

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

El poder de la **Evil Horde**



LIBRO DE MISIONES

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

El poder de la Evil Horde

RESUMEN

¡Hordak está reclutando un ejército de esbirros malignos! ¿Conseguirá alguien evitar que conquiste Eternia? **El poder de la Evil Horde** es una expansión de *Masters of the Universe: Battleground*. Esta caja añade una nueva facción, la **Evil Horde**, así como nuevas piezas de terreno y campos de batalla. ¡Enfréntate a las fuerzas del mal o llévalas a la batalla!

Versión 1.0

LISTA DE COMPONENTES

TERRENO



2 árboles
(piezas de 4 casillas)



2 árboles
(piezas de 4 casillas)

MINIATURAS



Hordak



Catra



Horde Trooper



Horde Trooper



Grizzlor



Shadow Weaver



2 Horde Wraith

CARTAS



8 cartas de personaje



2 cartas de gloria



8 cartas de destino

OTROS



11 cartas de arma



8 cartas de objeto



1 libro de misiones



1 manual

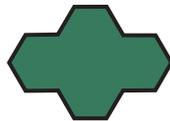
CONCEPTOS BÁSICOS

Esta sección describe el contenido de **El poder de la Evil Horde**.

ÁRBOL

Un árbol es una pieza de terreno de 4 casillas considerada un obstáculo bajo (ofrece cobertura, pero no bloquea la línea de visión), con algunas diferencias:

- ◆ Los personajes no pueden pasar por encima de un árbol a menos que salten o se teleporten.
- ◆ Los personajes que estén en altura no pueden ignorar los árboles como pasa con otros obstáculos bajos.

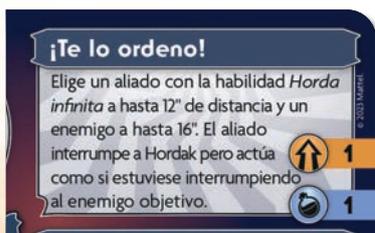


Árbol
(pieza de 4 casillas)

PREGUNTAS FRECUENTES

ÓRDENES DE HORDAK

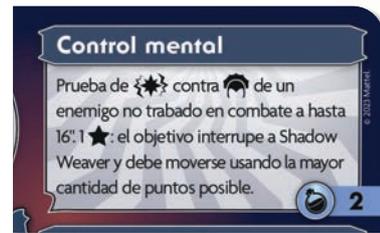
Después de que Hordak utilice la habilidad *¡Te lo ordeno!*, debe rotar para orientarse hacia el aliado objetivo, no hacia el enemigo (Hordak cambia su orientación antes de que dicho aliado empiece su interrupción). El aliado objetivo y el enemigo deben estar en su línea de visión.



CONTROL MENTAL

Cuando el enemigo afectado por el *Control mental* de Shadow Weaver realice su movimiento obligatorio y tenga dos o más casillas posibles en las que acabar el movimiento, el jugador que controla al personaje elige.

Recordatorio: Como resultado de la habilidad *Control mental*, el enemigo objetivo interrumpe a Shadow Weaver. Aplica todas las reglas básicas de las interrupciones. El jugador que controla al personaje que interrumpe puede incluso usar cartas de destino o gloria para ganar PA y llevar a cabo acciones adicionales. No obstante, la acción de movimiento obligatoria siempre es la primera acción de la interrupción.



REPETIR TIRADAS CON EL ARPA

Si un personaje utiliza el Arpa para descartar una carta y repetir tiradas, debe repetir estas tiradas antes de las tiradas de maná y de los dados explosivos.



EFFECTOS DESCARTADOS

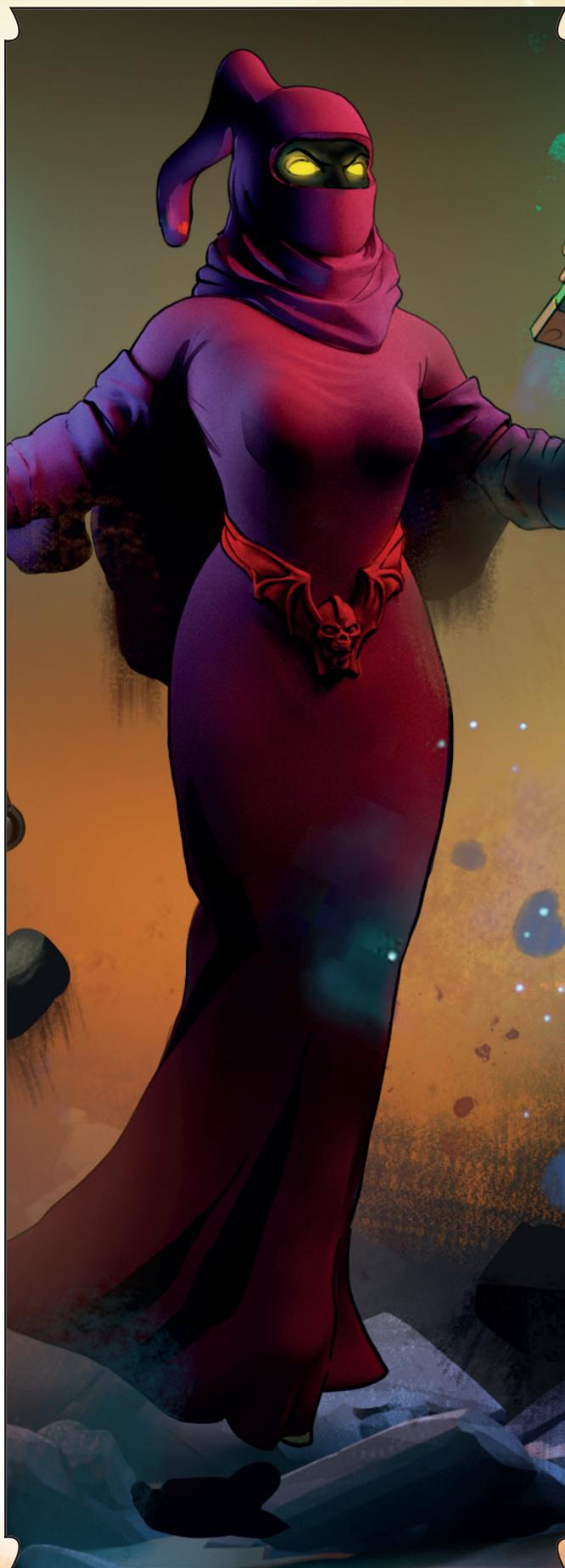
Si se activa algún efecto después de descartar una carta, el jugador debe resolverlo inmediatamente después de la acción que descartó la carta, no durante la acción.

EJEMPLO: He-Man ataca a Hordak. El líder de la Evil Horde ha obtenido un mal resultado en su prueba de defensa, así que decide utilizar el Arpa y descartar una carta de destino para volver a tirar. Entonces elige una carta con un efecto que da a uno de sus personajes 2 de maná cuando se descarta. Este efecto se debe resolver inmediatamente después del ataque, por lo que Hordak no se puede dar a sí mismo maná adicional para usarlo instantáneamente y volver a repetir la tirada.

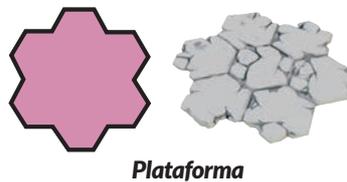


BRAZO PROPULSOR Y DESCARTES

El Brazo Propulsor permite descartar cartas antes del ataque, no durante, así que los efectos que se activen después del descarte se aplicarán también antes del ataque.

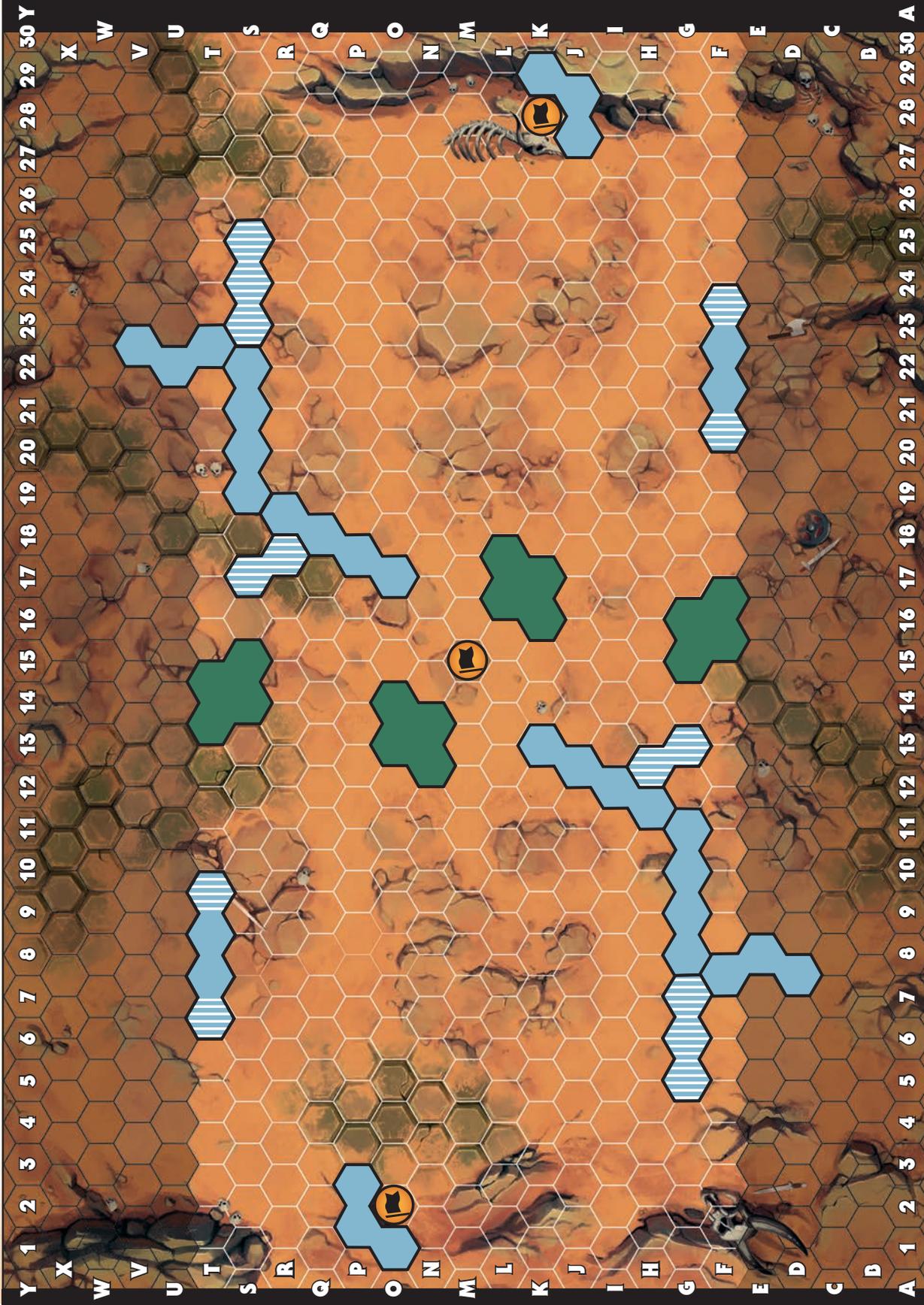


TERRENO DEL CAMPO DE BATALLA



CAMPOS DE BATALLA BÁSICOS

PERDIDOS EN EL BOSQUE



Zona de despliegue

Zona de despliegue

Preparación: coloca tres fichas de objetivo inicial en las casillas O2, M15 y K28. Después, cada jugador coloca un objetivo en la zona de despliegue de su oponente.

FUERTE OLVIDADO

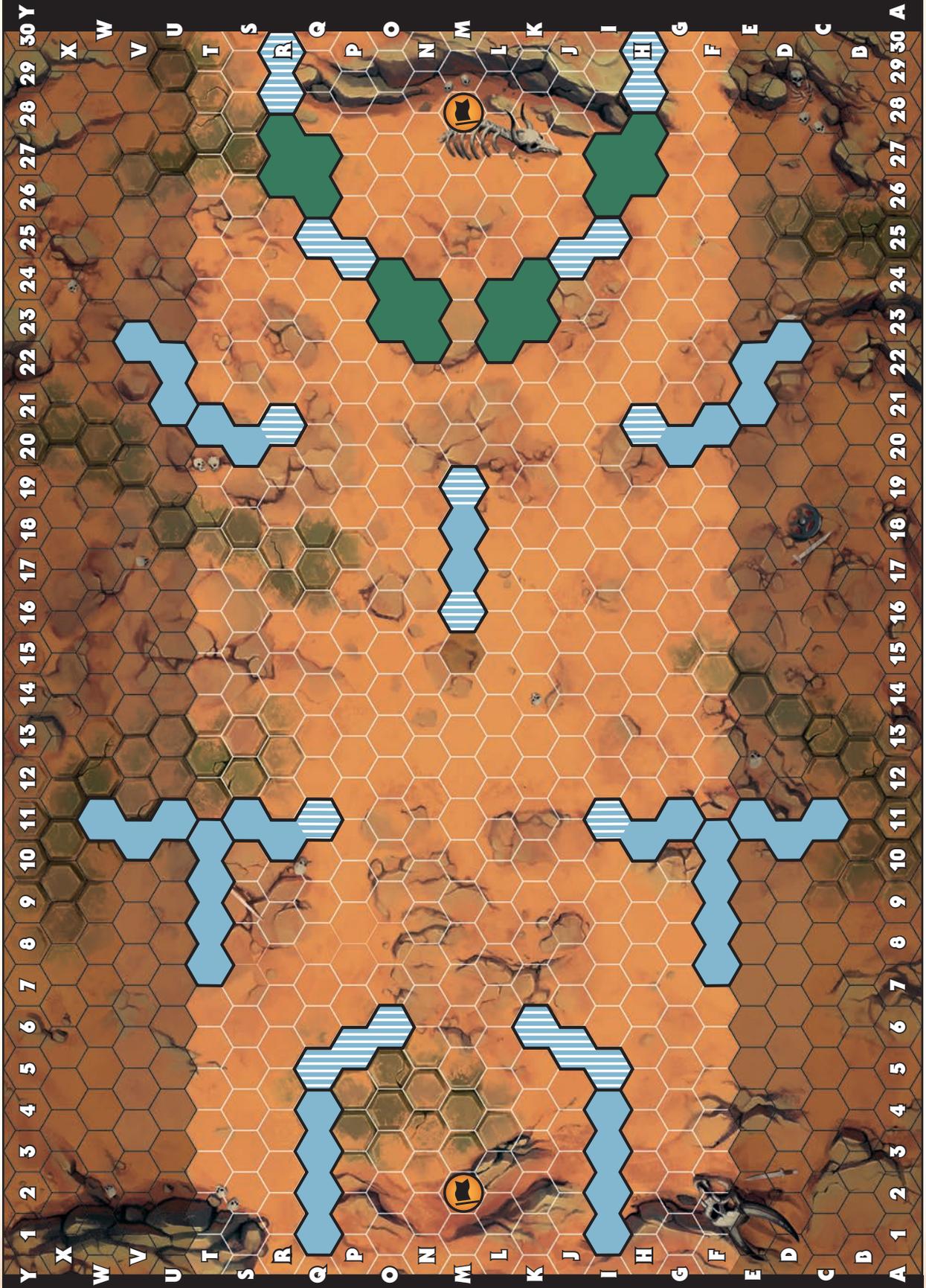
The map is a 30x30 hexagonal grid. The columns are labeled A through Y, and the rows are labeled 1 through 30. The map features a central blue path that starts at (A, 15) and ends at (Y, 15). There are green terrain pieces at (A, 10), (A, 11), (A, 12), (A, 13), (A, 14), (A, 15), (A, 16), (A, 17), (A, 18), (A, 19), (A, 20), (A, 21), (A, 22), (A, 23), (A, 24), (A, 25), (A, 26), (A, 27), (A, 28), (A, 29), (A, 30). There are purple terrain pieces at (N, 1), (N, 2), (N, 3), (N, 4), (N, 5), (N, 6), (N, 7), (N, 8), (N, 9), (N, 10), (N, 11), (N, 12), (N, 13), (N, 14), (N, 15), (N, 16), (N, 17), (N, 18), (N, 19), (N, 20), (N, 21), (N, 22), (N, 23), (N, 24), (N, 25), (N, 26), (N, 27), (N, 28), (N, 29), (N, 30). There are yellow terrain pieces at (L, 1), (L, 2), (L, 3), (L, 4), (L, 5), (L, 6), (L, 7), (L, 8), (L, 9), (L, 10), (L, 11), (L, 12), (L, 13), (L, 14), (L, 15), (L, 16), (L, 17), (L, 18), (L, 19), (L, 20), (L, 21), (L, 22), (L, 23), (L, 24), (L, 25), (L, 26), (L, 27), (L, 28), (L, 29), (L, 30). There are blue terrain pieces at (U, 1), (U, 2), (U, 3), (U, 4), (U, 5), (U, 6), (U, 7), (U, 8), (U, 9), (U, 10), (U, 11), (U, 12), (U, 13), (U, 14), (U, 15), (U, 16), (U, 17), (U, 18), (U, 19), (U, 20), (U, 21), (U, 22), (U, 23), (U, 24), (U, 25), (U, 26), (U, 27), (U, 28), (U, 29), (U, 30). There are striped terrain pieces at (V, 1), (V, 2), (V, 3), (V, 4), (V, 5), (V, 6), (V, 7), (V, 8), (V, 9), (V, 10), (V, 11), (V, 12), (V, 13), (V, 14), (V, 15), (V, 16), (V, 17), (V, 18), (V, 19), (V, 20), (V, 21), (V, 22), (V, 23), (V, 24), (V, 25), (V, 26), (V, 27), (V, 28), (V, 29), (V, 30). There are skull icons at (A, 10), (A, 11), (A, 12), (A, 13), (A, 14), (A, 15), (A, 16), (A, 17), (A, 18), (A, 19), (A, 20), (A, 21), (A, 22), (A, 23), (A, 24), (A, 25), (A, 26), (A, 27), (A, 28), (A, 29), (A, 30). There are flag icons at (N, 15), (N, 16).

Zona de despliegue

Zona de despliegue

Preparación: coloca dos fichas de objetivo inicial en las casillas L15 y N16. Después, sigue las reglas básicas.

TEMPLO DEL VALOR

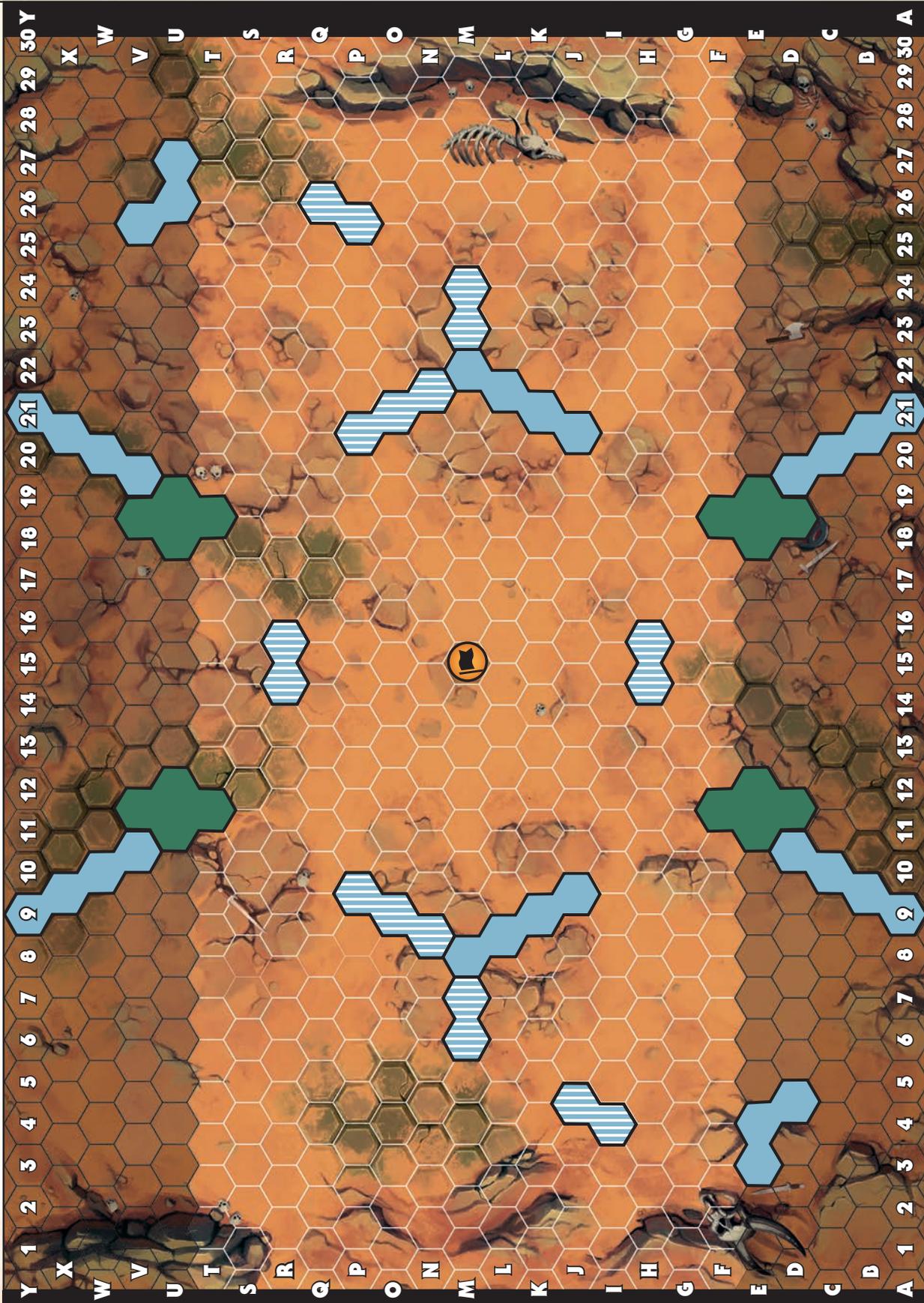


Zona de despliegue

Zona de despliegue

Preparación: coloca dos fichas de objetivo inicial en las casillas M2 y M28. Después, sigue las reglas básicas.

LUGAR DE PODER



Zona de despliegue

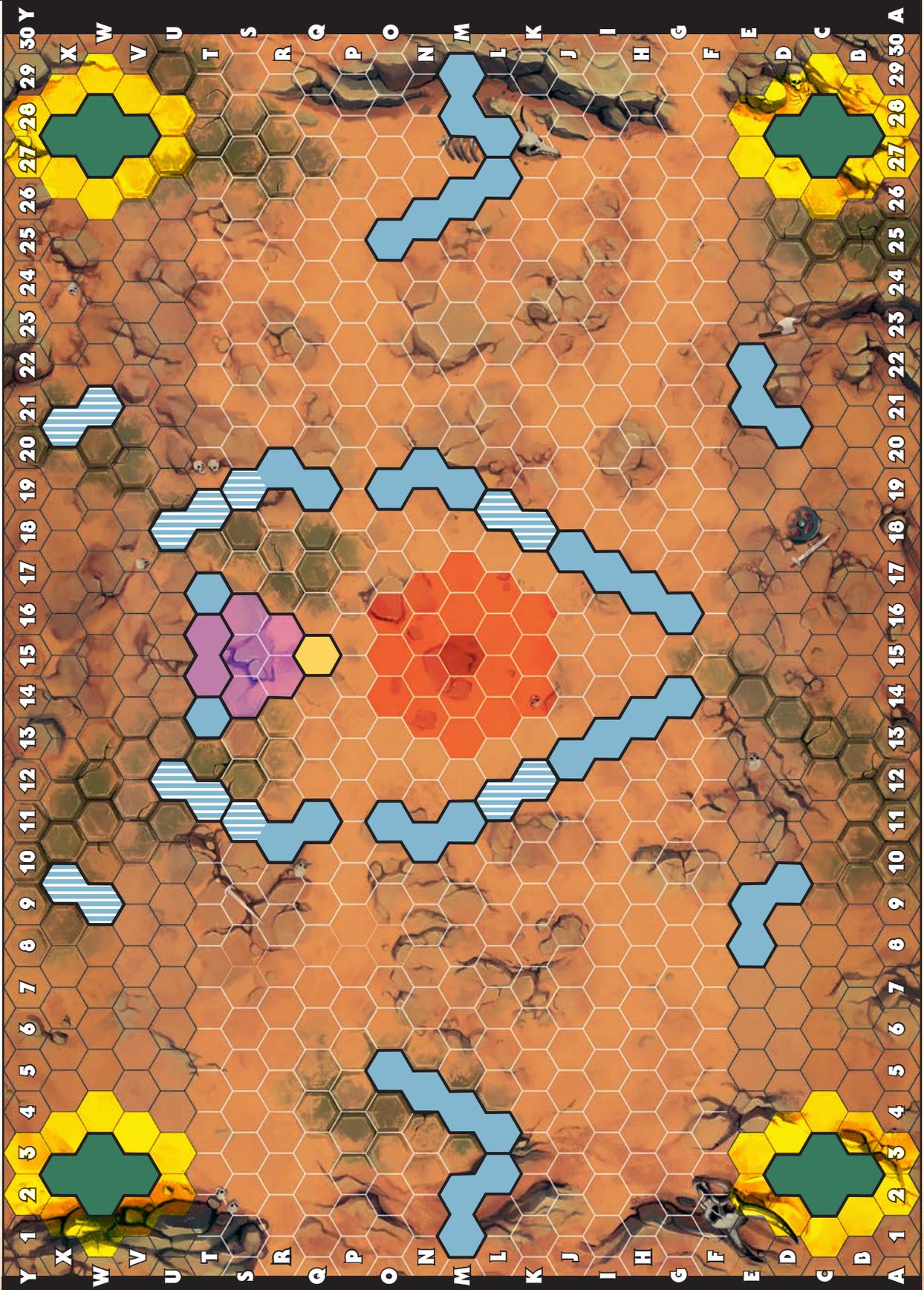
Zona de despliegue

Preparación: coloca una ficha de objetivo inicial en la casilla M15. Después, sigue las reglas básicas.



CAMPOS DE BATALLA AVANZADOS

HORDA INFINITA



Preparación:

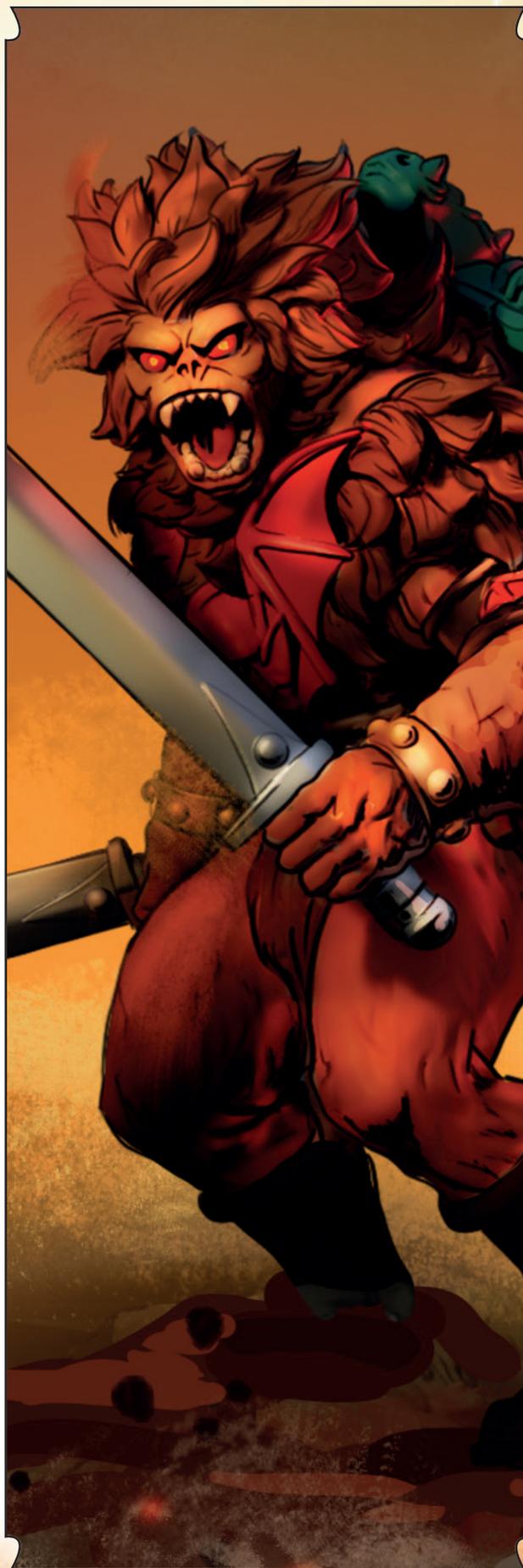
- ◆ No coloques ninguna ficha en el campo de batalla.
- ◆ El jugador inicial siempre juega con la Evil Horde y solo puede desplegar sus personajes en casillas adyacentes a un árbol (marcadas en amarillo).
- ◆ El segundo jugador elige una de las facciones restantes y despliega sus personajes en casillas marcadas en rojo.

Reglas especiales:

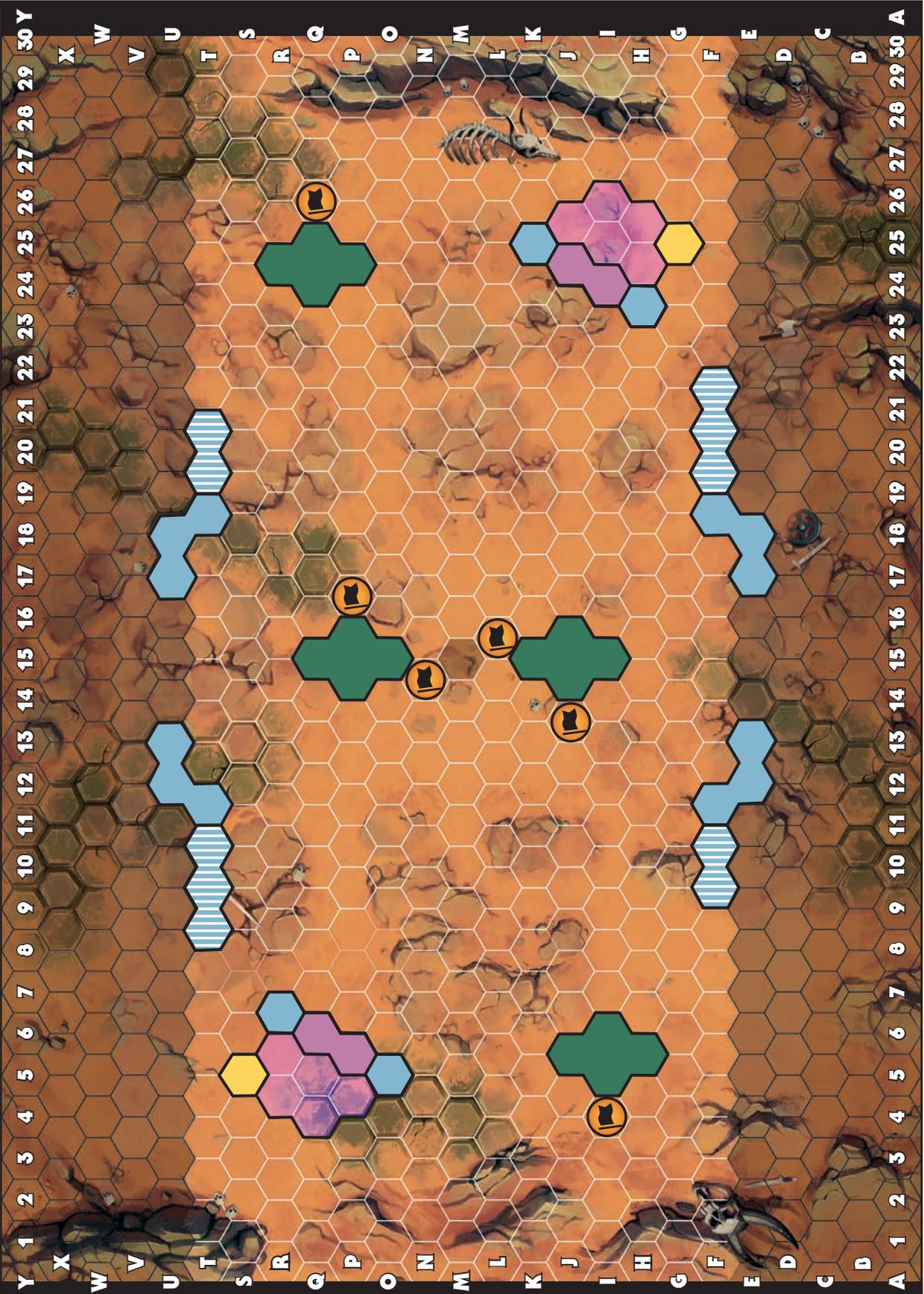
- ◆ Los jugadores no reciben PV en este escenario.
- ◆ Al comienzo de cada fase de activación, el jugador inicial puede volver a desplegar uno de sus Horde Troopers o Horde Wraiths derrotados. El personaje que se vuelve a desplegar debe colocarse en una casilla adyacente a un árbol.
- ◆ Hordak recibe bonificadores de la habilidad *Líder despiadado* incluso aunque se haya vuelto a desplegar el personaje derrotado.

Condiciones de victoria:

- ◆ El jugador inicial gana la partida si derrota a todos los personajes enemigos antes del final de la cuarta ronda.
- ◆ De lo contrario, gana el segundo jugador.



BOSQUE DE VIDA



Zona de despliegue

Zona de despliegue

Preparación:

- Coloca seis fichas de objetivo inicial en las casillas I4, J14, N15, L16, P17 y Q26. No coloques ninguna ficha más en el campo de batalla.

Reglas especiales:

- Los jugadores solo pueden ganar PV completando las misiones de sus cartas de gloria.
- Durante cada fase de preparación (excepto la primera), los jugadores roban cartas de gloria de sus mazos respectivos hasta que cada uno tenga dos cartas de gloria en mano.
- Cada ficha de objetivo que consiga un personaje elimina una de sus heridas. Si un personaje no tiene heridas, puede conseguir fichas, pero no tendrán ningún efecto.

CRÉDITOS

Diseño de reglas: Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk, Kamil Białkowski

Escritura técnica: Adam Baker

Traducción y corrección ES: Board Game Circus (Lis Díez Bourgoïn, Antonio Recuenco Muñoz)

Reglamento y maquetación: Natalia Rachowska

Corrección: Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Diseño gráfico: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut

Ilustraciones de la caja: Tomasz Gronowski

Arte y miniaturas: 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

Gestión del proyecto: Jakub S. Olekszyk

Supervisión de la producción: Michał Pawlaczyk

Dirección del estudio: Jarosław Ewertowski

Consultores: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk

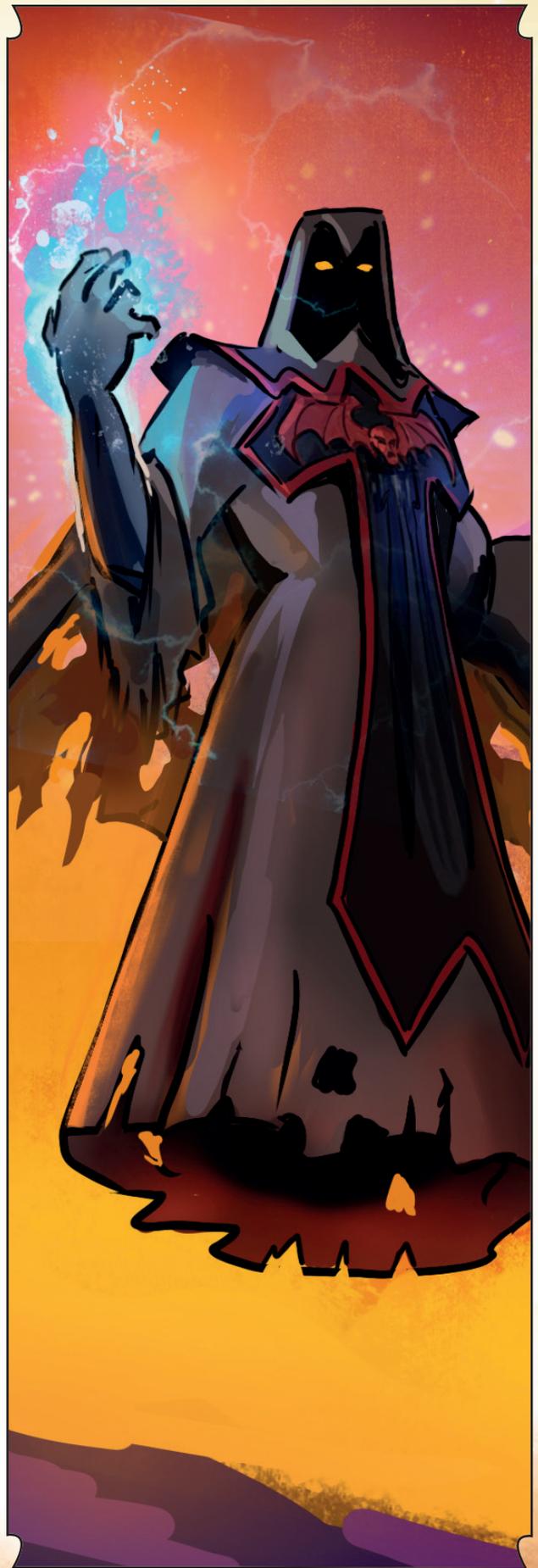
Jugadores de pruebas y consultores: Sara Urbańczyk, Jakub S. Olekszyk, Dave Ketch, Michał Hartliński, Bartosz Perzyński, Karol M. Toporowicz, Karol «Hadesto» Lach, Konstantinos Lekkas y Dracon Rules Design Studio, Natalia Rachowska, Aleksander Kubiak

MASTERS OF THE UNIVERSE™, las marcas e imágenes asociadas son propiedad y se utilizan con el permiso de Mattel. ©2023 Mattel.

Archon Studio y el logo de Archon Studio son marcas registradas de Archon Spółka z o.o. Archon Studio es ® de Archon Studio. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. ©2023 Archon.

Archon Studio se sitúa en la calle Warsztatowa 8, Piła, 64-920, Polonia. Los componentes podrían variar de lo que aquí aparece. Componentes impresos fabricados en China y Polonia. Miniaturas fabricadas en Polonia.

Los siguientes nombres son marca registrada de 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

El poder de la Evil Horde