

CATÉGORIES MULTIPLES

Si un élément de jeu fournit des modificateurs à plusieurs types de tests (c'est-à-dire des tests de compétence, des tests de défense, etc.), ces modificateurs ne peuvent être appliqués qu'une seule fois par test, même si le test correspond à plusieurs catégories.

EXEMPLE : cette carte destin offre des bonus à la fois aux tests de compétence et aux tests d'attaque. Même si un test est classé à la fois comme un test de compétence et un test d'attaque, il ne reçoit qu'un seul dé supplémentaire de cette carte.



TRANSMETTRE LES RENFORCEMENTS ET LES AFFAIBLISSEMENTS

Certains effets de jeu permettent à un personnage de transmettre ses renforcements ou ses affaiblissements à d'autres personnages. Les renforcements et les affaiblissements transmis ne sont pas considérés comme retirés.

EXEMPLE : Beast Man utilise une « arme à tête de mort » pour transmettre une malédiction à He-Man. L'affaiblissement a été transmis (pas retiré), donc Beast Man ne reçoit pas de blessure de cette malédiction.



MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 1

Version 1.0 FR

La bataille pour Eternia continue ! De nouveaux héros et de nouveaux vilains se mêlent aux combats, apportant avec eux de nouvelles armes, de la magie et des équipements technologiques. Les courageux guerriers pourront utiliser leurs pouvoirs pour manipuler le cours de la bataille en plaçant des champs de force et des téléporteurs directement sur le champ de bataille. Cette fois, la victoire sera nôtre !

MASTERS OF THE UNIVERSE™ et les marques et habillages commerciaux associés sont la propriété de, et utilisés sous licence de, Mattel. ©2022 Mattel.

Archon Studio et le logo Archon Studio sont des marques déposées d'Archon Spółka z o.o. Archon Studio est un ® d'Archon Studio. Tous les droits sont réservés à leurs propriétaires respectifs. Archon Studio est situé dans la rue Warszkatowa 8, Pila 64-920, Pologne.

Les composants réels peuvent varier de ceux présentés. Composants imprimés fabriqués en Chine. Figurines fabriquées en Pologne.

Les noms suivants sont des marques déposées par Mattel :
Masters of the Universe™, He-Man™, Man-At-Arms™, Ram Man™, Stratos™, Orko™, Skeletor™, Evil-Lyn™, Mer-Man™, Tri-Klops™, Trap Jaw™, Teela™, Sorceress™, Beast Man™, Scareglow™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™.

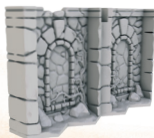
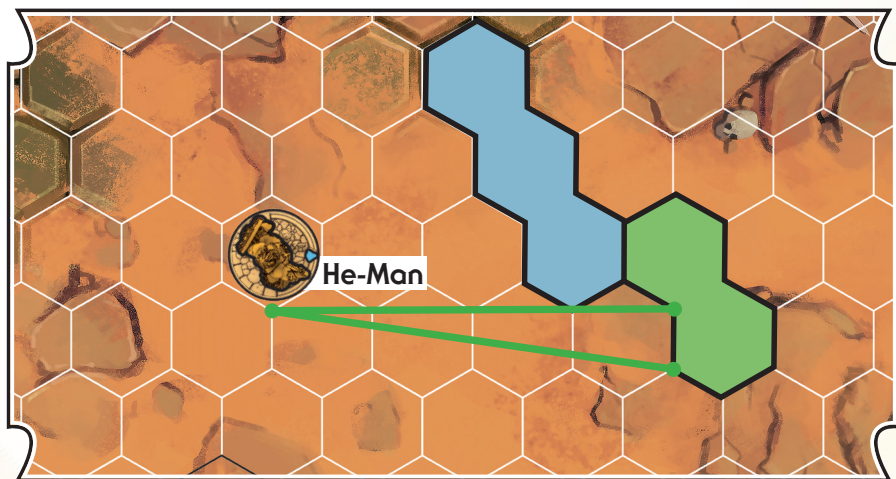
RÈGLES ADDITIONNELLES

TERRAIN SPÉCIAL

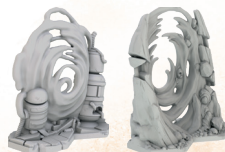
Certaines compétences permettent à un personnage de placer des pièces de terrain spécial sur le champ de bataille.

PLACEMENT

Le terrain spécial doit être placé sur un hexagone vide qui est dans la ligne de vue du personnage utilisant la compétence permettant le placement du terrain. Si une pièce de terrain spécial occupe plus d'un hexagone, tous les hexagones doivent être vides et au moins l'un d'entre eux doit être dans la ligne de vue du personnage utilisant la compétence.



Obstacle haut



Champs de force

DÉPLACEMENT

Pour les besoins des déplacements, toutes les pièces de terrain spécial sont considérées comme des obstacles hauts.

ATTAQUES

Un personnage peut effectuer une action attaquer contre des pièces de terrain spécial. Sauf indication contraire, toutes les pièces de terrain spécial ont 1 point de santé, 0 point de résistance et 0 point d'esprit. Les pièces de terrain spécial n'ont pas d'angle, elles ne peuvent donc pas être la cible d'attaques de côté. Si la santé de la pièce de terrain spécial est réduite à 0, cette pièce de terrain est retirée du champ de bataille.

Les personnages ne peuvent pas être engagés avec une pièce de terrain spécial, mais les personnages se trouvant sur les hexagones adjacents à une pièce de terrain spécial peuvent effectuer des attaques de mêlée contre elle.

TYPES DE TERRAINS SPÉCIAUX

Les dernières extensions introduisent deux types de terrains spéciaux : les téléporteurs et les champs de force. Les téléporteurs permettent aux personnages de se déplacer rapidement sur le champ de bataille et les champs de force permettent une protection défensive.

TÉLÉPORTEURS : un téléporteur est une pièce de terrain spécial qui occupe un seul hexagone. Un téléporteur devient actif la manche suivant sa mise en place sur le champ de bataille. Pour les besoins des déplacements, tous les hexagones adjacents à un téléporteur actif sont également adjacents les uns aux autres. Pour les figurines massives, ces hexagones ne sont pas adjacents - les figurines massives ne peuvent pas utiliser de téléporteurs.

Les téléporteurs ne bloquent pas la ligne de vue et ne fournissent pas de couverture.

CHAMPS DE FORCE : un champ de force est une pièce de terrain spéciale qui occupe deux hexagones. Pour les besoins des déplacements, les champs de force sont traités comme des obstacles hauts.

Les champs de force ne bloquent pas la ligne de vue et ne fournissent pas de couverture.