

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 6



REGLAS

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 6

Versión 1.0 ESP

A medida que la Evil Horde sigue fortaleciéndose, los valientes defensores de la verdad y la justicia se ven obligados a mejorar sus tácticas y emplear equipo aún más pesado. Presentamos el Battle Ram, una formidable máquina de guerra que entra en liza. ¿Será suficiente para frustrar los perversos planes de Leech y Scorpia? ¡Tú decides!

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. 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. Miniaturas fabricadas en Polonia.

Los siguientes nombres son marcas registradas de 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™.

REGLAS ADICIONALES

TERRENO ESPECIAL

Algunas habilidades permiten a un personaje colocar piezas de terreno especial en el campo de batalla.

COLOCACIÓN

A menos que se indique lo contrario, una pieza de terreno especial debe colocarse en una casilla vacía en línea de visión del personaje que utilice la habilidad para colocar dicha pieza. Si la pieza de terreno especial ocupa más de una casilla, todas las casillas deben estar vacías y al menos **una** de ellas en línea de visión del personaje que lleva a cabo la habilidad.

Si la descripción de la habilidad te pide que coloques una pieza de terreno especial en un radio de 8", al menos una casilla de esta pieza de terreno especial debe estar a 8" o menos de distancia del personaje que utilice la habilidad.

MOVIMIENTO

A menos que se indique lo contrario, todas las piezas de terreno especial se consideran obstáculos altos a efectos de movimiento.

ATAQUES

Un personaje puede realizar una acción de ataque contra cualquier pieza de terreno especial. A menos que se especifique lo contrario, todas las piezas de terreno especial tienen 1 de salud, 0 de resistencia y 0 de mente. Las piezas de terreno especial no tienen arcos, por lo que no pueden ser objetivo de ataques de flanco. Si la salud de la pieza de terreno especial alcanza 0, se retira del campo de batalla.

Los personajes no se consideran trabados en combate con una pieza de terreno especial, pero aquellos que se encuentren en casillas adyacentes a una pueden llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo contra ella.

MONSTRUO DE BARRO

Las expansiones a partir de la Wave 6 incluyen el monstruo de barro, un tipo de terreno especial que ocupa una casilla. Los personajes situados en casillas adyacentes a él no pueden llevar a cabo una acción de movimiento ni se les puede empujar o tirar. Si un personaje entra en una casilla adyacente al monstruo de barro, su acción de movimiento acaba inmediatamente. No obstante, esta habilidad no afecta a personajes que estén saltando o teletransportándose.

Un monstruo de barro no afecta a miniaturas de gran tamaño, no obstaculiza la línea de visión ni ofrece cobertura.



FIGHTING FOE MEN

Los personajes marcados como miembros de los Fighting Foe Men no están asociados con ninguna facción y pueden pertenecer a cualquier ejército.

VEHÍCULO

Los personajes con la habilidad *Vehículo* se clasifican como vehículos. Los vehículos utilizan las mismas reglas que las miniaturas de gran tamaño.



ARMAS PESADAS Y ATAQUES

Las armas pesadas son un nuevo tipo de equipo identificado con este icono.

Los ataques pesados utilizan las reglas de los ataques a distancia con los siguientes cambios:

- El personaje atacante debe utilizar un arma pesada en vez de un arma a distancia.
- El personaje atacante puede utilizar un ataque pesado incluso cuando esté trabado en combate con un enemigo.
- Durante los ataques de oportunidad, se pueden utilizar armas pesadas en vez de armas cuerpo a cuerpo.



MÓDULOS

Los módulos son un nuevo tipo de objeto identificado con este icono.

PREGUNTAS FRECUENTES

FUEGO INDIRECTO

Un enemigo que acabe cualquier tipo de movimiento a hasta 2 casillas de la marca del *Fuego indirecto* debe hacer una prueba de defensa. Este efecto también se activa al tirar, empujar, teletransportarse y saltar. Sin embargo, no afecta a enemigos que no están en línea de visión de la marca.

ATAQUES CON EL MISIL DEMOLEDOR

No se puede atacar a ningún enemigo que no esté en línea de visión de la casilla objetivo. Para determinar modificadores de cobertura, traza una línea entre el personaje atacado y la casilla objetivo. No está permitido utilizar esta arma para realizar ataques de flanqueo.

Si utilizas el *Misil demoleedor* durante una interrupción, deberás tomar por objetivo una casilla adyacente al personaje interrumpido.

AMULETO DE KULTAKS

El *Amuleto de Kultaks* solo es compatible con efectos positivos y negativos comunes, como Rapidez, Mejora, Protección, Regeneración, Lesión, Ceguera, Derribo y Maldición.



INTERACCIONES DEL EMPUJÓN MÁGICO

Para utilizar el hechizo *Empujón mágico* como ataque gratuito se deben cumplir todos los requisitos.

El objetivo debe estar en línea de visión y al alcance del atacante, y este último no puede estar trabado en combate. En el caso de los ataques con área de efecto, el *Empujón mágico* solo se puede utilizar contra el objetivo inicial. Los personajes no pueden usar este hechizo para empujarse a sí mismos.

El *Empujón mágico* se puede utilizar para realizar ataques adicionales con *Relámpagos en cadena* incluso aunque el segundo objetivo no esté en línea de visión del personaje. En estos casos, la dirección del empujón se determina en función de las posiciones del objetivo actual y los objetivos previos



LEECH Y EXPLOSIÓN MÁGICA

Cuando un enemigo utilice la *Explosión mágica* para atacar a Leech, se deben resolver los siguientes pasos:

1. El enemigo gasta maná en el hechizo y Leech gana un punto de maná.
2. El enemigo comprueba si tiene más maná que Leech y después lleva a cabo la prueba de ataque. Durante la prueba, si el enemigo gasta maná para volver a tirar dados, Leech gana un punto de maná.
3. Leech lleva a cabo una prueba de defensa. Si tiene su *Armadura invertebrada*, lanza una cantidad de dados que depende de su cantidad de maná actual, no de la cantidad que tenía al inicio de la prueba.
4. Después de la prueba, si Leech tiene su *Armadura invertebrada*, pierde un punto de maná.

