

MASTERS

OF THE UNIVERSE™

FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME

LIBRO DELLE MISSIONI



INDICE

INTRODUZIONE _____	04	Condizione di Vittoria _____	11
Decidi Come Vuoi Giocare _____	04	Preparazione Iniziale _____	11
Elementi del Libro delle Missioni _____	04	I predatori dell'Artefatto Perduto _____	12
FRATTURE NEL TEMPO _____	05	Preparazione _____	12
Preparazione Iniziale _____	05	Regole dello Scenario _____	12
EVIL SEED _____	08	Condizione di Vittoria _____	12
Meccaniche dello Scenario _____	08	Preparazione Iniziale _____	12
Durante la Preparazione _____	08	SOLITARIO / CO-OP _____	13
Evil Seed Assorbe l'Energia delle Piante _____	08	He-Man Impostore _____	13
Preparazione Iniziale _____	09	Preparazione _____	13
SCENARIO DA SCHERMAGLIA _____	10	Regole Speciali _____	13
Rituale del Potere Illimitato _____	10	Preparazione Iniziale _____	14
Preparazione _____	10	Recuperare i Progetti _____	15
Regole dello Scenario _____	10	Preparazione _____	15
Condizione di Vittoria _____	10	Regole Speciali _____	15
Preparazione Iniziale _____	10	Preparazione Iniziale _____	16
Eserciti in Marcia _____	11	La Bambina Scomparsa _____	17
Preparazione _____	11	Preparazione _____	17
Regole dello Scenario _____	11	Regole Speciali _____	17
		Preparazione Iniziale _____	18

MASTERS OF THE UNIVERSE™ FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME

LIBRO DELLE MISSIONI

INTRODUZIONE

Il libro delle missioni di “Masters of the Universe: Fields of Eternia” include due scenari in modalità storia, così come tre scenari ciascuno per le modalità schermaglia e solitario/co-op.

Decidi Come Vuoi Giocare

MODALITÀ STORIA: Vuoi vivere una storia completa in uno scenario a tema? Prepara la partita come indicato nel Regolamento, poi vai alla descrizione dello scenario “Fratture nel Tempo” o “Evil Seed”.

Scenari della Modalità Storia: p.5, p.8

MODALITÀ SCHERMAGLIA: Forse stai cercando un duello veloce ed emozionante? Controlla le regole della Modalità Schermaglia nel Regolamento (p. 33) e vai a uno degli scenari.

Scenari della Modalità Schermaglia: p.10, p.11, p.12

MODALITÀ SOLITARIO/COOPERATIVA: Vuoi giocare da solo o in cooperazione con un gruppo contro il gioco? Controlla le modalità Solitario/Cooperativa nel Regolamento (p. 30) e vai a uno degli scenari.

Scenari della Modalità Solitario/Cooperativa: p.13, p.15, p.17


Elementi del Libro delle Missioni

Testo della storia: il testo in *corsivo* è un'introduzione narrativa allo scenario selezionato.

Il suono dei tamburi di guerra si sente in lontananza mentre gli eserciti marciano sul terreno. I più grandi guerrieri che abbiano mai camminato sulla faccia di Eternia sono alla testa di imponenti schiere con un solo obiettivo: la supremazia finale.

Meccaniche: una descrizione dettagliata della missione che spiega le regole specifiche di un dato scenario.



◆ Non possono esserci più di 2 soldati in alcuna delle quattro torri.

Eventi teschio: descrizioni di eventi che influenzeranno il gioco durante i round contrassegnati con  sul tracciato.

Evento Teschio 1

Le fratture stanno diventando instabili. Ogni eroe deve tirare un dado.

SUCCESSO: Nessun effetto.


FALLIMENTO: Quell'eroe perde 1  se si trova nelle regioni selvagge o 2  se è in un avamposto.

Bestie Epiche: una lista di bestie epiche che possono essere trovate durante le missioni in un dato scenario.

Bestie Epiche

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



Mappe: mostrano le aree in cui i gettoni  devono essere collocati durante la preparazione. Nel caso della Modalità Schermaglia, le mappe indicano le zone di schieramento.

PREPARAZIONE INIZIALE



FRATTURE NEL TEMPO

Skeletor ha viaggiato indietro nel tempo all'epoca della prima Ultimate Battleground, nel tentativo di fermare la formazione dei Masters of the Universe. Le sue azioni hanno provocato increspature nel tempo e nello spazio, frammentando la linea temporale. He-Man e i Masters of the Universe devono riparare il danno fatto o il destino di Eternia sarà alterato per sempre.

Sorceress sente che ci sono strane fratture nel tempo e nello spazio che si stanno aprendo in tutta Eternia. Viaggia verso queste fratture e chiudile, assicurandoti che gli eventi chiave si svolgano come previsto. Ma attenzione: Skeletor e i suoi Evil Warriors cercheranno di manipolare queste fratture per piegare Eternia alla loro volontà.

Chiudendo un numero sufficiente di fratture, potrai annullare i danni causati da Skeletor e dai suoi Evil Warriors, ripristinando l'equilibrio naturale.



PREPARAZIONE INIZIALE



Evento Teschio 1

Le fratture stanno diventando instabili. Ogni eroe deve tirare un dado.



SUCCESSO: Nessun effetto.

FALLIMENTO: Quell'eroe perde 1  se si trova nelle regioni selvagge o 2  se è in un avamposto.






Evento Teschio 2

Altre fratture si sono aperte in tutta Eternia.
Colloca i gettoni  secondo la mappa mostrata qui.
Non rimuovere i gettoni  collocati in precedenza.






Evento Teschio 3

Dare e l'Innominato si sono uniti alla lotta.
In questo turno raddoppia la quantità di  ottenuti dalle missioni e dai combattimenti epici.



Evento Teschio 4

Attiva questo evento soltanto se c'è un pareggio per il maggior numero di  o la fazione con più  ha 1 solo punto di vantaggio.

È arrivato il momento di porre fine a tutto questo una volta per tutte. Ogni fazione deve scegliere un eroe. I due eroi selezionati combatteranno 1 round di combattimento epico: il vincitore verrà dichiarato come di consueto. Ripeti l'operazione finché tutti e sei gli eroi non hanno combattuto un avversario. Ogni volta che una fazione vince un round, segna 1 .



Vincono i MOTU: Sei riuscito a chiudere abbastanza fratture da riparare la linea temporale e ogni danneggiamento è stato cancellato.

Dicendo addio ai vostri nuovi amici, tu e il resto dei Masters of the Universe tornate nel vostro tempo.



Vincono gli EW: Sono stati fatti abbastanza danni alla linea temporale da impedire ai Masters of the Universe di formarsi. I tuoi nemici

svaniscono dall'esistenza: senza nessuno che lo fermi, Skeletor prende il suo posto come sovrano di Eternia.

Bestie Epiche:

-  Bionatops
-  Parek-Narr
-  Dragosaur
-  Turbodactyl
-  Giant
-  Tyrantisauros
-  Gigantisauros

















EVIL SEED

Durante le Grandi Guerre, Evil Seed ha tradito il suo creatore, Moss Man, corrompendo la vita vegetale e mettendola contro il Popolo Libero che aveva giurato di proteggere. Ora Evil Seed cerca di reclamare il pianeta per sé, trasformando le grandi foreste in contorti luoghi del male, facendole crescere e diffondendo la loro corruzione in tutta Eternia. Riusciranno a fermare Evil Seed prima che l'intero pianeta sia inghiottito dalla sua innaturale foresta?


Meccaniche dello Scenario



- ◆ Segnalini : Durante questo scenario i segnalini  si generano sulla mappa.
- ◆ Le aree con un segnalino  non forniscono più alcun beneficio (non forniscono Eternium, i mercanti non possono essere visitati e gli eroi non possono eseguire le azioni "Affrontare le Regioni Selvagge" o "Andare in Missione").
- ◆ Un'area può contenere 1 solo segnalino .
- ◆ Un eroe in un'area con un segnalino  può spendere un'azione per rimuovere il segnalino.
- ◆ Se un soldato amico si trova in un'area con un segnalino , un eroe può spendere un'azione per rimuovere sia il soldato che il segnalino. Questo non conta come azione "Mobilitare i Soldati" e può essere fatto solo una volta per turno.
- ◆ Quando un segnalino  viene rimosso da un giocatore, mettilo in una riserva comune per la fazione di quel giocatore.
- ◆ Ogni volta che una fazione ha 3 segnalini  nella sua riserva comune, scarta tutti i segnalini  e segna 1 .

Durante la Preparazione

- ◆ Colloca un segnalino  nella Torre di Grayskull, nella Torre Centrale e nella Torre Vipera.
- ◆ Ogni eroe colloca 1 segnalino  in un'area di sua scelta, escluse le basi delle fazioni e le aree contenenti mercanti.

Evil Seed Assorbe l'Energia delle Piante

Quando Evil Seed viene rivelato per la prima volta, sposta tutti i segnalini  dalla mappa alla carta di Evil Seed. Ripeti questo spostamento di segnalini alla fine di ogni successiva fase organizzazione di giorno.

Ogni segnalino  sulla carta di Evil Seed conta come 1  addizionale per Evil Seed.

Bestie Epiche

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



SCENARIO DA SCHERMAGLIA

RITUALE DEL POTERE ILLIMITATO

Costruite per bilanciare i poteri del bene e del male in tutta Preternia, le Tre Torri furono erette dagli anziani durante la grande tregua tra le fazioni in guerra. A nord delle Tre Torri si trova Torre Drago, eretta circa 300 anni prima della tregua. Sebbene i draghi abbiano giurato di non prendere parte alle guerre degli uomini, il controllo di questa torre potrebbe far passare i draghi dalla tua parte. Ora, nell'era delle Grandi Guerre, le fazioni rivali sono sorte per prendere il controllo delle torri e spostare l'equilibrio del potere a loro favore.

Preparazione

Numero di squadre: 2.

Squadra 1

Soldati disponibili: 6.

Zona di schieramento:

Blu.

Aree di partenza degli

eroi: Qualsiasi area con almeno 1 soldato amico.

Squadra 2

Soldati disponibili: 6.

Zona di schieramento:

Rosso.





Aree di partenza degli

eroi: Qualsiasi area con almeno 1 soldato amico.



PREPARAZIONE INIZIALE



Regole dello Scenario

- ◆ I giocatori non possono usare l'azione "Viaggiare Velocemente".
- ◆ Al termine di tutti i round, ogni squadra segna 1  per ciascuna delle seguenti aree che controlla: "Torre di Grayskull", "Torre Centrale", "Torre Vipera" e "Torre Drago".
- ◆ Non possono esserci più di 2 soldati in alcuna delle quattro torri.
- ◆ Ogni terzo round (i round evento sul tracciato), ciascuna torre fornisce 2  alla squadra che la controlla invece di 1.
- ◆ Una squadra segna 2  per ogni eroe che sconfigge.
- ◆ I giocatori non possono segnare  in modi diversi da quelli elencati qui.

Condizione di Vittoria

- ◆ La prima squadra che segna 16  vince la partita.
- ◆ Se non c'è un vincitore dopo 8 round, la squadra con più  vince la partita.

ESERCITI IN MARCIA

Il suono dei tamburi di guerra si sente in lontananza mentre gli eserciti marciano sul terreno. I più grandi guerrieri che abbiano mai camminato sulla faccia di Eternia sono alla testa di imponenti schiere con un solo obiettivo: la supremazia finale.

Preparazione

Numero di squadre: 2.

Squadra 1

Soldati disponibili: 15.

Zona di schieramento:

Blu.

Aree di partenza degli

eroi: Qualsiasi area con almeno 1 soldato amico.

Squadra 2

Soldati disponibili: 15.

Zona di schieramento:

Rosso.

Aree di partenza degli






eroi: Qualsiasi area con almeno 1 soldato amico.

Regole dello Scenario



- ◆ Durante questa partita i giocatori non possono piazzare nuovi soldati sul tabellone.
- ◆ In questa partita sia il “Castello di Grayskull” che il “Tempio di Serpos” vengono trattati come avamposti normali e tutti gli eroi possono entrarvi come di consueto.

PREPARAZIONE INIZIALE



- ◆ I soldati possono entrare nel “Castello di Grayskull” da “Talok City” e dalla “Torre di Grayskull”.
- ◆ I soldati possono entrare nel “Tempio di Serpos” da “Torre Vipera” e dai “Corridoi di Lithos”.
- ◆ I soldati possono essere spostati anche se un eroe amico non è adiacente.
- ◆ La tua squadra segna 1  per ogni soldato nemico rimosso dalla mappa.
- ◆ La tua squadra segna 2  per ogni eroe nemico che viene sconfitto.
- ◆ La squadra 1 segna 12  se ha almeno uno dei suoi soldati nel “Tempio di Serpos” al termine del turno.
- ◆ La squadra 2 segna 12  se ha almeno uno dei suoi soldati nel “Castello di Grayskull” al termine del turno.
- ◆ I giocatori non possono segnare  in modi diversi da quelli elencati qui.

Condizione di Vittoria

- ◆ La prima squadra che segna 12  vince la partita.
- ◆ Se non c'è un vincitore dopo 8 round, la squadra con più  vince la partita.

I PREDATORI DELL'ARTEFATTO PERDUTO

La Pietra Ariete è un potente artefatto in grado di rompere qualsiasi barriera magica. Un tempo conservata nella città di Zalesia, la Pietra Ariete è andata perduta. Se trovata dalle forze del male, potrebbe essere usata per aiutare a prendere d'assalto il Castello di Grayskull e sbaragliare la ribellione.

Preparazione

Numero di squadre: 2.

Squadra 1

Soldati disponibili: 4.

Zona di schieramento:

Blu.

Aree di partenza degli eroi: Castello di Grayskull.

Squadra 2


Soldati disponibili: 4.








Zona di schieramento:

Rosso.

Aree di partenza degli eroi: Tempio di Serpos.

Regole dello Scenario

- ◆ Durante la preparazione ogni eroe riceve 6 Eternium invece di 5, ma i giocatori possono spenderli solo per i veicoli (non possono comprare equipaggiamenti o incantesimi).
- ◆ I gettoni  vengono collocati nelle aree segnate sulla mappa di schieramento.

- ◆ Quando il tuo eroe esegue l'azione "Andare in Missione": invece di pescare una carta, tira 3 dadi. Somma il numero di successi e il numero di gettoni  che sono stati rimossi dalla mappa. Se il valore combinato è 5 o superiore, l'eroe ha trovato un'antica Pietra Ariete! Questo gettone  è considerato la Pietra Ariete. Rimuovi tutti gli altri gettoni  dal tabellone. Se l'eroe non è riuscito a trovare la Pietra Ariete, rimuovi questo gettone  dalla mappa.
- ◆ Dopo aver trovato la Pietra Ariete: Al termine di ogni round, segna 1  se un eroe della tua squadra si trova in un'area con la Pietra Ariete.
- ◆ Gli eroi che si trovano in un'area con la Pietra Ariete possono spendere 1 azione per spostare la Pietra Ariete in qualsiasi zona adiacente.
- ◆ I giocatori segnano 1  per ogni eroe nemico che sconfiggono.
- ◆ I giocatori non possono segnare  in modi diversi da quelli elencati qui.

Condizione di Vittoria

- ◆ La prima squadra che segna 6  vince la partita.

PREPARAZIONE INIZIALE






SOLITARIO / CO-OP

HE-MAN IMPOSTORE

Creato da Man-At-Arms, Faker fu costruito come sosia di He-Man, simile sia nell'aspetto che nella forza. Tuttavia Faker fu recuperato e riprogrammato dalle forze del male di Skeletor, poi inviato al Palazzo Reale per impersonare He-Man. Con la sua nuova pelle blu, Faker sembrava un membro della razza Gar, nemica del popolo di Eternia, il che portò molti a credere che il loro amato eroe He-Man fosse diventato cattivo. Con il vero He-Man lontano per un'importante missione, i restanti Masters of the Universe devono trovare Faker e fermare il piano malvagio di Skeletor.



FAZIONE: MOTU




Preparazione

- ◆ Piazza Beast Man e 3 soldati nemici nel Villaggio di Hy-Doe.
- ◆ Piazza Tri-Klops e 3 soldati nemici nel Monte Eternium.
- ◆ Metti da parte le miniature di Skeletor e di He-Man per usarle più avanti.
- ◆ Puoi scegliere 3 eroi qualsiasi della fazione , tranne He-Man.
- ◆ Piazza 3 soldati nemici in ogni avamposto  , e  contrassegnato sulla mappa con il simbolo della fazione del nemico.
- ◆ Colloca i gettoni  come indicato sulla mappa.
- ◆ Rimuovi questa carta dal mazzo scenario "Fratture nel Tempo": "Due Metà della Stessa Spada".







Regole Speciali

Evil Warriors


Quando Beast Man o Tri-Klops vengono sconfitti, riporta quell'eroe al Tempio di Serpos. Quell'eroe si attiverà al termine del round successivo. Una volta attivato, cercherà di reclamare il suo avamposto di partenza, eseguendo 1 azione  e seguendo il percorso più breve. Se si trovano in un avamposto con soldati , rimuovi i soldati.

Se si trovano in un'area con un eroe , inizia un combattimento epico. Dopo che entrambi gli eroi sono stati sconfitti almeno una volta, piazza Skeletor nel Tempio di Serpos. Ogni eroe  deve ora scartare una carta equipaggiamento: chi non lo fa perde immediatamente 2 .


Genio del Male

Skeletor si attiverà dopo che tutti gli eroi  si sono attivati e si muoverà verso l'eroe  più vicino entro la distanza di movimento (2  o 3  Implacabile). Se Skeletor si trova nella stessa area di un eroe , inizia un combattimento epico. Se nessun eroe si trova a distanza di movimento, Skeletor si muoverà invece verso l'eroe con meno  rimanenti.


Faker Viene Smascherato






Quando Skeletor viene sconfitto, piazza Faker (la miniatura di He-Man) nelle Caverne di Rakash, se Faker non è già apparso. Faker usa la carta di He-Man con un movimento di 1. Faker non attiva un combattimento epico quando entra nella stessa area di un eroe ; invece gli eroi devono spendere un'azione per iniziare un combattimento epico con Faker quando sono nella stessa area. Alla fine del round, posiziona Skeletor nel Tempio di Serpos. Nel round successivo si attiverà normalmente.

Sconfiggere Faker


Vinci lo scenario quando Faker viene sconfitto e segni  in base al livello di difficoltà.

Libera il Popolo

Segni ulteriori  in base alle aree che controlli quando termina lo scenario:

- ◆ Anwat Gar assegna 2 .
- ◆ Il Cratere di He-Ro assegna 2 .
- ◆ Il Villaggio di Hy-Doe assegna 1 .
- ◆ Il Monte Eternium assegna 1 .
- ◆ Avere 3 soldati amici sia nel Villaggio di Hy-Doe che nel Monte Eternium assegna 4 .

Eventi Teschio

- 1.** Imboscata agli Eroi – Tira un dado: Per ogni successo, rimuovi un soldato amico dalla mappa, dando priorità prima ai luoghi con un mercante.
- 2.** Eroi Assaliti – Lancia 2 dadi: Per ogni successo, rimuovi un soldato amico dalla mappa, dando priorità prima ai luoghi con un mercante.
- 3.** Faker si Sposta: Se Faker non è apparso, piazza Faker nelle Caverne di Rakash. Faker si attiverà al termine del round, muovendosi verso il Castello di Grayskull con 1 .
- 4.** Dopo l'attivazione di questo evento, se Faker raggiunge il Castello di Grayskull, perdi lo scenario.

PREPARAZIONE INIZIALE








RECUPERARE I PROGETTI

Nella roccaforte stanno costruendo la perfetta macchina da distruzione, ma il lavoro si è fermato, perché un ladro impudente ha oltrepassato le guardie e rubato i progetti! Solo uno dei Masters of the Universe avrebbe potuto essere così sfrontato da interferire con il tuo piano...






FAZIONE: EW

Preparazione






- ◆ Piazza Stratos e 3 soldati nemici nella Gran Giungla.
- ◆ Piazza She-Ra e 3 soldati nemici nel Villaggio di Orkas.
- ◆ Puoi scegliere 3 eroi qualsiasi della fazione .
- ◆ Piazza 3 soldati nemici in ogni avamposto , , e  contrassegnato sulla mappa con il simbolo della fazione del nemico.
- ◆ Colloca i gettoni  come indicato sulla mappa.
- ◆ Rimuovi questa carta dal mazzo scenario "Fratture nel Tempo": "Due Metà della Stessa Spada".

Regole Speciali

Il Potere di Grayskull

Quando Stratos o She-Ra vengono sconfitti, riporta quell'eroe al Castello di Grayskull. Quell'eroe si attiverà al termine del round successivo. Una volta attivato, cercherà di reclamare il suo avamposto di partenza, eseguendo 1 azione  e seguendo il percorso più breve. Se si trovano in un avamposto con soldati , rimuovi i soldati. Se si trovano in un'area con un eroe , inizia un combattimento epico. Dopo che entrambi gli eroi sono stati sconfitti almeno una volta, piazza He-Man nel Castello di Grayskull. Ogni eroe  deve ora scartare una carta incantesimo: chi non lo fa perde immediatamente 2 .

All'Avventura

He-Man si attiverà dopo che tutti gli eroi  si sono attivati e si muoverà verso l'eroe più vicino entro la distanza di movimento (2  o 3  Implacabile). Se He-Man si trova nella stessa area di un eroe , inizia un combattimento epico. Se nessun eroe si trova a distanza di movimento, He-Man si muoverà invece verso l'eroe con meno  rimanenti.


I Progetti Sono Stati Ritrovati






Quando He-Man viene sconfitto, piazza 3 soldati nemici in ciascuna delle seguenti aree (se necessario, prendi i soldati dai luoghi con un mercante):

- ◆ Caverne di Rakash
- ◆ Terra dei Giganti
- ◆ Torre Drago
- ◆ Monte Eternium
- ◆ Montagne di Perpetua

Ora puoi combattere i soldati per recuperare i progetti. Vinci lo scenario se sconfiggi i soldati in tutte e 5 le aree.




Dominio

Segni ulteriori  in base alle aree che controlli quando termina lo scenario:

- ◆ Arachnia City assegna 2 .
- ◆ Aviopolis assegna 2 .
- ◆ Villaggio di Orkas assegna 1 .
- ◆ Gran Giungla assegna 1 .
- ◆ Avere 3 soldati amici sia nel Villaggio di Orkas che nella Gran Giungla assegna 4 .



Eventi Teschio

- 1.** L'Oscurità Sta Arrivando – Ogni eroe deve scartare una carta consumabile o un incantesimo. Se non ci riesce, perde invece 2 .
- 2.** Inizia l'Eclissi – Se un eroe amico entra in una regione selvaggia, termina immediatamente il suo turno e tira 3 dadi. Per ogni successo uscito, quell'eroe perde 1 . Invece di tirare i dadi, quell'eroe può scartare una carta consumabile o un incantesimo per annullare questo effetto.
- 3.** Eclissi Totale – Ogni eroe amico tira 3 dadi: Per ogni successo uscito, quell'eroe perde 1 .
- 4.** Il Tempo Sta Per Scadere – A meno che tu recuperi i progetti prima del termine del round, sono andati. Perdi lo scenario.

PREPARAZIONE INIZIALE



LA BAMBINA SCOMPARSA

La magica Pietra Ariete era l'unica cosa che teneva King Hsss e il suo esercito fuori da Zalesia. La sua minaccia fu sufficiente per creare una tregua scomoda tra le tre fazioni in guerra. Quando Nikolas Powers salì al trono, assunse anche i termini della tregua, che includevano la condizione di non generare un erede.

Con la nascita di Evelyn Powers, una giovane ragazza con un enorme potenziale magico, la tregua finì. King Hsss promise di assediare Zalesia, usando Serpos per distruggerla. Per tutto il tempo Nikolas – ora il Senzavolto – dovette stare a guardare la distruzione della sua città.

Prima dell'inizio dell'assedio, Evelyn sparì. Chi risolverà il mistero che circonda la bambina scomparsa?

FAZIONE: MOTU o EW

Preparazione



- ◆ Scegli se giocare come  o . Puoi scegliere 3 eroi qualsiasi di quella fazione. In questo scenario Evil-Lyn non può essere giocata.
Se stai giocando come , piazza Skeletor e altri due eroi  nel Tempio di Serpos.
Se stai giocando come , piazza He-Man e altri due eroi  nel Castello di Grayskull.
- ◆ Piazza 3 soldati nemici in ogni avamposto  e  e  contrassegnato sulla mappa con il simbolo della fazione del nemico.
- ◆ Colloca i gettoni  come indicato sulla mappa.
- ◆ Rimuovi queste carte dal mazzo scenario "Fratture nel Tempo": "Due Metà della Stessa Spada", "Dio Serpente Evocato", "Il Piano Malvagio di Hordak".
- ◆ Prendi la carta "La Nascita del Male" e altre 3 carte missione casuali. Mescolale insieme e mettile in fondo al mazzo scenario.

Regole Speciali


Zalesia in Tumulto

Nessun eroe può entrare a Zalesia fino al terzo evento sul tracciato round.


Comincia la Missione


Gli eroi nemici si attiveranno dopo che tutti gli eroi amici si sono attivati. Eeguiranno 1 azione  verso il gettone  più vicino, muovendosi ognuno verso un gettone diverso. Se i tuoi eroi si trovano in un'area con un eroe nemico, inizia un combattimento epico.








Un Indizio Rivelato

Quando un eroe nemico si trova nella stessa area di un gettone  e nessuno dei tuoi eroi è in quell'area, rimuovi il gettone e rivela la carta in cima al mazzo scenario. Non risolvere questa carta. Se la carta è "La Nascita del Male", risolvi "Il Premio" qui sotto. Altrimenti, scartala.

Il Premio

Quando la carta "La Nascita del Male" viene rivelata, sia dall'azione del tuo eroe che da "Un Indizio Rivelato" qui sopra, mettila accanto alla carta eroe dell'eroe che ne ha causato la rivelazione. Quando l'eroe che ha la carta "La Nascita del Male" perde in un combattimento epico, il vincitore del combattimento ottiene la carta. Per il resto di questo scenario, tutti gli eroi nemici hanno un valore base  di 2 (3 nella difficoltà Implacabile) e si muoveranno verso l'eroe che ha la carta "La Nascita del Male". Se la fazione nemica ha la carta (o è impossibile raggiungere il nemico con la carta), gli eroi nemici si muovono invece verso Zalesia.

Segna  come segue:

- ◆ 1  se uno dei tuoi eroi è stato il primo a rivelare "La Nascita del Male".
- ◆ 1  se la carta "La Nascita del Male" è in possesso di un eroe amico.
- ◆ 1  se non hai mai perso la carta "La Nascita del Male" dopo averla ricevuta per la prima volta.
- ◆ 2  se controlli Aviopolis o Anwat Gar.
- ◆ 2  se nessun eroe amico si trova nel luogo di partenza della propria fazione.
- ◆ 1  se solo un eroe amico si trova nel luogo di partenza della propria fazione.
- ◆ 2  se tutti gli eroi nemici si trovano nel luogo di partenza della loro fazione.

Eventi Teschio

1. Informazioni – Per il resto dello scenario, dopo aver risolto una carta scenario, puoi rivelare la carta in cima al mazzo scenario. Se è la carta “La Nascita del Male”, mettila accanto alla tua carta eroe e attiva le regole “Il Premio” a pagina 17. Altrimenti rimetti la carta in cima al mazzo o scartala, a tua scelta.


2. Il Sentiero Giusto – Come sopra, ma rivela invece le prime 2 carte scenario. Soltanto una di queste carte ha la possibilità di essere scartata.


3. Il Momento Giusto – Si verificano i seguenti cambiamenti:

a. Gli eroi possono ora entrare a Zalesia.

b. Gli eroi sconfitti vengono riportati al luogo di partenza della loro fazione.

c. Quando un eroe viene sconfitto, non può più eseguire azioni standard. Invece può solo eseguire azioni gratuite per comprare incantesimi e aiutare nei combattimenti epici.

d. Tutti gli eroi nemici hanno un valore base  di 2 (3 nella difficoltà Implacabile).

e. Al termine del round, dopo che gli eroi nemici hanno svolto il loro turno, se un eroe con la carta “La Nascita del Male” è a Zalesia, la fazione di quell’eroe vince la partita. Se questa condizione non è stata soddisfatta entro il termine del round finale, perdi e non segni alcun .

PREPARAZIONE INIZIALE



RICONOSCIMENTI

Ideazione delle regole: Dave Ketch, Jakub S. Olekszyk

Regole della modalità schermaglia: Jacek Karpowicz

Regole della modalità solitario: Kamil Białkowski

Regolamento e revisione: Konstantinos Lekkas,

Bryan Gerding, Mark Butt

Traduzione e revisione IT:

Fabio Piovesan e Monica Spigariol (Board Game Circus)

Progetto grafico: Tom Hutchings, Natalia Rachowska

Copertina della scatola: Dave Wilkins

Copertine del regolamento e dei libri delle missioni: Dave Wilkins

Illustrazioni e modellazione: Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski,

Yoann Boissonnet, Kamila Kościńska, Bartłomiej Klupś,

Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Łukasz Burdziak,

Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak

Responsabile del progetto: Michał Hartliński

Supervisione della produzione: Michał Pawlaczyk

Responsabile dello studio: Jarosław Ewertowski

Playtest e consulenza:

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 Żydek

Un ringraziamento speciale a: Jukka Issakainen (Esperto della storia e consulenza) e Ken Coleman (Esperto dei giocattoli e consulenza)

Masters of the Universe Classics® è un marchio di proprietà della Mattel.

©2021 Mattel. Tutti i diritti riservati.

Archon Studio e il logo Archon Studio sono TM di Archon Spółka

z o.o. Archon Studio è un ® di Archon Studio. Tutti i diritti sono

riservati ai rispettivi proprietari. Archon Studio si trova

a Warszztatowa 8 Street, Piła, 64-920, Polonia.

I componenti effettivi possono variare rispetto a quelli mostrati.

QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO.

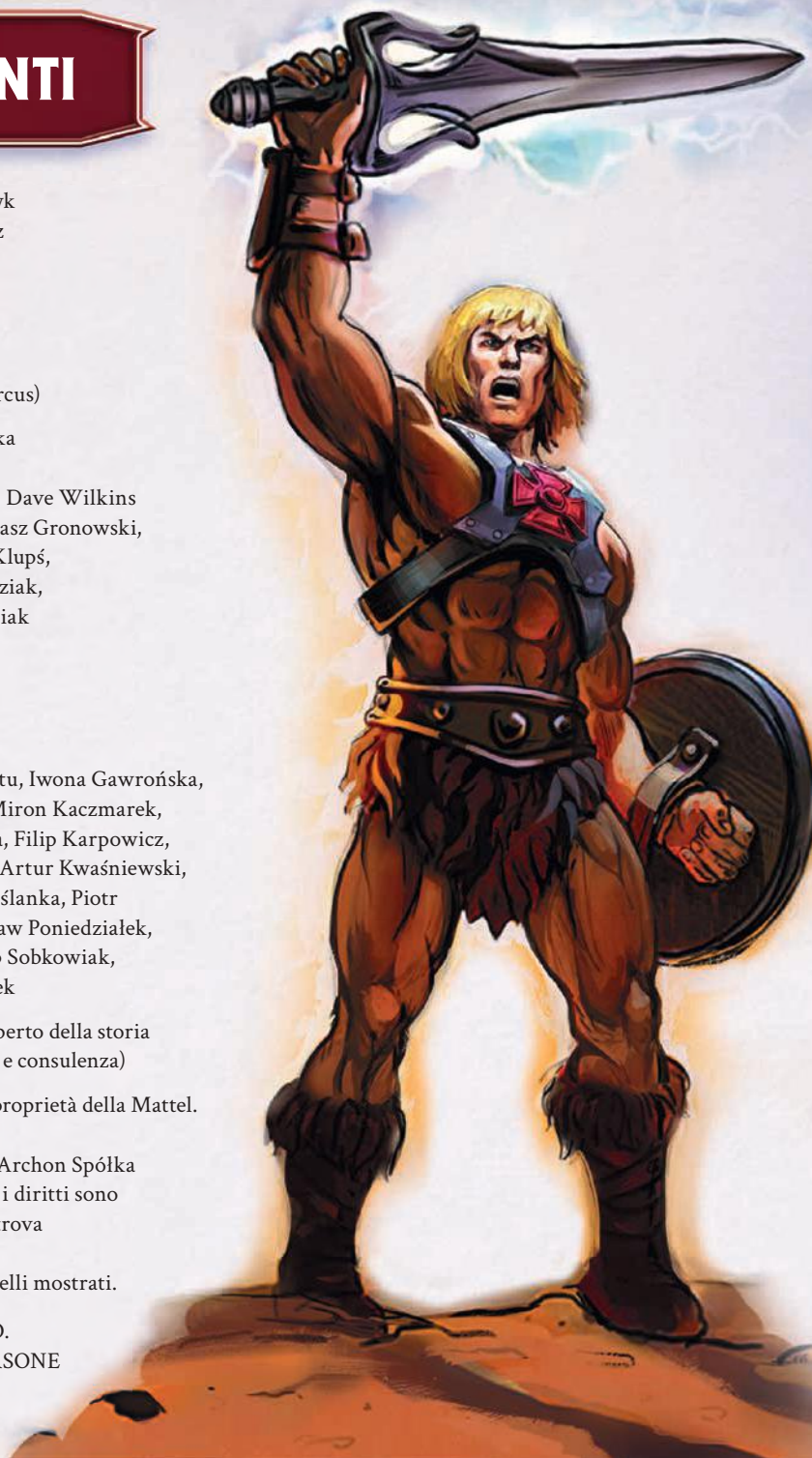
NON È DESTINATO ALL'USO DA PARTE DI PERSONE

DI 14 ANNI O PIÙ GIOVANI.

Prodotto da Archon Studio.

I seguenti nomi sono marchi registrati da 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™, Scorpia™, 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™, Avionian™, Caligar™, Karikoni™, Gar™, Scorpion™, Slebtor 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™





2013