

MASTERS

OF THE UNIVERSE™

FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME



LIBRO DE MISIONES



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN _____	04	Condición de victoria _____	11
Decide cómo quieres jugar _____	04	Configuración inicial _____	11
Elementos del libro de misiones _____	04	En busca del artefacto perdido _____	12
FRACTURAS TEMPORALES _____	05	Preparación _____	12
Configuración inicial _____	05	Reglas de escenario _____	12
EVIL SEED _____	08	Condición de victoria _____	12
Mecánica de escenario _____	08	Configuración inicial _____	12
Durante la preparación _____	08	MODO SOLITARIO/COOPERATIVO _____	13
Evil Seed drena la energía		He-Man falso _____	13
de las plantas _____	08	Preparación _____	13
Configuración inicial _____	09	Reglas especiales _____	13
ESCENARIO DE ESCARAMUZAS _____	10	Configuración inicial _____	14
Ritual de poder ilimitado _____	10	Recupera los planes _____	15
Preparación _____	10	Preparación _____	15
Reglas de escenario _____	10	Reglas especiales _____	15
Condición de victoria _____	10	Configuración inicial _____	16
Configuración inicial _____	10	La niña desaparecida _____	17
Ejércitos en marcha _____	11	Preparación _____	17
Preparación _____	11	Reglas especiales _____	17
Reglas de escenario _____	11	Configuración inicial _____	18

MASTERS OF THE UNIVERSE™ FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME

LIBRO DE MISIONES

INTRODUCCIÓN

El libro de misión de *Masters of the Universe: Fields of Eternia* incluye dos escenarios del modo historia, tres escenarios de escaramuzas y tres escenarios para el modo solitario/cooperativo.

Decide cómo quieres jugar

MODO HISTORIA: ¿Te gustaría vivir una historia completa en un escenario temático? Prepara la partida como se indica en el reglamento y después consulta la descripción del escenario «Fracturas temporales» o «Evil Seed».

Escenarios del modo historia: págs. 5 y 8

MODO DE ESCARAMUZAS: ¿Prefieres un duelo rápido e intenso? Consulta las reglas del modo de escaramuzas en el reglamento (pág. 29) y dirígete a uno de los escenarios.

Escenarios de escaramuzas: págs. 10, 11, 12

MODO SOLITARIO/COOPERATIVO: ¿Quieres jugar en solitario o en equipo contra el juego? Consulta las reglas del modo solitario/cooperativo en el reglamento (pág. 26) y dirígete a uno de los escenarios.

Escenarios en solitario/cooperativos: págs. 13, 15, 17


Elementos del libro de misiones

Historia: el texto en *cursiva* es una introducción narrativa al escenario seleccionado.

El sonido de los tambores de guerra se oye a lo lejos mientras los ejércitos marchan campo a través. Los mejores guerreros que jamás hayan pisado Eternia lideran las enormes hordas con un solo objetivo: la supremacía total.

Mecánicas: una descripción detallada de la misión con las reglas específicas del escenario.



◆ No puede haber más de 2 soldados en ninguna de las cuatro torres.

Eventos de calavera: descripciones de eventos que afectan a la partida durante las rondas marcadas con el símbolo .

Evento de calavera 1

Las rupturas se vuelven inestables. Cada héroe debe lanzar un dado.

ÉXITO: sin efecto.


FALLO: el héroe pierde 1  si está en las tierras salvajes o 2  si está en un puesto avanzado.

Bestias épicas: una lista de bestias épicas que aparecen en las misiones de ese escenario.

Bestias épicas

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



Mapa: muestra áreas donde colocar las fichas  durante la preparación. En caso de que juegues al modo de escaramuzas, los mapas indican las zonas de despliegue.

CONFIGURACIÓN INICIAL



FRACTURAS TEMPORALES

Skeletor ha viajado atrás en el tiempo, a la época del primer Campo de Batalla Definitivo, para evitar que se creen los Masters of the Universe. Sus acciones han causado ondulaciones en el tiempo y el espacio que han fracturado la línea temporal. He-Man y los Masters of the Universe deben reparar el daño causado o el destino de Eternia podría cambiar para siempre.

La Hechicera presiente que se están produciendo extrañas rupturas del espaciotiempo a lo largo y ancho de Eternia. Viaja a dichas rupturas y ciérralas, asegurándote de que los eventos clave ocurren como deberían. Pero, cuidado, Skeletor y sus Evil Warriors intentarán manipular las rupturas para conseguir subyugar Eternia.

Cerrando las suficientes rupturas conseguirás reparar el daño causado por Skeletor y sus Evil Warriors y restaurar el orden natural.



CONFIGURACIÓN INICIAL



Evento de calavera 1



Las rupturas se vuelven inestables. Cada héroe debe lanzar un dado.

ÉXITO: sin efecto.

FAILURE: el héroe pierde 1  si está en las tierras salvajes o 2  si está en un puesto avanzado.




Evento de calavera 2

Se han abierto más rupturas por toda Eternia. Coloca fichas  como indica el mapa. No retires ninguna ficha  colocada anteriormente.





Evento de calavera 3


Dare y el Sin Nombre se han unido a la lucha. Durante este turno las misiones y los combates épicos otorgan el doble de .



MOTU gana: Habéis conseguido cerrar suficientes rupturas para restablecer la línea temporal y borrar todo rastro de corrupción. Tú y los demás Masters of the Universe decís adiós a vuestros nuevos amigos y volvéis a vuestro propio tiempo.

Evento de calavera 4

Activa este evento solo en caso de empate por mayoría de  o si la facción con más  tiene solo un punto de ventaja.

Ha llegado el momento de acabar con esto de una vez por todas. Cada facción debe elegir un héroe y los dos héroes seleccionados lucharán una ronda de combate épico. El vencedor se declara de forma normal. Repetid este proceso hasta que los seis héroes hayan luchado contra un oponente. Cuando una facción vence en una ronda, gana 1 .



EW gana: Habéis provocado suficiente daño a la línea temporal para evitar que los Masters of the Universe se creen y ahora vuestros oponentes se han esfumado como si nunca hubiesen existido. Sin nadie que lo detenga, Skeletor se convierte en gobernante de Eternia.

Bestias épicas:

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


















EVIL SEED



Durante la Gran Guerra, Evil Seed traicionó a su creador, Moss Man, corrompiendo toda la flora y volviéndola contra los Pueblos Libres que había jurado proteger. Ahora Evil Seed quiere apropiarse del planeta y convertir los grandes bosques en lugares malvados y retorcidos, haciendo que crezcan y extiendan la corrupción por toda Eternia. ¿Podréis detener a Evil Seed antes de que el planeta entero acabe devorado por su bosque maldito?

Mecánicas de escenario Durante la preparación

- ◆ Fichas : durante este escenario aparecerán fichas  en el mapa.
 - ◆ Las zonas con una ficha  dejan de dar beneficios (no ofrecen eternium, no se puede visitar a los mercaderes y los héroes no pueden llevar a cabo las acciones *Ir a una misión* o *Enfrentarse a las tierras salvajes*).
 - ◆ Una zona solo puede tener 1 ficha .
 - ◆ Un héroe en una zona con una ficha  puede gastar una acción para retirar la ficha.
 - ◆ Si un soldado aliado está en una zona con una ficha , un héroe puede gastar una acción para retirar tanto el soldado como la ficha. Esto no cuenta como acción *Movilizar soldados* y solo se puede hacer una vez por turno.
 - ◆ Cuando un jugador retira una ficha , colócala en una reserva común de la facción de ese jugador.
 - ◆ Cuando una facción tenga 3 fichas  en su reserva común, descarta todas las fichas  y gana 1 .
- ◆ Coloca una ficha  en la Torre de Grayskull, Torre Central y Torre Viper.
- ◆ Cada héroe coloca 1 ficha  en la zona de su elección, salvo bases de facción y zonas con mercaderes.

Evil Seed drena la energía de las plantas

La primera vez que se revela Evil Seed, mueve todas las fichas  del mapa a su carta. Repite este movimiento de fichas al final de cada fase de preparación de día.

Cada ficha  sobre la carta de Evil Seed cuenta como 1  adicional para Evil Seed.




Bestias épicas

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





Eventos de calavera



1. ¡Está pasando algo raro! La vegetación de Eternia ha empezado a atacar a la gente!

Coloca una ficha  en el Castillo Berserker, las Montañas de Perpetua y el Valle de Barathrum. Si alguna de estas zonas ya tiene una ficha , el próximo jugador activo puede colocarla en cualquier zona adyacente sin ficha .

2. Has oído decir a un sabio que el único que puede detener estos extraños eventos es Moss Man. ¡Debes encontrarlo!

Durante esta ronda, cada héroe que retire una ficha  puede lanzar 2 dados. Con 2+ éxitos, el héroe gana 2 .

3. Has aprendido que Evil Seed es el responsable de este caos. ¡Ayudado por Moss Man, te diriges al enfrentamiento final!

- ◆ Retira todos los soldados de la Gran Selva (después de recibir cualquier cantidad de eternium que hayas ganado).
- ◆ A partir de ahora y hasta el final de la partida, los héroes pueden luchar contra Evil Seed en la Gran Selva.
- ◆ Cada facción recibe 1  por cada 3 daños que inflija a Evil Seed.
- ◆ La facción que derrote a Evil Seed gana 2 .

CONFIGURACIÓN INICIAL



ESCENARIO DE ESCARAMUZAS

RITUAL DE PODER ILIMITADO

Las Tres Torres fueron erigidas por los antiguos durante el gran armisticio entre facciones guerreras para equilibrar los poderes del bien y del mal en Preternia. Al norte de las Tres Torres se alza la Torre Dragón, erigida trescientos años antes del Armisticio. Aunque los dragones han jurado no participar en las guerras de los humanos, controlar esta torre podría convencerlos de apoyarte. Ahora, en la edad de la Gran Guerra, facciones rivales han surgido para hacerse con el control de las torres y desequilibrar la balanza de poder en su favor.

Preparación

Número de equipos: 2.

Equipo 1

Soldados disponibles: 6.

Área de despliegue: azul.

Zonas iniciales de los héroes: cualquier zona con al menos 1 soldado aliado.

Equipo 2

Soldados disponibles: 6.

Área de despliegue: roja.

Zonas iniciales de los héroes: cualquier zona con al menos 1 soldado aliado.

Reglas del escenario

- ◆ Los jugadores no pueden usar la acción *Viaje rápido*.
- ◆ Al final de cada turno, cada equipo gana 1 por cada una de las siguientes zonas que controle: Torre de Grayskull, Torre Central, Torre Viper y Torre Dragón.
- ◆ No puede haber más de 2 soldados en ninguna de las cuatro torres.
- ◆ Cada tres rondas (las rondas con evento en el marcador), cada torre proporciona 2 al equipo que la controle en vez de 1.
- ◆ Los equipos ganan 2 por cada héroe que derroten.
- ◆ Los jugadores no pueden ganar de otras formas que no sean las que se mencionan aquí.

Condición de victoria

- ◆ El primer equipo que obtenga 16 gana la partida.
- ◆ Si no hay vencedor después de 8 rondas, el equipo con más gana la partida.

CONFIGURACIÓN INICIAL



EJÉRCITOS EN MARCHA

El sonido de los tambores de guerra se oye a lo lejos mientras los ejércitos marchan campo a través. Los mejores guerreros que jamás hayan pisado Eternia lideran las enormes hordas con un solo objetivo: la supremacía total.

Preparación

Número de equipos: 2.

Equipo 1

Soldados disponibles: 15.

Área de despliegue: azul.

Zonas iniciales de los

héroes: cualquier zona con al menos 1 soldado aliado.

Equipo 2

Soldados disponibles: 15.

Área de despliegue: roja.

Zonas iniciales de los

héroes: cualquier zona con al menos 1 soldado aliado.

Reglas del escenario

- Los jugadores no pueden colocar nuevos soldados en el tablero.
- Tanto el Castillo de Grayskull como el Templo de Serpos se consideran puestos avanzados normales durante esta partida y todos los héroes pueden acceder a ellos.

- Los soldados pueden moverse al Castillo de Grayskull desde la Ciudad de Talok y la Torre de Grayskull.
- Los soldados pueden moverse al Templo de Serpos desde la Torre Viper y los Corredores de Lithos.
- Los soldados se pueden mover incluso cuando no hay un héroe aliado adyacente.
- Los jugadores ganan 1 por cada soldado enemigo retirado del mapa.
- Los jugadores ganan 2 por cada héroe enemigo que derroten.
- El equipo 1 gana 12 si tiene al menos uno de sus soldados en el Templo de Serpos al acabar el turno.
- El equipo 2 gana 12 si tiene al menos uno de sus soldados en el Castillo de Grayskull al acabar el turno.
- Los jugadores no pueden ganar de otras formas que no sean las que se mencionan aquí.

Condición de victoria

- El primer equipo que obtenga 12 gana la partida.
- Si no hay vencedor después de 8 rondas, el equipo con más gana la partida.

CONFIGURACIÓN INICIAL



EN BUSCA DEL ARTEFACTO PERDIDO

La Piedra Ariete, un poderoso artefacto capaz de romper cualquier barrera mágica, se guardaba antaño en la ciudad de Zalesia. Hoy, sin embargo, se desconoce su paradero. Si las fuerzas del mal la encontraran, podrían utilizarla para tomar el Castillo de Grayskull y acabar con la rebelión.

Preparación

Número de equipos: 2.

Equipo 1

Soldados disponibles: 4.

Área de despliegue: azul.

Zona inicial de los héroes:

Castillo de Grayskull.

Equipo 2


Soldados disponibles: 4.





Área de despliegue: roja.


Zona inicial de los héroes:

Templo de Serpos.


Reglas del escenario


- ◆ Durante la preparación, cada héroe recibe 6 eternium en vez de 5, pero los jugadores solo pueden gastarlo en vehículos (no en equipo ni en hechizos).
- ◆ Las fichas  se colocan en las zonas indicadas en el mapa de despliegue.

◆ Cuando un héroe lleva a cabo la acción *Ir a una misión*, en lugar de robar una carta, lanza 3 dados y suma el número de éxitos a la cantidad de fichas  que se han retirado del mapa. Si el resultado es 5+, el héroe ha encontrado la antigua Piedra Ariete. La ficha  se considera la Piedra Ariete. Retira las demás fichas  del tablero. Si el héroe no ha conseguido encontrar la Piedra Ariete, retira esta ficha  del mapa.


◆ Después de encontrar la Piedra Ariete, al final de cada ronda, gana 1  si un héroe de tu equipo está en una zona con la Piedra Ariete.

◆ Los héroes que se encuentren en una zona con la Piedra Ariete pueden gastar 1 acción para moverla a cualquier zona adyacente.

◆ Los jugadores ganan 1  por cada héroe enemigo que derroten.

◆ Los jugadores no pueden ganar  de otras formas que no sean las que se mencionan aquí.

Condición de victoria

◆ El primer equipo que obtenga 6  gana la partida.

CONFIGURACIÓN INICIAL








MODO SOLITARIO/COOPERATIVO

HE-MAN FALSO

Man-At-Arms creó a Faker como señuelo de He-Man, recreándolo tanto en apariencia como en fuerza. No obstante, los ejércitos del mal de Skeletor lo recogieron y reprogramaron, enviándolo al palacio real para hacerse pasar por He-Man. Con su piel azul, Faker parecía un miembro de la raza Gar, enemiga de los pueblos de Eternia, lo que llevó a muchos a creer que su querido He-Man se había vuelto malvado. Con He-Man ocupado en una misión importante, el resto de Masters of the Universe deben encontrar a Faker y detener el malvado plan de Skeletor.



FACCIÓN: MOTU




Preparación

- ◆ Coloca a Beast Man y 3 soldados enemigos en la Aldea de Hy-Doe.
- ◆ Coloca a Tri-Klops y 3 soldados enemigos en el Monte Eternium.
- ◆ Coloca las miniaturas de Skeletor y He-Man a un lado para usarlas más adelante.
- ◆ Puedes elegir 3 héroes cualesquiera de la facción , excepto He-Man.
- ◆ Coloca 3 soldados enemigos en cada puesto avanzado , , y  marcado en el mapa con el símbolo de la facción enemiga.
- ◆ Coloca fichas  como se indica en el mapa.
- ◆ Retira la carta «Dos mitades de la misma espada» del mazo de escenario «Fracturas temporales».







Reglas especiales

Evil Warriors


Cuando Beast Man o Tri-Klops sean derrotados, devuélvelos al Templo de Serpos. Allí el héroe se activará al final de la siguiente ronda. Una vez activado, intentará recuperar su puesto avanzado inicial con 1 acción , siguiendo la ruta más corta. Si en algún momento está en un puesto avanzado con soldados , retira los soldados.

Si en algún momento está en una zona con un héroe , inicia un combate épico. Una vez que ambos héroes hayan sido derrotados al menos una vez, coloca a Skeletor en el Templo de Serpos. Cada héroe  debe descartar una carta de equipo; si no lo hace, pierde 2  inmediatamente.


Genio del mal

Skeletor se activa después de que todos los héroes  se hayan activado, y se mueve hacia el héroe  más cercano al alcance (2  o 3  en nivel despiadado). Si en algún momento Skeletor está en la misma zona que un héroe , inicia un combate épico. Si no tiene héroes al alcance, Skeletor se mueve hacia el héroe con menos  restantes.


Faker descubierto






Cuando Skeletor sea derrotado, coloca a Faker (miniatura de He-Man) en las Cavernas de Rakash si no ha aparecido ya. Faker utiliza la carta de He-Man, con un movimiento de 1. Faker no inicia un combate épico cuando entra en la misma zona que un héroe , sino que los héroes deben gastar una acción para iniciarlo. Al final de la ronda, coloca a Skeletor en el Templo de Serpos para que se active de la forma habitual en la ronda siguiente.

Derrotar a Faker

El escenario acaba en victoria con la derrota de Faker; gana tantos  como indique el nivel de dificultad.

Liberar al pueblo

Recibes  adicionales según las zonas que controles cuando acabe el escenario:

- ◆ Anwat Gar reporta 2 .
- ◆ El Cráter de He-Ro reporta 2 .
- ◆ La Aldea de Hy-Doe reporta 1 .
- ◆ Monte Eternium reporta 1 .
- ◆ Tener 3 soldados aliados tanto en la Aldea de Hy-Doe como en Monte Eternium reporta 4 .



Eventos de calavera

- 1. Héroes emboscados.** Tira un dado y, por cada éxito, retira un soldado aliado del mapa, priorizando lugares con mercader.
- 2. Héroes atacados.** Tira dos dados y, por cada éxito, retira un soldado aliado del mapa, priorizando lugares con mercader.
- 3. Faker viaja.** Si Faker no ha aparecido, colócalo en las Cavernas de Rakash. Faker se activa al final de la ronda y se mueve hacia el Castillo Grayskull con 1
- 4.** Una vez que se active este evento, si Faker alcanza el Castillo de Grayskull, pierdes el escenario.

CONFIGURACIÓN INICIAL








RECUPERA LOS PLANES

En la fortaleza se está construyendo una máquina de violencia perfecta, pero el trabajo se ha detenido después de que un insolente ladrón haya esquivado a los guardias y robado los planos. Solo uno de los Masters of the Universe podría tener el descaro de interferir en vuestros planes...






FACCIÓN: EW

Preparación






- ◆ Coloca a Stratos y 3 soldados enemigos en la Gran Selva.
- ◆ Coloca a She-Ra y 3 soldados enemigos en la Aldea de Orkas.
- ◆ Elige 3 héroes cualesquiera de la facción .
- ◆ Coloca 3 soldados enemigos en cada puesto avanzado , , y  marcado en el mapa con el símbolo de la facción enemiga.
- ◆ Coloca fichas  como se indica en el mapa.
- ◆ Retira la carta «Dos mitades de la misma espada» del mazo de escenario «Fracturas temporales».

Reglas especiales

El poder de Grayskull

Cuando Stratos o She-Ra sean derrotados, devuélvelos al Castillo de Grayskull. Allí el héroe se activará al final de la siguiente ronda. Una vez activado, intentará recuperar su puesto avanzado inicial con 1 acción , siguiendo la ruta más corta. Si en algún momento está en un puesto avanzado con soldados  retira los soldados. Si en algún momento está en una zona con un héroe , inicia un combate épico. Una vez que ambos héroes hayan sido derrotados al menos una vez, coloca a He-Man en el Castillo de Grayskull. Cada héroe  debe descartar una carta de hechizo; si no lo hace, pierde 2  inmediatamente.

A la aventura

He-Man se activa después de que todos los héroes  se hayan activado, y se mueve hacia el héroe más cercano al alcance (2  o 3  en nivel despiadado). Si en algún momento He-Man está en la misma zona que un héroe , inicia un combate épico. Si no tiene héroes al alcance, Skeletor se mueve hacia el héroe con menos  restantes.


Se han encontrado los planos






Cuando He-Man sea derrotado, coloca 3 soldados enemigos en cada una de las siguientes zonas (si fuese necesario, coge soldados de lugares con un mercader):

- ◆ Cavernas de Rakash
- ◆ Tierra de Gigantes
- ◆ Torre Dragón
- ◆ Monte Eternium
- ◆ Montañas de Perpetua

Lucha contra los soldados para recuperar los planos. El escenario acaba en victoria si derrotas a los soldados en las 5 zonas.


Dominio


Recibes  adicionales según las áreas que controles cuando acabe el escenario:

- ◆ La Ciudad Arachnia reporta 2 .
- ◆ Aviópolis reporta 2 .
- ◆ La Aldea de Orkas reporta 1 .
- ◆ La Gran Selva reporta 1 .
- ◆ Tener 3 soldados aliados tanto en la Aldea de Orkas como en la Gran Selva reporta 4 .




Eventos de calavera

1. Se acerca la oscuridad. Cada héroe debe descartar una carta de consumible o hechizo. Si no puede, pierde 2 .

2. Comienza el eclipse. Si un héroe aliado fuese a entrar en una zona de tierras salvajes, debe acabar su turno inmediatamente y tirar 3 dados. Por cada éxito, el héroe pierde 1 . En lugar de tirar dados, el

héroe puede descartar una carta de consumible o hechizo para cancelar este efecto.

3. Eclipse. Cada héroe aliado tira 3 dados y, por cada éxito, pierde 1 .

4. El tiempo se acaba. A menos que recuperes los planos antes del final de la ronda, perderás el escenario.

CONFIGURACIÓN INICIAL



LA NIÑA DESAPARECIDA











La magia de la Piedra Ariete era lo único que evitaba que King Hsss y su ejército entrasen en Zalesia. La amenaza que suponía bastó para establecer un armisticio entre las tres facciones en guerra. Este armisticio, que Nikolas Powers tuvo que acatar cuando subió al trono, incluía una cláusula que le impedía tener un heredero.

Sin embargo, con el nacimiento de Evelyn Powers, una niña con un enorme potencial mágico, la tregua acabó. King Hsss juró asediar Zalesia y utilizar a Serpos para destruirla. Mientras tanto, Nikolas (ahora el Sin Cara) tuvo que asistir a la destrucción de su ciudad.

Antes de que empezara el asedio, Evelyn desapareció. ¿Quién resolverá el misterio de la niña desaparecida?

FACCIÓN: MOTU o EW

Preparación



- ◆ Decide si juegas como  o  y elige 3 héroes cualesquiera de esa facción salvo Evil-Lyn.
Si estás jugando como , coloca a Skeleto y a otros dos héroes  en el Templo de Serpos.
Si estás jugando como , coloca a He-Man y a otros dos héroes  en el Castillo de Grayskull.
- ◆ Coloca 3 soldados enemigos en cada puesto , , y  marcado en el mapa con el símbolo de la facción enemiga.
- ◆ Coloca fichas  como se indica en el mapa.
- ◆ Retira las cartas «Dos mitades de la misma espada», «Invocación del dios serpiente» y «El malvado plan de Hordak» del mazo de escenario «Fracturas temporales».
- ◆ Coge «El nacimiento del mal» y otras 3 cartas de misión al azar. Barájalas y colócalas en la parte inferior del mazo de escenario.

Reglas especiales


Disturbios en Zalesia

Ningún héroe puede entrar en Zalesia hasta la tercera ronda de evento.


Comienza la misión


Los héroes enemigos se activan después de que todos los héroes aliados se hayan activado. Llevan a cabo 1 acción  hacia la ficha  más próxima, y cada uno se mueve hacia una ficha diferente. Si en algún momento tus héroes ocupan la misma zona que un héroe enemigo, inicia un combate épico.








Aparece una pista

Cuando un héroe enemigo está en la misma zona que una ficha  y ninguno de tus héroes están en la zona, retira la ficha y revela la primera carta del mazo de escenario. No la resuelvas. Si la carta es «El nacimiento del mal», resuelve la sección «El premio», a continuación. De lo contrario, descártala.



El premio

Cuando reveles la carta «El nacimiento del mal», ya sea con una acción de tu héroe o porque aparece una pista (más arriba), colócala junto a la carta del héroe que la ha revelado. Con esta carta, cuando el héroe pierde un combate épico, el ganador del combate recibe la carta. Durante el resto del escenario, todos los héroes enemigos tienen un  base de 2 (3 en el nivel de dificultad despiadado) y se mueven hacia el héroe que tiene la carta. Si la facción enemiga tiene la carta (o si es imposible alcanzar al héroe con la carta), los héroes enemigos se mueven hacia Zalesia.

Gana  como sigue:

- ◆ 1  si uno de tus héroes es el primero en revelar «El nacimiento del mal».
- ◆ 1  si un héroe aliado tiene la carta «El nacimiento del mal».
- ◆ 1  si nunca pierdes la carta «El nacimiento del mal» desde que la recibes por primera vez.
- ◆ 2  si controlas Aviópolis o Anwat Gar.
- ◆ 2  si ningún héroe aliado está en la zona inicial de su facción.
- ◆ 1  si solo un héroe aliado está en la zona inicial de su facción.
- ◆ 2  si todos los héroes enemigos están en la zona inicial de su facción.

Eventos de calavera

- 1.** Información. Durante el resto del escenario, después de resolver una carta de escenario, puedes revelar la carta superior del mazo de escenario. Si se trata de la carta «El nacimiento del mal», colócala junto a la carta de tu héroe y sigue las reglas de «El premio» en la página 17. De lo contrario, devuelve la carta a la parte superior del mazo o descártala, como prefieras.
- 2.** El rastro adecuado. Repite el punto anterior, pero revela dos cartas de escenario en vez de una. Solo puedes descartar una de ellas.
- 3.** El momento adecuado. Ocurren los siguientes cambios:
 - a.** Los héroes pueden entrar en Zalesia.
 - b.** Los héroes derrotados vuelven a la zona inicial de su facción.
 - c.** Cuando un héroe es derrotado, ya no puede llevar a cabo acciones básicas, solo acciones gratuitas para comprar hechizos y ayudar en combate épico.
 - d.** Todos los héroes enemigos tienen un  base de 2 (3 en el nivel de dificultad despiadado).
 - e.** Al final de la ronda, una vez que los héroes enemigos han acabado sus turnos, si un héroe con la carta «El nacimiento del mal» está en Zalesia, su facción gana la partida. Si esto no ocurre antes del final de la última ronda, pierdes la partida y no recibes ningún .

CONFIGURACIÓN INICIAL



CRÉDITOS

Diseño de reglas: Dave Ketch, Jakub S. Olekszyk
Reglas del modo de escaramuzas: Jacek Karpowicz
Reglas del modo en solitario: Kamil Białkowski
Reglamento y maquetación: Konstantinos Lekkas,
Bryan Gerding, Mark Butt
Traducción y corrección ES:
Lis Díez Bourgoín, Antonio Recuenco Muñoz (Board Game Circus)
Diseño gráfico: Tom Hutchings, Natalia Rachowska
Ilustraciones de la caja: Dave Wilkins
Ilustraciones de portada del reglamento y los libros de misiones: Dave
Wilkins
Arte y miniaturas: Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Yoann Boissonnet,
Kamila Kościńska, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas,
Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak
Gestión del proyecto: Michał Hartliński
Supervisión de la producción: Michał Pawlaczyc
Director del estudio: Jarosław Ewertowski

Jugadores de pruebas y consultores:

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

Agradecimiento especial a Jukka Issakainen (consultor y experto en Masters
of the Universe) y Ken Coleman (consultor y experto en los muñecos)

Masters of the Universe Classics® es una marca registrada de Mattel.

©2021 Mattel. Todos los derechos reservados.

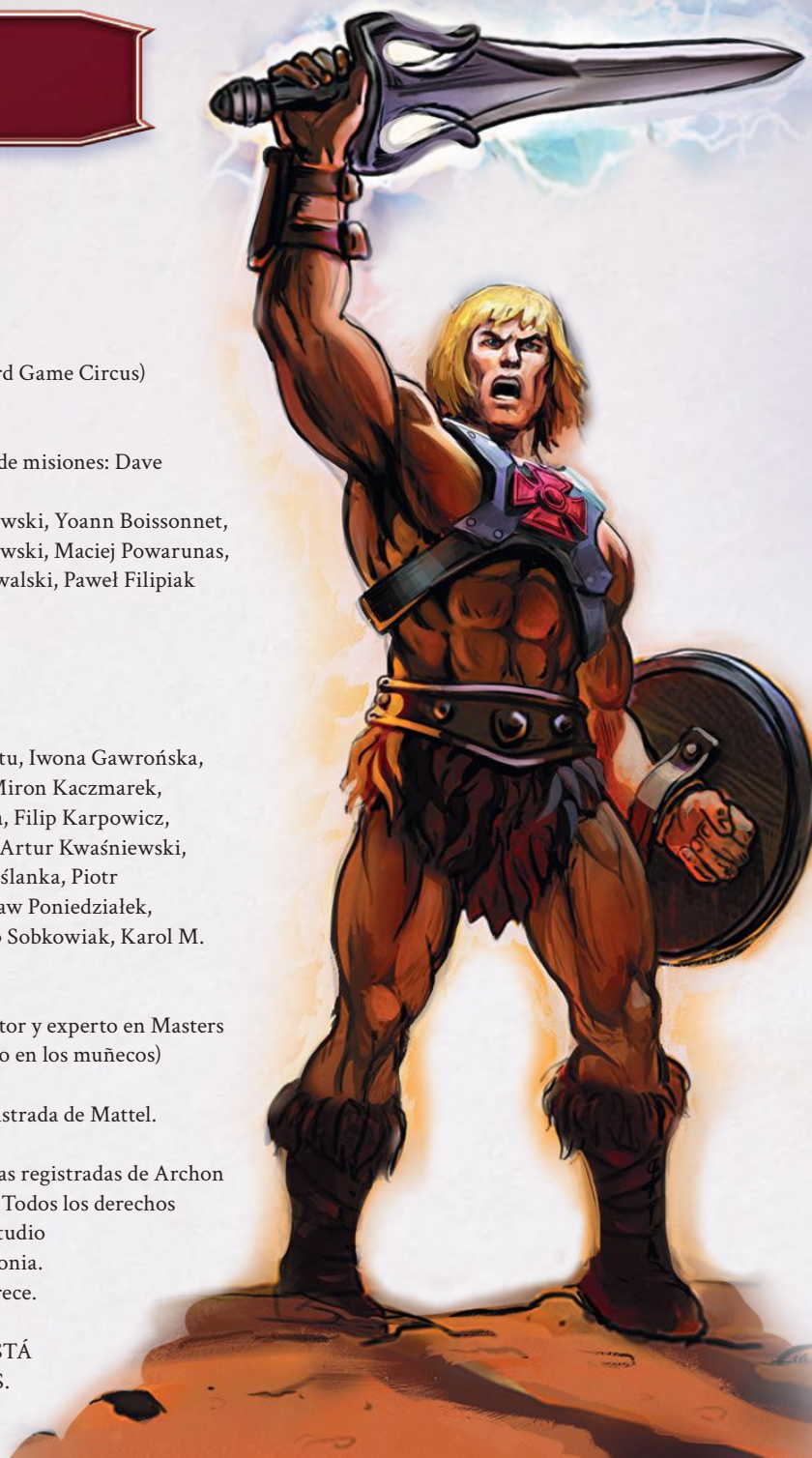
Archon Studio y el logo de Archon Studio son marcas registradas de Archon
Spółka z o.o. Archon Studio es ® de Archon Studio. Todos los derechos
reservados a sus respectivos propietarios. Archon Studio
se sitúa en la calle Warsztatowa 8, Piła, 64-920, Polonia.
Los componentes podrían variar de lo que aquí aparece.

ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE Y NO ESTÁ
RECOMENDADO PARA MENORES DE 15 AÑOS.

Producido por by Archon Studio.

Los siguientes nombres son marcas registradas de Mattel:

He-Man™, Teela™, She-Ra™, Man-At-Arms™, Queen Grayskull™, King Grayskull™, Ram Man™, Stratos™, Fisto™, Clamp Champ™, Skeletor™, Evil-Lyn™,
Trap Jaw™, Tri-Klops™, Beast Man™, Mer-Man™, Hordak™, Grizzlor™, Mantenna™, Leech™, Shadow Weaver™, Catra™, Scorpia™, Modulok™, King Hsss™,
Fang-Or™, Sssqueeze™, Tung Lashor™, Rattlor™, Lady Slither™, Kobra Khan™, Buzz-Off™, Clawful™, Man-E-Faces™, Mekaneck™, Orko™, Spikor™, Two Bad™,
Whiplash™, Eldor™, He-Ro™, He-Ro II™, Attak Trak™, Battle Ram™, Blaster Hawk™, Dragon Walker™, Ice Raider™, Land Shark™, Night Stalker™, Roton™,
Sky Sled™, Talon Fighter™, Wind Raider™, Stridor™, Green Lygor™, Bionatops™, Parek-Narr™, Shadow Beast™, Dragosaur™, Gigantisaur™, Turbodactyl™,
Tyrantisauros™, Evil Seed™, Dylinx™, Andreenid™, Avionian™, Caligar™, Karikoni™, Gar™, Scorpioni™, Slobetor 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