

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

FALA 6



PODRECZNIK

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

FALA 6

Wersja 1.0 PL

W miarę jak Evil Horde zyskuje na sile, dzielni obrońcy sprawiedliwości są zmuszeni wykorzystywać coraz cięższy sprzęt bojowy. Na scenę wchodzi Battle Ram – imponująca maszyna wojenna. Czy będzie w stanie udaremnić nikczemne plany Leecha i Scorpicii? To zależy tylko od Ciebie!

MASTERS OF THE UNIVERSE™ oraz powiązane znaki towarowe i oprawa graficzna są własnością firmy Mattel i są wykorzystywane na podstawie licencji Mattel. ©2023 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™, 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™.

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.

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 0, element jest usuwany z pola bitwy.

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

BŁOTNY POTWÓR

Najnowsze rozszerzenie wprowadza do gry Błotny Potwór – rodzaj terenu specjalnego, który zajmuje jeden heks. Postacie znajdujące się na heksach przylegających do niego nie mogą wykonywać akcji ruchu ani być popychane czy przyciągane. Jeśli postać wchodzi na heks sąsiadujący z Błotnym Potworem, jej akcja ruchu natychmiast się kończy.

Ta zdolność nie wpływa na postacie wykonujące skoki lub teleportacje.

Błotny Potwór nie ma wpływu na modele masywne, nie blokuje linii widzenia i nie zapewnia osłony.



FIGHTING FOE MEN

Postacie oznaczone jako członkowie Fighting Foe Men nie są powiązane z żadną frakcją i mogą być dołączone do dowolnego oddziału.

POJAZDY

Postacie posiadające zdolność „Pojazd” są klasyfikowane jako pojazdy – korzystają z zasad dla modeli masywnych.



CIĘŻKA BROŃ I CIĘŻKIE ATAKI

Ciężka broń to nowy typ wyposażenia oznaczony przez następującą ikonę:

Ciężkie ataki korzystają z zasad dla ataków dystansowych z następującymi wyjątkami:

- Atakująca postać musi używać ciężkiej broni zamiast broni dystansowej.
- Atakująca postać może użyć ciężkiego ataku, nawet gdy znajduje się w zwarcu z wrogiem.
- Podczas ataku okazyjnego postać może użyć ciężkiej broni zamiast broni do walki wręcz.



MODUŁY

Moduły to nowy typ przedmiotów oznaczony przez następującą ikonę:

FAQ

OGIEŃ POŚREDNI

Wróg, który zakończy jakikolwiek ruch w obrębie dwóch heksów od znacznika Ognia Pośredniego, musi przeprowadzić test obronny. Efekt ten jest również wyzwalany przez popchnięcia, przyciągnięcia, teleportacje i skoki. Nie wpływa jednak na wrogów, którzy nie znajdują się w polu widzenia znacznika.

ATAKI POCISKIEM BURZĄCYM

Wróg nie może zostać zaatakowany, jeśli nie znajduje się w polu widzenia wybranego heksa. Aby określić modyfikatory osłony, należy wyznaczyć linię między atakowaną postacią a wybranym heksem. Ataki tą bronią nigdy nie są traktowane jako ataki z flanki.

Jeśli Pocisk Burzący jest użyty podczas przerwania, musi celować w heks przylegający do postaci, której przerwano.

AMULET KULTAKS

Amulet Kultaks działa tylko z podstawowymi wzmocnieniami i osłabieniami, które obejmują: przyspieszenie, spotęgowanie, ochronę, regenerację, spowolnienie, osłabienie, powalenie oraz kłutwę.



INTERAKCJE MAGICZNEGO PCHNIĘCIA

Aby użyć czaru Magicznego Pchnięcia jako darmowego ataku, wszystkie wymagania efektu muszą być spełnione. Cel musi się znajdować w zasięgu i w polu widzenia atakującego, a ten nie może być zaangażowany w walkę.

W przypadku ataków obszarowych Magiczne Pchnięcie może być użyte tylko przeciwko pierwotnemu celowi. Postacie nie mogą użyć efektu, aby przepchnąć samych siebie.

Magiczne Pchnięcie może być użyte do dodatkowych ataków z Łańcucha Błyskawic, nawet jeśli drugi cel nie jest w polu widzenia postaci. W takich przypadkach kierunek pchnięcia jest określony na podstawie pozycji bieżącego i poprzedniego celu.

LEECH I STRUMIEŃ MAGII

Gdy wróg używa Strumienia Magii, aby zaatakować Leecha, należy rozpatrzyć następujące kroki:

1. Wróg wydaje manę na czar – Leech zyskuje jeden punkt many.
2. Wróg sprawdza, czy ma więcej many niż Leech, a następnie przeprowadza test ataku. Jeśli podczas tego testu wróg wyda manę na przerzut kostek – Leech zyskuje jeden punkt many.
3. Leech wykonuje test obrony. Jeśli ma na sobie Śluzową Zbroję, rzuca określoną liczbę kości w zależności od liczby aktualnie posiadanej many, a nie many, którą miał na początku testu.
4. Jeśli Leech ma na sobie Śluzową Zbroję, po teście traci jeden punkt many.

