

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 3



LIVRET DE RÈGLES

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 3

Version 1.0 FR

Le combat n'est pas terminé ! Une fois encore, de nouveaux guerriers désireux de faire leurs preuves vont renforcer les forces du bien et du mal ! Nos anciens amis recevront une nouvelle technologie qui leur permettra de détruire des parties du champ de bataille ou d'étourdir leurs adversaires. Le champ de bataille en sera à jamais changé !

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 Warszztatowa 8, Piła 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™, Man-E-Faces™, Buzz-Off™, Whiplash™, Stinkor™.

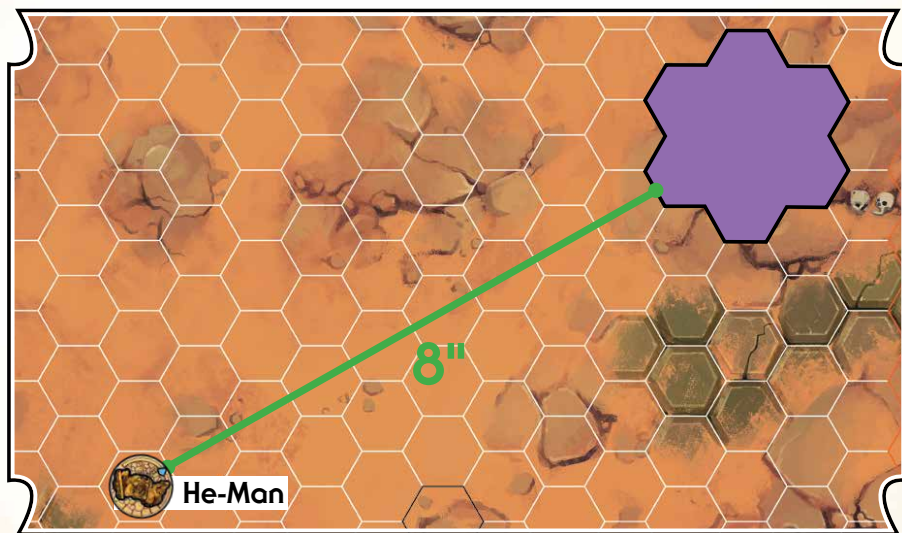
RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

TERRAIN SPÉCIAL

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

PLACEMENT

Sauf indication contraire, une pièce de terrain spécial doit être placée sur un hexagone vide dans la ligne de vue du personnage utilisant la compétence qui permet le placement de la pièce de terrain spécial. Si une pièce de terrain spécial occupe plus d'un hexagone, tous les hexagones doivent être vides, et au moins **un** d'entre eux doit être dans la ligne de vue du personnage utilisant la compétence.



Si la description de la compétence indique que la pièce de terrain spécial doit être placée dans un rayon de 8", au moins un hexagone de cette pièce de terrain spécial doit se trouver dans un rayon de 8" du personnage utilisant la compétence.



Cratère

SE DÉPLACER

Lors de l'action se déplacer, sauf indication contraire, toutes les pièces de terrain spécial sont traitées comme des obstacles hauts.

ATTAQUER

Un personnage peut effectuer une action attaquer contre n'importe quelle pièce de terrain spécial. Sauf indication contraire, toutes les pièces de terrain spécial ont 1 santé, 0 résistance et 0 esprit. Les pièces de terrain spécial n'ont pas d'angle, elles ne peuvent donc pas être la cible d'attaques de flanc. Si la santé d'une pièce de terrain spécial est réduite à 0, la pièce de terrain spécial 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 TERRAIN SPÉCIAL

Les extensions de la Wave 3 ajoutent deux nouveaux types de terrain spécial : les cratères et les réservoirs de gaz. Les cratères permettent aux personnages de retirer d'autres pièces de terrain du champ de bataille, et les réservoirs de gaz obligent les adversaires à utiliser des cartes destin ou gloire avec des initiatives inférieures.

CRATÈRE : un cratère est une pièce de terrain spécial qui occupe sept hexagones.

Contrairement aux autres pièces de terrain spécial, les cratères **ne peuvent pas être attaqués ou retirés**.

- Les cratères **peuvent être** placés sur des hexagones occupés par des personnages. Ces personnages sont déplacés vers tout hexagone vide adjacent à un hexagone occupé par le cratère - (le joueur qui contrôle le personnage choisit l'hexagone). Ce déplacement ne peut pas être interrompu. Après le déplacement d'un personnage, sa figurine peut être tournée pour faire face à n'importe quelle direction. Les personnages sur des plateformes retirées sont traités de la même manière.
- Les cratères **peuvent être** placés sur des hexagones occupés par d'autres pièces de terrain - y compris d'autres pièces de terrain spécial. Toutes les pièces de terrain qui se chevauchent sont retirées du champ de bataille. Si une de ces pièces de terrain retirées a une plateforme attachée, cette plateforme est également retirée.

- Les cratères **peuvent être** placés sur des hexagones contenant des marques. Ces marques sont retirées du champ de bataille.
- Les cratères **ne peuvent pas** être placés sur des hexagones contenant des jetons objectif.
- Les cratères **ne peuvent pas** être placés sur d'autres cratères.

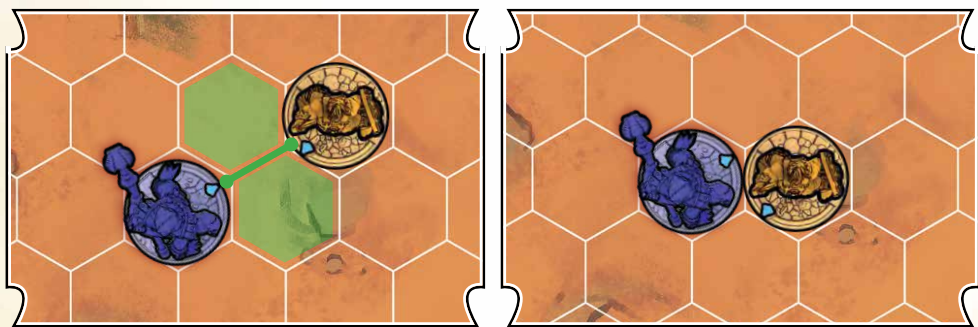
Les cratères ne bloquent pas la ligne de vue et ne fournissent pas de couverture.

RÉSERVOIR DE GAZ : un réservoir de gaz est une pièce de terrain spécial qui occupe deux hexagones. Tous les personnages situés dans un rayon de 3 hexagones de tout hexagone occupé par un réservoir de gaz - et dans la ligne de vue de cet hexagone - ne peuvent être activés normalement qu'avec des cartes destin ou gloire ayant une initiative de 5 ou moins. Si ces personnages sont activés avec une carte d'initiative 6 ou plus, les statistiques de cette carte sont modifiées : 1 PA, 0 Mana, et aucun bonus.

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

TIRER DES PERSONNAGES

Si un personnage tire la cible, ce déplacement tiré doit être effectué le long d'une ligne droite reliant les centres des bases des deux personnages. Si cette ligne traverse la frontière des deux hexagones valides, le joueur qui a initié le tirage peut choisir où le personnage tiré atterrit.



Exemple : Skeletor tire He-Man vers lui sur 1 hexagone. La ligne reliant les centres de leurs deux bases traverse la frontière de deux hexagones. Par conséquent, le joueur qui contrôle Skeletor peut choisir où He-Man atterrit.

LANCE ÉLECTROCHOC ET SE CONCENTRER

Si le joueur décide d'utiliser une Lance Électrochoc comme arme à distance, il doit dépenser le jeton concentration avant l'attaque. Cette attaque n'aura pas de concentration et ne bénéficiera pas des effets qui le nécessitent.

VISIÈRE ET SURVEILLANCE

Si un personnage, équipé d'une visière, est en surveillance, il doit interrompre une activation ou une interruption de l'ennemi lorsque toutes les conditions suivantes sont réunies :

- L'ennemi termine son action se déplacer ou attaquer dans un hexagone qui est dans la ligne de vue du personnage en surveillance.
- Toute partie de la base de l'ennemi se trouve dans l'angle avant du personnage en surveillance.
- L'ennemi est soit à portée d'une arme équipée par le personnage en surveillance, soit le personnage en surveillance peut s'engager avec la cible avec une seule action se déplacer - si le personnage est concentré, il peut utiliser son jeton concentration pour atteindre la cible.

