

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Preternian Heroes



KSIĘGA MISJI

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Preternian Heroes

WPROWADZENIE

Bitwa nie ustaje. Pradawni bohaterowie słyszą o niekończącym się konflikcie i dołączają, aby powstrzymać zło, które rozprzestrzeniło się po świecie. **Preternian Heroes** to rozszerzenie do **Masters of the Universe: Battleground**, w którym wprowadzana jest zupełnie nowa frakcja i ustawienia pola bitwy. Czy jesteś gotowy?

Wersja 1.0

KOMPONENTY

TERENY



2x Niskie przeszkody
(4-heksowe elementy)

MODELE



King Grayskull



Veena



Zodac



Eldor



He-Ro



He-Ro II



Bionatops

KARTY



7 Kart postaci



2 Karty chwaly



8 Kart losu

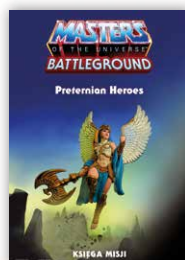


12 Kart broni

POZOSTAŁE



8 Kart przedmiotów



1 Księga misji



1 Instrukcja składania



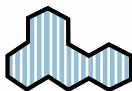
1 Znacznik wzmocnień

PODSTAWOWE POJĘCIA

Ta sekcja opisuje zawartość dodatku.

NISKIE PRZESZKODY

To rozszerzenie dodaje do gry nowe niskie przeszkody.



2x Niskie przeszkody
(4-heksowe elementy)



KARTY REAKCJI

Niektóre karty losu w tym rozszerzeniu mają bonusy ze słowem kluczowym „reakcja”. Te karty mogą być odrzucone w sytuacjach wymienionych w ich opisach, aby przerwać bieżącą aktywację lub przerwanie.



CIĘŻKIE ATAKI

Ciężkie ataki korzystają z zasad dla ataków dystansowych z następującymi wyjątkami:

- Atakująca postać musi używać ciężkiej broni zamiast broni dystansowej.
- Atakująca postać może użyć ciężkiego ataku, nawet gdy znajduje się w zwarciu z wrogiem.
- Podczas ataku okazyjnego postać może użyć ciężkiej broni zamiast broni do walki wręcz.

FAQ

KING GRAYSKULL – NIEŚMIERTELNY KRÓL

Kiedy King Grayskull otrzymuje piątą ranę, ten model nie jest usuwany z pola bitwy, ale nadal jest uznawany za znokautowanego. King Grayskull pozostaje na polu bitwy do końca rundy i może być w tym czasie aktywowany. Na koniec rundy, podczas której ta umiejętność się aktywuje, usuń King Grayskulla z pola bitwy, nawet jeśli rany tej postaci zostały usunięte.



ELDOR – PRADAWNE ZAKŁĘCIE

Żeby sprawdzić liczbę ran w grze, gracz liczy każdą ranę na każdej postaci znajdującej się na polu bitwy.



DINOZAUROUR – UMIEJĘTNOŚĆ

Postacie z umiejętnością zaczynającą się od 'Dinozaur' są klasyfikowane jako dinozaury. Dinozaury przestrzegają zasad dotyczących masywnych modeli z następującymi wyjątkami:

- ◆ Dinozaury mogą poruszać się nad wysokimi przeszkodami tylko podczas skoków lub teleportacji.
- ◆ Dinozaury mają unikalne interakcje z niektórymi umiejętnościami i wyposażeniem.
- ◆ Dinozaury nie mogą używać ciężkich broni podczas ataków okazjonalnych przeciwko modelom niemasywnym.



USUWANIE TERENU I PLATFORMY

Jeżeli element terenu połączony z platformą zostanie usunięty, platforma również zostanie usunięta. Wszystkie postacie na platformie zostają umieszczone na heksach bezpośrednio pod platformą. Jeżeli heks jest zajęty, postać umieszczana jest na najbliższym dostępnym heksie wybranym przez gracza, który kontroluje postać.

REGULARNE WZMOCNIENIA

Następujące osłabienia są uważane za regularne wzmocnienia: przyspieszenie, spotęgowanie i ochrona.



Przyspieszenie



Spotęgowanie



Ochrona

REGULARNE OSŁABIENIA

Następujące osłabienia są uważane za regularne osłabienia: spowolnienie, osłepienie i powalenie.



Spowolnienie



Osłepienie



Powalenie

SZCZĘŚCIE – BROŃ

Zaklęcie to można użyć jako darmową akcję, gdy atak bronią do walki wręcz lub na dystans „nie ma efektu”. Atak nie ma efektu, gdy po rzuceniu obronnym przeciwnika gracz nie ma wystarczającej liczby sukcesów, aby użyć któregośkolwiek z efektów broni.



TERENY POŁA BITWY



Wysoka przeszkoda
(4-heksowy element)



**Przeszkoda o
różnej wysokości**
(4-heksowy element)



Niska przeszkoda
(4-heksowy element)



Wysoka przeszkoda
(3-heksowy element)



**Przeszkoda o
różnej wysokości**
(3-heksowy element)



Niska przeszkoda
(2-heksowy element)



Kolumna
(1-heksowy element)

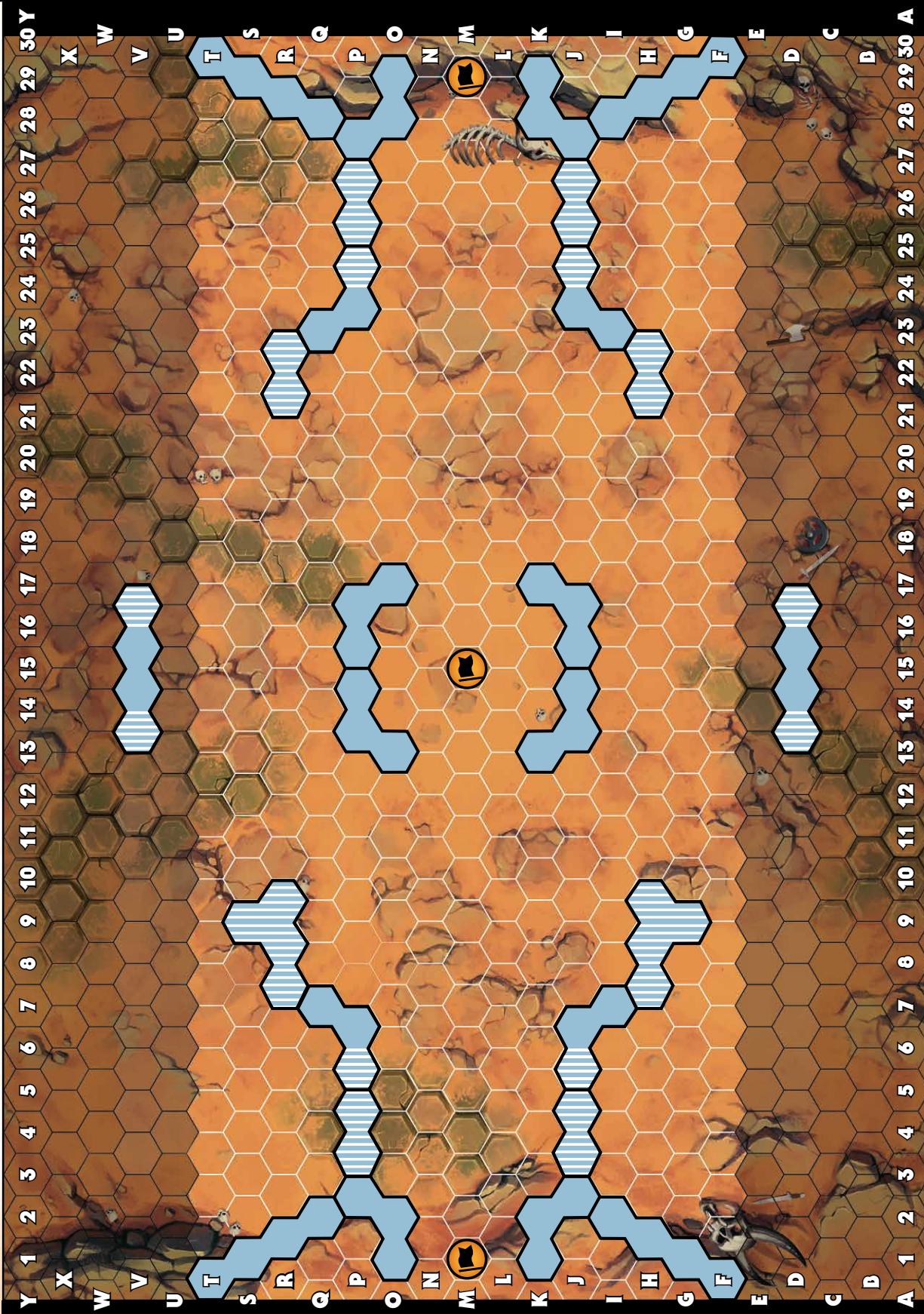


Żeton celu



STANDARDOWE POLA BITWY

PIERŚCIEN

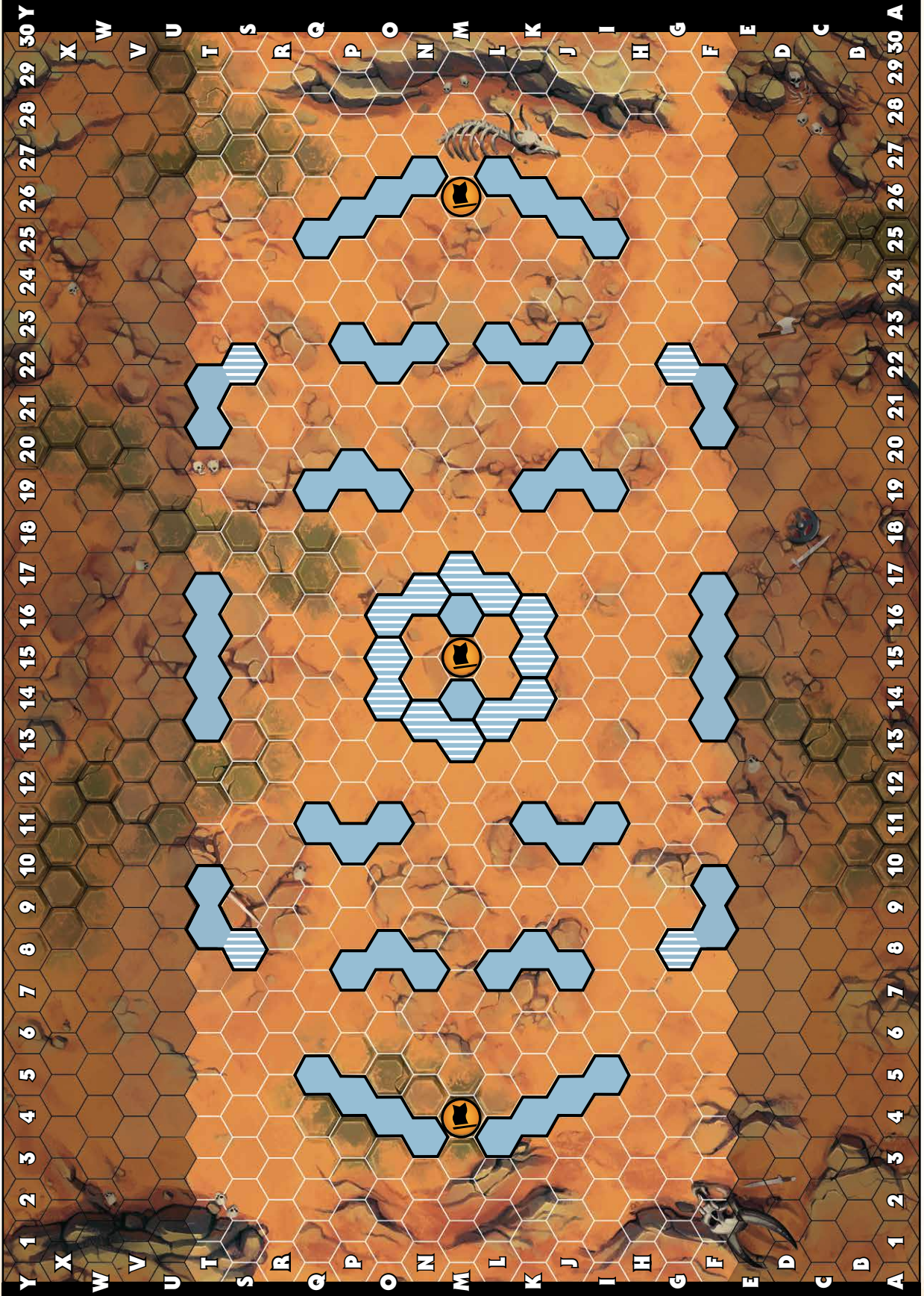


Srefta rozstawienia

Srefta rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść 3 początkowe cele na heksach: M1, M15 i M29. Następnie każdy gracz umieszcza 1 cel w sreftie rozstawienia przeciwnika.

ARENA

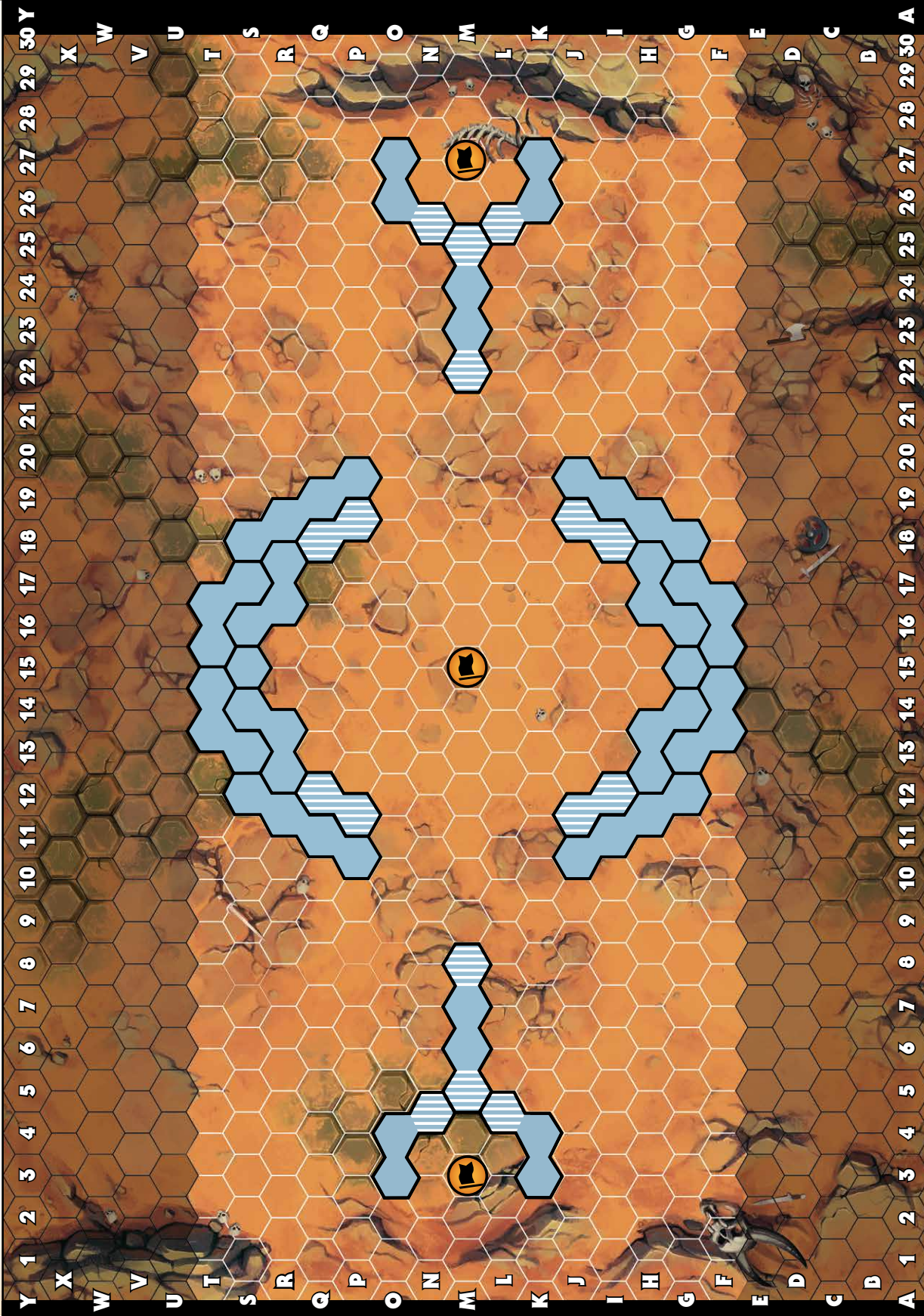


Srebra rozstawienia

Srebra rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść 3 początkowe cele na heksach: M4, M15 i M26. Następnie każdy gracz umieszcza 1 cel w strefie rozstawienia przeciwnika.

DWIE DROGI

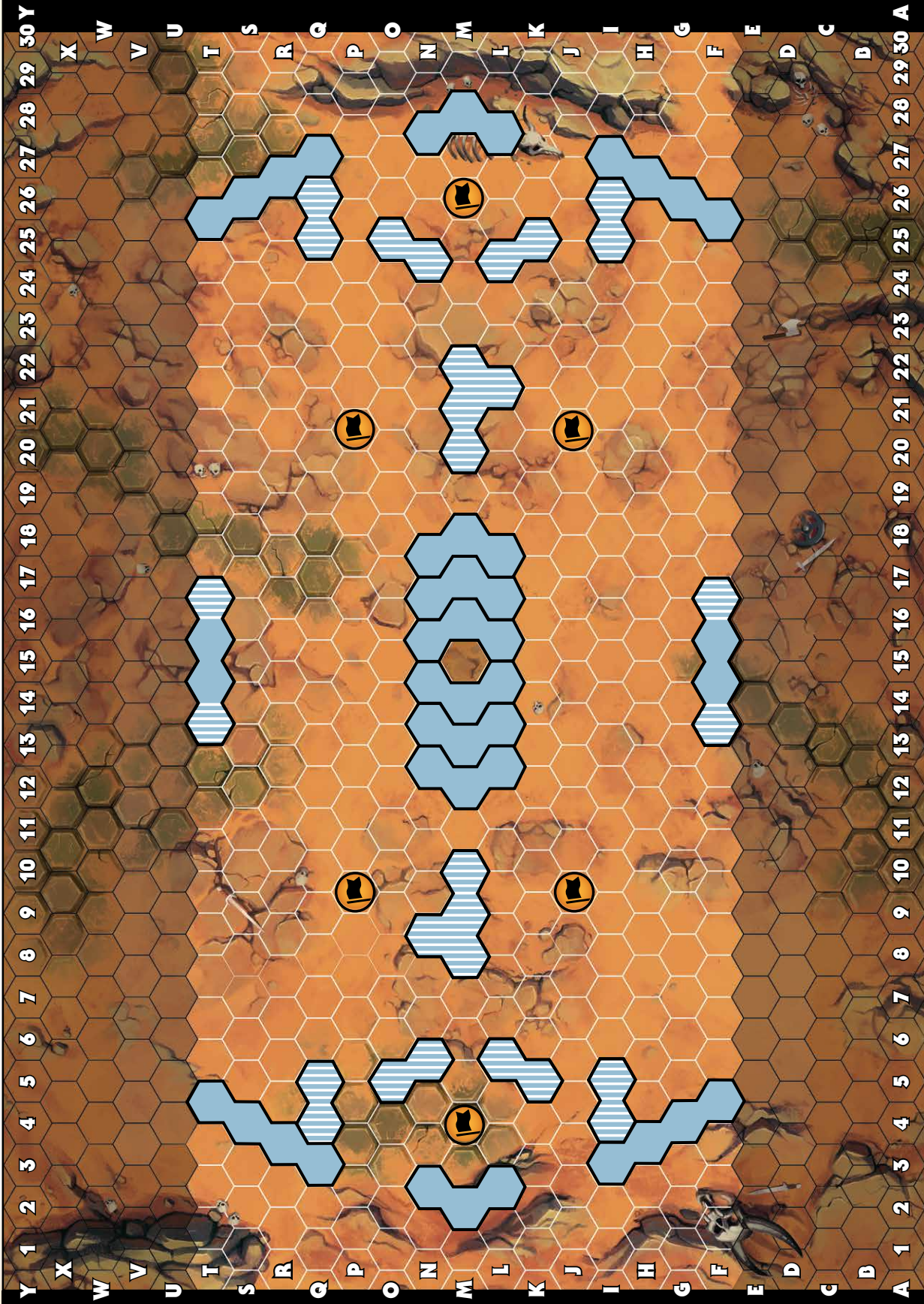


Sfery rozstawienia

Sfery rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść 3 początkowe cele na heksach: M3, M15 i M27. Następnie każdy gracz umieszcza 1 cel w strefie rozstawienia przeciwnika.
Zasady Specjalne: Cel na heksie M15 nie może zostać zdobyty podczas pierwszej rundy.

STARE RUINY



Srebra rozstawienia

Srebra rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść 6 początkowych celów na heksach: M4, M10, M16, M22, M28, M34. Nie umieszczaj żadnych dodatkowych celów na polu bitwy.

OPRACOWANIE

Projekt zasad: Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk, Kamil Białkowski

Redakcja: Adam Baker

Podręcznik i edycja: Natalia Rachowska

Korekta wersji angielskiej: ProofReaders.pl, Smaller Earth Poland

Wersja polska: Jacek Karpowicz

Korekta wersji polskiej: Marta Kafar

Projekt graficzny: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Dawid Kopczyński

Okładka: Tomasz Gronowski

Grafika i inżynieria: Tomasz Badalski, Bartosz Winkler, Kamila Kościerska, Jakub Buganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Sylwia Kubiak, Michalina Kin, Przemysław Zwoliński, Natalia Priadko

Koordinator projektu – kierownictwo: Jakub S. Olekszyk

Kierownictwo produkcji: Michał Pawlaczyk

Szef Studia: Jarosław Ewertowski

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

Testerzy i konsultanci: 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™ oraz powiązane znaki towarowe i oprawa graficzna są własnością firmy Mattel i są wykorzystywane na podstawie licencji Mattel. ©2024 Mattel.

Archon Studio i logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon Spółka z o.o. Archon Studio jest ® Archon Studio. Wszelkie prawa zastrzeżone dla odpowiednich właścicieli. ©2024 Archon. Siedziba Archon Studio mieści się w Polsce: ul. Magazynowa 17, 64-920 Piła.

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

Poniższe nazwy są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Mattel:

Masters of the Universe™, He-Man™, Man-At-Arms™, Orko™, Ram Man™, Stratos™, Evil-Lyn™, Mer-Man™, Skeletor™, Trap Jaw™, Tri-Klops™, He-Man with Battle Cat™, Scareglow™, Skeletor with Panthor™, Hordak on Mantisaur™, Sorceress™, She-Ra with Swift Wind™, King Hsss with Tyrantisaurus™, Beast Man™, Teela™, Tyrantisaurus™, Man-E-Faces™, Buzz-Off™, Whiplash™, Stinkor™, Hordak™, Horde Trooper™, Catra™, Horde Wraith™, Grizzlor™, Zodac™, Shadow Weaver™, Palace Guard™, Hover Robot™, Fisto™, Webstor™, Scorpia™, Leech™, Dawg-O-Tor™, She-Ra™, Bow™, Glimmer™, Frosta™, Castaspella™, Angella™, King Hsss™, Gar™, Lady Slither™, Sssqueeze™, Kobra Khan™, Rattlor™, Eldor™, Queen Grayskull™, King Grayskull™, Frosta™, He-Ro™, He-Ro II™, Bionatops™, Zodac with Throne™, Faker™, Ka™, Clamp Champ™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Ram Stone™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™, Battle Ram™.





MASTERS
OF THE UNIVERSE™
BATTLEGROUND

Preternian Heroes