MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

REGLAS

©2024 Archon ©2024 Mattel.

CONTENIDOS

1. Resumen..... p. 3
a. Lista de componentes..... p. 4
2.Conceptosbásicos..... p. 6
a. Ejército..... p. 6
b. Personajes..... p. 6
c. Campo de batalla..... p. 6
3. Preparación de la primera partida..... p. 8
4. Desarrollo de la partida..... p. 10
a. Fase de preparación..... p. 10
b. Fase de activación..... p. 10
c. Fase de mantenimiento..... p. 11
5. Pruebas..... p. 12
a. Pruebas de defensa..... p. 13
b. Umbral..... p. 13
6. Acciones de personaje..... p. 14
a. Concentración..... p. 14
b. Movimiento..... p. 14
c. Ataque..... p. 17
d. Habilidad activa..... p. 21
e. Guardia..... p. 21
7. Reglas adicionales..... p. 22
a. Salud y heridas..... p. 22
b. Modificadores de umbral..... p. 22
c. Interrupciones..... p. 23
d. Ataques de oportunidad..... p. 23
e. Ataques de área..... p. 24
f. Efectos positivos y negativos... p. 24
g. Habilidades..... p. 25
h. Acciones gratuitas..... p. 25
i. Misiones secundarias..... p. 25
j. Objetos..... p. 26
k. Maná..... p. 26
l. Efectos de movimiento..... p. 26
m. Miniaturas de gran tamaño... p. 27
n. Vehículos..... p. 28
o. Tiempo de los efectos..... p. 28
p. Preguntas frecuentes..... p. 29
8. Créditos..... p. 30
9. Índice..... p. 31
10. Referencia rápida..... p. 32
11. Glosario..... p. 32

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

RESUMEN

Masters of the Universe: Battleground es un juego de escaramuzas de fantasía que representa la guerra entre poderosas fuerzas de Eternia: los Masters of the Universe™ y los Evil Warriors. Durante la partida, cada jugador controlará los personajes de una de estas facciones y los equipará con diversas armas y objetos para conseguir objetivos, completar misiones secundarias y derrotar a su oponente.

Gracias a cientos de combinaciones de personajes y equipo y un innovador sistema de activación, cada partida de ***Masters of the Universe: Battleground*** ofrece una experiencia única y apasionante.

¿Estás preparado para ser el Master del Universo?

Versión 2.0

LISTA DE COMPONENTES

MINIATURAS

He-Man · Stratos · Orko · Ram Man · Man-At-Arms

MASTERS OF THE UNIVERSE

Skeletor · Tri-Klops · Evil-Lyn · Trap Jaw · Mer-Man

EVIL WARRIORS

CARTAS

10 cartas de personaje

18 cartas de gloria

96 cartas de destino

55 cartas de arma

48 cartas de objeto

TERRENO

8 obstáculos altos
(pieza de 3 casillas)

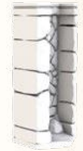
4 obstáculos mixtos
(pieza de 3 casillas)

2 plataformas

6 obstáculos altos
(pieza de 4 casillas)

2 obstáculos mixtos
(pieza de 4 casillas)

2 escaleras



4 columnas
(pieza de 1 casilla)

10 obstáculos bajos
(pieza de 2 casillas)

2 obstáculos bajos
(pieza de 3 casillas)

FICHAS

20 Maná · 10 Maná · 16 Herida · 8 Herida · 6 Objetivo · 3 Lesión (efecto negativo) · 3 Aturdimiento (efecto negativo) · 3 Ceguera (efecto negativo)

3 Protección (efecto positivo) · 3 Mejora (efecto positivo) · 3 Rapidez (efecto positivo) · 3 Regeneración (efecto positivo) · 3 Maldición (efecto negativo) · 1 Tri-Klops (efecto negativo)

10 Guardia · 10 Concentración · 2 Sustitución · 1 Mer-Man (marca)

VARIOS

Campo de batalla
Castillo de Grayskull: Erial

Reglas

Libro de campos de batalla

10 Dados

Regla de 12"

Regla de 16"

CONCEPTOS BÁSICOS

En esta sección se describen los conceptos básicos de ***Masters of the Universe: Battleground*** y se ofrece contexto a los jugadores que estén aprendiendo a jugar.

EJÉRCITO

Durante la partida, cada jugador controla un **EJÉRCITO** que consiste en uno o más personajes. Cada ejército representa una de las facciones disponibles. Cada facción está representada por un icono impreso en los componentes que pertenecen exclusivamente a dicha facción.

Masters of the Universe

Evil Warriors

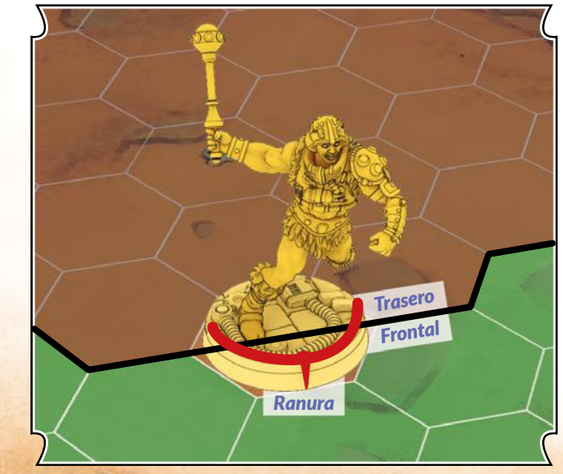
Todos los personajes del mismo ejército son **ALIADOS** entre sí, y los personajes de diferentes ejércitos son **ENEMIGOS**.

PERSONAJE

Cada personaje está representado por una miniatura y una carta de personaje.

MINIATURA

Las miniaturas indican dónde se encuentran los personajes en el campo de batalla. Su base tiene un arco frontal y un arco trasero bien definidos. El arco frontal incluye una ranura que indica la dirección hacia la que se orienta la miniatura. Las miniaturas siempre deben orientarse hacia uno de los lados de la casilla que ocupan.



Miniatura

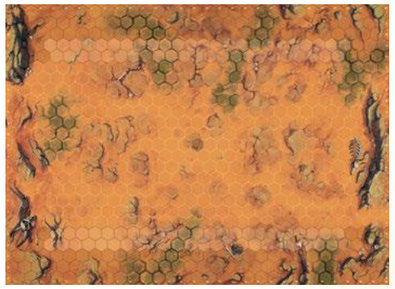
CARTA DE PERSONAJE

La carta de personaje incluye sus atributos y habilidades, descritos más adelante.

Carta de personaje

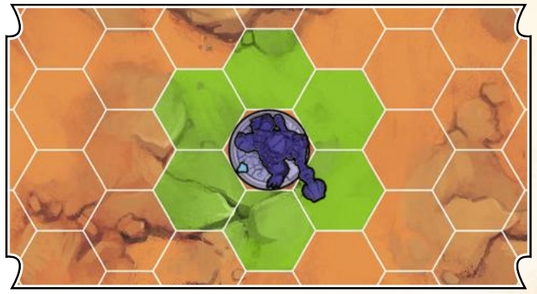
CAMPO DE BATALLA

Las partidas se juegan en un tablero que representa un campo de batalla de Eternia. Este campo de batalla está compuesto de una serie de casillas hexagonales (25 casillas de largo por 30 casillas de ancho) en las que los jugadores maniobran con su ejército. Las casillas forman parte del campo de batalla y tienen una altura estándar.



Castillo de Grayskull: Erial

Cada casilla funciona como un espacio para los personajes y como terreno. Dos casillas que compartan uno de sus lados son casillas **ADYACENTES**. Sin embargo, dos casillas separadas por una pieza de terreno o que se encuentren a alturas diferentes no se consideran adyacentes.



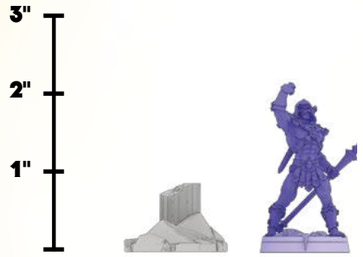
El personaje tiene seis casillas adyacentes.

Cada partida de ***Masters of the Universe: Battleground*** se juega en un mapa preestablecido que incluye diversos tipos de terreno y una zona de despliegue para el ejército de cada jugador, así como las fichas de objetivo que su oponente está intentando conseguir.

TERRENO

Existen diversos tipos de terreno que afectan al movimiento de los personajes y a sus ataques.

Una pieza de terreno que mida menos de media pulgada de alto y contenga casillas donde se puedan colocar personajes es un **TERRENO ABRUPTO**. Las casillas que forman parte del terreno abrupto tienen una altura estándar. Una pieza de terreno que mida menos de dos pulgadas de alto pero que no contenga ninguna casilla para personajes es un **OBSTÁCULO BAJO**. Las piezas de terreno no pueden ser al mismo tiempo obstáculos bajos y terreno abrupto.

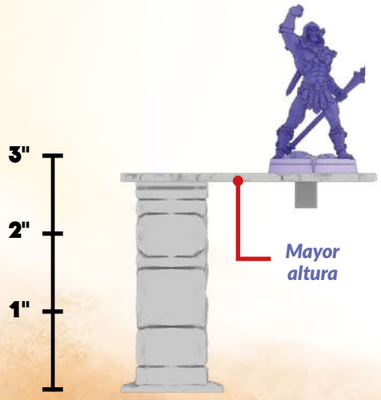


Obstáculo bajo

Una pieza de terreno que mida dos pulgadas o más de alto es un **OBSTÁCULO ALTO**.

Obstáculo alto

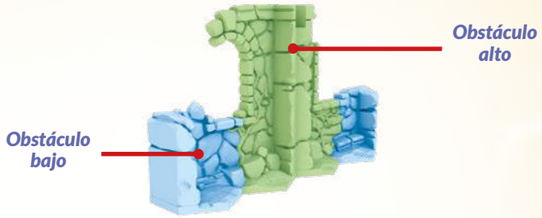
Una pieza de terreno que se pueda unir a un obstáculo alto y contenga casillas para personajes es una **PLATAFORMA**. Las casillas de las plataformas están a **MAYOR ALTURA** que las casillas de altura estándar (campo de batalla o terreno abrupto).



Platforma unida a un obstáculo alto.

Algunas piezas de terreno contienen obstáculos altos y bajos. Si una parte de la pieza contiene una gran abertura, como una ventana, será un obstáculo bajo sin importar su altura.

Cada pieza de terreno se considera un elemento independiente.



Esta pieza de terreno incluye obstáculos altos y bajos.

REGLA DE ORO

Si no os ponéis de acuerdo en una situación incierta que no esté descrita en las reglas, lanzad cada uno un dado. Quien obtenga el resultado más alto decidirá cómo proceder. En caso de empate, seguid tirando el dado hasta que uno de los dos obtenga un resultado más alto.

El objetivo principal del juego es divertirse, no ganar puntos de victoria.

JERARQUÍA DE REGLAS

Cuando dos o más reglas se contradigan entre sí, resuelve el conflicto usando esta jerarquía de reglas:

1. Las reglas de las cartas de personaje tienen prioridad sobre las reglas siguientes.
2. Las reglas de las cartas de destino y gloria tienen prioridad sobre las reglas siguientes.
3. Las reglas de las cartas de arma tienen prioridad sobre las reglas siguientes.
4. Las reglas de las cartas de objeto tienen prioridad sobre las reglas del reglamento.
5. Las reglas del reglamento quedan supeditadas a cualquiera de las reglas anteriores.

PREPARACIÓN DE LA PRIMERA PARTIDA

Te recomendamos utilizar la preparación de la primera partida mientras estés aprendiendo a jugar. Esta preparación está diseñada para dos jugadores. Cuando hayas aprendido las normas básicas del juego, podrás pasar a la preparación estándar de la página 4 del libro de campos de batalla. En ella, podrás personalizar tus propios ejércitos y mazos. Para preparar la primera partida de ***Masters of the Universe: Battleground***, lleva a cabo los siguientes pasos:

1 Colocar el tablero de juego: coloca el campo de batalla entre ambos jugadores, dejando un espacio a cada lado para las cartas de personaje y los mazos de armas, objetos y destino.

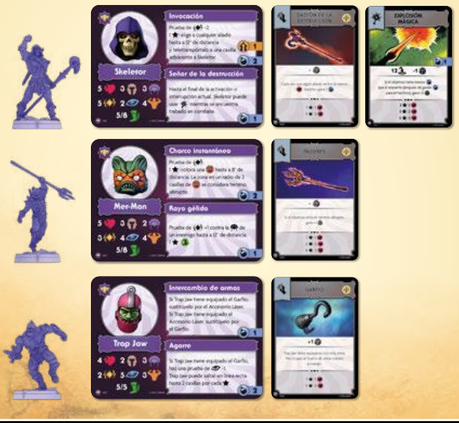
2 Elegir ejército: un jugador controla a los Masters of the Universe y el otro a los Evil Warriors. Cada uno recibe los siguientes personajes y equipo y los coloca en su zona de juego:

Masters of the Universe

- He-Man con la Espada del Poder
- Stratos con el Lanzallamas
- Man-At-Arms con el Cañón de Brazo y la Maza

Evil Warriors

- Skeletor con el Bastón de la Destrucción y la Explosión Mágica
- Mer-Man con el Tridente
- Trap Jaw con el Garfio



3 Preparar el campo de batalla: colocad el terreno, las fichas de objetivo y vuestras miniaturas en el campo de batalla como se indica en la página siguiente.

4 Crear la reserva: colocad las fichas de concentración, maná, guardia, herida, marca, efecto positivo y efecto negativo en montones separados al alcance de ambos jugadores.

5 Crear los mazos de destino y de gloria: cada jugador debe reunir las veinte cartas de destino y las dos cartas de gloria marcadas con el icono de su facción. A continuación, baraja las cartas de destino para formar su mazo del destino y lo coloca, junto a las dos cartas de gloria, boca abajo en su zona de juego.

Mazo de destino — Gloria

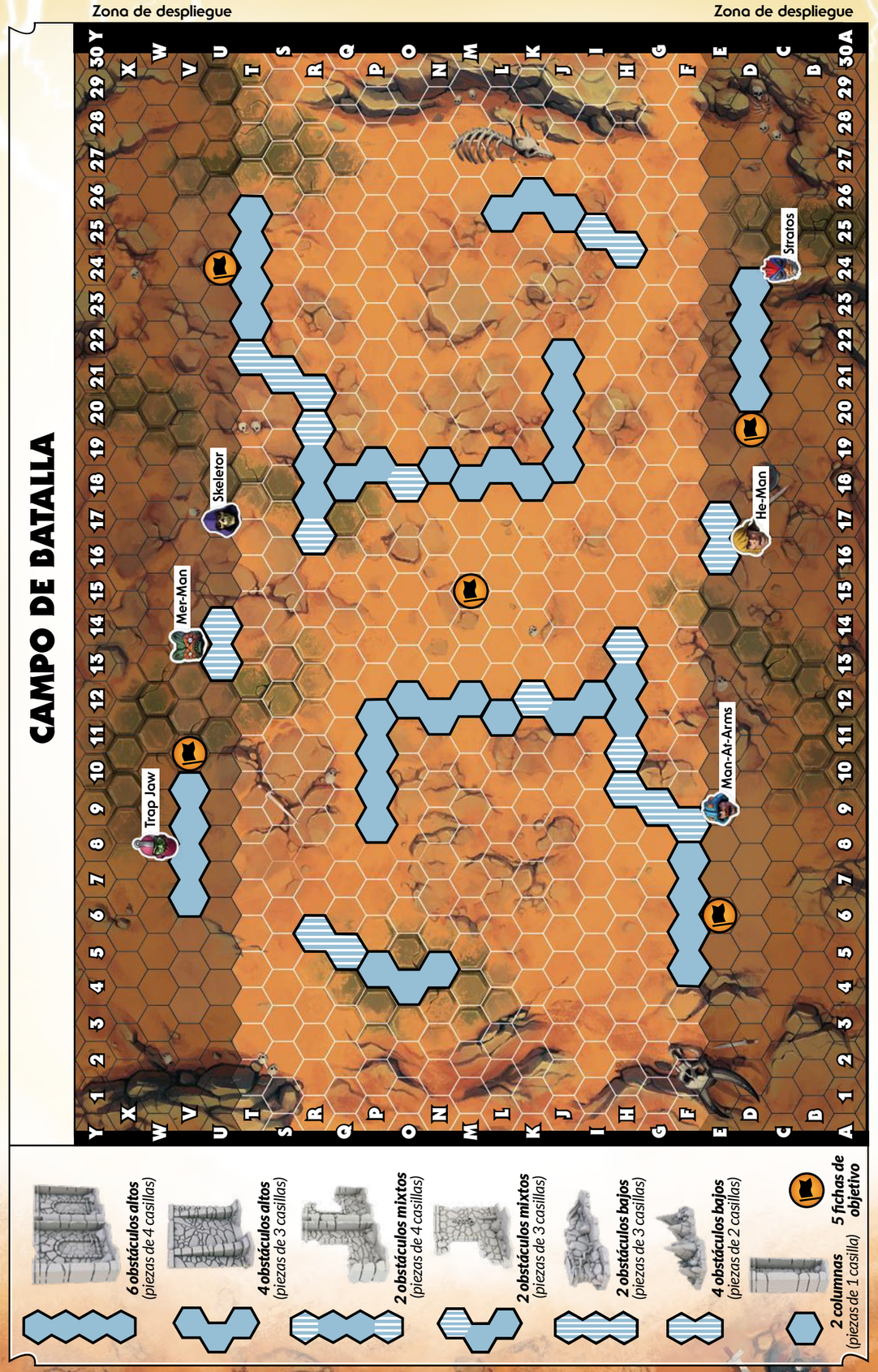
6 Robar cartas: cada jugador roba cinco cartas de destino de su mazo y toma las dos cartas de gloria para formar su mano.

Cada jugador empieza la partida con una mano de cinco cartas de destino y dos cartas de gloria.

7 Elegir el jugador inicial: lanzad un dado, volviendo a lanzar en caso de empate. El jugador que obtenga el mayor resultado será el jugador inicial. Durante el resto de la partida, el jugador inicial resuelve a su favor los empates de iniciativa.

¡Ya estáis listos para empezar!

CAMPO DE BATALLA



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Las partidas de ***Masters of the Universe: Battleground*** duran cuatro rondas, cada una con tres fases que se resuelven en el siguiente orden:

1. **Fase de preparación:** los jugadores roban cartas de destino.
2. **Fase de activación:** los jugadores activan sus personajes por turnos.
3. **Fase de mantenimiento:** los jugadores consiguen objetivos, comprueban las condiciones de victoria y descartan las cartas y fichas que han usado.

FASE DE PREPARACIÓN

Durante esta fase, cada jugador roba cartas de destino de su mazo hasta tener cinco en mano. Antes de robar cartas, un jugador puede descartar cualquier cantidad de cartas de su mano. El límite de cartas de destino en mano es cinco. No se pueden ganar cartas de gloria adicionales.

Como en la preparación se roban cartas de destino, ignorad esta fase durante la primera ronda de la partida.

FASE DE ACTIVACIÓN

Para resolver esta fase, llevad a cabo los siguientes pasos en orden:

1. Seleccionar carta
2. Activar personaje
3. Resolver carta
4. Realizar acciones
5. Terminar la activación

Repetid esta fase hasta que ambos hayáis activado todos vuestros personajes, hayáis jugado todas vuestras cartas de destino y de gloria, o hayáis pasado.

SELECCIONAR CARTA

Cada jugador selecciona una carta de destino o de gloria de su mano y la coloca boca abajo en la mesa. A continuación, se revelan simultáneamente las cartas.

Las cartas de destino y de gloria tienen un valor de iniciativa.

Esta carta tiene valor de iniciativa 3.

El jugador que revele la carta con la mayor iniciativa se convierte en el **jugador activo** y será el primero en activar uno de sus personajes. Si ambos jugadores revelan una carta con la misma iniciativa, el jugador inicial se convierte en el jugador activo.

ACTIVAR PERSONAJE

El jugador activo elige qué personaje **DISPONIBLE** activa. Un personaje está disponible si su carta de personaje no tiene ningún carta de gloria o de destino encima.

Disponible

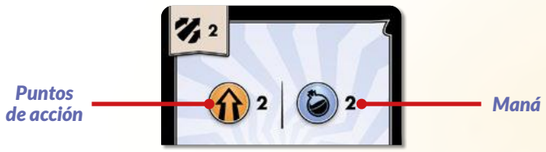
Activado

ACTIVACIÓN DOBLE
El último personaje que se active en una ronda no podrá activarse en primer lugar en la ronda siguiente.

RESOLVER CARTA

Una vez que el jugador elige y activa un personaje, este se convierte en el **PERSONAJE ACTIVO** y recibe una cantidad de puntos de acción (**PA**) y maná equivalente a los valores indicados en la carta de destino o de gloria. Durante su turno, los personajes utilizan los PA para realizar acciones y el maná para lanzar hechizos, usar habilidades y repetir tiradas durante las pruebas, como se describe más adelante.

Por cada maná que gane un personaje, coloca una ficha de maná sobre su carta de personaje. Un personaje puede tener un máximo de 5 manás sobre su carta de personaje.



El personaje activo gana 2 puntos de acción y 2 manás.

RECIBIR BONIFICACIONES

A continuación, el jugador resuelve la bonificación de la carta. Si se trata de una carta de destino, la bonificación ofrece una habilidad única o un maná adicional de la reserva, que se coloca sobre la carta del personaje activo (máximo 5).

El jugador puede ganar 1 maná adicional o usar la habilidad.

Si se trata de una carta de gloria, la bonificación ofrece una misión secundaria o un PA adicional. Encontrarás las misiones secundarias descritas en la página 25.

El jugador puede ganar 1 PA adicional o una misión secundaria.

EJEMPLO DE USO DE CARTAS DE DESTINO

1. El jugador activa a Man-At-Arms usando la carta siguiente:

2. Man-At-Arms inicia su activación con 2 PA (proporcionados por los valores básicos de la carta) y 2 maná (proporcionados por la bonificación de la carta).
3. Durante la activación de Man-At-Arms, el jugador decide jugar otra carta de destino:

4. Se trata de una carta adicional jugada durante la activación. Man-At-Arms solo recibe la bonificación de la carta, no los valores básicos. Por tanto, Man-At-Arms recibe 1 PA adicional.

REALIZAR ACCIONES

Durante este paso, el personaje activo lleva a cabo una o más de las acciones siguientes (descritas más adelante):

- Concentración
- Movimiento
- Ataque
- Habilidad activa
- Guardia

Cada acción puede realizarse varias veces. La primera vez que se use **concentración**, **movimiento** o **guardia** durante la activación, la acción cuesta 1 PA. Cada vez que se repita una de estas acciones en la misma activación, costará 1 PA adicional.

Ejemplo: He-Man realiza una acción de concentración, seguida de una acción de movimiento. Cada acción cuesta 1 PA. Si He-Man llevase a cabo una segunda acción de movimiento, le costaría 2 PA, y una tercera le costaría 3 PA.

El coste de una habilidad activa depende de esta. Cada **habilidad activa** solo se puede usar una vez por activación o interrupción. Las habilidades están descritas en la página 25.

El coste de un **ataque** aumenta cuantas más veces se use un tipo de arma en concreto durante la activación. Esto se describe con más detalle en la sección «Ataque» de la página 17.

JUGAR CARTAS ADICIONALES
Antes o después de realizar cualquier acción, el jugador activo puede jugar cartas de destino o gloria adicionales para recibir más bonificaciones. Por cada carta de destino o gloria, el personaje activo recibe una de sus bonificaciones.

TERMINAR LA ACTIVACIÓN

Una vez que el jugador ha acabado de realizar las acciones de su personaje, coloca todas las cartas de destino y de gloria que ha jugado boca abajo sobre la carta del personaje para indicar que se ha activado (las cartas de gloria con misiones secundarias completadas se colocan boca arriba). Un personaje activado no puede volver a ser el personaje activo hasta que quede disponible durante la fase de mantenimiento o por otro efecto del juego. Todos los puntos de acción que no se hayan gastado se pierden; sin embargo, las fichas de maná permanecen.

Todas las cartas de destino y gloria jugadas se colocan sobre la carta del personaje activo al final de su activación.

A continuación, el oponente del jugador activo se convierte a su vez en el jugador activo y utiliza su carta de destino o gloria para activar su personaje siguiendo las mismas reglas (pasos 2-5).

Una vez que ambos jugadores hayan terminado sus activaciones, si tienen personajes disponibles y cartas de destino o gloria en mano, repiten esta fase seleccionando cartas nuevas (paso 1). Si uno de los jugadores no puede activar más personajes o decide no hacerlo, **PASARÁ** y no podrá activar más personajes esta ronda. No obstante, su oponente puede seguir seleccionando cartas y activando personajes hasta que decida pasar.

Una vez que ambos jugadores han pasado, la partida continúa con la siguiente fase.

FASE DE MANTENIMIENTO

Durante esta fase, los jugadores consiguen fichas de objetivo y preparan el campo de batalla para la siguiente ronda. En la cuarta ronda, la partida acaba y se determina quién ha ganado. Para resolver la fase de mantenimiento, los jugadores llevan a cabo los siguientes pasos en orden:

1. Conseguir fichas de objetivo
2. Descartar fichas
3. Comprobar victoria
4. Preparar personajes y recibir maná

Después, los jugadores pasan a la fase de preparación de la siguiente ronda.

CONSEGUIR FICHAS DE OBJETIVO

Durante este paso, los personajes consiguen fichas de objetivo. Los jugadores pueden resolver cada ficha de objetivo en cualquier orden. Un personaje consigue una ficha de objetivo si cumple las siguientes condiciones:

- No hay ningún enemigo en una casilla adyacente a la que ocupa el personaje.
- El personaje está en una casilla que contiene una ficha de objetivo o en una casilla adyacente a ella.
- No hay ningún enemigo en la casilla que contiene la ficha de objetivo ni en ninguna casilla adyacente a ella.
- La ficha de objetivo no está en la zona de despliegue del personaje.

Si se cumplen todas las condiciones, el personaje consigue la ficha de objetivo, la retira del campo de batalla y la coloca en su zona de juego. Al final de la partida, los jugadores ganan 20 puntos de victoria por cada ficha de objetivo que tengan.

DESCARTAR FICHAS

Los jugadores descartan todas las fichas de efecto positivo, efecto negativo y marca. Consulta «Efectos positivos y negativos» en la página 24 y «Marcas» en la página 25.

COMPROBAR VICTORIA

Si es la cuarta ronda de la partida o si todos los personajes de un ejército han sido derrotados, los jugadores calculan sus puntos de victoria y determinan quién ha ganado. Consulta «Puntuación» más adelante.

Para ganar una partida de ***Masters of the Universe: Battleground***, un jugador debe derrotar a todos los personajes del ejército adverso o tener como mínimo 20 puntos de victoria más que su oponente al final de la partida.

VICTORIA MILITAR

Durante la fase de mantenimiento, si todos los personajes de un ejército han sido derrotados, el jugador con uno o más personajes en el campo de batalla gana la partida.

Si ambos jugadores pierden todos sus personajes, la partida acaba en empate.

VICTORIA POR PUNTOS

Durante la fase de mantenimiento de la cuarta ronda, si ninguno de los jugadores ha obtenido una victoria militar, la partida acaba y ambos calculan sus puntos de victoria totales.

Un jugador debe tener como mínimo 20 puntos de victoria más que su oponente para ganar la partida.

Si ninguno cumple esta condición, la partida acaba en empate.

PUNTUACIÓN

Los jugadores ganan puntos de victoria de las siguientes formas:

- Consiguiendo fichas de objetivo (20 PV cada una).
- Completando misiones secundarias (los PV que indique la carta de gloria).
- Derrotando a un personaje de su oponente (tantos PV como el coste de ese personaje y todo su equipo). Encontrarás la información sobre el coste de los personajes y objetos de equipo en la página 12 del libro de campos de batalla.

Además, si ambos jugadores están de acuerdo, pueden elegir acabar la partida en empate en cualquier momento. También es posible que uno de los dos se retire en cualquier momento, otorgando la victoria a su oponente.

PREPARAR PERSONAJES Y RECIBIR MANÁ

Cada personaje disponible que no se haya activado durante la ronda gana una ficha de maná (hasta un máximo de 5). Después, los jugadores preparan sus personajes reuniendo las cartas de destino y de gloria que jugaron en la última ronda y colocándolas en sus descartes respectivos. Las cartas de gloria con misiones secundarias completadas deberían colocarse boca arriba en la zona de juego del jugador correspondiente.

PRUEBAS

A lo largo de la partida, los personajes se enfrentarán a pruebas. Durante una prueba, el jugador lanza dados para determinar el resultado de diversas interacciones de la partida, como ataques, defensas e intentos de aplicar ciertos efectos positivos y negativos.El número de dados y los resultados requeridos vienen determinados por los atributos del personaje y los modificadores.

A continuación tienes una lista de atributos básicos de personaje que se usan para las pruebas:

Fuerza: este atributo representa la eficacia del personaje a la hora de emplear armas cuerpo a cuerpo y realizar cualquier otra tarea que requiera potencia física.

Percepción: este atributo representa la eficacia del personaje a la hora de emplear armas a distancia y realizar cualquier otra tarea que requiera excelente coordinación.

Poder: este atributo representa la eficacia del personaje a la hora de lanzar hechizos y realizar cualquier otra tarea que requiera poderes mágicos.

Resistencia: este atributo representa la capacidad del personaje de evitar daño de ataques físicos y realizar cualquier otra tarea que requiera de una gran fortaleza.

Mente: este atributo representa la capacidad del personaje de evitar daño de hechizos, habilidades, y realizar cualquier otra tarea que requiera agilidad mental.

Si un dado se cae de la mesa, el resultado no cuenta. Vuélvelo a lanzar.

Para hacer una prueba, el jugador sigue estos pasos en orden:

1 **Comprobar atributo:** el jugador comprueba el valor que se corresponda con la prueba en su hoja de personaje. Ese valor representa la cantidad de dados de la tirada antes de aplicar los modificadores. Por ejemplo, He-Man tiene fuerza 5, lo que significa que lanzará 5 dados (antes de aplicar los modificadores) en pruebas de fuerza.

2 **Determinar modificadores:** los modificadores aumentan o reducen temporalmente el atributo de un personaje, cambiando el número de dados que lanza el jugador. Pueden provenir de diversos sitios, como las habilidades de las cartas, y son acumulativos.

Si un modificador añade o resta un número a una prueba (por ejemplo, «Prueba de fuerza +1» o «Prueba de fuerza -1»), ese atributo se aumenta o reduce en la cantidad correspondiente durante la prueba.

3 **Determinar el umbral:** el umbral define el resultado más bajo considerado como un éxito. Por defecto, el umbral de cada prueba es 4. Este umbral se puede modificar de diversas maneras, entre ellas con habilidades de cartas, y es acumulativo (consulta «Umbral» en la página 13).

4 **Tirada normal:** el jugador que realiza la prueba lanza una cantidad de dados equivalente al atributo modificado relevante para la prueba.

5 **Determinar éxitos iniciales:** el jugador cuenta sus éxitos. Cada resultado que sea igual o mayor que el umbral (en general 4+), es un éxito.

6 **Repeticiones gratuitas:** algunos efectos permiten al jugador volver a lanzar dados gratuitamente durante este paso. Lanza todos los dados que repitas a la vez.

7 **Repeticiones con maná:** cada maná gastado permite volver a lanzar un dado (hasta un máximo de cinco). Cada maná gastado se devuelve a la reserva. Lanza todos los dados que repitas a la vez.

8 **Dados explosivos:** si sacas 6 en un dado, el dado explota y el jugador puede lanzar un dado adicional. Los dados adicionales también pueden explotar, y el proceso se puede repetir indefinidamente. Mantén todos los dados nuevos separados de los iniciales.

9 **Determinar éxitos finales:** el jugador cuenta los éxitos como sigue:

- Para los dados iniciales, cada resultado igual o mayor al umbral es un éxito.
- Para los dados nuevos (explosiones), cada resultado igual o mayor que 5 es un éxito. Este valor **no puede** ser modificado por efectos del juego.

10 **Pruebas de defensa (opcional):** si hace falta, el objetivo de la prueba realiza una prueba de defensa (consulta «Prueba de defensa» a continuación).

11 **Usar éxitos:** el jugador usa los éxitos según la descripción de la prueba o la carta de arma (en pruebas de ataque) para determinar lo que ocurre. Si una prueba tiene más de un resultado disponible, se resuelve solo aquel que necesite más éxitos.

PRUEBAS DE DEFENSA

Una **PRUEBA DE DEFENSA** es una oportunidad para mitigar los resultados de una prueba de la que eres objetivo, como un ataque (consulta «Ataque» en la página 17). Las pruebas de defensa se realizan siempre después de que se hayan lanzado los dados de otra prueba, pero antes de aplicar los éxitos. Cada éxito de la defensa anula un éxito de la prueba del enemigo. Los éxitos que no se haya anulado se aplican. Las pruebas de defensa siguen el mismo procedimiento que las pruebas normales.

Cuando se presente la oportunidad de realizar una prueba de defensa, la descripción de la prueba o la regla usa siempre la palabra «contra» e incluye el atributo que se usa en la defensa.

Ejemplo: si la descripción de la prueba pide «hacer una prueba de fuerza contra resistencia», el jugador hace la prueba usando su atributo fuerza y después su oponente hace una prueba de defensa utilizando su resistencia. Cada éxito de la defensa (resistencia) anula un éxito de la prueba anterior (fuerza).

UMBRAL

Durante una prueba, el resultado más bajo que permite obtener un éxito se llama umbral. Por defecto, el umbral de las pruebas es 4, es decir, los resultados iguales o mayores a 4 son éxitos. Sin embargo, algunos efectos pueden reducir el umbral, reduciendo el valor necesario para tener éxito, o aumentar el umbral, aumentando el valor necesario para tener éxito.

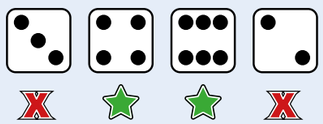
Por ejemplo, si un efecto **reduce** el umbral de la prueba en uno, lo convierte en un 3. Eso significa que resultados de 3 o más en la tirada inicial se consideran éxitos. De la misma forma, si un efecto **aumenta** el umbral en uno, lo convierte en un 5. Eso significa que solo los resultados de 5 o más se consideran éxitos.

Todos los aumentos y reducciones del umbral son acumulativos. **Un seis siempre es un éxito y un uno siempre es un fallo, sin importar el umbral.**

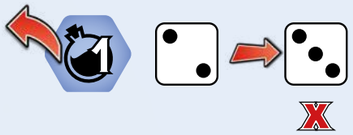
EJEMPLO DE PRUEBA

1. Ram Man está haciendo una prueba de fuerza. Su fuerza es 4, así que tira 4 dados.

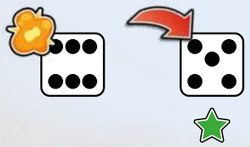
2. El resultado es 3, 4, 6 y 2. Cada resultado de 4 o más es un éxito.



3. Ram Man gasta 1 maná para volver a tirar el 2. El nuevo resultado es un 3.



4. A continuación, el 6 de Ram Man «explota», así que añade otro dado, en el que saca un 5. La prueba acaba con tres éxitos.



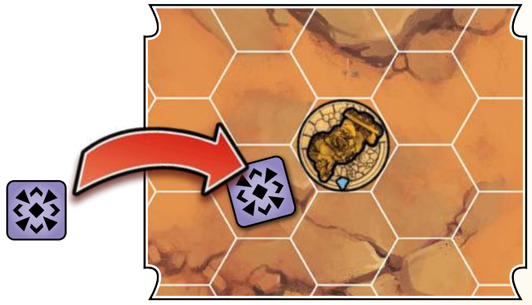
ACCIONES DE PERSONAJE

En esta sección se describe cómo realizar cada acción de personaje.

CONCENTRACIÓN

La concentración permite a los personajes mejorar su próxima acción o prueba.

Para realizar una acción de concentración, el jugador activo coloca una ficha de concentración junto al personaje activo, en el campo de batalla. Cuando un personaje tiene una ficha de concentración, está **CONCENTRADO**. Mientras esté concentrado no puede recibir otra ficha de concentración.



Coloca una ficha de concentración en el campo de batalla, junto al personaje activo, para indicar que está concentrado.

GASTAR CONCENTRACIÓN

Gasta la ficha de concentración para aumentar el movimiento del personaje o reducir el umbral de una prueba.

- **Acciones de movimiento:** cuando un personaje concentrado está realizando una acción de movimiento, **puede** gastar su ficha de concentración para utilizar el segundo valor de su atributo de velocidad.
- **Pruebas:** cuando un personaje está haciendo una prueba, **debe** gastar su ficha de concentración. De esta forma, baja el umbral de la prueba en uno. El jugador debe gastar la ficha incluso aunque un efecto evite que afecte al umbral de la prueba.

Una vez que un jugador gasta una ficha de concentración, la devuelve a la reserva. El personaje que ha gastado su ficha de concentración deja de estar concentrado.

MOVIMIENTO

La acción de movimiento permite a los jugadores mover a sus personajes. Cada personaje recibe una cantidad de puntos de movimiento equivalente a su valor de velocidad estándar. Si está concentrado y gasta una ficha de concentración, recibe tantos puntos de movimiento como su valor de velocidad mejorada. Un efecto que modifique la velocidad de un personaje modifica tanto su velocidad estándar como la mejorada.

Mientras lleva a cabo una acción de movimiento, un personaje puede usar cualquier cantidad de sus puntos, pero los que no gaste durante la acción se pierden. **Si un personaje entra en una casilla adyacente al enemigo, su acción de movimiento finaliza inmediatamente.**

Una vez que el personaje se ha movido, el jugador puede rotar su miniatura en cualquier dirección; la ranura en la peana de la miniatura debe estar orientada hacia uno de los seis lados de la casilla. A menos que un efecto indique lo contrario, un jugador no puede rotar la miniatura de su oponente, ni siquiera después de resolver un efecto que le permita moverla.

MOVIMIENTO ESTÁNDAR

Un personaje puede gastar un punto de movimiento para desplazarse desde la casilla que ocupa hasta cualquier casilla adyacente que no contenga otro personaje, escalera u obstáculo bajo/alto.

He-Man puede moverse hasta cinco casillas porque tiene velocidad 5. Si gasta su ficha de concentración, podrá moverse hasta ocho casillas.

MOVIMIENTO Y TERRENO ABRUPTO

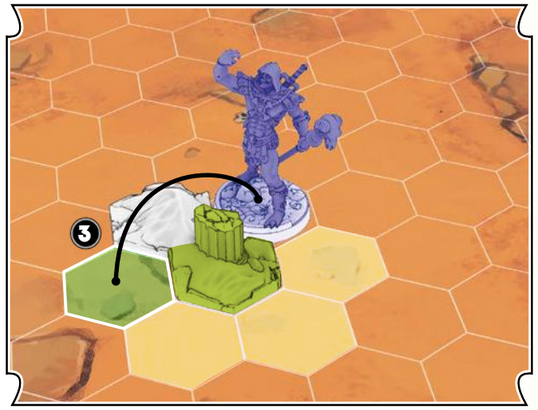
Cuando un personaje entra en una casilla con terreno abrupto por primera vez durante una acción de movimiento, este movimiento cuesta dos puntos de movimiento adicionales.

He-Man tiene cinco puntos de movimiento. Lo primero que hace es entrar en terreno abrupto, por lo que gasta tres puntos de movimiento. Después, gasta los puntos de movimiento restantes para moverse dos casillas adicionales.

MOVIMIENTO Y OBSTÁCULOS BAJOS

Los personajes pueden moverse por encima de obstáculos bajos. Durante una acción de movimiento, el personaje debe gastar 3 puntos de movimiento para desplazarse desde una casilla que comparta algún lado con una porción de obstáculo bajo hasta otra casilla que comparta lado con la misma porción del obstáculo.

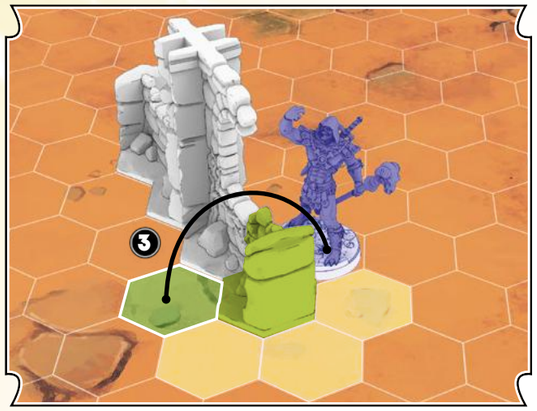
La expresión «porción del obstáculo» se refiere a cualquier parte del obstáculo que ocupe exactamente una casilla.



Skeletor gasta tres puntos de movimiento para atravesar una casilla con un obstáculo bajo.

OBSTÁCULOS CON ABERTURAS

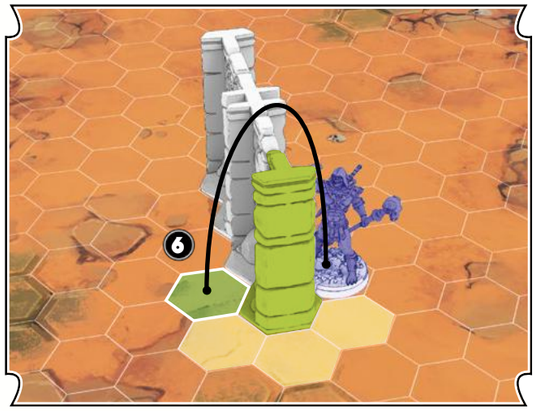
Cualquier porción de terreno con una gran abertura, como una ventana, se considera un obstáculo bajo, sin importar su altura.



Skeletor puede moverse a través de la abertura del terreno siguiendo las reglas de movimiento normales para obstáculos bajos.

MOVIMIENTO Y OBSTÁCULOS ALTOS

Los personajes pueden moverse por encima de los obstáculos altos. Durante una acción de movimiento, el personaje debe gastar 6 puntos de movimiento para desplazarse desde una casilla que comparta un lado con una porción de un obstáculo alto hasta otra casilla que comparta lado con la misma porción del obstáculo.



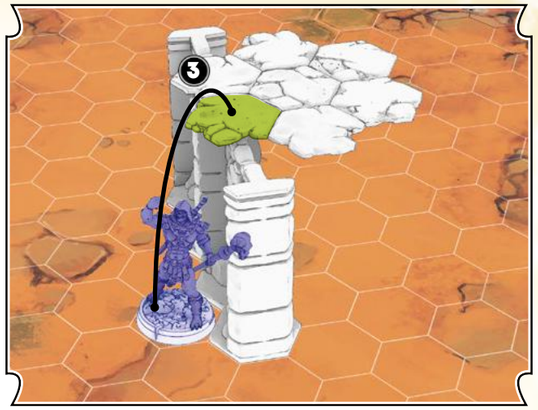
Skeletor gasta 6 puntos de movimiento para atravesar la casilla que contiene un obstáculo alto.

ESCALERAS Y PLATAFORMAS

Las plataformas son casillas elevadas en las que los personajes pueden acabar su movimiento. Para alcanzarlas, los personajes usan escaleras o suben hasta ellas.

SUBIR

Durante una acción de movimiento, un personaje puede gastar 3 puntos de movimiento para subir hasta una plataforma. Para hacerlo, debe estar ocupando la casilla que comparte lado con una casilla de plataforma y colocar su miniatura en esa casilla. Un personaje no puede subir desde una casilla que esté justo debajo de una plataforma.



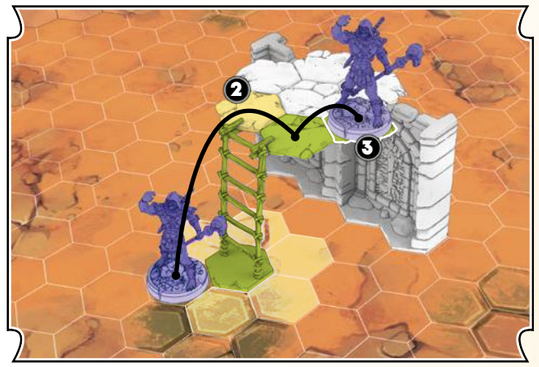
Skeletor gasta 3 puntos de movimiento para subir hasta la plataforma.

BAJAR

Durante una acción de movimiento, un personaje puede gastar 3 puntos de movimiento para bajar de una plataforma. Para hacerlo, debe estar ocupando la casilla de plataforma que comparte lado con una casilla inferior y colocar su miniatura en esa casilla. Un personaje no puede bajar a una casilla que esté justo debajo de una plataforma.

ESCALERAS

Durante una acción de movimiento, un personaje puede gastar 2 puntos de movimiento para desplazarse desde una casilla que comparta un lado con una escalera a cualquier otra casilla que comparta lado con dicha escalera (sin importar su altura).



Skeletor gasta 2 puntos de movimiento para subir por la escalera hasta la plataforma, y después gasta otro punto de movimiento para moverse por la plataforma.

Si por alguna razón la miniatura no cupiese bajo la plataforma, sustitúyela temporalmente por una ficha de sustitución.

Ficha de sustitución

EMPUJAR

Cuando un personaje está subiendo o bajando de una plataforma, si la casilla a la que se mueve contiene un personaje, lo empuja. Si no puede empujarlo, no podrá entrar en esta casilla. El personaje **empujado** se mueve a una casilla que comparta un borde con la casilla que está ocupando. El jugador que controla al personaje decide a qué casilla se mueve si lo empujan.

ATAQUE

La acción de ataque permite a un personaje atacar a uno de sus enemigos en un intento por derrotarlo y retirarlo del campo de batalla.

Cada ataque requiere que el personaje utilice una de sus armas, y se resuelve de forma diferente según el tipo de arma. Hay cuatro tipos de armas: **CUERPO A CUERPO, A DISTANCIA, HECHIZO** y **PESADA**. Cada una viene representada por una carta y uno de los siguientes iconos:

Ataque cuerpo a cuerpo

Ataque a distancia

Ataque de hechizo

Pesada

El coste en PA de cada acción de ataque depende del tipo de arma que utilice el personaje. La primera vez que use un arma de uno de los tres tipos durante su activación, le costará 1 PA. Cada vez adicional que utilice ese mismo tipo de arma durante la misma activación aumentará el coste de su uso en 1 PA.

Ejemplo: Mer-Man tiene dos armas: la Explosión Mágica (un hechizo) y el Fusil Láser (un arma a distancia), y decide atacar con el Fusil Láser, gastando 1 PA. A continuación, lleva a cabo otro ataque usando la Explosión Mágica, que también cuesta 1 PA porque es la primera vez en esta activación que usa este tipo de arma. Si Mer-Man decidiese atacar de nuevo con el Fusil Láser, deberá gastar 2 PA, pues es el segundo ataque con un arma a distancia en la misma activación.

Cada ataque requiere que el personaje haga una **PRUEBA DE ATAQUE**. A continuación, se aplican los resultados utilizando la carta de arma seleccionada.

Las armas pueden modificar una prueba de ataque, aumentando o disminuyendo la cantidad de dados que se lanzan. Esta cantidad se indica junto a un icono de dado en cada carta de arma.

Añade 1 dado

Reduce 1 dado

Sin modificador

Además, cada arma tiene una habilidad especial. A menos que se indique lo contrario, un jugador solo puede usar la habilidad de un arma cuando esté usando esa arma.

El Tridente añade 1 dado a la prueba de ataque si el objetivo está en terreno abrupto.

El resultado de una prueba de ataque viene definido por la carta de arma utilizada. En la parte inferior de cada carta se enumeran los efectos (en general heridas), que se resuelven según el número de éxitos (★) de la prueba.

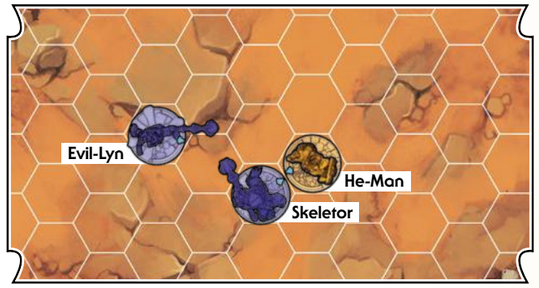
Una prueba de ataque usando la Espada del Poder inflige 1 herida con 1 o 2 éxitos, 2 heridas con 3 o 4 éxitos y 3 heridas con 5 o más éxitos.

En una única acción de ataque solo se resuelve **un** efecto de una carta de arma, y **debe** ser el efecto que requiera el mayor número de éxitos posibles, pero no más de los que se hayan obtenido en la prueba. Si no se ha obtenido ningún éxito, no los suficientes o si todos los éxitos han sido cancelados debido a pruebas de defensa u otros efectos, no se resuelve ningún efecto de arma.

ATAQUE CUERPO A CUERPO

Para llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo, el jugador elige una de las armas cuerpo a cuerpo del personaje para usarla en el ataque. Después, debe elegir un enemigo como objetivo del ataque y rotar al personaje atacante para que esté orientado hacia ese enemigo.

El objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo debe ser un enemigo que esté **trabado en combate** con el personaje atacante. Dos personajes de ejércitos opuestos están trabados en combate si se encuentran en casillas adyacentes.



He-Man y Skeletor están trabados en combate, pero He-man y Evil-Lyn no.

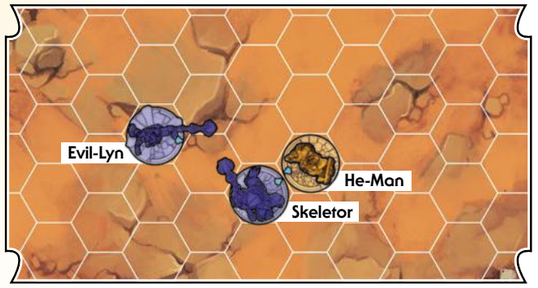
Una vez que el jugador elige un objetivo permitido y un arma, lleva a cabo una prueba de fuerza contra la resistencia de su enemigo.

Si un personaje no tiene equipada un arma cuerpo a cuerpo, puede llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo usando sus puños. Este ataque utiliza la fuerza base del personaje. Con uno o más éxitos, el ataque inflige una herida.

ATAQUE A DISTANCIA

Para llevar a cabo un ataque a distancia, el jugador elige una de las armas a distancia del personaje para usarla en el ataque. Después, debe elegir un enemigo como objetivo del ataque y rotar al personaje atacante para que esté orientado hacia ese enemigo. La miniatura debe estar orientada hacia la casilla adyacente que esté más cerca del objetivo, medida desde el centro de la casilla. Si dos casillas están a la misma distancia, la miniatura puede orientarse hacia cualquiera de ellas, a elección del jugador.

Un personaje no puede atacar a distancia si está trabado en combate con un enemigo.



He-Man no puede atacar a distancia a Evil-Lyn porque está trabado en combate con Skeletor.

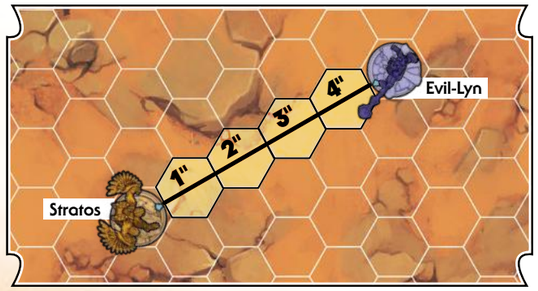
El objetivo de un ataque a distancia debe estar al alcance del arma elegida y en línea de visión del personaje atacante.

Una vez que el jugador ha elegido un objetivo permitido y un arma, lleva a cabo una prueba de percepción contra la resistencia del enemigo.

DETERMINAR EL ALCANCE

Alcance máximo 8.

Cada arma a distancia indica su alcance máximo en pulgadas. Para determinar si un objetivo está al alcance del arma elegida, el jugador mide la distancia entre las **casillas** ocupadas por el personaje atacante y el enemigo objetivo usando la regla. Si la distancia entre ambos personajes (midiendo entre los dos puntos más próximos entre sí de casillas ocupadas por dichos personajes) es igual o inferior al alcance máximo del arma, el enemigo objetivo está al alcance del ataque.



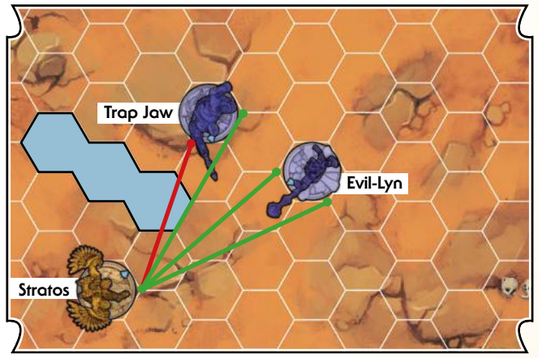
Stratos está atacando a Evil-Lyn con el Lanzallamas, que tiene alcance 8. Evil-Lyn y Stratos están a 4 pulgadas de distancia, así que Evil-Lyn está al alcance del Lanzallamas.

MEDIDAS

En cualquier momento durante la partida, un jugador puede medir cualquier distancia en el campo de batalla. A menos que se especifique lo contrario, las medidas se toman entre los puntos más próximos de dos casillas.

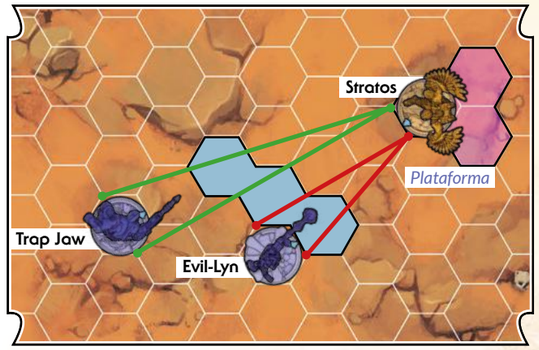
DETERMINAR LA LÍNEA DE VISIÓN

Para determinar la línea de visión, el jugador debe ser capaz de trazar dos líneas que conecten cualquier esquina de la casilla del personaje atacante con al menos dos esquinas diferentes de la casilla del personaje objetivo sin que ninguna esté bloqueada. Las líneas se pueden trazar atravesando terreno abrupto, obstáculos bajos, escaleras, personajes y fichas. No obstante, si una línea atraviesa un **obstáculo alto,** la línea de visión se considera bloqueada. Las líneas trazadas no pueden superponerse.



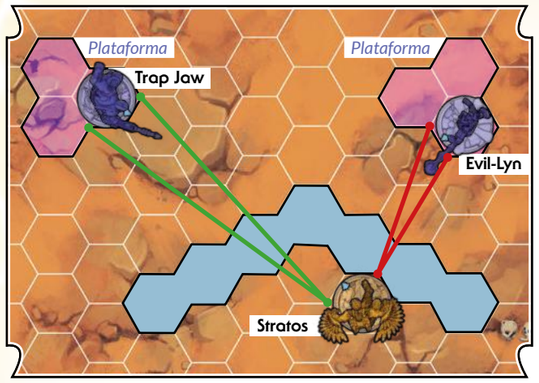
Stratos tiene línea de visión con Evil-Lyn, pero no con Trap Jaw. Cuando intenta trazar su línea de visión hacia Trap Jaw, todas las líneas salvo una están bloqueadas por el obstáculo alto.

Si el personaje atacante está a una altura superior a su objetivo, la línea de visión solo queda bloqueada por obstáculos altos que estén en casillas adyacentes al objetivo. Un personaje sobre una plataforma no tiene en línea de visión cualquier casillaque esté justo debajo de la plataforma, así como un personaje bajo una plataforma tampoco tiene en línea de visión las casillas de la plataforma.



Stratos no tiene en línea de visión a Evil-Lyn porque el obstáculo alto está en una casilla adyacente a la de Evil-Lyn. No obstante, Stratos puede ver por encima del obstáculo alto para trazar línea de visión hacia Trap Jaw.

Si el personaje atacante está a una altura inferior a su objetivo, la línea de visión solo queda bloqueada por obstáculos altos en casillas adyacentes al personaje atacante.

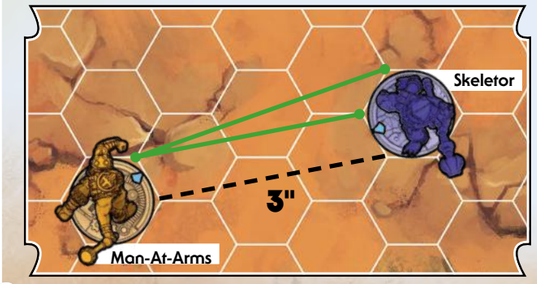


Stratos puede ver por encima de los obstáculos altos para trazar una línea de visión hacia Trap Jaw. Sin embargo, no tiene en línea de visión a Evil-Lyn porque la línea atraviesa porciones del obstáculo alto en casillas adyacentes a la suya.

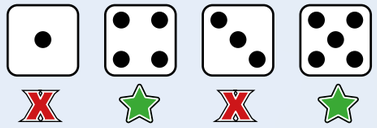
EJEMPLO DE ATAQUE A DISTANCIA

1. Man-At-Arms está usando su Cañón de Brazo para atacar a Skeletor a distancia. Su percepción es 4, y el alcance del Cañón de Brazo es 12 pulgadas.

2. Skeletor está al alcance (3 pulgadas) y en línea de visión de Man-At-Arms.



3. No hay modificadores de umbral ni de dados, así que el jugador lanza 4 dados, que se corresponden con la percepción de Man-At-Arms. El resultado es 4, 1, 3 y 5. Cada resultado de 4 o más es un éxito.



4. Skeletor tiene resistencia 3, así que lanza 3 dados en su prueba de defensa y obtiene 3, 1 y 4. Cada resultado de 4 o más es un éxito.

5. El éxito de la prueba de defensa anula un éxito de la prueba de ataque, pero todavía queda un éxito. Man-At-Arms consulta los efectos del Cañón de Brazo, que indican que un éxito es una herida, así que Skeletor recibe una herida y el ataque finaliza.

ATAQUE DE HECHIZO

Un ataque de hechizo sigue las reglas de un ataque a distancia, con las siguientes excepciones:

- El personaje atacante debe utilizar un hechizo en lugar de un arma a distancia.
- El ataque se resuelve con una prueba de poder contra la mente del objetivo.
- El personaje atacante debe gastar una cantidad de maná equivalente al coste en maná del hechizo.

ATAQUE PESADO

Los ataques pesados siguen las normas de los ataques a distancia con las excepciones siguientes:

- El personaje atacante debe usar un arma pesada en lugar de un arma a distancia.
- El personaje atacante puede usar un ataque pesado aunque esté trabado con un enemigo.
- Durante los ataques de oportunidad, se pueden usar armas pesadas en lugar de armas cuerpo a cuerpo.

COSTES EN MANÁ

Coste en maná

Cada carta de hechizo tiene un coste en maná, que indica cuánto maná debe gastar el atacante para utilizar el hechizo durante una acción de ataque. Una vez elegido el hechizo con el que va a atacar, el jugador devuelve a la reserva una cantidad de fichas de maná sobre la carta de personaje equivalente al coste en maná del hechizo.

ALIADOS OBJETIVO

Algunos hechizos ofrecen efectos beneficiosos y pueden lanzarse sobre aliados en vez de enemigos. Para lanzar un hechizo a un aliado, se aplican todas las reglas de alcance, línea de visión, orientación y coste en maná.

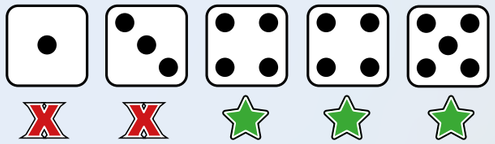
EFECTOS ADICIONALES

Las habilidades, armas y cartas de destino pueden ofrecer a los personajes atacantes beneficios adicionales que se aplicarán si se obtiene la suficiente cantidad de éxitos. Los éxitos se cuentan después de que el objetivo del ataque lleve a cabo su prueba de defensa.

Ejemplo:

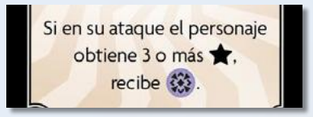
1. He-Man, con su Anillo de Grayskull, ataca a Skeletor.

2. El jugador lanza 5 dados y obtiene 1, 3, 4, 4 y 5. Cada resultado de 4 o más es un éxito.



3. El jugador que controla a Skeletor hace una prueba de defensa y obtiene 3, 2 y 4. El éxito de la prueba de defensa anula un éxito del ataque, con lo que se queda en dos éxitos.

4. La habilidad pasiva Anillo de Grayskull requiere al menos 3 éxitos, por lo que no se aplica su efecto.



HABILIDAD ACTIVA

Esta acción permite a un personaje usar una de sus habilidades activas. Una habilidad activa es la que tiene un coste en PA o maná. Las habilidades activas aparecen en las cartas de personaje y los objetos.

La habilidad Estratega Experto de Man-At-Arms tiene un coste tanto en PA como en maná.

Para usar una habilidad activa, el personaje gasta el maná y los PA necesarios para pagar su coste y después aplica su efecto. **Cada habilidad activa solo se puede utilizar una vez por activación o interrupción.**

GUARDIA

Esta acción permite al personaje activo prepararse para un ataque del enemigo. Para llevar a cabo la acción, el jugador coge una ficha de guardia de la reserva y la coloca junto al personaje activo en el campo de batalla. Esta ficha indica que el personaje está en guardia y su activación finaliza inmediatamente.

Cuando un personaje está en guardia, debe interrumpir (consulta «Interrupciones» en la página 23) la activación o interrupción de un enemigo si se cumplen todas estas condiciones:

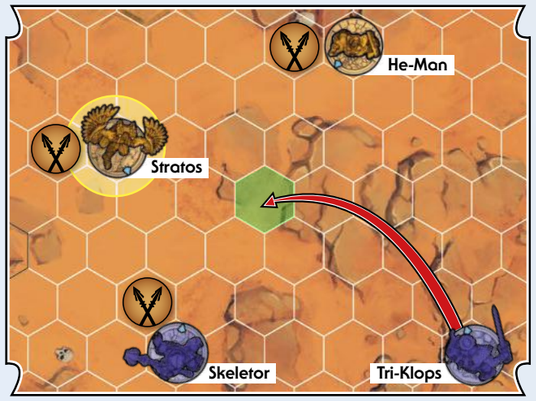
- El enemigo acaba su movimiento en una casilla en línea de visión con el personaje en guardia.
- Cualquier parte de la peana de un enemigo está al alcance del arco frontal del personaje en guardia.
- El enemigo está, o bien al alcance de una de las armas del personaje en guardia, o este puede trabarse en combate con su objetivo mediante una sola acción de movimiento (si el personaje está concentrado, podría usar su ficha de concentración para alcanzar su objetivo).

Un personaje deja de estar en guardia y devuelve su ficha de guardia a la reserva en las siguientes situaciones:

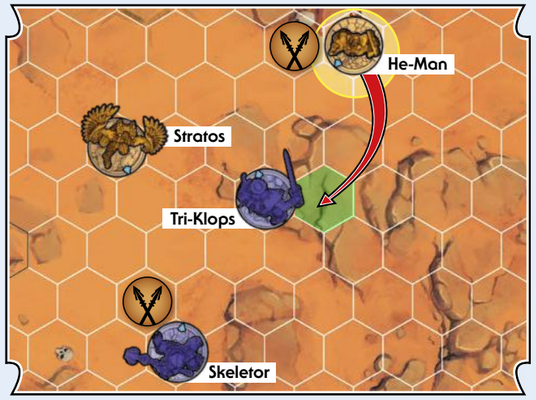
- Si el personaje en guardia empieza una interrupción de guardia.
- Si el personaje que está en guardia empieza una activación.

Está permitido que más de un personaje interrumpa la misma acción de un enemigo. En ese caso, el jugador que controla esos personajes decide qué interrupción realiza primero.

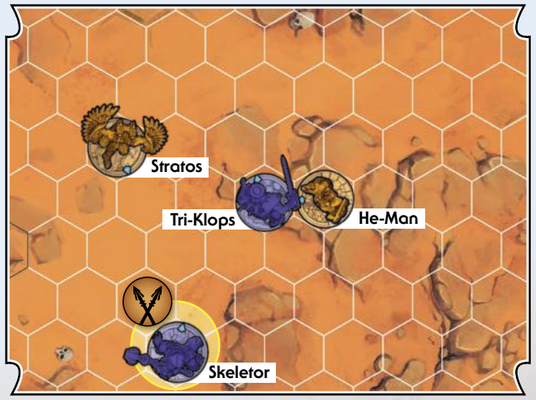
EJEMPLO DE GUARDIA



Skeletor, He-Man y Stratos están en guardia. Tri-Klops acaba su movimiento y activa la guardia de He-Man's y Stratos. El jugador que controla a los Masters of the Universe elige activar primero la interrupción de Stratos.



Una vez que Stratos acaba su interrupción, He-Man puede empezar su interrupción, y se mueve para quedar trabado en combate con Tri-Klops.



El movimiento de He-Man activa la guardia de Skeletor.

REGLAS ADICIONALES

En esta sección se describen las reglas adicionales requeridas para jugar.

SALUD Y HERIDAS

Salud

Cada personaje tiene un atributo de salud con un valor que indica cuántas heridas puede recibir antes de caer **DERROTADO**. Cuando un personaje recibe una herida, el jugador coge una ficha de herida de la reserva y la coloca en su carta de personaje.

Si un personaje llegase a tener una cantidad de fichas de herida igual o mayor que su valor de salud, queda derrotado. Cuando un personaje ha sido derrotado, su miniatura se retira del campo de batalla y la carta de personaje así como su equipo dejan de poder utilizarse durante el resto de la partida.

Además, el jugador oponente gana una cantidad de puntos de victoria equivalente al coste del personaje derrotado y todo su equipo, según las tablas de la página 12 del libro de campos de batalla.

MODIFICADORES DE UMBRAL

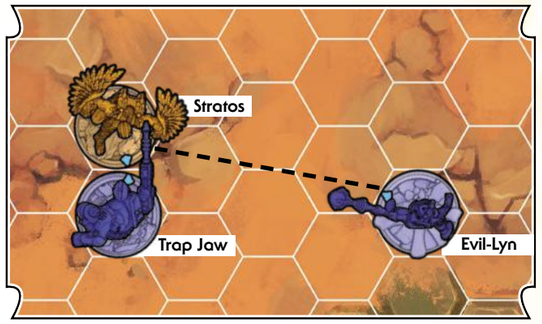
Los dados y el umbral de un ataque pueden quedar modificados por diversos motivos.

ATAQUES DE FLANQUEO

La orientación y posición de los arcos trasero y frontal de un personaje afecta a la potencia de los ataques que reciba. Cualquier ataque desde una casilla perteneciente al arco trasero se considera un **ATAQUE DE FLANQUEO**; el resto de ataques son **ATAQUES FRONTALES**. El umbral de todos los ataques de flanqueo aumenta en uno, sea cual sea el tipo de ataque (cuerpo a cuerpo, a distancia, pesado o de hechizo).
Las casillas intermedias entre el arco frontal y el arco trasero no forman parte del flanco del personaje. Los ataques desde ellas no reducen su umbral.

MINIATURAS OBJETIVO TRABADAS EN COMBATE

Si el objetivo de un ataque a distancia o pesado está trabado con otro personaje, el umbral del ataque aumenta en uno. Esto no afecta a los ataques de hechizo o cuerpo a cuerpo.



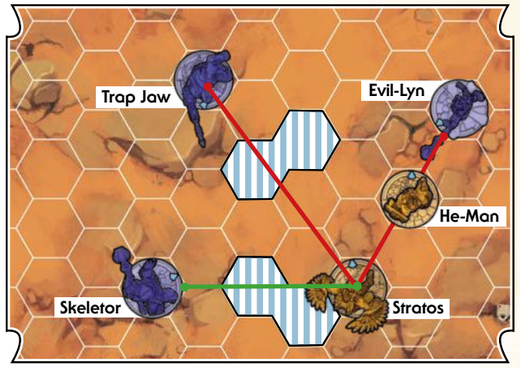
Evil-Lyn quiere atacar a Stratos a distancia. Como Stratos está en combate con Trap Jaw, el umbral del ataque de Evil-Lyn aumenta en uno.

COBERTURA

Los personajes pueden usar obstáculos y elevaciones para obtener cobertura frente a los ataques a distancia, pesados y de hechizo que reciben. Si el objetivo del ataque está en cobertura, el umbral del ataque se reduce en uno.

Para determinar si un personaje está a cubierto, el jugador traza una línea recta desde el centro de la peana del personaje atacante hasta el centro de la peana del personaje objetivo. Si la línea atraviesa personajes u obstáculos altos/bajos (sin contar con personajes y obstáculos altos/bajos que estén adyacentes a la casilla del atacante), el objetivo está a cubierto.

El objetivo no está a cubierto si la línea atraviesa solo terreno abrupto, escaleras o fichas.

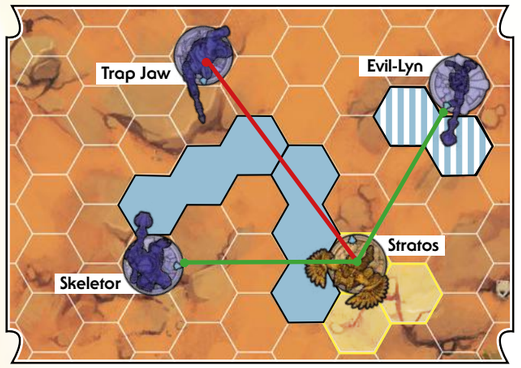


Stratos está eligiendo un objetivo para su ataque a distancia. Skeletor es una buena opción, al no estar a cubierto. La línea entre Stratos y Trap Jaw atraviesa un obstáculo bajo, así que Trap Jaw está a cubierto. La línea entre Stratos y Evil-Lyn atraviesa a He-Man, así que Evil-Lyn está a cubierto.

COBERTURA Y ALTURA

Si el personaje atacante está a una altura inferior al objetivo del ataque, el objetivo está a cubierto.

Si el personaje atacante está sobre una plataforma, cualquier personaje a una altura inferior solo estará a cubierto si se encuentra detrás de un obstáculo alto. Para determinar la cobertura, los jugadores siguen las mismas reglas, pero el personaje objetivo solo está a cubierto si la línea atraviesa un obstáculo alto (sin contar cualquier obstáculo alto que esté adyacente a las casillas justo debajo de la plataforma).



Stratos está eligiendo un objetivo para su ataque a distancia. Trap Jaw está a cubierto porque la línea entre él y Stratos atraviesa un obstáculo alto. La línea entre Stratos y Skeletor también atraviesa un obstáculo alto, pero, como el obstáculo está adyacente a las casillas bajo la plataforma sobre la que está Stratos, no ofrece cobertura. Evil-Lyn está detrás de un obstáculo, que no le provee cobertura porque Stratos se encuentra a una altura superior a la suya.

INTERRUPCIONES

Algunas veces, durante la partida, un personaje puede realizar una acción durante la activación de otro personaje. Esto se llama una interrupción.

Durante una interrupción, el personaje que interrumpe recibe 1 PA y puede realizar un **movimiento**, un **ataque** o usar una **habilidad activa**. El jugador que controla al personaje que interrumpe puede jugar cartas de destino y de gloria de su mano (como si fuese el personaje activo) para obtener bonificaciones. El coste en PA por interrumpir sigue las mismas reglas que una activación estándar.

Las interrupciones deben cumplir las siguientes reglas (a menos que se especifique lo contrario):

- Todos los ataques o habilidades dirigidos a un enemigo deben dirigirse al personaje interrumpido. Todos los ataques realizados durante una interrupción se llaman ataques de interrupción
- Todos los movimientos deben realizarse hacia el personaje interrumpido y acabar en línea de visión de ese personaje.
- Todas las pruebas del personaje que interrumpe aumentan su umbral en uno.
- Si alguna habilidad o ataque implica colocar una ficha de marca en el campo de batalla, se debe colocar en una casilla adyacente al enemigo interrumpido (a menos que se especifique lo contrario).
- Todas las cartas jugadas durante una interrupción se descartan. No las coloques encima de la carta del personaje que interrumpe.
- Las cartas de gloria con misiones secundarias completadas se deben colocar boca arriba en la zona de juego del jugador.

Una vez que el personaje que interrumpe ha completado todas las acciones que quería o se queda sin PA, la interrupción acaba, y el personaje interrumpido continúa su activación.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Si un personaje trabado en combate está a punto de abandonar su casilla, cualquier enemigo que esté trabado en combate contra él hará una interrupción. Este tipo de interrupción se llama **ataque de oportunidad**, y se lleva a cabo después de declarar una acción de movimiento. Si el personaje interrumpido estaba trabado en combate contra varios enemigos, cada uno puede realizar un ataque de oportunidad en el orden que decida el jugador que los controla.

Los ataques de oportunidad se llevan a cabo siguiendo las normas de interrupción, con las siguientes excepciones:

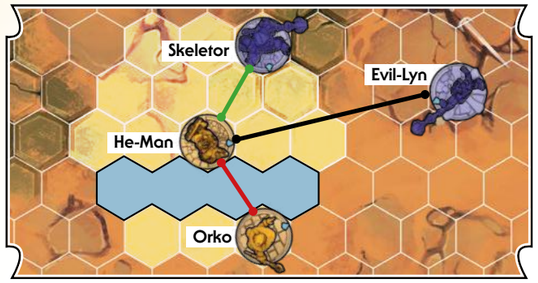
- El personaje que interrumpe solo puede realizar acciones de ataque.
- Todos los ataques deben ser ataques cuerpo a cuerpo.
- El umbral del ataque de interrupción se reduce en uno (en vez de aumentar en uno).

ATAQUES DE ÁREA

Algunos efectos permiten a los ataques afectar a varios objetivos. Estos ataques, llamados **ATAQUES DE ÁREA**, comienzan con un ataque contra un objetivo, siguiendo las reglas de un ataque normal. Este objetivo es el **OBJETIVO INICIAL**. A continuación, el jugador **debe** realizar ataques contra personajes adicionales, en el orden que prefiera, si se cumplen las siguientes condiciones:

- Cada personaje adicional (incluyendo aliados) se encuentra en la zona del ataque.
- Cada personaje adicional está en línea de visión del objetivo inicial.
- Cada personaje adicional está a la misma altura que el objetivo inicial.

Cada ataque contra un personaje adicional requiere una nueva prueba de ataque con la misma arma. El ataque inicial y todos los ataques adicionales forman parte de la misma acción de ataque y se consideran un solo ataque.



Evil-Lyn utiliza una Bola de Fuego para atacar a sus enemigos. En primer lugar, ataca a He-Man. Después, determina qué otros personajes están a su alcance y en línea de visión de He-Man. El alcance de la Bola de Fuego son dos casillas, así que tanto Orko como Skeletor están en el radio de acción. Sin embargo, He-Man no tiene a Orko en línea de visión porque está detrás de un obstáculo alto. Por tanto, Skeletor es el único objetivo adicional, y Evil-Lyn lleva a cabo otro ataque contra él.

A la hora de realizar ataques contra personajes adicionales, las reglas sobre los modificadores de umbral son las siguientes:

- **Ataques de flanqueo:** si la peana del objetivo inicial está en el arco trasero del objetivo adicional, se trata de un ataque de flanqueo y el umbral se reduce en uno.
- **Trabado en combate:** si el objetivo adicional está trabado en combate, el umbral de los ataques a distancia aumenta en uno. Los ataques de hechizo y cuerpo a cuerpo no sufren esta penalización.
- **Cobertura:** los modificadores de cobertura para ataques contra objetivos adicionales se determinan trazando una línea entre el objetivo inicial y el objetivo adicional.
- **Concentrado:** si un personaje concentrado está realizando un ataque en área, el umbral de todas las pruebas de ataque de su acción se reduce en uno.

DERROTAR EN ÁREA

Si algún objetivo queda derrotado durante un ataque de área, su miniatura permanece en el campo de batalla hasta que el ataque finalice.

EFECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS

Los ataques y las habilidades pueden provocar que un personaje reciba un efecto continuado. Existen varios efectos **POSITIVOS** y **NEGATIVOS**, cada uno representado por una ficha.

Si un personaje recibe un efecto positivo o negativo, coloca la ficha correspondiente de la reserva junto a su personaje en el campo de batalla, como indicador del efecto.

Cada personaje solo puede tener un efecto positivo y un efecto negativo al mismo tiempo. Si recibe un efecto positivo o negativo cuando ya tiene uno, el efecto anterior se devuelve a la reserva.

Estos son los cuatro tipos más comunes de efectos positivos:

Rapidez: mientras un personaje tiene este efecto, su velocidad (y velocidad mejorada) aumenta en dos.

Mejora: mientras un personaje tiene este efecto, el umbral de cada una de sus pruebas de ataque se reduce en uno.

Protección: mientras un personaje tiene este efecto, el umbral de cada una de sus pruebas de defensa se reduce en uno.

Regeneración: mientras un personaje tiene este efecto, no ocurre nada, pero, cuando acaba, y si el personaje no ha sido derrotado, se retira una ficha de herida de la carta del personaje.

Estos son los cuatro tipos más comunes de efectos negativos:

Lesión: mientras un personaje tiene este efecto, su velocidad (y velocidad mejorada) se reduce en dos. Ignora este efecto si el personaje comienza su movimiento en terreno abrupto.

Ceguera: mientras un personaje tiene este efecto, el umbral de cada una de sus pruebas de ataque aumenta en uno.

Aturdimiento: mientras un personaje tiene este efecto, el umbral de cada una de sus pruebas de defensa aumenta en uno.

Maldición: mientras un personaje tiene este efecto, no ocurre nada, pero, cuando acaba, el personaje recibe una ficha de herida.

Algunos ataques y habilidades permiten a un personaje obtener un efecto positivo o negativo diferente a los descritos. Cada efecto único tiene su propia ficha y un mismo ejército solo puede tener una copia de cada efecto único activo al mismo tiempo.

Los efectos únicos siguen las reglas generales de los efectos.

HABILIDADES

Las habilidades en las cartas de personaje y los objetos ofrecen a los personajes diversos efectos. Existen dos tipos de habilidades: las **HABILIDADES ACTIVAS** y las **HABILIDADES PASIVAS**.

Una habilidad activa tiene un coste (en PA, maná, o ambos). Estas habilidades solo se pueden utilizar realizando una acción. Consulta «Habilidad activa» en la página 21.

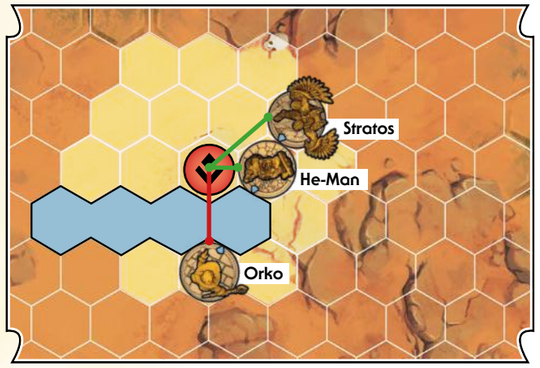
Una habilidad pasiva no tiene coste. Mientras un personaje esté en el campo de batalla, cualquier habilidad pasiva en su carta de personaje u objetos equipados se utiliza según se indique en la carta. Una habilidad pasiva se puede utilizar tantas veces como se quiera durante la partida, pero en cada ocasión que se active se aplicará una única vez.

MARCAS

Algunas habilidades indican a los jugadores que coloquen una **MARCA**, es decir, una ficha en el campo de batalla que afecta a los personajes a su alrededor. Las marcas permanecen en el campo de batalla hasta el final de la ronda (se retiran durante la fase de mantenimiento).

Una marca se coloca en una casilla vacía, así que no se puede colocar en casillas que contengan personajes, terreno u otras fichas. Cada habilidad especifica un radio dentro del cual se puede colocar la marca; esta marca debe estar dentro del radio especificado y en línea de visión con el personaje que usa la habilidad.

La habilidad también indica qué efecto causa la marca, a qué personajes afecta y cómo de cerca tienen que estar de la marca para verse afectados. Las marcas solo afectan a personajes a la misma altura. El objetivo de una marca debe estar al alcance y en línea de visión de la marca. Utiliza las reglas de alcance y línea de visión de las armas a distancia y considera la marca como si fuese el personaje atacante.



He-Man y Stratos están al alcance y en línea de visión de la marca, así que se ven afectados por ella. Orko no está en línea de visión y consigue evitar sus efectos.

Cada tipo de marca tiene su propia ficha, y un ejército solo puede tener una copia activa de cada marca al mismo tiempo.

OBJETIVOS Y PRUEBAS

Si una habilidad se refiere a un personaje o grupo de personajes a cierto alcance, todos ellos tienen que estar en línea de visión del personaje que realiza la habilidad. Algunas habilidades requieren un objetivo, que debe estar en línea de visión del personaje que lleva a cabo la habilidad, y este debe estar orientado hacia su objetivo. Sigue las reglas de línea de visión y orientación que se usan para los ataques a distancia («Ataques a distancia», página 18).

Si una habilidad requiere una prueba, se llama prueba de habilidad, pero se resuelve usando las reglas normales de las pruebas («Pruebas», página 13).

ACCIONES GRATUITAS

Algunos efectos del juego proporcionan acciones gratuitas. Las acciones gratuitas no cuestan PA al personaje y no se consideran acciones normales a la hora de aumentar los costes de acción.

Ejemplo: He-Man recibe una acción gratuita de movimiento al comienzo de su activación. Después de realizar la acción, decide hacer otra acción de movimiento, pero, como su primer movimiento fue gratuito, el segundo solo le cuesta 1 PA (al ser la primera acción de movimiento estándar de su activación).

MISIONES SECUNDARIAS

Las cartas de gloria contienen misiones secundarias. Cada una de ellas describe lo que el jugador debe hacer para obtener puntos de victoria. Durante una activación o interrupción, si una misión secundaria está en juego y su condición se cumple, el jugador obtiene la cantidad de PV indicados en la carta. El jugador debe haber jugado la carta antes de cumplir las condiciones para poder ganar los PV.

Si el personaje derrota a un enemigo utilizando un arma cuerpo a cuerpo durante la misma activación o interrupción en la que haya jugado esta carta, obtendrá los PV.

Una vez que un jugador completa una misión secundaria, debe colocar la carta de gloria boca arriba en su zona de juego para indicar que la ha completado.

OBJETOS

Los artefactos, escudos, armaduras y módulos de un personaje se consideran objetos. Cada objeto está representado por una carta y su tipo se indica mediante los iconos siguientes:

Artefacto

Escudo

Armadura

Módulos

Cada objeto tiene una habilidad. A menos que se especifique lo contrario, la habilidad del objeto solo afecta al personaje que lo posee. Para usarla, lee el texto y sigue sus instrucciones.

Esta habilidad pasiva aumenta en uno la mente del personaje para el resto de la partida.

Las habilidades de los objetos pueden tener un coste asociado en PA o en maná. Para usarlas, primero hace falta pagar el coste. Estas habilidades se consideran habilidades activas.

Para usar la habilidad especial Aumento de Poder, el personaje debe gastar 1 PA y 1 maná.

OBJETOS CONSUMIBLES

Algunos objetos ofrecen habilidades de un solo uso. Estas habilidades reciben el nombre de «consumibles». Los personajes pueden utilizar tantos objetos consumibles como quieran, a modo de acción gratuita, antes o después de cualquier acción normal. Si alguien interrumpe a un personaje, este podrá utilizar consumibles antes de que el enemigo lleve a cabo su interrupción.

Una vez utilizado un consumible, la carta se deja boca abajo y no podrá volver a utilizarse. Los objetos consumibles usados también forman parte del valor del personaje.

Una vez por partida, un personaje puede usar esta habilidad para ganar 1 PA

MANÁ

El maná es un recurso que sirve para usar diversos efectos. Cuando un personaje obtiene maná, recibe una ficha de maná de la reserva y la coloca sobre su carta de personaje. Para gastarlo, retira una ficha de maná de su carta de personaje y la devuelve a la reserva.

Maná

El maná se utiliza para los siguientes efectos:

- Usar habilidades activas con un coste de maná.
- Llevar a cabo ataques con hechizos.
- Repetir dados durante una prueba.

Un personaje no puede tener más de cinco manás al mismo tiempo.

EFECTOS DE MOVIMIENTO

Muchos efectos de la partida indican a un personaje que se mueva de forma no habitual. Esta sección describe estos tipos de movimiento.

DIRIGIRSE

Dirigirse utiliza las mismas reglas que la acción de movimiento con la siguiente excepción: el personaje que se mueve debe utilizar el camino más corto posible hacia el personaje u objeto indicado. Al final de su movimiento, la miniatura del personaje se rota hacia el personaje u objeto hacia el que se dirige.

CARGAR

Cargar usa las mismas reglas que la acción de movimiento con la siguiente excepción: el personaje que se mueve debe utilizar el camino más corto hacia el personaje indicado. Para usar una carga, el personaje **debe** acabar su movimiento en una casilla adyacente al personaje al que está cargando, y después rotar su miniatura para orientarla hacia ese personaje.

TELETRANSPORTARSE

El teletransporte usa las mismas reglas que las acciones de movimiento con una excepción: el personaje que se teletransporta ignora todos los personajes, obstáculos altos/bajos, penalizaciones por terreno abrupto y no acaba su movimiento después de pasar por una casilla adyacente a un enemigo. Un personaje que se teletransporta también considera todas las casillas a su alrededor como casillas adyacentes, aunque estén a diferentes alturas. Una vez que completa su movimiento, el jugador que lo controla puede cambiar la orientación del personaje.

Este movimiento no puede provocar ataques de oportunidad ni interrupciones de guardia.

SALTAR

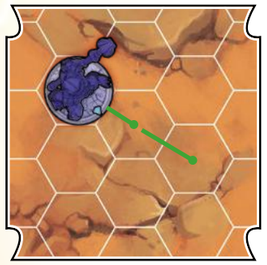
Saltar usa las reglas de las acciones de movimiento con una excepción: un personaje que salta ignora todos los personajes, obstáculos altos y bajos, penalizaciones por terreno abrupto, y no acaba su movimiento después de pasar por una casilla adyacente a un enemigo. Además, trata todas las casillas como adyacentes, aunque estén a diferentes alturas.

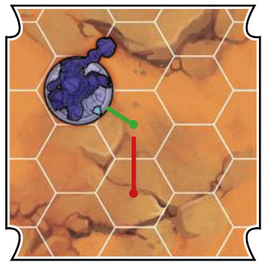
TIRAR Y EMPUJAR

Si un efecto tira de un personaje o lo empuja, su miniatura se mueve a una casilla adyacente. En caso de verse tirado o empujado varias casillas, estas casillas deben estar en línea recta. Si un personaje tira o empuja a otro, el movimiento debe realizarse en línea recta entre ambos personajes.

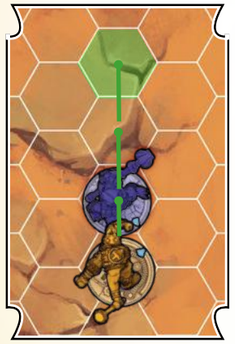
Si un objetivo se fuese a mover a una casilla que contenga una pieza de terreno u otra miniatura, su movimiento acaba inmediatamente.

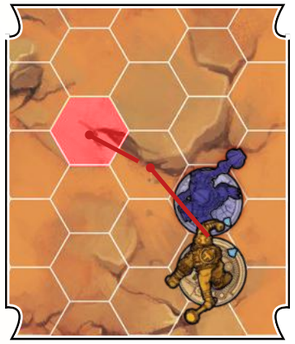
Si se tira o empuja a un objetivo desde una altura, este tendrá que hacer una acción gratuita para bajar y su movimiento finaliza inmediatamente después.


Correcto


Incorrecto

Si un personaje empuja a, o tira de otro personaje, el movimiento debe seguir una línea recta que conecte el centro de las bases de ambos personajes.


Correcto


Incorrecto

A la hora de ser empujado o tirado, un personaje **no puede** rotar su orientación

Este movimiento **no puede** provocar un ataque de oportunidad ni interrupciones de guardia.

INTERCAMBIAR POSICIÓN

Si un efecto indica a dos personajes que intercambien la posición, cada miniatura debe ocupar la casilla de la otra. Este movimiento **no puede** activar interrupciones de guardia, pero **sí puede** activar ataques de oportunidad.

Los personajes que intercambian su posición **no pueden** rotar su orientación.

MINIATURAS DE GRAN TAMAÑO

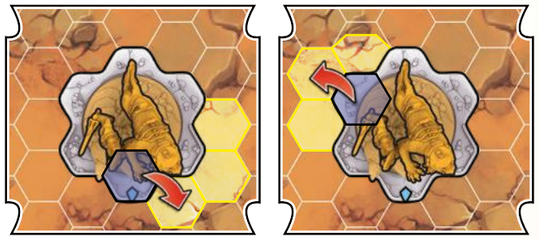
Las miniaturas que tienen peanas más grandes y ocupan varias casillas se consideran miniaturas de **GRAN TAMAÑO**. Este tipo de miniaturas requieren modificar las reglas generales de los personajes. En esta sección encontrarás todos los cambios.

ADYACENCIA

Una miniatura de gran tamaño está adyacente a cada una de las casillas que comparte borde con alguna de las casillas que ocupa.

MOVIMIENTO

Cuando una miniatura de gran tamaño se mueve, el jugador elige una de las casillas de la miniatura y mueve la miniatura a una casilla adyacente.



Esta acción de movimiento costaría 1 PA.

Cada movimiento debe acabar en una posición en la que quepa la peana entera de la miniatura de gran tamaño.

MOVIMIENTO SOBRE OBSTÁCULOS BAJOS

Durante una acción de movimiento, un personaje de gran tamaño puede gastar 3 puntos de movimiento para moverse desde cualquier casilla que comparta borde con una porción de un obstáculo bajo hasta cualquier casilla que comparta borde con la misma porción del obstáculo. Ninguna parte de la peana debe colocarse encima del obstáculo.

MOVIMIENTO SOBRE OBSTÁCULOS ALTOS

Durante una acción de movimiento, un personaje de gran tamaño puede gastar 6 puntos de movimiento para moverse desde cualquier casilla que comparta borde con una porción de un obstáculo alto hasta cualquier casilla que comparta borde con la misma porción del obstáculo. Ninguna parte de la peana debe colocarse encima del obstáculo.

SUBIR
Las miniaturas de gran tamaño pueden subir a una plataforma usando las reglas normales, con una excepción: la miniatura de gran tamaño debe acabar en una posición en la que quepa toda su peana.

BAJAR
Las miniaturas de gran tamaño pueden bajar de una plataforma usando las reglas normales, con una excepción: la miniatura de gran tamaño debe acabar en una posición en la que quepa toda su peana.

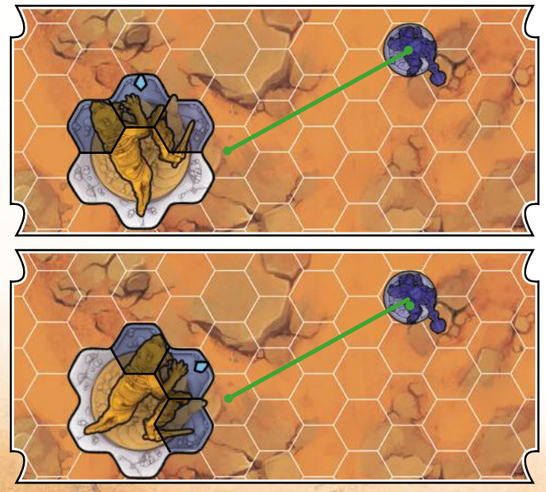
ESCALERAS
Las miniaturas de gran tamaño no pueden utilizar escaleras y las consideran obstáculos bajos.

ORIENTACIÓN
Cuando un personaje ataca una miniatura de gran tamaño, puede orientarse hacia cualquier casilla que esta ocupe.

Las miniaturas de gran tamaño tienen una ranura en sus peanas que indica la casilla hacia la que se orientan. Todos los ataques que realicen se originan desde esta casilla.

Si un jugador debe rotar una miniatura de gran tamaño para orientarla hacia un objetivo adyacente, la girará hasta que la ranura quede en una casilla de la miniatura que comparta un lado con la casilla de su objetivo.

Si un jugador debe rotar una miniatura de gran tamaño para orientarla hacia un objetivo que no esté adyacente, la girará hasta que la ranura esté orientada hacia aquella de sus casillas que esté más cerca de su objetivo, midiendo la distancia desde el centro de la casilla. Si dos casillas están a la misma distancia, la miniatura puede orientarse hacia cualquiera de las dos, a elección del jugador que la controla.



LÍNEA DE VISIÓN
Al determinar la línea de visión hacia o desde una miniatura de gran tamaño, los jugadores pueden utilizar cualquier casilla que ocupe la miniatura de gran tamaño.

COBERTURA
Al determinar si una miniatura de gran tamaño está a cubierto, los jugadores ignoran todos los personajes y los obstáculos altos/bajos que estén adyacentes a cualquier casilla ocupada por la miniatura de gran tamaño.

TIRAR Y EMPUJAR
No se puede tirar ni empujar miniaturas de gran tamaño.

INTERCAMBIAR POSICIÓN
Las miniaturas de gran tamaño no intercambian posición con miniaturas de tamaño normal.

VEHÍCULOS
Los personajes con la habilidad «Vehículo» se consideran vehículos. Los vehículos siguen las reglas de las miniaturas de gran tamaño con las excepciones siguientes:

- Los vehículos no pueden moverse por encima de obstáculos altos.
- Los vehículos solo pueden realizar ataques de oportunidad contra otras miniaturas de gran tamaño.

TIEMPO DE EFECTO
La mayoría de las habilidades indican cuándo se pueden usar.

- Cualquier efecto que tenga lugar «durante la activación» se lleva a cabo entre los pasos 3 y 4 de una activación (después de que el personaje gane bonificaciones pero antes de que realice cualquier acción). Si hay más de un efecto de este tipo, el jugador activo decide el orden.
- Cualquier efecto que tenga lugar «al final de la activación» se lleva a cabo después del paso 5 de una activación (inmediatamente después de que un personaje acabe su activación). Si hay más de un efecto de este tipo, el jugador activo decide el orden.
- Cualquier efecto que tenga lugar «durante una interrupción» lo lleva a cabo el personaje que interrumpe antes de empezar la interrupción. Si hay más de un efecto de este tipo, el jugador que interrumpe decide el orden.
- Cualquier efecto que tenga lugar «al final de una interrupción» lo lleva a cabo el personaje que interrumpe inmediatamente después de acabar su interrupción. Si hay más de un efecto de este tipo, el jugador que interrumpe decide el orden.

PREGUNTAS FRECUENTES

PREGUNTA 1
Si juego una carta adicional durante una activación o interrupción, ¿mi personaje se beneficia de todos sus efectos?

RESPUESTA

No. Las cartas que se juegan durante la activación de un personaje (excepto la que se usa para activar la figura) ofrecen únicamente una de las dos bonificaciones impresas en la parte inferior de la carta. Las bonificaciones disponibles son las que se encuentran por debajo de la línea horizontal que divide la carta por la mitad. La sección que se encuentra por encima de la línea horizontal muestra los valores básicos de PA y maná, los cuales no se consideran bonificaciones; por tanto, el personaje no los recibe

PREGUNTA 2
¿Cuándo puedo jugar cartas de gloria?

RESPUESTA

Las cartas de gloria se pueden jugar en las mismas circunstancias que las de destino: o bien como primera carta para activar a un personaje, o bien como carta adicional durante una activación o interrupción; en este último caso, el personaje solo se beneficiará de una de las dos bonificaciones de la carta (de la manera habitual), no de ambas.

PREGUNTA 3
¿Puedo jugar una carta de gloria después de completar su misión para conseguir puntos de victoria?

RESPUESTA

No. Si quieres completar una misión y conseguir puntos de victoria, debes jugar la carta de gloria correspondiente antes de completar los requisitos de la misión.

PREGUNTA 4
¿Qué partes del campo de batalla se deben considerar terreno abrupto?

RESPUESTA

El terreno abrupto no está impreso en el campo de batalla. Solo las piezas de terreno situadas en el tablero indican el terreno abrupto (¡y las casillas alrededor de los charcos de Mer-Man!). El set de iniciación no incluye este tipo de piezas.

PREGUNTA 5
¿Un dado que ha explotado puede volver a explotar?

RESPUESTA

Sí. Si sacas un 6 en un dado que ha explotado, el dado vuelve a explotar. Esto puede ocurrir indefinidamente.

PREGUNTA 6
¿Los ataques de hechizo se consideran ataques a distancia?

RESPUESTA

No. Los ataques de hechizo y a distancia son dos tipos distintos de ataques.

PREGUNTA 7
¿La habilidad del «Hacha de guerra» funciona después de activar la habilidad de Ram Man «Embestida veloz»?

RESPUESTA

Sí.

PREGUNTA 8
¿La habilidad de Orko «Viajero de Trolla» funciona con los ataques mágicos que cuestan 0 maná?

RESPUESTA

Sí.

PREGUNTA 9
¿Los dados explosivos tienen el mismo umbral que un dado normal?

RESPUESTA

No. Los dados explosivos solo tienen éxito con un resultado de 5+ sin importar los modificadores que pueda haber en juego (página 13 de las reglas).

PREGUNTA 10
¿Un personaje con 0 maná puede usar un efecto que requiera usar X maná?

RESPUESTA

Sí, a menos que la descripción del efecto indique que es necesario usar al menos 1 maná.

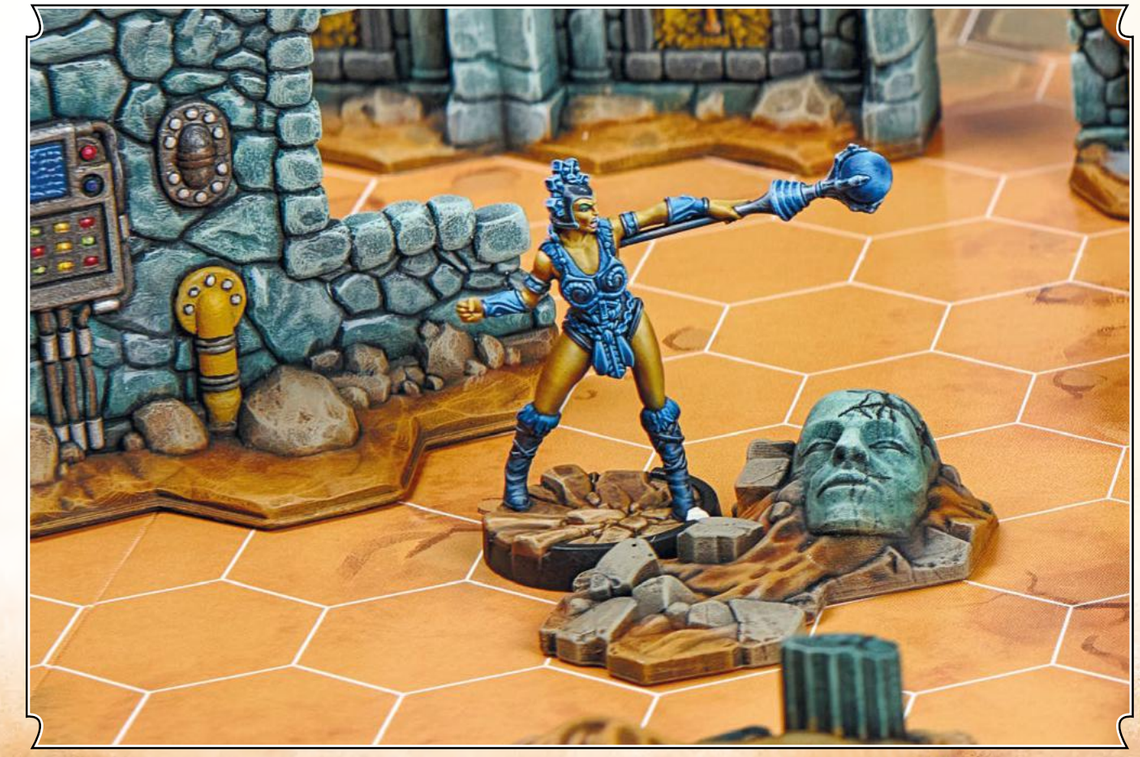
CRÉDITOS

Diseño de reglas: Jacek Karpowicz, Kamil Białkowski, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk
Escritura técnica: Adam Baker
Reglamento y maquetación: Natalia Rachowska
Corrección: Bruce Fletcher
Traducción y corrección ES: Lis Díez Bourgoin, Antonio Recuenco Muñoz (Board Game Circus), Francisco Javier Esteban y Jaume de Marcos para The Geeky Pen
Diseño gráfico: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Rafał Łuszczewski, Dawid Kopczyński, Przemysław Nawrocki
Ilustraciones de la caja: Aleksandr Utkin
Arte y miniaturas: 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
Gestión del proyecto: Jakub S. Olekszyk
Supervisión de la producción: Michał Pawlaczyk
Dirección del estudio: Jarosław Ewertowski
Consultores: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk
Jugadores de pruebas y consultores: 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™, las marcas e imágenes asociadas son propiedad y se utilizan con el permiso de Mattel. ©2024 Mattel.

Archon Studio y el logo de Archon Studio son marcas registradas de Archon Spółka z o.o.
Archon Studio es ® de Archon Studio. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. ©2024 Archon. Archon Studio se encuentra en la calle Magazynowa 17, Piła, 64-920, Polonia. Los componentes podrían ser distintos de como aparecen aquí. Componentes impresos fabricados en China y Polonia. Miniaturas fabricadas en Polonia.

Los siguientes nombres son marcas registradas de 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™.



ÍNDICE

A
Acción gratuita..... p. 25
Acciones..... p. 11
Adyacente..... p. 6, 28
Alcance..... p. 18
Armadura..... p. 26
Armas..... p. 17
Artefacto..... p. 23
Ataque a distancia..... p. 18, 19
Ataque cuerpo a cuerpo..... p. 17
Ataque de hechizo..... p. 19
Ataques..... p. 17
Ataques de flanqueo... p. 22
Ataques de oportunidad..... p. 23
Ataque pesado..... p. 20

C
Campo de batalla..... p. 6
Carga..... p. 26
Carta de personaje..... p. 6
Cartas de destino..... p. 8, 10, 11
Cartas de gloria..... p. 8, 10, 11, 25
Cobertura..... p. 22, 23, 29
Concentración..... p. 14

D
Derrotado..... p. 22
Dirigirse..... p. 26

E
Efecto negativo..... p. 24
Efecto positivo..... p. 24
Ejército..... p. 6
Empujar..... p. 16, 27, 29
Escalera..... p. 16
Escudo..... p. 26

F
Fase de acción..... p. 10, 11
Fase de mantenimiento..... p. 11, 12
Fase de preparación... p. 10
Fichas de objetivo..... p. 11
Fuerza..... p. 12

G
Guardia..... p. 21

H
Habilidad..... p. 21, 25
Heridas..... p. 22

I
Intercambiar posición..... p. 27, 29
Interrupción..... p. 23

L
Línea de visión..... p. 18, 29

M
Maná..... p. 10, 26
Marca..... p. 25
Mente..... p. 12
Miniaturas de gran tamaño..... p. 28
Misiones secundarias..... p. 25
Movimiento..... p. 14, 26, 28

O
Objetos..... p. 26
Objetos consumibles.. p. 26
Obstáculo alto..... p. 7, 15
Obstáculo bajo..... p. 7, 15
Orientación..... p. 6, 28

P
Percepción..... p. 12
Personaje..... p. 6
Pesado..... p. 20
Plataforma..... p. 7, 16
Poder..... p. 12
Prueba de defensa..... p. 13
Pruebas..... p. 12, 13
Punto de acción..... p. 10, 11, 17, 21
Puntos de victoria..... p. 12

R
Resistencia..... p. 12

S
Salto..... p. 27
Salud..... p. 22

T
Teletransporte..... p. 26
Terreno abrupto..... p. 7, 15
Tirar..... p. 27, 29
Trabado en combate.. p. 17, 22

U
Umbral..... p. 13, 22

V
Vehículo..... p. 28
Velocidad..... p. 14

REFERENCIA RÁPIDA

RONDA DE JUEGO

1. **Fase de preparación:** los jugadores roban cartas de destino (máximo 5 en mano).
2. **Fase de activación:** los jugadores activan sus personajes por turnos.
3. **Fase de mantenimiento:** los jugadores consiguen objetivos, retiran fichas de marca, efectos positivos y negativos, comprueban las condiciones de victoria, ganan 1 maná por personaje disponible y descartan las cartas jugadas.

FASE DE ACTIVACIÓN

1. Seleccionar carta
2. Activar personajes
3. Resolver carta
4. Realizar acciones
5. Acabar activación

UMBRAL (4 POR DEFECTO)

- Si el objetivo está a cubierto, el umbral aumenta en uno.
- Si el objetivo de un ataque a distancia está en combate, el umbral aumenta en uno (esto no afecta a los hechizos y ataques cuerpo a cuerpo).
- Si es un ataque de flanqueo, el umbral se reduce en uno.
- Si el atacante está concentrado, el umbral se reduce en uno (debe gastar la ficha).
- El umbral de los ataques durante las interrupciones aumenta en uno (salvo ataques de oportunidad).
- El umbral de los ataques de oportunidad se reduce en uno.

REGLAS DEL TERRENO (SIN ALTURAS)

- Los **obstáculos altos** proporcionan cobertura y bloquean la línea de visión. Los personajes pueden gastar 6 puntos de movimiento para pasar por encima de un obstáculo alto.
- Los **obstáculos bajos** proporcionan cobertura y no bloquean la línea de visión. Los personajes pueden gastar 3 puntos de movimiento para pasar por encima de un obstáculo bajo.
- El **terreno abrupto** no ofrece cobertura y no bloquea la línea de visión. Si un personaje comienza su acción en una casilla de terreno abrupto, su velocidad (y velocidad mejorada) se reduce en dos.

PRUEBAS

1. Comprobar atributos
2. Determinar modificadores
3. Determinar el umbral
4. Tirada normal
5. Determinar éxitos iniciales
6. Repeticiones gratuitas
7. Repeticiones con maná
8. Dados explosivos
9. Determinar éxitos finales
10. Prueba de defensa (opcional)
11. Usar éxitos

ICONOS

Atributos de personaje

Tipos de ataque

Maná	Puntos de acción

GLOSARIO

Activación: aquellas situaciones en las que un jugador activa uno de sus personajes con una carta de destino o de gloria para realizar sus acciones.

Aliado: Todos los personajes que pertenecen a un mismo ejército son aliados. Un personaje no es un aliado de sí mismo.

Efectos activos: todos los efectos positivos, negativos y marcas se consideran efectos activos.

Enemigo: un personaje que pertenece al ejército opuesto.

Habilidades activas: todas las habilidades que incluyen un coste (en PA o maná) junto a su descripción. Las habilidades activas solo se pueden utilizar cuando el personaje asociado está activo o interrumpe. Cada una de ellas solo se puede usar una vez por activación/interrupción.

Habilidades pasivas: las habilidades que no tienen coste (ni en PA ni en maná) junto a su descripción. Estas habilidades se pueden utilizar si el personaje asociado se encuentra en el campo de batalla.

Inmediatamente: cuando un personaje deba realizar una acción inmediatamente después de otra, no puede realizar ninguna acción entre ambas (ni siquiera acciones gratuitas).

Interrupciones: todas las situaciones en las que un personaje interrumpe a otros para realizar su propia acción. El jugador que interrumpe puede jugar cartas de su mano para que el personaje que interrumpa tenga bonificaciones adicionales.

Límite de cartas: los jugadores no pueden tener más de cinco cartas de destino en la mano. Las cartas de gloria no se incluyen en esta restricción.

Personaje: cualquier miniatura sobre la mesa.

Prueba de ataque: prueba del atributo del atacante durante el ataque.

Prueba de defensa: cualquier prueba dirigida a reducir el número de éxitos del enemigo durante una prueba de ataque o de habilidad.

Prueba de habilidad: cualquier prueba relacionada con una de las habilidades de un personaje (activa o pasiva).