

# MASTERS

OF THE UNIVERSE™

## FIELDS OF ETERAIA

THE BOARD GAME



# LIVRET DE MISSIONS



# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION</b> _____	04	Condition de victoire _____	11
Choisissez votre jeu _____	04	Mise en place de départ _____	11
Éléments du livret de missions _____	04	<b>Chasseurs de l'artefact perdu</b> _____	12
<b>RUPTURES TEMPORELLES</b> _____	05	Mise en place _____	12
Mise en place de départ _____	05	Règles du scénario _____	12
<b>EVIL SEED</b> _____	08	Condition de victoire _____	12
Mécaniques du scénario _____	08	Mise en place de départ _____	12
Pendant la mise en place _____	08	<b>SOLO/COOP</b> _____	13
Le drain des plantes d'Evil Seed _____	08	<b>Faux He-Man</b> _____	13
Mise en place de départ _____	09	Mise en place _____	13
<b>SCÉNARIOS D'ESCARMOUCHE</b> _____	10	Règles spéciales _____	13
<b>Rituel du pouvoir illimité</b> _____	10	Mise en place de départ _____	14
Mise en place _____	10	<b>Récupérer les plans</b> _____	15
Règles du scénario _____	10	Mise en place _____	15
Condition de victoire _____	10	Règles spéciales _____	15
Mise en place de départ _____	10	Mise en place de départ _____	16
<b>Armées en marche</b> _____	11	<b>L'enfant perdu</b> _____	17
Mise en place _____	11	Mise en place _____	17
Règles du scénario _____	11	Règles spéciales _____	17
		Mise en place de départ _____	18

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME

**LIVRET DE MISSIONS**



# INTRODUCTION

Le livret de missions « Masters of the Universe: Fields of Eternia » comporte deux scénarios pour le mode histoire, trois scénarios pour le mode escarmouche et trois autres pour le mode solo/coop.

## Choisissez votre jeu

**MODE HISTOIRE :** voulez-vous vivre toute une histoire à travers un scénario thématique ? Mettez le jeu en place comme cela est décrit dans le livret de règles et rendez-vous aux scénarios « Ruptures temporelles » ou « Evil Seed ».

**Scénarios du mode histoire :** p. 5, p. 8

**MODE ESCARMOUCHE :** vous cherchez peut-être un duel rapide et excitant ? Jetez un œil aux règles d'escarmouche dans le livret de base (p. 33) et rendez-vous à l'un des scénarios.

**Scénarios d'escarmouche :** p. 10, p. 11, p. 12

**MODE SOLO/COOPÉRATIF :** voulez-vous jouer seul ou en coopératif contre le jeu ? Jetez un œil aux règles solo/coopératif dans le livret de règles (p. 30) et rendez-vous à l'un des scénarios.

**Scénarios solo/coop :** p. 13, p. 15, p. 17


## Éléments du livret de missions

**L'histoire :** le texte en italique est une introduction narrative au scénario choisi.

*Le son des tambours de guerre se fait entendre dans le lointain, tandis que les armées traversent le pays. Les plus grands guerriers à avoir foulé la surface d'Eternia mènent ces hordes immenses dans un seul but : l'ultime suprématie.*

**Mécaniques :** une description de mission détaillée qui explique les règles spécifiques d'un scénario.



◆ Il ne peut y avoir plus de 2 soldats à la fois dans aucune des quatre tours.

**Évènement crâne :** description des événements qui affecteront le jeu pendant les manches notées  sur le marqueur.

### Évènement crâne 1

Les ruptures deviennent instables. Chaque héros doit lancer 1 dé.

**RÉUSSITE :** aucun effet.


**ÉCHEC :** ce héros perd 1  s'il se trouve dans les contrées sauvages ou 2  s'il se trouve dans un avant-poste.

**Créatures épiques :** une liste des créatures épiques qui peut apparaître pendant une quête lors d'un scénario.

### Créatures épiques

- ◆ Dragon
- ◆ Green Lygor
- ◆ Griffin
- ◆ Gygor
- ◆ Kulatak
- ◆ Parek-Narr
- ◆ Shadow Beast



**Plateaux :** indiquent où les jetons  doivent être placés lors de la mise en place. Dans le cas du mode escarmouche, les zones de déploiement sont indiquées sur les plateaux.

### MISE EN PLACE DE DÉPART





# RUPTURES TEMPORELLES

*Skeletor a remonté le temps jusqu'à l'âge de l'ultime champ de bataille afin d'empêcher les Masters of the Universe de se former. Ses actions se répercutent à travers l'espace-temps, fracturant la ligne temporelle. He-Man et les Masters of the Universe doivent réparer le mal causé, sinon le destin d'Eternia sera changé à tout jamais.*

*La Sorcière sent que d'étranges ruptures s'ouvrent dans l'espace-temps d'Eternia. Rejoignez ces ruptures et fermez-les en vous assurant que les événements-clés se déroulent comme prévu. Mais faites attention : Skeletor et ses Evil Warriors essayeront de manipuler ces ruptures pour plier Eternia à leur volonté.*



*En refermant suffisamment de ruptures, vous annulerez les dégâts causés par Skeletor et ses Evil Warriors, et restaurerez ainsi l'équilibre naturel.*

## MISE EN PLACE DE DÉPART

### Évènement crâne 1

Les ruptures deviennent instables. Chaque héros doit lancer 1 dé.


**RÉUSSITE** : aucun effet.

**ÉCHEC** : ce héros perd 1  s'il se trouve dans les contrées sauvages ou 2  s'il se trouve dans un avant-poste.






## Évènement crâne 2



Davantage de ruptures s'ouvrent à travers Eternia.  
Placez un jeton  comme indiqué sur le plateau ci-dessous.  
N'enlevez pas les jetons  placés précédemment.




## Évènement crâne 3

Dare et l'Innommable ont rejoint le combat.  
Doublez la quantité de  obtenue lors de quêtes et de combats épiques pendant cette manche.

## Évènement crâne 4

Déclenchez cet évènement uniquement en cas d'égalité pour la majorité de  ou si la faction avec le plus de  n'a qu'un seul point de plus.

Il est temps d'arrêter tout cela pour de bon. Chaque faction doit choisir un héros. Les deux héros choisis s'affronteront lors d'une manche de combat épique, le vainqueur étant déclaré d'après les règles habituelles. Répétez cela jusqu'à ce que les six héros aient combattu. Chaque fois qu'une faction gagne une manche, elle gagne 1 .









**MOTU gagne :** vous avez refermé suffisamment de ruptures pour réparer la ligne temporelle, éradiquant toute corruption. Le reste des Masters of the Universe et vous-même retournez à votre propre époque pendant que vous dites au revoir à vos nouveaux amis.



**EW gagne :** la ligne temporelle a été suffisamment endommagée pour empêcher les Masters of the Universe de se former, et vos ennemis disparaissent de l'existence. Sans personne pour l'arrêter, Skeletor devient le dirigeant d'Eternia.

### Créatures épiques :

-  Bionatops
-  Dragosaur
-  Giant
-  Gigantisaur
-  Parek-Narr
-  Turbodactyl
-  Tyrantisaurus





















# EVIL SEED

En trahissant son créateur Moss Man pendant la grande guerre, Evil Seed corrompt la flore et la fait se retourner contre le peuple libre qu'il avait juré de protéger. Evil Seed cherche à présent à revendiquer la planète pour lui-même, transformant de grandes forêts en lieux tourmentés par le mal, les faisant pousser et répandre leur corruption à travers tout Eternia. Evil Seed peut-il être arrêté avant que la planète entière ne soit sous l'emprise de sa forêt maudite ?


## Mécaniques du scénario



- ◆ Jetons  : pendant ce scénario, des jetons  apparaîtront sur le plateau.
- ◆ Les zones avec des jetons  ne donneront plus d'avantages (ne donnent pas d'Eternium, les marchands sont inutilisables et les héros ne peuvent pas effectuer les actions « braver les contrées sauvages » ou « se lancer dans une quête »).
- ◆ Une zone ne peut avoir qu'un seul jeton .
- ◆ Un héros dans une zone avec un jeton  peut dépenser une action pour retirer le jeton.
- ◆ Si un soldat ami est dans une zone avec un jeton , un héros peut dépenser une action pour retirer le soldat et le jeton. Cela ne compte pas comme action « mobiliser les soldats » et ne peut être effectué qu'une seule fois par manche.
- ◆ Quand un jeton  est retiré par un joueur, placez-le dans une réserve de la faction de ce joueur.
- ◆ Dès qu'une faction a 3 jetons  dans sa réserve, elle défaisse tous ses jetons  et gagne 1 .

## Pendant la mise en place

- ◆ Placez un jeton  sur la Tour Grayskul, la Tour Centrale et la Tour Vipère.
- ◆ Chaque héros place 1 jeton  sur une zone de son choix, excepté les bases des factions et les zones contenant des marchands.

## Le drain des plantes d'Evil Seed

La première fois qu'Evil Seed est dévoilé, retirez tous les jetons  du plateau et placez-les sur la carte d'Evil Seed. Répétez cette action à la fin de chaque fin de phase de préparation de jour suivante.

Chaque jeton  sur la carte d'Evil Seed compte comme 1  supplémentaire pour Evil Seed.

## Créatures épiques




- ◆ Dragon
- ◆ Green Lygor
- ◆ Griffin
- ◆ Gygor
- ◆ Kulatak
- ◆ Parek-Narr
- ◆ Shadow Beast







## Événements crâne



**1.** Il se passe quelque chose d'étrange ! La végétation d'Eternia se met à attaquer les gens !

Placez un jeton  sur le Château Berserker, les Montagnes de Perpetua et la Vallée de Barathrum. Si un jeton  se trouve déjà sur l'une de ces zones, à la place, le prochain joueur actif peut le placer sur une zone adjacente sans jeton .

**2.** Un sage vous a dit que seul Moss Man peut remédier à ces événements étranges. Vous devez le trouver !

Pendant cette manche, chaque héros qui retire un jeton  peut lancer 2 dés. Sur 2 réussites ou plus, ce héros gagne 2 .

**3.** Vous savez déjà qu'Evil Seed est responsable de ce chaos ! Avec Moss Man à vos côtés, vous vous dirigez vers l'affrontement final !

- ◆ Retirez tous les soldats de la Grande Jungle (après avoir gagné l'Eternium).
- ◆ Jusqu'à la fin de la partie, les héros peuvent combattre Evil Seed dans la Grande Jungle.
- ◆ Chaque faction gagne 1  tous les 3 dégâts qu'elle cause à Evil Seed.
- ◆ La faction qui bat Evil Seed gagne 2 .

## MISE EN PLACE DE DÉPART





# SCÉNARIOS D'ESCARMOUCHE

## RITUEL DU POUVOIR ILLIMITÉ

Construites pour assurer l'équilibre entre le bien et le mal à travers tout Preternia, les Trois Tours furent bâties par les anciens pendant la grande trêve entre les factions rivales. Au nord des Trois Tours se trouve la Tour Dragon, érigée quelque 300 ans avant la trêve. Alors que les dragons avaient juré ne pas s'immiscer dans les guerres humaines, contrôler cette tour pourrait mener les dragons de votre côté. Aujourd'hui, pendant la période de la grande guerre, des factions rivales sont apparues pour prendre le contrôle des tours et faire pencher le pouvoir en leur faveur.

## Mise en place

Nombre d'équipes : 2.

### Équipe 1

Soldats disponibles : 6.

Zone de déploiement : bleue.

Zone de départ des héros : une zone avec au moins un soldat ami au choix.





### Équipe 2

Soldats disponibles : 6.



Zone de déploiement : rouge.

Zone de départ des héros : une zone avec au moins un soldat ami au choix.

## Règles du scénario

- ◆ Les héros ne peuvent pas utiliser l'action « voyage rapide ».
- ◆ À la fin de chaque manche, chaque équipe gagne 1  pour chacune de ces tours qu'elle contrôle : Tour Grayskull, Tour Centrale, Tour Vipère et Tour Dragon.
- ◆ Il ne peut y avoir plus de 2 soldats à la fois dans aucune des quatre tours.
- ◆ Chaque troisième manche (d'après le marqueur), chaque tour donne 2  au lieu de 1 à l'équipe qui la contrôle.
- ◆ Une équipe gagne 2  pour chaque héros qu'elle bat.
- ◆ Les joueurs ne peuvent pas gagner de  autrement que par les moyens décrits ci-dessus.

## Condition de victoire

- ◆ La première équipe qui gagne 16  remporte la partie.
- ◆ S'il n'y a pas de vainqueur après 8 manches, l'équipe ayant le plus de  remporte la partie.

## MISE EN PLACE DE DÉPART





# ARMÉES EN MARCHÉ

*Le son des tambours de guerre se fait entendre dans le lointain, tandis que les armées traversent le pays. Les plus grands guerriers à avoir foulé la surface d'Eternia mènent ces hordes massives dans un seul but : l'ultime suprématie.*

## Mise en place

Nombre d'équipes : 2.

### Équipe 1

Soldats disponibles : 15.

Zone de déploiement :  
bleue.

Zone de départ des héros :  
une zone avec au moins un  
soldat ami au choix.

### Équipe 2

Soldats disponibles : 15.

Zone de déploiement :  
rouge.

Zone de départ des héros :  
une zone avec au moins un  
soldat ami au choix.

## Règles du scénario

- ◆ Pendant cette partie, les joueurs ne peuvent pas placer de nouveaux soldats sur le plateau.
- ◆ Pendant cette partie, le Château Grayskull et le Temple de Serpos sont traités comme des avant-postes normaux et les héros peuvent y entrer normalement.

- ◆ Les soldats peuvent entrer dans le Château Grayskull depuis Talok City et la Tour Grayskull.
- ◆ Les soldats peuvent entrer dans le Temple de Serpos depuis la Tour Vipère et le Corridor de Lithos.
- ◆ Les soldats peuvent être déplacés même s'il n'y a pas de héros ami adjacent.
- ◆ Les joueurs gagnent 1 🌟 pour chaque soldat ennemi retiré du plateau.
- ◆ Les joueurs gagnent 2 🌟 pour chaque héros ennemi qu'ils battent.
- ◆ L'équipe 1 gagne 12 🌟 si au moins 1 soldat ami se trouve sur le Temple de Serpos à la fin de la manche.
- ◆ L'équipe 2 gagne 12 🌟 si au moins 1 soldat ami se trouve sur le Château Grayskull à la fin de la manche.
- ◆ Les joueurs ne peuvent pas gagner de 🌟 autrement que par les moyens décrits ci-dessus.

## Condition de victoire

- ◆ La première équipe qui gagne 12 🌟 remporte la partie.
- ◆ S'il n'y a pas de vainqueur après 8 manches, l'équipe ayant le plus de 🌟 remporte la partie.

## MISE EN PLACE DE DÉPART





# CHASSEURS DE L'ARTEFACT PERDU

*Le Ram Stone est un artefact puissant capable de briser toute barrière magique. Jadis gardé dans la ville de Zalesia, le Ram Stone fut perdu. Si les forces du mal le retrouvaient, elles pourraient s'en servir pour assaillir le Château Grayskull et conquérir la rébellion.*

## Mise en place

Nombre d'équipes : 2.

### Équipe 1

Soldats disponibles : 4.

Zone de déploiement : bleue.

Zone de départ des héros : Château Grayskull.


### Équipe 2








Soldats disponibles : 4.

Zone de déploiement : rouge.


Zone de départ des héros : Temple de Serpos.

## Règles du scénario

- ◆ Pendant la mise en place, chaque héros reçoit 6 Eternium au lieu de 5, mais les joueurs ne peuvent que les dépenser pour des véhicules (ils ne peuvent pas acheter d'équipement ou de sort).
- ◆ Les jetons  sont placés dans les zones marquées sur le plateau ci-dessous.

- ◆ Quand votre héros réalise l'action « se lancer dans une quête » : au lieu de piocher une carte, lancez 3 dés. Additionnez le nombre de réussites obtenues et le nombre de jetons  retirés du plateau. Si le résultat est de 5 ou plus, le héros trouve le Ram Stone ! Ce jeton  est considéré comme étant le Ram Stone. Retirez tous les autres jetons  du plateau. Si le héros n'a pas trouvé le Ram Stone, retirez ce jeton  du plateau.
- ◆ Une fois que le Ram Stone est découvert : à la fin de chaque manche, gagnez 1  si un héros de votre équipe se trouve dans la même zone que le Ram Stone.
- ◆ Les héros se trouvant dans la même zone que le Ram Stone peuvent dépenser 1 action pour déplacer le Ram Stone dans une zone adjacente de leur choix.
- ◆ Les joueurs gagnent 1  pour chaque héros ennemi qu'ils battent.
- ◆ Les joueurs ne peuvent pas gagner de  autrement que par les moyens décrits ci-dessus.

## Condition de victoire

- ◆ La première équipe qui gagne 6  remporte la partie.

## MISE EN PLACE DE DÉPART










# SOLO / COOP

## FAUX HE-MAN

Créé par Man-At-Arms, Faker fut créé comme une copie de He-Man, lui ressemblant tant physiquement que par sa force. Cependant, Faker fut récupéré et reprogrammé par les forces du mal de Skeletor qui l'envoya au palais royal pour se faire passer pour He-Man. Avec sa nouvelle peau bleue, Faker ressemblait à un membre de la race de Gar, ennemie d'Eternia, ce qui mena beaucoup à croire que leur héros bien-aimé He-Man était devenu méchant. Alors que le véritable He-Man se trouve en mission, le restant des Masters of the Univers doivent trouver Faker et mettre un terme au plan machiavélique de Skeletor.



FACTION : MOTU




## Mise en place

- ◆ Placez Beast Man et 3 soldats ennemis dans le village de Hy-Doe.
- ◆ Placez Tri-Klops et 3 soldats ennemis dans le Mont Eternium.
- ◆ Placez les figurines Skeletor et He-Man de côté pour plus tard.
- ◆ Vous pouvez choisir 3 héros de la faction  excepté He-Man.
- ◆ Placez 3 soldats ennemis dans chaque avant-poste , , et  marqué du symbole de la faction ennemie sur le plateau.
- ◆ Placez des jetons  comme indiqué sur le plateau.
- ◆ Retirez cette carte du paquet de scénarios « Ruptures temporelles » : « Deux moitiés d'une même épée ».







## Règles spéciales

### Evil Warriors


Quand vous battez Beast Man ou Tri-Klops, remplacez ce héros sur le Temple de Serpos. Il s'activera à la fin de la prochaine manche. Quand ils s'activent, ils essayent de reprendre le contrôle de leur avant-poste de départ en utilisant 1 action  en suivant le chemin le plus court. Dès qu'ils se trouvent dans un avant-poste avec des soldats , retirez les soldats.

S'ils se trouvent dans une zone avec un héros , engagez un combat épique. Dès que chacun des deux héros a été vaincu au moins une fois, placez Skeletor dans le Temple de Serpos. Chaque héros  défusse immédiatement 1 carte équipement, sinon il perd 2 .


### Tête pensante

Skeletor s'activera après l'activation de tous les héros  et se déplacera vers le héros  le plus proche à distance de déplacement (2  ou impitoyable 3 ). Si Skeletor se trouve dans une zone avec un héros , engagez un combat épique. Si aucun héros ne se trouve à distance de déplacement, Skeletor se déplacera vers le héros avec le moins de  restants.


### Faker est découvert






Quand Skeletor est vaincu et si Faker n'est pas encore apparu, placez Faker (figurine He-Man) dans les Cavernes de Rakash. Faker utilise la carte He-Man avec un déplacement de 1. Faker ne déclenche pas de combat épique quand il entre dans la zone d'un héros . Les héros doivent dépenser une action pour engager un combat épique contre Faker quand ils se trouvent dans la même zone que lui. À la fin de la manche, placez Skeletor sur le Temple de Serpos. Il s'activera normalement à la manche suivante.

### Battre Faker

Quand Faker est vaincu, vous remportez le scénario et gagnez des  en fonction du niveau de difficulté.

### Libérer le peuple


Vous gagnez des  supplémentaires en fonction des zones que vous contrôlez à la fin du scénario :

- ◆ 2  pour Anwat Gar.
- ◆ 2  pour le cratère de He-Ro.
- ◆ 1  pour le village de Hy-Doe.
- ◆ 1  pour le Mont Eternium.
- ◆ 4  pour avoir 3 soldats amis dans le village de Hy-Doe et dans le Mont Eternium.





## Évènement crâne

- 1. Héros embusqués** – Lancez 1 dé : pour chaque réussite, retirez 1 soldat ami du plateau, en commençant par les zones avec un marchand.
- 2. Héros assaillis** – Lancez 2 dés : pour chaque réussite, retirez 1 soldat ami du plateau, en commençant par les zones avec un marchand.
- 3. Faker se déplace** : si Faker n'est pas encore apparu, placez-le dans les Cavernes de Rakash. Faker s'active à la fin de la manche et se déplace vers le Château Grayskull avec 1 .
- 4.** Après avoir déclenché cet événement, si Faker atteint le Château Grayskull, vous perdez le scénario.

## MISE EN PLACE DE DÉPART










## RÉCUPÉRER LES PLANS

Une parfaite machine de violence est en construction dans le château, mais le travail s'est arrêté à cause d'un voleur impudent qui a berné les gardes et volé les plans ! Seul l'un de ces Masters of the Universe peut être suffisamment effronté pour entraver vos plans...






FACTION : EW

### Mise en place







- ◆ Placez Stratos et 3 soldats ennemis dans la Grande Jungle.
- ◆ Placez She-Ra et 3 soldats ennemis dans le village d'Orkas.
- ◆ Vous pouvez choisir 3 héros de la faction .
- ◆ Placez 3 soldats ennemis dans chaque avant-poste ,  et  marqué du symbole de la faction ennemie sur le plateau.
- ◆ Placez des jetons  comme indiqué sur le plateau.
- ◆ Retirez cette carte du paquet de scénarios « Ruptures temporelles » : « Deux moitiés d'une même épée ».

### Règles spéciales

#### Le pouvoir de Grayskull

Quand vous battez Stratos ou She-Ra, remplacez ce héros sur le Château Grayskull. Il s'activera à la fin de la prochaine manche. Quand ils s'activent, ils essaient de reprendre le contrôle de leur avant-poste de départ en utilisant 1 action  en suivant le chemin le plus court. Dès qu'ils se trouvent dans un avant-poste avec des soldats , retirez les soldats. S'ils se trouvent dans une zone avec un héros , engagez un combat épique. Dès que chacun des deux héros a été vaincu au moins une fois, placez He-Man sur le Château Grayskull. Chaque héros  défaisse immédiatement 1 carte équipement, sinon il perd 2 .

### À l'aventure

He-Man s'activera après l'activation de tous les héros  et se déplacera vers le héros  le plus proche à distance de déplacement (2  ou impitoyable 3 ). Si He-Man se trouve dans une zone avec un héros , engagez un combat épique. Si aucun héros ne se trouve à distance de déplacement, He-Man se déplacera vers le héros avec le moins de  restants.


### Les plans ont été trouvés






Quand He-Man est vaincu, placez 3 soldats ennemis dans les zones suivantes (si nécessaire, prenez des soldats des zones avec un marchand) :

- ◆ Cavernes de Rakash
- ◆ Terre des Giants
- ◆ Tour Dragon
- ◆ Mont Eternium
- ◆ Montagnes de Perpetua

Vous pouvez maintenant combattre les soldats pour récupérer les plans. Vous remportez le scénario si vous battez les soldats dans chacune des 5 zones.

### Domination

Vous gagnez des  supplémentaires en fonction des zones que vous contrôlez à la fin du scénario :

- ◆ 2  pour Arachnia City.
- ◆ 2  pour Aviopolis.
- ◆ 1  pour le village d'Orkas.
- ◆ 1  pour la Grande Jungle.
- ◆ 4  pour avoir 3 soldats amis dans le village d'Orkas et dans la Grande Jungle.







## Évènement crâne

- 1. L'obscurité arrive** – Chaque héros défausse immédiatement 1 carte consommable ou sort, sinon il perd 2
- 2. L'éclipse commence** – Si un héros ami se déplace dans une zone des contrées sauvages, il termine immédiatement son activation et lance 3 dés. Pour chaque réussite, ce héros perd 1

les dés, ce héros peut défausser une carte consommable ou sort pour annuler cet effet.

- 3. Éclipse totale** – Chaque héros ami lance 3 dés : pour chaque réussite, ce héros perd 1

- 4. Le temps se fait court** – Si vous ne récupérez pas les plans avant la fin de cette manche, ils sont perdus et vous perdez le scénario.

## MISE EN PLACE DE DÉPART





# L'ENFANT PERDU



Le Ram Stone magique était la seule chose qui empêchait King Hsss et son armée de sortir de Zalesia. La menace était suffisante pour créer une trêve précaire entre les trois factions rivales. Quand Nikolas Powers prit le trône, il écopa également des conditions de la trêve, dont celle qui stipulait qu'il ne pouvait pas concevoir d'héritier.



La naissance de Evelyn Powers, une jeune fille avec un potentiel magique immense, signa la fin de la trêve. King Hsss jura d'assiéger Zalesia et de se servir de Serpos pour la détruire. Pendant ce temps, Nikolas – devenu le Sans Visage – devait assister à la destruction de sa ville.



Avant le début du siège, Evelyn disparut. Qui pourra résoudre le mystère de l'enfant perdu ?




**FACTION : MOTU OU EW**


## Mise en place

- ◆ Choisissez 3 héros d'une faction de votre choix :  ou . Evil-Lyn ne peut pas être choisie pour ce scénario.

Si vous avez choisi , placez Skeletor et deux autres héros  dans le Temple de Serpos.

Si vous avez choisi , placez He-Man et deux autres héros  dans le Château Grayskull.

- ◆ Placez 3 soldats ennemis dans chaque avant-poste , , et  marqué du symbole de la faction ennemie sur le plateau.

- ◆ Placez des jetons  comme indiqué sur le plateau.

- ◆ Retirez ces cartes du paquet de scénarios « Ruptures temporelles » : « Deux moitiés d'une même épée », « Dieu-serpent invoqué », « Le plan diabolique de Hordak ».



- ◆ Mélangez la carte « La naissance du mal » avec 3 autres cartes quête au hasard et placez-les sous le paquet de scénarios.

## Règles spéciales


### Zalesia dans la tourmente

Aucun héros ne peut entrer dans Zalesia avant le troisième événement du marqueur de manche.


## La quête commence

Les héros ennemis s'activeront après l'activation de tous les héros amis et effectueront 1 action  vers le jeton  le plus proche, chacun se dirigeant vers un jeton différent. Si vos héros se trouvent dans une zone avec un héros ennemi, engagez un combat épique.








## Un indice révélé

Quand un héros ennemi se trouve dans la zone d'un jeton  et qu'aucun héros ami ne s'y trouve, retirez le jeton et révélez la première carte du paquet de scénarios. Ne résolvez pas cette carte. Si la carte est « La naissance du mal », résolvez « Le prix » ci-dessous. Sinon, défaussez-la.

## Le prix

Quand la carte « La naissance du mal » est révélée, que ce soit par une action de l'un de vos héros ou par « Un indice révélé » ci-dessus, placez-la à côté de la carte appartenant au héros qui l'a révélée. Quand le héros avec la carte « La naissance du mal » perd un combat épique, le vainqueur du combat gagne la carte. Pour le reste de ce scénario, tous les héros ennemis ont une valeur  de base de 2 (3 en difficulté impitoyable) et se déplaceront vers le héros avec la carte « La naissance du mal ». Si la faction ennemie détient la carte (ou qu'il est impossible d'atteindre l'ennemi ayant la carte), le héros ennemi se déplace vers Zalesia.

Gagnez des  comme suit :

- ◆ 1  si le premier héros à avoir révélé « La naissance du mal » est l'un des vôtres.
- ◆ 1  si la carte « La naissance du mal » est en possession d'un héros ami.
- ◆ 1  si vous n'avez jamais perdu la carte « La naissance du mal » après l'avoir gagnée une première fois.
- ◆ 2  si vous contrôlez soit Aviopolis, soit Anwat Gar.
- ◆ 2  si aucun héros ami ne se trouve dans une zone de départ de sa faction.
- ◆ 1  si seulement 1 héros ami se trouve dans une zone de départ de sa faction.
- ◆ 2  si tous les héros ennemis se trouvent dans la zone de départ de leur faction.



## Évènement crâne

**1.** Information – Pour le reste de ce scénario, après avoir résolu une carte de scénario, vous pouvez révéler la première carte du paquet de scénarios. S'il s'agit de la carte « La naissance du mal », placez-la à côté de la carte de votre héros et déclenchez « Le prix » décrit page 17. Sinon, choisissez soit de replacer la carte sur le dessus du paquet, soit de la défausser.


**2.** La bonne piste – Comme ci-dessus, mais révélez les 2 premières cartes du paquet de scénarios. Seule 1 carte peut être défaussée.


**3.** Le bon moment – Appliquez les changements suivants :

**a.** Les héros peuvent à présent entrer dans Zalesia.

**b.** Remplacez les héros vaincus dans les zones de départ de leur faction respective.

**c.** Quand un héros est vaincu, il ne peut plus effectuer d'action normale. À la place, il ne peut effectuer que des actions gratuites ou acheter des sorts et aider dans un combat épique.

**d.** Tous les héros ennemis ont une valeur  de base de 2 (3 en difficulté impitoyable).

**e.** À la fin de chaque manche, après l'activation de tous les héros ennemis, si un héros avec la carte « La naissance du mal » se trouve à Zalesia, la faction de ce héros remporte la partie. Si cette condition n'a pas été atteinte à la fin de la partie, vous perdez et ne gagnez aucun .

## MISE EN PLACE DE DÉPART





# CRÉDITS

Conception des règles : Dave Ketch, Jakub S. Olekszyk

Règles du mode escarmouche : Jacek Karpowicz

Règles du mode solo : Kamil Białkowski

Livret de règles et édition : Konstantinos Lekkas,  
Bryan Gerding, Mark Butt

Édition française

Traduction : Silas Rummel (Board Game Circus)

Relecture : Thierry Vareillaud, Natacha Athimon-Constant  
(Board Game Circus)

Conception graphique : Tom Hutchings, Natalia Rachowska

Illustrations de la couverture de la boîte : Dave Wilkins

Couvertures livret de règles et livrets de missions : Dave Wilkins

Illustrations et ingénierie : Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski,  
Yoann Boissonnet, Kamila Kościerska, Bartłomiej Klupś, Konrad  
Rogowski, Maciej Powarunas, Łukasz Burdziak, Martyna

Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak

Chef de projet : Michał Hartliński

Supervision de la production : Michał Pawlaczyc

Chef du studio : Jarosław Ewertowski

Test de jeux et conseil :

Sebastian Diehl, Paweł Dragańczuk, Roberto Espiritu, Iwona  
Gawrońska, Karolina Grela, Waldemar Grela, Katarzyna Jura,  
Miron Kaczmarek, Aleksandra "KAJKO" Kajkowska, Sylwia  
Kajkowska, Filip Karpowicz, Oliwia Kieruj, Łukasz Krogulec,  
Dawid Kuźniacki, Artur Kwaśniewski, Filip Kwaśniewski, Karol  
"Hadesto" Lach, Jakub Maślanka, Piotr Marszewski, Rafał Nowak,  
Adam Pankau, Władysław Poniedziałek, Bartosz Perzyński,  
Tomasz "Student" Rudnik, Jakub Sobkowiak, Karol M. Toporowicz,  
Stefano Vecchi, Klaudia Zydek

Remerciements particuliers à : Jukka Issakainen (expert et consultant  
en Lore) and Ken Coleman (expert et consultant en jouets)

Masters of the Universe Classics® est une marque déposée  
appartenant à Mattel.

©2021 Mattel. Tous droits réservés.

Archon Studio et le logo Archon Studio sont des marques déposées  
d'Archon Spółka z o.o. Archon Studio est un ® d'Archon Studio.

Tous les droits sont réservés à leurs propriétaires respectifs.

Archon Studio est situé rue Warsztatowa 8, Piła, 64-920, Pologne.

Les composants réels peuvent varier de ceux présentés.

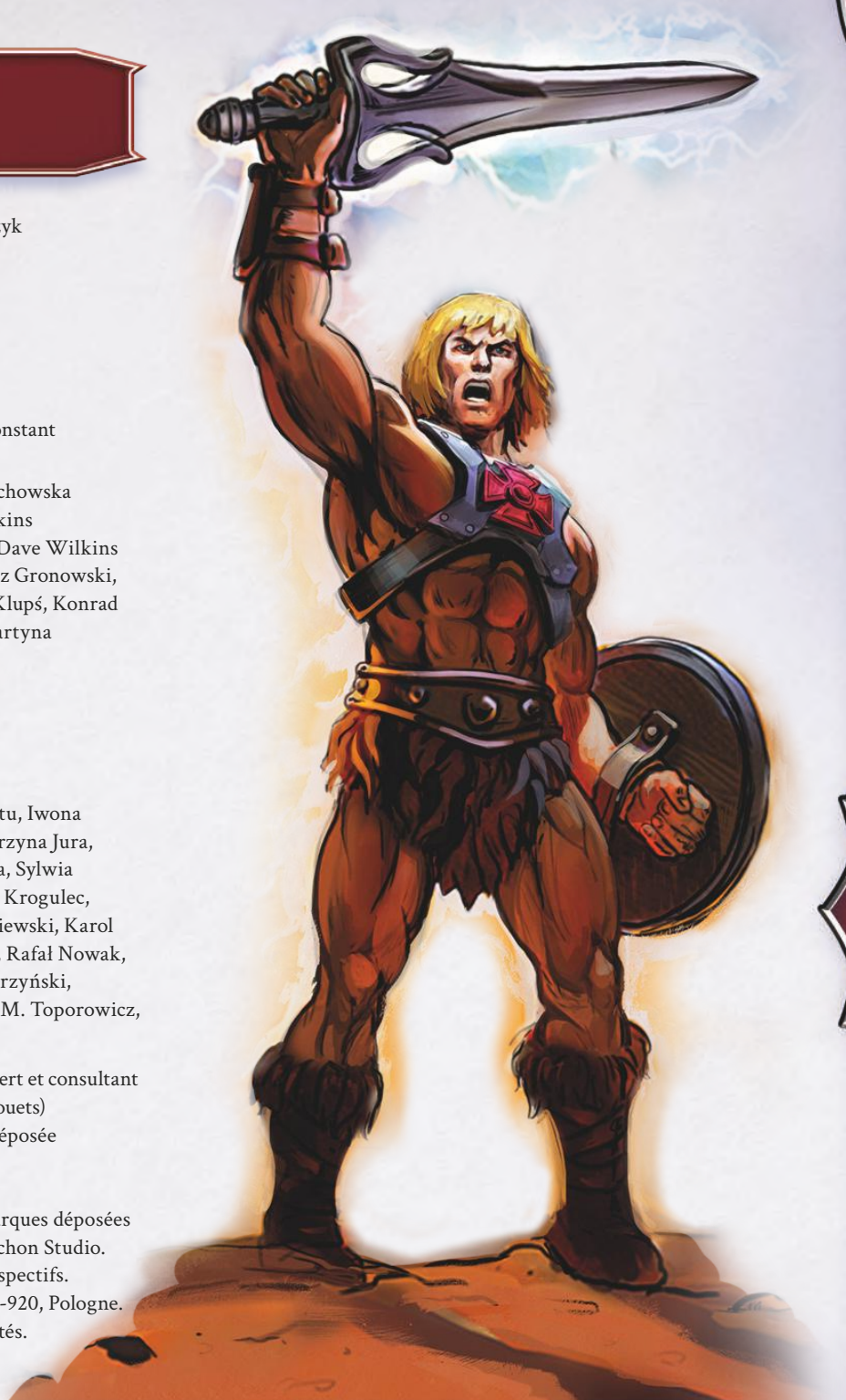
Fabriqué par Archon Studio.

CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET.

IL N'EST PAS DESTINÉ À ÊTRE UTILISÉ PAR  
DES PERSONNES ÂGÉES DE 14 ANS OU MOINS.

Les noms suivants sont des marques déposées par Mattel :

He-Man™, Teela™, She-Ra™, Man-At-Arms™, Queen Grayskull™, King Grayskull™, Ram Man™, Stratos™, Fisto™, Clamp Champ™, Skeletor™, Evil-Lyn™, Trap Jaw™, Tri-Klops™, Beast Man™, Mer-Man™, Hordak™, Grizzlor™, Mantenna™, Leech™, Shadow Weaver™, Catra™, Scorpius™, Modulok™, King Hsss™, Fang-Or™, Sssqueeze™, Tung Lashor™, Rattlor™, Lady Slither™, Kobra Khan™, Buzz-Off™, Clawful™, Man-E-Faces™, Mekaneck™, Orko™, Spikor™, Two Bad™, Whiplash™, Eldor™, He-Ro™, He-Ro II™, Attak Trak™, Battle Ram™, Blaster Hawk™, Dragon Walker™, Ice Raider™, Land Shark™, Night Stalker™, Roton™, Sky Sled™, Talon Fighter™, Wind Raider™, Stridor™, Green Lygor™, Bionatops™, Parek-Narr™, Shadow Beast™, Dragosaur™, Gigantisaur™, Turbodactyl™, Tyrantisaurus™, Evil Seed™, Dylinx™, Andreenid™, Avonian™, Caligar™, Karikoni™, Gar™, Scorpioni™, Slebeter Slug-Man™, Spelean™, Staff of Ka™, Staff of Avion™, Havoc Staff™, Sword of Power™, Rakash™, Battle Armor I™, Battle Armor II™, Book of Living Spells™, Coridite™, Gem of Magoo™, Gyro Machine™, Photog Emulator™, Photanium™, Polarizer™, Ram Stone™, Secret Liquid of Life™, Shield of Ka™, Sun Scarab™, Shaping Staff™, Preternia™, Eternia™, Anwat Gar™, Aviopolis™, Mountains of Perpetua™, Eternium™, City of Targa™, Grayskull™, Lithos™, Village of Gaz™, Talok City™, Village of Orkas™, Valley of Barathrum™, Temple of Serpos™, Village of Hy-Doe™, Zalesia™, Arachnia City™, Slime Pit™, Solar Sailor™, Faker™, Scareglow™, Andra™, Mighty Spector™, Gygor™, Kulatak™, Kex™, Procrustus™, Arachna Spider Warriors™, Skelcon™, Comet Warrior™, Horde Wraith™, Webstor™, Octavia™, Jitsu™, Sy-Klone™, Gwildor™, Extendar™, Dragstor™, Ceratus™, Snout Spout™, Lizard Man™, Chief Carnivus™, Roboto™, Mosquitor™, Snake Face™, Strong-Or™, Blade™, Targan Chains™, Diamond Ray of Disappearance™, Amulet of Avarice™, Orb of Power™, Horn of Evil™, Wheel of Infinity™, Gem of Tamadge™, Eldritch Book of Spells™, Ambrosia™, Sword of Protection™, Tri-optic Visor™, Stinkor™







2018