

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Il Potere degli Evil Horde!



LIBRO DELLE MISSIONI

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Il Potere degli Evil Horde!

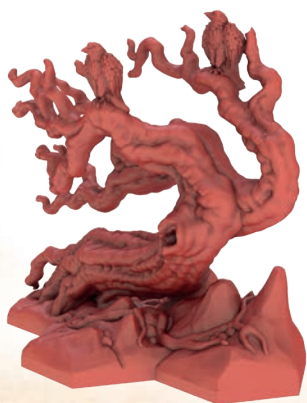
PANORAMICA

Hordak raduna un esercito di malvagi servitori! Qualcuno riuscirà a impedirgli di conquistare Eternia? **Il Potere degli Evil Horde!** è un'espansione di *Masters of the Universe: Battleground*. Questa scatola aggiunge una nuova fazione, gli **Evil Horde**, oltre a nuovi accessori del terreno e scenari per il campo di battaglia. Affronta le forze del male o guidale in battaglia!

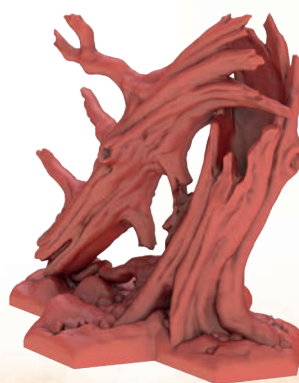
Versione 1.0

COMPONENTI

TERRENO



2 Albero
(elementi da 4 esagoni)



2 Albero
(elementi da 4 esagoni)

MINIATURE



Hordak



Catra



Soldato Horde



Soldato Horde



Grizzlor



Shadow Weaver



2 Spettro Horde

CARTE



8 Personaggio



2 Gloria



8 Fato

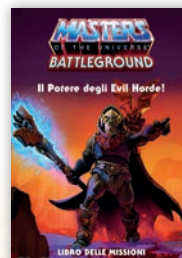
ALTRO



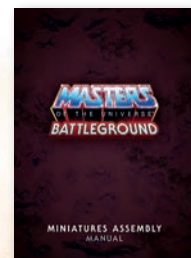
11 Arma



8 Oggetto



1 Libro Delle Missioni



1 Manuale

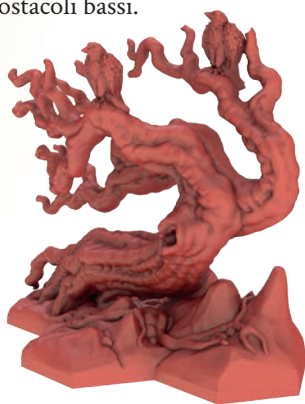
CONCETTI BASE

Questa sezione descrive il contenuto de **Il Potere degli Evil Horde!**

ALBERO

Un albero è un elemento di terreno da 4 esagoni trattato come un ostacolo basso (fornisce copertura, ma non blocca la linea di vista) con alcune differenze degne di nota:

- ◆ i personaggi non possono oltrepassare gli alberi, a meno che stiano saltando o teletrasportandosi;
- ◆ i personaggi che si trovano a un'altezza superiore non possono ignorare gli alberi come farebbero con altri ostacoli bassi.

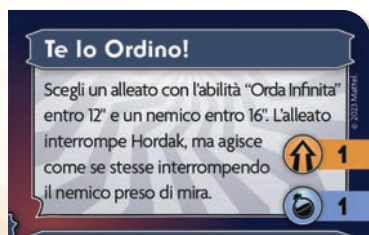


Albero
(elementi da 4 esagoni)

FAQ

GLI ORDINI DI HORDAK

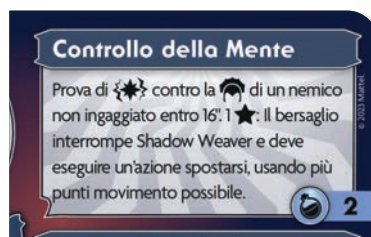
Dopo che Hordak ha usato la sua abilità "Te lo Ordino!", deve ruotare nella direzione dell'alleato che ha preso di mira, non del nemico (Hordak cambia la propria direzione prima che l'alleato in questione inizi la sua interruzione). L'alleato preso di mira e il nemico devono trovarsi nella LdV di Hordak.



CONTROLLO DELLA MENTE

Quando il nemico colpito dal "Controllo della Mente" di Shadow Weaver sta eseguendo lo spostamento obbligatorio e ha due o più esagoni validi su cui può finire, il giocatore che controlla quel personaggio sceglie il punto finale.

Ricorda! Come risultato dell'abilità "Controllo della Mente", il nemico preso di mira interrompe Shadow Weaver. Valgono comunque tutte le regole di interruzione standard. Il giocatore che controlla il personaggio che interrompe può anche giocare carte fato o gloria per ottenere PA extra ed eseguire azioni aggiuntive. Tuttavia, l'azione spostarsi obbligatoria deve sempre essere eseguita come prima azione in questa interruzione.



I RILANCI DELL'ARPA

Se un personaggio usa un'Arpa per scartare una carta ed effettuare dei rilanci gratuiti, questi devono essere effettuati prima di qualsiasi rilancio del mana e delle esplosioni di dadi.



EFFETTI ALLO SCARTO

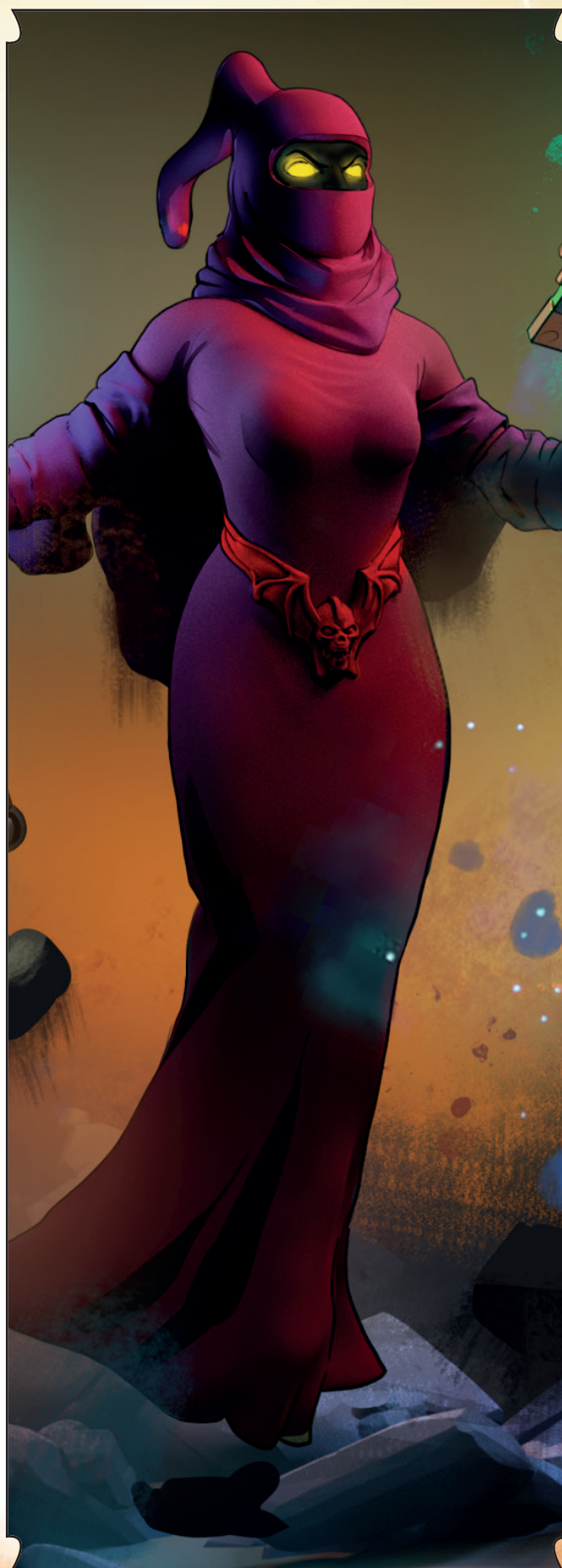
Se un effetto si innesca dopo aver scartato una carta, il giocatore deve risolverlo immediatamente dopo l'azione che ha fatto scartare la carta, non durante quell'azione.

ESEMPIO: Hordak viene attaccato da He-Man. Il leader degli Evil Horde non ha tirato molto bene nella sua prova di difesa, quindi decide di usare Arpa e di scartare una carta fato per ottenere i rilanci gratuiti. Sceglie una carta con un effetto che dà 2 mana a uno dei tuoi personaggi quando viene scartata. Questo effetto deve essere risolto immediatamente dopo l'attacco, non durante, pertanto Hordak non può darsi istantaneamente quel mana extra e usarlo per rilanciare i dadi.



BRACCIO ELICA E SCARTI

Braccio Elica scarta le carte prima dell'attacco, non durante, quindi anche gli effetti innescati dopo lo scarto si applicano prima dell'attacco.



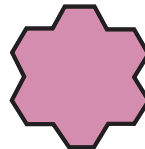
TERRENO DI BATTAGLIA



Ostacolo Alto
(elemento da 4 esagoni)



Ostacolo di Altezza Mista
(elemento da 4 esagoni)



Piattaforma



Colonna
(elemento da 1 esagono)



Ostacolo Alto
(elemento da 3 esagoni)



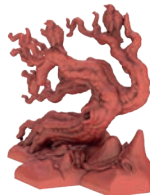
Ostacolo di Altezza Mista
(elemento da 3 esagoni)



Ostacolo Basso



Scala



Albero
(elemento da 4 esagoni)

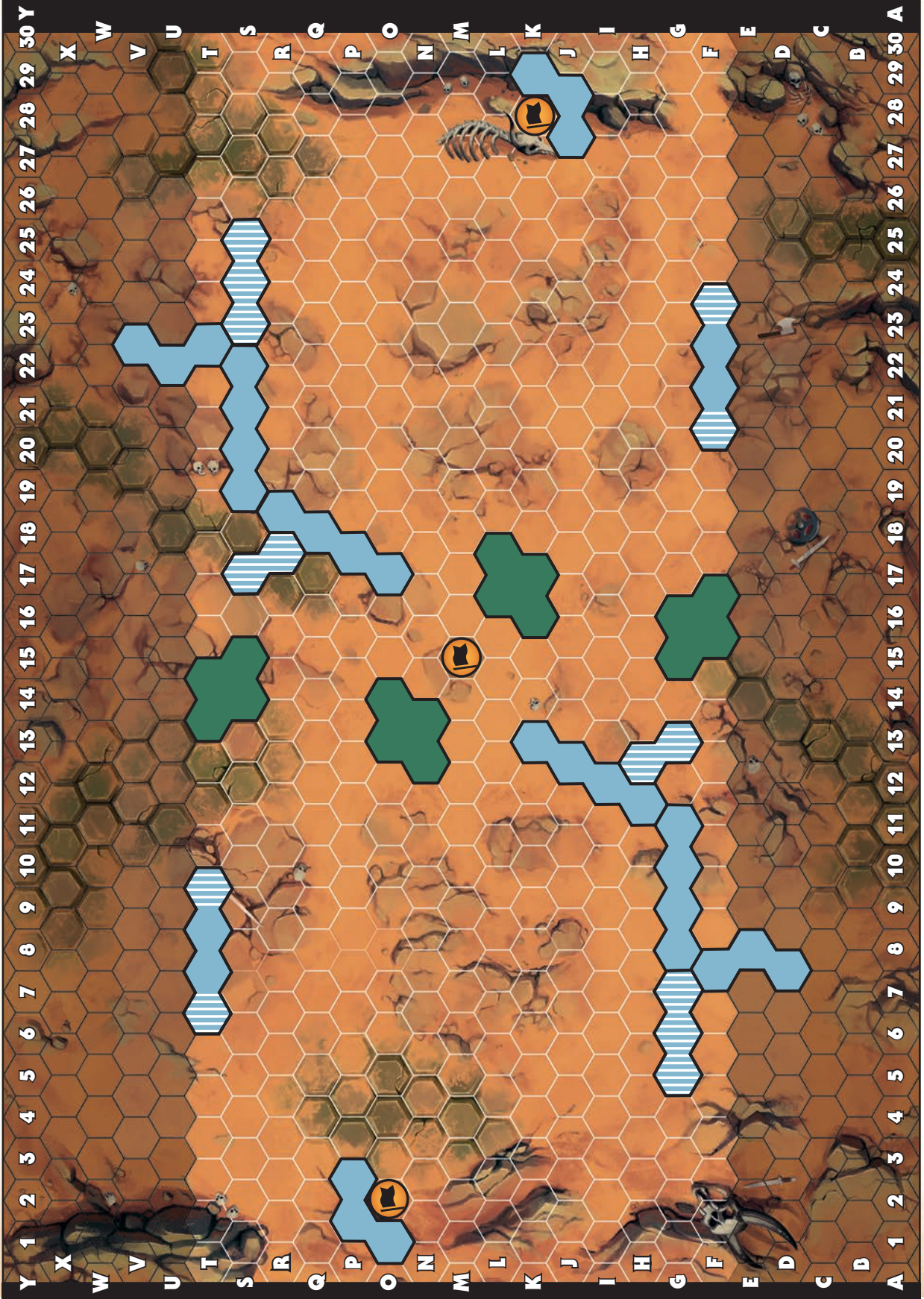


Gettone Obiettivo



CAMPI DI BATTAGLIA STANDARD

PERSI NELLA FORESTA



Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

Preparazione: Colloca 3 obiettivi iniziali sugli esagoni: O2, M15 e K28. Poi, ogni giocatore colloca un obiettivo nella zona di schieramento dell'avversario.

IL FORTE DIMENTICATO

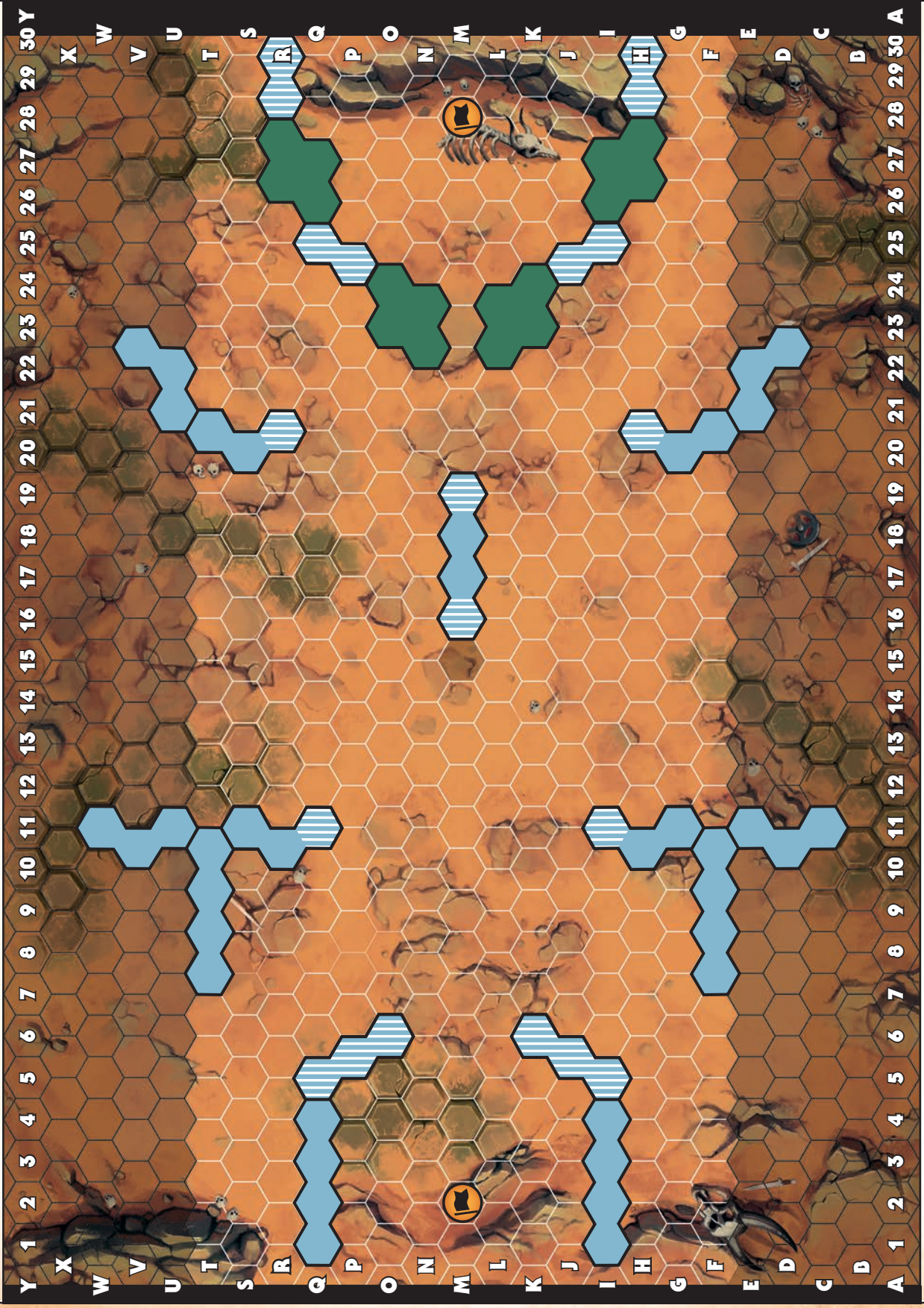
The map is a 30x30 hexagonal grid. The columns are labeled A through Y, and the rows are labeled 1 through 30. The central path is blue, with green terrain on either side. Purple terrain is located at the top and bottom. Various icons are placed on the grid, including a skull, a flag, and a skeleton. The map is framed by a lightning bolt border.

Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

Preparazione: Colloca 2 obiettivi iniziali sugli esagoni: L15 e N16. Poi, segui le regole standard.

IL TEMPIO DI VALOR



Zona di Schieramento

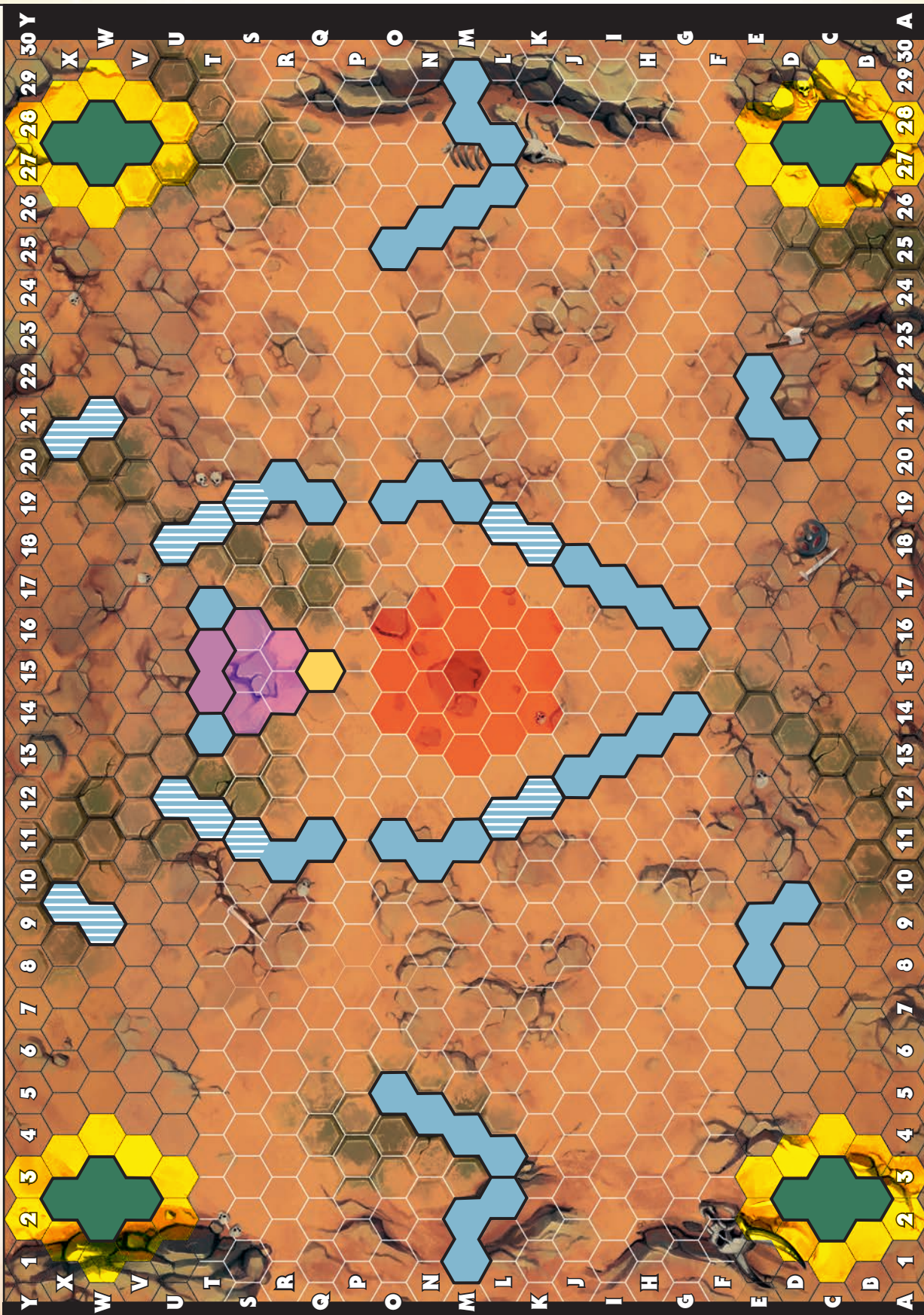
Zona di Schieramento

Preparazione: Colloca 2 obiettivi iniziali sugli esagoni: M2 e M28. Poi, segui le regole standard.



CAMPI DI BATTAGLIA AVANZATI

ORDA INFINITA



Preparazione:

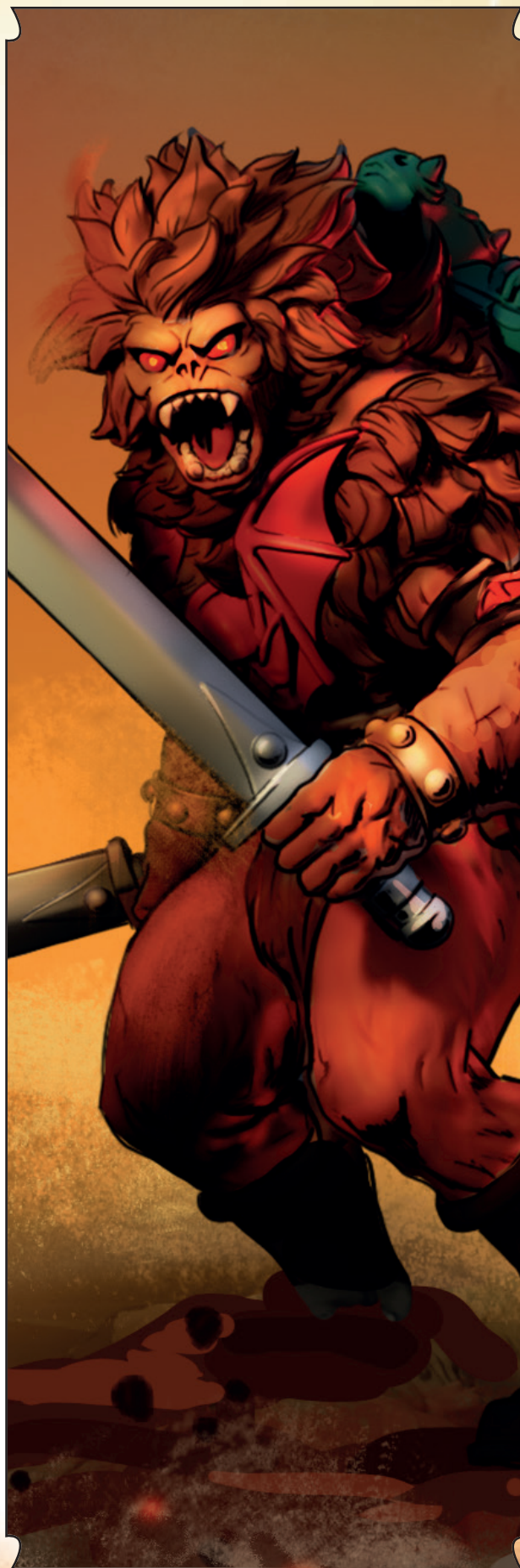
- ◆ Non posizionare alcun gettone sul campo di battaglia.
- ◆ Il primo giocatore gioca sempre come Evil Horde e può schierare i suoi personaggi solo sugli esagoni adiacenti a un albero (contrassegnati in giallo).
- ◆ Il secondo giocatore sceglie una delle fazioni rimanenti e schiera i suoi personaggi sugli esagoni contrassegnati in rosso.

Regole Speciali:

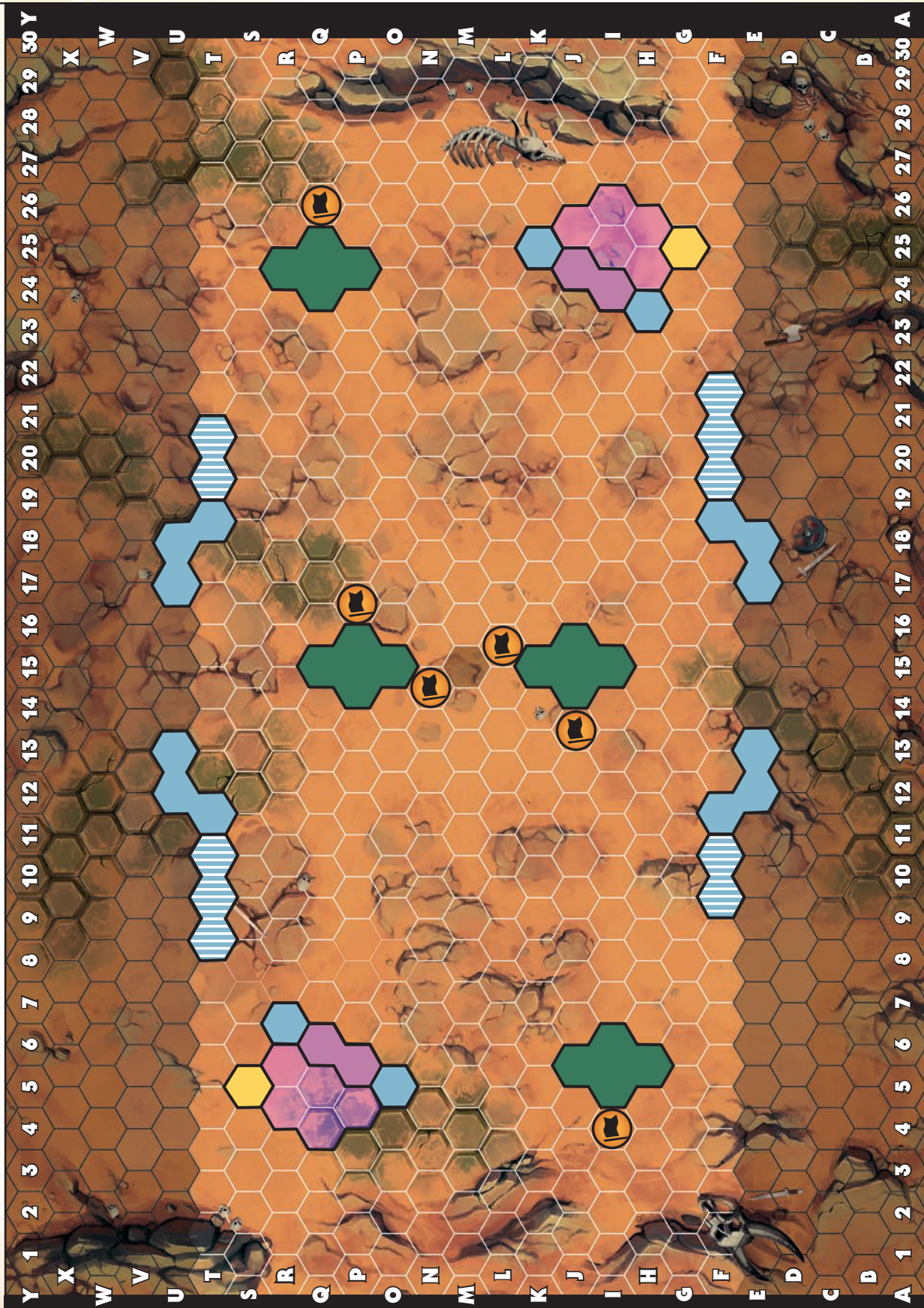
- ◆ I giocatori non segnano PV durante questo scenario.
- ◆ All'inizio di ogni fase attivazione, il primo giocatore può rischierare uno dei suoi Soldati Horde o Spettri Horde fuori combattimento. Il personaggio rischierato deve essere posizionato su un esagono adiacente a un albero.
- ◆ Hordak riceve i bonus dell'abilità "Leader spietato", anche se il personaggio fuori combattimento è stato rischierato.

Condizioni di Vittoria:

- ◆ Il primo giocatore vince la partita se mette fuori combattimento tutti i personaggi nemici prima del termine del quarto round.
- ◆ In caso contrario, vince il secondo giocatore.



LA FORESTA DELLA VITA



Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

Preparazione:

- ◆ Colloca 6 obiettivi iniziali sugli esagoni: I4, J14, N15, L16, P17 e Q26. Non collocare altri gettoni sul campo di battaglia.

Regole Speciali:

- ◆ I giocatori segnano PV solo completando le missioni delle loro carte gloria.
- ◆ Durante ogni fase organizzazione (tranne la prima), i giocatori pescano carte gloria dai loro mazzi finché ognuno di loro non ha due carte gloria in mano.
- ◆ Ogni gettone obiettivo rivendicato da un personaggio rimuove una ferita da quel personaggio. Se un personaggio non ha ferite, rivendica comunque il gettone, ma non ha alcun effetto.

RICONOSCIMENTI

Ideazione delle regole: Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk, Kamil Białkowski

Redattore tecnico: Adam Baker

Regolamento e revisione: Natalia Rachowska

Correzione delle bozze: Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Progetto grafico: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut

Copertina della scatola: Tomasz Gronowski

Illustrazioni e modellazione: 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

Responsabile del progetto: Jakub S. Olekszyk

Supervisione della produzione: Michał Pawlaczyk

Responsabile dello studio: Jarosław Ewertowski

Consulenza sulla storia: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk

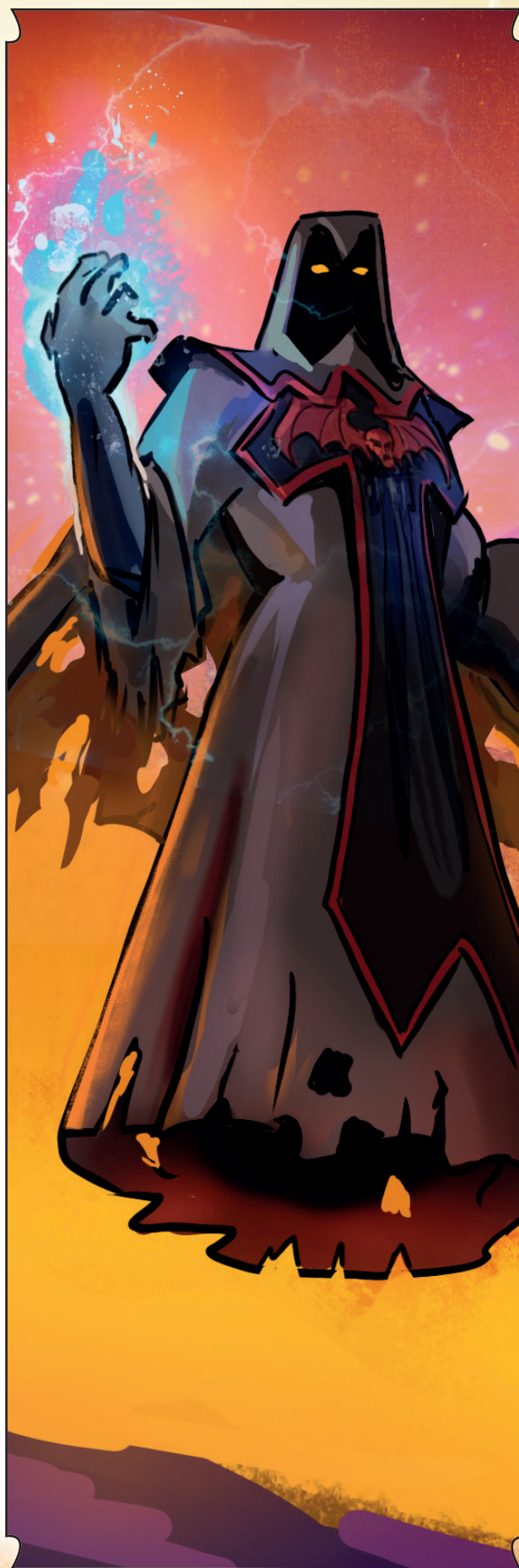
Playtest e consulenza: Sara Urbańczyk, Jakub S. Olekszyk, Dave Ketch, Michał Hartliński, Bartosz Perzyński, Karol M. Toporowicz, Karol "Hadesto" Lach, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design Studio, Natalia Rachowska, Aleksander Kubiak

MASTERS OF THE UNIVERSE™ i marchi associati e l'immagine commerciale sono di proprietà di, e utilizzati su licenza di, Mattel. ©2023 Mattel.

Archon Studio e il logo Archon Studio sono TM di Archon Spółka z o.o. Archon Studio è un ® di Archon Studio. Tutti i diritti sono riservati ai rispettivi proprietari. ©2023 Archon. Archon Studio si trova a Warsztatowa 8 Street, Piła 64-920, Polonia. I componenti effettivi possono variare rispetto a quelli mostrati. Componenti stampati prodotti in Cina e Polonia. Miniature prodotte in Polonia.

I seguenti nomi sono marchi registrati da 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™, Hordak™, Catra™, Grizzlor™, Shadow Weaver™, Horde Trooper™, Horde Wraith™





MASTERS
OF THE UNIVERSE™
BATTLEGROUND

Il Potere degli Evil Horde!