

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 6



REGOLAMENTO

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 6

Versione 1.0 IT

Mentre gli Evil Horde continuano a guadagnare forza, i valorosi difensori della verità e della giustizia sono costretti a intensificare le loro tattiche e a impiegare equipaggiamenti ancora più pesanti. Entra in scena il Battle Ram, una formidabile macchina da guerra che si unisce alla mischia. Sarà sufficiente a sventare i nefasti piani di Leech e Scorpia? Sta a te deciderlo!

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. Archon Studio si trova a Warszkatowa 8 Street, Piła 64-920, Polonia.

I componenti effettivi possono variare rispetto a quelli mostrati. Componenti stampati prodotti in Cina. 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™, Skeleto™, 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™.

REGOLE AGGIUNTIVE

TERRENO SPECIALE

Alcune abilità permettono ai personaggi di piazzare elementi di terreno speciale sul campo di battaglia.

PIAZZAMENTO

A meno che sia indicato diversamente, un elemento di terreno speciale deve essere piazzato su un esagono vuoto in linea di vista del personaggio che sta usando la sua abilità per piazzare l'elemento di terreno speciale. Se un elemento di terreno speciale occupa più di un esagono, tutti gli esagoni devono essere vuoti e almeno **uno** di essi deve essere in linea di vista del personaggio che sta usando l'abilità.

Se la descrizione dell'abilità dà istruzioni di piazzare l'elemento di terreno speciale entro 8", almeno un esagono di quell'elemento di terreno speciale deve essere entro 8" dal personaggio che sta usando l'abilità.

SPOSTARSI

Ai fini del movimento, a meno che sia indicato diversamente, tutti gli elementi di terreno speciale sono trattati come ostacoli alti.

ATTACCARE

Un personaggio può eseguire un'azione attaccare contro un qualsiasi elemento di terreno speciale. A meno che sia indicato diversamente, tutti gli elementi di terreno speciale hanno 1 salute, 0 robustezza e 0 mente. Gli elementi di terreno speciale non hanno archi, quindi non possono essere bersagli di attacchi ai fianchi. Se la salute di un elemento di terreno speciale viene ridotta a 0, l'elemento di terreno speciale viene rimosso dal campo di battaglia.

Sebbene i personaggi sugli esagoni adiacenti a un elemento di terreno speciale possano eseguire attacchi in mischia contro di esso, non sono considerati ingaggiati con esso.

MUD-MONSTER

Le espansioni della Wave 6 introducono il mud-monster, un tipo di terreno speciale che occupa un esagono. I personaggi che si trovano su esagoni adiacenti a esso non possono né eseguire un'azione spostarsi, né essere spinti o tirati. Se un personaggio entra in un esagono adiacente a un mud-monster, la sua azione spostarsi termina immediatamente. Questa abilità, tuttavia, non influisce sui personaggi che effettuano salti o teletrasporti.

Un mud-monster non ha effetto sulle miniature massicce, non blocca la linea di vista e non fornisce copertura.



FIGHTING FOE MEN

I personaggi contrassegnati come membri dei Fighting Foe Men non sono associati ad alcuna fazione e possono essere inclusi in qualsiasi armata.

VEICOLO

I personaggi con l'abilità "Veicolo" sono classificati come veicoli. I veicoli seguono le regole delle miniature massicce.



ARMI PESANTI E ATTACCHI

Le armi pesanti sono un nuovo tipo di equipaggiamento indicato dalla presente icona.

Con le seguenti eccezioni, gli attacchi pesanti seguono le regole degli attacchi a distanza:

- il personaggio che attacca deve usare un'arma pesante invece di un'arma a distanza;
- il personaggio che attacca può effettuare un attacco pesante anche quando è ingaggiato con un nemico;
- durante gli attacchi di opportunità, le armi pesanti possono essere utilizzate al posto delle armi da mischia.



MODULI

I moduli sono un nuovo tipo di oggetto indicato dalla presente icona.

FAQ

FUOCO INDIRETTO

Un nemico che termina una qualsiasi forma di movimento entro 2 esagoni dalla marcatura Fuoco Indiretto deve affrontare una prova di difesa. Questo effetto viene innescato anche da spinte, trazioni, teletrasporti e salti. Tuttavia, non ha effetto sui nemici che non si trovano nella linea di vista della marcatura.

ATTACCHI CON MISSILE DEMOLITORE

Nessun nemico può essere attaccato se non si trova nella linea di vista dell'esagono bersaglio. Per determinare i modificatori di copertura, si deve tracciare una linea tra il personaggio attaccato e l'esagono bersaglio. Quest'arma non può essere usata per effettuare attacchi ai fianchi.

Se un Missile Demolitore viene usato durante le interruzioni, deve avere come bersaglio un esagono adiacente al personaggio interrotto.

AMULETO DI KULTAKS

L'Amuleto di Kultaks è compatibile solo con i potenziamenti e depotenziamenti comuni, che includono Rapidità, Miglioramento, Protezione, Rigenerazione, Paralisi, Cecità, Stordimento e Maledizione.



INTERAZIONI DI SPINTA MAGICA

Per utilizzare l'incantesimo Spinta Magica come attacco gratuito, devono essere soddisfatti tutti i requisiti. Il bersaglio deve trovarsi nella linea di vista e a portata dell'attaccante, che non può essere ingaggiato in un combattimento. Nel caso di attacchi ad area, Spinta Magica può essere utilizzato soltanto contro il bersaglio iniziale. I personaggi non possono usare Spinta Magica per spingere se stessi.

Spinta Magica può essere utilizzato per attacchi aggiuntivi con la Catena di Fulmini, anche se il secondo bersaglio non si trova nella linea di vista del personaggio. In questi casi, la direzione della spinta viene determinata in base alla posizione del bersaglio attuale e di quello precedente.



LEECH ED ESPLOSIONE MAGICA

Quando un nemico usa un'Esplosione Magica per attaccare Leech, devono essere risolti i seguenti passaggi:

1. Il nemico spende mana per l'incantesimo e Leech ottiene un mana.
2. Il nemico controlla se ha più mana di Leech e poi affronta una prova di attacco. Durante questa prova, se il nemico spende mana per i ritiri, Leech ottiene un mana.
3. Leech affronta una prova di difesa. Se ha la sua Armatura Viscida, tira un numero di dadi che dipende dal suo mana attuale, non dalla quantità di mana che aveva all'inizio della prova di attacco.
4. Dopo questa prova, se Leech ha la sua Armatura Viscida, perde un mana.

