

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Le Pouvoir de la Evil Horde !



LIVRET DE MISSION

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Le Pouvoir de la Evil Horde !

APERÇU

Hordak rassemble une armée de serviteurs maléfiques ! Quelqu'un parviendra-t-il à l'empêcher de conquérir Eternia ? **Le pouvoir de la Evil Horde !** est une extension du jeu *Masters of the Universe: Battleground*. Cette boîte ajoute une toute nouvelle faction - la **Evil Horde**, ainsi que de nouvelles pièces de terrain et de nouvelles configurations de champ de bataille. Affrontez les forces du mal ou menez-les au combat !

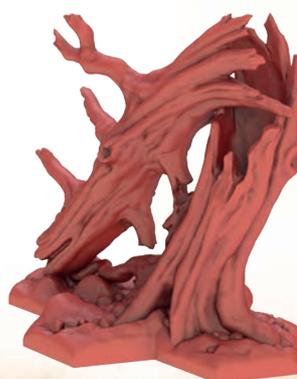
Version 1.0

CONTENU

TERRAIN



2 Arbres
(pièces de 4 hexagones)



2 Arbres
(pièces de 4 hexagones)

FIGURINES



Hordak



Catra



Horde Trooper



Horde Trooper



Grizzlor



Shadow Weaver



2 Horde Wraith

CARTES



8 cartes personnage



2 cartes gloire



8 cartes destin

AUTRE



11 cartes armes



8 cartes objet



1 livret de Mission



1 manuel

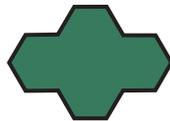
CONCEPTS DE BASE

Cette partie décrit le contenu du **Pouvoir de la Evil Horde** !

ARBRE

Un arbre est un élément de terrain de 4 hexagones considéré comme un obstacle bas (il fournit une couverture, mais ne bloque pas la ligne de vue) avec quelques différences notables :

- ◆ Les personnages ne peuvent pas se déplacer sur les arbres, sauf s'ils sautent ou se téléportent.
- ◆ Les personnages se trouvant à une altitude plus élevée ne peuvent pas ignorer les arbres comme les autres obstacles bas.

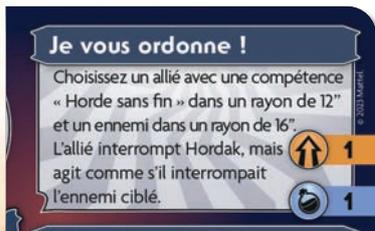


Arbre
(pièces de 4 hexagones)

FAQ

LES COMMANDEMENTS D'HORDAK

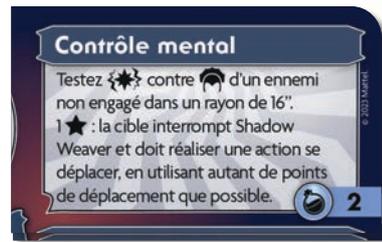
Après avoir utilisé sa compétence « Je vous ordonne ! », Hordak doit pivoter pour faire face à l'allié qu'il a ciblé et non à l'ennemi (Hordak change son orientation avant que l'allié mentionné ne commence son interruption). L'allié ciblé et l'ennemi doivent être dans la ligne de vue d'Hordak.



CONTRÔLE MENTAL

Lorsque l'ennemi affecté par le « contrôle mental » du Shadow Weaver réalise un déplacement obligatoire et a deux hexagones valides ou plus sur lesquels il peut se tenir, le joueur qui contrôle ce personnage choisit l'emplacement final.

N'oubliez pas ! Suite à la compétence « contrôle mental », l'ennemi ciblé interrompt le Shadow Weaver. Toutes les règles d'interruption standard s'appliquent. Le joueur qui contrôle le personnage interrompu peut même jouer des cartes destin ou gloire pour gagner des PA supplémentaires et réaliser des actions supplémentaires. Cependant, l'action se déplacer obligatoire doit toujours être réalisée en tant que première action dans cette interruption.



RELANCES DE LA HARPE

Si un personnage utilise une harpe pour défausser une carte et réaliser des relances gratuites, ces relances doivent être effectuées avant les relances de mana et les dés explosifs.



EFFETS DÉFAUSSÉS

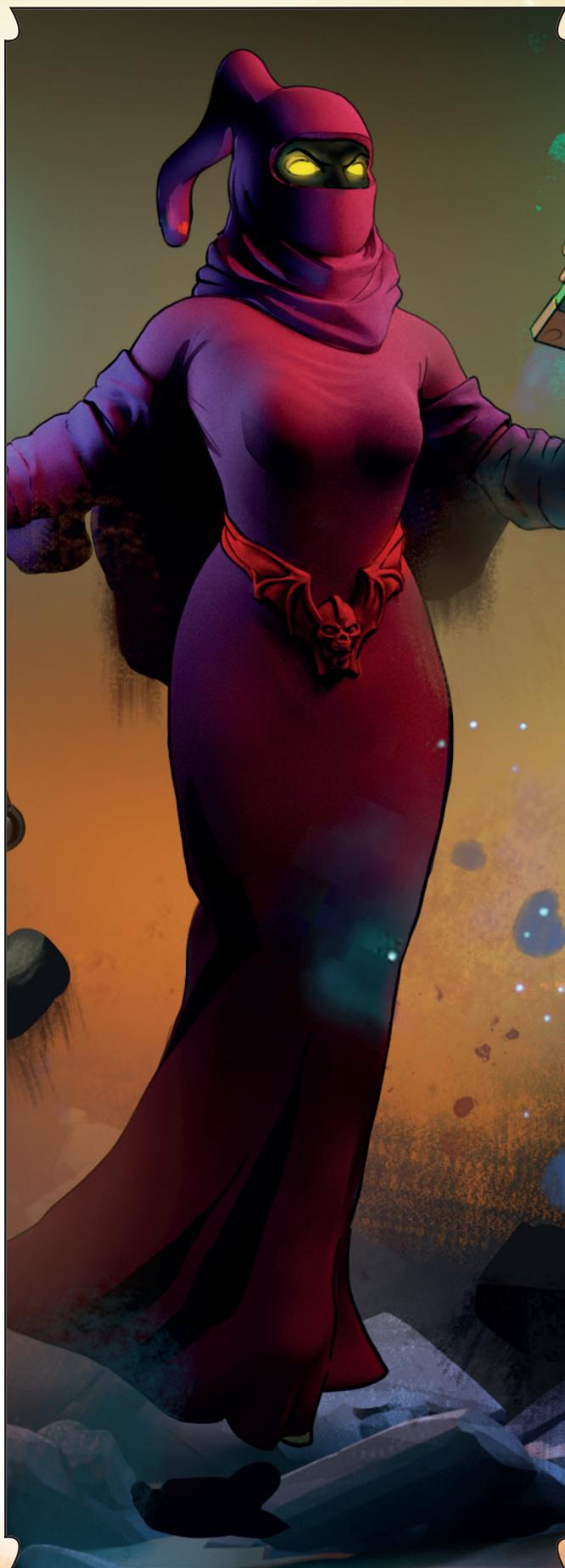
Si un effet est déclenché après avoir défaussé une carte, le joueur doit résoudre cet effet immédiatement après l'action qui a défaussé la carte et non pendant cette action.

EXEMPLE : Hordak est attaqué par He-Man. Le chef de la Evil Horde n'a pas obtenu de bons résultats lors de son test de défense, il décide donc d'utiliser la harpe et de défausser une carte destin pour obtenir des relances gratuites. Il choisit une carte avec un effet qui donne à l'un de vos personnages 2 mana lorsqu'elle est défaussée. Cet effet doit être résolu immédiatement après l'attaque, mais pas pendant, donc Hordak ne peut pas obtenir ce mana supplémentaire instantanément pour l'utiliser à nouveau pour relancer les dés.



BRAS À PROPULSION ET DÉFAUSSE

Le bras à propulsion défausse les cartes avant l'attaque et non pendant, de sorte que les effets déclenchés après la défausse s'appliquent également avant l'attaque.



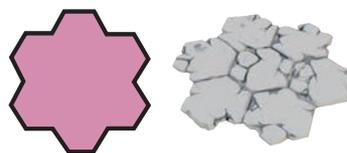
TERRAIN DU CHAMP DE BATAILLE



Obstacle haut
(pièce de 4 hexagones)



Obstacle de hauteur variable
(pièce de 4 hexagones)



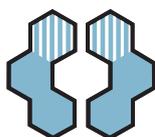
Plateforme



Colonne
(pièce de 1 hexagone)



Obstacle haut
(pièce de 3 hexagones)



Obstacle de hauteur variable
(pièce de 3 hexagones)



Obstacle bas



Échelle



Arbre
(pièces de 4 hexagones)

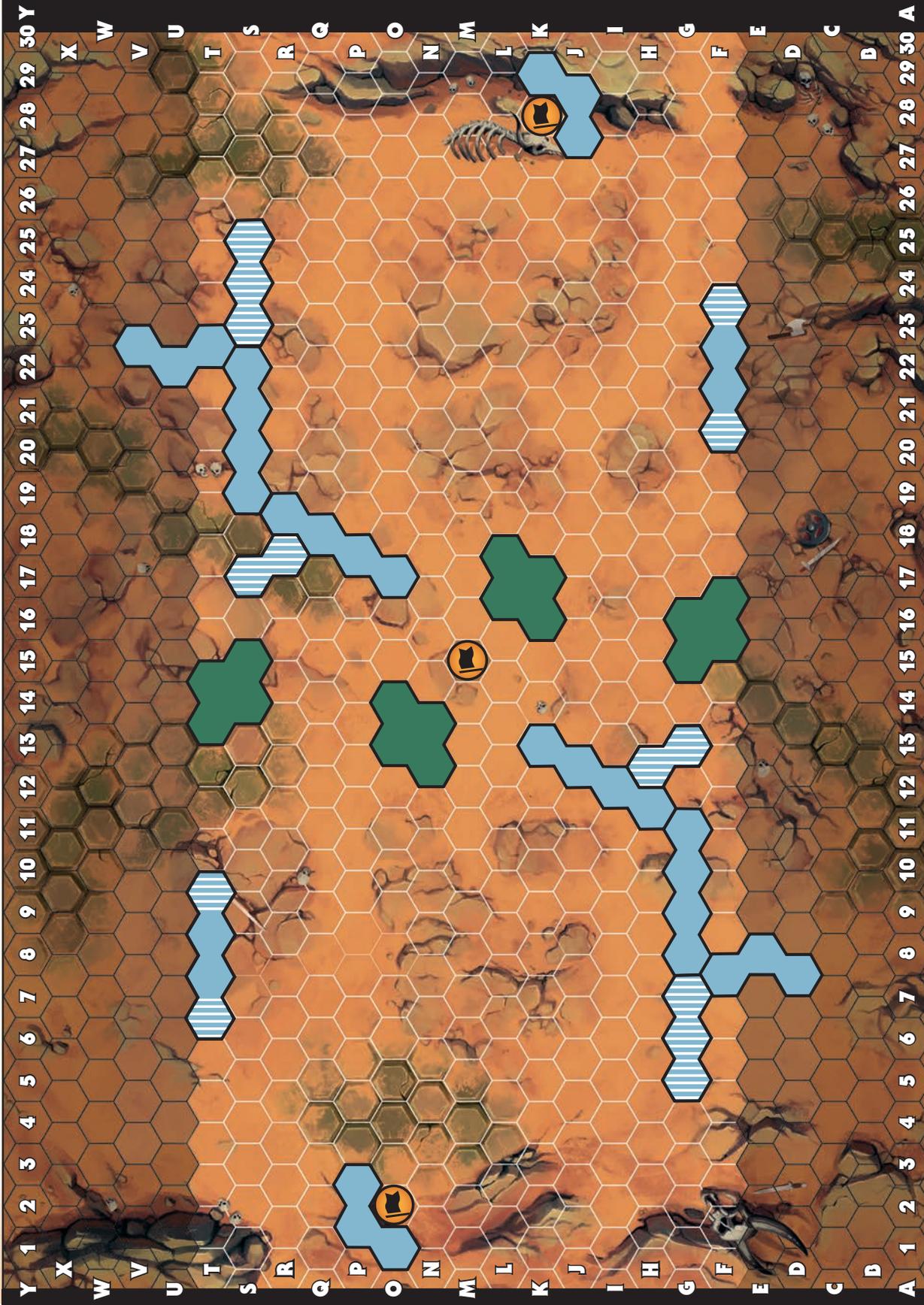


Jeton objectif



CHAMPS DE BATAILLE STANDARD

PERDU DANS LA FORÊT

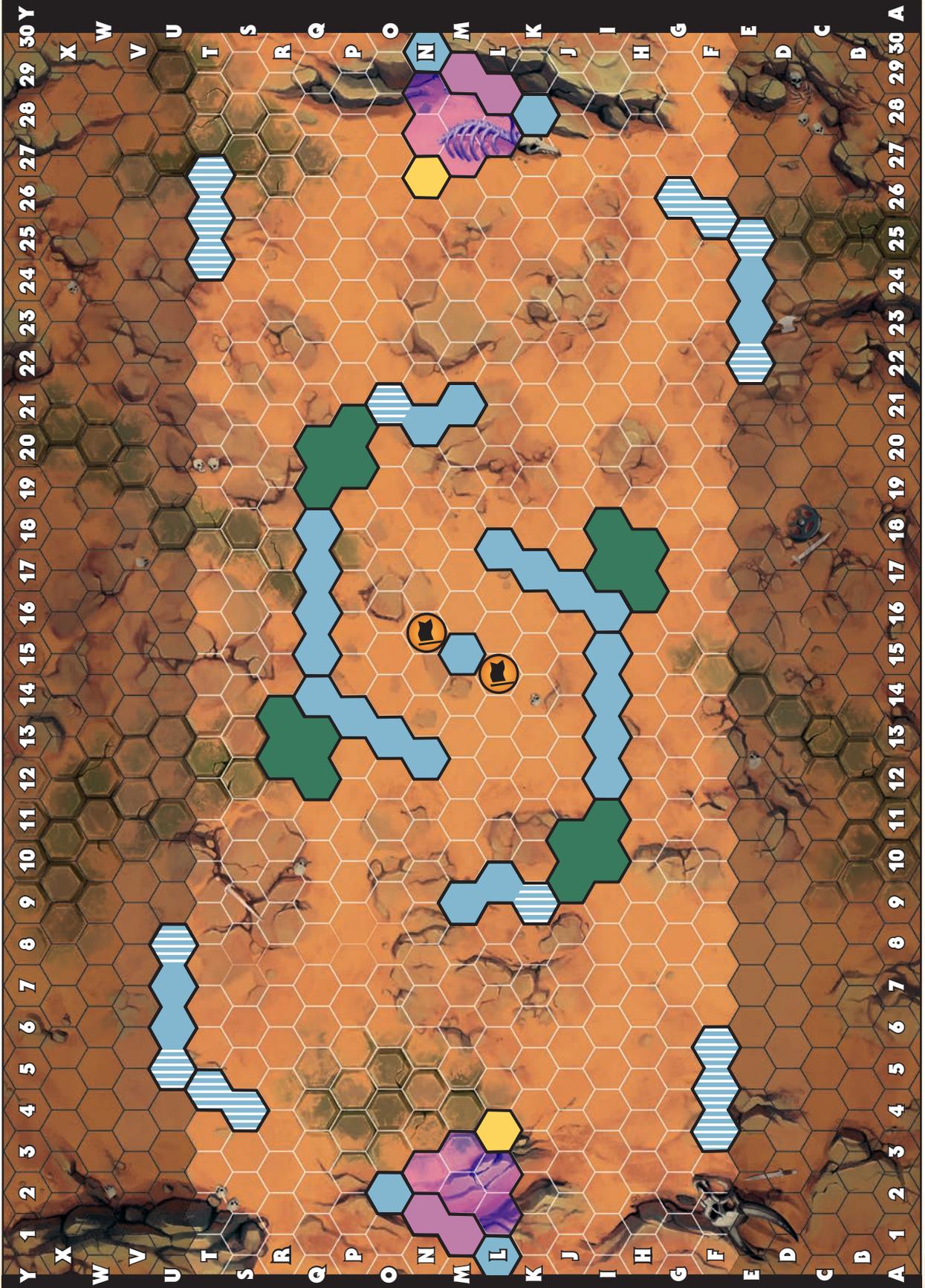


Zone de déploiement

Zone de déploiement

Mise en place : placez trois jetons objectif initial sur les hexagones : O2, M15, et K28. Ensuite, chaque joueur place un objectif dans la zone de déploiement de son adversaire.

LE FORT OUBLIÉ

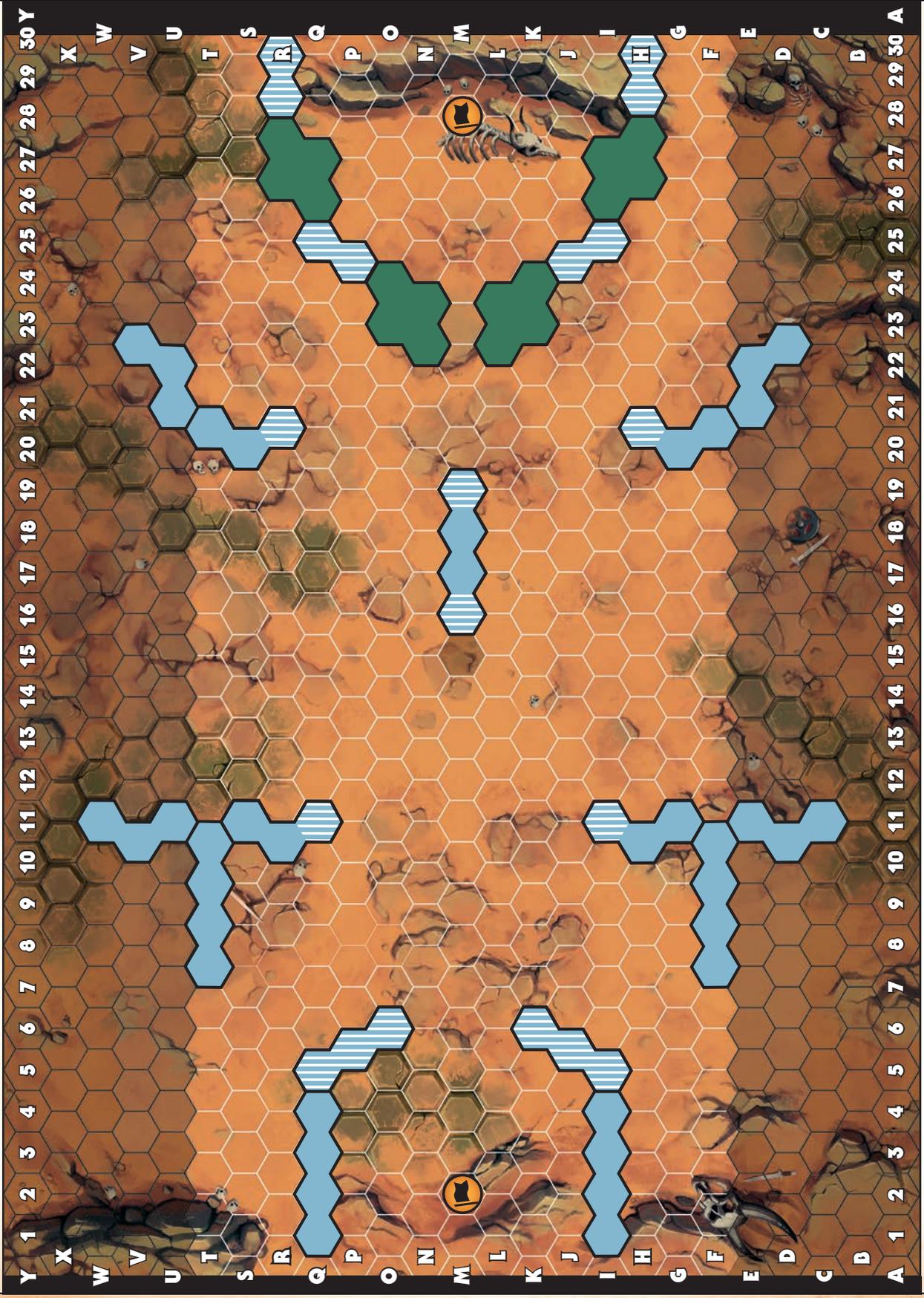


Zone de déploiement

Zone de déploiement

Mise en place : placez deux jetons objectif initial sur les hexagones : L15 et N16. Ensuite, suivez les règles standard.

TEMPLE DE LA VAILLANCE

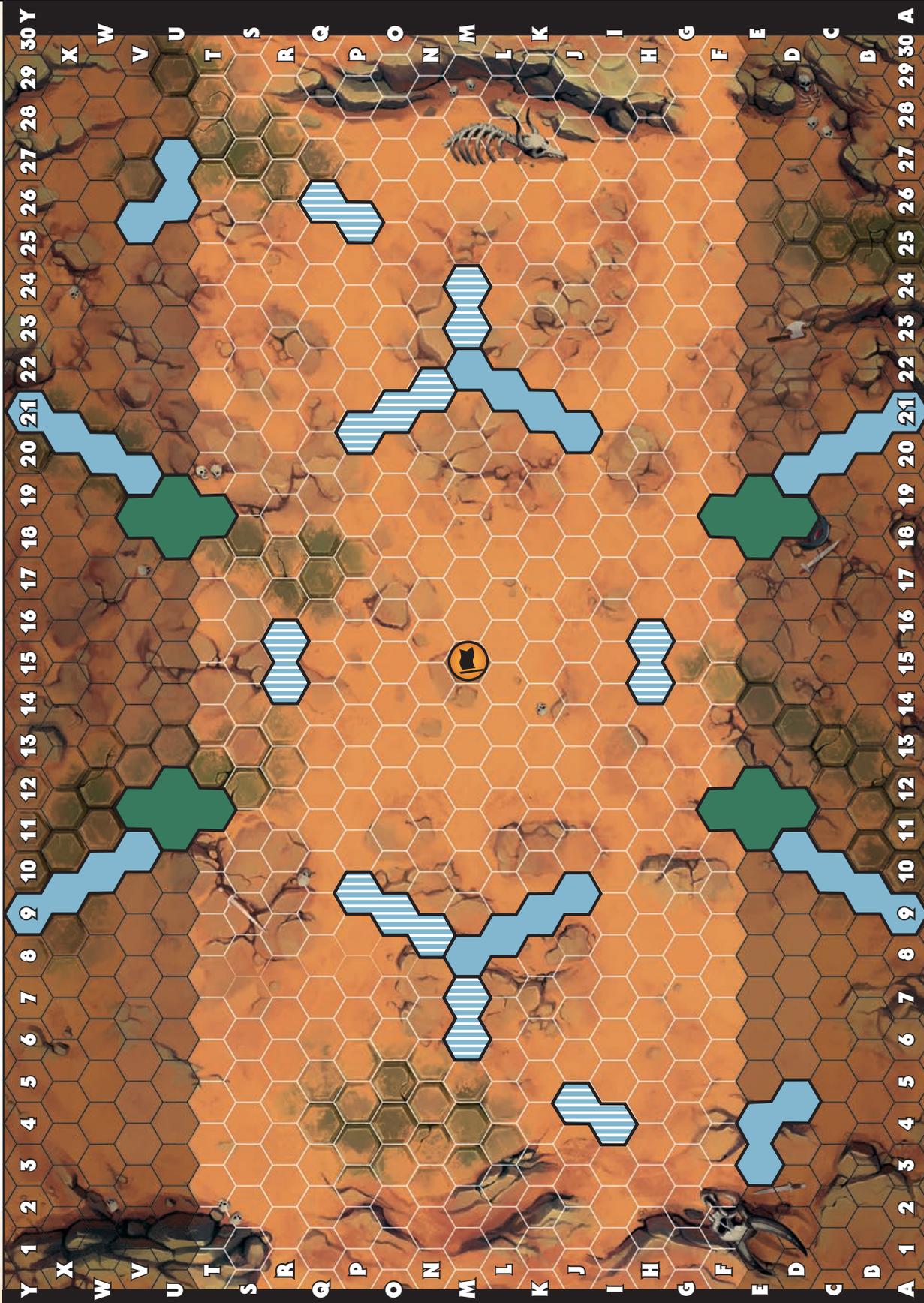


Zone de déploiement

Zone de déploiement

Mise en place : placez deux jetons objectif initial sur les hexagones : M2 et M28. Ensuite, suivez les règles standard.

LE LIEU DU POUVOIR



Zone de déploiement

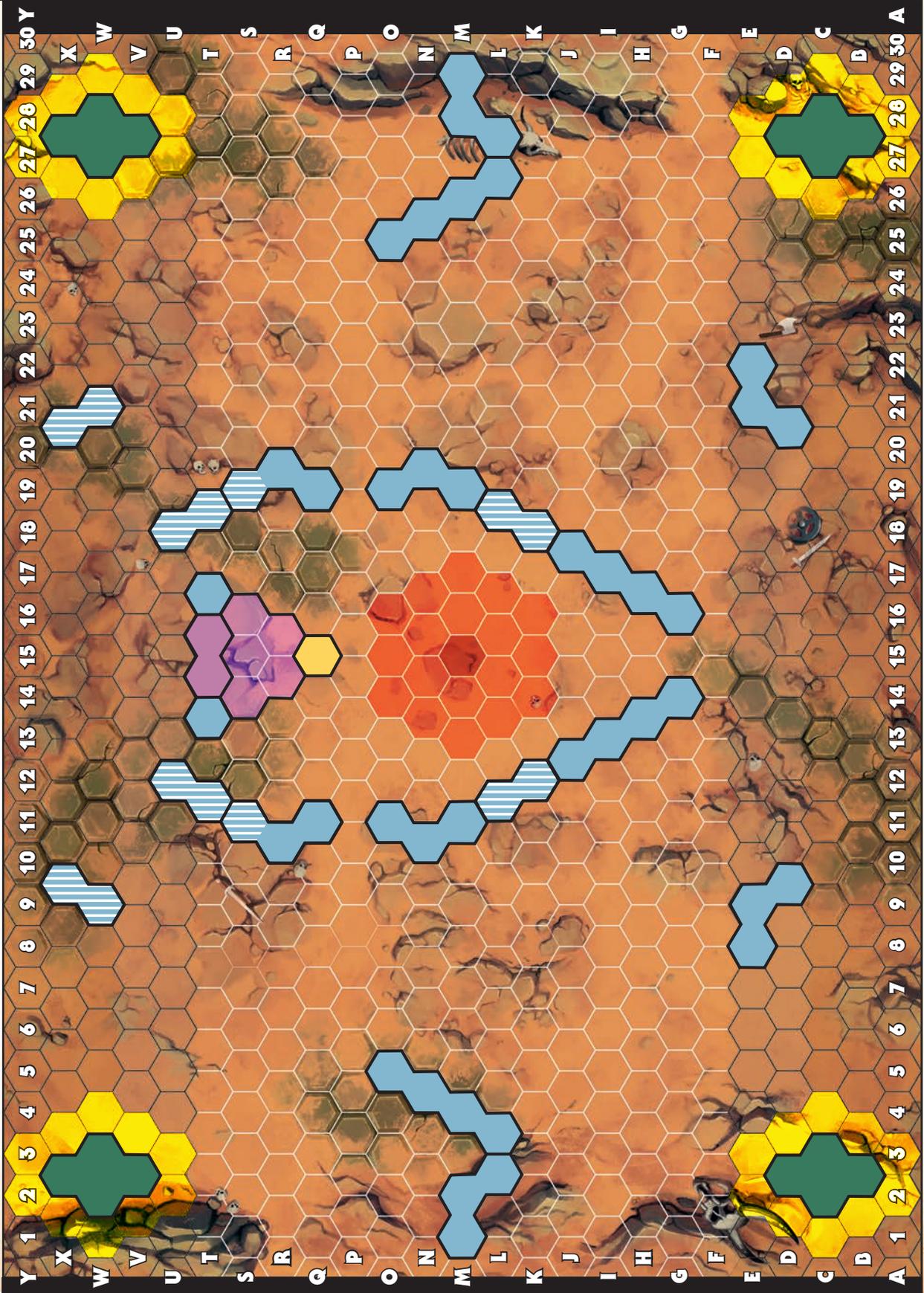
Zone de déploiement

Mise en place : placez un jeton objectif initial sur l'hexagone M15. Ensuite, suivez les règles standard.



CHAMPS DE BATAILLE AVANCÉS

LA HORDE SANS FIN



Mise en place :

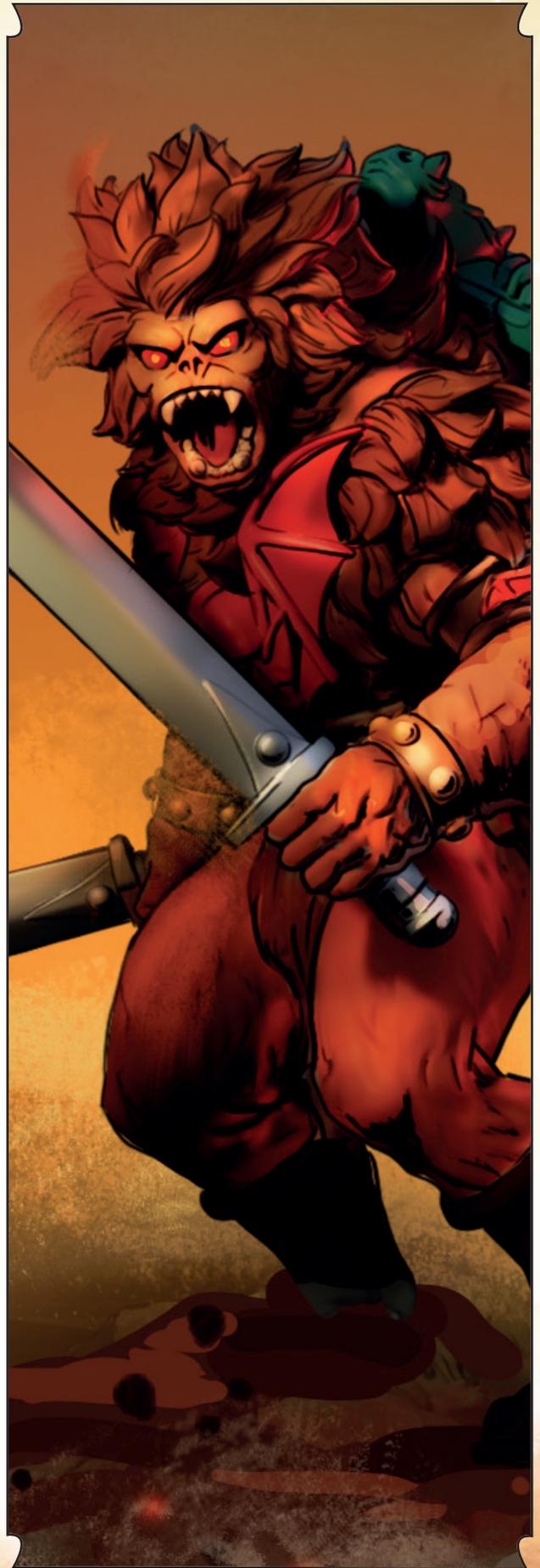
- ◆ Ne placez aucun jeton sur le champ de bataille.
- ◆ Le premier joueur incarne toujours la Evil Horde et ne peut déployer ses personnages que sur les hexagones adjacents à un arbre (marqués en jaune).
- ◆ Le deuxième joueur choisit une des factions restantes et déploie ses personnages sur les hexagones marqués en rouge.

Règles spéciales :

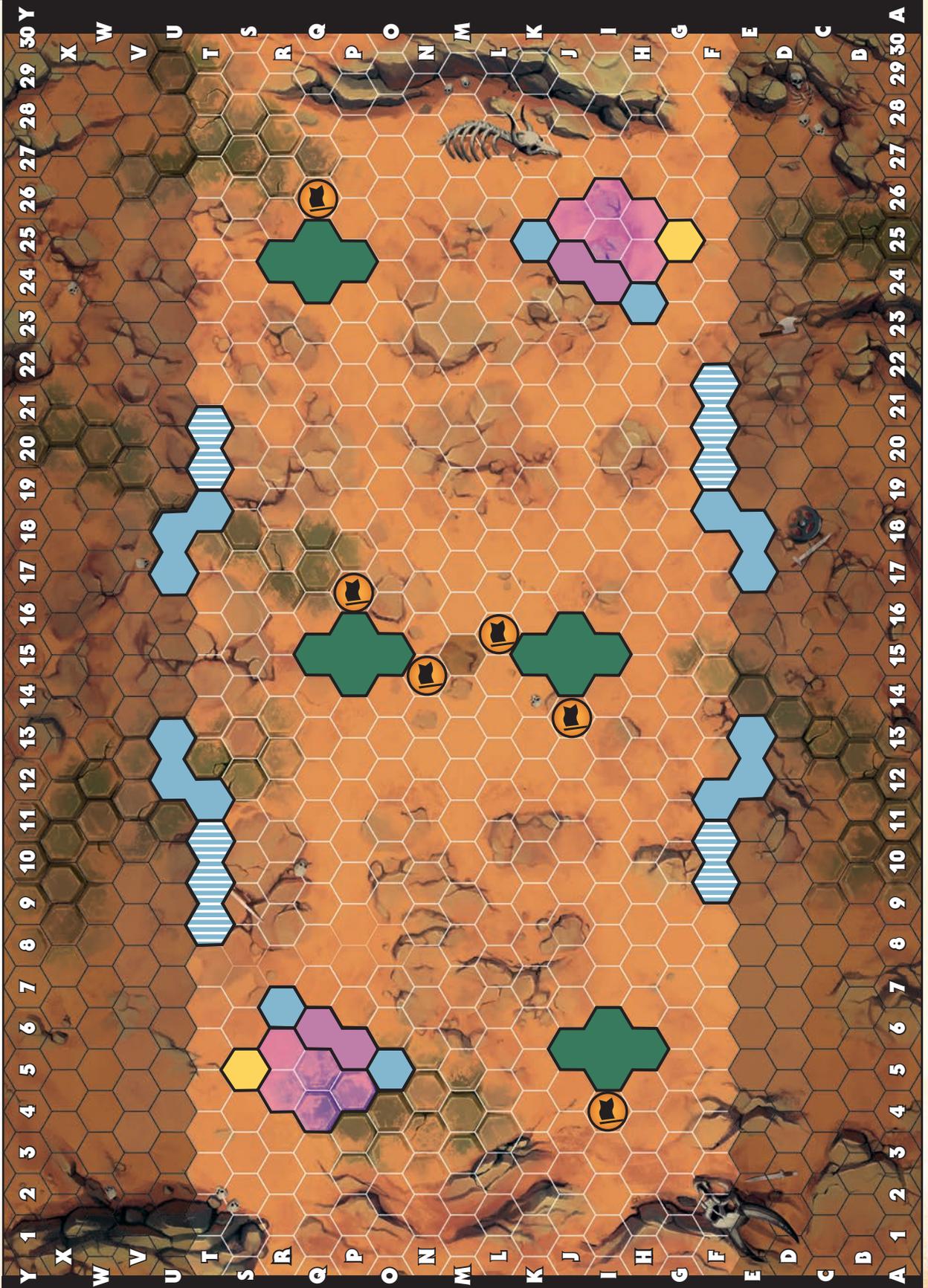
- ◆ Les joueurs n'accumulent pas de PV pendant ce scénario.
- ◆ Au début de chaque phase d'activation, le premier joueur peut redéployer un de ses Horde Troopers ou de ses Horde Wraiths assommés. Le personnage redéployé doit être placé sur un hexagone adjacent à un arbre.
- ◆ Hordak reçoit les bonus de la compétence « Chef impitoyable », même si le personnage assommé a été redéployé.

Conditions de victoire :

- ◆ Le premier joueur remporte la partie s'il assomme tous les personnages ennemis avant la fin de la quatrième manche.
- ◆ Dans le cas contraire, le deuxième joueur est victorieux.



LA FORÊT DE LA VIE



Zone de déploiement

Zone de déploiement

Mise en place :

- ◆ Placez six jetons objectif initial sur les hexagones : I4, J14, N15, L16, P17 et Q26. Ne placez pas de jetons supplémentaires sur le champ de bataille.

Règles spéciales :

- ◆ Les joueurs accumulent des PV uniquement en accomplissant les missions de leurs cartes gloire.
- ◆ Pendant chaque phase de préparation (sauf la première), les joueurs piochent des cartes gloire de leur paquet jusqu'à ce que chacun d'entre eux ait deux cartes gloire en main.
- ◆ Chaque jeton objectif réclamé par un personnage lui retire une blessure. Si un personnage n'a pas de blessure, il réclame quand même un jeton, mais celui-ci n'a aucun effet.

CRÉDITS

Conception des règles : Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk, Kamil Białkowski

Rédacteur technique : Adam Baker

Traduction et relecture des règles françaises :

Board Game Circus French translation team

Rédaction des règles et révision : Natalia Rachowska

Relecture : Anna Skup, Piotr A. Wesolowski

Conception graphique : Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut

Illustration de la couverture de la boîte : Tomasz Gronowski

Illustration et ingénierie : Tomasz Badalski, Bartosz Winkler, Kamila Kościńska, Jakub Buganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Sylwia Kubiak, Michalina Kin, Przemysław Zwoliński, Natalia Priadko

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 : 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

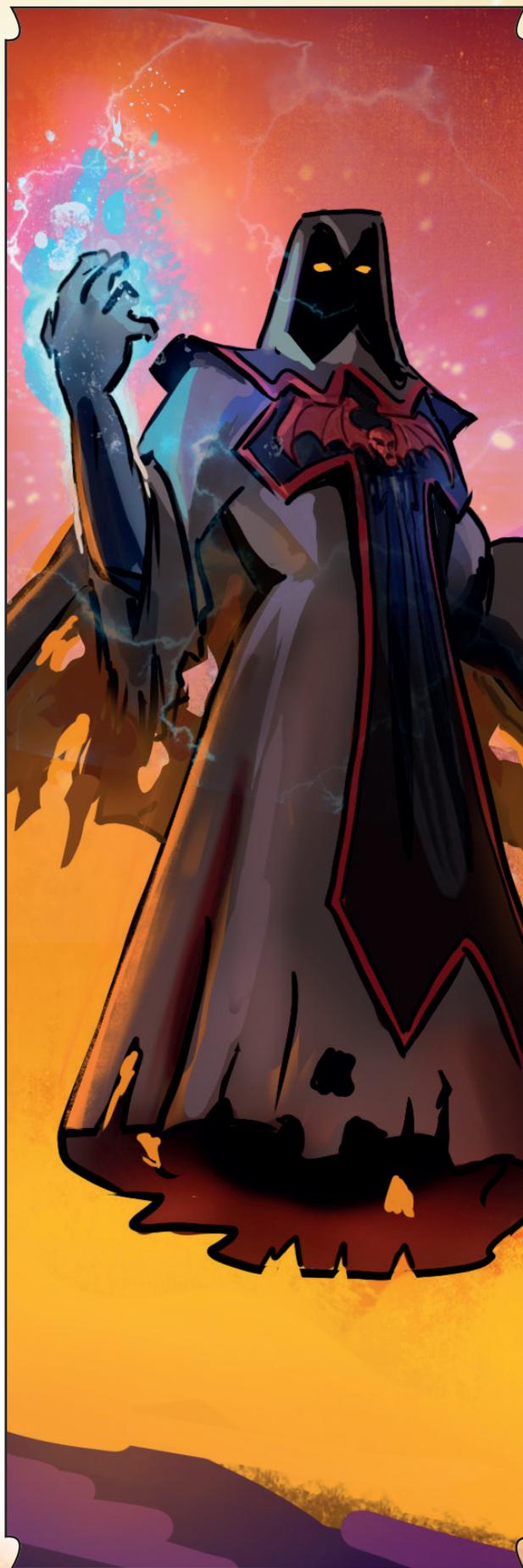
MASTERS OF THE UNIVERSE™ et les marques et habillages commerciaux associés sont la propriété de, et utilisés sous licence de, Mattel. ©2023 Mattel.

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. ©2023 Archon.

Archon Studio est situé dans la rue Warszkatowa 8, 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™, Trolia™, Hordak™, Catra™, Grizzlor™, Shadow Weaver™, Horde Trooper™, Horde Wraith™





MASTERS
OF THE UNIVERSE™
BATTLEGROUND

Le Pouvoir de la Evil Horde !