

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 6



SPIELANLEITUNG

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 6

Version 1.0 GER

Da die Wilde Horde immer stärker wird, sind die tapferen Verteidiger von Recht und Gesetz entschlossener denn je, im Kampf noch mächtigere Taktiken und Mittel einzusetzen. Da kommt die Battle Ram ins Spiel – eine unglaublich starke Kriegsmaschine für den Fronteinsatz. Kann sie dafür sorgen, dass die schrecklichen Pläne von Leech und Scorpia vereitelt werden? Es liegt an euch!

MASTERS OF THE UNIVERSE™ und zugehörige Warenzeichen sowie Handelsaufmachungen sind im Besitz und unter Lizenz von Mattel. ©2023 Mattel.

Archon Studio und das Archon Studio-Logo sind Warenzeichen von Archon Spółka z o.o. Archon Studio ist ein eingetragenes Warenzeichen von Archon Studio.

Alle Rechte sind ihren jeweiligen Inhabern vorbehalten. Archon Studio hat seinen Unternehmenssitz in Warszawatowa 8, Piła 64-920, Polen.

Spielmaterial kann von Darstellungen abweichen. Druckmaterial hergestellt in China. Figuren hergestellt in Polen.

Die folgenden Begriffe sind Warenzeichen von 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™, Fisto™, Webstor™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™, Man-E-Faces™, Buzz-Off™, Whiplash™, Stinkor™, Scorpia™, Leech™, Dawg-O-Tor™, Battle Ram™.

WEITERE REGELN

SPEZIELLES GELÄNDE

Manche Fertigkeiten erlauben es einem Charakter, spezielles Gelände auf dem Schlachtfeld zu platzieren.

PLATZIEREN

Sofern nicht anders angegeben, musst du spezielles Gelände auf einem leeren Hexfeld platzieren, das in Sichtlinie zu dem Charakter ist, dessen Fertigkeit das Platzieren ermöglicht. Belegt ein spezielles Geländeteil mehr als 1 Hexfeld, müssen alle Hexfelder leer und **mindestens 1 davon in Sichtlinie** des Charakters sein, der die Fertigkeit einsetzt.

Ist bei der Fertigkeit angegeben, dass das spezielle Gelände im Umkreis von 8" platziert werden darf, muss mindestens 1 Hexfeld des speziellen Geländeteils im Umkreis von 8" zu dem Charakter sein, der die Fertigkeit einsetzt.

BEWEGUNG

Bei der Bewegung werden alle speziellen Geländeteile als hohe Hindernisse behandelt, sofern nicht anders angegeben.

ANGRIFFE

Ein Charakter kann eine Aktion „Angriff“ gegen spezielle Geländeteile ausführen. Sofern nicht anders angegeben, haben alle speziellen Geländeteile 1 Gesundheit, 0 Zähigkeit und 0 Geist. Spezielle Geländeteile haben keinen vorderen und hinteren Bereich und können somit nicht das Ziel von Flankenangriffen sein. Reduzierst du die Gesundheit eines speziellen Geländeteils auf 0, nimm es vom Schlachtfeld.

Charaktere können nicht mit einem speziellen Geländeteil im Gefecht sein. Steht ein Charakter aber auf einem Hexfeld angrenzend zu einem speziellen Geländeteil, kann dieser Nahkampfangriffe dagegen ausführen.

SCHLAMM-MONSTER

Mit den Wave-6-Erweiterungen kommt das Schlamm-Monster ins Spiel. Dabei handelt es sich um ein spezielles Geländeteil, das 1 Hexfeld belegt. Charaktere auf Hexfeldern, die daran angrenzen, können keine Aktion „Bewegen“ ausführen und auch nicht geschoben oder gezogen werden. Betritt ein Charakter ein Hexfeld, das an das Schlamm-Monster angrenzt, ist die Aktion „Bewegen“ sofort beendet. Das Springen und Teleportieren sind jedoch nicht davon betroffen.

Ein Schlamm-Monster hat keine Auswirkung auf große Figuren, blockiert nicht die Sichtlinie und bietet keine Deckung.



FIGHTING FOE MEN

Charaktere, die als Fighting Foe Men gekennzeichnet sind, gehören zu keiner Fraktion und können sich jedem Trupp anschließen.

MASCHINE

Charaktere mit der Fertigkeit „Maschine“ gelten als Maschinen. Für Maschinen gelten die gleichen Regeln wie für große Figuren.



SCHWERE WAFFEN UND SCHWERE ANGRIFFE

Schwere Waffen sind eine neue Art von Ausrüstung mit dem folgenden Symbol:

Schwere Angriffe folgen den Regeln eines Fernkampfangriffs

mit den folgenden Änderungen:

- Dein angreifender Charakter muss eine schwere Waffe statt einer Fernkampfwanne einsetzen.
- Dein angreifender Charakter kann einen schweren Angriff auch ausführen, wenn er mit einem Feind im Gefecht ist.
- Bei Gelegenheitsangriffen darfst du schwere Waffen statt Nahkampfwaffen einsetzen.



MODULE

Module sind neue Objekte mit dem folgenden Symbol 

ERLÄUTERUNGEN

INDIREKTES FEUER

Beendet ein Feind eine beliebige Bewegung im Umkreis von 2 Hexfeldern zum „Indirektes Feuer“-Zeichen, muss dieser eine Verteidigungsprobe durchführen. Dieser Effekt wird auch beim Schieben, Ziehen, Teleportieren und Springen ausgelöst. Feinde, die sich nicht in Sichtlinie des Zeichens befinden, sind nicht betroffen.

ANGRIFFE MIT DER VERNICHTUNGSRAKETE

Es werden nur Feinde angegriffen, die sich in Sichtlinie des Ziel-Hexfelds befinden. Ziehe eine Linie zwischen dem angegriffenen Charakter und dem Ziel-Hexfeld, um Deckungsmodifikatoren zu ermitteln. Mit dieser Waffe kannst du keine Flankenangriffe ausführen.

Nutzt du die Vernichtungsrakete bei einer Unterbrechung, musst du ein Hexfeld als Ziel wählen, das an das Hexfeld des unterbrochenen Charakters angrenzt.

AMULETT VON KULTAKS

Das Amulett von Kultaks bezieht sich nur auf normale Stärkungen und Schwächungen: Schnelligkeit, Verbesserung, Schutz, Regeneration, Lähmung, Geblendet, Am Boden und Fluch.



ZAUBERSCHUB

Um den Zauber „Zauberschub“ als kostenlosen Angriff ausführen zu können, müssen alle Bedingungen erfüllt sein. Das Ziel muss in Sichtlinie und Reichweite des Angreifers sein und der Angreifer darf nicht im Gefecht sein. Bei Flächenangriffen kann der Zauberschub nur gegen das erste Ziel ausgeführt werden. Du kannst dich mit dem Zauberschub nicht selbst schieben.

Der Zauberschub kann für zusätzliche Angriffe mit dem Kettenblitz eingesetzt werden, auch wenn das zweite Ziel nicht in Sichtlinie des Angreifers ist. In solchen Fällen wird die Richtung des Schiebens anhand der Positionen des aktuellen und der vorherigen Ziele bestimmt.



MAGIESCHLAG BEI LEECH

Greift ein Feind Leech mit einem Magieschlag an, führe die folgenden Schritte durch:

1. Der Feind gibt Mana für den Zauber aus und Leech erhält 1 Mana.
2. Der Feind prüft, ob er mehr Mana als Leech hat. Dann wird die Angriffsprobe durchgeführt. Gibt der Feind bei dieser Probe Mana aus, um neu zu würfeln, erhält Leech 1 Mana.
3. Leech führt eine Verteidigungsprobe durch. Hat er seinen Kampfpanzer ausgerüstet, würfelt er mit so vielen Würfeln wie sein aktuelles Mana (nicht sein Mana zu Beginn der Angriffsprobe).
4. Hat Leech nach der Probe seinen Kampfpanzer ausgerüstet, verliert er 1 Mana.

