

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

FAŁA 9

Wersja 1.0 PL

Prawdziwej mocy nie da się podrobić. Skeletor może się starać, ale nigdy nie będzie w stanie dorównać mocy He-Mana! Czy jednak na pewno? Clamp Champ staje naprzeciw Fakerowi, aby udowodnić, że imitacja zawsze jest gorsza od oryginału. Jednak ten złowrogi robot wygląda naprawdę przerażająco.

MASTERS OF THE UNIVERSE™ oraz powiązane znaki towarowe i oprawa graficzna są własnością firmy Mattel i są wykorzystywane na podstawie licencji Mattel. ©2024 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. Magazynowa 17, 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™, Orko™, Ram Man™, Stratos™, Evil-Lyn™, Mer-Man™, Skeletor™, Trap Jaw™, Tri-Klops™, He-Man with Battle Cat™, Skeletor with Panther™, Hordak on Mantisaur™, She-Ra with Swift Wind™, King Hsss with Tyrantisaurus™, Zodiac with Throne™, Scareglow™, Beast Man™, Teela™, Sorceress™, Tyrantisaurus™, Man-E-Faces™, Buzz-Off™, Whiplash™, Stinkor™, Hordak™, Horde Trooper™, Horde Wraith™, Catra™, Grizzlor™, Shadow Weaver™, Palace Guard™, Fisto™, Hover Robot™, Webstor™, Scorpia™, Leech™, Dawg-O-Tor™, She-Ra™, Bow™, Glimmer™, Castaspella™, Frosta™, Angella™, King Hsss™, Lady Slither™, Sssqueeze™, Kobra Khan™, Rattlor™, Fang-Or™, Clamp Champ™, Faker™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™, Battle Ram™.

DODATKOWE ZASADY

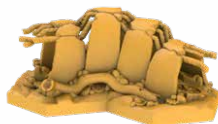
MAŁA STERTA ŚMIECI

Mała Sterta Śmieci to 2- i 3-heksowe elementy terenu, które są traktowane jako niskie przeszkody z jedną różnicą:

- ◆ Kiedy Mała Sterta Śmieci zatrzymuje popchniętą lub przyciągniętą postać, ta postać otrzymuje jedną ranę.



2x Mała Sterta Śmieci
(2-heksowe elementy)



2x Mała Sterta Śmieci
(3-heksowe elementy)

NIEKOŃCZĄCA SIĘ STERTA ŚMIECI

Niekończąca się Sterta Śmieci to 7-heksowy element terenu, który jest traktowany jako niska przeszkoda z dwiema różnicami:

- ◆ Niekończąca się Sterta Śmieci może zostać zaatakowana.
- ◆ Kiedy gracz zredukuje życie Niekończącej się Sterty Śmieci do 0, usuwa ją z bieżącego miejsca i natychmiast umieszcza w innym miejscu na polu bitwy. Niekończącą się Stertę Śmieci można umieścić tylko na pustych heksach.



1x Niekończąca się Sterta Śmieci
(7-heksowy element)

ATAKOWANIE NIEKOŃCZĄCEJ SIĘ STERTY ŚMIECI

Każda postać może zaatakować Niekończącą się Stertę Śmieci. Niekończąca się Sterta Śmieci posiada 2 punkty zdrowia, 2 punkty wytrzymałości i 0 punktów umysłu, ale nie posiada tylnego i przedniego łuku, więc wszystkie ataki przeciwko niej traktowane są jak ataki frontalne. Postacie nie mogą być w zwarcu z Niekończącą się Stertą Śmieci, mimo to postacie stojące na heksach sąsiadujących z nią mogą wykonywać przeciwko niej atak wręcz.

FAQ

CLAMP CHAMP – UMIEJĘTNOŚCI

Wszyscy sojusznicy korzystający z umiejętności Clamp Champa muszą znajdować się w jego polu widzenia.



STALOWE KARWASZE

Postać nosząca Stalowe Karwasze nie prowokuje ataków okazjnych, ale mimo to musi zakończyć swój ruch, gdy wejdzie do strefy kontroli wroga.

POSZUKIWACZ ZAGŁADY

Poszukiwacz Zagłady zapewnia darmowy przerzut, gdy zaatakowany wróg znajduje się w promieniu 8" od postaci wyposażonej w Poszukiwacza Zagłady.



CELNOŚĆ

Celność wpływa na następny atak dystansowy wykonany podczas bieżącej aktywacji lub przerwania. W tym ataku nie rzuca się kostkami, a gracz zakłada, że test ataku zakończył się 4 sukcesami. Atakowana postać nadal wykonuje test obrony. Ten atak zużywa skupienie, nawet jeśli nie czerpie z niego żadnych korzyści.

REGULARNE OSŁABIENIA

Następujące osłabienia są uważane za regularne osłabienia: spowolnienie, oślepienie i powalenie.



Spowolnienie



Oślepienie



Powalenie

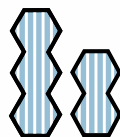
TERENY POŁA BITWY



Wysoka przeszkoda
(4-heksowy element)



**Przeszkoda o
różnej wysokości**
(4-heksowy element)



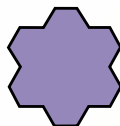
Niska przeszkoda



Mała Sterta Śmieci
(2-heksowy element)



Mała Sterta Śmieci
(3-heksowy element)



**Niekończąca się
Sterta Śmieci**
(7-heksowy element)



Wysoka przeszkoda
(3-heksowy element)



**Przeszkoda o
różnej wysokości**
(3-heksowy element)



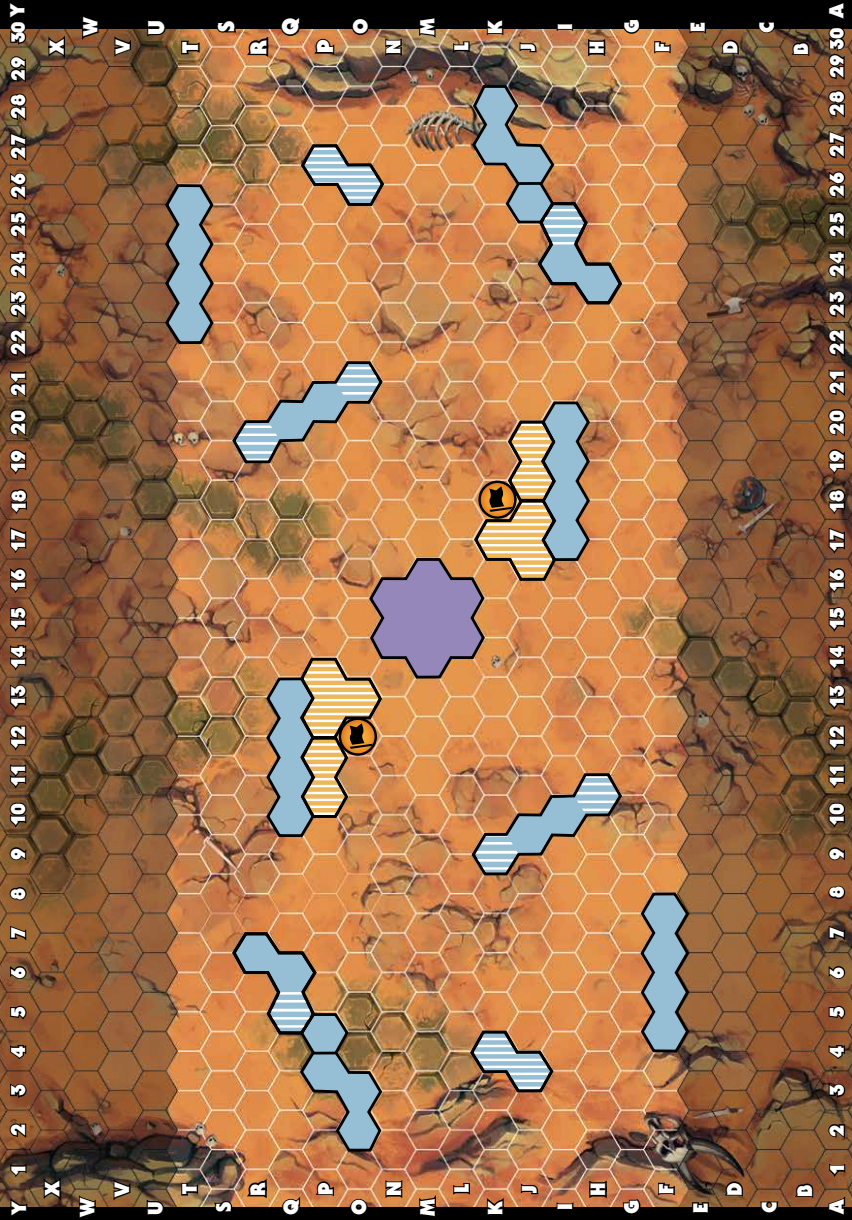
Kolumna
(1-heksowy element)



Żeton celu

STANDARDOWE POLA BITWY

WYSYPISKO

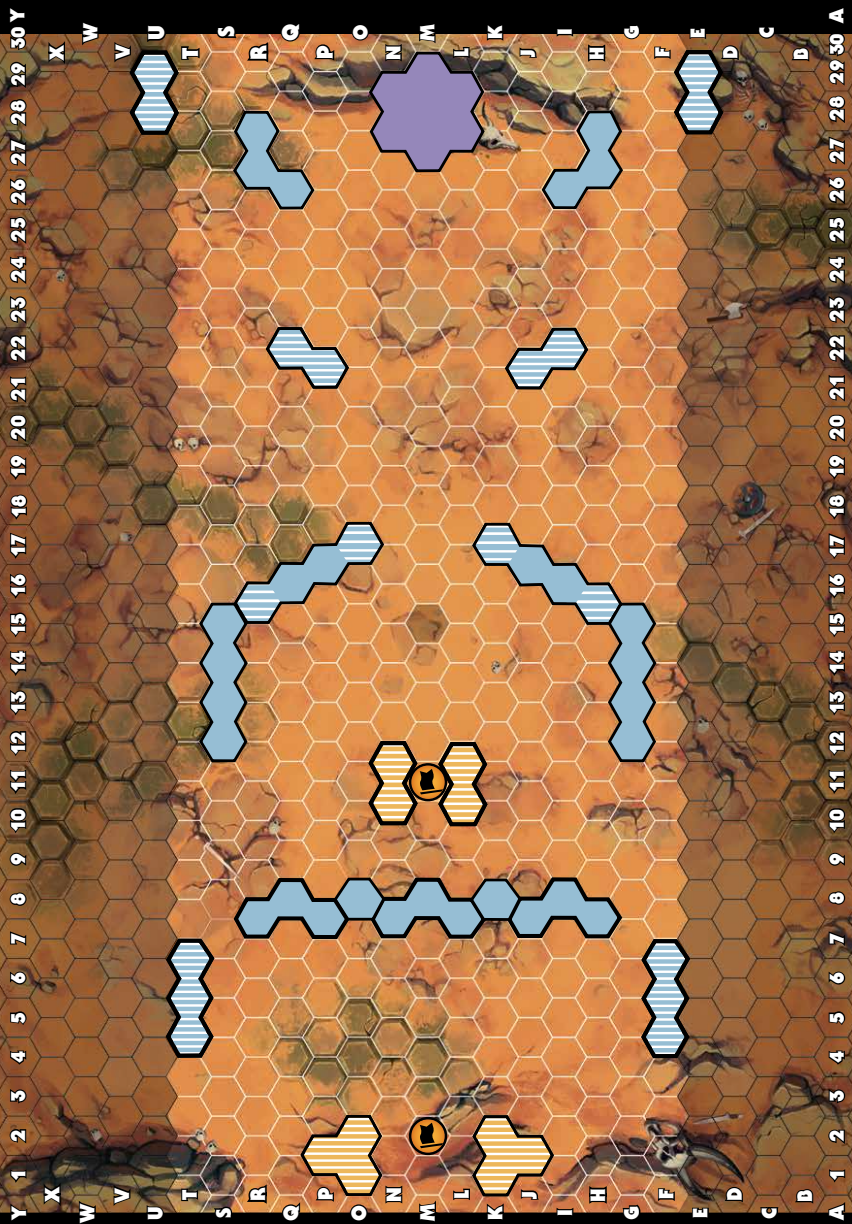


Srebra rozstawienia

Srebra rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść 2 początkowe cele na heksach: O12 i K18. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami.

FABRYKA



Srebra rozstawienia

Srebra rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść 2 początkowe cele na heksach: M2 i M11. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami.