FALA 1

Version 1.0 PL

Bitwa o Eternię trwa! Nowi bohaterowie i złoczyńcy dołączają do walki, przynosząc ze sobą nową broń, magię i gadżety. Odważni wojownicy będą mogli wykorzystać tę nową moc, aby manipulować przebiegiem bitwy, tworząc teleporty i pola siłowe. Tym razem zwycięstwo będzie nasze!

MASTERS OF THE UNIVERSE™ oraz powiązane znaki towarowe i oprawa graficzna są własnością firmy Mattel i są wykorzystywane na podstawie licencji Mattel. ©2022 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™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™.

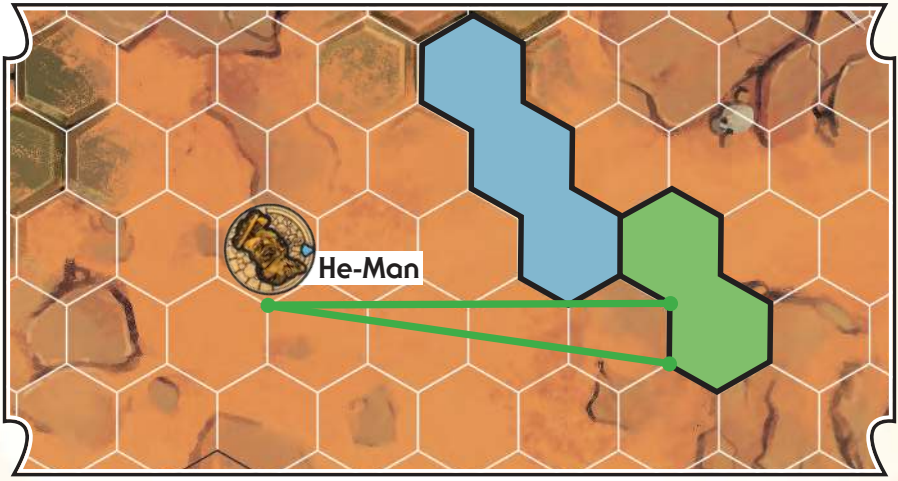
ZASADY DODATKOWE

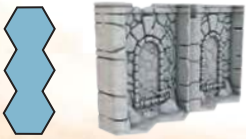
TEREN SPECJALNY

Niektóre umiejętności pozwalają postaciom umieszczać na polu bitwy elementy terenu specjalnego.

UMIESZCZANIE

Teren specjalny musi zostać umieszczony na pustym heksie, w polu widzenia postaci używającej umiejętności. Jeżeli element terenu specjalnego zajmuje więcej niż jeden heks, wszystkie heksy muszą być puste i co najmniej **jeden** z nich musi znajdować się w polu widzenia postaci używającej umiejętności.





Wysoka przeszkoda

Pola siłowe

PORUSZANIE

Na potrzeby ruchu 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 zera, element ten zostaje usunięty z pola bitwy.

Postacie nie mogą być w zwarciu z elementami terenu specjalnego, mimo to postacie stojące na heksach sąsiadujących z elementami terenu specjalnego mogą wykonać przeciwko nim atak wręcz.

TYPY TERENU SPECJALNEGO

Najnowsze dodatki wprowadzają dwa typy terenu specjalnego: teleporty oraz pola siłowe. Teleporty umożliwiają szybkie poruszanie się po polu bitwy, a pola siłowe zapewniają dodatkową ochronę.

TELEPORTY: Teleport to element terenu specjalnego zajmujący jeden heks. Teleport staje się aktywny na początku kolejnej rundy – po tym, jak zostanie umieszczony na polu bitwy. Na potrzeby ruchu uznajemy, że wszystkie heksy sąsiadujące z jakimkolwiek aktywnym teleportem sąsiadują również ze sobą nawzajem.

Teleporty nie blokują pola widzenia i nie zapewniają osłony.

POLA SIŁOWE: Pole siłowe to element terenu specjalnego zajmujący dwa heksy. Na potrzeby ruchu postaci pola siłowe traktowane są jak wysokie przeszkody.

Pola siłowe nie blokują pola widzenia i nie zapewniają osłony.

WIELOKROTNA KLASYFIKACJA

Jeżeli jakikolwiek element gry modyfikuje wiele typów testów (np. testy umiejętności, testy obrony), to te modyfikatory mogą być wykorzystane tylko raz podczas każdego testu, nawet jeśli ten test posiada wiele klasyfikacji.

PRZYKŁAD: Ta karta losu zapewnia bonusy dla testów umiejętności i ataku. Nawet test sklasyfikowany jako test umiejętności i ataku otrzymuje tylko jedną dodatkową kostkę.

PRZEKAZYWANIE WZMOCNIEŃ I OSŁABIEŃ

Niektóre efekty pozwalają postaci na przekazywanie swoich wzmocnień lub osłabień innym postaciom. Przekazane wzmocnienia i osłabienia nie są uznawane za usunięte.

PRZYKŁAD: Beast Man używa Czaszkobroni, aby przekazać swoją klątwę He-Manowi. Osłabienie zostało przekazane (nie – usunięte), więc Beast Man nie otrzymuje rany z tej klątwy.