

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

The Great Rebellion



LIVRET DE MISSION

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

The Great Rebellion

PRÉSENTATION

Le peuple d'Etheria en a assez du régime tyrannique instauré par la Evil Horde. L'heure de la rébellion a sonné !

The Great Rebellion est une extension de *Masters of the Universe: Battleground* qui apporte au jeu une nouvelle faction, de nouvelles pièces de terrain et de nouveaux scénarios de mise en place des champs de bataille. Rebellez-vous contre le mal !

Version 1.0

MATÉRIEL

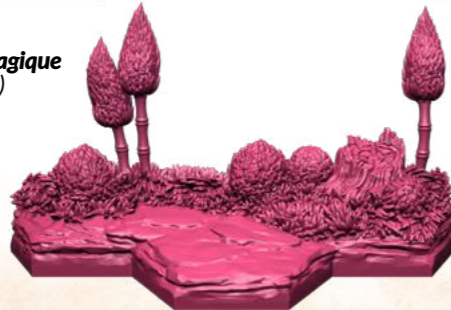
TERRAIN



2x pièces de terrain forêt magique
(pièces de 4 hexagones)



2x pièces de terrain forêt magique
(pièces de 4 hexagones)



2x pièces de terrain forêt magique
(pièces de 4 hexagones)



2x pièces de terrain forêt magique
(pièces de 4 hexagones)

FIGURINES



She-Ra



Angella



Frosta



Castaspella



Bow



Glimmer

CARTES



6 cartes personnage



2 cartes gloire



10 cartes destin



11 cartes armes

AUTRES



8 cartes objet



1 livret de mission



1 manuel



2 jetons renforcement

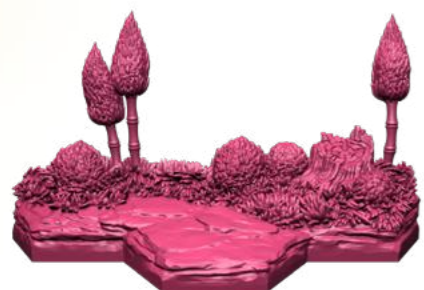
CONCEPTS DE BASE

Cette section présente le contenu de l'extension **The Great Rebellion**.

FORÊT MAGIQUE

Une forêt magique est une pièce de terrain de 4 hexagones considérée comme un obstacle bas (elle fournit une couverture, mais ne bloque pas la ligne de vue), avec une différence notable :

- Le personnage actif sur un hexagone adjacent à une forêt magique peut se téléporter vers n'importe quel hexagone adjacent à une forêt magique en dépensant 1 mana pour chaque hexagone traversé. Les personnages massifs ne peuvent pas utiliser les forêts magiques.



COMPÉTENCES ULTIMES

Certaines cartes destin incluses dans cette extension possèdent des bonus appelés « compétences ultimes ». Ces cartes destin permettent d'activer n'importe quel personnage, mais leur bonus s'applique uniquement au personnage indiqué dans la description du bonus.



FAQ

SUB-ZÉRO

La compétence Sub-Zéro de Frosta s'applique une fois que la carte utilisée pour activer un personnage est entièrement résolue. Le personnage activé reçoit du mana et le bonus de la carte avant que Frosta n'utilise sa compétence.



SORT DE GLACE

Lorsque Frosta utilise un sort de glace pendant une interruption, elle ne subit pas de pénalité pour avoir attaqué pendant l'interruption. En revanche, elle peut subir d'autres types de pénalités, par exemple si la cible est à couvert.



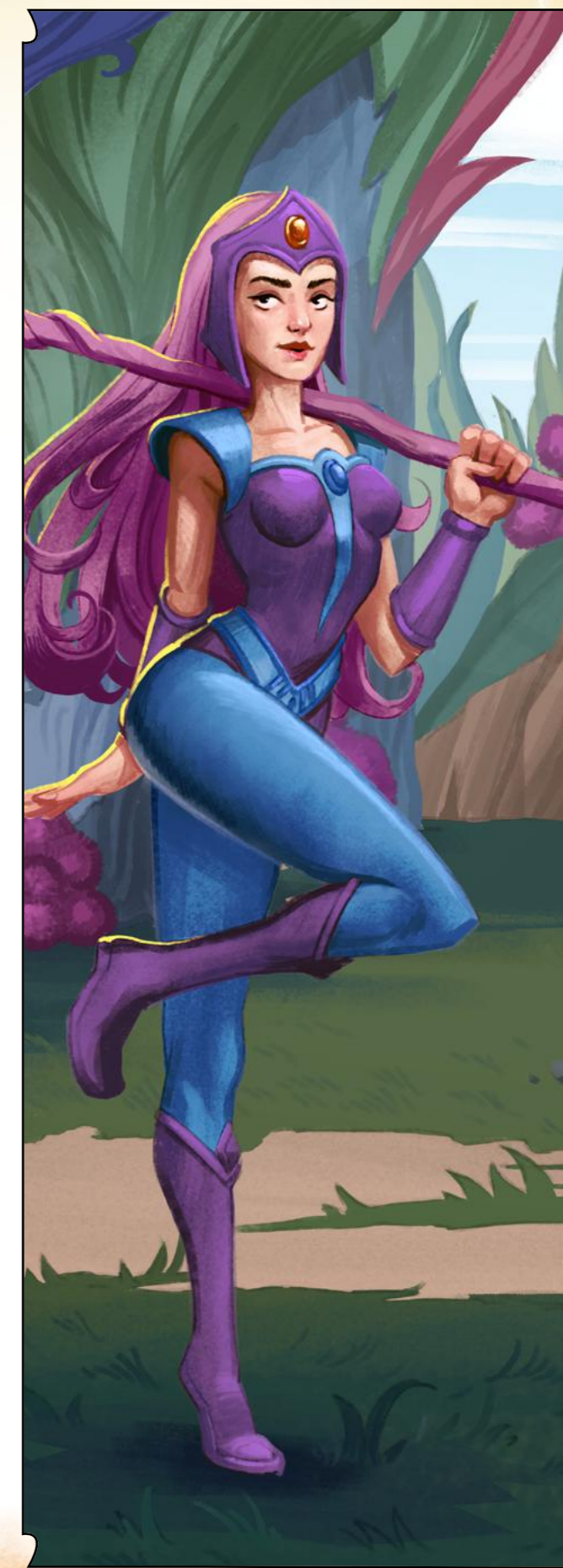
BONUS D'INITIATIVE

Tous les effets qui influencent des personnages activés avec des initiatives spécifiques n'affectent pas les personnages qui n'ont pas été activés lors de cette manche.

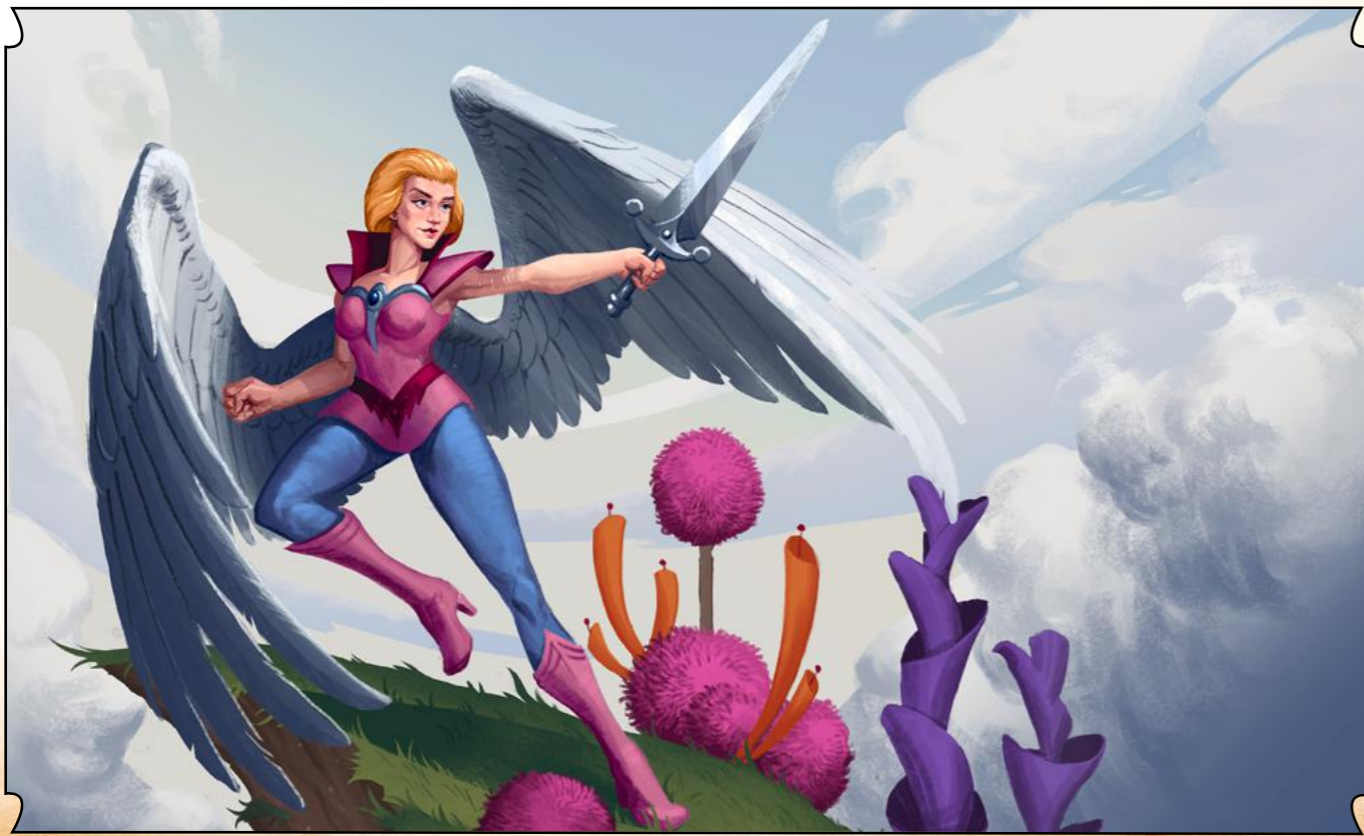
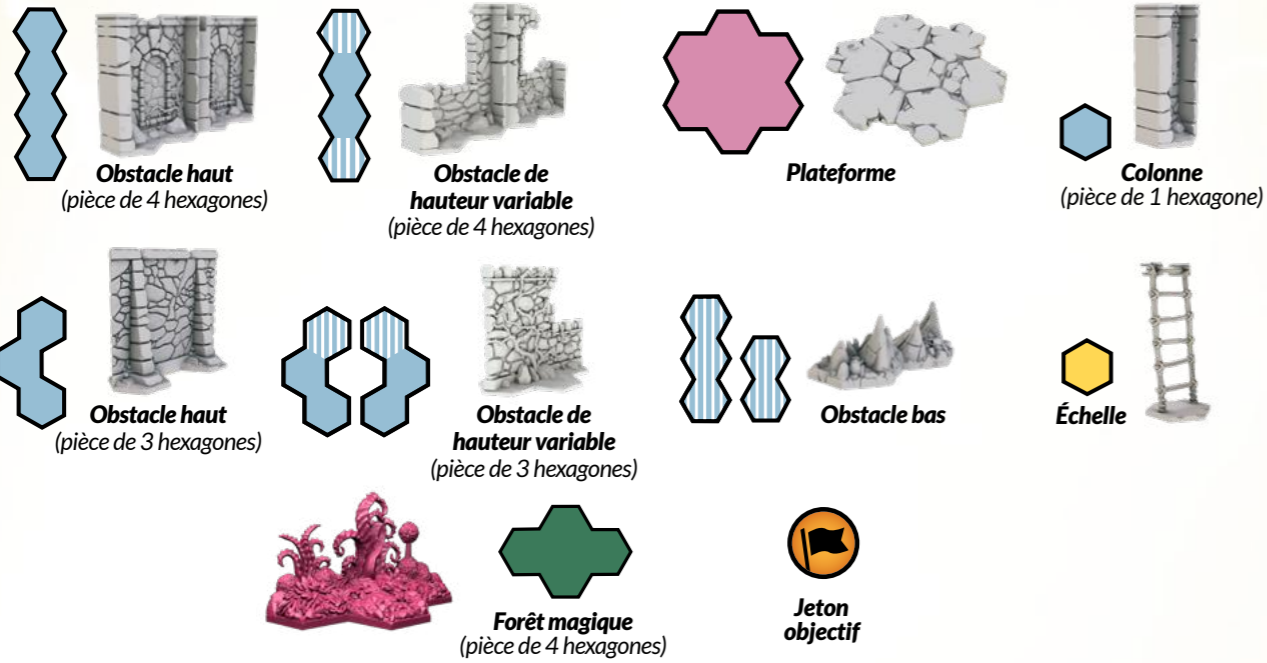


RENFORCEMENTS DE BOW

Lorsque Bow perd un renforcement pendant une phase d'activation, le joueur actif choisit quel renforcement il perd. Pendant la phase de maintenance, Bow perd tous ses renforcements. Si un effet indique que Bow ne doit pas perdre de renforcement, le joueur qui le contrôle en choisit 1 qu'il peut conserver. Cet effet peut être cumulatif.

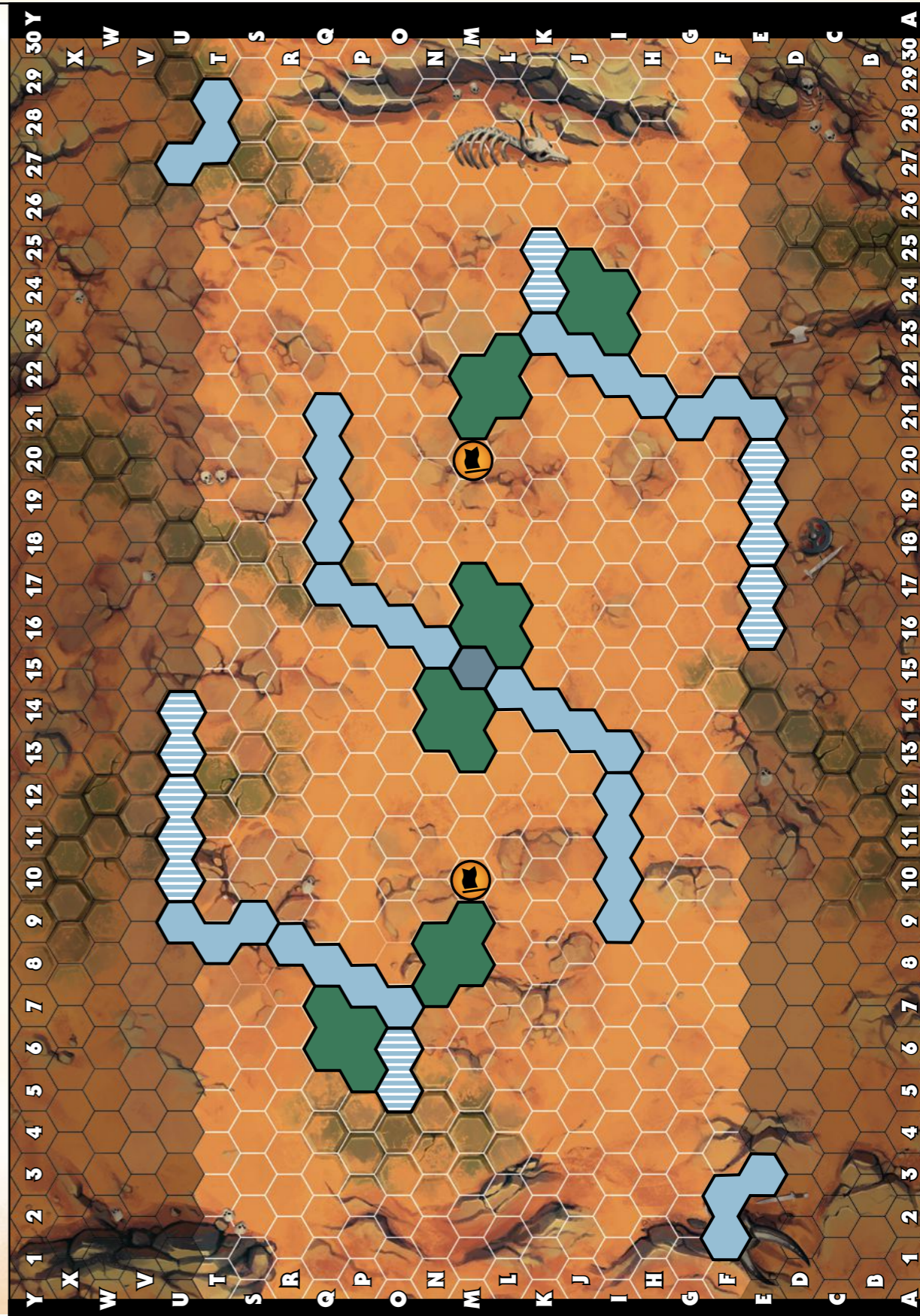


TERRAIN DU CHAMP DE BATAILLE



CHAMPS DE BATAILLE STANDARD

FORÊT DE MYSTACOR

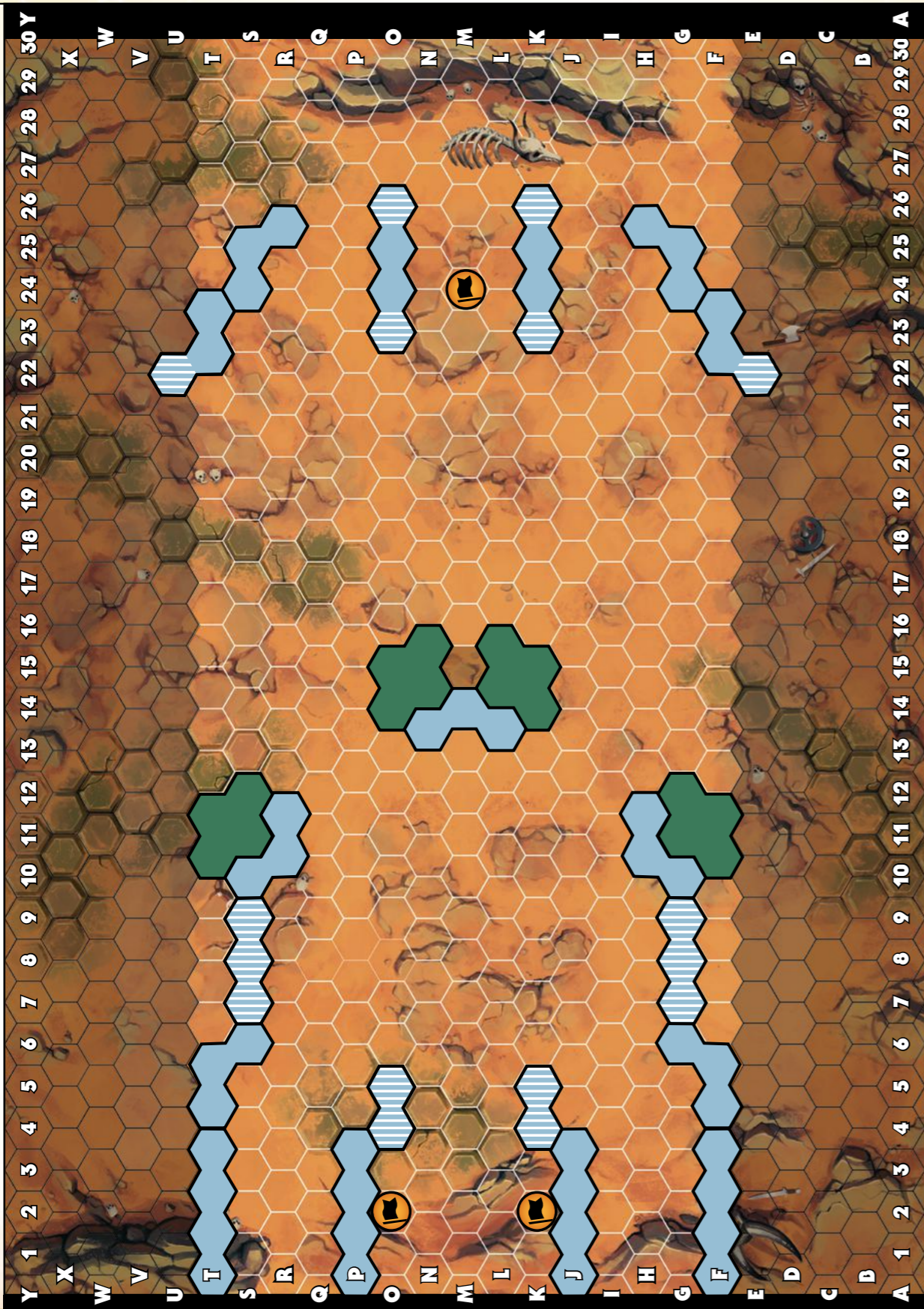


Zone de déploiement

Zone de déploiement

Mise en place : Placez 2 jetons objectif de départ sur les hexagones M10 et M20. Suivez les règles standard.

BLACKMOOR

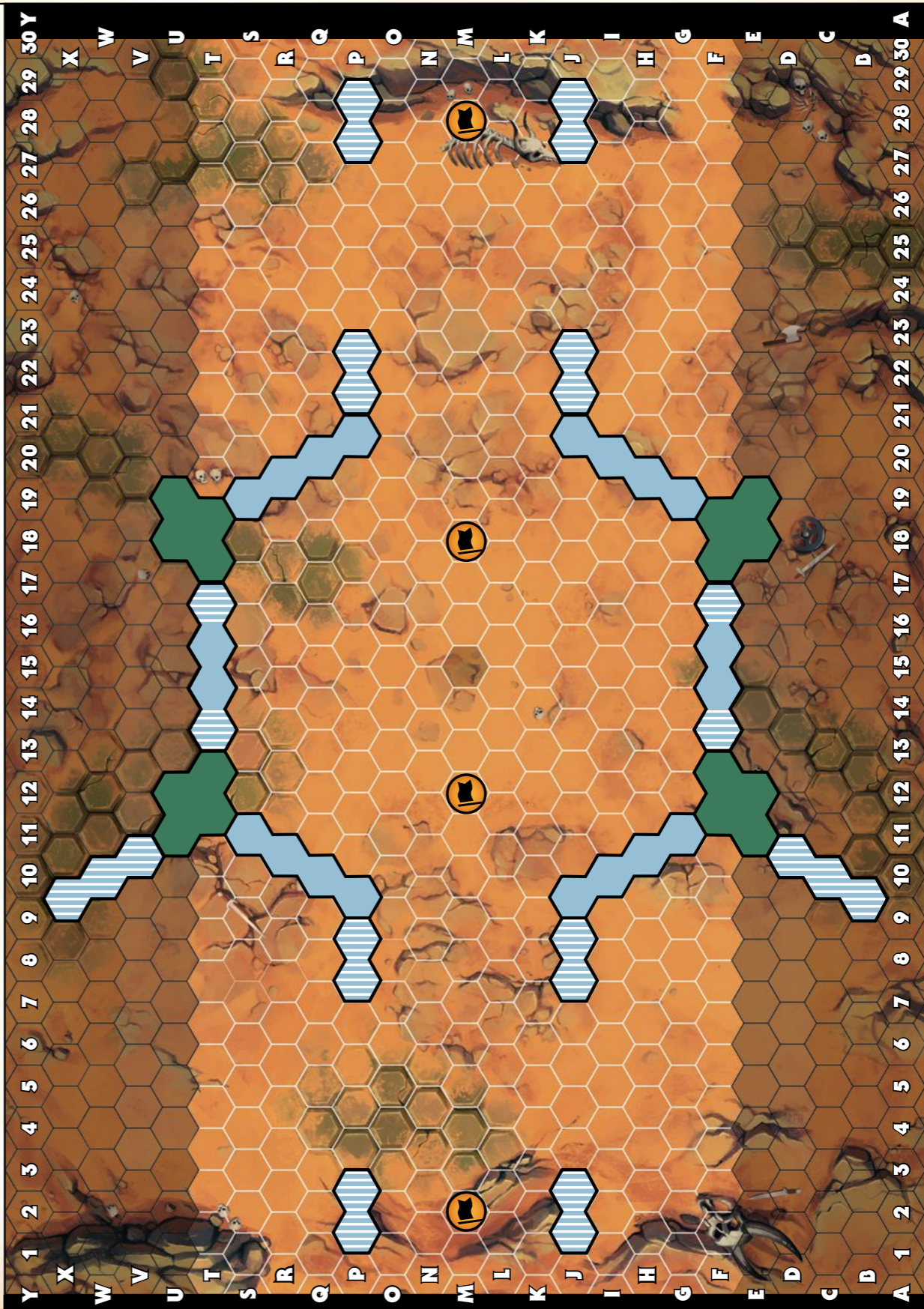


Zone de déploiement

Zone de déploiement

Mise en place : Placez 3 jetons objectif de départ sur les hexagones O2, K2 et M24. Chaque joueur place ensuite 1 objectif dans la zone de déploiement de son adversaire.

CAMP DE BASE DE LA EVIL HORDE

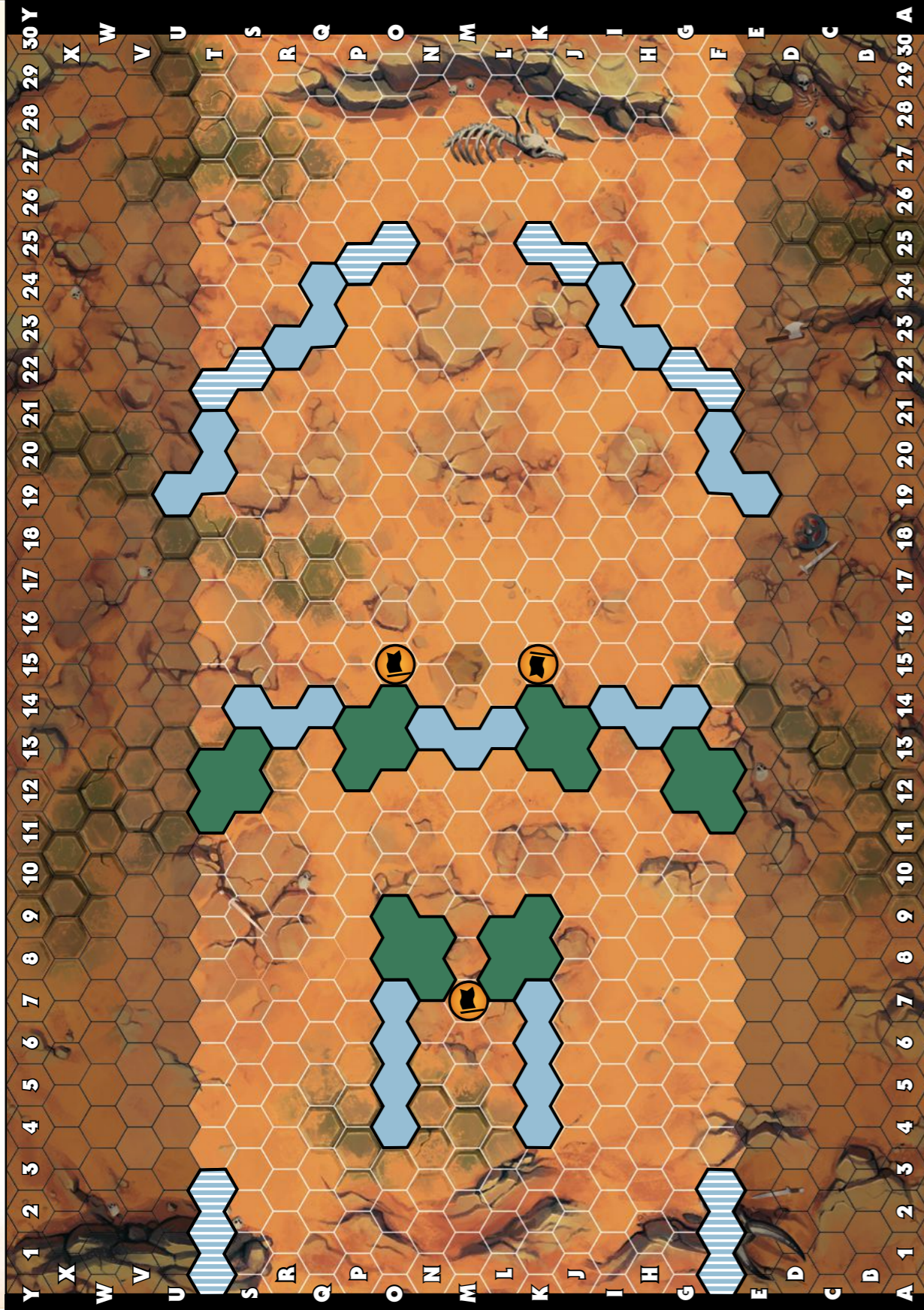


Zone de déploiement

Zone de déploiement

Mise en place : Placez 4 jetons objectif de départ sur les hexagones M2, M12, M18 et M28. Ne placez pas de jeton objectif supplémentaire sur le champ de bataille.

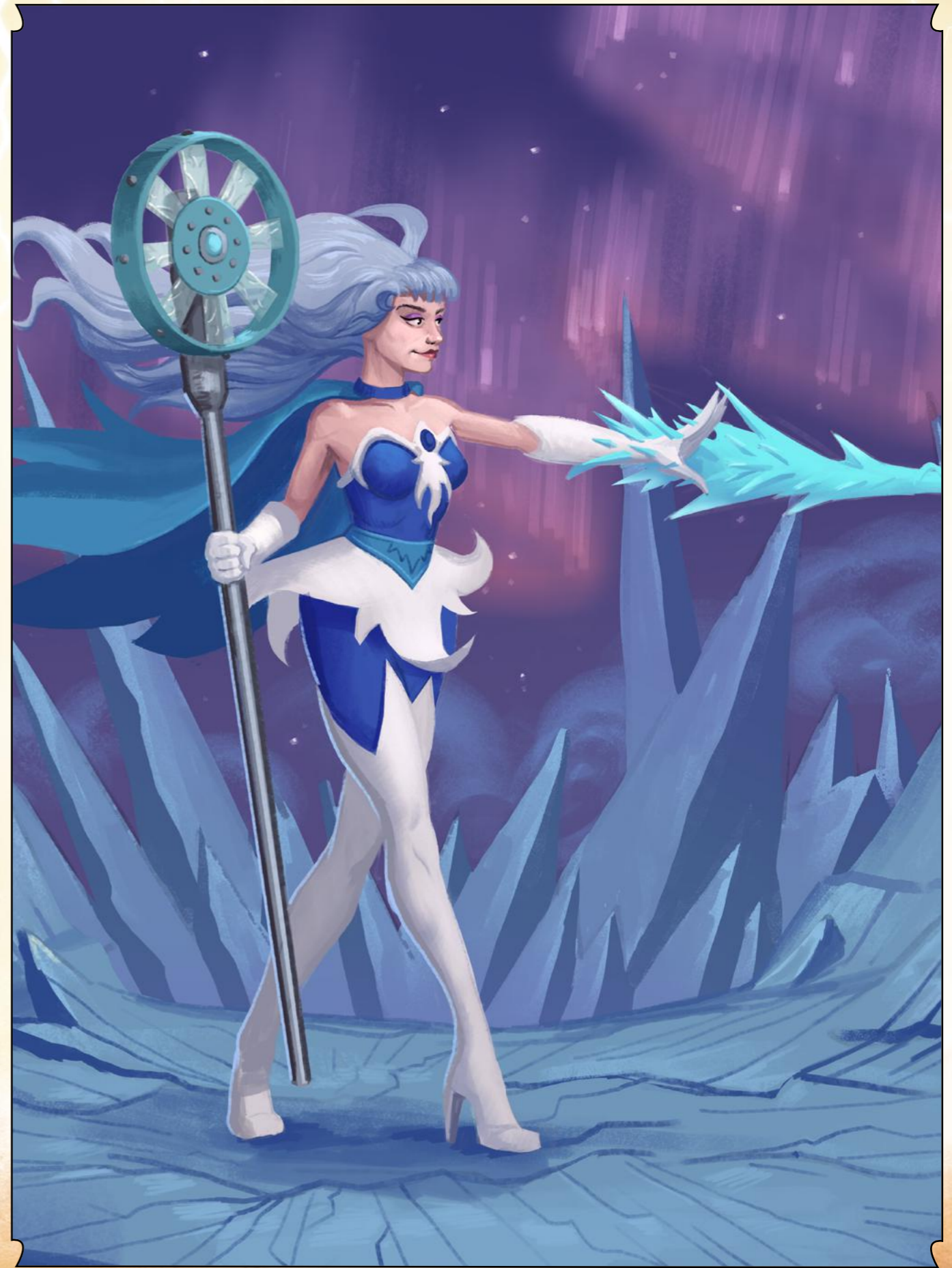
FORÊT NOIRE



Mise en place : Placez 3 jetons objectif de départ sur les hexagones K15, O15 et M7. Chaque joueur place ensuite 1 objectif dans la zone de déploiement de son adversaire.

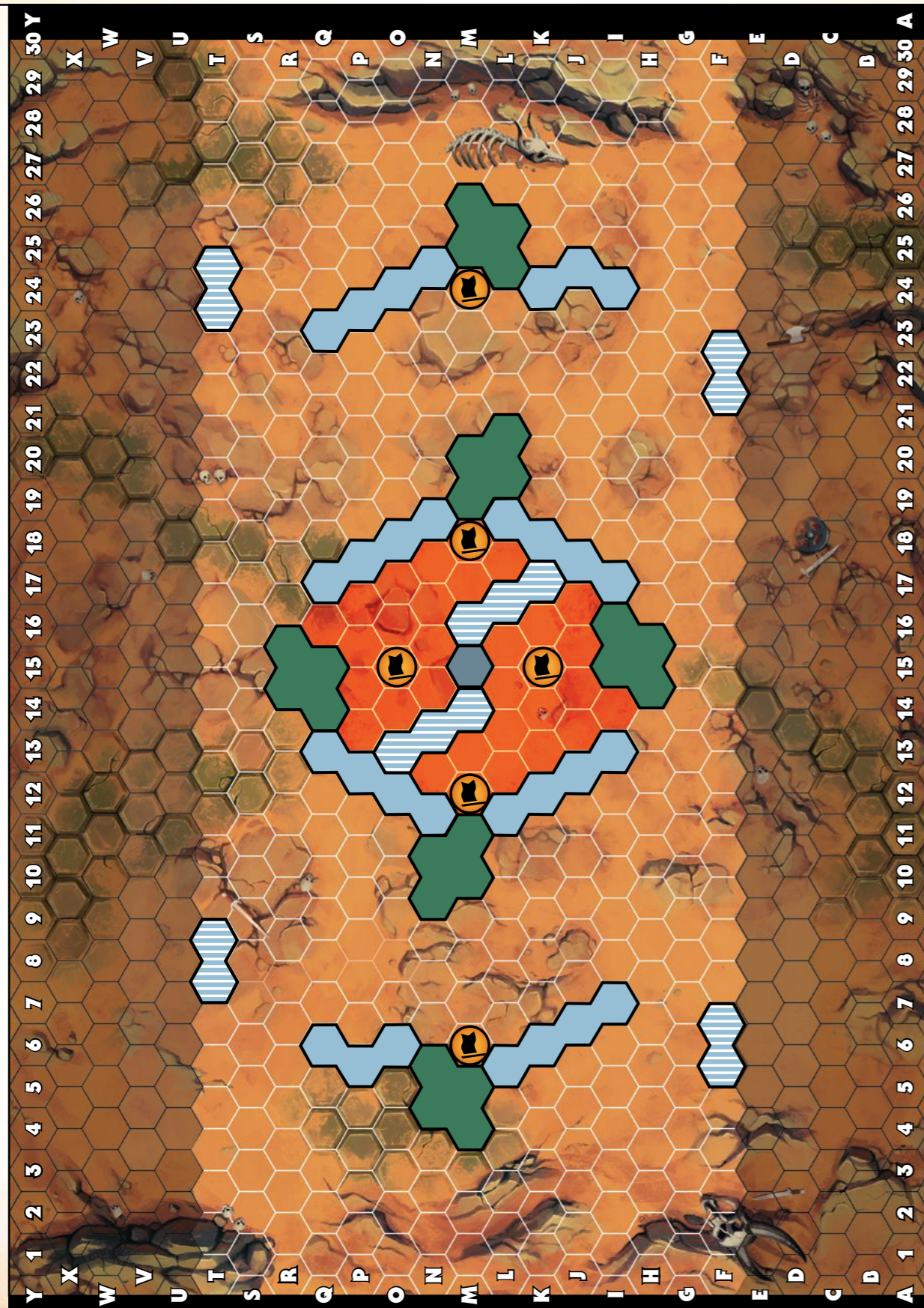
Zone de déploiement

Zone de déploiement



CHAMPS DE BATAILLE AVANCÉS

FORÊT INTERDITE



Mise en place :

- Placez 6 jetons objectif de départ sur les hexagones M6, M12, O15, K15, M18 et M24. Ne placez pas de jeton objectif supplémentaire sur le champ de bataille. Ces objectifs représentent des fleurs de pouvoir.

Règles spéciales :

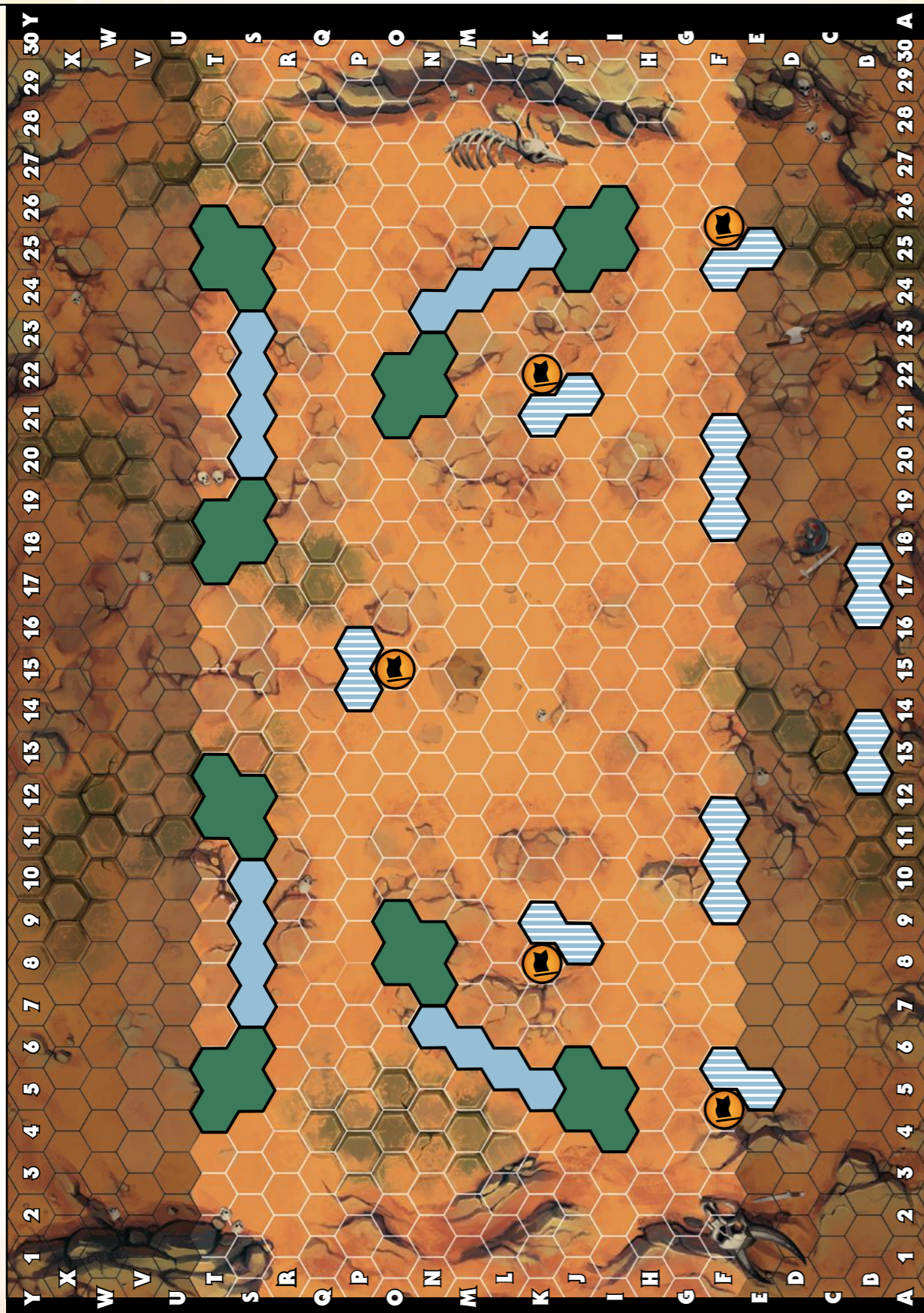
- Dans ce scénario, les joueurs ne reçoivent pas de PV lorsqu'ils revendiquent des objectifs.
- Lorsqu'un personnage revendique un objectif, placez ce jeton objectif sur la carte de ce personnage. Désormais, ce personnage porte l'objectif. Il n'y a pas de limite au nombre d'objectifs qu'un personnage peut porter.
- Les personnages dans la Forêt interdite (hexagones rouges) utilisent 1 dé de moins lors des tests de défense (avec un minimum de 1).
- Les personnages utilisent 1 dé supplémentaire lors des tests d'attaque pour chaque objectif qu'ils portent.
- Lorsqu'un personnage assomme un ennemi, il revendique tous les objectifs que porte cet ennemi, peu importe la distance qui sépare les deux personnages.

Conditions de victoire :

- Si un joueur revendique au moins 5 objectifs avant la fin de la 4^e manche, il remporte la partie. Sinon, suivez les conditions de victoire standard.



EMBUSCADE !



Zone de déploiement du premier joueur

Zone de déploiement du deuxième joueur

Mise en place :

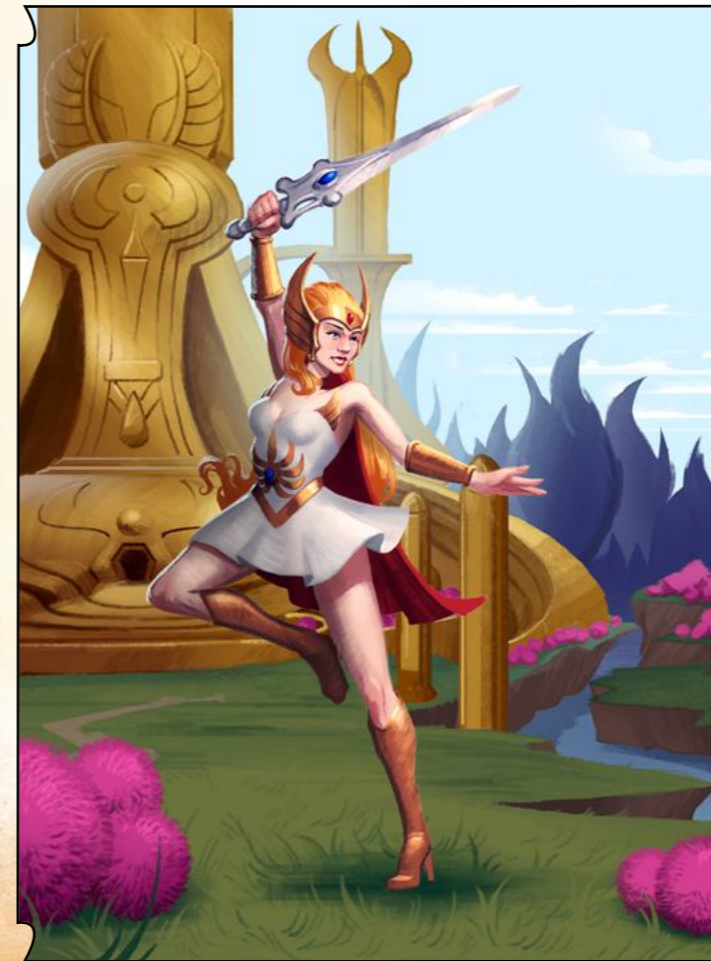
- Placez 5 jetons objectif de départ sur les hexagones F5, F26, K8, K22 et O15. Ne placez pas de jeton objectif supplémentaire sur le champ de bataille.
- Le premier joueur joue toujours avec The Great Rebellion.
- Le deuxième joueur choisit l'une des factions restantes.
- Aucun des joueurs ne peut choisir sa zone de déploiement.

Règles spéciales :

- Dans ce scénario, les joueurs ne reçoivent pas de PV.
- Une fois par activation ou interruption, le premier joueur peut utiliser une forêt magique sans dépenser de mana pour téléporter le personnage actif jusqu'à 5 hexagones.
- Le deuxième joueur ne peut pas utiliser les forêts magiques.
- Le deuxième joueur ne peut pas revendiquer d'objectifs.

Conditions de victoire :

- Si le premier joueur revendique au moins 4 objectifs avant la fin de la 4^e manche, il remporte la partie.
- Sinon, le deuxième joueur gagne.



CRÉDITS

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

Rédacteur technique : Adam Baker

Relecture : ProofReaders.pl, Smaller Earth Poland
Traduction française : Robin Leplumey et Pauline Fuchs pour The Geeky Pen

Rédaction des règles et révision : Natalia Rachowska

Conception graphique : Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Dawid Kopczyński

Illustration de la couverture de la boîte : Bartosz Winkler

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 et 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 Warsztatowa 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™, Trolla™, Angella™, Bow™, Castaspella™, Frosta™, Glimmer™, She-Ra™



MASTERS
OF THE UNIVERSE™
BATTLEGROUND

The Great Rebellion