Gracz liczy swoje sukcesy w następujący sposób:

- ◆ Dla początkowych kości – każdy wynik, który jest równy lub wyższy od zakresu, jest sukcesem.
- ◆ W przypadku kości rzuconych w wyniku wybuchu – każdy wynik równy co najmniej pięć jest sukcesem. **Nie można** tego zmienić za pomocą efektów gry.

10 Testy obrony (opcjonalnie): Jeśli to konieczne, cel testu wykonuje test obrony (patrz: „Testy obrony”, str. 13).

11 Uwzględnij sukcesy: Aby określić wynik testu, gracz uwzględnia sukcesy zgodnie z opisem testu lub używaną kartą broni (w testach ataku). Jeśli test ma więcej niż jeden dostępny wynik, rozstrzyga się tylko wynik wymagający największej liczby sukcesów.

TESTY OBRONY

TEST OBRONY daje postaci możliwość wpłynięcia na wyniki wymierzonego w nią testu (takiego jak atak, patrz: „Atak”, str. 17). Test obrony jest zawsze rozstrzygany po wykonaniu innego testu, ale przed uwzględnieniem jego sukcesów. Każdy sukces uzyskany w teście obrony anuluje jeden sukces z testu wroga. Wszystkie sukcesy, które nie zostały anulowane, są uwzględniane. Test obrony przeprowadza się według tej samej procedury, co testy standardowe.

Kiedy pojawia się możliwość przeprowadzenia testu obrony, opis testu lub zasada gry zawsze używa słowa „przeciwko” i podaje statystykę dla tego testu obrony.

Przykład: Jeśli opis testu nakazuje graczowi „przeprowadzić test siły przeciwko wytrzymałości”, gracz rozpatruje test, korzystając ze swojej statystyki siły. Następnie drugi gracz rozpatruje test obrony, korzystając ze swojej statystyki wytrzymałości. Każdy sukces uzyskany podczas testu obrony (wytrzymałości) anuluje jeden sukces z poprzedniego testu (siły).

ZAKRES

Podczas testu najniższy wynik, który skutkuje sukcesem w początkowym rzucie, nazywany jest **zakresem**. Domyślnie zakres sukcesu dla każdego testu wynosi cztery. Oznacza to, że w początkowym rzucie każdy wynik o wartości wyższej lub równej cztery jest sukcesem. Efekt gry może zwiększyć zakres, obniżając wynik potrzebny do osiągnięcia sukcesów, lub zmniejszyć zakres, podwyższając wynik potrzebny do osiągnięcia sukcesów.

Przykład: Jeśli efekt gry zwiększa zakres testu o jeden, zakres wynosi trzy. Oznacza to, że w początkowym rzucie każdy wynik wyższy lub równy trzy ustanawia sukces. Podobnie – jeśli efekt gry zmniejsza zakres testu o jeden, zakres wynosi pięć. Oznacza to, że w początkowym rzucie sukcesem są tylko wyniki o wartości pięć lub wyższe.

Wszystkie zwiększenia i zmniejszenia zakresu kumulują się. **Niezależnie od zakresu testu każdy wynik sześć zawsze stanowi sukces, a każdy wynik jeden zawsze stanowi porażkę.**

PRZYKŁAD TESTU

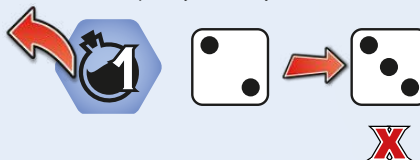
1. Ram Man przeprowadza test siły. Jego statystyka siły to cztery, więc gracz rzuca czterema kośćmi.



2. Rzut daje następujące wyniki: trzy, cztery, sześć i dwa. Każdy wynik cztery lub więcej to sukces.



3. Ram Man wydaje jedną manę i gracz przerzuca wynik dwa. Przerzut daje wynik trzy.



4. Następnie sześć Ram Mana wybuchu, więc gracz rzuca dodatkową kością, uzyskując wynik pięć. Test kończy się trzema sukcesami.



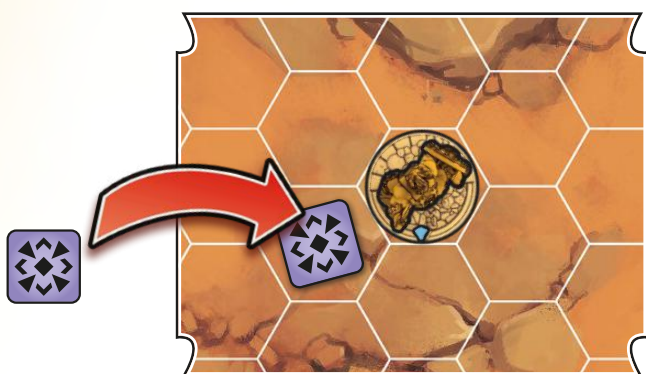
AKCJE POSTACI

W tej sekcji opisano, jak wykonać każdą z akcji postaci.

SKUPIENIE

Akcja skupienia pozwala postaciom wzmocnić ich następną akcję lub test.

W celu wykonania akcji skupienia aktywny gracz umieszcza żeton skupienia na polu bitwy – obok modelu aktywnej postaci. Jeśli postać posiada żeton skupienia, jest **SKUPIONA**. Gdy postać jest skupiona, nie może otrzymać kolejnego żetonu skupienia.



Aby zaznaczyć, że aktywna postać jest skupiona, obok jej modelu, umieszcza się żeton skupienia.

UŻYWANIE SKUPIENIA

Żetony skupienia wydawane są w celu zwiększenia ruchu postaci lub zwiększenia zakresu testu.

- ◆ **Akcja ruchu:** Jeśli skupiona postać wykonuje akcję ruchu, **może** wydać swój żeton skupienia, aby zastosować drugą wartość swojej statystyki szybkości.
- ◆ **Testy:** Jeśli skupiona postać wykonuje test, **musi** wydać swój żeton skupienia. Wydany w ten sposób żeton skupienia zwiększa zakres testu o jeden. Żeton skupienia musi zostać wydany, nawet jeśli efekt gry uniemożliwia mu wpłynięcie na zakres testu.

Po wydaniu żetonu skupienia gracz umieszcza go w stosie żetonów. Po wydaniu żetonu skupienia postać nie jest już skupiona.

RUCH

Akcja ruchu pozwala graczowi poruszyć model swojej postaci. Wybrana postać otrzymuje liczbę punktów ruchu równą swojej wartości szybkości. Jeśli postać jest skupiona i wyda żeton skupienia, otrzymuje liczbę punktów ruchu równą swojej wartości skupionej szybkości. Jeśli efekt gry modyfikuje szybkość postaci, modyfikuje zarówno jej standardową, jak i skupioną wartość.

Standardowa
wartość ruchu

5/8



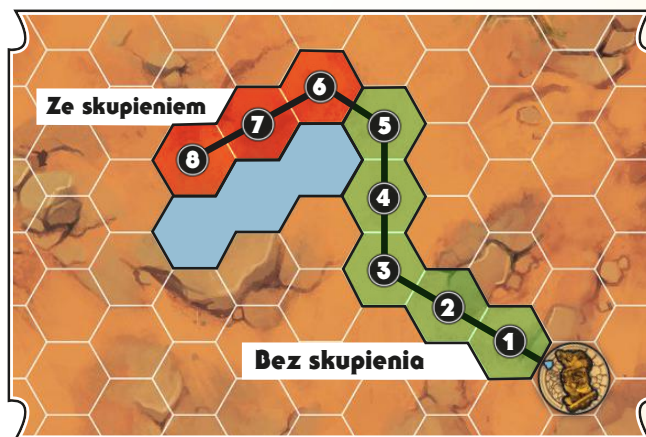
Skupiona
wartość ruchu

Podczas wykonywania akcji ruchu postać może wydać dowolną liczbę punktów ruchu. Punkty ruchu, które nie zostaną wydane, przepadają. **Jeśli postać wejdzie na heks sąsiadujący z wrogiem, jej akcja ruchu natychmiast się kończy.**

Po zakończeniu ruchu postaci jej model można obrócić w dowolnym kierunku. Wskaźnik na podstawie modelu musi być zwrócony na jedną z sześciu krawędzi heksa. O ile efekt gry wyraźnie nie stanowi inaczej, gracz nie może obrócić modelu przeciwnika – nawet po rozpatrzeniu efektu, który spowodował jego ruch.

RUCH STANDARDOWY

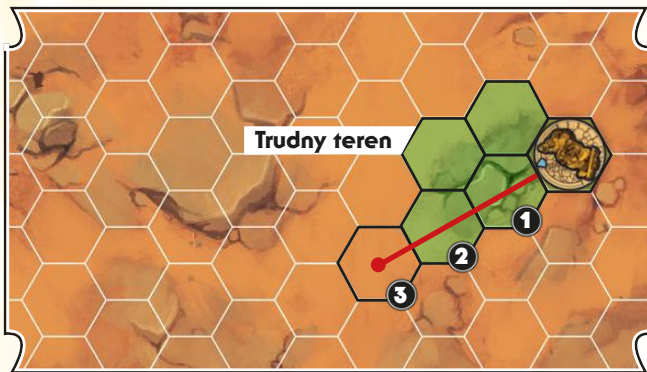
Wydając jeden punkt ruchu, postać może przemieścić się z zajmowanego przez siebie heksa na dowolny sąsiedni heks, na którym nie ma innej postaci, drabiny, niskiej lub wysokiej przeszkody.



He-Man może poruszyć się maksymalnie o pięć heksów, ponieważ wartość jego szybkości wynosi pięć. Jeśli wyda żeton skupienia, będzie mógł przesunąć się o osiem heksów.

RUCH A TRUDNY TEREN

Jeśli aktywna postać rozpocznie akcję ruchu z heksa znajdującego się na trudnym terenie, to do końca tej akcji wartość szybkości tej postaci (i skupionej szybkości) zostaje zmniejszona o dwa.



Wartość szybkości He-Mana wynosi pięć, ale ponieważ zaczyna akcję ruchu w trudnym terenie, wartość ta jest zmniejszona o dwa, dając mu możliwość poruszenia się jedynie o trzy heksy.

RUCH A NISKIE PRZESZKODY

Postać może poruszać się przez niskie przeszkody. Podczas akcji ruchu postać może wydać trzy punkty ruchu, aby przemieścić się z dowolnego heksa, który dzieli krawędź z częścią niskiej przeszkody, na inny dowolny heks, który dzieli krawędź z tą samą częścią tej przeszkody.

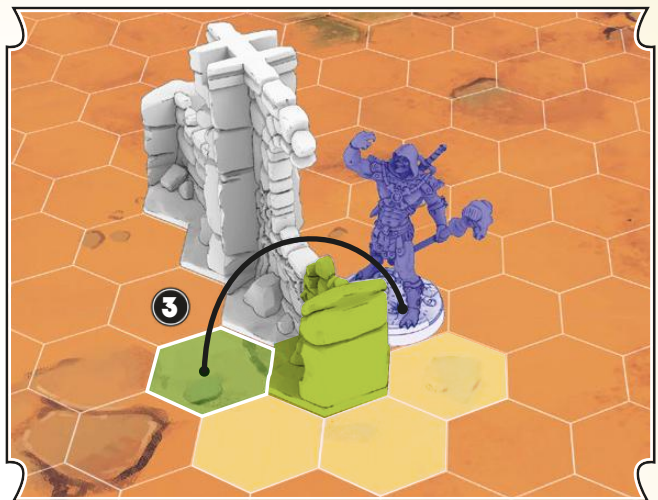
Pojęcie części przeszkody odnosi się do dowolnego elementu przeszkody, który zajmuje dokładnie jeden heks.



Skeletor wydaje trzy punkty ruchu, aby przejść poprzez heks, na którym znajduje się niska przeszkoda.

PRZESZKODY Z OTWORAMI

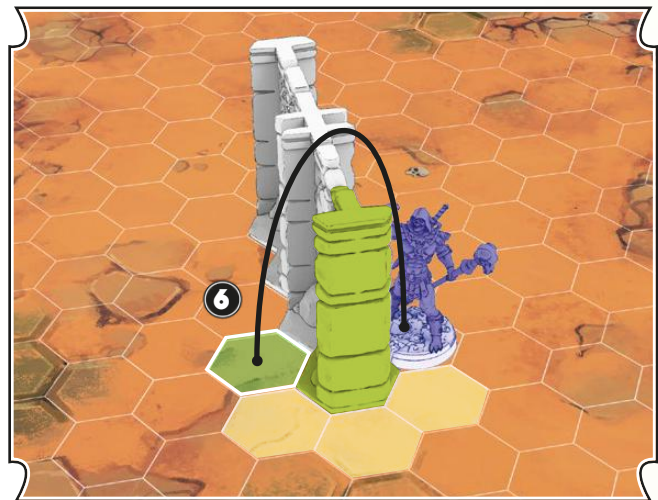
Każda część terenu posiadająca duży otwór, taki jak okno, niezależnie od swojej wysokości traktowana jest jak niska przeszkoda.



Skeletor może poruszać się przez otwór w przeszkodzie zgodnie ze standardowymi zasadami poruszania się poprzez niskie przeszkody.

RUCH A WYSOKIE PRZESZKODY

Postać może poruszać się przez wysokie przeszkody. Podczas akcji ruchu postać może wydać sześć punktów ruchu, aby przemieścić się z dowolnego heksa, który dzieli krawędź z częścią wysokiej przeszkody, na inny dowolny heks, który dzieli krawędź z tą samą częścią tej przeszkody.



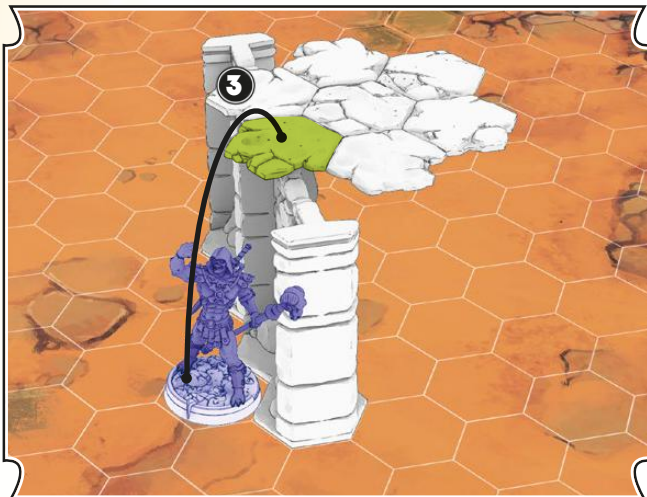
Skeletor wydaje sześć punktów ruchu, aby przejść poprzez heks, na którym znajduje się wysoka przeszkoda.

DRABINY I PLATFORMY

Platformy znajdują się na wyższym niż podstawowy poziomie i składają się z heksów, na których postacie mogą zakończyć swój ruch. Postacie mogą wchodzić na platformy, wspinając się na nie lub korzystając z drabin.

WSPINANIE SIĘ NA PLATFORMĘ

Podczas akcji ruchu postać może wydać trzy punkty ruchu, by wspiąć się na platformę. Aby to zrobić, postać musi zajmować heks, który dzieli krawędź z heksem platformy. Następnie model postaci jest umieszczany na tym heksie platformy. Postać nie może wspiąć się z heksa znajdującego się bezpośrednio pod platformą.



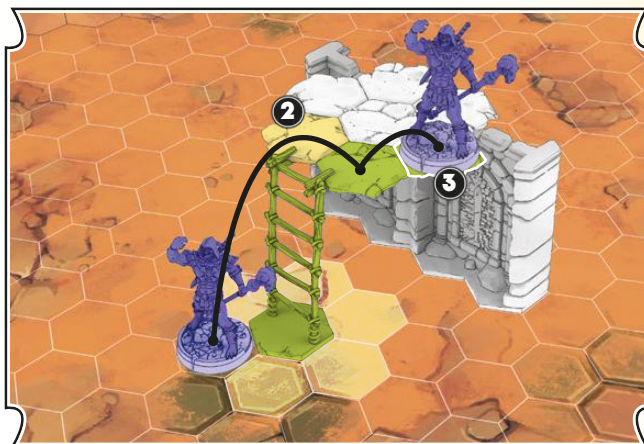
Skeletor wydaje trzy punkty ruchu, aby wspiąć się na szczyt platformy.

SCHODZENIE Z PLATFORMY

Podczas akcji ruchu postać może wydać trzy punkty ruchu, by zejść z platformy. Aby zejść, musi zajmować heks platformy, który dzieli krawędź z heksem poniżej. Następnie model postaci jest umieszczany na tym heksie. Postać nie może zejść na heks, który znajduje się bezpośrednio pod platformą.

DRABINY

Podczas akcji ruchu postać może wydać dwa punkty ruchu, aby przemieścić się z dowolnego heksa, który dzieli krawędź z drabiną, na dowolny inny heks, który dzieli krawędź z tą samą drabiną (bez względu na poziom jego wysokości).



Skeletor wydaje dwa punkty ruchu, aby wejść po drabinie na heks na platformie, a następnie kolejny punkt ruchu, aby poruszać się po platformie.

Jeśli z jakiegoś powodu model nie mieści się pod platformą, należy go czasowo wymienić na żeton zastępczy.



Żeton zastępczy

POPYCHANIE

Kiedy postać wspina się lub schodzi z platformy na heks, na którym znajduje się model innej postaci, model ten zostaje **POPCHNIĘTY**. Jeśli postać na tym heksie nie może zostać popchnięta, poruszająca się postać nie może wejść na ten heks. Kiedy postać jest popychana, jej model przemieszcza się na heks, który dzieli krawędź z heksem który zajmuje (gracz kontrolujący tę postać wskazuje na który).



ATAK

Akcja ataku pozwala postaci na zaatakowanie jednego ze jej wrogów w celu znokautowania go i usunięcia z pola bitwy.

Każdy atak wymaga od postaci użycia broni z ekwipunku. Ataki rozpatruje się inaczej w zależności od rodzaju użytej broni. Istnieją trzy rodzaje broni: **DO WALKI WRĘCZ**, **DYSTANSOWA** i **MAGICZNA**. Każdą z broni przedstawia karta, która jest oznaczona jedną z poniższych ikon:



Do walki wręcz



Dystansowa



Magiczna

Koszt PA każdej akcji ataku zależy od rodzaju użytej broni. Gdy podczas aktywacji postać po raz pierwszy korzysta z danego rodzaju broni, atak ten kosztuje jeden PA. Każde kolejne użycie danego typu broni podczas tej samej aktywacji powoduje zwiększenie kosztu o jeden PA.

Przykład: Mer-Man ma dwie bronie: Strumień Magii (broń magiczna) oraz Karabin Laserowy (broń dystansowa). Atakuje Karabinem Laserowym, wydając jeden PA. Następnie wykonuje kolejny atak, używając Strumienia Magii, który również kosztuje tylko jeden PA, ponieważ podczas tej aktywacji był to pierwszy atak przy użyciu broni magicznej. Jeśli Mer-Man wykona kolejną akcję ataku Karabinem Laserowym, będzie musiał wydać dwa PA, ponieważ byłby to drugi atak przy użyciu broni dystansowej podczas tej samej aktywacji.

Każdy atak wymaga od gracza wykonania **TESTU ATAKU**. Wyniki tego testu uwzględnia się w odniesieniu do użytej karty broni.

Bronie mogą modyfikować test ataku, zwiększając lub zmniejszając liczbę rzuconych kości. Informacja o liczbie kości dodanych do lub odjętych od testu ataku znajduje się obok symbolu kości na karcie broni.



Dodaj 1 kość

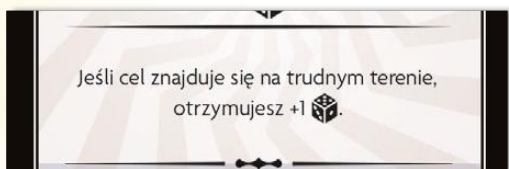


Odejmij 1 kość



Brak modyfikatora

Każda broń posiada specjalną zdolność. O ile nie zaznaczono inaczej, gracz może rozpatrzeć tę zdolność tylko wtedy, gdy postać wykonuje akcję ataku przy użyciu tej broni.



Jeśli cel znajduje się w trudnym terenie, Trójjąb dodaje jedną kość do testu ataku.

Rezultaty testu ataku zależą od użytej broni. Na dole każdej karty broni wyszczególniono efekty (zazwyczaj liczbę ran), które rozpatruje się zgodnie z uzyskaną w teście liczbą sukcesów (★).



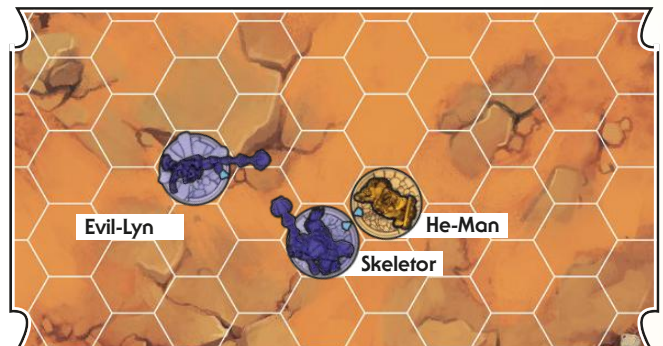
Test ataku przy użyciu Miecza Mocy zadaje jedną ranę przy wyniku jeden sukces lub dwa sukcesy, dwie rany przy wyniku trzy lub cztery sukcesy i trzy rany przy wyniku pięć lub więcej sukcesów.

Podczas pojedynczej akcji ataku rozpatruje się tylko **jeden** efekt z karty broni. Gracz **musi** rozpatrzeć efekt, który wymaga największej liczby sukcesów, ale nie większej niż liczba uzyskana podczas testu. Jeśli w wyniku testu nie uzyskano żadnych sukcesów lub wszystkie sukcesy zostaną anulowane z powodu testu obrony lub innych efektów gry, nie rozpatruje się żadnego efektu broni.

ATAK WRĘCZ

Aby wykonać atak wręcz, gracz wybiera z ekwipunku postaci broń do walki wręcz. Następnie musi wskazać wroga jako cel ataku oraz obrócić model atakującej postaci w stronę tego wroga.

Celem ataku wręcz musi być wróg, który jest **W ZWARCIU** z aktywną postacią. Dwie postacie z przeciwnych oddziałów są w zwarciu, jeśli ich modele znajdują się na sąsiednich heksach.



He-Man i Skeletor są w zwarciu, ale He-Man i Evil-Lyn nie.

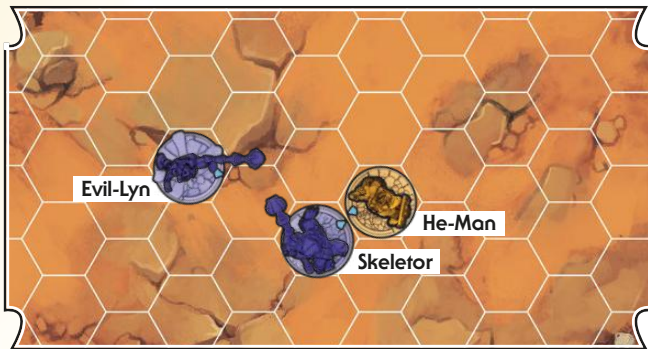
Po tym, jak gracz wybierze dostępny cel oraz broń, wykonuje test siły przeciwko wytrzymałości wroga.

Jeśli postać nie ma w ekwipunku broni do walki wręcz, może wykonać atak wręcz za pomocą pięści. Taki atak jest traktowany jak atak wykonany bronią do walki wręcz i odnosi się do bazowej wartości siły postaci. Jeśli test zakończy się jednym sukcesem lub większą ich liczbą, atak pięściami zadaje jedną ranę.

ATAK DYSTANSOWY

Aby wykonać atak dystansowy, gracz wybiera z ekwipunku postaci broń dystansową. Następnie musi wskazać wroga jako cel ataku oraz obrócić model atakującej postaci w stronę tego wroga. Wskaźnik na podstawie modelu musi być zwrócony na sąsiedni heks – będący najbliżej celu, mierząc od środka tego heksa. Jeśli dwa heksy znajdują się w tej samej odległości, decyzję o tym, do którego z nich się odnieść, podejmuje gracz kontrolujący atakującą postać.

Postać nie może wykonać ataku dystansowego, gdy jest w zwarciu z wrogiem.



He-Man nie może wykonać ataku dystansowego przeciwko Evil-Lyn, ponieważ jest w zwarciu ze Skeletosem.

Cel ataku dystansowego musi znajdować się w zasięgu wybranej broni i w polu widzenia atakującej postaci.

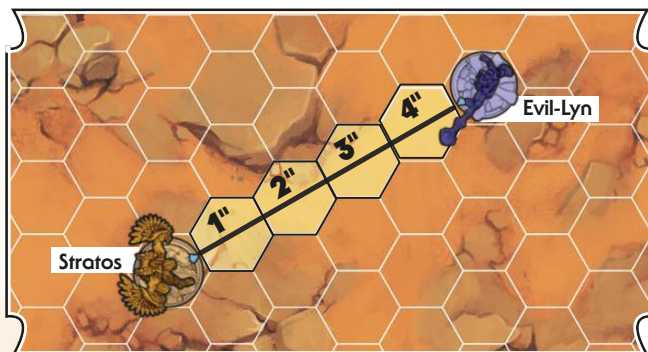
Po tym, jak gracz wybierze dostępny cel i broń, wykonuje test percepcji przeciwko wytrzymałości wroga.

OKREŚLANIE ZASIĘGU

Karta broni dystansowej wskazuje (w calach) maksymalny zasięg broni. Aby określić, czy cel znajduje się w zasięgu wybranej broni, gracz mierzy – za pomocą miarki – odległość między heksami zajmowanymi przez jego postać i wrogi cel. Jeśli odległość między modelami obu postaci – mierzona od dwóch najbliższych punktów na heksie każdej postaci – jest mniejsza lub równa maksymalnemu zasięgowi broni, wrogi cel znajduje się w zasięgu ataku.



Maksymalny zasięg 8.



Stratos atakuje Evil-Lyn za pomocą Miotacza ognia, który ma zasięg 8". Evil-Lyn i Stratos są od siebie oddaleni o 4", więc Evil-Lyn znajduje się w zasięgu Miotacza ognia.

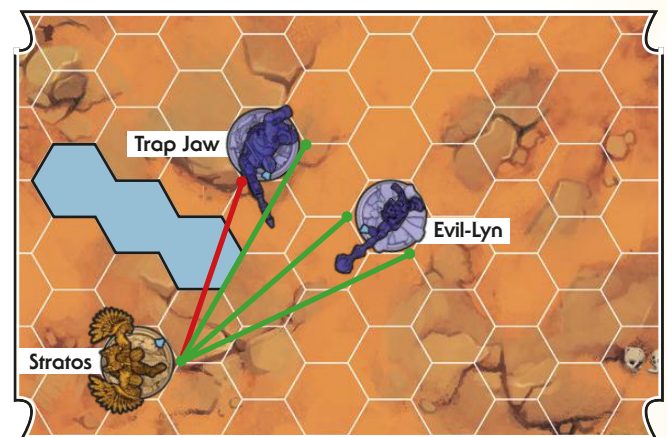
POMIAR

W dowolnym momencie rozgrywki gracz może zmierzyć wybrany dystans na polu bitwy. O ile nie zaznaczono inaczej, pomiarów dokonuje się między dwoma najbliższymi punktami dwóch heksów.

OKREŚLANIE POLA WIDZENIA

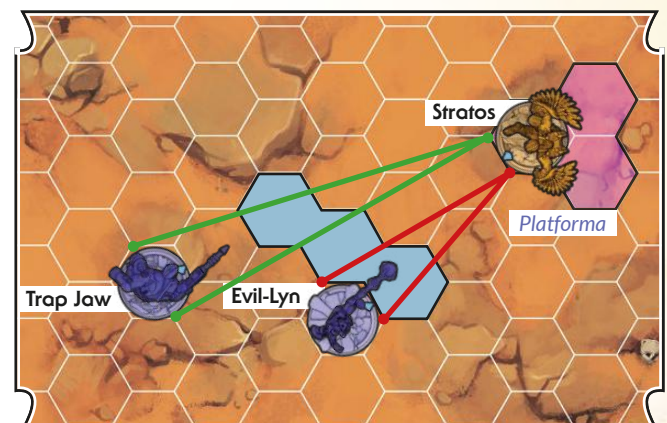
Aby określić pole widzenia, gracz musi wytyczyć dwie niezablokowane linie, które łączą dowolny narożnik heksa atakującej postaci z co najmniej dwoma różnymi narożnikami heksa celu. Linie mogą przebiegać przez trudny teren, niskie przeszkody, drabiny, postacie i żetony.

Jeśli linia przebiega przez **wysoką przeszkodę**, pole widzenia jest zablokowane. Wytyczone linie nie mogą się na siebie nakładać.



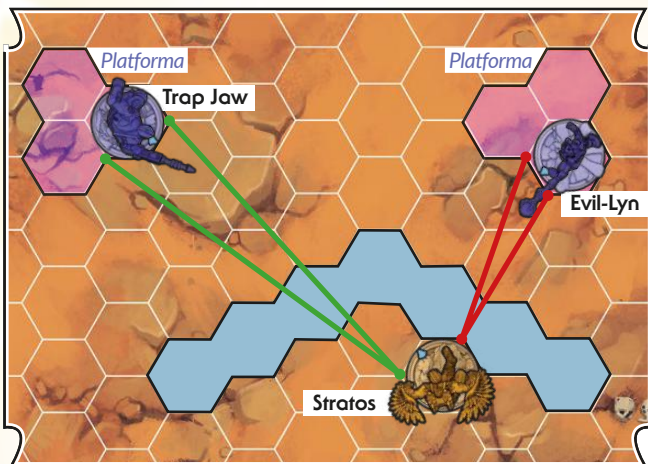
Stratos ma w polu widzenia Evil-Lyn, ale nie ma w polu widzenia Trap Jawa. Próbując określić pole widzenia względem Trap Jawa, wszystkie wytyczone linie (poza jedną) są zablokowane przez wysoką przeszkodę.

Jeśli atakująca postać znajduje się na wyższym poziomie niż cel, pole widzenia jest blokowane tylko przez wysokie przeszkody na heksach sąsiadujących z celem. Postać na platformie nie ma w polu widzenia żadnych heksów znajdujących się bezpośrednio pod tą platformą. Postać bezpośrednio pod platformą, nie ma w polu widzenia heksów na tej platformie.



Stratos nie ma w polu widzenia Evil-Lyn, ponieważ wysoka przeszkoda znajduje się na heksie sąsiadującym z heksiem Evil-Lyn. Stratos może jednak określić pole widzenia względem Trap Jawa.

Jeśli atakująca postać znajduje się na niższym poziomie niż cel, pole widzenia jest blokowane tylko przez wysokie przeszkody na heksach sąsiadujących z atakującą postacią.



Stratos ma w swoim polu widzenia Trap Jawa. Nie ma jednak w polu widzenia Evil-Lyn, ponieważ wytyczone linie przebiegają przez części wysokiej przeszkody znajdujące się na heksach sąsiadujących z jego hekssem.

ATAK MAGICZNY

Atak magiczny podlega wszystkim zasadom ataku dystansowego – z następującymi wyjątkami:

- Atakująca postać musi używać dostępnej w swoim ekwipunku broni magicznej zamiast broni dystansowej.
- Atak rozstrzyga się testem mocy przeciwko statystyce umysłu celu.
- Atakująca postać musi wydać tyle many, ile wynosi koszt many zaklęcia (broni magicznej).

KOSZT MANY

Każda karta zaklęcia (broni magicznej) posiada koszt podany w manie, który wskazuje, ile many musi wydać atakująca postać, aby podczas akcji ataku użyć tego zaklęcia. Wykonując atak magiczny, gracz po wybraniu zaklęcia usuwa z karty atakującej postaci liczbę żetonów many równą kosztowi many zaklęcia i umieszcza je w stosie żetonów.



CELOWANIE W SOJUSZNIKÓW

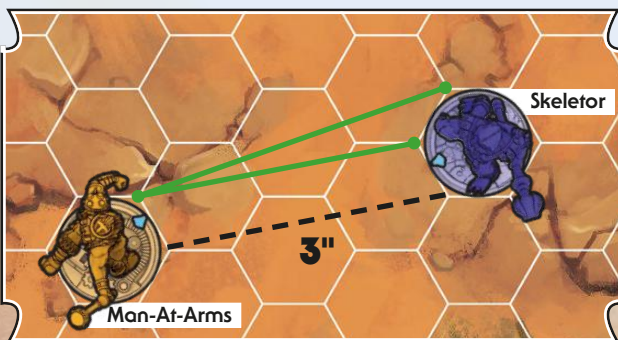
Niektóre zaklęcia zapewniają korzystne efekty i mogą obierać za cel sojuszników zamiast wrogów. Przy celowaniu zaklęciem w sojusznika obowiązują wszystkie standardowe zasady dotyczące zasięgu, pola widzenia, kierunku patrzenia postaci i kosztu many.

PRZYKŁAD ATAKU DYSTANSOWEGO

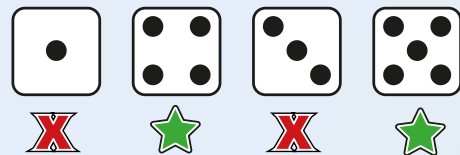
- Man-At-Arms używa swojego Działka Ręcznego do wykonania ataku dystansowego przeciwko Skeletorowi. Statystyka percepcji Man-At-Armsa wynosi cztery, natomiast zasięg Działka Ręcznego wynosi dwanaście cali.



- Skeletor znajduje się w zasięgu Man-At-Armsa (trzy cale) oraz w jego polu widzenia.



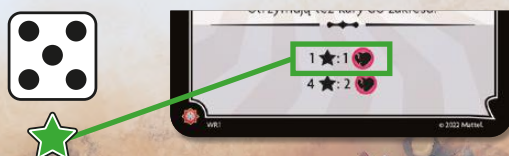
- Nie pojawiły się żadne modyfikatory kostek ani zakresu sukcesu, więc gracz rzuca czterema kośćmi – zgodnie z wartością statystyki percepcji Man-At-Armsa. Wyniki to jeden, cztery, trzy i pięć. Każdy wynik, który wynosi cztery lub więcej, jest sukcesem



- Statystyka wytrzymałości Skeletora wynosi trzy, więc podczas testu obrony gracz rzuca trzema kośćmi. Wyniki to jeden, cztery i trzy. Każdy wynik, który wynosi cztery lub więcej, jest sukcesem.



- Sukces z testu obrony anuluje jeden sukces z testu ataku. Test ataku wciąż przynosi jeden sukces. Gracz sprawdza efekty Działka Ręcznego, które wykazują, że jeden sukces równa się jednej ranie. W związku z tym Skeletor otrzymuje jedną ranę, a atak dobiega końca.

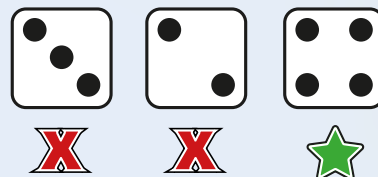


DODATKOWE EFEKTY

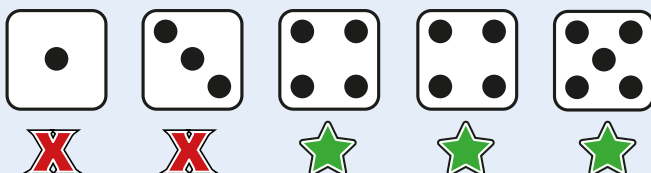
Umiejętności, przedmioty, broń lub karty losu mogą zapewnić atakującym postaciom dodatkowe korzyści, które są uwzględniane, jeśli atak uzyska określoną liczbą sukcesów. Sukcesy zlicza się po wykonaniu testu obrony przez cel ataku.

Przykład:

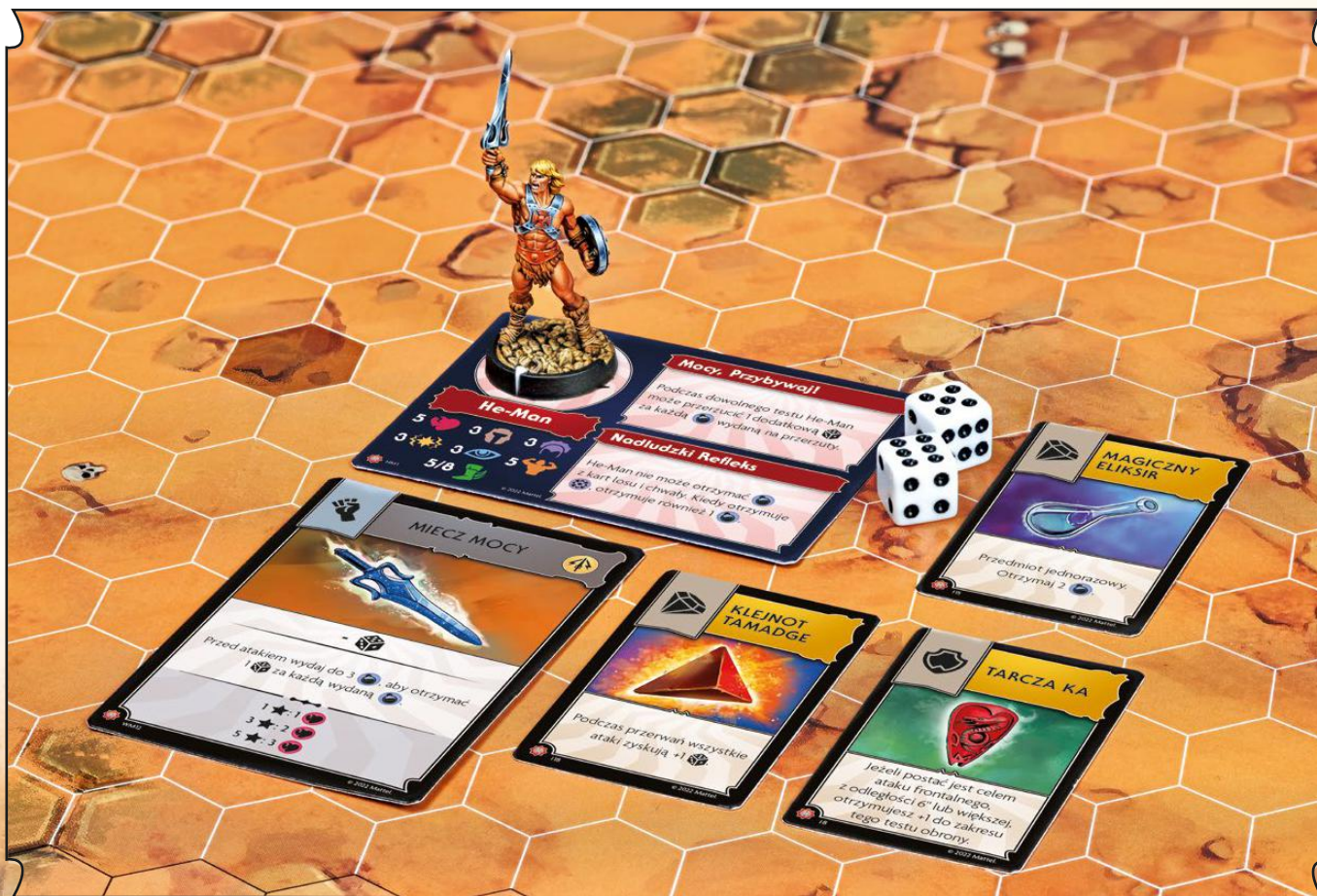
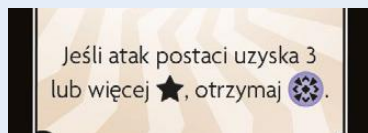
1. He-Man wyposażony w Pierścień Grayskull atakuje Skeletora.



2. Gracz rzuca pięcioma kośćmi. Uzyskuje wyniki jeden, trzy, cztery, cztery i pięć. Każdy wynik, który wynosi cztery lub więcej, jest sukcesem.



4. Umiejętność pasywna z Pierścienia Grayskull wymaga co najmniej trzech sukcesów, więc jej efekt nie zostanie uwzględniony.



KORZYSTANIE Z AKTYWNEJ UMIEJĘTNOŚCI

Ta akcja pozwala postaci na użycie jednej ze swoich aktywnych umiejętności. Aktywna umiejętność to każda umiejętność, która ma koszt podany w PA lub w manie. Umiejętności aktywne występują na kartach postaci i przedmiotach.

Mistrz Taktyki

Test +1.

1 : Kolejny sojusznik aktywowany w tej rundzie otrzymuje 2 .

Ta umiejętność nie może być użyta podczas przerwania.

1 → **Koszt PA**

1 → **Koszt many**

Umiejętność Man-At-Armsa - „Mistrz Taktyki” - ma zarówno koszt PA, jak i many.

Aby użyć aktywnej umiejętności, postać musi wydać odpowiednią liczbę PA i many – by za nią zapłacić. Następnie gracz rozpatruje tekst umiejętności. **Każdą aktywną umiejętność można rozpatrzyć tylko raz, podczas aktywacji lub przerwania.**

WARTA

Akcja ta pozwala aktywnej postaci przygotować się na nadchodzących wrogów. Aby wykonać akcję warty, gracz dobiera żeton warty ze stosu i umieszcza go obok modelu aktywnej postaci na polu bitwy. Ten żeton wskazuje, że aktywna postać jest **NA WARCIE**. Następnie aktywacja postaci zostaje natychmiast zakończona.

Jeśli postać jest na warcie, musi przerwać aktywację lub przerwanie wroga (patrz: „Przerwania”, str. 23), gdy tylko spełnione są wszystkie poniższe warunki:

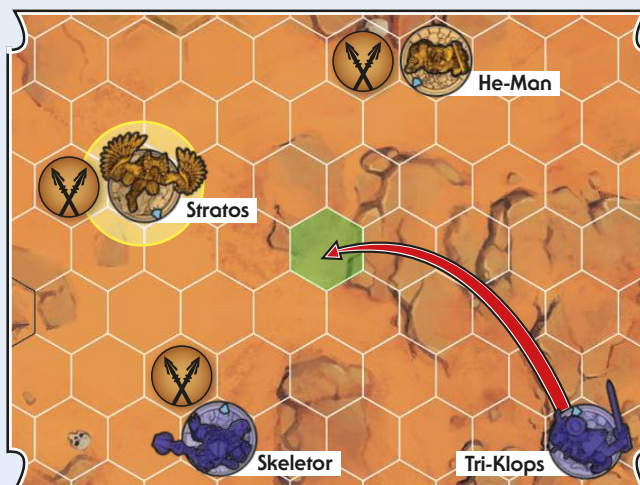
- ◆ Wróg kończy swój ruch na heksie, który znajduje się w polu widzenia postaci na warcie.
- ◆ Dowolna część podstawki modelu wroga znajduje się w przednim łuku modelu postaci na warcie.
- ◆ Wróg znajduje się w zasięgu broni z ekwipunku postaci na warcie lub postać na warcie może wejść w zwanie z celem jedną akcją ruchu (jeśli postać jest skupiona, zakładamy, że może użyć żetonu skupienia, aby dotrzeć do celu).

Postać przestaje być na warcie, a jej żeton warty jest odkładany do stosu żetonów w następujących sytuacjach:

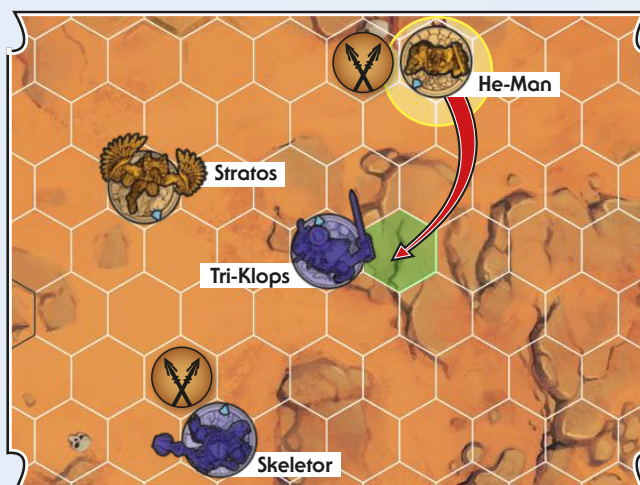
- ◆ Postać na warcie rozpoczęła przerwanie warty.
- ◆ Postać na warcie rozpoczęła aktywację.

Ta sama akcja wroga może zostać przerwana przez więcej niż jedną postać. W takim przypadku gracz kontrolujący te postacie decyduje, które przerwanie zostanie rozpatrzone jako pierwsze.

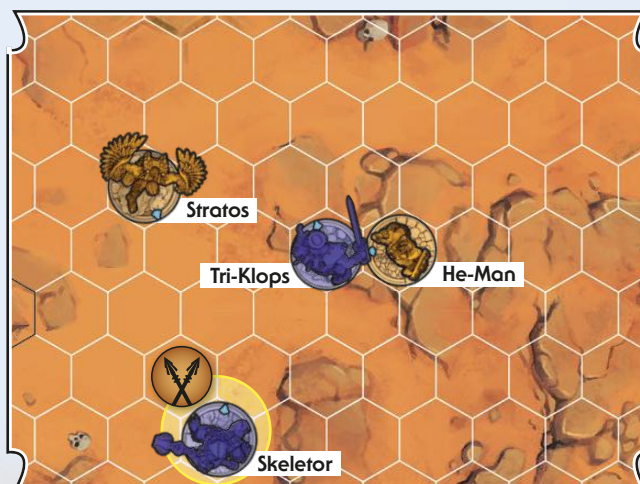
PRZYKŁAD WARTY



Skeletor, He-Man i Stratos są na warcie. Tri-Klops kończy swój ruch, wszczynając wartę He-Mana i Stratos. Gracz kontrolujący Masters of the Universe postanawia, że jako pierwsze rozpatrzy przerwanie Stratos.



Po rozpatrzeniu przerwania Stratos można rozpatrzyć przerwanie He-Mana - ten rusza, by związać Tri-Klopsa w zwanie.



Ruch He-Mana wszczyna wartę Skeletora.

POZOSTAŁE ZASADY

W tej sekcji opisano pozostałe zasady gry.

ZDROWIE I RANY

Każda postać posiada statystykę zdrowia wraz z opisaną wartością, która wskazuje, ile ran może otrzymać postać, zanim zostanie ZNOKAUTOWANA.

Kiedy postać otrzymuje ranę, gracz dobiera ze stosu żeton rany i umieszcza go na karcie tej postaci.



Jeśli postać na swojej karcie ma liczbę żetonów ran równą lub większą niż jej wartość zdrowia, postać ta zostaje znokautowana. Kiedy postać jest znokautowana, jej model usuwa się z pola bitwy, a karta postaci i ekwipunek nie mogą być używane do końca rozgrywki.

Kiedy postać znokautuje wroga, gracz otrzymuje liczbę punktów zwycięstwa równą kosztom znokautowanej postaci i całego jej ekwipunku – zgodnie z tabelą kosztów (patrz: „Tabela kosztów”, str. 12 w „Księdze bitew”).

MODYFIKATORY ZAKRESU

Kości ataku i zakres sukcesu można modyfikować różnymi czynnikami.

ATAKI Z FLANKI

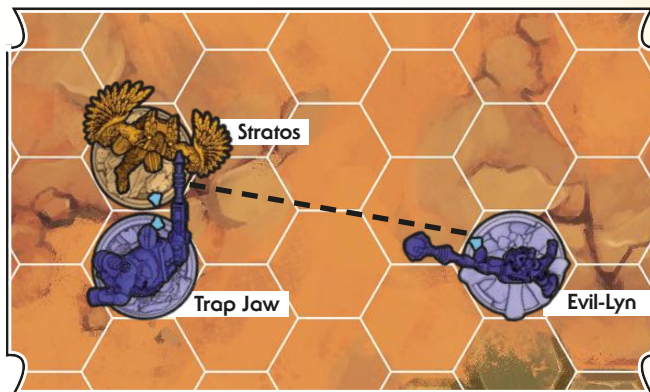
Kierunek patrzenia modelu postaci oraz pozycja jego przedniego i tylnego łuku wpływają na skuteczność nadchodzących ataków. Każdy atak wyprowadzany z heksa znajdującego się w TYLNYM ŁUKU modelu postaci nazywa się **ATAKIEM Z FLANKI**, wszystkie inne ataki nazywamy **ATAKAMI FRONTALNYMI**. Każdy atak z flanki, niezależnie od swojego typu (wręcz, dystansowy, magiczny), posiada zakres sukcesu zwiększony o jeden.

Heksy znajdujące się w połowie odległości między przednimi i tylnymi łukami modelu postaci nie są częścią jej flanki. Ataki wyprowadzane z tych heksów nie mają więc zwiększonego zakresu sukcesu.



OBIERANIE ZA CEL MODELI W ZWARCIU

Jeśli cel ataku dystansowego jest w zwarcu z inną postacią, zakres sukcesu ataku dystansowego zmniejsza się o jeden. Nie wpływa to jednak na ataki wręcz oraz na ataki magiczne.



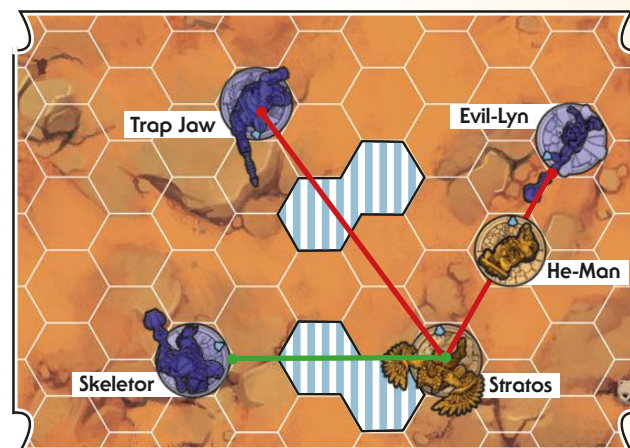
Evil-Lyn wymierza atak dystansowy w Stratos. Ponieważ Stratos jest w zwarcu z Trap Jawem, zakres ataku Evil-Lyn jest zmniejszony o jeden.

OSŁONA

Postacie mogą wykorzystywać przeszkody oraz poziomy wysokości, aby osłonić się przed nadchodzącymi atakami dystansowymi i magicznymi. Jeśli cel ataku dystansowego znajduje się **ZA OSŁONĄ**, zakres sukcesu ataku dystansowego zmniejsza się o jeden.

Aby ustalić, czy postać jest za osłoną, gracz wytycza linię prostą od środka podstawki atakującego modelu do środka podstawki modelu będącego celem. Jeśli linia przechodzi przez modele postaci, wysokie lub niskie przeszkody (wyluczając wszelkie postacie, wysokie i niskie przeszkody na heksach sąsiadujących z heksem atakującego), to postać będąca celem jest za osłoną.

Cel nie jest za osłoną, jeśli wytyczona linia przechodzi tylko przez trudny teren, drabiny lub żetony.

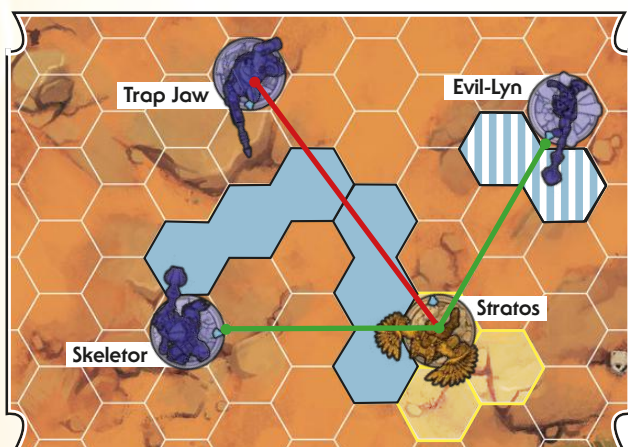


Stratos wybiera cel ataku dystansowego. Skeletor jest dobrym celem, ponieważ nie jest za osłoną. Linia między Stratosem a Trap Jawem przechodzi przez niską przeszkodę, więc Trap Jaw jest za osłoną. Linia między Stratosem a Evil-Lyn przechodzi przez He-Mana, więc Evil-Lyn także jest za osłoną.

OSŁONA A POZIOM WYSOKOŚCI

Jeśli atakująca postać znajduje się na niższym poziomie niż cel ataku, cel jest za osłoną.

Jeśli atakująca postać znajduje się na platformie, wszystkie postacie na niższym poziomie są za osłoną tylko wtedy, gdy znajdują się za wysokimi przeszkodami. Niskie przeszkody nie zapewniają osłony. Aby określić osłonę, gracze odnoszą się do tych samych zasad, jednak postać będąca celem jest za osłoną tylko wtedy, gdy linia przechodzi przez wysoką przeszkodę, wyłączając wszelkie wysokie przeszkody, które znajdują się na heksach sąsiadujących z heksami bezpośrednio pod platformą.



Stratos wybiera cel ataku dystansowego. Trap Jaw jest za osłoną, ponieważ linia wytyczona między nim a Stratosem przechodzi przez wysoką przeszkodę. Linia między Stratosem i Skeletorem również przechodzi przez wysoką przeszkodę, ale ponieważ ta przeszkoda sąsiaduje z heksami poniżej platformy, na której znajduje się Stratos, nie zapewnia osłony. Evil-Lyn stoi za niską przeszkodą, która nie zapewnia osłony, ponieważ Stratos jest wyżej od niej.



PRZERWANIA

W trakcie gry zdarzają się sytuacje, w których postać może wykonać akcję podczas aktywacji innej postaci. Takie działanie nazywa się **PRZERWANIEM**.

Podczas przerwania postać przerywająca otrzymuje jeden PA. Postać przerywająca może wykonać **ruch, atak** lub **użyć akcji aktywnej umiejętności**. Gracz, który kontroluje postać przerywającą, może zagrywać z ręki karty losu i chwały (tak, jakby jego postać była aktywna), aby zyskać bonusy lub dodatkowe PA i manę. Koszt PA dla przerwania podlega tym samym zasadom, co dla standardowej aktywacji.

Przerwania muszą być rozstrzygane zgodnie z poniższymi zasadami – chyba że wyraźnie określono inaczej:

- ♦ Ataki lub umiejętności skierowane przeciwko wrogowi muszą być skierowane na postać, której przerwano.
- ♦ Wszystkie akcje ruchu muszą być wykonane w kierunku postaci, której przerwano, i kończyć się w polu widzenia tej postaci.
- ♦ Wszystkie testy wykonywane przez postać przerywającą mają zakres sukcesu zmniejszony o jeden.
- ♦ Jeśli jakkolwiek umiejętność lub jakkolwiek atak wiąże się z umieszczeniem na polu bitwy żetonu znaku (patrz: „Znaki”, str. 25), żeton musi zostać umiejscowiony na heksie sąsiadującym z wrogiem, którego aktywacja została przerwana (chyba że zaznaczono inaczej).
- ♦ Wszystkie karty zagrane podczas przerwania należy odrzucić. Nie umieszczaj ich na karcie postaci przerywającej.
- ♦ Karty chwały z wypełnionymi zadaniami pobocznymi należy umieścić, awersami do góry, w obszarze gry gracza.

Po tym, jak przerywająca postać wykona wszystkie zamierzone akcje lub gdy skończą jej się PA, przerwanie dobiega końca; postać, której przerwano, wznawia swoją aktywację.

ATAK OKAZYJNY

Jeśli postać będąca w zwarcu ma zamiar opuścić heks, wszyscy wrogowie, z którymi jest w zwarcu, rozpatrują przerwanie. Ten rodzaj przerwania nazywa się **ATAKIEM OKAZYJNYM** i jest rozpatrywany, zanim postać, której przerwano, opuści swój heks. Jeśli postać, której przerwano, była w zwarcu z wieloma wrogami, każdy wróg może wykonać atak okazyjny – w kolejności wybranej przez gracza ich kontrolującego.

Ataki okazyjne rozpatruje się zgodnie ze standardowymi zasadami przerwania, z następującymi wyjątkami:

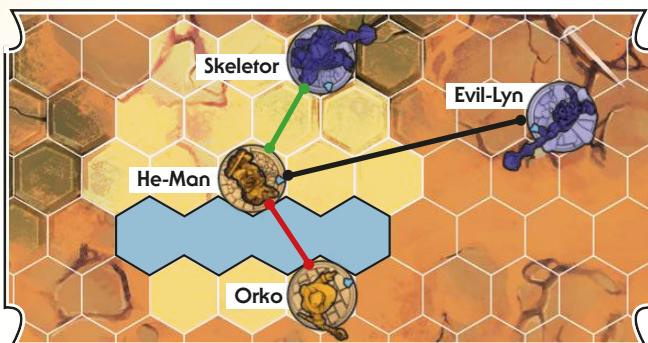
- ♦ Postać przerywająca może wykonywać tylko akcje ataku.
- ♦ Wszelkie ataki muszą być atakami wręcz.
- ♦ Zakres sukcesu ataku zostaje zwiększony o jeden (zamiast zmniejszony o jeden).

ATAKI OBSZAROWE

Niektóre efekty gry pozwalają atakom na obejmowanie wielu celów. Są to tzw. **ATAKI OBSZAROWE**. Aby rozpatrzyć atak obszarowy, gracz rozpoczyna od rozpatrzenia ataku na pojedynczy cel – zgodnie ze standardowymi zasadami ataku. Celem tego ataku jest **PIERWOTNY CEL**. Następnie gracz **musi** zaatakować dodatkowe postacie (wliczając sojuszników) w wybranej przez siebie kolejności, o ile spełniają następujące warunki:

- ◆ Potencjalny cel znajduje się w zasięgu ataku obszarowego.
- ◆ Potencjalny cel znajduje się w polu widzenia pierwotnego celu.
- ◆ Potencjalny cel znajduje się na tym samym poziomie wysokości, co cel pierwotny.

Każdy atak na dodatkowy cel wymaga nowego testu ataku przy użyciu tej samej broni. Początkowy atak i wszystkie dodatkowe ataki są częścią tej samej akcji ataku i są traktowane jako jeden atak.



Evil-Lyn próbuje trafić wrogów Kulą ognia. Najpierw atakuje He-Mana. Następnie określa, które postacie znajdują się w zasięgu i polu widzenia He-Mana. Zasięg Kuli ognia to dwa heksy, więc zarówno Orko, jak i Skeletor znajdują się w polu rażenia broni. He-Man jednakże nie ma Orka w polu widzenia, ponieważ ten jest za wysoką przeszkodą. Tym samym, jedynie Skeletor stanowi poprawny dodatkowy cel, więc Evil-Lyn atakuje go w następnej kolejności.

Podczas rozpatrywania ataków na dodatkowe cele zasady dotyczące modyfikatorów zakresu sukcesu przedstawiają się następująco:

- ◆ **Ataki z flanki:** Jeśli podstawka pierwotnego celu znajduje się w tylnym łuku dodatkowego celu, jest to atak z flanki. Zakres sukcesu zostaje zwiększony o jeden.
- ◆ **Zwarcie:** Jeśli dodatkowy cel jest w zwarcu, zakres sukcesu ataków dystansowych zmniejsza się o jeden, nie ma to jednak wpływu na ataki wręcz oraz na ataki magiczne.
- ◆ **Oślona:** Modyfikator osłony dla ataków na dodatkowe cele są określane przez wytyczenie linii między pierwotnym celem a celem dodatkowym.
- ◆ **Skupienie:** Jeśli atak obszarowy przeprowadzany jest przez postać skupioną, zakres sukcesu dla wszystkich testów ataku rozpatrywanych podczas tej akcji zwiększa się o jeden.



OBSZAROWE NOKAUTY

Jeśli jakikolwiek cel zostanie znokautowany podczas ataku obszarowego, jego model pozostaje na polu bitwy, dopóki cała akcja ataku nie zostanie zakończona.

WZMOCNIENIA I OSŁABIENIA

Ataki i umiejętności mogą spowodować, że postać zostanie naznaczona tymczasowym efektem. Pozytywne efekty to **WZMOCNIENIA**, a negatywne to **OSŁABIENIA**. Istnieje wiele rodzajów wzmocnień i osłabień. Każdy z nich oznacza się innym żetonem.

Jeśli postać otrzyma wzmocnienie lub osłabienie, gracz dobiera odpowiedni żeton ze stosu i umieszcza go obok modelu tej postaci na polu bitwy – jako wskaźnik tymczasowego efektu.

Każda postać może mieć równocześnie jedno wzmocnienie i jedno osłabienie. Jeśli postać posiadająca wzmocnienie lub osłabienie otrzyma kolejne, dotychczasowe wzmocnienie lub osłabienie, jest usuwane z pola bitwy i umieszczane z powrotem w stosie żetonów.

Cztery najczęstsze rodzaje wzmocnienia:



Przyspieszenie: Gdy postać ma to wzmocnienie, jej wartość szybkości (oraz skupiona wartość szybkości) jest zwiększona o dwa.



Spotęgowanie: Gdy postać ma to wzmocnienie, zakres sukcesu każdego z jej testów ataku zostaje zwiększony o jeden.



Ochrona: Gdy postać ma to wzmocnienie, zakres sukcesu każdego z jej testów obrony zostaje zwiększony o jeden.



Regeneracja: To wzmocnienie nie wiąże się z żadnym natychmiastowym efektem. Kiedy jednak to wzmocnienie zostanie usunięte, a dana postać nie została znokautowana, należy usunąć jeden żeton rany z jej karty.

Cztery najczęstsze rodzaje osłabienia:



Spowolnienie: Gdy postać ma to osłabienie, jej wartość szybkości (oraz wartość skupionej szybkości) jest zmniejszona o dwa. Postać ignoruje to osłabienie, jeśli rozpoczyna ruch w trudnym terenie.



Oślepienie: Gdy postać ma to osłabienie, zakres sukcesu każdego z jej testów ataku jest zmniejszony o jeden.



Powalenie: Gdy postać ma to osłabienie, zakres sukcesu każdego z jej testów obrony jest zmniejszony o jeden.



Kłątwa: To osłabienie nie wiąże się z żadnym natychmiastowym efektem. Kiedy jednak to osłabienie zostanie usunięte, dana postać otrzymuje jedną ranę.

Ataki i umiejętności mogą pozwolić postaci na uzyskanie unikalnego wzmocnienia lub osłabienia, innego niż opisane powyżej. Każde unikalne wzmocnienie lub osłabienie ma swój własny żeton. Oddział może mieć równocześnie tylko jedną kopię każdego z unikalnych wzmocnień lub osłabień.

Unikalne wzmocnienia i osłabienia podlegają wszystkim standardowym zasadom wzmocnień i osłabień.

UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności znajdują się na kartach postaci i przedmiotach, zapewniając postaciom różnorodne efekty. Wyróżniamy dwa rodzaje umiejętności: **UMIEJĘTNOŚCI AKTYWNE** i **UMIEJĘTNOŚCI PASYWNE**.

Aktywna umiejętność to każda umiejętność, która posiada koszt (podany w PA, manie lub obu). Z umiejętności tych można skorzystać tylko poprzez wykonanie akcji (patrz: „Korzystanie z aktywnej umiejętności”, str. 21).

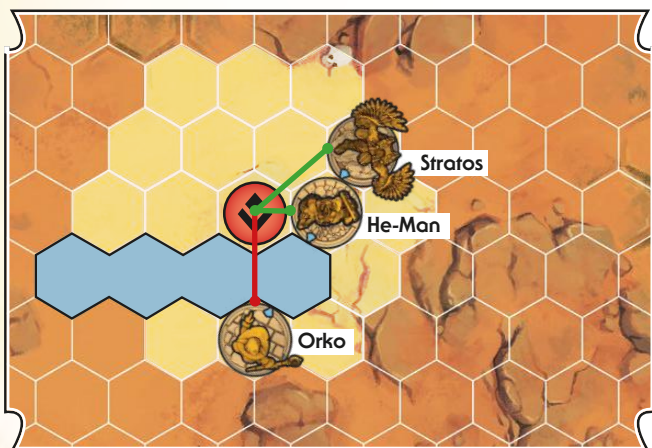
Umiejętność pasywna nie ma kosztu. Gdy model postaci znajduje się na polu bitwy, należy uwzględniać wszystkie pasywne umiejętności z jej karty lub z kart przedmiotów w jej ekwipunku. Każda umiejętność pasywna wskazuje, kiedy i jak należy ją uwzględnić. Umiejętność pasywną można rozpatrywać dowolną ilość razy w trakcie rozgrywki, ale tylko raz na każdy przypadek użycia umiejętności.

ZNAKI

Niektóre umiejętności nakazują graczom umieszczenie **ZNAKU**. Znak to żeton na polu bitwy, który wpływa na znajdujące się w jego pobliżu postacie. Znaki pozostają na polu bitwy do końca rundy i są usuwane podczas fazy porządkowania.

Znaki muszą być umieszczane na pustych heksach. Nie można ich umieszczać na heksach zawierających inne żetony, modele postaci, niskie lub wysokie przeszkody oraz drabiny. Każda umiejętność określa zasięg, który wskazuje, gdzie można umieścić znak. Znak musi się znajdować w określonym zasięgu i w polu widzenia postaci, której umiejętność jest rozpatrywana.

Umiejętność wskazuje również, jaki efekt powoduje dany znak, na które postacie wpływa i jak blisko znaku muszą się one znajdować, aby znaleźć się pod jego wpływem. Znaki wpływają tylko na postacie na tym samym poziomie wysokości. Aby znak mógł oddziaływać na cel, cel musi znajdować się w zasięgu i w polu widzenia znaku. Przestrzegaj tych samych zasad zasięgu i pola widzenia, które stosuje się do przeprowadzania ataków dystansowych, traktując znak tak, jakby był atakującą postacią.



He-Man i Stratos są w zasięgu i w polu widzenia znaku. Znajdują się więc pod jego wpływem. Orko nie jest w polu widzenia znaku i nie podlega jego efektom.

Każdy rodzaj znaku posiada swój własny żeton, a oba oddziały mogą mieć naraz tylko jedną kopię każdego z aktywnych znaków.

CELOWANIE I TESTY

W przypadku, gdy umiejętność odnosi się do postaci lub grupy postaci w określonym zasięgu, wszystkie te postacie muszą znajdować się w polu widzenia postaci, która rozpatruje umiejętność.

Niektóre umiejętności mogą wymagać celu. Cel musi znajdować się w polu widzenia postaci, która rozpatruje umiejętność, a jej model zostaje odwrócony w kierunku celu. Postępuj zgodnie z zasadami dotyczącymi pola widzenia i kierunku patrzenia postaci, co przy wykonywaniu ataku dystansowego (patrz: „Atak dystansowy”, str. 18).

Jeśli umiejętność wymaga przeprowadzenia testu, sytuacja taka nazywa się testem umiejętności; tekst umiejętności jest rozstrzygany zgodnie ze standardowymi zasadami testu (patrz: „Testy”, str. 12).

DARMOWE AKCJE

Niektóre efekty gry zapewniają postaci **DARMOWE AKCJE**. Darmowe akcje nie kosztują żadnych PA i nie są traktowane jako standardowe akcje w odniesieniu do zwiększenia kosztów przeprowadzenia akcji.

Przykład: He-Man na początku swojej aktywacji otrzymuje darmową akcję ruchu. Po wykonaniu tej akcji postanawia wykonać kolejną akcję ruchu. Ponieważ pierwsza akcja ruchu była darmowa, druga akcja ruchu kosztuje go tylko jeden PA (ponieważ jest to pierwsza standardowa akcja ruchu podczas jego aktywacji).

ZADANIA POBOCZNE

Karty chwały zawierają zadania poboczne. Każde zadanie poboczne opisuje warunek, który gracz musi spełnić, aby zdobyć punkty zwycięstwa. Podczas aktywacji lub przerwania, jeśli zadanie poboczne jest zagrane, a jego warunek wypełniony, gracz otrzymuje liczbę PZ wskazaną na karcie. Aby zdobyć PZ, gracz musi zagrać zadanie poboczne, zanim wypełni jego warunki.



Jeśli postać znokautuje wroga bronią do walki wręcz podczas tej samej aktywacji lub przerwania kiedy zagrano tę kartę, gracz otrzymuje PZ.

Aby oznaczyć ukończenie zadania pobocznego, gracz umieszcza w swoim obszarze gry rozpatrzoną, odkrytą kartę chwały.

PRZEDMIOTY

Drobiazgi, tarcze oraz pancerze postaci to rodzaje przedmiotów. Każdy przedmiot jest reprezentowany przez kartę, a jego typ wskazują następujące ikony:



Drobiazgi



Tarcza



Pancerz

Każdy przedmiot ma określoną umiejętność. O ile nie zaznaczono inaczej, umiejętność przedmiotu ma wpływ tylko na postać, która ma ten przedmiot w ekwipunku. Aby rozpatrzeć umiejętność przedmiotu, gracz czyta tekst i postępuje zgodnie z instrukcjami.



To umiejętność pasywna, która zwiększa statystykę umysłu postaci o jeden – dopóki ten przedmiot znajduje się na wyposażeniu.

Umiejętności określone na przedmiotach mogą się wiązać z kosztem wyrażonym w PA lub manie. Aby rozpatrzeć taką umiejętność, postać musi najpierw uregulować koszty. Umiejętności te są traktowane jako umiejętności aktywne.



Aby rozpatrzeć umiejętność specjalną - Przyptyw mocy - postać musi wydać jeden PA i jedną Manę.

PRZEDMIOTY JEDNORAZOWE

Niektóre przedmioty dostarczają specjalnych umiejętności jednokrotnego użytku. Te umiejętności są poprzedzone słowem „jednorazowe”. Postać może użyć dowolnej liczby jednorazowych przedmiotów w ramach darmowej akcji – przed lub po dowolnej, standardowej akcji. Jeśli akcja postaci została przerwana, postać może wykorzystać przedmioty jednorazowego użytku, zanim wróg rozpatrzy przerwanie.

Po użyciu przedmiotu jednorazowego należy go odwrócić rewersem do góry. Nie można go użyć ponownie aż do końca rozgrywki. Wykorzystane przedmioty jednorazowe nadal wliczają się do wartości punktowej tej postaci.



Raz na rozgrywkę postać może rozpatrzeć tę umiejętność by zyskać jeden PA.

MANA

Mana to zasób potrzebny do użycia różnych efektów. Kiedy postać otrzymuje manę, gracz bierze żeton many ze stosu i umieszcza go na karcie danej postaci. Kiedy postać wydaje manę, gracz usuwa żeton many z karty postaci i odkłada go na stos.



Mana

Mana jest wykorzystywana do następujących efektów:

- ◆ Rozpatrzenie aktywnych umiejętności, które posiadają koszt w manie.
- ◆ Wykonywanie ataków magicznych.
- ◆ Przerzucenie kości podczas testu.

Postać nie może mieć jednocześnie więcej niż pięć żetonów many.

EFEKTY RUCHU

Wiele efektów gry nakazuje postaci poruszanie się w niestandardowy sposób. W tej sekcji opisano możliwe rodzaje ruchów.

RUCH W KIERUNKU

Ruch w kierunku opiera się na tych samych zasadach, co standardowa akcja ruchu, z następującym wyjątkiem: poruszająca się postać musi wybrać najkrótszą możliwą drogę w kierunku wskazanej postaci lub obiektu.

Pod koniec ruchu model postaci musi zostać obrócony w stronę postaci lub obiektu, w którego kierunku się porusza.

SZARŻA

Szarża opiera się na tych samych zasadach, co standardowa akcja ruchu, z następującym wyjątkiem: poruszająca się postać musi wybrać najkrótszą możliwą drogę w kierunku wskazanej postaci.

Aby wykonać szarżę, postać **musi** zakończyć swój ruch na heksie sąsiadującym z postacią, w którą szarża jest wymierzona. Model postaci musi zostać obrócony w stronę postaci, w którą wymierzona jest szarża.

TELEPORTACJA

Teleportacja opiera się na tych samych zasadach, co standardowa akcja ruchu, z następującym wyjątkiem: teleportująca się postać ignoruje wszelkie przeszkody i kary z trudnego terenu, a także nie kończy ruchu po wejściu na heks sąsiadujący z wrogiem. Teleportująca się postać traktuje wszystkie otaczające heksy jako sąsiadujące, nawet jeśli znajdują się na różnych poziomach wysokości.

Po zakończeniu ruchu gracz, który kontroluje teleportującą się postać, może obrócić model tej postaci.

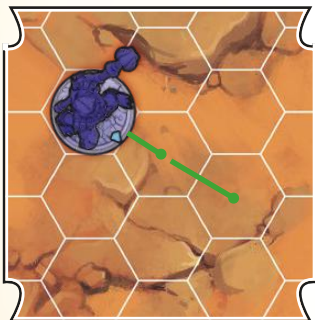
Ten ruch **nie powoduje** ataku okazyjnego ani wynikających z warty przerwania.

SKOK

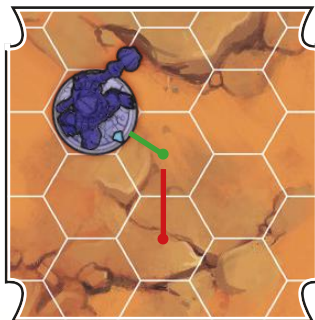
Skok opiera się na tych samych zasadach, co standardowa akcja ruchu, z następującym wyjątkiem: skacząca postać ignoruje wszystkie przeszkody, kary z trudnego terenu, a także nie kończy swojego ruchu po wejściu na heks sąsiadujący z wrogiem. Skacząca postać traktuje wszystkie otaczające heksy jako sąsiadujące, nawet jeśli znajdują się na różnych poziomach wysokości.

POPYCHANIE I PRZYCIĄGANIE

Jeśli efekt gry powoduje popychanie lub przyciąganie postaci, model postaci jest przesuwany na sąsiedni heks. Jeśli postać jest popychana lub przyciągana o kilka heksów, heksy te muszą znajdować się w linii prostej.



Poprawnie



Niepoprawnie

Jeśli cel został popchnięty lub przyciągnięty przez inną postać, ruch ten należy wykonać wzdłuż linii prostej łączącej modele obu postaci.

Jeśli cel przesunąłby się na heks, na którym znajduje się element terenu lub inny model, jego ruch natychmiast się kończy.

Jeśli cel został popchnięty lub przyciągnięty z wyższego poziomu wysokości, musi wykonać darmową akcję schodzenia z platformy. Po darmowej akcji schodzenia z platformy ruch tej postaci natychmiast zostaje zakończony.

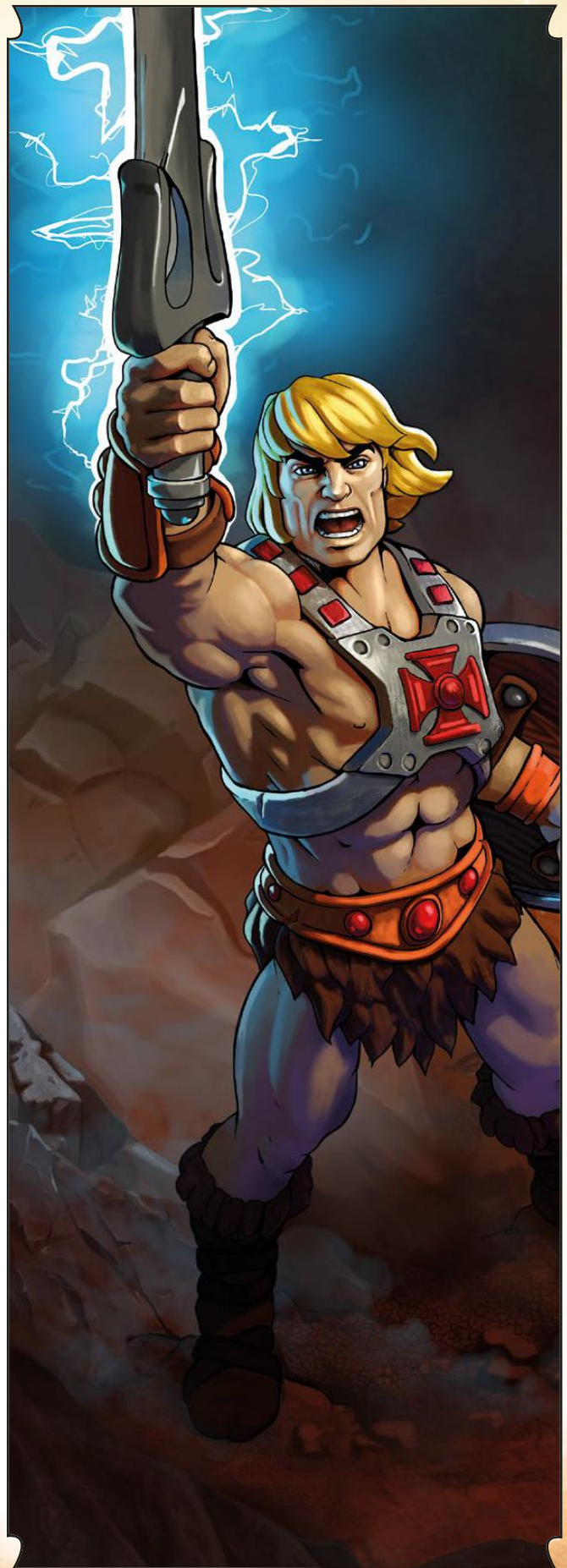
Po popchnięciu lub przyciągnięciu postaci gracz **nie może** obrócić jej modelu.

Ten ruch **nie powoduje** ataku okazyjnego ani wynikających z warty przerwań.

ZAMIANA

Jeśli jakiś efekt gry nakazuje dwóm postaciom zamienić się miejscami, oba modele są umieszczane na zajętych przez siebie heksach. Ten ruch **nie powoduje** wynikających z warty przerwań, jednak **może** spowodować ataki okazyjne.

Po zamianie **nie można** obrócić modeli postaci.



DUŻE MODELE

Modele z większymi podstawkami i zajmujące kilka heksów są nazywane **DUŻYMI**. Duże modele wymagają zastosowania drobnych zmian w wielu standardowych zasadach dotyczących postaci. Zmiany te zostały opisane w tej sekcji.

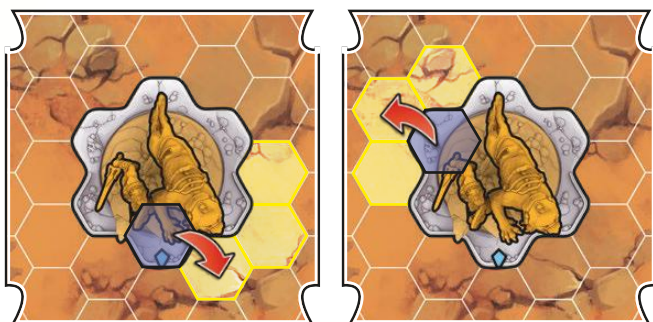
SĄSIADOWANIE

Duży model sąsiaduje z każdym heksem, który dzieli krawędź z dowolnym heksem przez niego zajmowanym.



RUCH

Kiedy duży model się porusza, gracz wybiera jeden z heksów modelu i przesuwa go na sąsiedni heks.



Podczas wykonywania akcji ruchu, ruch ten kosztuje jeden PA.

Każdy ruch musi zakończyć się w miejscu, które zmieści całą podstawkę dużego modelu.

RUCH POPRZEZ NISKIE PRZESZKODY

Podczas akcji ruchu duży model może wydać trzy punkty ruchu, aby przemieścić się z dowolnego heksa, który dzieli krawędź z częścią niskiej przeszkody, na inny dowolny heks, który dzieli krawędź z tą samą częścią tej samej niskiej przeszkody. Żadna część podstawki dużego modelu nie może być umieszczona na przeszkodzie.

RUCH POPRZEZ WYSOKIE PRZESZKODY

Podczas akcji ruchu duży model może wydać sześć punktów ruchu, aby przemieścić się z dowolnego heksa, który dzieli krawędź z częścią wysokiej przeszkody, na inny dowolny heks, który dzieli krawędź z tą samą częścią tej samej wysokiej przeszkody. Żadna część podstawki dużego modelu nie może być umieszczona na przeszkodzie.

WSPINANIE SIĘ NA PLATFORMĘ

Duże modele mogą wspinać się na platformę zgodnie ze standardowymi zasadami, z następującym wyjątkiem: duży model musi zakończyć akcję w takim miejscu, w którym zmieści się cała jego podstawka.

SCHODZENIE Z PLATFORMY

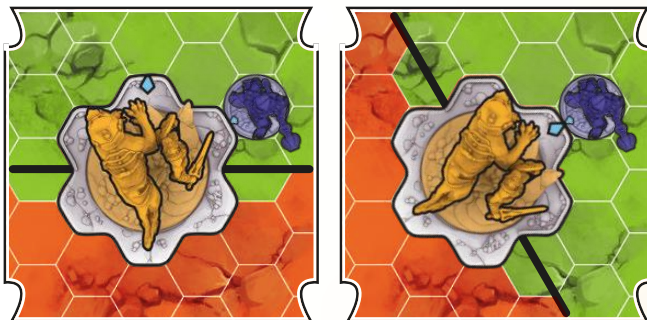
Duże modele mogą schodzić z platformy według standardowych zasad, z następującym wyjątkiem: duży model musi zakończyć akcję w miejscu, w którym zmieści się cała jego podstawka.

DRABINY

Duże modele nie mogą korzystać z drabin i traktują je jako niskie przeszkody.

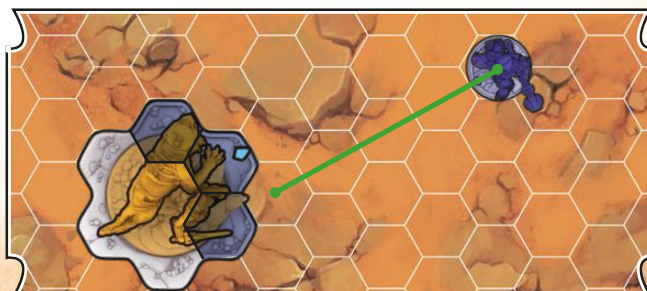
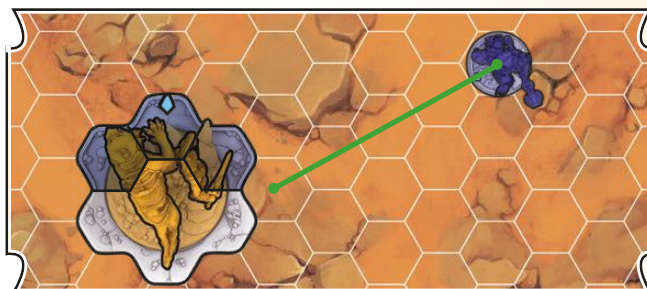
KIERUNEK PATRZENIA

Kiedy postać atakuje duży model, jej model może zostać obrócony na dowolny heks zajmowany przez duży model. Podstawka dużego modelu ma oznaczenia wskazujące heksy, w których stronę duży model jest zwrócony. Wszystkie ataki wyprowadzane przez duży model pochodzą z heksa z tym oznaczeniem.



Jeśli gracz musi obrócić duży model w stronę sąsiedniego celu, obraca ten model, aż heks z oznaczeniem będzie dzielił krawędź z heksem celu.

Jeśli gracz musi obrócić duży model w stronę celu, z którym ten model nie sąsiaduje, obraca model, aż heks z oznaczeniem będzie dzielił krawędź z heksem, który jest najbliższym celowi – mierząc od środka tego heksa. Jeśli dwa heksy znajdują się w tej samej odległości, model można obrócić na dowolny z tych heksów, według wskazania gracza kontrolującego ten model.



POLE WIDZENIA

Kiedy określa się pole widzenia dużego modelu lub wroga – wobec dużego modelu, gracze mogą wykorzystać dowolny heks zajmowany przez duży model.

OSŁONA

Podczas określania, czy duży model jest za osłoną, gracze ignorują wszystkie niskie przeszkody, które dzielą krawędź z dowolnym heksem zajmowanym przez duży model.

POPYCHANIE I PRZYCIĄGANIE

Dużych modeli nie można popychać ani przyciągać.

ZAMIANA

Duże modele nie mogą zmieniać pozycji z modelami o standardowych podstawkach.

MOMENT UŻYCIA EFEKTU

Opisy większości zdolności i umiejętności specjalnych wskazują na to, kiedy można z nich skorzystać.

- ◆ Wszelkie efekty, które uwzględnia się podczas aktywacji, rozpatrywane są między krokami trzecim i czwartym, podczas aktywacji – po tym, jak postać zdobędzie bonusy, ale przed wykonaniem akcji. Jeśli występuje więcej niż jeden taki efekt, o kolejności decyduje aktywny gracz.
- ◆ Wszelkie efekty, które uwzględnia się na koniec aktywacji, są rozpatrywane po piątym kroku aktywacji, po tym, jak postać zakończy swoją aktywację. Jeśli występuje więcej niż jeden taki efekt, o kolejności decyduje aktywny gracz.
- ◆ Wszelkie efekty uwzględniane przy przerwaniu są rozpatrywane przez postać przerywającą natychmiast po rozpoczęciu przerwania. Jeśli występuje więcej niż jeden taki efekt, o kolejności decyduje gracz przerywający.
- ◆ Wszelkie efekty, które są uwzględniane na koniec przerwania, są rozpatrywane przez postać przerywającą natychmiast po zakończeniu przerwania. Jeśli występuje więcej niż jeden taki efekt, o kolejności decyduje gracz przerywający.



OPRACOWANIE

Projekt zasad: Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczek

Redakcja: Adam Baker

Podręcznik i edycja: Natalia Rachowska

Korekta wersji angielskiej: Bruce Fletcher

Projekt graficzny: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Rafał Łuszczewski

Okładka: Aleksandr Utkin

Grafika i inżynieria: Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Paulina Mencil, Bartosz Winkler, Kamila Kościńska, Jakub Buganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Stefano Vecchi, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Sylwia Kubiak

Koordynator projektu – kierownictwo: Michał Hartliński

Kierownictwo produkcji: Michał Pawlaczek

Szef Studia: Jarosław Ewertowski

Konsultacje w zakresie lore: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk

Wersja polska: Jakub S. Olekszyk

Korekta wersji polskiej: Barbara Tworek

Testerzy i konsultanci: 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

Masters of the Universe Classics® to znak towarowy zastrzeżony przez Mattel.

©2022 Mattel. All Right Reserved.

Archon Studio i logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon Spółka z o.o. Archon Studio jest ® Archon Studio. Wszelkie prawa zastrzeżone dla odpowiednich właścicieli. Siedziba Archon Studio mieści się w Polsce: ul. Warsztatowa 8, 64-920 Piła.

Rzeczywiste komponenty mogą się różnić od przedstawionych na obrazkach. Elementy drukowane: wyprodukowano w Chinach. Miniatury: wykonano w Polsce.

Poniższe nazwy są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy 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™.



INDEKS

A

Akcja ruchu 14, 26
Akcje 11
Atak dystansowy 18, 19
Atak okazyjny 23
Ataki 17
Ataki z flanki 23
Atak magiczny 19
Atak wręcz 17

B

Bronie 17

C

Cele 11

D

Darmowa akcja 25
Drabina 16
Drobiazg 26
Duże modele 28

F

Faza aktywacji 10, 11
Faza porządkowania 11, 12
Faza przygotowywania 10

K

Karta postaci 6
Karty chwały 8, 10, 11, 25
Karty losu 8, 10, 11
Kierunek patrzenia 6, 28

M

Mana 10, 26
Moc 12

N

Niska przeszkoda 7, 15
Nokaut 22

O

Oddział 6
Osłabienie 24
Osłona 22, 23, 29

P

Pancerz 26
Percepcja 12
Platforma 17, 16
Pole bitwy 6
Pole widzenia 18, 29
Popychanie 27, 29
Postać 6
Przedmioty 26
Przedmioty jednorazowe ... 26
Przerwanie 23
Przyciąganie 27, 29
Punkty akcji 10, 11, 17, 21
Punkty zwycięstwa 12

R

Rana 22
Ruch w kierunku 26

S

Sąsiedowanie 6, 28
Siła 12
Skok 27
Skupienie 14
Szarża 26
Szybkość 14

T

Tarcza 26
Teleportacja 26
Test 12, 13
Test obrony 13
Trudny teren 7, 15

U

Umiejętność 21, 25
Umysł 12

W

Warta 21
Wysoka przeszkoda 7, 15
Wytrzymałość 12
Wzmocnienie 24

Z

Zadania poboczne 25
Zakres 13, 22
Zamiana 27, 29
Zasięg 18
Zdrowie 22
Znak 25
Zwarcie 17, 22

SKRÓT ZASAD

RUNDA GRY

1. **Faza przygotowania:** Gracze dobierają karty losu (maksymalnie pięć na ręce).
2. **Faza aktywacji:** Gracze na zmianę aktywują swoje postacie.
3. **Faza porządkowania:** Gracze zdobywają żetony celu, usuwają żetony znaku, wzmocnienia i osłabienia, sprawdzają warunki zwycięstwa, otrzymują jedną manę za każdą przygotowaną postać, odrzucają wszystkie zagrane karty.

FAZA AKTYWACJI

1. Wybierz karty.
2. Aktywuj postacie.
3. Rozegraj kartę.
4. Rozpatrz akcje.
5. Zakończ aktywację.

ZAKRES (DOMYŚLNIE – CZTERY)

- ◆ Jeśli cel jest za osłoną, zakres zmniejsza się o jeden.
- ◆ Jeśli cel ataku dystansowego jest w zwarciu, zakres zmniejsza się o jeden. Nie wpływa to na ataki wręcz oraz ataki magiczne.
- ◆ Jeśli jest to atak z flanki, zakres zwiększa się o jeden.
- ◆ Jeśli atakujący jest skupiony, zakres zwiększa się o jeden (należy usunąć żeton skupienia).
- ◆ Jeśli atak jest przeprowadzany podczas przerwania, zakres zmniejsza się o jeden (nie dotyczy ataków okazyjnych).
- ◆ Jeśli atak jest atakiem okazyjnym, zakres zwiększa się o jeden.







ZASADY DOTYCZĄCE TERENU (PODSTAWOWY POZIOM WYSOKOŚCI)

- ◆ **Wysokie przeszkody** zapewniają osłonę i blokują pole widzenia. Postacie mogą wydać sześć PA, aby przejść przez wysoką przeszkodę.
- ◆ **Niskie przeszkody** zapewniają osłonę i nie blokują pola widzenia. Postacie mogą wydać trzy PA, aby przejść przez niską przeszkodę.
- ◆ **Trudny teren** nie zapewnia osłony i nie blokuje pola widzenia. Jeśli postać rozpocznie na nim swoją akcję, jej szybkość (i skupiona szybkość) zostaje zmniejszona o dwa.

TESTY

1. Sprawdź statystykę.
2. Określ modyfikatory.
3. Określ zakres.
4. Rzut standardowy.
5. Określ początkowe sukcesy.
6. Darmowe przerzuty.
7. Przerzuty za manę.
8. Wybuchające kości.
9. Określ finalne sukcesy.
10. Test obrony (opcjonalnie).
11. Uwzględnij sukcesy.

LEGENDA IKON

Statystyki postaci			
 Zdrowie	 Siła	 Wytrzymałość	 Umysł
 Moc	 Percepcja	 Szybkość	
Typy broni			
 Do walki wręcz	 Dystansowa	 Magiczna	
Mana 		Punkty akcji (PA) 	

SŁOWNICZEK

Aktywacja: Wszystkie sytuacje, w których gracz – za pomocą karty losu lub chwały – aktywuje jedną ze swoich postaci, aby wykonać akcje.

Limity kart: Gracze nie mogą mieć jednocześnie więcej niż pięciu kart losu na ręce. Karty chwały nie mają tego ograniczenia.

Natychmiast: Kiedy jedna akcja musi być wykonana natychmiast po drugiej, dana postać nie może wykonać żadnej akcji pomiędzy (w tym darmowych akcji).

Postać: Dowolny model na stole.

Przerwanie: Wszystkie sytuacje, w których dowolna postać przerywa innym postaciom wykonanie ich własnej akcji. Przerwyjący gracz może zagrywać karty z ręki, aby zapewnić przerywanej postaci dodatkowe bonusy.

Przyjazna postać: Dowolna postać należąca do tego samego oddziału.

Sojusznik: Dowolna postać należąca do tego samego oddziału (z wyjątkiem postaci, która aktualnie rozpatruje aktywację lub przerwanie).

Test ataku: Dowolny test statystyk atakującego podczas ataku.

Test obrony: Dowolny test wykonany w celu zmniejszenia liczby sukcesów uzyskanych przez wroga podczas ataku lub testu umiejętności.

Test umiejętności: Dowolny test odnoszący się do umiejętności bohatera (pasywnej lub aktywnej).

Tymczasowe efekty: Wszystkie aktywne wzmocnienia, osłabienia i znaki traktowane są jako tymczasowe efekty.

Umiejętności aktywne: Wszystkie umiejętności, których koszt (w PA i/lub manie) znajduje się obok ich opisu. Umiejętności aktywnych można używać tylko wtedy, gdy dana postać jest aktywna lub gdy przerywa akcję innej postaci. Każda aktywna umiejętność może być użyta tylko raz na aktywację i przerwanie.

Umiejętności pasywne: Wszystkie umiejętności, które nie mają kosztu (w PA i/lub manie) podanego obok opisu. Umiejętności pasywne można rozpatrywać tylko wtedy, gdy dana postać znajduje się na polu bitwy.

Wróg: Każda postać należąca do przeciwnego oddziału.