

# MASTERS

OF THE UNIVERSE™

## FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME



# MISSIONSBUCH



# INHALT

<b>EINLEITUNG</b> .....	04	Siegbedingung .....	11
Wie möchtet ihr spielen? .....	04	Szenario-Aufbau .....	11
Aufbau des Missionsbuchs .....	04	<b>Jäger des verlorenen Artefakts</b> .....	12
<b>RISSE IN DER ZEIT</b> .....	05	Aufbau .....	12
Szenario-Aufbau .....	05	Szenarioregeln .....	12
<b>EVIL SEED</b> .....	08	Siegbedingung .....	12
Szenariomechanik .....	08	Szenario-Aufbau .....	12
Beim Aufbau .....	08	<b>SOLO/KOOPERATIV</b> .....	13
Evil Seed sammelt Pflanzenenergie .....	08	<b>Falscher He-Man</b> .....	13
Szenario-Aufbau .....	09	Aufbau .....	13
<b>KONFRONTATION-SZENARIO</b> .....	10	Spezialregeln .....	13
<b>Ritual der grenzenlosen Macht</b> .....	10	Szenario-Aufbau .....	14
Aufbau .....	10	<b>Verlorene Pläne</b> .....	15
Szenarioregeln .....	10	Aufbau .....	15
Siegbedingung .....	10	Spezialregeln .....	15
Szenario-Aufbau .....	10	Szenario-Aufbau .....	16
<b>Marsch der Armeen</b> .....	11	<b>Das verschwundene Kind</b> .....	17
Aufbau .....	11	Aufbau .....	17
Szenarioregeln .....	11	Spezialregeln .....	17
		Szenario-Aufbau .....	18

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME

## MISSIONSBUCH

# EINLEITUNG

Das Missionsbuch von „Masters of the Universe: Fields of Eternia“ enthält 2 Storymodus-Szenarien sowie je 3 Szenarien für die Modi „Konfrontation“ und „Solo/Kooperativ“.

## Wie möchtet ihr spielen?

**STORYMODUS:** Möchtet ihr gerne eine komplette Geschichte in einem Szenario zu einem bestimmten Thema erleben? Dann folgt dem Aufbau in der Spielanleitung und lest anschließend die Beschreibung der Szenarien „Risse in der Zeit“ oder „Evil Seed“.

**Storymodus-Szenarien: S. 5, S. 8**

**KONFRONTATION:** Ist euch eher nach einem schnellen und spannenden Duell? Dann seht euch in der Spielanleitung die Regeln zum Modus „Konfrontation“ an (S. 33) und wählt eines der entsprechenden Szenarien.

**Konfrontation-Szenarien: S. 10, S. 11, S. 12**

**SOLO/KOOPERATIV:** Ihr möchtet solo oder kooperativ gegen das Spiel antreten? Seht euch zuerst die Regeln dazu in der Spielanleitung (S. 30) an und wählt dann eines der entsprechenden Szenarien.

**Solo/Kooperativ-Szenarien: S. 13, S. 15, S. 17**

## Aufbau des Missionsbuchs

**Geschichte:** Der *kursive* Text ist eine kurze Einführung in das Szenario, das ihr gewählt habt.

*In der Ferne hört man das Donnern von Kriegstrommeln – riesige Armeen ziehen durch das Land. An ihrer Spitze stehen die größten Krieger, die Eternia je gesehen hat, und sie haben nur ein Ziel: die ultimative Macht.*

**Mechaniken:** Eine genaue Missionsbeschreibung mit speziellen Regeln, die für das Szenario gelten.

◆ In keinem der 4 Türme dürfen mehr als 2 Soldaten sein.

**Schädel-Ereignisse:** Beschreibungen zu Ereignissen, die das Spiel in Runden mit dem  auf der Leiste beeinflussen.

### Schädel-Ereignis 1

Die Risse werden zunehmend instabil. Alle Helden müssen mit 1 Würfel würfeln.

**ERFOLG:** Kein Effekt.

**SCHIEDERN:** Der Held verliert 1  in der Wildnis oder 2  in einem Außenposten.

**Epische Bestien:** Eine Liste mit epischen Bestien, die ihr in dem Szenario bei Aufgaben finden könnt.

### Epische Bestien

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



**Karten:** Hier seht ihr Gebiete, in die ihr beim Aufbau -Marker legt. Im Modus „Konfrontation“ zeigen euch die Karten die Einsatzzonen.

### SZENARIO-AUFBAU



# RISSE IN DER ZEIT

Skeletor ist in die Zeit des ersten ultimativen Schlachtfelds zurückgereist, um die Gründung der Masters of the Universe zu verhindern. Seine Taten verursachen Wellen im Raum-Zeit-Kontinuum und es gibt erste Brüche. He-Man und die Masters of the Universe müssen den Schaden beseitigen, oder Eternias Schicksal wird sich für immer verändern.

Die Zauberin spürt, dass sich auf ganz Eternia seltsame Risse in Raum und Zeit auftun. Begeht euch zu diesen Rissen und schließt sie, indem ihr sicherstellt, dass wichtige Ereignisse wie vorgesehen ablaufen. Doch Vorsicht – Skeletor und seine Evil Warriors werden versuchen, die Risse zu manipulieren, um Eternia ihrem Willen zu unterwerfen.

Schließt genügend Risse, um den Schaden von Skeletor und seinen Evil Warriors ungeschehen zu machen! Nur so könnt ihr das natürliche Gleichgewicht wiederherstellen.

## SZENARIO-AUFBAU

### **Schädel-Ereignis 1**

Die Risse werden zunehmend instabil. Alle Helden müssen mit 1 Würfel würfeln.

**ERFOLG:** Kein Effekt.

**SCHIEDERN:** Der Held verliert 1  in der Wildnis oder 2  in einem Außenposten.



## Schädel-Ereignis 2

Auf ganz Eternia tun sich noch immer Risse auf. Legt -Marker auf die markierten Gebiete wie auf dieser Karte. Entfernt keine -Marker, die bereits liegen.



## Schädel-Ereignis 3

Dare und der Namenlose haben sich dem Kampf angeschlossen. Erhaltet in diesem Zug doppelt so viel  durch Aufgaben und epische Kämpfe.

## Schädel-Ereignis 4

Nur auslösen, wenn es einen Gleichstand bei den  gibt oder die Fraktion mit den meisten  nur mit 1 Punkt führt. Die Zeit ist gekommen, dies endgültig zu beenden. Jede Fraktion muss 1 eigenen Helden auswählen. Die beiden gewählten Helden kämpfen 1 epische Kampfrunde. Wer gewinnt, wird wie gewohnt ermittelt. Wiederholt dies, bis alle 6 Helden 1x gekämpft haben. Gewinnt eine Fraktion eine Runde, erhält sie 1 .



**SIEG DER MOTU:** Ihr habt genügend Risse geschlossen, die Zeitlinie wiederhergestellt und jede Veränderung beseitigt. Ihr wünscht euren neuen Freunden Lebewohl und kehrt mit den Masters of the Universe in eure Zeit zurück.



**SIEG DER EW:** Ihr habt der Zeitlinie genug Schaden zugefügt, um zu verhindern, dass die Masters of the Universe zusammenkommen. Eure Feinde gibt es nicht mehr. Niemand kann Skeletor jetzt noch aufhalten. So wird er zum Herrscher über Eternia.

### Epische Bestien:

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





# EVIL SEED

Während der Großen Kriege verriet Evil Seed seinen Schöpfer Moss Man, verdarb die Pflanzenwelt und setzte sie gegen die Freien Menschen ein, die er zu schützen geschworen hatte. Nun will Evil Seed den ganzen Planeten unterwerfen und verwandelt große Wälder in abscheuliche Orte des Bösen, die stetig wachsen und ihr Verderben auf ganz Eternia verbreiten. Kann jemand Evil Seed noch Einhalt gebieten, bevor seine grässlichen Wälder den ganzen Planeten verschlingen?

## Szenariomechanik

- ◆ -Marker: In diesem Szenario tauchen -Marker auf der Karte auf.
- ◆ Gebiete mit 1 -Marker bringen keine Vorteile mehr (kein Eternium, Händler-Besuche und die Aktionen „Wildnis trotzen“ und „Aufgabe meistern“ sind dort nicht möglich).
- ◆ Ein Gebiet kann nur 1 -Marker enthalten.
- ◆ Ein Held in einem Gebiet mit -Marker darf 1 Aktion ausgeben, um den Marker zu entfernen.
- ◆ Ist ein verbündeter Soldat in 1 Gebiet mit -Marker, darf ein Held 1 Aktion ausgeben, um Soldat und Marker zu entfernen. Dies gilt nicht als „Soldaten mobilisieren“ und darf nur 1x pro Zug geschehen.
- ◆ Entfernst du einen -Marker, lege ihn in einen gemeinsamen Vorrat deiner Fraktion.
- ◆ Hat eure Fraktion 3 -Marker im gemeinsamen Vorrat, entfernt diese -Marker und erhältet 1 .

## Beim Aufbau

- ◆ Legt je 1 -Marker in die Gebiete „Grayskull Tower“, „Central Tower“ und „Viper Tower“.
- ◆ Jeder Held legt je 1 -Marker in ein beliebiges Gebiet (keine Fraktionsbasen und Händlergebiete).

## Evil Seed sammelt Pflanzenenergie

Wird Evil Seed zum 1. Mal aufgedeckt, legt alle -Marker vom Spielplan auf Evil Seeds Karte. Wiederholt dies am Ende jeder noch folgenden Tag-Vorbereitungsphase.

Jeder -Marker auf Evil Seeds Karte zählt für ihn als 1 zusätzlicher .

## Epische Bestien

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



## Schädel-Ereignisse

**1.** Etwas Seltsames geschieht! Eternias Pflanzen greifen plötzlich Menschen an!

Legt je 1 -Marker in die Gebiete „Berserkerburg“, „Berge von Perpetua“ und „Tal von Barathrum“. Liegt in einem dieser Gebiete bereits 1 -Marker, muss der nächste aktive Held ihn stattdessen auf ein angrenzendes Gebiet ohne -Marker legen.

**2.** Ein Weiser hat euch verraten, dass nur Moss Man etwas gegen die seltsamen Geschehnisse unternehmen kann. Ihr müsst ihn suchen!

In dieser Runde darf jeder Held, der 1 -Marker entfernt, mit 2 Würfeln würfeln. Bei 2 oder mehr Erfolgen erhält dieser Held 2 .

**3.** Es ist nun klar, dass Evil Seed hinter all diesem Chaos steckt. Mit der Hilfe von Moss Man begeben ihr euch in den finalen Kampf!

-  Entfernt alle Soldaten aus dem Gebiet „Großer Dschungel“ (nach der Vergabe von Eternium).
-  Eure Helden dürfen nun bis zum Spielende im Gebiet „Großer Dschungel“ gegen Evil Seed kämpfen.
-  Eine Fraktion erhält 1  für je 3 Schaden, die sie bei Evil Seed verursacht.
-  Besiegt eine Fraktion Evil Seed, erhält sie 2 .

## SZENARIO-AUFBAU



# KONFRONTATION-SZENARIO

## RITUAL DER GRENZENLOSEN MACHT

Die drei Türme wurden einst von den Ältesten während des großen Waffenstillstands errichtet, um das Gleichgewicht von Gut und Böse in ganz Preternia zu wahren. Nördlich der drei Türme steht der Dragon Tower, der schon 300 Jahre vor dem Waffenstillstand errichtet wurde. Die Drachen haben zwar geschworen, sich nicht in die Kriege der Menschen einzumischen, doch wer diesen Turm kontrolliert, könnte die Drachen für sich gewinnen. Nun versuchen verfeindete Fraktionen, die Türme im Zeitalter der Großen Kriege unter ihre Kontrolle zu bringen, um das Gleichgewicht zu ihren Gunsten zu verschieben.

## Aufbau

Anzahl der Teams: 2

### Team 1

Verfügbare Soldaten: 6

Einsatzzone: Blau

Helden-Startgebiete:

Beliebiges Gebiet mit mindestens 1 eigenen Soldaten.

### Team 2

Verfügbare Soldaten: 6

Einsatzzone: Rot

Helden-Startgebiete:

Beliebiges Gebiet mit mindestens 1 eigenen Soldaten.

## Szenarioregeln

- ◆ Ihr dürft die Aktion „Schnellreise“ nicht nutzen.
- ◆ Am Ende jeder Runde erhält jedes Team je 1  für die Kontrolle der folgenden Gebiete: „Grayskull Tower“, „Central Tower“, „Viper Tower“ und „Dragon Tower“.
- ◆ In jedem der 4 Türme dürfen maximal 2 Soldaten sein.
- ◆ In jeder 3. Runde (Schädel-Ereignisse auf der Rundenleiste) bringt euch jeder Turm 2  statt 1, wenn ihr ihn kontrolliert.
- ◆ Euer Team erhält 2  für jeden Helden, den ihr besiegt.
- ◆ Ihr könnt in diesem Szenario auf keine andere Weise  erhalten.

## Siegbedingung

- ◆ Das Team, das zuerst 16  erreicht, gewinnt.
- ◆ Hat nach 8 Runden kein Team gewonnen, gewinnt das Team mit den meisten .

## SZENARIO-AUFBAU



# MARSCH DER ARMEEN

In der Ferne hört man das Donnern von Kriegstrommeln – riesige Armeen ziehen durch das Land. An ihrer Spitze stehen die größten Krieger, die Eternia je gesehen hat, und sie haben nur ein Ziel: die ultimative Macht.

## Aufbau

Anzahl der Teams: 2

### Team 1

Verfügbare Soldaten: 15

Einsatzzone: Blau

Helden-Startgebiete:

Beliebiges Gebiet mit mindestens 1 eigenen Soldaten.

### Team 2

Verfügbare Soldaten: 15

Einsatzzone: Rot

Helden-Startgebiete:

Beliebiges Gebiet mit mindestens 1 eigenen Soldaten.

## Szenarioregeln

- ◆ In diesem Szenario dürft ihr keine weiteren Soldaten auf der Karte einsetzen.
- ◆ Die Gebiete „Castle Grayskull“ und „Tempel von Serpos“ gelten in diesem Szenario als gewöhnliche Außenposten, die alle Helden betreten dürfen.

- ◆ Soldaten dürfen sich von den Gebieten „Talok City“ und „Grayskull Tower“ aus nach „Castle Grayskull“ bewegen.
- ◆ Soldaten dürfen sich von den Gebieten „Tempel von Serpos“ und „Viper Tower“ aus nach „Korridore von Lithos“ bewegen.
- ◆ Ihr dürft eigene Soldaten bewegen, auch wenn kein verbündeter Held angrenzt.
- ◆ Ein Team erhält 1  für jeden Feindsoldaten, den es von der Karte entfernt.
- ◆ Ein Team erhält 2  für jeden feindlichen Helden, den es besiegt.
- ◆ Team 1 erhält 12 , wenn am Ende eines Zuges mindestens 1 eigener Soldat im Gebiet „Tempel von Serpos“ steht.
- ◆ Team 2 erhält 12 , wenn am Ende eines Zuges mindestens 1 eigener Soldat im Gebiet „Castle Grayskull“ steht.
- ◆ Ihr könnt in diesem Szenario auf keine andere Weise  erhalten.

## Siegbedingung

- ◆ Das Team, das zuerst 12  erreicht, gewinnt.
- ◆ Hat nach 8 Zügen kein Team gewonnen, gewinnt das Team mit den meisten .

## SZENARIO-AUFBAU



# JÄGER DES VERLORENEN ARTEFAKTS

Der Widderstein ist ein mächtiges Artefakt, das jede Magiebarriere durchbrechen kann. Einst in der Stadt Zalesia bewahrt, ist der Stein nun verschwunden. Finden die Kräfte des Bösen ihn, könnten sie ihn nutzen, um Castle Grayskull zu stürmen und sich die Vorherrschaft zu sichern.

## Aufbau

Anzahl der Teams: 2

### Team 1

Verfügbare Soldaten: 4

Einsatzzone: Blau

Helden-Startgebiete:

Castle Grayskull

### Team 2

Verfügbare Soldaten: 4

Einsatzzone: Rot

Helden-Startgebiete:

Tempel von Serpos

## Szenarioregeln

- ◆ Beim Aufbau erhalten eure Helden je 6 statt nur 5 Eternium, dürfen damit aber nur Maschinen kaufen (keine Ausrüstung oder Zauber).
- ◆ Legt -Marker in die markierten Gebiete auf der Szenariokarte.

◆ Nutzt du mit deinem Helden die Aktion „Aufgabe meistern“, würfle mit 3 Würfeln, statt 1 Karte zu ziehen. Addiere die Anzahl der Erfolge zur Anzahl der bereits vom Spielplan entfernten -Marker. Ist der Gesamtwert mindestens 5, hat dein Held den uralten Widderstein gefunden! Der aktuelle -Marker gilt nun als Widderstein. Entfernt alle anderen -Marker vom Spielplan. Hat dein Held den Widderstein nicht gefunden, entferne nur den aktuellen -Marker vom Spielplan.

◆ Der Widderstein wurde gefunden: Erhältet am Ende jeder Runde 1 , wenn mindestens 1 Held eures Teams in dem Gebiet mit dem Widderstein steht.

◆ Helden, die in dem Gebiet mit dem Widderstein sind, dürfen den Widderstein für 1 Aktion in ein angrenzendes Gebiet bewegen.

◆ Ein Team erhält 1  für jeden feindlichen Helden, den es besiegt.

◆ Ihr könnt in diesem Szenario auf keine andere Weise  erhalten.

## Siegbedingung

◆ Das Team, das zuerst 6  erreicht, gewinnt.

## SZENARIO-AUFBAU



# SOLO/KOOPERATIV

## FALSCHER HE-MAN

*Faker, der He-Man in Aussehen und Stärke gleicht, wurde von Man-At-Arms als Tarnung geschaffen. Skeletor und seinen Schergen gelang es jedoch, Faker in die Hände zu bekommen, und so wurde er umprogrammiert, um als falscher He-Man in den Königspalast zu gehen. Mit seiner neuen, blauen Haut sieht Faker aus wie ein Angehöriger der Gar, dem Feind der Menschen von Eternia. Deshalb glauben einige, dass ihr verehrter He-Man sich dem Bösen angeschlossen hat. Da der echte He-Man auf einer wichtigen Mission ist, müssen die anderen Masters of the Universe Faker finden und Skeletors üblen Plan vereiteln.*

FRAKTION: MOTU

## Aufbau

- ◆ Stellt Beast Man mit 3 seiner Soldaten in das Gebiet „Dorf Hy-Doe“.
- ◆ Stellt Tri-Klops mit 3 seiner Soldaten in das Gebiet „Mount Eternium“.
- ◆ Haltet die Figuren von Skeletor und He-Man bereit. Sie kommen später zum Einsatz.
- ◆ Ihr dürft 3 beliebige Helden der Fraktion  wählen (nicht He-Man).
- ◆ Stellt je 3 feindliche Soldaten in jeden , - und -Außenposten, der auf der Szenariokarte mit dem Symbol der Feindfraktion markiert ist.
- ◆ Verteilt -Marker wie auf der Szenariokarte angegeben.
- ◆ Entfernt diese Karte aus dem „Risse in der Zeit“-Szenariostapel: „Ein Schwert in zwei Hälften“.

## Spezialregeln

### Evil Warriors

Stellt Beast Man oder Tri-Klops, wenn sie besiegt werden, in das Gebiet „Tempel von Serpos“. Aktiviert diese Helden erst wieder am Ende der nächsten Runde. Werden sie aktiviert, versuchen sie, ihren Start-Außenposten wieder einzunehmen, indem sie mit 1 -Aktion der kürzesten Route folgen. Sind sie in einem Außenposten mit -Soldaten, entfernt die Soldaten.

Sind sie in einem Gebiet mit einem -Helden, kommt es zum epischen Kampf. Wurden Beast Man und Tri-Klops je 1x besiegt, stellt Skeletor in das Gebiet „Tempel von Serpos“. Jeder -Held muss nun eine Ausrüstungskarte abwerfen; wer dies nicht kann, verliert sofort 2 .

## Strippenzieher

Skeletor wird aktiviert, nachdem alle -Helden aktiviert wurden. Er bewegt sich in Richtung des zu ihm nächsten -Helden in Bewegungsreichweite (2  oder – bei „Gnadenlos“ – 3 ). Ist Skeletor in einem Gebiet mit einem -Helden, kommt es zum epischen Kampf. Sind keine Helden in Bewegungsreichweite, bewegt sich Skeletor stattdessen in Richtung eines der Helden mit den wenigsten .

## Faker wird entlarvt

Besiegt ihr Skeletor, stellt Faker (die He-Man-Figur) in das Gebiet „Höhlen von Rakash“, falls Faker noch nicht aufgetaucht ist. Faker nutzt die Heldenkarte von He-Man mit einer Bewegung von 1. Er löst keinen epischen Kampf aus, wenn er ein Gebiet mit -Helden betritt; Helden müssen stattdessen 1 Aktion ausgeben, um den epischen Kampf mit Faker in ihrem Gebiet auszulösen. Stellt Skeletor am Ende der Runde in das Gebiet „Tempel von Serpos“. Aktiviert ihn in der folgenden Runde wieder wie gewohnt.

## Faker besiegen

Ihr gewinnt das Szenario, wenn ihr Faker besiegt, und erhaltet je nach Schwierigkeitsgrad .

## Befreiungskampf

Je nachdem, welche Gebiete ihr am Ende des Szenarios kontrolliert, erhaltet ihr zusätzliche .

- ◆ Anwat Gar: 2 .
- ◆ He-Ros Krater: 2 .
- ◆ Dorf Hy-Doe: 1 .
- ◆ Mount Eternium: 1 .
- ◆ Habt ihr je 3 eigene Soldaten in den Gebieten „Dorf Hy-Doe“ und „Mount Eternium“, erhaltet ihr 4 .

## Schädel-Ereignisse

**1.** Hinterhalt – Würfelt mit 1 Würfel: Entfernt für jedes Erfolgssymbol 1 eigenen Soldaten vom Spielplan. Nehmt zuerst Soldaten aus Händlergebieten.

**2.** Angriff – Würfelt mit 2 Würfeln: Entfernt für jedes Erfolgssymbol 1 eigenen Soldaten vom Spielplan. Nehmt zuerst Soldaten aus Händlergebieten.

**3.** Faker bricht auf: Falls Faker noch nicht aufgetaucht ist, stellt ihn in das Gebiet „Höhlen von Rakash“.

Aktiviert Faker am Ende der Runde und bewegt ihn mit 1  in Richtung des Gebiets „Castle Grayskull“.

**4.** Wurde dieses Ereignis ausgelöst, verliert ihr das Szenario, sobald Faker das Gebiet „Castle Grayskull“ erreicht.

## SZENARIO-AUFBAU



# VERLORENE PLÄNE

*In der Festung wird gerade eine grausame Kampfmaschine konstruiert, doch die Arbeit geht nicht voran. Jemand hat sich völlig unverfroren an den Wachen vorbeigeschlichen und die Blaupausen gestohlen! Wer sonst wäre so dreist, eure Pläne zu durchkreuzen, wenn nicht die Masters of the Universe ...*

FRAKTION: EW

## Aufbau

- ◆ Stellt Stratos mit 3 seiner Soldaten in das Gebiet „Großer Dschungel“.
- ◆ Stellt She-Ra mit 3 ihrer Soldaten in das Gebiet „Dorf Orkas“.
- ◆ Ihr dürft insgesamt 3 beliebige Helden der Fraktion wählen.
- ◆ Stellt je 3 feindliche Soldaten in jeden , - und -Außenposten, der auf der Szenariokarte mit dem Symbol der Feindfraktion markiert ist.
- ◆ Verteilt -Marker wie auf der Szenariokarte angegeben.
- ◆ Entfernt diese Karte aus dem „Risse in der Zeit“-Szenariostapel: „Ein Schwert in zwei Hälften“.

## Spezialregeln

### Die Macht von Grayskull

Stellt Stratos oder She-Ra, wenn sie besiegt werden, in das Gebiet „Castle Grayskull“. Aktiviert diese Helden erst wieder am Ende der nächsten Runde. Werden sie aktiviert, versuchen sie, ihren Start-Außenposten wieder einzunehmen, indem sie mit 1 -Aktion der kürzesten Route folgen. Sind sie in einem Außenposten mit -Soldaten, entfernt die Soldaten. Sind sie in einem Gebiet mit einem -Helden, kommt es zum epischen Kampf. Wurden Stratos und She-Ra je 1x besiegt, stellt He-Man in das Gebiet „Castle Grayskull“. Jeder -Held muss nun einen Zauber abwerfen; wer dies nicht kann, verliert sofort 2 .

## Ins Abenteuer

He-Man wird aktiviert, nachdem alle -Helden aktiviert wurden. Er bewegt sich in Richtung des zu ihm nächsten -Helden in Bewegungsreichweite (2  oder – bei „Gnadenlos“ – 3 ). Ist He-Man in einem Gebiet mit einem -Helden, kommt es zum epischen Kampf. Sind keine Helden in Bewegungsreichweite, bewegt sich He-Man stattdessen in Richtung eines der Helden mit den wenigsten .

## Die Pläne wurden gefunden

Besiegt ihr He-Man, stellt je 3 feindliche Soldaten in die folgenden Gebiete (falls nötig, nehmt Soldaten aus Händlergebieten):

- ◆ Höhlen von Rakash
- ◆ Land der Giants
- ◆ Dragon Tower
- ◆ Mount Eternium
- ◆ Berge von Perpetua

Ihr dürft nun gegen die Soldaten kämpfen, um die Pläne zu sichern. Ihr gewinnt das Szenario, wenn ihr die Soldaten in allen 5 Gebieten besiegt habt.

## Überlegenheit

Je nachdem, welche Gebiete ihr am Ende des Szenarios kontrolliert, erhaltet ihr zusätzliche :

- ◆ Arachnia City: 2 .
- ◆ Aviopolis: 2 .
- ◆ Dorf Orkas: 1 .
- ◆ Großer Dschungel: 1 .
- ◆ Habt ihr je 3 eigene Soldaten in den Gebieten „Dorf Orkas“ und „Großer Dschungel“, erhaltet ihr 4 .



## Schädel-Ereignisse

**1.** Die Dunkelheit naht – Jeder Held muss 1 Verbrauchsgut oder 1 Zauberkarte abwerfen, oder er verliert 2 .

**2.** Die Finsternis beginnt – Bewegt sich ein verbündeter Held in ein Wildnisgebiet, ist der Zug sofort beendet und er würfelt mit 3 Würfeln. Für jeden Erfolg verliert der Held 1 . Statt zu würfeln, darf der Held auch eine Verbrauchsgut- oder Zauberkarte abwerfen, um den Effekt aufzuheben.

**3.** Volle Finsternis – Jeder eigene Held würfelt mit 3 Würfeln und verliert pro Erfolg 1 .

**4.** Die Zeit läuft ab – Schafft ihr es nicht, die Pläne vor dem Ende der Runde zu sichern, sind sie verloren und ihr verliert das Szenario.

## SZENARIO-AUFBAU



# DAS VERSCHWUNDENE KIND

Der magische Widderstein war das Einzige, was Zalesia vor King Hsss und seiner Armee bewahrt hat. Nur durch seine Bedrohung konnte ein unsicherer Frieden zwischen den drei Kriegsparteien entstehen. Als Nikolas Powers den Thron bestieg, akzeptierte er dadurch auch die Bedingungen des Friedens, die unter anderem besagten, dass er keinen Erben zeugen durfte.

Mit der Geburt von Evelyn Powers, einem Mädchen mit gewaltigem magischem Potenzial, war es mit dem Frieden vorbei. King Hsss ließ Zalesia belagern und durch Serpos vernichten. Nikolas – nun der Gesichtlose – musste tatenlos mit ansehen, wie seine Stadt zerstört wurde.

Noch vor Beginn der Belagerung ist Evelyn verschwunden. Wer kann das Mysterium um das verschwundene Kind lösen?

FRAKTION: MOTU ODER EW

## Aufbau

- ◆ Spielt entweder als  oder . Ihr dürft 3 beliebige Helden der Fraktion wählen. Evil-Lyn dürft ihr bei diesem Szenario nicht spielen.  
Spielt ihr als , stellt Skeletor und 2 andere -Helden in das Gebiet „Tempel von Serpos“.  
Spielt ihr als , stellt He-Man und 2 andere -Helden in das Gebiet „Castle Grayskull“.
- ◆ Stellt je 3 feindliche Soldaten in jeden , - und -Außenposten, der auf der Szenariokarte mit dem Symbol der Feindfraktion markiert ist.
- ◆ Verteilt -Marker wie auf der Szenariokarte angegeben.
- ◆ Entfernt diese Karten aus dem „Risse in der Zeit“-Szenariostapel: „Ein Schwert in zwei Hälften“, „Schlangengott-Beschwörung“, „Hordaks übler Plan“.
- ◆ Mischt die Karte „Geburt des Bösen“ mit 3 anderen zufälligen Aufgabenkarten und legt sie anschließend unter den Szenariostapel.

## Spezialregeln

### Zalesia in Aufruhr

Keine Helden dürfen Zalesia vor dem 3. Ereignis auf der Rundenleiste betreten.

## Die Suche beginnt

Erst wenn alle eure Helden aktiviert wurden, werden die feindlichen Helden aktiviert. Sie bewegen sich mit 1 -Aktion zum nächstgelegenen -Marker. Jeder Held muss sich zu einem anderen Marker bewegen. Ist einer eurer Helden in einem Gebiet mit einem feindlichen Helden, wird ein epischer Kampf ausgelöst.

## Hinweise finden

Ist ein feindlicher Held in einem Gebiet mit einem -Marker und es befindet sich dort keiner eurer Helden, entfernt den Marker und deckt die oberste Karte des Szenariostapels auf. Handelt die Karte nicht ab. Deckt ihr die Karte „Geburt des Bösen“ auf, handelt „Der Preis“ weiter unten ab. Werft die aufgedeckte Karte ansonsten ab.

## Der Preis

Deckt ihr die Karte „Geburt des Bösen“ durch eine Aktion eures Helden oder durch „Hinweise finden“ (siehe oben) auf, legt sie neben die Heldenkarte des Helden, der die Karte aufgedeckt hat. Verliert der Held mit der Karte „Geburt des Bösen“ im epischen Kampf, erhält der Sieger die Karte. Für den weiteren Verlauf des Szenarios haben alle feindlichen Helden einen -Grundwert von 2 (bzw. 3 bei „Gnadenlos“) und bewegen sich zu dem Helden mit der Karte „Geburt des Bösen“. Hat die feindliche Fraktion die Karte (oder ist es nicht möglich, euren Helden mit der Karte zu erreichen), bewegen sich die feindlichen Helden stattdessen auf Zalesia zu.

Ihr erhaltet folgende :

- ◆ 1 , wenn einer eurer Helden die Karte „Geburt des Bösen“ zuerst aufgedeckt hat.
- ◆ 1 , wenn ein verbündeter Held die Karte „Geburt des Bösen“ hat.
- ◆ 1 , wenn ihr die Karte „Geburt des Bösen“ nie verliert, nachdem ihr sie erhalten habt.
- ◆ 2 , wenn ihr entweder Aviopolis oder Anwat Gar kontrolliert.
- ◆ 2 , wenn kein verbündeter Held am Startort der eigenen Fraktion ist.
- ◆ 1 , wenn nur 1 verbündeter Held am Startort der eigenen Fraktion ist.
- ◆ 2 , wenn alle feindlichen Helden am Startort ihrer Fraktion sind.

## Schädel-Ereignisse

**1.** Informationen – Im weiteren Verlauf des Szenarios dürft ihr nach dem Abhandeln einer Szenariokarte die oberste Karte des Szenariostapels aufdecken. Ist es die Karte „Geburt des Bösen“, legt sie neben die Heldenkarte und löst die Regeln von „Der Preis“ auf Seite 17 aus. Legt die aufgedeckte Karte sonst wieder auf den Stapel oder werft sie ab.

**2.** Der richtige Weg – Wie oben, nur diesmal deckt ihr die obersten 2 Szenariokarten auf. Ihr dürft nur 1 davon abwerfen.

**3.** Die richtige Zeit – Es gelten die folgenden Änderungen:

**a.** Helden dürfen nun Zalesia betreten.

**b.** Besiegte Helden kehren zum Startort ihrer Fraktion zurück.

**c.** Wurde ein Held besiegt, kann dieser keine Standardaktionen mehr ausführen, sondern nur noch mit freien Aktionen Zauber kaufen und im epischen Kampf helfen.

**d.** Alle feindlichen Helden haben einen -Grundwert von 2 (bzw. 3 bei „Gnadenlos“).

**e.** Am Ende der Runde, wenn alle feindlichen Helden am Zug waren, gewinnt die Fraktion, die einen Helden mit der Karte „Geburt des Bösen“ in Zalesia hat. Ist diese Bedingung am Ende der letzten Runde noch nicht erfüllt, verliert ihr und erhaltet keine .

## SZENARIO-AUFBAU



# IMPRESSUM

Regeln: Dave Ketch, Jakub S. Olekszyk  
Regeln Modus „Konfrontation“: Jacek Karpowicz  
Regeln Solospiel: Kamil Bialkowski  
Spielanleitung und Redaktion: Konstantinos Lekkas, Bryan Gerding, Mark Butt  
Deutsche Ausgabe  
Übersetzung: Board Game Circus (Frank Thuro, Jens Borchherding)  
Lektorat: Board Game Circus (Florian Gräfe)  
Grafik: Tom Hutchings, Natalia Rachowska  
Illustration Schachtel: Dave Wilkins  
Illustration Spielanleitung und Missionsbücher: Dave Wilkins  
Illustration und Figuren: Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Yoann Boissonnet, Kamila Kościńska, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak  
Projektleitung: Michał Hartliński  
Produktionsbetreuung: Michał Pawlaczyk  
Studioleitung: Jarosław Ewertowski

## Spieltests und Beratung:

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

Besonderer Dank an: Jukka Issakainen (Hintergrund-Experte und Beratung) und Ken Coleman (Spielwaren-Experte und Beratung).

Masters of the Universe Classics® ist ein Warenzeichen von Mattel.

©2021 Mattel. Alle Rechte vorbehalten.

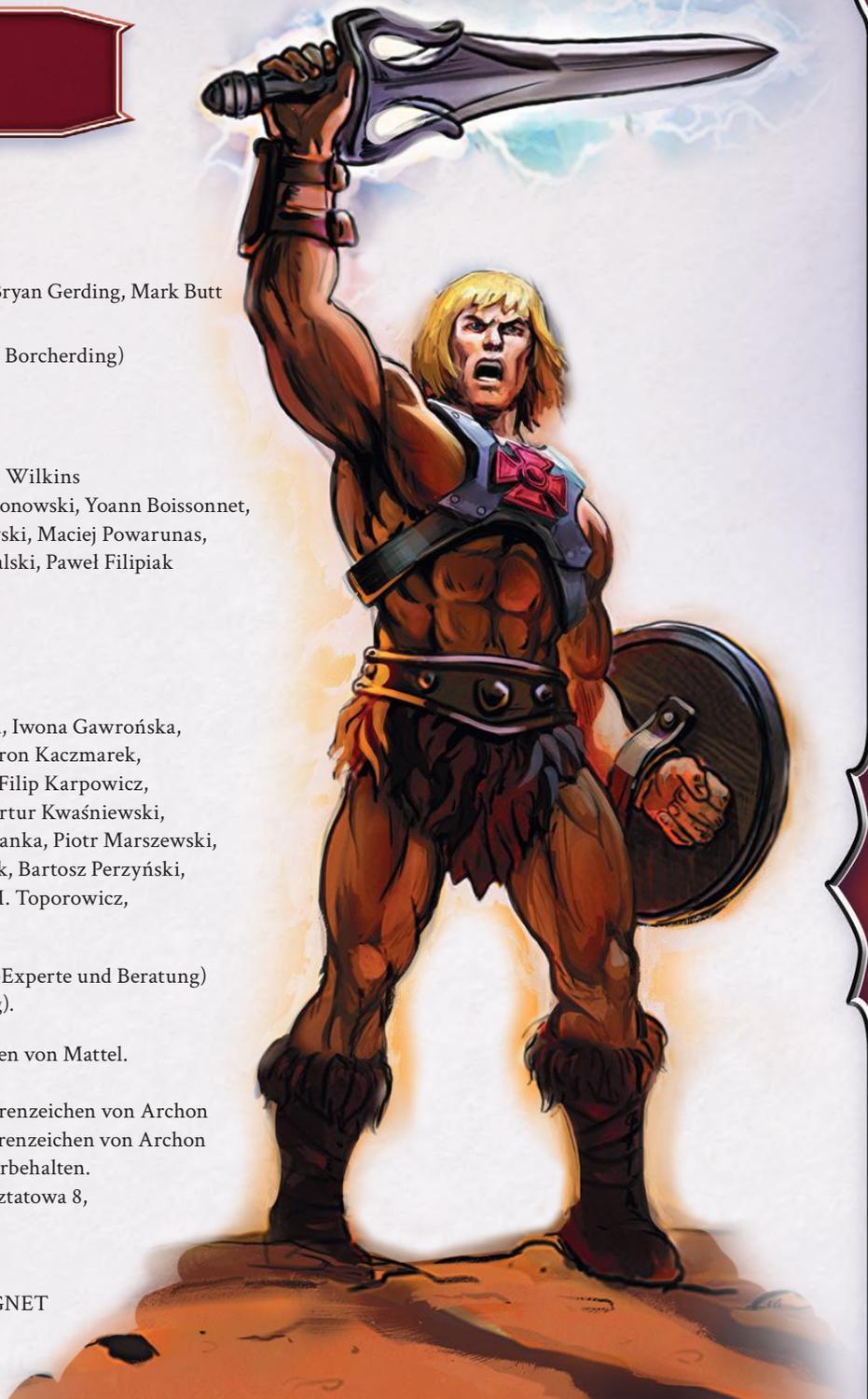
Archon Studio und das Archon Studio-Logo sind Warenzeichen von Archon Spółka z o.o. Archon Studio ist ein eingetragenes Warenzeichen von Archon Studio. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Inhabern vorbehalten.

Archon Studio hat seinen Unternehmenssitz in Warszkatowa 8, Piła, 64-920, Polen.

Spielmaterial kann von Darstellungen abweichen.

KEIN SPIELZEUG. ZUR NUTZUNG NICHT GEEIGNET  
UNTER EINEM ALTER VON 15 JAHREN.

Hergestellt von Archon Studio.



Die folgenden Namen sind Warenzeichen von Mattel:

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



2018