MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

LIVRET DE RÈGLES

©2024 Archon ©2024 Mattel.

SOMMAIRE

1. Aperçu..... 3
a. Liste du contenu..... 4
2. Concepts de base..... 6
a. Force..... 6
b. Personnages..... 6
c. Battleground..... 6
3. Mise en place de la première partie... 8
4. Jouer la partie..... 10
a. Phase de préparation..... 10
b. Phase d'activation..... 10
c. Phase de maintenance..... 12
5. Tests..... 13
a. Tests de défense..... 13
b. Niveau..... 14
6. Actions du personnage..... 14
a. Se concentrer..... 14
b. Se déplacer..... 14
c. Attaquer..... 17
d. Utiliser une compétence active..... 21
e. Surveiller..... 21
7. Règles supplémentaires..... 22
a. Santé et blessures..... 22
b. Modificateurs de niveau..... 22
c. Interruptions..... 23
d. Attaques d'opportunité..... 23
e. Attaques de zone..... 24
f. Renforcements et Affaiblissements.... 24
g. Compétences..... 25
h. Actions gratuites..... 25
i. Missions annexes..... 25
j. Objets..... 26
k. Mana..... 26
l. Effets de déplacement..... 26
m. Figurines massives..... 27
n. Véhicule..... 28
o. Timing des effets..... 28
p. FAQ..... 29
8. Crédits..... 30
9. Index..... 31
10. Référence rapide..... 32
11. Terminologie..... 32

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

APERÇU

Masters of the Universe: Battleground est un jeu d'escarmouche fantastique représentant la guerre entre les puissantes forces d'Eternia : The Masters of the Universe™ et The Evil Warriors. Au cours d'une partie, chaque joueur contrôle les personnages d'une de ces forces et les équipe d'une variété d'armes et d'objets, qu'il utilise pour revendiquer des objectifs, accomplir des missions annexes et vaincre la force adverse.

Avec des centaines de combinaisons de personnages et d'équipements et un système d'activation innovant, chaque partie de ***Masters of the Universe: Battleground*** offre une expérience unique et passionnante. Avez-vous ce qu'il faut pour devenir le Master of the Universe (Maître de l'Univers) ?

Version 2.0

LISTE DU CONTENU

FIGURINES

He-Man

Stratos

Orko

Ram Man

Man-At-Arms

MASTERS OF THE UNIVERSE

Skeletor

Tri-Klops

Evil-Lyn

Trap Jaw

Mer-Man

EVIL WARRIORS

CARTES

10 personnages

18 gloires

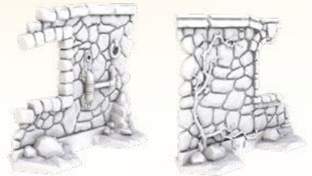
96 destins

55 armes

48 objets

TERRAIN

8 obstacles hauts (pièce de 3 hexagones)



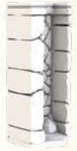
4 obstacles de hauteur variable (pièce de 3 hexagones)

2 plateformes

6 obstacles hauts (pièce de 4 hexagones)

2 obstacles de hauteur variable (pièce de 4 hexagones)

2 échelles



4 colonnes (pièce de 1 hexagone)

10 obstacles bas (pièce de 2 hexagones)

2 obstacles bas (pièce de 3 hexagones)

JETONS

20 mana

10 mana

16 blessures

8 blessures

6 objectifs

3 paralysies (affaiblissement)

3 étourdis (affaiblissement)

3 aveuglements (affaiblissement)

3 protections (renforcement)

3 améliorations (renforcement)

3 rapidités (renforcement)

3 régénérations (renforcement)

3 malédictions (affaiblissement)

1 Tri-Klops (affaiblissement)

10 surveiller

10 se concentrer

2 remplacements

1 Mer-Man (marque)

AUTRE

Battleground (champ de bataille) Castle Grayskull—Désert

Livret de règles

Livret Battleground

10 dés

Règle 12"

Règle 16"

CONCEPTS DE BASE

Cette section décrit les concepts de base de ***Masters of the Universe: Battleground*** qui fournissent un contexte pour les joueurs qui apprennent à jouer au jeu.

FORCE

Pendant une partie, chaque joueur contrôle une **FORCE**, composée d'un ou plusieurs personnages. Chaque force représente une faction parmi plusieurs disponibles. Chaque faction est représentée par une icône, qui apparaît sur les éléments qui lui sont propres.

Masters of the Universe

Evil Warriors

Tous les personnages qui appartiennent à la même force sont des **ALLIÉS**, et tous les personnages qui appartiennent à des forces différentes sont des **ENNEMIS**.

PERSONNAGES

Chaque personnage est représenté par une figurine et une carte personnage.

FIGURINE

Chaque figurine représente l'endroit où se trouve le personnage sur le champ de bataille. La base de chaque figurine présente des angles avant et arrière clairement définis. L'angle avant comporte une encoche qui indique la direction vers laquelle la figurine est orientée. Les figurines doivent toujours faire face à un bord de l'hexagone qu'elles occupent.

Figurine

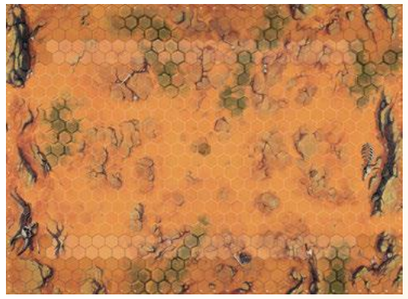
CARTE PERSONNAGE

La carte personnage contient les caractéristiques et les compétences de ce personnage, qui sont décrites en détail plus loin.

Carte personnage

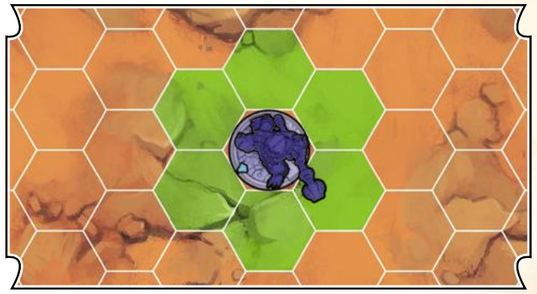
CHAMP DE BATAILLE (BATTLEGROUND)

Chaque partie se joue sur un plateau représentant un champ de bataille d'Eternia. Le champ de bataille comprend une grille d'hexagones (25 hexagones de long par 30 hexagones de large) sur laquelle les joueurs déplacent leurs forces. Les hexagones qui font partie du champ de bataille ont une élévation standard.



Castle Grayskull—Désert

Chaque hexagone fonctionne comme une case pour les personnages et le terrain. Si deux hexagones partagent un bord, ce sont des hexagones **ADJACENTS**. Si deux hexagones sont séparés par une pièce de terrain ou à des élévations différentes, ils ne sont pas adjacents.



Le personnage est adjacent à 6 hexagones.

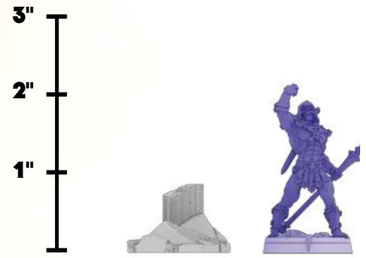
Chaque partie de ***Masters of the Universe: Battleground*** se joue sur une carte préétablie qui se compose d'une variété de terrains et de zones de déploiement où chaque joueur place ses forces ainsi que des jetons objectif que son adversaire tente de revendiquer.

TERRAIN

Il existe plusieurs classifications de terrain qui peuvent affecter les déplacements et les attaques des personnages.

Toute pièce de terrain de moins d'un demi-pouce de haut et contenant des hexagones sur lesquels un personnage peut se tenir debout est un **TERRAIN DIFFICILE**. Les hexagones qui font partie du terrain difficile sont à une élévation standard. Toute pièce de terrain de moins de deux pouces de haut, mais ne contenant pas d'hexagones sur lesquels les personnages peuvent se tenir debout est un **OBSTACLE BAS**.

Une pièce de terrain ne peut pas être classée à la fois comme obstacle bas et comme terrain difficile.



Obstacle bas

Toute pièce de terrain d'une hauteur de deux pouces ou plus est un **OBSTACLE HAUT**.

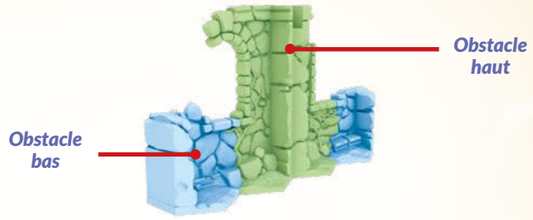
Obstacle haut

Toute pièce de terrain qui pourrait être rattachée aux obstacles hauts et qui contient des hexagones sur lesquels un personnage peut se tenir debout est une **PLATEFORME**. Les hexagones qui font partie d'une plateforme sont à une **HAUTEUR PLUS ÉLEVÉE** que les hexagones à une élévation standard (champ de bataille ou terrain difficile).

Plateforme attachée à un obstacle haut.

Certaines pièces de terrain contiennent à la fois des obstacles haut et bas. Si une partie d'une pièce de terrain a une grande ouverture, comme une fenêtre, c'est un obstacle bas, quelle que soit sa hauteur.

Chaque pièce de terrain est traitée comme un élément distinct.



Cette pièce de terrain contient des obstacles hauts et des obstacles bas.

RÈGLE D'OR

Si les joueurs sont en désaccord sur une situation peu claire qui n'est pas décrite dans les règles, chaque joueur lance un dé. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé détermine l'issue du désaccord. En cas d'égalité, les joueurs continuent à lancer des dés jusqu'à ce qu'un joueur obtienne un résultat supérieur au résultat de l'autre. La chose la plus importante à retenir est que s'amuser est l'objectif premier du jeu et non les points de victoire.

HIÉRARCHIE DES RÈGLES

Lorsque deux règles ou plus se contredisent, les joueurs résolvent ce conflit en se référant à la hiérarchie suivante des règles :

1. Les règles des cartes personnage prévalent sur toutes les autres règles.
2. Les règles des cartes destin et gloire prévalent sur toutes les règles énumérées ci-dessous.
3. Les règles des cartes arme prévalent sur toutes les règles énumérées ci-dessous.
4. Les règles des cartes objet prévalent sur les règles du livret de règles.
5. Les règles du livret de règles peuvent être remplacées par n'importe quelle règle mentionnée ci-dessus.

MISE EN PLACE DE LA PREMIÈRE PARTIE

Il est recommandé aux joueurs d'utiliser la première mise en place lors de l'apprentissage du jeu ; celle-ci est conçue pour 2 joueurs. Une fois que les joueurs ont assimilé les concepts de base du jeu, ils peuvent passer à la mise en place standard présentée en page 4 du livret Battleground, qui leur permet de personnaliser leur propre force et leur paquet de cartes. Pour mettre en place la première partie de ***Masters of the Universe: Battleground***, réalisez les étapes suivantes :

1 Placer le plateau de jeu : placez le champ de bataille (battleground) entre les deux joueurs. Laissez de la place de chaque côté du plateau pour les cartes de personnage, les armes, les objets et les paquets de destin.

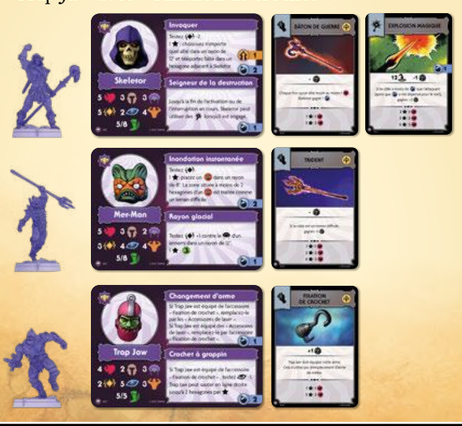
2 Rassembler les forces : un joueur contrôle les Masters of the Universe, et un joueur contrôle les Evil Warriors. Chaque joueur prend les personnages et l'équipement suivants pour sa force et les place dans sa zone de jeu :

Masters of the Universe

- He-Man avec « Épée du pouvoir ».
- Stratos avec « Lance-flammes ».
- Man-At-Arms avec « Canon à bras » et « Massue ».

Evil Warriors

- Skeletor avec « Bâton de guerre » et « Explosion magique ».
- Mer-Man avec « Trident ».
- Trap Jaw avec « Fixation de crochet ».



3 Préparer le champ de bataille : les joueurs placent le terrain, les jetons objectif et leurs figurines sur le champ de bataille comme indiqué sur la page suivante.

4 Créer la réserve : placez les jetons concentration, mana, surveiller, blessure, marque, renforcement et affaiblissement dans des piles séparées à la portée de tous les joueurs.

jetons concentration

jetons mana

jetons blessure

jetons affaiblissement

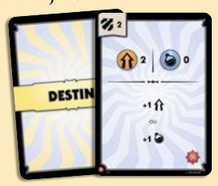
jetons surveiller

jetons marque

jetons remplacement

jetons renforcement

5 Rassembler les cartes destin et gloire : chaque joueur rassemble les vingt cartes destin et les deux cartes gloire avec l'icône de sa faction. Puis, ils mélangent les cartes destin pour créer leur paquet de destin, en le plaçant avec leurs deux cartes gloire face cachée dans leur zone de jeu.



Paquet de destin

Gloire

6 Piocher des cartes : chaque joueur prend cinq cartes destin de son paquet et prend ses deux cartes gloire et les place dans sa main.

Chaque joueur commence la partie avec une main de cinq cartes destin et deux cartes gloire.

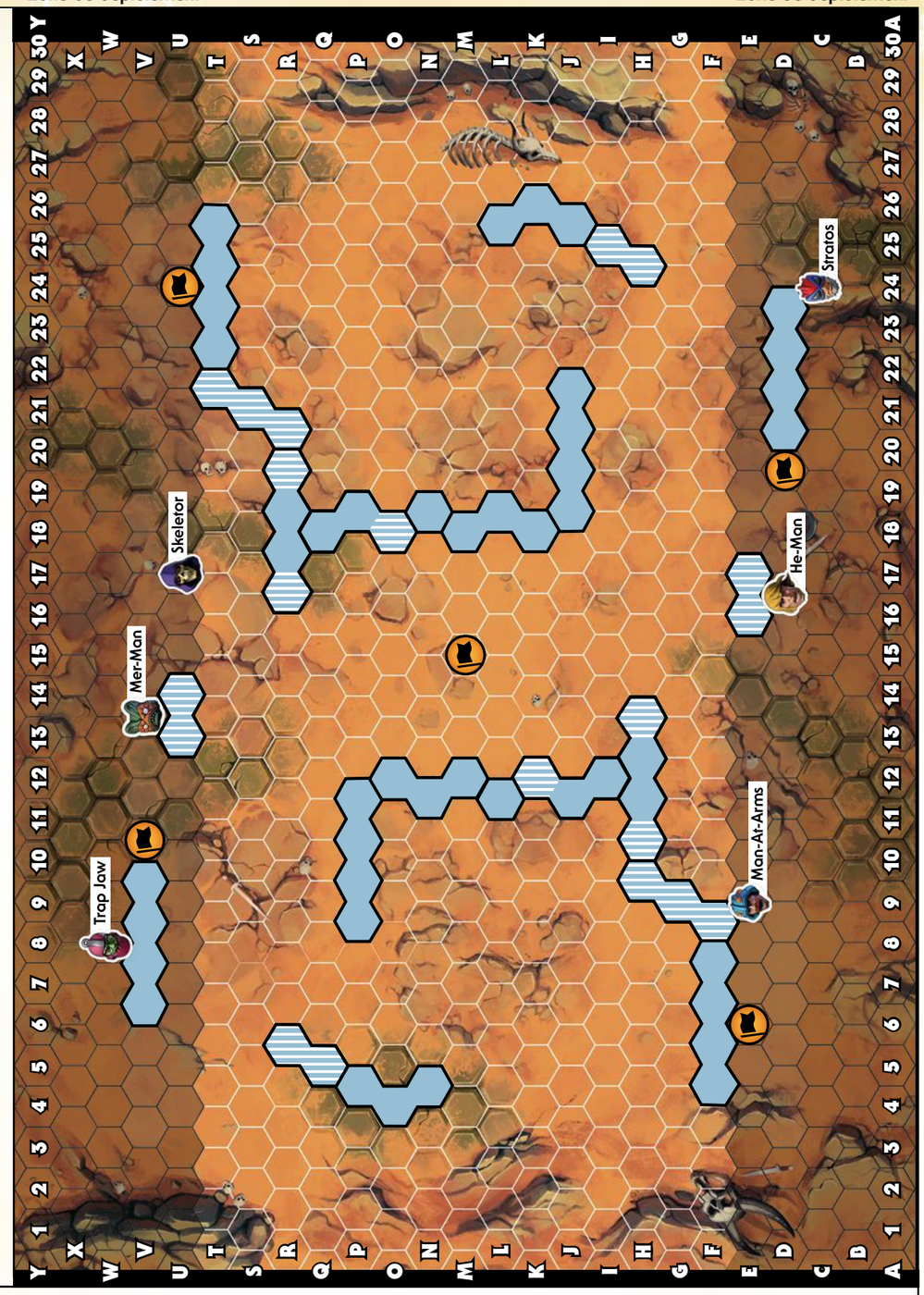
7 Choisir le premier joueur : les deux joueurs lancent un dé, en relançant quand il y a égalité jusqu'à ce qu'un joueur obtienne un résultat plus élevé que l'autre. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé choisit le premier joueur. Le premier joueur départage les égalités d'initiative pour le reste de la partie.

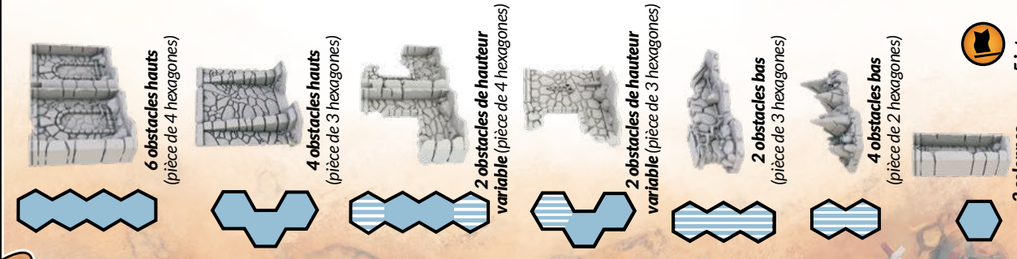
Maintenant, la partie peut commencer !

Zone de déploiement

Zone de déploiement

CHAMP DE BATAILLE





6 obstacles hauts *(pièce de 4 hexagones)*

4 obstacles hauts *(pièce de 3 hexagones)*

2 obstacles de hauteur variable *(pièce de 4 hexagones)*

2 obstacles de hauteur variable *(pièce de 3 hexagones)*

2 obstacles bas *(pièce de 3 hexagones)*

4 obstacles bas *(pièce de 2 hexagones)*

5 jetons objectif

2 colonnes *(pièce de 1 hexagone)*

JOUER LA PARTIE

Chaque partie de ***Masters of the Universe: Battleground*** se joue en quatre manches.
Chaque manche se compose de trois phases que les joueurs résolvent dans l'ordre suivant :

1. **Phase de préparation :** les joueurs piochent des cartes destin.
2. **Phase d'activation :** les joueurs activent leurs personnages chacun à leur tour.
3. **Phase de maintenance :** les joueurs revendiquent les objectifs, vérifient les conditions de victoire et retirent les cartes et jetons utilisés.

PHASE DE PRÉPARATION

Au cours de cette phase, chaque joueur prend des cartes destin de son paquet de destin jusqu'à ce qu'il ait cinq cartes destin en main. Avant de piocher des cartes, un joueur peut défausser n'importe quel nombre de cartes de sa main. Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de cinq cartes destin dans leur main à un moment donné. Les joueurs ne peuvent pas gagner de cartes gloire supplémentaires.

Comme les joueurs piochent des cartes destin pendant la mise en place, ils passent cette étape pendant la première manche de la partie.

PHASE D'ACTIVATION

Pour résoudre cette phase, les joueurs réalisent les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Choisir des cartes
2. Activer un personnage
3. Résoudre la carte
4. Réaliser des actions
5. Terminer l'activation

Les joueurs répètent cette phase jusqu'à ce que les deux joueurs aient activé tous leurs personnages, joué toutes leurs cartes destin et gloire, ou passé.

CHOISIR DES CARTES

Chaque joueur choisit une carte destin ou gloire de sa main et la place face cachée sur la table. Puis, ils révèlent en même temps leur carte choisie.

Chaque carte destin ou gloire a une valeur d'initiative.

Cette carte destin a une valeur d'initiative de 3.

Le joueur qui révèle la carte ayant la valeur d'initiative la plus élevée devient le **joueur actif** et est le premier à activer un de ses personnages. Si les deux joueurs révèlent une carte avec la même valeur d'initiative, le premier joueur devient le joueur actif.

ACTIVER UN PERSONNAGE

Le joueur actif choisit d'activer un de ses personnages **PRÊTS**. Un personnage est prêt si sa carte personnage ne comporte aucune carte destin ou gloire.

Prêt

Activé

DOUBLE ACTIVATION
Le dernier personnage activé lors d'une manche donnée ne peut pas être activé comme premier personnage lors de la manche suivante.

RÉSOUDRE LA CARTE

Après qu'un joueur a choisi et activé un personnage,

ce dernier devient le **PERSONNAGE ACTIF** et gagne des points d'action **(PA)** et du mana correspondant aux valeurs indiquées sur la carte destin ou gloire choisie. Les personnages utilisent les PA pour effectuer des actions pendant leur tour, et ils utilisent le mana pour lancer des sorts, résoudre des capacités et relancer des dés pendant les tests, comme cela est décrit plus loin.

Pour chaque mana qu'un personnage gagne, placez un jeton mana sur la carte de ce personnage. Un personnage peut avoir un maximum de cinq jetons mana sur sa carte en même temps.

Le personnage activé gagne deux points d'action et deux manas.

GAGNER DES BONUS

Ensuite, le joueur résout le bonus de cette carte. Si la carte sélectionnée était une carte destin, le bonus fournit soit une capacité unique, soit un mana supplémentaire, qui est pris dans la réserve et placé sur la carte du personnage actif (jusqu'à un maximum de cinq).

Le personnage peut soit gagner un mana supplémentaire, soit résoudre la capacité.

Si la carte sélectionnée par le joueur est une carte gloire, le bonus fournit soit une mission annexe, soit un PA supplémentaire. Les missions annexes sont décrites à la page 25.

Le joueur peut soit gagner un PA supplémentaire, soit une mission annexe.

EXEMPLE : JOUER UNE CARTE DESTIN

1. Le joueur active Man-At-Arms en utilisant la carte ci-dessous :

2. Man-At-Arms commence son activation avec 2 PA (octroyés par les capacités de base de la carte) et 2 manas (octroyés par le bonus de la carte).
3. Durant l'activation de Man-At-Arms, le joueur décide de jouer une autre carte destin :

4. Comme il s'agit d'une carte supplémentaire jouée durant l'activation, Man-At-Arms ne reçoit que le bonus de cette carte et ne bénéficie pas de ses capacités de base. Ainsi, Man-At-Arms reçoit 1 PA supplémentaire.

RÉALISER DES ACTIONS

Au cours de cette étape, le personnage actif effectue un nombre quelconque des actions suivantes, qui sont décrites en détail plus loin :

- Se concentrer
- Se déplacer
- Attaquer
- Utiliser une compétence active
- Surveiller

Chaque action peut être réalisée un nombre de fois illimité. La première fois qu'une action **se concentrer, se déplacer** ou **surveiller** est effectuée au cours d'une activation, elle coûte un PA. Chaque fois qu'une de ces actions est répétée au cours d'une même activation, elle coûte un PA supplémentaire.

Exemple : He-Man réalise une action se concentrer, suivie d'une action se déplacer. Les deux actions coûtent un PA chacune. Si He-Man souhaite réaliser une seconde action se déplacer, cela lui coûtera deux PA. Si He-Man souhaite réaliser une troisième action se déplacer, cela lui coûtera trois PA.

Le coût d'utilisation **d'une action de compétence active** dépend de la compétence elle-même. Chaque compétence active ne peut être utilisée qu'une seule fois par activation ou interruption. Les compétences sont décrites page 25.

Le coût d'une action **attaquer** augmente avec le nombre de fois où un type d'arme particulier est utilisé pendant l'activation. Ceci est décrit en détail dans la section « Attaques » page 17.

JOUER DES CARTES SUPPLÉMENTAIRES
Avant ou après avoir effectué une action, le joueur actif peut jouer des cartes destin et gloire supplémentaires pour obtenir des bonus supplémentaires. Pour chaque carte destin ou gloire jouée, le personnage actif peut choisir l'un ou l'autre bonus.

TERMINER L'ACTIVATION

Après avoir terminé de réaliser les actions de son personnage, le joueur place toutes ses cartes destin et gloire jouées face cachée sur la carte du personnage actif pour indiquer que le personnage a été activé (les cartes gloire avec des missions annexes remplies doivent être placées face visible).
Un personnage activé ne peut pas redevenir un personnage actif jusqu'à ce que ce personnage devienne prêt pendant la phase de maintenance ou par un autre effet de jeu. Tous les points d'action non dépensés sont perdus et ne sont pas reportés à la prochaine activation du personnage ; cependant, tous les jetons de mana non dépensés restent.

Toutes les cartes destin et gloire jouées sont placées sur la carte du personnage actif à la fin de son activation.

Ensuite, l'adversaire du joueur actif devient le joueur actif, et il utilise sa carte destin ou gloire jouée pour activer un personnage en suivant les mêmes règles (étapes 2-5).

Après avoir terminé leurs activations, si les deux joueurs ont des personnages prêts et des cartes destin ou gloire en main, ils répètent cette phase en choisissant de nouvelles cartes (étape 1). Si un des joueurs ne peut pas ou choisit de ne pas activer d'autres personnages, il **PASSE** et ne peut pas activer de personnages pour le reste de la manche. Cependant, son adversaire peut continuer la phase en sélectionnant des cartes et en activant des personnages jusqu'à ce qu'il passe.

Lorsque les deux joueurs ont passé, la partie continue avec la phase de maintenance.

PHASE DE MAINTENANCE

Pendant cette phase, les joueurs réclament des jetons objectif et préparent le champ de bataille pour la manche suivante. Au cours de la quatrième manche, la partie se termine et un vainqueur est déterminé. Pour résoudre cette phase, les joueurs réalisent les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Réclamer des jetons objectif
2. Retirer les jetons
3. Vérifier la victoire
4. Préparer les personnages et gagner du mana

Ensuite, les joueurs passent à la phase de préparation de la prochaine manche.

RÉCLAMER DES JETONS OBJECTIF

Au cours de cette étape, les personnages réclament des jetons objectif. Les joueurs peuvent résoudre chaque jeton objectif dans n'importe quel ordre. Un personnage réclame un jeton objectif si toutes les conditions suivantes sont remplies :

- Il n'y a aucun ennemi adjacent à un hexagone occupé par le personnage.
- Le personnage est dans, ou adjacent à, un hexagone contenant le jeton objectif.
- Il n'y a aucun ennemi dans, ou adjacent à, un hexagone contenant le jeton objectif.
- Le jeton objectif ne se trouve pas dans la propre zone de déploiement du personnage.

Si toutes les conditions sont remplies, le personnage peut réclamer ce jeton objectif, le retirer du champ de bataille et le placer dans sa zone de jeu. À la fin de la partie, chaque joueur gagne 20 points de victoire pour chaque jeton objectif qu'il possède.

RETIRER LES JETONS

Les joueurs retirent tous les jetons renforcement, affaiblissement et marque du plateau (voir « Renforcement et Affaiblissement » page 24 et « Marques » page 25).

VÉRIFIER LA VICTOIRE

Si c'est la quatrième manche de la partie ou si chaque personnage de la force d'un joueur a été retiré du champ de bataille, les joueurs calculent leur total de points de victoire et déterminent l'issue de la partie. Voir la section « Décompte des points » ci-dessous.

Pour gagner une partie de ***Masters of the Universe: Battleground***, un joueur doit soit assommer toute la force de son adversaire, soit avoir au moins 20 points de victoire de plus que son adversaire à la fin de la partie.

VICTOIRE PAR KO

Pendant la phase de maintenance, si tous les personnages de la force d'un joueur sont assommés, le joueur qui a encore un ou plusieurs personnages sur le champ de bataille gagne la partie. Si les deux joueurs perdent tous leurs personnages, la partie se termine par un match nul.

VICTOIRE AUX POINTS

Au cours de la phase de maintenance de la quatrième manche, si aucun des joueurs n'a remporté une victoire par KO, la partie s'arrête et chaque joueur calcule le total des points de victoire qu'il a obtenus.

Si un joueur a au moins 20 points de victoire de plus que son adversaire, le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie.

Si aucun joueur n'a 20 points de victoire de plus que son adversaire, aucun joueur ne gagne et la partie se termine par un match nul.

DÉCOMPTE DES POINTS

Les joueurs peuvent gagner des points de victoire à partir des sources suivantes :

- Réclamer des jetons objectif (20 PV chacun).
- Accomplir des missions annexes (gain de PV égal au montant figurant sur la carte gloire).
- Assommer le personnage d'un adversaire (PV égaux au coût de ce personnage et de tout son équipement). Vous trouverez des informations sur le coût d'un personnage ou d'un équipement particulier à la page 12 du livret Battleground.

En outre, si les deux joueurs sont d'accord, ils peuvent choisir de terminer la partie par un match nul à tout moment. De même, un joueur peut déclarer forfait à tout moment, faisant de son adversaire le vainqueur.

PRÉPARER LES PERSONNAGES ET GAGNER DU MANA

Chaque personnage préparé qui n'a pas été activé pendant la manche gagne un jeton mana (jusqu'à un maximum de cinq). Ensuite, les joueurs préparent chacun de leurs personnages en prenant toutes les cartes destin et gloire qu'ils ont jouées lors de la dernière manche et en les plaçant dans leurs défausses respectives. Les cartes gloire avec des missions annexes remplies doivent être placées face visible dans la zone de jeu du joueur concerné.

TESTS

Tout au long de la partie, les personnages doivent réussir des tests. Au cours d'un test, les joueurs lancent des dés pour déterminer le résultat de diverses interactions de jeu, comme les attaques et les défenses, ainsi que les tentatives d'appliquer ou de résister à certains renforcements et affaiblissements. Le nombre de dés qu'un joueur lance et les résultats requis pour réussir sont tous déterminés par les caractéristiques et les modificateurs du personnage.

Vous trouverez ci-dessous une liste des caractéristiques de base d'un personnage qui peuvent être testées au cours d'une partie :

Force : cette caractéristique représente l'efficacité du personnage à utiliser des armes de mêlée et à effectuer toute autre tâche nécessitant des prouesses physiques exceptionnelles.

Perception : cette caractéristique représente l'efficacité du personnage à utiliser des armes à distance et à accomplir toute autre tâche nécessitant une coordination exceptionnelle.

Pouvoir : cette caractéristique représente l'efficacité du personnage à lancer des sorts et à accomplir toute autre tâche nécessitant des pouvoirs magiques.

Résistance : cette caractéristique représente la capacité du personnage à éviter les dommages causés par les attaques physiques et à accomplir toute autre tâche nécessitant une endurance remarquable.

Esprit : cette caractéristique représente la capacité du personnage à éviter les dommages causés par les attaques de sorts, à résister aux compétences ennemies et à accomplir toute autre tâche nécessitant une réflexion rapide.

Si un dé sort de la table, son résultat ne compte pas et il est relancé.

Pour résoudre un test, le joueur doit réaliser les étapes suivantes dans l'ordre :

1 Vérifier la caractéristique : le joueur vérifie la valeur sur sa carte personnage qui correspond à la caractéristique testée. La valeur de cette caractéristique est le nombre de dés que le joueur lance pour tester cette caractéristique avant l'application des modificateurs. Par exemple, He-Man a une force de cinq, ce qui signifie qu'il lance cinq dés - avant l'application des modificateurs - lorsqu'il teste la force.

2 Déterminer les modificateurs : les modificateurs augmentent ou diminuent temporairement la caractéristique d'un personnage, ce qui change le nombre de dés que le joueur lance. Les modificateurs proviennent de diverses sources, y compris les compétences des cartes et ils sont cumulatifs.

Si un modificateur ajoute ou soustrait un chiffre à un test (par exemple, « Test de force +1 » ou « Test de force -1 »), la caractéristique du personnage est augmentée ou diminuée, selon le cas, pour la durée du test.

3 Déterminer le niveau : le niveau définit le résultat le plus bas sur un dé qui est traité comme une réussite. Par défaut, le niveau de chaque test est de quatre. Le niveau peut être modifié par une variété de sources, y compris les compétences de carte, et elles sont cumulatives (voir « Niveau » page 13).

4 Lancer normal : Le joueur qui résout le test lance un nombre de dés égal à leur caractéristique modifiée en train d'être testée.

5 Détermination des réussites initiales : le joueur compte ses réussites. Chaque résultat égal ou supérieur au niveau (normalement 4+) est une réussite.

6 Relances gratuites : certains effets du jeu permettent au joueur de relancer les dés gratuitement. Ces dés sont lancés au cours de cette étape. Toutes les relances de dés gratuites doivent être effectuées en une seule fois.

7 Relance de mana : un personnage peut dépenser jusqu'à cinq manas pour relancer un dé pour chaque mana dépensé. Chaque mana dépensé est retiré de la carte de ce personnage et placé dans la réserve. Toutes les relances de mana doivent être réalisées en une seule fois.

8 Dé explosif : si un dé donne un résultat de six, il explose, permettant au joueur de lancer un dé supplémentaire. Les dés supplémentaires nouvellement lancés peuvent également exploser - ceci peut se produire indéfiniment. Conservez tous les dés lancés suite à une explosion séparément des dés lancés initialement.

9 Déterminer les réussites finales : le joueur compte ses réussites comme suit :

- Pour les dés initiaux, chaque résultat qui est égal ou supérieur au niveau est une réussite.
- Pour les dés lancés à cause des explosions, chaque résultat de cinq ou plus est une réussite. Ceci **ne peut pas** être modifié par les effets du jeu.

10 Tests de défense (facultatif) : si nécessaire, la cible du test effectue un test de défense (voir « Test de défense » ci-dessous).

11 Appliquer les réussites : le joueur applique les réussites selon la description du test ou la carte arme utilisée (pour les tests d'attaque) pour déterminer le résultat. Si un test a plus d'une issue possible, seule l'issue qui requiert le plus de réussites est résolue.

TESTS DE DÉFENSE

Un **TEST DE DÉFENSE** permet à un personnage d'atténuer les résultats d'un test qui le vise, comme une attaque (voir « Attaquer » page 17). Un test de défense est toujours résolu après que les dés d'un autre test ont été lancés, mais avant que ses réussites soient appliquées. Chaque réussite qui découle du test de défense annule une réussite du test de l'ennemi. Toutes les réussites qui ne sont pas annulées sont appliquées. Un test de défense suit la même procédure que les tests standard.

Lorsqu'il y a une opportunité pour un test de défense, la description du test ou la règle du jeu utilise toujours le mot « contre » et fournit la caractéristique utilisée pour ce test de défense.

Exemple : si la description du test indique à un personnage de « Résoudre un test de force contre la résistance », le joueur résout un test en utilisant sa caractéristique de force. Ensuite, l'autre joueur résout un test de défense en utilisant sa valeur de résistance. Chaque réussite obtenue lors du test de défense (de résistance) annule une réussite du test précédent (de force).

NIVEAU

Au cours d'un test, le résultat le plus bas qui conduit à une réussite au jet initial est appelé **NIVEAU**. Par défaut, le niveau de chaque test est de quatre. En d'autres termes, tout résultat de quatre ou plus sur le jet initial est une réussite.Cependant, un effet de jeu peut augmenter le niveau, diminuant le résultat nécessaire pour les réussites, ou diminuer le niveau, augmentant le résultat nécessaire pour les réussites.

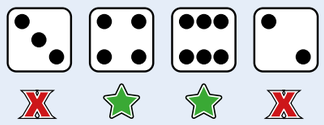
Par exemple, si un effet de jeu **augmente** le niveau d'un test de 1, le niveau devient trois. En d'autres termes, tout résultat de trois ou plus sur le jet initial est une réussite. De même, si un effet de jeu **diminue** le niveau d'un test de 1, le niveau devient cinq. Cela signifie que seuls les résultats de cinq ou plus sur le jet initial sont des réussites.

Toutes les augmentations et diminutions du niveau sont cumulatives. **Quel que soit le niveau d'un test, tout résultat de six est toujours une réussite et tout résultat de 1 est toujours un échec.**

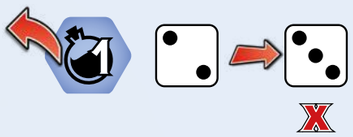
EXEMPLE DE TEST

1. Ram Man résout un test de force. Sa caractéristique de force est de 4, il lance donc 4 dés.

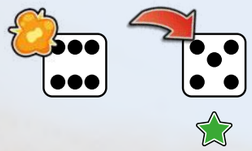
2. Le lancer donne les résultats suivants : « 3 », « 4 », « 6 » et « 2 ». Chaque résultat de 4 ou plus est une réussite.



3. Ram Man dépense 1 mana et relance le résultat « 2 ». Le jet de dé donne un « 3 ».



4. Ensuite, le « 6 » de Ram Man explose, donc il lance un dé supplémentaire, et le résultat est « 5 ». Le test se termine par 3 réussites.



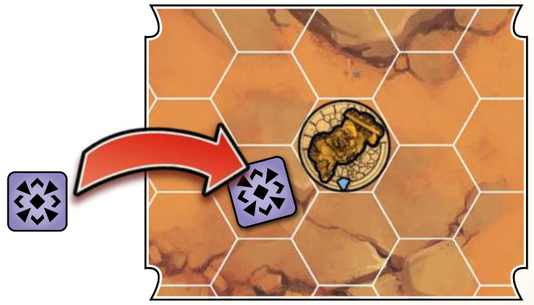
ACTIONS DU PERSONNAGE

Cette section décrit comment effectuer l'action de chaque personnage.

SE CONCENTRER

L'action se concentrer permet aux personnages d'améliorer leur prochaine action ou prochain test.

Pour réaliser une action se concentrer, le joueur actif place un jeton se concentrer à côté du personnage actif sur le champ de bataille. Si un personnage a un jeton se concentrer, il est **CONCENTRÉ**. Tant qu'un personnage est concentré, il ne peut pas obtenir un autre jeton se concentrer.



Un jeton se concentrer est placé sur le champ de bataille à côté du personnage actif pour indiquer qu'il est concentré.

DÉPENSER LA CONCENTRATION

Les jetons concentration sont dépensés pour augmenter le déplacement d'un personnage ou pour augmenter le niveau d'un test.

- **Actions se déplacer :** lorsqu'un personnage concentré effectue une action se déplacer, il **peut** dépenser son jeton se concentrer pour utiliser le deuxième chiffre de sa caractéristique de vitesse.
- **Tests :** lorsqu'un personnage concentré est en train de résoudre un test, il **doit** dépenser son jeton se concentrer. Dépenser un jeton se concentrer de cette manière augmente le niveau du test de 1. Le jeton se concentrer doit être dépensé, même si un effet de jeu l'empêche d'affecter le niveau d'un test.

Après avoir dépensé un jeton se concentrer, un joueur le place dans la réserve. Le personnage dont le jeton se concentrer a été dépensé n'est plus concentré.

SE DÉPLACER

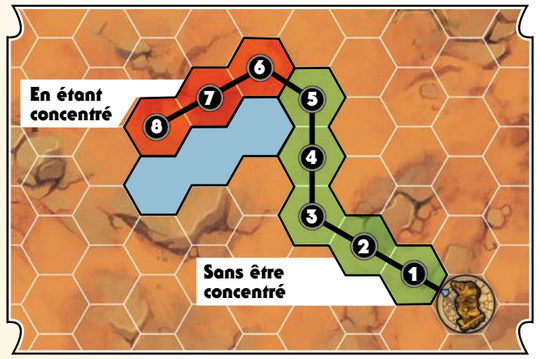
L'action se déplacer permet à un joueur de déplacer son personnage. Le personnage reçoit un nombre de points de déplacement égal à sa valeur de vitesse standard. Si le personnage est concentré et dépense un jeton se concentrer, il reçoit un nombre de points de déplacement égal à sa valeur de vitesse lorsqu'il est concentré. Si un effet de jeu modifie la valeur de vitesse d'un personnage, il modifie à la fois ses valeurs standard et concentré.

Lorsqu'il réalise une action de déplacement, un personnage peut dépenser n'importe quel nombre de ses points de déplacement, mais tous les points de déplacement non dépensés pendant l'action sont perdus. **Si un personnage entre dans un hexagone adjacent à un ennemi, son action de déplacement se termine immédiatement.**

Ensuite, après qu'un personnage s'est déplacé, sa figurine peut être orientée pour faire face à n'importe quelle direction - l'encoche sur la base de la figurine doit pointer vers l'un des six côtés de l'hexagone. Sauf si un effet de jeu indique spécifiquement le contraire, un joueur ne peut pas faire pivoter la figurine de son adversaire, même après avoir résolu un effet qui la fait se déplacer.

DÉPLACEMENT STANDARD

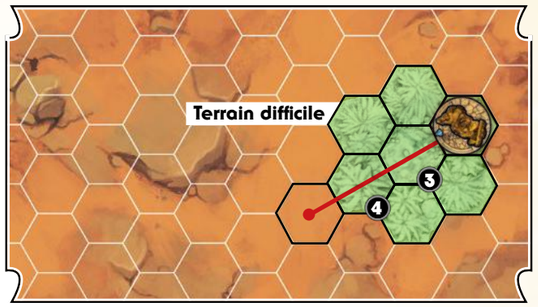
En dépensant un point de déplacement, un personnage peut se déplacer de l'hexagone qu'il occupe vers tout hexagone adjacent qui ne contient pas un autre personnage, une échelle, un obstacle bas ou un obstacle haut.



He-Man peut se déplacer jusqu'à cinq hexagones, car il a une valeur de vitesse de cinq. S'il dépense un jeton se concentrer, il peut se déplacer jusqu'à huit hexagones.

DÉPLACEMENT ET TERRAIN DIFFICILE

Lorsqu'un personnage réalise une action de déplacement et qu'il entre pour la première fois dans un hexagone qui contient un terrain difficile, ce déplacement lui coûte 2 points de déplacement supplémentaires.

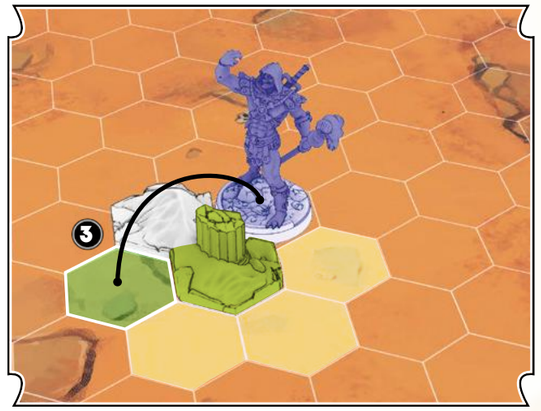


He-Man dispose de 5 points de déplacement. Il commence son déplacement en entrant dans un hexagone qui contient un terrain difficile, ce qui lui coûte 3 points de déplacement. Ensuite, il dépense les points qu'il lui reste pour se déplacer de 2 autres hexagones.

DÉPLACEMENT ET OBSTACLES BAS

Un personnage peut traverser des obstacles bas. Au cours d'une action se déplacer, un personnage peut dépenser trois points de déplacement pour se déplacer de tout hexagone partageant un côté avec une partie d'un obstacle bas vers tout autre hexagone partageant un côté avec la même partie de cet obstacle.

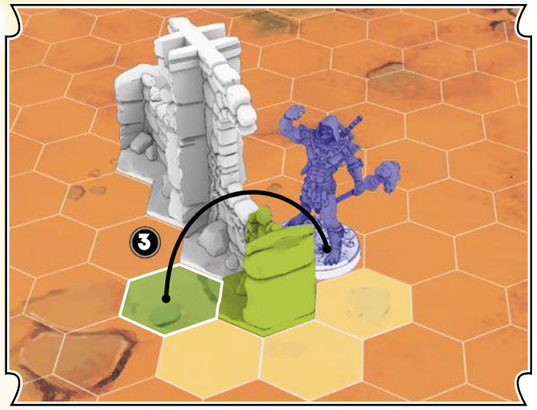
L'expression « partie de l'obstacle » fait référence à toute partie de l'obstacle qui occupe exactement un hexagone.



Skeletor dépense trois points de déplacement pour se déplacer sur un hexagone qui contient un obstacle bas.

OBSTACLES AVEC OUVERTURES

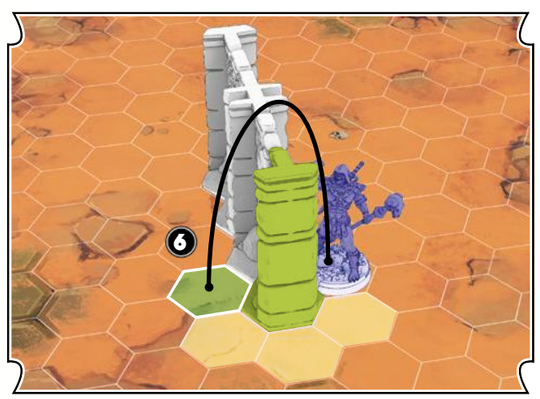
Toute partie d'une pièce de terrain qui possède une grande ouverture, comme une fenêtre, est traitée comme un obstacle bas, quelle que soit sa hauteur.



Skeletor peut se déplacer à travers l'ouverture de ce terrain en suivant les règles de déplacement normales pour les obstacles bas.

DÉPLACEMENT ET OBSTACLES HAUTS

Un personnage peut traverser des obstacles hauts. Au cours d'une action se déplacer, un personnage peut dépenser six points de déplacement pour se déplacer de tout hexagone partageant un côté avec une partie d'un obstacle haut vers tout autre hexagone partageant un côté avec la même partie de cet obstacle.



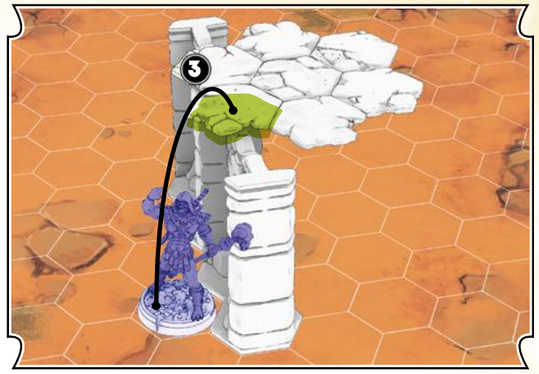
Skeletor dépense six points de déplacement pour traverser un hexagone qui contient un obstacle haut.

ÉCHELLES ET PLATEFORMES

Les plateformes sont des hexagones situés à une altitude plus élevée où les personnages peuvent terminer leur déplacement. Les personnages peuvent atteindre les plateformes en utilisant des échelles ou en les escaladant.

ESCALADER

Lors d'une action se déplacer, un personnage peut dépenser trois points de déplacement pour grimper sur une plateforme. Pour escalader, le personnage doit occuper un hexagone qui partage un côté avec un hexagone de plateforme. Ensuite, sa figurine est placée sur cet hexagone. Un personnage ne peut pas escalader depuis un hexagone qui se trouve directement sous une plateforme.



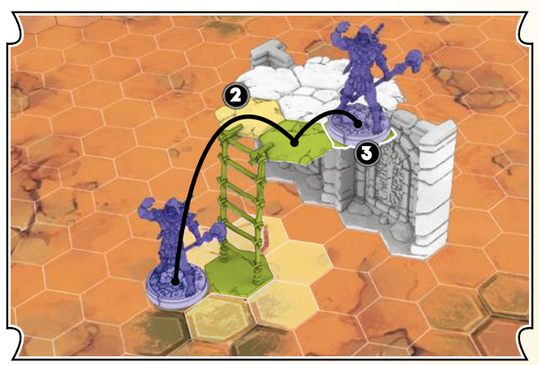
Skeletor dépense trois points de déplacement pour grimper en haut de la plateforme.

DESCENDRE

Lors d'une action se déplacer, un personnage peut dépenser trois points de déplacement pour descendre d'une plateforme. Pour descendre, le personnage doit occuper un hexagone qui partage un côté avec un hexagone qui se trouve en dessous. Ensuite, sa figurine est placée sur cet hexagone. Un personnage ne peut pas descendre sur un hexagone qui se trouve directement sous une plateforme.

ÉCHELLE

Lors d'une action se déplacer, un personnage peut dépenser deux points de déplacement pour se déplacer de tout hexagone partageant un côté avec une échelle vers tout autre hexagone partageant un côté avec cette échelle (quelle que soit sa hauteur).



Skeletor dépense deux points de déplacement pour monter à l'échelle jusqu'à l'hexagone de la plateforme, puis un autre point de déplacement pour se déplacer le long de la plateforme.

Si, pour une raison quelconque, la figurine ne tient pas sous la plateforme, la figurine doit être temporairement remplacée par un jeton de remplacement.

Jeton de remplacement

POUSSER

Lorsqu'un personnage descend d'une plateforme ou escalade pour arriver sur une plateforme, si l'hexagone vers lequel il se déplace contient un personnage, celui-ci est poussé. Si un personnage sur cet hexagone ne peut pas être poussé, le personnage en déplacement ne peut pas entrer dans cet hexagone. Lorsqu'un personnage est **POUSSÉ**, il est déplacé vers un hexagone qui partage un côté avec l'hexagone qu'il occupe. Le joueur qui contrôle ce personnage décide de l'hexagone vers lequel il est poussé.

ATTAQUER

L'action attaquer permet à un personnage d'attaquer un de ses ennemis dans le but de l'assommer et de le retirer du champ de bataille.

Chaque attaque nécessite que le personnage utilise une de ses armes équipées, et l'attaque est résolue différemment selon le type d'arme utilisé. Il existe quatre types d'armes : **MÊLÉE, À DISTANCE, MAGIQUE** et **LOURDE**. Chaque arme est représentée par une carte et est indiquée par l'une des icônes suivantes :

Mêlée

À distance

Magique

Lourde

Le coût en PA de chaque action d'attaque dépend du type d'arme utilisé par le personnage. La première fois qu'un personnage utilise une arme de l'un des trois types au cours d'une activation, elle coûte un PA. Chaque fois qu'un type d'arme supplémentaire est utilisé au cours de la même activation, son coût augmente d'un PA.

Exemple : Mer-Man a deux armes : « Explosion magique » (une arme magique) et « Fusil laser » (une arme à distance). Il attaque avec le « Fusil laser », en dépensant un PA. Ensuite, il effectue une autre attaque avec « Explosion magique », qui ne coûte également qu'un PA parce que c'était la première attaque de cette activation avec une arme magique. Si Mer-Man réalise une autre action d'attaque avec le « Fusil laser », il doit dépenser deux PA, car ce sera la deuxième attaque avec une arme à distance de cette activation.

Chaque attaque nécessite que le personnage réalise un **TEST D'ATTAQUE**. Ensuite, les résultats de ce test sont appliqués en utilisant la carte arme choisie.

Les armes peuvent modifier un test d'attaque en augmentant ou en diminuant le nombre de dés lancés. Le nombre de dés ajoutés ou soustraits à un test d'attaque est indiqué par une valeur à côté d'une icône de dé sur chaque carte arme.

Ajoute 1 dé

Retire 1 dé

Aucun modificateur

Chaque arme possède également une capacité spéciale. Sauf indication contraire, un joueur ne peut résoudre ces capacités que lorsque son personnage effectue une action d'attaque avec cette arme.

Le « Trident » ajoute un dé au test d'attaque si la cible se trouve en terrain difficile.

Les résultats d'un test d'attaque sont définis par la carte arme utilisée. Le bas de chaque carte arme énumère les effets - généralement un certain nombre de blessures - qui sont résolus en fonction du nombre de réussites (★) obtenues lors du test.

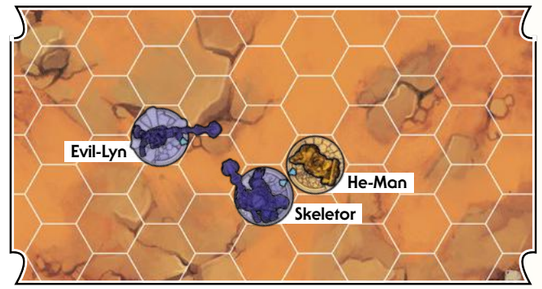
Un test d'attaque utilisant « l'Épée du pouvoir » inflige 1 blessure avec un résultat de 1 ou 2 réussites, 2 blessures avec un résultat de 3 ou 4 réussites et 3 blessures avec un résultat de 5 réussites ou plus.

Un seul effet d'une carte arme est résolu au cours d'une même action d'attaque, et le joueur **doit** résoudre l'effet qui nécessite le plus grand nombre de réussites possible, mais pas plus que le nombre que le test a fourni. Si le test ne donne aucune réussite, un nombre insuffisant de réussites, ou si toutes les réussites sont annulées à cause de tests de défense ou d'autres effets du jeu, aucun effet d'arme n'est résolu.

ATTAQUE DE MÊLÉE

Pour effectuer une attaque de mêlée, le joueur choisit l'une des armes de mêlée équipées du personnage à utiliser pour l'attaque. Ensuite, il doit choisir un ennemi comme cible de l'attaque, puis faire pivoter la figurine du personnage attaquant pour qu'elle fasse face à cet ennemi.

La cible d'une attaque de mêlée doit être un ennemi qui est **engagé** avec le personnage attaquant. Deux personnages de forces opposées sont engagés s'ils se trouvent dans des hexagones adjacents.



He-Man et Skeletor sont engagés, mais He-Man et Evil-Lyn ne le sont pas.

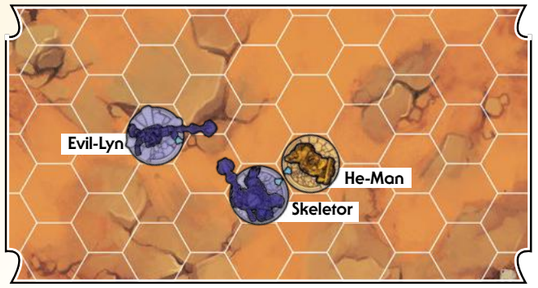
Après avoir choisi une cible autorisée et une arme, le joueur résout un test de force contre la résistance de l'ennemi.

Si un personnage n'a pas d'arme de mêlée équipée, il peut effectuer une attaque de mêlée en utilisant ses poings. Une telle attaque est traitée comme une attaque effectuée avec une arme de mêlée et utilise la valeur de force de base du personnage. Si le test aboutit à une ou plusieurs réussites, l'attaque inflige une blessure.

ATTAQUE À DISTANCE

Pour effectuer une attaque à distance, le joueur choisit l'une des armes à distance équipées du personnage à utiliser pour l'attaque. Ensuite, il doit choisir un ennemi comme cible de l'attaque, puis faire pivoter la figurine du personnage attaquant pour qu'elle fasse face à cet ennemi. La figurine doit faire face à l'hexagone adjacent le plus proche de la cible, en mesurant à partir du centre de cet hexagone. Si deux hexagones sont à la même distance, la figurine peut faire face à l'un des hexagones choisis par le joueur qui la contrôle.

Un personnage ne peut pas effectuer une attaque à distance lorsqu'il est engagé avec un ennemi.



He-Man ne peut pas effectuer une attaque à distance contre Evil-Lyn, car il est engagé avec Skeletor.

La cible d'une attaque à distance doit être à portée de l'arme choisie et en ligne de vue du personnage attaquant.

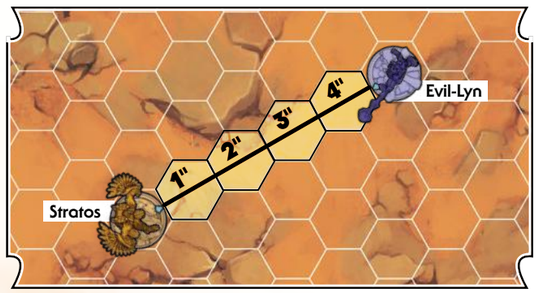
Après avoir choisi une cible autorisée et une arme, le joueur résout un test de perception contre la résistance de l'ennemi.

DÉTERMINER LA DISTANCE

Chaque arme à distance indique sa portée maximale en pouces. Pour déterminer si une cible est à portée de l'arme choisie, le joueur mesure la distance entre les **hexagones** occupés par le personnage attaquant et la cible ennemie à l'aide de la règle.

Portée maximale de 8.

Si la distance entre les deux personnages - mesurée entre les deux points les plus proches des hexagones occupés par ces personnages - est égale ou inférieure à la portée maximale de l'arme, la cible ennemie est à portée de l'attaque.



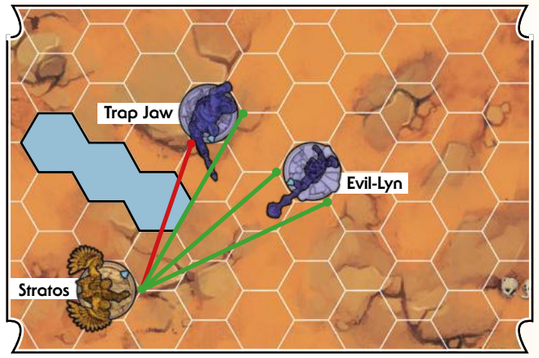
Stratos attaque Evil-Lyn avec le « Lance-flammes », dont la portée est de 8. Evil-Lyn et Stratos sont à 4 pouces l'un de l'autre, donc Evil-Lyn est à portée du « Lance-flammes ».

MESURE

À tout moment au cours de la partie, un joueur peut mesurer n'importe quelle distance sur le champ de bataille. Sauf indication contraire, les mesures sont effectuées entre les deux points les plus proches de deux hexagones.

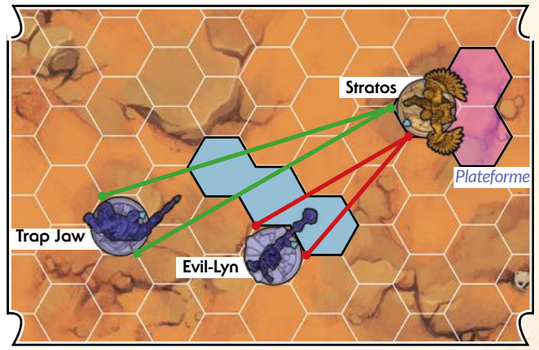
DÉTERMINATION DE LA LIGNE DE VUE

Pour déterminer la ligne de vue, le joueur doit être capable de tracer deux lignes non bloquées qui relient n'importe quel angle de l'hexagone du personnage attaquant à au moins deux angles différents de l'hexagone de la cible. Les lignes peuvent être tracées à travers un terrain difficile, des obstacles bas, des échelles, des personnages et des jetons. Cependant, si une ligne est tracée à travers un **obstacle haut**, la ligne de vue est bloquée. Les lignes tracées ne peuvent pas se chevaucher.



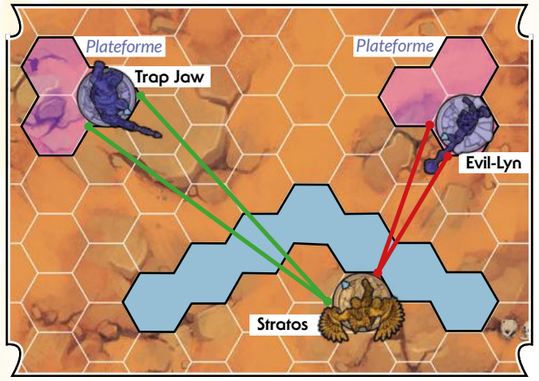
Stratos a une ligne de vue sur Evil-Lyn, mais il n'a pas de ligne de vue sur Trap Jaw. Lorsqu'il essaie de tracer une ligne de vue vers Trap Jaw, toutes les lignes sauf une sont bloquées par un obstacle haut.

Si le personnage attaquant se trouve à une altitude supérieure à celle de la cible, la ligne de vue n'est bloquée que par les obstacles hauts qui se trouvent sur des hexagones adjacents à la cible. Un personnage qui se trouve sur une plateforme n'a pas de ligne de vue sur les hexagones qui se trouvent directement sous cette plateforme. Un personnage qui se trouve directement sous une plateforme n'a pas de ligne de vue vers les hexagones situés sur cette plateforme.



Stratos n'a pas de ligne de vue vers Evil-Lyn, car l'obstacle haut se trouve sur un hexagone adjacent à celui d'Evil-Lyn. Cependant, Stratos peut voir par-dessus l'obstacle haut pour tracer une ligne de vue vers Trap Jaw.

Si le personnage attaquant est à une altitude inférieure à celle de la cible, la ligne de vue n'est bloquée que par les obstacles haut qui se trouvent sur des hexagones adjacents au personnage attaquant.

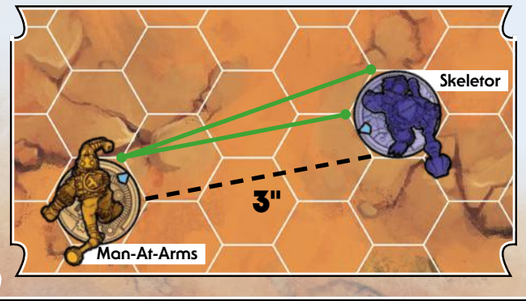


Stratos peut voir par-dessus les obstacles hauts pour tracer une ligne de vue vers Trap Jaw. Cependant, Stratos n'a pas de ligne de vue vers Evil-Lyn parce qu'il doit tracer à travers des portions de l'obstacle haut qui se trouvent sur des hexagones adjacents au sien.

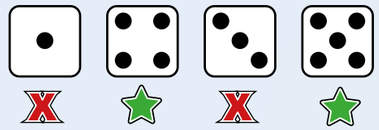
EXEMPLE : ATTAQUE À DISTANCE

1. Man-At-Arms utilise son « Canon à Bras » pour effectuer une attaque à distance contre Skeletor. Man-At-Arms a une valeur de perception de 4, et la portée du canon est de 12 pouces.

2. Skeletor est à portée (3 pouces) et dans la ligne de vue de Man-At-Arms.

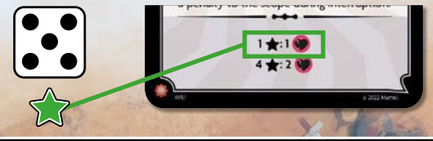


3. Il n'y a pas de dé ou de modificateur de niveau, donc le joueur lance 4 dés, ce qui correspond à la valeur de la caractéristique de perception de Man-At-Arms. Les résultats sont « 4 », « 1 », « 3 » et « 5 ». Chaque résultat égal ou supérieur à 4 est une réussite.



4. Skeletor a un indice de résistance de 3, il lance donc 3 dés pour son test de défense. Les résultats sont « 3 », « 1 » et « 4 ». Chaque résultat supérieur ou égal à 4 est une réussite.

5. La réussite du test de défense annule une réussite du test d'attaque. Le test d'attaque a toujours une réussite. Man-At-Arms consulte les effets de l'arme « Canon à bras », qui indiquent qu'une réussite entraîne une blessure. Skeletor reçoit donc une blessure et l'attaque est terminée.



ATTAQUE MAGIQUE

Une attaque magique suit toutes les règles d'une attaque à distance avec les exceptions suivantes :

- Le personnage attaquant doit utiliser une arme magique équipée au lieu d'une arme à distance.
- L'attaque est résolue par un test de pouvoir contre l'esprit de la cible.
- Le personnage attaquant doit dépenser une quantité de mana égale au coût en mana du sort.

ATTAQUE LOURDE

Les attaques lourdes suivent les règles des attaques à distance, avec les exceptions suivantes :

- Le personnage qui attaque doit utiliser une arme lourde à la place d'une arme à distance.
- Le personnage qui attaque peut effectuer une attaque lourde même lorsqu'il est engagé avec un ennemi.
- Pendant les attaques d'opportunité, vous pouvez utiliser des armes lourdes à la place des armes de mêlée.

COÛTS DE MANA

Coût de mana

Chaque carte sort a un coût de mana, qui indique combien de mana le personnage attaquant doit dépenser pour utiliser ce sort pendant une action attaquer. Lors d'une attaque magique, après avoir choisi un sort, le joueur prend un nombre de jetons mana égal au coût en mana du sort sur la carte du personnage attaquant et les place dans la réserve.

CIBLER LES ALLIÉS

Certains sorts ont des effets bénéfiques et peuvent cibler des alliés plutôt que des ennemis. Pour cibler un allié avec un sort, toutes les règles normales de portée, de ligne de vue, d'orientation et de coût en mana s'appliquent.

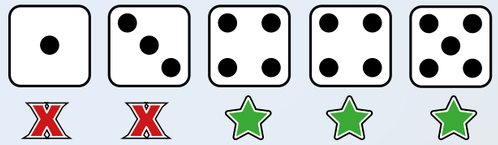
EFFETS SUPPLÉMENTAIRES

Les compétences, les armes ou les cartes destin peuvent fournir aux personnages attaquants des avantages supplémentaires qui seront appliqués, si une attaque résulte en un nombre spécifique de réussites. Les réussites sont comptées après que la cible de l'attaque a effectué son test de défense.

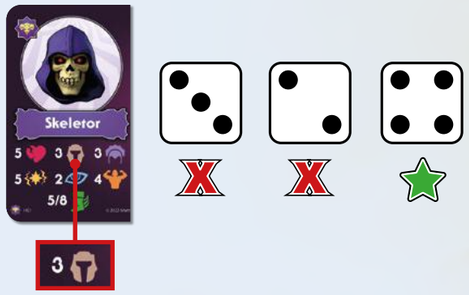
Exemple :

1. He-Man, équipé de l'Anneau de Grayskull attaque Skeletor.

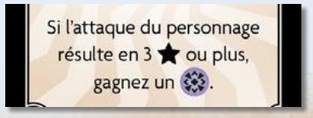
2. Le joueur lance 5 dés. Les résultats sont « 1 », « 3 », « 4 », « 4 » et « 5 ». Chaque résultat égal ou supérieur à 4 est une réussite.



3. Le joueur qui contrôle Skeletor effectue ensuite un test de défense. Les résultats sont « « 3 », « 2 » et « 4 ». La réussite du test de défense annule une réussitedu test d'attaque, et l'attaque entière a donc donné lieu à deux réussites.



4. La compétence passive « Anneau de Grayskull » nécessite au moins 3 réussites, son effet ne sera donc pas appliqué.



UTILISER UNE COMPÉTENCE ACTIVE

Cette action permet à un personnage d'utiliser une de ses compétences actives. Une compétence active est une compétence qui a un coût en PA ou en mana. Les compétences actives apparaissent sur les cartes personnage et les objets.

La compétence Maître Tacticien de Man-At-Arms a un coût en PA et en mana.

Pour utiliser une compétence active, le personnage dépense les PA et le mana appropriés pour payer le coût de la compétence, puis le joueur résout le texte de la compétence. **Chaque compétence active ne peut être résolue qu'une seule fois par activation ou interruption.**

SURVEILLER

Cette action permet au personnage actif de se préparer à l'arrivée d'ennemis. Pour effectuer l'action surveiller, le joueur prend un jeton surveiller dans la réserve et le place près du personnage actif sur le champ de bataille. Ce jeton indique que le personnage actif est en train de surveiller. Ensuite, l'activation du personnage actif prend fin immédiatement.

Si un personnage est en train de surveiller, il doit interrompre (voir « Interruptions » page 23) une activation ou une interruption ennemie lorsque toutes les conditions suivantes sont réunies :

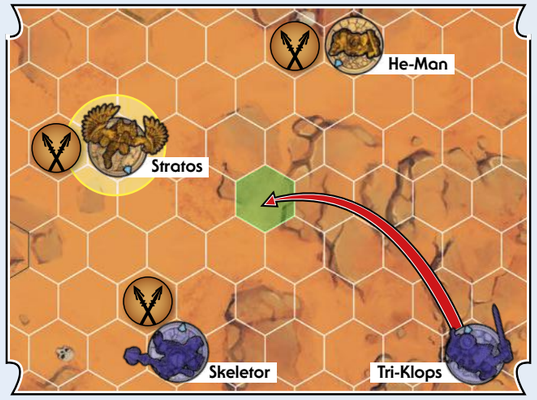
- L'ennemi termine son déplacement dans un hexagone qui se trouve dans la ligne de vue du personnage en train de surveiller.
- Toute partie de la base de l'ennemi se trouve dans l'arc frontal du personnage en train de surveiller.
- L'ennemi est soit à portée d'une arme équipée par le personnage en train de surveiller, soit le personnage en train de surveiller pourrait s'engager avec la cible avec une seule action de déplacement (si le personnage est concentré, il pourrait utiliser son jeton se concentrer pour atteindre la cible).

Un personnage n'est plus en train de surveiller et son jeton surveiller est remis dans la réserve dans les situations suivantes :

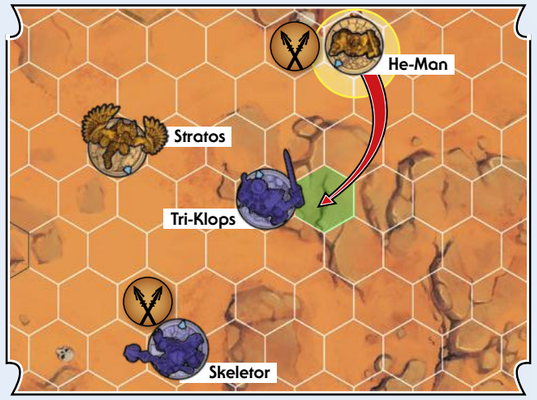
- Si un personnage qui est en train de surveiller commence une interruption de surveillance.
- Si un personnage qui est en train de surveiller commence une activation.

Plus d'un personnage peut interrompre la même action ennemie. Dans ce cas, le joueur qui contrôle ces personnages choisit quelle interruption est résolue en premier.

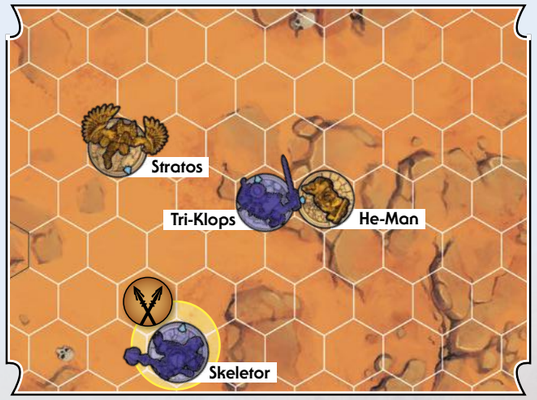
EXEMPLE : SURVEILLER



Skeletor, He-Man, et Stratos sont en train de surveiller. Tri-Klops termine son déplacement, déclenchant à la fois la surveillance de He-Man et de Stratos. Le joueur qui contrôle les Masters of the Universe choisit de résoudre l'interruption de Stratos en premier.



Après que Stratos a résolu son interruption, He-Man peut commencer sa propre interruption et se déplace pour engager Tri-Klops.



Le déplacement de He-Man déclenche la surveillance de Skeletor.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Cette section décrit les règles supplémentaires qui sont nécessaires pour jouer.

SANTÉ ET BLESSURES

Valeur de santé

Chaque personnage a un statut de santé avec une valeur qui indique le nombre de blessures qu'il peut recevoir avant d'être **ASSOMMÉ**. Lorsqu'un personnage reçoit une blessure, le joueur prend un jeton blessure dans la réserve et le place sur cette carte personnage.

Si un personnage a un nombre de jetons blessure sur sa carte de personnage égal ou supérieur à sa valeur de santé, ce personnage est assommé. Lorsqu'un personnage est assommé, sa figurine est retirée du champ de bataille, et sa carte personnage et son équipement ne peuvent plus être utilisés pour le reste de la partie.

Lorsqu'un personnage est assommé, le joueur adverse gagne un nombre de points de victoire égal au coût du personnage assommé et de tout son équipement sur les tableaux des coûts. Voir « Tableaux des coûts » à la page 12 du Livret Battleground.

MODIFICATEURS DE NIVEAU

Les dés et le niveau d'une attaque peuvent être modifiés par diverses sources.

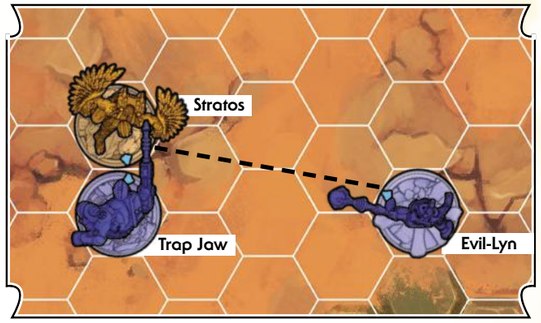
ATTAQUES DE CÔTÉ

L'orientation d'un personnage et la position de ses arcs avant et arrière affectent la puissance des attaques qui arrivent. Toute attaque provenant d'un hexagone situé dans **l'arc arrière** d'un personnage est appelée **ATTAQUE DE CÔTÉ**, toutes les autres attaques sont appelées **ATTAQUES FRONTALES**. Toute attaque de côté, quel que soit le type d'attaque (mêlée, à distance, lourde ou magique), voit son niveau augmenté de 1.

Les hexagones qui se trouvent à mi-chemin entre les arcs avant et arrière d'un personnage ne font pas partie du côté du flanc de ce personnage. Les attaques qui proviennent de ces hexagones ne voient pas leur niveau augmenté.

CIBLER LES FIGURINES ENGAGÉES

Si la cible d'une attaque à distance ou d'une attaque lourdeest engagée avec un autre personnage, le niveau de l'attaque est diminué de 1. Ceci n'affecte pas les sorts et les attaques de mêlée.



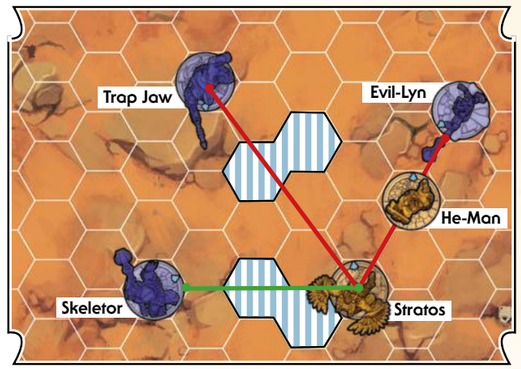
Evil-Lyn vise Stratos avec une attaque à distance. Parce que Stratos est engagé avec Trap Jaw, le niveau de l'attaque d'Evi-Lyn est réduit de 1.

COUVERTURE

Les personnages peuvent utiliser les obstacles et l'élévation pour se mettre à couvert des attaques à distance, des attaques lourdes et des attaques magiques. Si la cible de l'attaque est à couvert, le niveau de cette attaque est réduit de 1.

Pour déterminer si un personnage est à couvert, le joueur trace une ligne droite du centre de la base de la figurine attaquante au centre de la base de la figurine cible.
Si la ligne passe par des personnages ou des obstacles hauts ou bas - à l'exclusion de tout personnage ou obstacle haut ou bas adjacent à l'hexagone de l'attaquant - le personnage cible est à couvert.

La cible n'est pas à couvert si la ligne passe uniquement par un terrain difficile, des échelles ou des jetons.

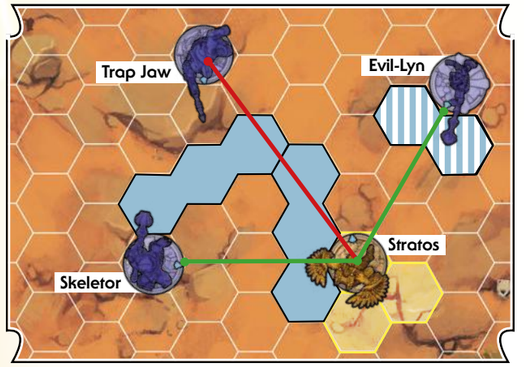


Stratos choisit une cible pour une attaque à distance. Skeletor est une bonne cible, car il n'est pas à couvert. La ligne entre Stratos et Trap Jaw passe par un obstacle bas, donc Trap Jaw est à couvert. La ligne entre Stratos et Evil-Lyn traverse He-Man, par conséquent Evil-Lyn est à couvert.

COUVERTURE ET ÉLÉVATION

Si le personnage attaquant se trouve à une hauteur inférieure à celle de la cible d'une attaque, celle-ci est à couvert.

Si le personnage attaquant est sur une plateforme, les personnages situés à une hauteur inférieure ne sont à couvert que s'ils sont derrière des obstacles hauts. Les obstacles bas ne fournissent pas de couverture. Pour déterminer la couverture, les joueurs suivent les mêmes règles ; cependant, le personnage cible n'est à couvert que si la ligne passe par un obstacle haut - à l'exclusion de tout obstacle haut adjacent à des hexagones situés directement sous la plateforme.



Stratos choisit une cible pour une attaque à distance. Trap Jaw est à couvert, car la ligne entre lui et Stratos passe par un obstacle haut. La ligne entre Stratos et Skeletor passe également par un obstacle haut, mais comme cet obstacle est adjacent aux cases situées sous la plateforme sur laquelle se trouve Stratos, il ne constitue pas une couverture. Evil-Lyn est derrière un obstacle bas, qui ne fournit pas de couverture, car Stratos est à une altitude plus élevée qu'elle.

INTERRUPTIONS

Au cours de la partie, il y a des moments où un personnage peut réaliser une action pendant l'activation d'un autre personnage. Cela s'appelle une interruption.

Pendant une interruption, le personnage qui interrompt reçoit un PA. Le personnage qui interrompt peut réaliser des actions **se déplacer, attaquer** ou **utiliser une compétence active**. Le joueur contrôlant le personnage qui interrompt peut jouer des cartes destin et gloire de sa main - comme si son personnage était actif - pour obtenir des bonus. Le coût en PA des interruptions suit les mêmes règles qu'une activation standard.

Les interruptions doivent obéir aux règles suivantes, sauf mention contraire spécifique :

- Toutes les attaques ou compétences qui visent un ennemi doivent cibler le personnage interrompu. Toutes les attaques réalisées pendant les interruptions sont appelées attaques d'interruption.
- Tous les déplacements doivent être effectués vers le personnage interrompu et se terminer dans la ligne de vue de ce personnage.
- Tous les tests effectués par le personnage interrompu voient leur niveau diminué de 1.
- Si une compétence ou une attaque place un jeton marque sur le champ de bataille, il doit être placé sur un hexagone adjacent à l'ennemi qui a été interrompu (sauf indication contraire).
- Toutes les cartes jouées pendant une interruption sont défaussées. Ne les placez pas sur la carte du personnage qui a interrompu.
- Les cartes gloire avec des missions annexes remplies doivent être placées face visible dans la zone de jeu du joueur concerné.

Une fois que le personnage qui interrompt a terminé toutes les actions qu'il souhaite effectuer ou qu'il n'a plus de PA, l'interruption prend fin et le personnage interrompu reprend son activation.

ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

Si un personnage engagé est sur le point de sortir d'un hexagone, tous les ennemis avec lesquels il est engagé résolvent une interruption.
Ce type d'interruption s'appelle une **ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ**, et elle est résolue après avoir déclaré une action de déplacement. Si le personnage interrompu était engagé avec plusieurs ennemis, chaque ennemi peut effectuer une attaque d'opportunité dans l'ordre choisi par le joueur qui les contrôle.

Les attaques d'opportunité sont résolues en suivant les règles normales d'interruption, avec les exceptions suivantes :

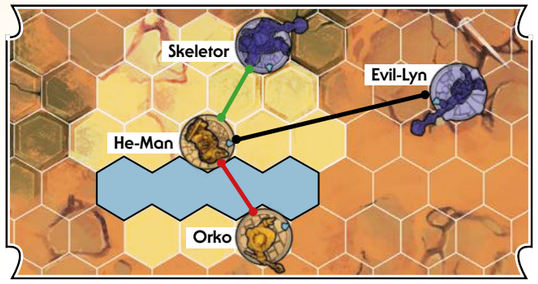
- Le personnage qui interrompt ne peut effectuer que des actions d'attaque.
- Les attaques éventuelles doivent être des attaques de mêlée.
- Le niveau de l'attaque d'interruption est augmenté de 1 (au lieu d'être diminué de 1).

ATTAQUES DE ZONE

Certains effets de jeu permettent aux attaques de toucher plusieurs cibles. Ces attaques sont appelées **ATTAQUES DE ZONE**. Pour résoudre une attaque de zone, le joueur commence par résoudre une attaque contre une seule cible, en suivant les règles normales d'attaque. La cible de cette attaque est la **CIBLE DE DÉPART.** Ensuite, le joueur **doit** résoudre des attaques contre des personnages supplémentaires, dans l'ordre de son choix, si les conditions suivantes sont remplies :

- Chaque personnage supplémentaire (y compris les alliés) se trouvant à portée de la zone d'attaque.
- Chaque personnage supplémentaire se trouvant dans la ligne de vue de la cible de départ.
- Chaque personnage supplémentaire se trouvant à la même élévation que la cible de départ.

Chaque attaque contre un personnage supplémentaire nécessite un nouveau test d'attaque avec la même arme. L'attaque de départ et toutes les attaques supplémentaires font partie de la même action d'attaque et sont traitées comme une seule attaque.



Evil-Lyn utilise une « boule de feu » pour tenter de toucher ses ennemis. D'abord, elle effectue une attaque contre He-Man. Ensuite, elle détermine quels autres personnages sont à portée et dans la ligne de vue de He-Man. La portée de la « boule de feu » est de deux hexagones, donc Orko et Skeletor sont tous deux dans le rayon d'action de l'arme. Cependant, He-Man n'a pas de ligne de vue sur Orko, car il est derrière un obstacle haut. Skeletor est donc la seule cible supplémentaire valable, et Evil-Lyn effectue une autre attaque contre lui.

Lors de la résolution des attaques contre des personnages supplémentaires, les règles de modification du niveau sont les suivantes :

- **Attaques de côté :** si la base de la cible de départ se trouve dans l'arc arrière de la cible supplémentaire, il s'agit d'une attaque de côté et le niveau est augmenté de 1.
- **Attaqué alors qu'il est engagé :** si la cible supplémentaire est engagée, les attaques à distance voient leur niveau diminué de 1. Les attaques magiques et les attaques de mêlée ne subissent pas cette pénalité.
- **À couvert :** les modificateurs de couverture pour les attaques contre des cibles supplémentaires sont déterminés en traçant une ligne entre la cible initiale et la cible supplémentaire.
- **Concentré :** si un personnage concentré résout une attaque de zone, le niveau de tous les tests d'attaque à résoudre pendant cette action est augmentée de 1.

AOE : ÊTRE ASSOMMÉ

Si une cible est assommée pendant une attaque de zone, la figurine de cette cible reste sur le champ de bataille jusqu'à ce que l'attaque entière soit terminée.

RENFORCEMENTS ET AFFAIBLISSEMENTS

Les attaques et les compétences peuvent faire bénéficier un personnage d'un effet continu.
Les effets positifs sont des **RENFORCEMENTS** et les effets négatifs des **AFFAIBLISSEMENTS**. Il existe plusieurs types de renforcement et d'affaiblissement et chacun est représenté par un jeton.

Si un personnage gagne un renforcement ou un affaiblissement, le jeton approprié est pris dans la réserve et placé à côté de ce personnage sur le champ de bataille comme indicateur de l'effet en cours.

Chaque personnage ne peut avoir qu'un seul renforcement et un seul affaiblissement à la fois. Si un personnage obtient un renforcement ou un affaiblissement et qu'il en possède déjà un, le renforcement ou l'affaiblissement précédent est retiré du champ de bataille et replacé dans la réserve.

Les quatre types de renforcement les plus courants sont :

Rapidité : tant qu'un personnage possède ce renforcement, sa valeur de vitesse (et de vitesse concentrée) est augmentée de 2.

Amélioration : tant qu'un personnage dispose de ce renforcement, le niveau de chacun de ses tests d'attaque est augmenté de 1.

Protection : tant qu'un personnage dispose de ce renforcement, le niveau de chacun de ses tests de défense est augmenté de 1.

Régénération : tant qu'un personnage possède ce renforcement, il n'y a pas d'effet inhérent. Cependant, lorsque ce renforcement est retiré, et si le personnage affecté n'est pas assommé, un jeton blessure est retiré de la carte de son personnage.

Les quatre types d'affaiblissement les plus courants sont :

Paralysie : tant qu'un personnage possède cet affaiblissement, sa valeur de vitesse (et sa valeur de vitesse concentrée) est réduite de 2.
Un personnage ignore cet affaiblissement s'il commence son déplacement en terrain difficile.

Aveuglement : tant qu'un personnage possède cet affaiblissement, le niveau de chacun de ses tests d'attaque est diminué de 1.

Étourdi : tant qu'un personnage possède cet affaiblissement, le niveau de chacun de ses tests de défense est diminué de 1.

Malédiction : tant qu'un personnage possède cet affaiblissement, il n'y a pas d'effet inhérent. Cependant, lorsque cet affaiblissement est retiré, le personnage affecté gagne un jeton blessure.

Les attaques et les compétences peuvent permettre à un personnage de gagner un renforcement ou un affaiblissement unique qui n'est pas décrit ci-dessus. Chaque renforcement ou affaiblissement unique a son propre jeton, et chaque force ne peut avoir qu'une copie de chaque renforcement ou affaiblissement unique actif à la fois. Les renforcements et affaiblissements uniques suivent toutes les règles standard des renforcements et affaiblissements communs.

COMPÉTENCES

Des compétences existent sur les cartes de personnage et les objets et fournissent aux personnages une variété d'effets. Il existe deux types de compétences : les **COMPÉTENCES ACTIVES** et les **COMPÉTENCES PASSIVES.**

Une compétence active est une compétence qui a un coût (PA, mana, ou les deux). Ces compétences ne peuvent être utilisées qu'en réalisant une action. Voir « Utiliser une compétence active », page 21.

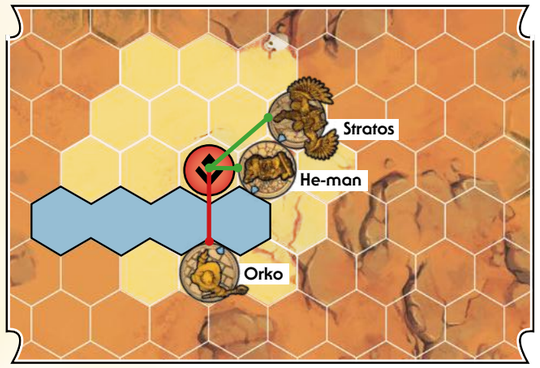
Une compétence passive n'a pas de coût. Lorsqu'un personnage se trouve sur le champ de bataille, les compétences passives figurant sur sa carte de personnage ou ses objets équipés font toujours effet. Chaque compétence passive décrit quand et comment elle est résolue. Une compétence passive peut être résolue un nombre illimité de fois au cours de la partie, mais une seule fois pour chaque déclenchement du timing de la compétence.

MARQUES

Certaines compétences demandent aux joueurs de placer une **MARQUE.** Une marque est un jeton sur le champ de bataille qui affecte les personnages qui se trouvent à proximité. Les marques restent sur le champ de bataille jusqu'à la fin de la manche - elles sont retirées pendant la phase de maintenance.

Une marque doit être placée sur un hexagone vide. Elle ne peut pas être placée sur des hexagones contenant des personnages, du terrain ou d'autres jetons. Chaque compétence possède une portée qui indique où la marque peut être placée ; la marque doit être dans la portée spécifiée et en ligne de vue du personnage qui résout la compétence.

La compétence indique également l'effet que la marque provoque, les personnages qu'elle cible et la distance à laquelle ces personnages doivent se trouver par rapport à la marque pour être affectés. Les marques n'affectent que les personnages se trouvant sur la même élévation.



He-Man et Stratos sont à portée et en ligne de vue de la marque et sont affectés par elle. Orko n'est pas dans la ligne de vue de la marque et évite ses effets.

Pour qu'une marque affecte une cible, celle-ci doit être à portée et en ligne de vue de la marque. Suivez les mêmes règles de portée et de ligne de vue que celles utilisées pour effectuer des attaques à distance, en traitant la marque comme si elle était le personnage attaquant.

Chaque type de marque a son propre jeton, et chaque force ne peut avoir qu'une seule copie de chaque marque active à la fois.

CIBLER ET TESTS

Si une compétence fait référence au personnage d'un groupe de personnages à une portée donnée, tous ces personnages doivent être en ligne de vue du personnage qui résout la compétence. Certaines compétences peuvent nécessiter une cible. Pour un tel effet, la cible doit être en ligne de vue du personnage qui résout la compétence, et ce personnage doit être tourné pour faire face à la cible. Suivez les mêmes règles de ligne de vue et d'orientation que celles utilisées pour effectuer une attaque à distance. Voir « Attaques à distance », page 18.

Si une compétence nécessite un test, celui-ci est appelé test de compétence, mais il est résolu en utilisant les règles de test normales. Voir « Tests » page 12.

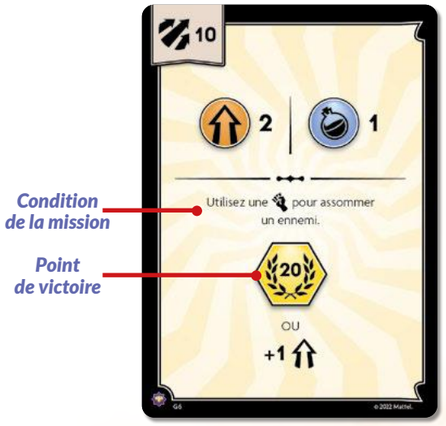
ACTIONS GRATUITES

Certains effets du jeu offrent au personnage des actions gratuites. Les actions gratuites sont simplement des actions qui ne coûtent pas de PA au personnage et ne sont pas traitées comme des actions normales pouvant augmenter les coûts de l'action.

Exemple : He-Man reçoit une action gratuite de déplacement au début de son activation. Après avoir réalisé l'action, il décide de réaliser une autre action de déplacement. Comme la première action de déplacement était gratuite, la deuxième action de déplacement ne lui coûte que 1 PA (puisque c'est la première action de déplacement standard de son activation).

MISSIONS ANNEXES

Les cartes gloire contiennent des missions annexes. Chaque mission annexe décrit une condition qu'un joueur doit remplir pour gagner des points de victoire. Lors d'une activation ou d'une interruption, si une mission annexe est en jeu **alors que** la condition d'une mission annexe est remplie, le joueur gagne le nombre de PV indiqué sur la carte. Un joueur doit avoir déjà joué la mission annexe avant de remplir ses conditions pour gagner les PV.



Si le personnage assomme un ennemi utilisant une arme de mêlée pendant la même activation ou interruption au cours de laquelle il a joué cette carte, il gagne des PV. Z

Après qu'un joueur a terminé une mission annexe, il doit placer la carte gloire face visible dans sa zone de jeu pour indiquer qu'elle a été accomplie.

OBJETS

Les objets sont les breloques, boucliers, armures et modules d'un personnage. Chaque objet est représenté par une carte et son type est indiqué par les icônes suivantes :

Breloque *Bouclier* *Armure* *Modules*

Chaque objet possède une compétence.
Sauf indication contraire, la compétence d'un objet n'affecte que le personnage qui en est équipé. Pour résoudre la compétence d'un objet, les joueurs doivent simplement lire le texte et suivre les instructions.

Il s'agit d'une compétence passive qui augmente de 1 la caractéristique d'esprit d'un personnage tant que cet objet est équipé.

Les compétences des objets peuvent avoir un coût en PA ou en mana qui leur est associé.
Pour résoudre une telle capacité, un personnage doit d'abord payer ces coûts. Ces capacités sont traitées comme des compétences actives.

Pour résoudre la capacité spéciale Gain de pouvoir, le personnage doit dépenser un PA et un mana.

OBJETS À USAGE UNIQUE

Certains objets offrent des compétences à usage unique. Ces capacités sont précédées des mots « À usage unique ». Un personnage peut utiliser un nombre quelconque d'objets à usage unique en tant qu'action gratuite avant ou après n'importe quelle action standard. Et, si un personnage est interrompu, il peut utiliser des objets à usage unique avant que l'ennemi ne résolve son interruption.

Après avoir utilisé un objet à usage unique, celui-ci est retourné face cachée et ne peut plus être utilisé. Les objets à usage unique utilisés comptent toujours dans la valeur des points de ce personnage.

Une fois par partie, un personnage peut résoudre cette capacité pour gagner 1 PA.

MANA

Le mana est une ressource utilisée pour résoudre divers effets. Lorsqu'un personnage gagne du mana, le joueur prend un jeton mana dans la réserve et le place sur la carte de son personnage. Lorsqu'un personnage dépense du mana, le joueur retire un jeton mana de sa carte personnage et le place dans la réserve.

Mana

Le mana est utilisé pour les effets suivants :

- Pour résoudre les compétences actives qui ont un coût en mana.
- Pour réaliser des attaques à l'aide de sorts.
- Pour relancer les dés lors d'un test.

Un personnage ne peut pas avoir plus de 5 jetons de mana à la fois.

EFFETS DE DÉPLACEMENT

De nombreux effets de jeu demandent à un personnage de se déplacer d'une manière non standard. Cette section décrit ces types de mouvements :

VERS

Se déplacer vers utilise les mêmes règles que l'action de déplacement à l'exception suivante : le personnage qui se déplace doit utiliser le chemin le plus court possible vers le personnage ou l'objet indiqué. À la fin du déplacement, la figurine du personnage doit pivoter pour faire face au personnage ou à l'objet vers lequel il se déplace.

CHARGER

La charge utilise les mêmes règles que l'action de déplacement à l'exception suivante : le personnage en déplacement doit utiliser le chemin le plus court possible vers le personnage indiqué. Pour résoudre une charge, le personnage **doit** terminer son déplacement sur un hexagone adjacent au personnage qu'il charge, et il doit faire pivoter sa figurine pour faire face à ce personnage.

SE TÉLÉPORTER

La téléportation utilise les mêmes règles que l'action se déplacer avec l'exception suivante : un personnage qui se téléporte ignore tous les personnages, les obstacles bas et hauts, les pénalités dues au terrain difficile, et ne termine pas son déplacement après être entré dans un hexagone adjacent à un ennemi. Un personnage qui se téléporte traite également tous les hexagones environnants comme adjacents, même s'ils sont à des altitudes différentes. Une fois le déplacement terminé, le joueur qui contrôle le personnage qui se téléporte peut changer l'orientation de ce personnage.

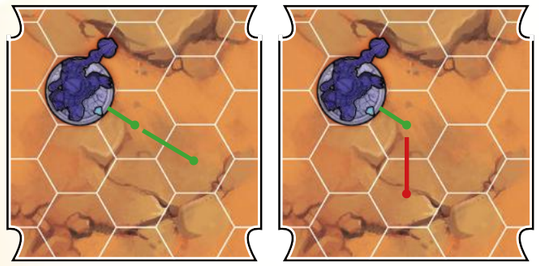
Ce déplacement ne peut pas provoquer d'attaque d'opportunité ni d'interruption de surveillance.

SAUTER

Le saut utilise les mêmes règles que l'action se déplacer avec l'exception suivante : un personnage qui saute ignore tous les personnages, les obstacles bas et hauts, les pénalités du terrain difficile, et ne termine pas son déplacement après être entré dans un hexagone adjacent à un ennemi. Un personnage qui saute traite également tous les hexagones environnants comme adjacents, même s'ils sont à des hauteurs différentes.

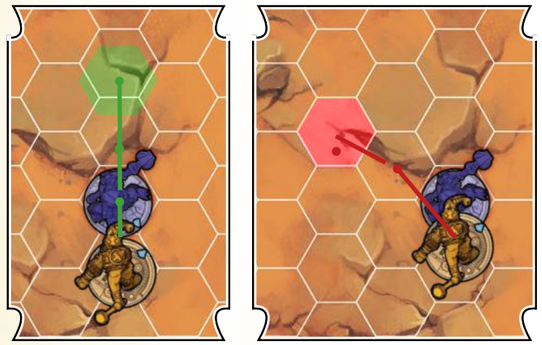
POUSSER ET TIRER

Si un effet de jeu pousse ou tire un personnage, la figurine du personnage est déplacée vers un hexagone adjacent.
Si un personnage est poussé ou tiré sur plusieurs hexagones, ces hexagones doivent être en ligne droite.



Bon *Mauvais*

Si la cible est poussée ou tirée par un autre personnage, ce déplacement doit s'effectuer le long d'une ligne droite passant par le centre des bases des deux personnages.



Bon *Mauvais*

Si une cible devait se déplacer dans un hexagone qui contient une pièce de terrain ou une autre figurine, son déplacement s'arrête immédiatement.

Si une cible est poussée ou tirée depuis un terrain surélevé, elle doit effectuer une action gratuite de descente en escalade, après quoi son déplacement s'arrête immédiatement.

Lorsqu'il est poussé ou tiré, un personnage **ne peut pas** changer son orientation.

Ce déplacement **ne peut pas** provoquer d'attaque d'opportunité ni d'interruptions de surveillance.

ÉCHANGER

Si un effet de jeu demande à deux personnages d'échanger leurs positions, les deux figurines sont placées sur les hexagones précédemment occupés par l'autre. Ce déplacement **ne peut pas** déclencher d'interruptions de surveillance. Cependant, ce déplacement **peut** provoquer des attaques d'opportunité. Lorsqu'ils sont échangés, les personnages **ne peuvent pas** faire changer leur orientation.

FIGURINES MASSIVES

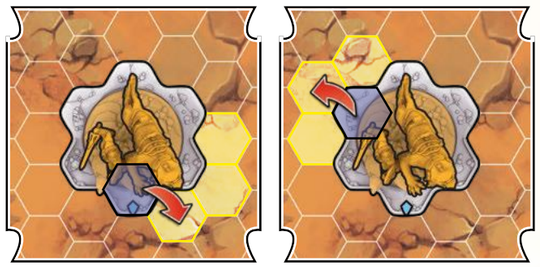
Les figurines qui ont des bases plus grandes et qui occupent plusieurs hexagones sont dites **MASSIVES**. Les figurines massives nécessitent des modifications mineures à de nombreuses règles standard de personnages. Ces changements sont décrits dans cette section.

ADJACENT

Une figurine massive est adjacente à chaque hexagone qui partage un côté avec l'un des hexagones qu'elle occupe.

DÉPLACEMENT

Lorsqu'une figurine massive se déplace, le joueur choisit un des hexagones de la figurine et le déplace vers un hexagone adjacent.



En effectuant une action de déplacement, ce déplacement coûte un PA.

Chaque déplacement doit se terminer dans une position qui peut contenir la base entière d'une figurine massive.

SE DÉPLACER AU-DESSUS D'OBSTACLES BAS

Au cours d'une action se déplacer, un personnage massif peut dépenser trois points de déplacement pour se déplacer de tout hexagone partageant un côté avec une partie d'un obstacle bas vers tout autre hexagone partageant un côté avec la même partie de cet obstacle. Aucune partie du socle du personnage massif ne peut être placée sur l'obstacle.

SE DÉPLACER AU-DESSUS D'OBSTACLES HAUTS

Au cours d'une action se déplacer, un personnage massif peut dépenser six points de déplacement pour se déplacer de tout hexagone partageant un côté avec une partie d'un obstacle haut vers tout autre hexagone partageant un côté avec la même partie de cet obstacle. Aucune partie du socle du personnage massif ne peut être placée sur l'obstacle.

ESCALADER

Les personnages massifs peuvent grimper sur une plateforme en utilisant les règles standard avec l'exception suivante : le personnage massif doit terminer dans une position où toute sa base peut tenir sur la plateforme.

DESCENDRE

Les figurines massives peuvent descendre d'une plateforme en utilisant les règles standard, à l'exception suivante : la figurine massive doit se retrouver dans une position où toute sa base peut tenir.

ÉCHELLE

Les figurines massives ne peuvent pas utiliser les échelles et les traitent comme des obstacles bas.

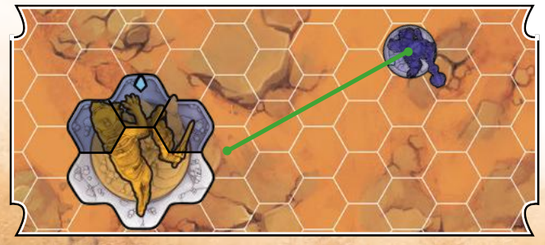
FAIRE FACE

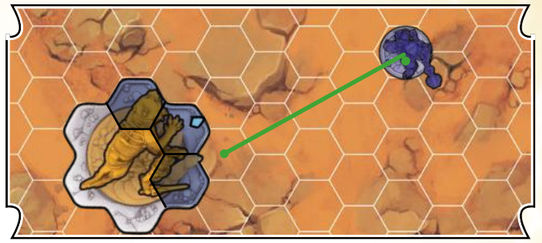
Lorsqu'un personnage attaque une figurine massive, il peut faire face à n'importe quel hexagone occupé par cette figurine.

Les figurines massives ont des marques sur leur socle pour indiquer les hexagones auxquels elles font face. Toutes les attaques réalisées par une figurine massive proviennent de son hexagone de face.

Si un joueur doit faire pivoter une figurine massive pour faire face à une cible adjacente, il fait pivoter la figurine massive jusqu'à ce que son hexagone de face partage un côté avec l'hexagone de la cible.

Si un joueur doit faire pivoter une figurine massive pour faire face à une cible qui n'est pas adjacente, il fait pivoter la figurine massive jusqu'à ce que son hexagone de face partage un côté avec l'hexagone le plus proche de la cible, mesuré à partir du centre de cet hexagone. Si deux hexagones sont à la même distance, la figurine peut faire face à l'un des hexagones choisis par le joueur qui la contrôle.





LIGNE DE VUE

Pour déterminer la ligne de vue vers ou depuis une figurine massive, les joueurs peuvent utiliser n'importe quel hexagone occupé par la figurine massive.

À COUVERT

Lorsqu'ils déterminent si une figurine massive est à couvert, les joueurs ignorent tous les personnages et les obstacles hauts ou bas qui sont adjacents à tout hexagone occupé par la figurine massive.

POUSSER ET TIRER

Les figurines massives ne peuvent pas être poussées ou tirées.

ÉCHANGER

Les figurines massives ne peuvent pas échanger leurs positions avec des figurines non massives.

VÉHICULE

Les personnages dotés de la compétence « Véhicule » sont assimilés à des véhicules. Les véhicules suivent les règles des figurines massives, avec les exceptions suivantes :

- Les véhicules ne peuvent pas se déplacer au-dessus d'obstacles hauts.
- Les véhicules peuvent effectuer des attaques d'opportunité uniquement contre d'autres figurines massives.

TIMING DES EFFETS

La plupart des compétences et des capacités spéciales indiquent le moment où elles peuvent être utilisées.

- Tous les effets qui se déclenchent « à l'activation » sont résolus entre les étapes 3 et 4 d'une activation - après que le personnage gagne des bonus, mais avant qu'il ne réalise des actions. S'il y a plus d'un effet de ce type, le joueur actif décide de l'ordre.
- Tout effet qui se déclenche « à la fin de l'activation » est résolu après l'étape 5 d'une activation - immédiatement après qu'un personnage a mis fin à son activation. S'il y a plus d'un effet de ce type, le joueur actif décide de l'ordre.
- Tout effet qui se déclenche « à l'interruption » est résolu par le personnage qui interrompt avant qu'il ne commence son interruption. S'il y a plus d'un effet de ce type, le joueur qui interrompt décide de l'ordre.
- Tous les effets qui sont déclenchés « à la fin de l'interruption » sont résolus par le personnage qui interrompt immédiatement après la fin de son interruption. S'il y a plus d'un effet de ce type, le joueur qui interrompt décide de l'ordre.

FAQ

QUESTION 1

Un dé obtenu grâce à une explosion peut-il exploser à son tour ?

RÉPONSE

Oui. Si le dé supplémentaire que vous venez de lancer affiche un 6, alors il explose à son tour. Ceci peut se produire indéfiniment.

QUESTION 2

Une attaque magique est-elle considérée comme une attaque à distance ?

RÉPONSE

Non. Les attaques magiques et les attaques à distance sont deux types d'attaques différents.

QUESTION 3

Quand puis-je jouer mes cartes gloire ?

RÉPONSE

Les cartes gloire peuvent être jouées dans les mêmes conditions que les cartes destin, soit en tant que première carte pour activer un personnage, soit en tant que carte supplémentaire pendant une activation ou une interruption. Dans ce dernier cas, votre personnage ne peut bénéficier que d'un seul des deux bonus présents sur la carte (comme habituellement).

QUESTION 4

Puis-je jouer une carte gloire après avoir accompli sa mission pour obtenir les points de victoire correspondants ?

RÉPONSE

Non. Si vous voulez accomplir une mission et obtenir des points de victoire, vous devez jouer la carte gloire correspondante avant d'avoir rempli les critères de la mission.

QUESTION 5

Les dés obtenus grâce à une explosion ont-ils le même niveau que les dés standard ?

RÉPONSE

Non. Pour les dés obtenus grâce à une explosion, seuls les résultats de 5 ou plus sont considérés comme une réussite, peu importe les modificateurs en jeu (voir page 13).

QUESTION 6

Si je joue une carte supplémentaire lors d'une activation ou d'une interruption, est-ce que mon personnage bénéficie de tous ses effets ?

RÉPONSE

Non. Toutes les cartes jouées durant l'activation ou l'interruption de votre personnage (hormis celle ayant servi à l'activer) lui octroient uniquement l'un des deux bonus présents en bas de la carte. Les bonus disponibles se trouvent exclusivement dans la section située en dessous de la ligne horizontale qui sépare la carte en deux. La section située au-dessus de cette ligne horizontale représente les capacités de base et vous octroie des PA et/ou du mana ; ceux-ci ne sont pas considérés comme des bonus et votre personnage n'en bénéficie donc pas.

QUESTION 7

La capacité spéciale de la carte « Hache de guerre » fonctionne-t-elle après avoir utilisé la compétence « Vitesse maximale » de Ram Man ?

RÉPONSE

Oui.

QUESTION 8

La compétence « Voyageur de Trolla » d'Orko fonctionne-t-elle avec les attaques magiques qui coûtent 0 mana ?

RÉPONSE

Oui.

QUESTION 9

Quelle partie du champ de bataille doit être considérée comme un terrain difficile ?

RÉPONSE

Les terrains difficiles ne sont pas imprimés sur le champ de bataille. Seuls les pièces de terrain placées sur le plateau et les hexagones situés autour de la flaque de Mer-Man représentent des terrains difficiles. Ce type de pièces n'existe pas dans le kit de départ.

QUESTION 10

Un personnage détenant 0 mana peut-il utiliser un effet qui nécessite l'utilisation de X mana ?

RÉPONSE

Oui, sauf si la description de l'effet indique explicitement que le personnage doit utiliser au moins 1 mana.

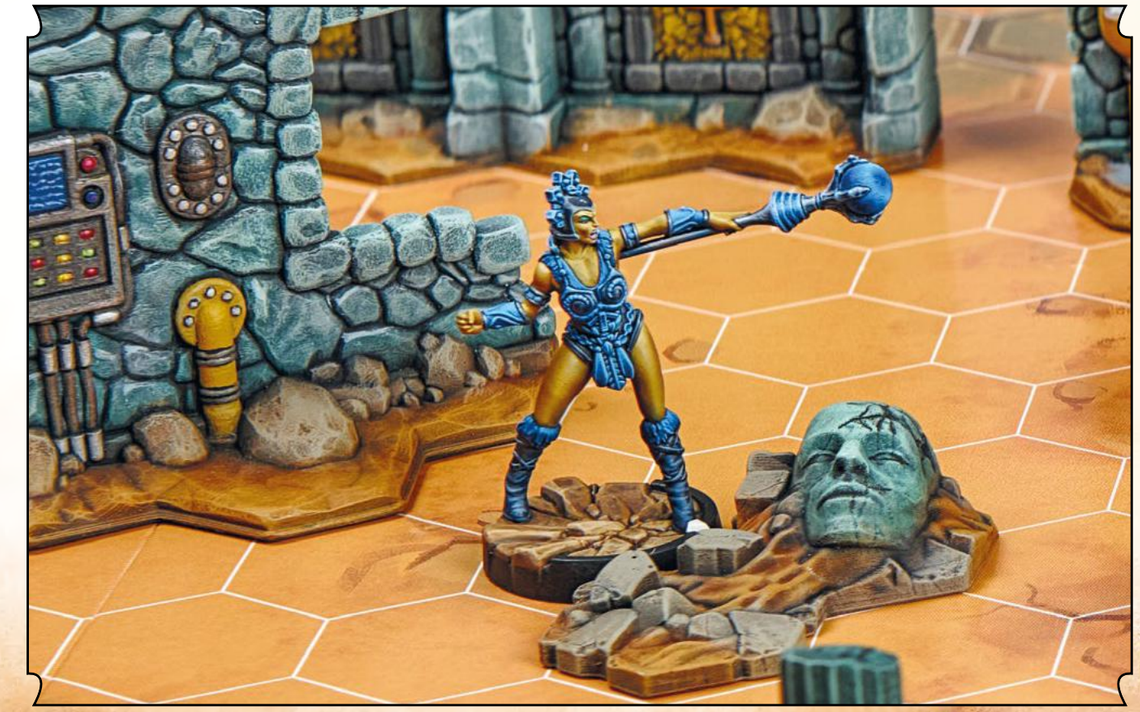
CRÉDITS

Conception des règles : Jacek Karpowicz, Kamil Białkowski, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk
Rédacteur technique : Adam Baker
Rédaction des règles et révision : Natalia Rachowska
Relecture : Bruce Fletcher
Traduction et relecture des règles françaises : French translation team (Board Game Circus), Pauline Fuchs et Robin Leplumey pour The Geeky Pen
Conception graphique : Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Rafał Łuszczewski, Dawid Kopczyński, Przemysław Nawrocki
Illustration de la couverture de la boîte : Aleksandr Utkin
Illustration et ingénierie : Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Paulina Mencel, Bartosz Winkler, Kamila Kościerska, Jakub Buganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Stefano Vecchi, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Michalina Kin, Przemysław Zwoliński, Natalia Priadko, Sylwia Kubiak
Chef de projet : Jakub S. Olekszyk
Superviseur de la production : Michał Pawlaczyk
Chef de studio : Jarosław Ewertowski
Consultants pour l'histoire : Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk
Test de jeu et conseils : Kamil Białkowski, Sara Urbańczyk, Jakub S. Olekszyk, Dave Ketch, Michał Hartliński, Bartosz Perzyński, Karol M. Toporowicz, Karol "Hadesto" Lach, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design Studio, Natalia Rachowska, Aleksander Kubiak

MASTERS OF THE UNIVERSE™ et les marques et habillages commerciaux associés sont la propriété de, et utilisés sous licence de, Mattel. ©2024 Mattel.

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. ©2024 Archon.
Archon Studio est situé dans la rue Magazynowa 17, Piła 64-920, Pologne. Les composants actuels peuvent différer de ceux illustrés. Composants imprimés fabriqués en Chine et en Pologne. Figurines fabriquées en Pologne

Les noms suivants sont des marques déposées par Mattel : Masters of the Universe™, He-Man™, Man-At-Arms™, Ram Man™, Stratos™, Orko™, Skeletor™, Evil-Lyn™, Mer-Man™, Tri-Klops™, Trap Jaw™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™.



INDEX

A
Actions..... p. 11
Action gratuite..... p. 25
Adjacent..... p. 6, 28
Affaiblissement..... p. 24
Armes..... p. 17
Armure..... p. 26
Attaques..... p. 17
Attaques d'opportunité..... p. 23
Attaque lourde..... p. 20
Attaque de mêlée..... p. 17
Attaque à distance..... p. 18, 19
Attaque magique..... p. 20
Attaques de côté..... p. 22

À
À distance..... p. 18

B
Battleground (champ de bataille).... p. 6
Blessure..... p. 22
Bouclier..... p. 26
Breloque..... p. 26

C
Carte personnage..... p. 6
Cartes destin..... p. 8, 10, 11
Cartes gloire..... p. 8, 10, 11, 25
Charger..... p. 26
Compétences..... p. 21, 25
Couverture..... p. 22, 23, 28

E
Engagé..... p. 17, 22
Esprit..... p. 13

É
Échange..... p. 27, 28
Échelle..... p. 16

F
Faire face..... p. 6, 28
Figurines massives..... p. 27
Force..... p. 6, 12

I
Interruption..... p. 23

J
Jeton objectif..... p. 12

K
KO..... p.12

L
Ligne de vue..... p. 18, 28
Lourde..... p. 20

M
Mana..... p. 10, 26
Marques..... p. 25
Missions annexes.... p. 25

N
Niveau..... p. 13, 22

O
Objets..... p. 26
Objets à usage unique..... p. 26
Obstacle bas..... p. 7, 15
Obstacle haut..... p. 7, 16

P
Perception..... p. 13
Personnages..... p. 6
Phase d'activation... p. 10
Phase de maintenance..... p. 12
Phase de préparation..... p. 10
Plateforme..... p. 7, 6
Points d'action..... p. 10, 11, 17, 21
Points de victoire.... p. 12
Pousser..... p. 16, 27, 28
Pouvoir..... p. 13

R
Renforcement..... p. 24
Résistance..... p. 13

S
Santé..... p. 22
Sauter..... p. 27
Se concentrer..... p. 14
Se déplacer..... p. 15, 26, 28
Se déplacer vers..... p. 26
Surveiller..... p. 21

T
Tests de défense..... p. 13
Tests..... p. 13
Terrain difficile..... p. 7, 15
Téléportation..... p. 26
Tirer..... p. 27, 28

V
Véhicule..... p. 28
Vitesse..... p. 15

RÉFÉRENCE RAPIDE

UNE MANCHE DE JEU

1. **Phase de préparation :** les joueurs piochent des cartes destin (cinq maximum en main).
2. **Phase d'activation :** les joueurs activent leurs personnages chacun à leur tour.
3. **Phase de maintenance :** les joueurs revendiquent les objectifs, retirent les jetons marque, renforcement et affaiblissement, vérifient les conditions de victoire, gagnent un mana par personnage prêt et défaussent les cartes jouées.

PHASE D'ACTIVATION

1. Choisir des cartes
2. Activer des personnages
3. Gagner des bonus
4. Réaliser des actions
5. Terminer l'activation

NIVEAU (PAR DÉFAUT 4)

- Si la cible est à couvert, le niveau diminue de 1.
- Si la cible d'une attaque à distance est engagée, le niveau diminue de 1. Ceci n'affecte pas les sorts et les attaques de mêlée.
- S'il s'agit d'une attaque de côté, le niveau augmente de 1.
- Si l'attaquant est concentré, le niveau augmente de 1 (doit dépenser un jeton).
- Les attaques réalisées pendant les interruptions voient leur niveau diminué de 1 (à l'exception des attaques d'opportunité).
- Les attaques d'opportunité voient leur niveau augmenté de 1.

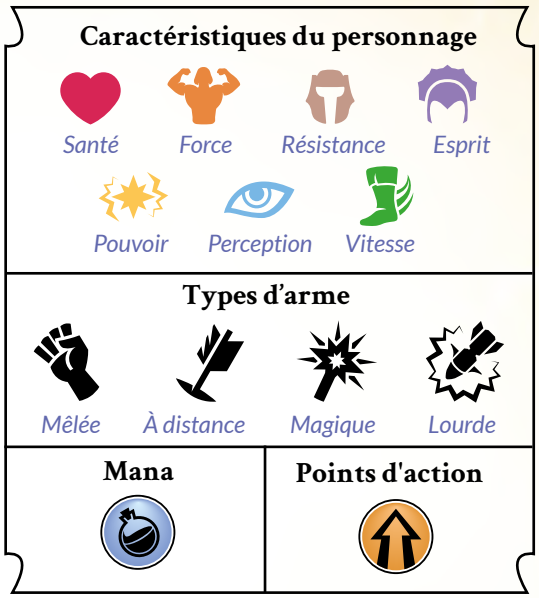
RÈGLES RELATIVES AU TERRAIN (SANS ÉLÉVATION)

- Les **obstacles hauts** offrent une couverture et bloquent la ligne de vue. Les personnages peuvent dépenser six points de déplacement pour franchir l'obstacle haut.
- Les **obstacles bas** fournissent une couverture et ne bloquent pas la ligne de vue. Les personnages peuvent dépenser trois points de déplacement pour franchir l'obstacle bas.
- Le **terrain difficile** ne fournit pas de couverture et ne bloque pas la ligne de vue. Si un personnage commence son action dans celui-ci, sa vitesse (et sa vitesse concentrée) est réduite de deux.

TESTS

1. Vérifier les caractéristiques
2. Déterminer les modificateurs
3. Déterminer le niveau
4. Lancer normal
5. Détermination des réussites initiales
6. Relances gratuites
7. Relances de mana
8. Dé explosif
9. Déterminer les réussites finales
10. Tests de défense (facultatif)
11. Appliquer les réussites

LÉGENDES DES ICÔNES



TERMINOLOGIE

Activation : toutes les situations où un joueur active un de ses personnages avec une carte destin ou gloire pour réaliser ses actions.

Compétences actives : toutes les compétences qui ont un coût (en PA et/ou en mana) indiqué à côté de leur description. Les compétences actives ne peuvent être utilisées que lorsqu'un personnage associé est actif ou interrompt. Chaque compétence active ne peut être résolue qu'une seule fois par activation et interruption.

Allié : Tous les personnages appartenant à une même force sont alliés. Un personnage ne peut jamais être son propre allié.

Test d'attaque : test de la caractéristique de l'attaquant pendant l'attaque.

Limites des cartes : les joueurs ne peuvent pas avoir plus de cinq cartes destin en main à la fois.
Les cartes gloire ne comptent pas dans cette limite.

Personnage : n'importe quelle figurine sur la table.

Tests de défense : tout test effectué pour diminuer le nombre de réussites reçues par l'ennemi lors d'un test d'attaque ou de compétence.

Ennemi : tout personnage appartenant à la force opposée.

Immédiatement : lorsqu'une action doit être effectuée immédiatement après une autre, le personnage concerné ne peut réaliser aucune action entre les deux (y compris les actions gratuites).

Interruptions : toutes les situations où un personnage interrompt d'autres personnages pour réaliser sa propre action. Le joueur qui interrompt peut jouer des cartes de sa main, afin de fournir au personnage qui interrompt des bonus supplémentaires.

Effets continus : tous les renforcements, affaiblissements et marques actifs sont traités comme des effets continus.

Compétences passives : toutes les compétences qui n'ont pas de coût (en PA et/ou mana) indiqué à côté de leur description. Les compétences passives peuvent être résolues si le personnage associé est sur le champ de bataille.

Test de compétence : tout test lié à la compétence du personnage (passive ou active).