

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 3



PODRĘCZNIK

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 3

Wersja 1.0 PL

Walka trwa. Wojownicy pragnący udowodnić swoją wartość jeszcze raz wzmacniają siły dobra i zła. Nasi starzy przyjaciele otrzymają nową technologię, która umożliwi im niszczenie fragmentów pola bitwy i oszalamianie przeciwnika. Ta wojna już nigdy nie będzie taka sama!

MASTERS OF THE UNIVERSE™ oraz powiązane znaki towarowe i oprawa graficzna są własnością firmy Mattel i są wykorzystywane na podstawie licencji Mattel. ©2022 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. Siedziba Archon Studio mieści się w Polsce: ul. Warsztatowa 8, 64-920 Piła.

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

Poniższe nazwy są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Mattel:

Masters of the Universe™, He-Man™, Man-At-Arms™, Ram Man™, Stratos™, Orko™, Skeletor™, Evil-Lyn™, Mer-Man™, Tri-Klops™, Trap Jaw™, Teela™, Sorceress™, Beast Man™, Scareglow™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™, Man-E-Faces™, Buzz-Off™, Whiplash™, Stinkor™.

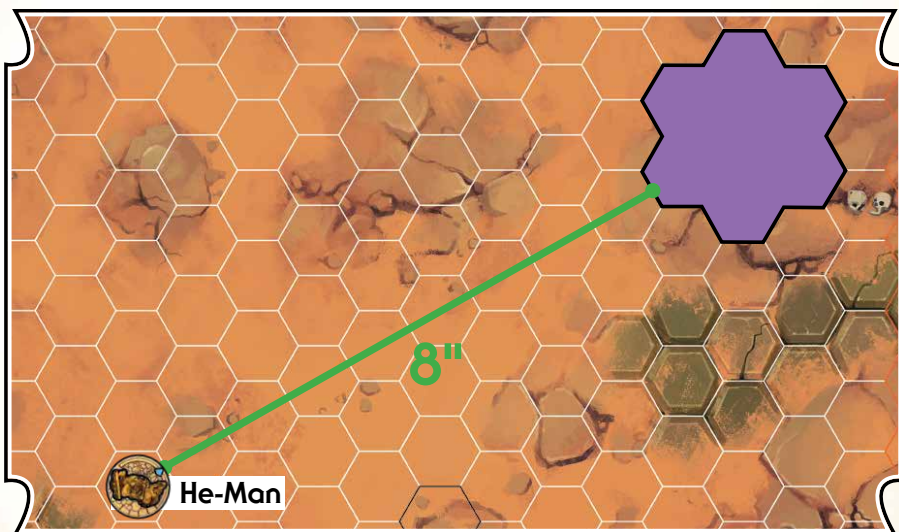
ZASADY DODATKOWE

TEREN SPECJALNY

Niektóre umiejętności pozwalają postaciom umieszczać na polu bitwy elementy terenu specjalnego.

UMIESZCZANIE

Jeżeli nie stwierdzono inaczej, teren specjalny musi zostać umieszczony na pustym heksie, w polu widzenia postaci używającej umiejętności. Jeżeli element terenu specjalnego zajmuje więcej niż jeden heks, wszystkie hekсы muszą być puste i co najmniej **jeden** z nich musi znajdować się w polu widzenia postaci używającej umiejętności.



Jeżeli opis umiejętności informuje, że fragment terenu specjalnego musi zostać umieszczony w promieniu 8", to co najmniej jeden heks tego terenu musi znajdować się nie dalej niż 8" od postaci, która używa tej umiejętności.



Krater

PORUSZANIE

Na potrzeby ruchu, jeżeli nie stwierdzono inaczej, wszystkie elementy terenu specjalnego traktowane są jak wysokie przeszkody.

ATAKI

Każda postać może zaatakować element terenu specjalnego. Jeśli nie stwierdzono inaczej, wszystkie elementy terenu specjalnego posiadają 1 punkt zdrowia, 0 punktów wytrzymałości i 0 punktów umysłu. Elementy terenu specjalnego nie posiadają tylnego i przedniego łuku, więc wszystkie ataki przeciwko nim traktowane są jak ataki frontalne. Jeżeli zdrowie terenu specjalnego zostanie zredukowane do zera, element ten zostaje usunięty z pola bitwy.

Postacie nie mogą być w zwarciu z elementami terenu specjalnego, mimo to postacie stojące na heksach sąsiadujących z elementami terenu specjalnego mogą wykonywać przeciwko nim atak wręcz.

TYPY TERENU SPECJALNEGO

Dodatki z Fali 3 wprowadzają dwa nowe typy terenu specjalnego: Kratery i Zbiorniki z Gazem. Kratery umożliwiają usuwanie innych elementów terenu z pola bitwy, a Zbiorniki z Gazem zmuszają przeciwnka do zagrywania kart z niską inicjatywą.

KRATER: to element terenu specjalnego zajmujący siedem heksów. W przeciwieństwie do innych elementów terenu specjalnego, kratery **nie mogą zostać zaatakowane lub usunięte**.

- Krater **może być** umieszczony na heksach zajmowanych przez postacie. Te postacie są przesunięte na dowolny pusty heks sąsiadujący z dowolnym heksem tego krateru (gracz, kontrolujący postać wybiera heks). Ten ruch nie może zostać przerwany. Po zakończeniu ruchu, postać może zostać odwrócona w dowolnym kierunku. Postacie na usuniętych platformach są traktowane w ten sam sposób.
- Krater **może być** umieszczony na heksach zajmowanym przez inne elementy terenu (włączając tereny specjalne). Te fragmenty terenu są usuwane z pola bitwy. Jeśli którykolwiek z usuniętych elementów miał dołączoną platformę, ta platforma również jest usuwana.

- Krater **może być** umieszczony na heksach zawierających znaki. Te znaki są usuwane z pola bitwy.
- Krater **nie może być** umieszczony na heksach zawierających żetony celu.
- Krater **nie może być** umieszczony na innych kraterach.

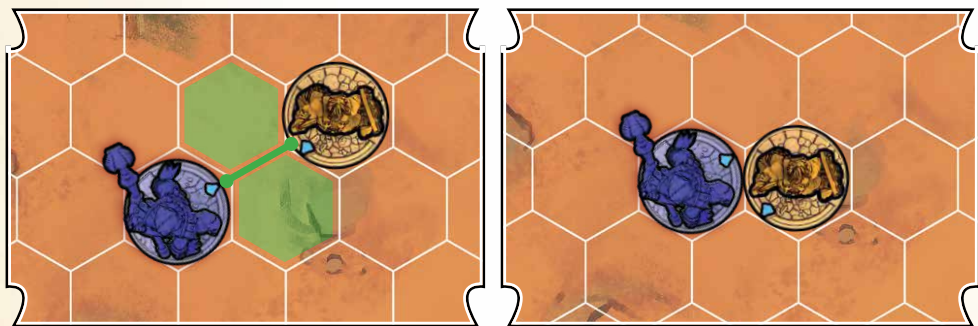
Krater nie blokuje pola widzenia i nie zapewniają osłony.

ZBIORNIK Z GAZEM: to element terenu specjalnego zajmujący dwa heksy. Wszystkie postacie w promieniu trzech heksów od dowolnego heksa zajmowanego przez Zbiornik z Gazem (i w zasięgu jego pola widzenia) mogą być aktywowane normalnie tylko przy pomocy kart losu i chwały, o inicjatywie pięć lub niższej. Jeżeli taka postać zostanie aktywowana przy pomocy karty o inicjatywie sześć lub wyższej, statystyki tej karty zostają zmienione na: 1 PA, 0 many i żadnych bonusów.

Zbiorniki z Gazem nie blokują pola widzenia i nie zapewniają osłony.

PRZYCIĄGANIE POSTACI

Jeśli jedna postać została popchnięta lub przyciągnięta przez inną, ruch ten należy wykonać wzdłuż linii prostej łączącej środki podstawek obu postaci. Jeżeli ta linia przechodzi wzdłuż krawędzi dwóch heksów, gracz, który zainicjował przyciąganie, może zdecydować, gdzie zostanie umieszczona przyciągnięta postać.



Przykład: Skeletor przyciąga He-Mana o 1 heks. Linia łącząca środki obu podstawek przechodzi wzdłuż krawędzi heksa, więc gracz kontrolujący Skeletora może zdecydować, na którym heksie zostanie ustawiony He-Man.

WŁÓCZNI ELEKTROWSTRZAŚÓW I SKUPIENIE

Jeżeli gracz zdecyduje się użyć Włóczni Elektrowstrzaśów jako broni dystansowej, przed atakiem musi zużyć znacznik skupienia. W rezultacie atak ten nie będzie korzystać ze skupienia, więc nie będzie mógł też czerpać korzyści z efektów, które go wymagają.



WIZJER I WARTA

Jeśli postać wyposażona w wizjer jest na warcie, musi przerwać aktywację lub przerwanie wroga, gdy tylko spełnione są wszystkie poniższe warunki:

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

