



MASTERS

OF THE UNIVERSE™

FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME

SPIELANLEITUNG

INHALT

EINLEITUNG	03	Ruhen (nur Nacht)	14
SPIELMATERIAL	04-05	Freie Aktionen	14-15
SPIELAUFBAU	06-07	KAMPFGRUNDLAGEN	17
SPIELZIEL	08	EPISCHER KAMPF	17
GRUNDKONZEPTE	08	Kampftableau	17
Die Karte von Eternia	08	Waffen	18
Eternium	08	Kampfstapel	18
Erfolg und Scheitern	09	Epischen Kampf abhandeln	18-23
Siegekarten	09	Schnellere Kampfregeln	21
Besiegte Helden	09	WÜRFEL DER MACHT: ALTERNATIVE REGELN FÜR EPISCHEN KAMPF	24-25
ABLAUF DES 1. SPIELS	10	WILDNIS-KAMPF	26-27
RUNDENSTRUKTUR	11	SOLDATEN-KAMPF	28
Vorbereitungsphase	11	HILFSKARTEN	29
Aktionsphase	11	Bestien und Mitstreiter	29
AKTIONEN	11	Ausrüstung, Zauber und Maschinen	29
Bewegen	11	SPIELENDEN	30
Außenposten-Bewegung	12	SPIELVARIANTEN	30
Schnellreise (zwischen Türmen)	12	Solo/Kooperativ	30-32
Soldaten mobilisieren	12	Konfrontation	33-34
Wildnis trotzen	13	GLOSSAR	35
Aufgabe meistern	13-14	IMPRESSUM	35

MASTERS OF THE UNIVERSE™ FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME

EINLEITUNG

Masters of the Universe: Fields of Eternia ist ein Eroberungsspiel auf dem Planeten Eternia für 1–6 Personen. Ihr übernehmt legendäre Charaktere aus der Masters of the Universe Classics-Reihe, rekrutiert Mitstreiter, sichert euch Ausrüstung und bändigt wilde Bestien. Dabei versucht ihr, wichtige Orte einzunehmen und Szenarien mit eigenen Geschichten abzuschließen.

Im Standardspiel teilt ihr euch in 2 Fraktionen auf – die Masters of the Universe und die Evil Warriors. Ihr wählt alle einen oder mehrere Charaktere zum Spielen.

In dieser Spielanleitung findet ihr zudem Regelvarianten für das Solo- und kooperative Spiel sowie für den Modus „Konfrontation“.

SPIELMATERIAL



Spielplan mit Karte



Spielanleitung



Missionsbuch



Kampftableau (2x)



Masters of the Universe-Wildniswürfel (10x)



Evil Warriors-Wildniswürfel (10x)



Epische Würfel (2x)

FIGUREN



He-Man



She-Ra



Man-At-Arms



Ram Man



Teela



Stratos



Masters of the Universe-Soldaten (15x)



Skeletor



Mer-Man



Beast Man



Evil-Lyn



Tri-Klops



Trap Jaw



Evil Warriors-Soldaten (15x)

KARTEN



Masters of the Universe-Helden (6x)



Evil Warriors-Helden (6x)



Maschinen (20x)



Ausrüstung (38x)



Zauber (45x)



Siegkarte (26x)



Masters of the Universe-Kampfkarten (45x)



Evil Warriors-Kampfkarten (45x)



Gefechtskarten (Solo/Kooperativ) (24x)



Effekte (Solo/Kooperativ) (24x)



Epische Bestien (14x)



Szenario: Risse in der Zeit (13x)



Szenario: Evil Seed (13x)



Boss: Evil Seed



Begegnung: Mitstreiter (8x)



Begegnung: Bestie (12x)



Begegnung: Ereignis (12x)

MARKER



Schaden 1/2 (12x)



Schaden 3/5 (12x)



Eternium (40x)



Siegpunkte (30x)



Waffe (3x)
(doppelseitig)



Ranken (12x)



Runde



Aufgabe (14x)



Masters of the Universe-Aktivierung (3x)



Evil Warriors-Aktivierung (3x)

SPIELAUFBAU



Legt den Spielplan mit der Karte zwischen euch und führt folgende Schritte unter „Fraktionsaufbau“ und „Allgemeiner Aufbau“ durch.

Fraktionsaufbau

- 1** Teilt euch in 2 Teams auf, von denen jedes eine Fraktion wählt. Diese Spielversion enthält 2 Fraktionen: die Masters of the Universe und die Evil Warriors. Weitere Fraktionen können in Erweiterungen enthalten sein.
- 2** Jedes Team wählt 3 Helden der eigenen Fraktion. Das Symbol unter dem Namen auf der Heldenkarte zeigt die Fraktion des Helden.

Anmerkung: Spielt ihr mit weniger als 3 Personen pro Team, muss 1 Person mit mehr als 1 Helden spielen. Sprecht gemeinsam ab, wer welche Helden übernimmt.

Berittene Figuren

Berittene Helden sind Figuren in limitierter Auflage, die auf Bestien sitzen.

Manche dieser Helden beginnen das Spiel mit einer bestimmten gebändigten Bestie. Suche am Spielbeginn die Karte der genannten Bestie heraus und lege sie zu deinem Helden. Bei anderen berittenen Helden sind alle Boni direkt auf der Karte abgedruckt.

Anmerkung: Jedes Team darf nur 1 berittenen Helden haben. Wählt euer Team keinen berittenen Helden, eure Gegner aber schon, beginnt ihr das Spiel mit 4 Eternium zusätzlich in eurem Vorrat.

3 Nehmt alle die Heldenkarte und Figur eures Helden sowie 1 Aktivierungsmarker eurer Fraktion. Stellt eure Heldenfiguren auf das jeweilige Startgebiet eurer Fraktion (Basis):



Masters of the Universe: Castle Grayskull



Evil Warriors: Beliebige freie Basis, wenn im Szenario nicht anders angegeben. In den Standardspiel-Szenarien empfehlen wir den Tempel von Serpos.

4 Legt die Soldaten und Würfel eurer Fraktion zu euch, sodass alle Teammitglieder sie nutzen können.

! Helden und Soldaten in eurem Team gelten als **verbündete** Figuren.

5 Jedes Team nimmt den Kampfstapel mit dem eigenen Fraktionssymbol. Er enthält folgende Karten:

- 7 Karten „+1“ 2 Energiekarten
- 6 Karten „+2“ 1 Zeitkarte
- 3 Karten „+3“ 1 Unterstützungskarte
- 1 Kraftflusskarte

6 Jedes Team erhält 3 Eternium pro Held sowie 1 zusätzliches Eternium. Legt beides in den Eternium-Vorrat eures Teams. Die restlichen Eternium-Marker kommen neben den Spielplan.

7 Gebt jedem Team 1 Siegkarte pro eigenem Helden. Haltet diese Karten vor euren Gegnern stets geheim – sie enthalten Ziele, die euch Siegpunkte bringen. Mischt die restlichen Siegkarten und legt sie verdeckt neben den Spielplan.

Allgemeiner Aufbau

8 Wählt ein Szenario im Missionsbuch und folgt dort den Aufbauanweisungen. Sucht alle Szenariokarten des gewählten Szenarios heraus. Mischt diese, wenn nicht anders angegeben, als Szenariostapel zusammen und legt ihn neben den Spielplan.



9 Legt alle Marker gut erreichbar neben den Spielplan und legt den Rundenmarker auf das Feld für den 1. Tag auf der Rundenleiste.



10 Mischt alle Begegnungskarten und bildet daraus den Begegnungsstapel. Legt diesen verdeckt neben den Spielplan.

! Jeder Stapel im Spiel hat einen eigenen Ablagestapel für benutzte und abgeworfene Karten der jeweiligen Art. Sind in einem Stapel keine Karten mehr, mischt ihr den entsprechenden Ablagestapel und bildet so einen neuen Stapel.

11 Bildet je einen Ausrüstungs-, Zauber- und Maschinenstapel, indem ihr die entsprechenden Karten mischt. Legt sie verdeckt neben den Spielplan und lasst daneben jeweils Platz für eine Auslage aus 4 Karten.

12 Bestimmt, welches Team anfängt. Wer sich von euch zuletzt mit den Masters of the Universe beschäftigt hat, ist in dem Team, das beginnt. Ihr könnt die Auswahl aber auch zufällig treffen.

Heldenkarte



- Trefferpunkte
- Geist-Attribut
- Körper-Attribut
- Initiative-Attribut
- Bewegung
- 1** Name
- 2** Fraktion
- 3** Waffen
- 4** Energiefähigkeiten
- 5** Passive Fähigkeit

SPIELZIEL

In Fields of Eternia kämpft ihr als legendäre Charaktere der Masters of the Universe Classics-Reihe um die Herrschaft über Eternia.

Das Ziel jedes Teams ist es, am Ende der letzten Runde die meisten Siegpunkte (SP) zu haben.

Immer wenn ihr SP erhaltet, nehmt ihr die entsprechende Anzahl SP-Marker und legt sie in den Vorrat eures Teams.

GRUNDKONZEPTE

Die Karte von Eternia

Der Spielplan mit der Karte zeigt den Planeten Eternia und ist in 2 Gebietsarten unterteilt: Außenposten und die Wildnis. Außenposten werden durch Burgmauern begrenzt. Die Wildnis ist durch Grenzen und Wege in einzelne Gebiete unterteilt.

Wege sind die gepunkteten Grenzen, die 2 Außenposten verbinden.

2 Gebiete gelten als **angrenzend**, wenn sie eine gemeinsame Grenze oder einen gemeinsamen Weg haben. Ein Gebiet grenzt niemals an sich selbst.



 **Anmerkung:** Gebiete mit dem Symbol  oder  grenzen an die Gebiete auf der gegenüberliegenden Seite der Karte mit dem gleichen Symbol.

Außenposten kontrollieren

Euer Team kontrolliert einen Außenposten, wenn sich dort mindestens 1 verbündete Figur befindet (Helden oder Soldaten). In einem Außenposten dürfen sich maximal 3 Soldaten befinden, ihr braucht aber nur 1 Soldaten zum Kontrollieren. In einem Außenposten dürfen beliebig viele verbündete Helden sein.

Fraktionsbasen

Der Startaußenposten eures Teams ist eure Basis, die ihr am Basis-Symbol  auf der Karte erkennt. Eure Basis

wird immer vom eigenen Team kontrolliert und nur ihr dürft sie als Ziel wählen. Helden und Soldaten des feindlichen Teams dürfen eure Basis nicht betreten und sie auch sonst nicht als Ziel wählen.

In einer Basis dürfen keine Soldaten (**beliebiger** Teams) platziert werden, außer dies ist vom Szenario, durch eine Fähigkeit oder durch eine Karte so festgelegt.

Türme

Es gibt 3 spezielle Außenposten-Türme (Grayskull Tower, Central Tower und Viper Tower), bei denen ihr mit der Aktion „Schnellreise (zwischen Türmen)“ von Turm zu Turm wechseln könnt. Auf der Karte sind sie mit dem Turmsymbol  markiert.

Wasser

Das Wasser stellt die Meere Eternias dar. Sie gelten nicht als Wildnis oder Außenposten. Dort dürfen keine Figuren platziert werden (außer eine Fähigkeit oder Karte gibt dies an). Helden mit einem fliegenden Reittier, einer fliegenden Maschine oder einer speziellen Fähigkeit/Ausrüstung können das Meer auf Flugrouten überqueren.

Flugrouten

Helden, die aufgrund eines Effekts fliegen können, dürfen das Wasser auf diesen Routen überqueren.



Händler

In bestimmten Außenposten findet ihr eine von 3 möglichen Händlerarten: Schmieden , Läden  und Magiergilden . Werden diese Gebiete von einem Team kontrolliert, darf jeder aktivierte Held dieses Teams mit seiner letzten Aktion Karten bei dem entsprechenden Händler kaufen.

Eternium

Eternium ist die wichtigste Ressource, mit der die Helden Karten kaufen und mächtige Fähigkeiten und Zauber einsetzen.



An manchen Stellen im Spielverlauf, meist während der Vorbereitungsphase, müsst ihr laut Regeln Eternium in den Vorrat eures eigenen Teams legen. Der gemeinsame Eternium-Vorrat eures Teams sollte für euch alle gut erreichbar sein. Sprecht euch ab, wann und wie ihr euer Eternium am besten einsetzt, um das Spiel zu gewinnen.

Erfolg und Scheitern

Bei einigen Aktionen, Karten und anderen Spieleffekten müsst ihr mit Würfeln würfeln, um ein Ergebnis zu ermitteln. Bei einer solchen Probe würfelt ihr mit einem Wildniswürfel (wenn auf der Karte nicht anders angegeben) und wendet das Ergebnis folgendermaßen an:

Erfolg oder Doppelerfolg: **Erfolg**

Leer oder Neu würfeln: **Scheitern**



Sieggarten

Auf Sieggarten sind 2 Ziele abgebildet: ein Primär- und ein Sekundärziel. Erreicht euer Team das Primärziel einer eurer Sieggarten, deckt die Karte auf und erhaltet die angegebenen SP. Lasst die aufgedeckte Sieggarten weiter vor euch liegen, bis ihr das Sekundärziel erreicht und die SP dafür bekommen habt. Ihr könnt den Fortschritt eines Ziels verfolgen, indem ihr Schadensmarker aus dem Vorrat darauf legt.

Sieggarten

Die Karte zeigt zwei Ziele:

- Ziel 1:** In der Tag-Vorbereitungsphase erhält deine Fraktion mindestens 10 Eternium. (3 Schadensmarker)
- Ziel 2:** In der letzten Tag-Vorbereitungsphase erhält deine Fraktion mindestens 10 Eternium. (3 Schadensmarker)

1 Name

2 Ziele

3 Belohnung (SP)

© 2021 Mattel.

Euer Team darf nur so viele Sieggarten ausspielen, wie sich Helden im Team befinden. Ist das Limit erreicht, werft ihr alle übrigen Sieggarten ab, die euer Team noch auf der Hand hat. Euer Team darf im eigenen Zug 1 Eternium zahlen, um beliebig viele Sieggarten von der Hand abzuwerfen und genau so viele Karten nachzuziehen. Karten, die ihr schon ausgespielt habt, dürft ihr nicht mehr abwerfen.

TIPP Eure Hauptquelle für SP sollten Sieggarten und die Aktion „Aufgabe meistern“ sein (S. 13). Es ist schwierig, SP für das Besiegen von Helden zu erhalten. Hat ein feindlicher Held aber schon ein paar Schadensmarker oder gerade keine Ausrüstung, kann sich das Risiko lohnen.

Nicht vergessen: Alle Mitglieder des Gegnerteams dürfen im Kampf Zauber einsetzen.

Besiegte Helden

Fällt die Gesundheit eines Helden auf 0, ist dieser besiegt. Führt dann die folgenden Schritte aus:

- ◆ Stellt die Heldenfigur auf die Basis ihres Teams.
- ◆ Entfernt alle Schadensmarker von der Heldenkarte.
- ◆ Der Held muss einen Wert von 5 Eternium zahlen. Ihr könnt dafür sowohl Eternium aus dem Vorrat eures Teams verwenden als auch Karten des Helden abwerfen, um mit den Kosten den geforderten Eternium-Wert zu erreichen.

Wird ein Held während seines Zuges besiegt, endet der Zug sofort.

Skeletor

Als Keldor beim Versuch, seinen Halbbruder König Randor zu stürzen, tödlich verwundet wurde, brachte man seinen Körper in den Tempel von Hordak. Dort verschmolz der böse Geist von Hordak durch Magie Keldors sterbenden Körper mit einem Chaosdämon aus Despondos (Demo-Man) und erschuf den berüchtigten Herrscher des Bösen: Skeletor.



ABLAUF DES 1. SPIELS

Im 1. Spiel empfehlen wir euch, die folgenden Regeln zu verwenden:



1 AUFBAU: Legt den Rundenmarker auf das Feld mit Schädel-Ereignis 1  und handelt es sofort ab. Stellt dann je 1 zufälligen Helden und 1 Soldaten in jedes Händlergebiet auf eurer Seite des Spielplans:

◆ Fraktion, die in der Basis „**Castle Grayskull**“ beginnt:

Foe Castle
Dorf Gaz
Eldors Dorf

◆ Fraktion, die in der Basis „**Tempel von Serpos**“ beginnt:

Stadt Targa
Korridore von Lithos
Tempel des Orakels

Habt ihr mindestens eine Erweiterung, könnt ihr ein Spiel mit 3 Fraktionen spielen. Nutzt den folgenden Ort nur für die 3. Fraktion.

◆ Fraktion, die in der Basis „**Tempel von Hordak**“ beginnt:

Dorf Orkas
Horde-Fabrik
Schleimgrube

2 VORÜBERGEHENDER SCHUTZ: Ihr könnt feindliche Helden erst angreifen, nachdem Schädel-Ereignis 2 eingetreten ist.

3 KEINE BELOHNUNG FÜR SIEG GEGEN HELDEN: Besiegt ihr einen feindlichen Helden, erhaltet ihr nicht 1 SP dafür.

4 NACH KAMPF GEGEN FEINDLICHEN HELDEN: Ist ein Held besiegt, hat aber noch TP, zieht er sich in den nächsten Außenposten zurück, der vom eigenen Team kontrolliert wird

(es muss mindestens 1 verbündeter Soldat oder Held darin sein). Kontrolliert das Team des Helden keinen Außenposten, kehrt dieser in die eigene Basis zurück.



TIPP Für einen schnelleren Spielablauf verwendet „Schnellere Kampfregeln“ (S. 21).

RUNDENSTRUKTUR

Fields of Eternia läuft über mehrere Runden ab, bei denen sich Tag und Nacht abwechseln. Dies wird mit dem Rundenmarker angezeigt.

Jede Runde besteht aus einer Vorbereitungsphase und einer Aktionsphase.

Vorbereitungsphase

Zu Beginn der Vorbereitungsphase rückt ihr den Rundenmarker 1 Feld weiter – überspringt diesen Schritt in der 1. Runde. Je nachdem, ob es eine Tag- oder Nachtrunde ist, erhaltet ihr den folgenden Bonus:



Tag – Euer Team erhält so viel Eternium wie auf allen Außenposten angegeben, die es durch Soldaten oder Helden kontrolliert.



Nacht – Eure Helden heilen am Ende ihres Zuges je 1 TP. Helden dürfen nicht mehr TP haben als auf ihrer Heldenkarte angegeben.

Ist bei einer Runde auf der Rundenleiste das Schädel-Symbol  zu sehen, kann ein Szenario-Ereignis eintreten. Folgt den Anweisungen, die in eurem gewählten Szenario angegeben sind.

Aktionsphase

Am Anfang der Aktionsphase darf das Team, das beginnt, einen beliebigen eigenen Helden aktivieren. Jeder Held darf nur 1× pro Runde aktiviert werden. Legt immer einen Aktivierungsmarker auf die jeweilige Heldenkarte, um zu sehen, welche Helden in der aktuellen Runde bereits aktiviert wurden.

Dann folgt das nächste Team im Uhrzeigersinn und aktiviert einen eigenen Helden. So geht das Spiel weiter, bis alle Helden aktiviert wurden und die Runde endet.

AKTIONEN

Aktivierst du einen Helden, darfst du bis zu 2 der folgenden Standardaktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Jede Aktion darf nur 1× pro Zug gewählt werden.

- ◆ Bewegen
- ◆ Außenposten-Bewegung
- ◆ Schnellreise (zwischen Türmen)
- ◆ Soldaten mobilisieren
- ◆ Wildnis trotzen
- ◆ Aufgabe meistern
- ◆ Ruhen (nur Nacht)

Du darfst außerdem die folgenden freien Aktionen je 1× während deiner Aktivierung ausführen:

- ◆ Handel (mit anderen Helden)
- ◆ Händler nutzen

Die Runde endet, wenn alle Helden in der Aktionsphase aktiviert wurden.



Ihr könnt eure Aktionen bereits während des Zuges der anderen planen.

Bewegen

Auf jeder Heldenkarte ist ein Bewegungswert angegeben, der einer gleichen Anzahl von Bewegungspunkten entspricht. Die Bewegung zwischen den meisten angrenzenden Gebieten auf Eternia kostet 1 Bewegungspunkt.



Du musst nicht deine gesamten Bewegungspunkte verbrauchen, wenn du diese Aktion wählst. Du darfst deine Aktion „Bewegen“ aber nicht durch eine andere Aktion unterbrechen.

Betrittst du ein Gebiet, in dem sich mindestens 1 feindliche Figur befindet, endet deine Bewegung sofort und du verlierst alle noch übrigen Bewegungspunkte. Dann kommt es zum Kampf gegen den Feind. Siehe dazu „Kampfgrundlagen“ (S. 17).

Außenposten-Bewegung

Kontrolliert dein Team 2 Außenposten, die durch einen Weg verbunden sind, kannst du diesen Weg für 1 Bewegungspunkt benutzen.



Wasser

Helden können sich nicht durch Wassergebiete bewegen, außer sie haben die Fähigkeit zu fliegen (siehe weiter unten).

Helden dürfen ihre Aktion „Bewegen“ nicht in einem Wassergebiet beenden (wenn nicht von einer Spezialregel oder Fähigkeit anders angegeben). Wird dein Held in ein Wassergebiet platziert, stelle ihn stattdessen auf die nächste Flugroute. Wähle dann, in welches Gebiet der Held sich mithilfe der Flugroute bewegen soll.

Fliegen

Epische Bestien und Maschinen mit der Fähigkeit oder dem Untertyp „Fliegend“ gewähren ihrem Helden Flugfähigkeit. Es gibt auch andere Effekte, die vorübergehend Flugfähigkeit verleihen. Beim Fliegen muss dein Held 2 Bewegungspunkte ausgeben, um entlang einer auf der Karte aufgedruckten Flugroute Wasser zu überqueren.

Beim Fliegen darf sich dein Held auch durch Gebiete mit feindlichen Figuren bewegen, „ohne einen Kampf auszulösen. Endet die Bewegung aber in einem solchen Gebiet, wird der Kampf ausgelöst.“

Schnellreise (zwischen Türmen)

Ist dein Held in einem der 3 Turmgebiete (Grayskull Tower, Central Tower oder Viper Tower),

darfst du eine Aktion dafür nutzen, deinen Helden zu einem der beiden anderen Türme zu bewegen.

Soldaten mobilisieren

Wähle genau 1 der folgenden Optionen, die beide als Aktion „Soldaten mobilisieren“ in deinem Zug gelten.

Außenposten befestigen

Ist dein Held in einem Außenposten, in dem sich keine feindlichen Figuren befinden, darfst du dort bis zu 3 Soldaten aus dem Vorrat deines Teams einsetzen.



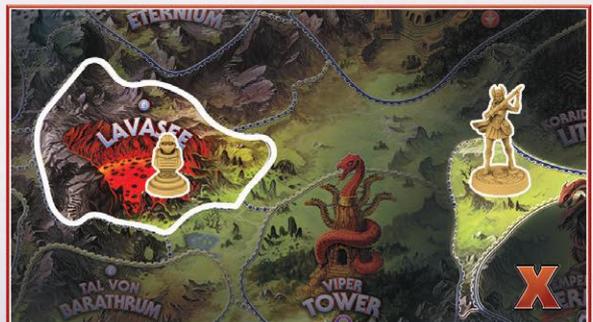
Anmerkung: In einem Außenposten dürfen sich zu jeder Zeit nur 3 Soldaten deines Teams befinden.

Sind es einmal mehr, entferne die überzähligen Soldaten.

Soldaten bewegen

Möchtest du Soldaten bewegen, muss sich dein Held im gleichen Außenposten oder angrenzend zu ihrem Außenposten befinden.

Du darfst eine beliebige Anzahl Soldaten entlang genau eines Weges zu einem benachbarten Außenposten bewegen. Bewegst du Soldaten in ein Gebiet mit feindlichen Figuren, kommt es zum „Soldaten-Kampf“ (S. 28).



Wildnis trotzen

Ist dein Held in einem Wildnisgebiet, darfst du die Aktion „Wildnis trotzen“ wählen: Ziehe die oberste Karte des Begegnungsstapels und handle sie ab.

Du darfst auch 1 Eternium zahlen, um stattdessen 2 Karten vom Begegnungsstapel zu ziehen. Wähle 1 davon, die abgehandelt wird, und lege die andere unter den Stapel.

Es gibt 3 Arten von Begegnungskarten im Stapel:

Ereignisse

Ereignisse werden sofort abgehandelt – lies die Karte und führe den Effekt aus.

Bestien

Bestien lösen einen „Wildnis-Kampf“ aus (S. 26). Du kannst Bestien bändigen, indem du sie im Kampf besiegst. Mehr dazu unter „Hilfskarten – Bestien bändigen“ (S. 29).

Mitstreiter

Ziehst du eine Mitstreiterkarte, folge den Anweisungen darauf, je nachdem, zu welcher Fraktion der Mitstreiter gehört:

♦ Ist auf der Mitstreiterkarte nicht das Symbol deiner Fraktion, kommt es zum Wildnis-Kampf zwischen dir und dem Mitstreiter. Mehr dazu unter „Wildnis-Kampf“ (S. 26).

♦ Ist auf der Mitstreiterkarte das Symbol deiner Fraktion, darfst du den Mitstreiter für dich gewinnen, indem du seine Eternium-Kosten zahlst (oben links auf der Karte). Du darfst den Mitstreiter aber auch wieder in den Begegnungsstapel mischen, um 1 Eternium zu erhalten. Mehr dazu unter „Gewonnene Mitstreiter“ (S. 29).

Gewinnst oder besiegst du einen Mitstreiter, erhältst du seine Belohnung.

Aufgabe meistern

Liegt im Gebiet deines Helden ein Aufgabenmarker, darfst du ihn entfernen.

Ziehe dann die oberste Karte des Szenariostapels und handle sie ab.



Es gibt 2 Arten von Szenariokarten:

Aufgabe

Aufgaben enthalten Text zur Geschichte und einen Auftrag für deinen Helden. Der Auftrag kann variieren, je nachdem, welcher Fraktion dein Held angehört.

Erfüllst du den Auftrag, erhältst du die Belohnung. Du erhältst die Belohnung des Auftrags nur, wenn du ihn erfüllst.

TIPP Wenn du in deinem Kampfstapel bereits einige „+1“-Karten gegen „+2“-Karten getauscht und Ausrüstung und Zauber gekauft hast, kannst du die Aktion „Aufgabe meistern“ relativ entspannt angehen.

Aufgabenkarte



- 1 Name
- 2 Aufträge
- 3 Belohnung (SP)

Begegnungskarte

Ereigniskarte



- 1 Name
- 2 Geschichte
- 3 Effekt

Mitstreiter und Bestien



- 🔥 Angriff
- 🛡️ Verteidigung
- ❤️ Trefferpunkte
- 🏰 Zugehörigkeit (Fraktion)
- 2 Kosten in Eternium
- 3 Name
- 4 Kampffähigkeit
- 5 Bonus
- 3 Belohnung

Begegnung mit epischen Bestien

Begegnungen mit epischen Bestien werden durch einen epischen Kampf abgehandelt. Siehe „Epischen Kampf abhandeln“ (S. 18–23).

TIPP Bevor du dich in den Kampf mit epischen Bestien stürzt, solltest du schwächere Kampfkarten durch stärkere ersetzen. Mit der Aktion „Wildnis trotzen“ hast du die Chance, einen Mitstreiter zu gewinnen, der deinen Kampfstapel verstärkt. Siehe „Wildnis trotzen“ (S. 13).

Epische Bestienkarten



- Trefferpunkte
- Initiative
- Angriff
- Verteidigung
- Name
- Passive Fähigkeit
- Energiefähigkeit
- Bändigungskosten
- Bändigungsbonus
- Belohnung

Ruhen (nur Nacht)

Wenn es Nacht ist, darfst du 2 Standardaktionen dafür ausgeben, um 4 TP deines Helden zu heilen. Du darfst dann in diesem Zug nur noch freie Aktionen nutzen.

Freie Aktionen

Diese Aktionen zählen nicht zum Aktionslimit deines Helden. Ein Held darf jede freie Aktion 1× pro Zug ausführen, sofern die Anforderungen erfüllt sind.

Die freie Aktion „Händler nutzen“ muss ganz zuletzt im Zug deines Helden erfolgen. Um das Spiel zu beschleunigen, kann die nächste Person bereits mit ihrem Zug beginnen, während du noch einkaufst.

Handel (mit anderen Helden)

Befindet sich dein Held im gleichen Gebiet wie ein anderer Held deines Teams, könnt ihr Folgendes beliebig weitergeben oder miteinander tauschen: Mitstreiter, Maschinen, Ausrüstung, Zauber und gebändigte Bestien.

Händler nutzen

Wird ein Außenposten mit einer der 3 Händlerarten zum 1. Mal von einem Helden eingenommen, deckt 4 Karten dieses Händlers auf und bildet daraus seinen Markt. Ab jetzt sind immer 4 Karten zum Kauf verfügbar, die nach jedem Zug wieder aufgefüllt werden. Nimmt ein Held einen Außenposten mit Händlersymbol ein, kontrolliert das Team dieses Helden den Außenposten.

Kontrolliert dein Team einen Außenposten mit Händlersymbol, darfst du am Ende deines Zuges die freie Aktion „Händler nutzen“ einsetzen, um Waren bei diesem Händler zu kaufen. Dein Held kann diese Aktion von überall auf der Karte nutzen.

Es gibt 3 Arten von Händlern: Läden mit Ausrüstung, Magiergilden mit Zaubern und Schmieden mit Maschinen.

Wähle genau einen der von deinem Team kontrollierten Händler, bei dem du kaufen möchtest.

Nutzt du einen Händler, darfst du beliebig viele der 4 verfügbaren Karten kaufen. Vor dem 1. Kauf darfst du auch 1 Eternium ausgeben, um alle Karten des gewählten Händlermarkts abzuwerfen und 4 neue aufzudecken. Du darfst den Händlermarkt nur 1× pro freier Aktion auffrischen.

Kontrolliert dein Team mehrere Außenposten mit dem gleichen Händlersymbol, kosten Karten bei diesem Händler für jedes zusätzliche kontrollierte Symbol 1 Eternium weniger (mindestens aber 1).

Beispiel: *Kontrolliert ihr 2 Läden, senkt das die Kosten für Ausrüstung um 1. Bei 3 Läden sind die Kosten um 2 reduziert.*

Hast du deinen Kauf bei einem Händler vollständig abgeschlossen, fülle den Markt wieder auf 4 Karten auf.

Weitere Infos zu den Karten, die du kaufen kannst, findest du unter „Ausrüstung, Zauber und Maschinen“ (S. 29).

TIPP Die freie Aktion „Händler nutzen“ darfst du nur ganz am Ende des Zugs einsetzen. Wer nach dir an der Reihe ist, muss nicht warten, bis dein Kauf abgeschlossen ist, sondern kann direkt mit dem eigenen Zug beginnen.

Händlerkarten

- 1 Kosten 4 Effekte
2 Name 5 Bewegungsbonus
3 Typ

Ausrüstung



Maschine



Zauber



Mer-Man

Mer-Man, ehemaliger Herrscher der Unterwasserwelt, verließ nur widerwillig das Meer von Rakash, als er von Skeletor rekrutiert wurde. Mer-Man kann alle Meeresbewohner telepathisch kontrollieren und sie für seine bösen Machenschaften einspannen.



Evil-Lyn

Evelyn Powers, geboren während der Großen Kriege, wird auf Wunsch ihres Vaters von He-Ro zu ihrem eigenen Schutz in die Zukunft teleportiert. Dort wächst sie bei Meistern der dunklen Magie auf, nennt sich Evil-Lyn und schließt sich ihrem zukünftigen Ehemann Keldor an.



Trap Jaw

Trap Jaw aus der Dimension Infinita ist ein Wahnsinniger, dessen mechanischer Kiefer sogar Metall durchbeißen kann. Als Keldor ihn aus dem intergalaktischen Gefängnis befreit, schwört Trap Jaw erst ihm und später Skeletor seine Treue.





Man-At-Arms

Man-At-Arms (alias Duncan), Waffenschmiedemeister und strategisches Genie, hat den Auftrag, eine Elitetruppe zu bilden: die Masters of the Universe.



Teela

Teela, die bereits im Alter von achtzehn Jahren den Rang eines Hauptmanns der Königlichen Garde erlangte, ist eine versierte Kämpferin und führt den uralten Stab von Ka der Snake Men.



Ram Man

Während eines Überfalls der Beast Men legte Ram Man zur Verteidigung seines Dorfes die uralte mystische Rüstung seiner Familie an. Kinetische Energie absorbierend, verwandelt sie ihn in einen menschlichen Rammbock.

KAMPFGRUNDLAGEN

Der Kampf in *Fields of Eternia* ist in 3 verschiedene Kategorien unterteilt:

- ◆ **Epischer Kampf:** Helden gegen Helden, epische Bestien oder Bosse.
- ◆ **Wildnis-Kampf (S. 26):** Helden gegen Begegnungskarten (Bestien oder Mitstreiter).
- ◆ **Soldaten-Kampf (S. 28):** Soldaten gegen Helden oder feindliche Soldaten.

Es kommt immer zum Kampf, wenn eine Figur ein Gebiet mit mindestens 1 feindlichen Figur betritt oder in der Wildnis auf einen Feind trifft. Unterbricht dann den üblichen Rundenablauf und handelt den entsprechenden Kampf ab, bis nur noch 1 Team in dem Gebiet ist.

Betritt dein Held ein Gebiet mit mindestens 1 Helden **und** Soldaten eines feindlichen Teams, handle zuerst den epischen Kampf ab. Der Verteidiger wählt nur 1 Helden aus, falls mehrere in dem Gebiet sind. Handle anschließend – falls nötig – weitere epische Kämpfe ab und erst danach den Soldaten-Kampf.

TIPP Du solltest gut vorbereitet sein, bevor du einen feindlichen Helden angreifst. Ohne die richtige Ausrüstung und einen starken Kampfstapel ist das Risiko einer Niederlage groß!

EPISCHER KAMPF

TIPP Wenn der epische Kampf schneller ablaufen soll, seht euch „Schnellere Kampfregeln“ an (S. 21).

TIPP Mit den Wildniswürfeln (W6) könnt ihr den epischen Kampf unberechenbarer machen. Seht euch dazu „Würfel der Macht: Alternative Regeln für epischen Kampf“ an (S. 24).

Betritt dein Held ein Gebiet mit feindlichem Helden oder trifft durch eine Szenariokarte oder einen anderen Spieleffekt auf eine epische Bestie oder einen Boss, kommt es zum epischen Kampf!

Im epischen Kampf legt ihr in einer Art Minispiel Karten eures Kampfstapels auf dem Kampftableau eures Teams aus, um den Ausgang des epischen Kampfes zu bestimmen.

Kampftableau



Jeder Held, der am Kampf teilnimmt, nutzt ein eigenes Kampftableau zum Ausspielen von Karten. Auf dem Kampftableau findet ihr 3 verschiedene Zonen, die Angriff, Verteidigung und Initiative eures Helden entsprechen. In jeder Zone dürfen nur 4 Karten liegen.

Im epischen Kampf ziehst du Karten vom Kampfstapel deines Teams und legst sie jeweils in eine der Zonen deines Kampftableaus. So versuchst du, deine Attributswerte zu erhöhen und Fähigkeiten auszulösen, um den Feind zu besiegen und dich zu schützen.

Waffen

Zu Beginn des epischen Kampfes wählt jeder teilnehmende Held 1 der beiden Waffen auf der eigenen Heldenkarte. Es gibt 3 Waffenarten: Nahkampf , Fernkampf  und Magie . Viele Karten und Fähigkeiten beeinflussen eine ganz bestimmte Waffenart, also wählt weise.

Kampfstapel



Jedes Team beginnt mit einem Kampfstapel aus 21 Karten. Im Kampf zieht ihr Karten von eurem Kampfstapel und legt sie auf das Kampftableau. Das geschieht jeweils 4x.

Immer, wenn du neue Kampfkarten erhältst – z. B. durch Belohnungen, wenn du Mitstreitern oder epischen Bestien begegnest –, nimmst du die entsprechende Karte aus dem Vorrat und fügt sie zum Kampfstapel deines Teams hinzu. Der Kampfstapel besteht immer aus 21 Karten. Fügt du etwas hinzu, musst du dafür 1 andere eurer Karten aus dem Spiel entfernen.

Im Folgenden werden die Effekte beim Ausspielen der einzelnen Karten erklärt. Nutzt die Übersicht im Kampf als Erinnerung:

Einfache Kampfkarten



◆ Auf diesen Karten steht ein Modifikator („+1“, „+2“ oder „+3“), der beim Ausspielen dem Attribut hinzugefügt wird.

Beispiel: Ein Modifikator „+2“ in einer Verteidigungszone erhöht die Verteidigung des Helden um 2.

TIPP Es gibt 7 „+1“-Karten in jedem Kampfstapel, die ihr so schnell wie möglich austauschen solltet. Je besser die Karten in eurem Kampfstapel sind, desto stärker ist auch euer Team.

Spezial-Kampfkarten



Kraftfluss: Zählt als „+1“ für das Attribut der Zone. Lege diese Karte offen in eine beliebige Zone. Danach ziehst du sofort 1 Karte und spielst diese aus. Die Kraftflusskarte zählt nicht zum Limit von 4 Karten pro Zone.



Energie: Zählt als „+1“ für das Attribut der Zone. Beim Auslösen aktiviert diese Karte die Energiefähigkeit deines Helden basierend auf der gewählten Waffe.



Zeit: Spiele diese Karte offen neben dem Kampftableau aus. Ziehe anschließend eine Karte und spiele diese aus. Wenn du dich später im Kampf entschließt, den Effekt der Zeitkarte auszulösen, wirf diese ab und tausche die Position von 2 deiner Karten auf dem Kampftableau.



Unterstützung: Ziehst du eine Unterstützungskarte, zeige sie offen vor und wirf sie ab. Ziehe dann 2 weitere Karten, wähle 1 davon zum Ausspielen und wirf die andere ab.

Epischen Kampf abhandeln

Folge den Schritten unten, um den epischen Kampf abzuhandeln. Kämpft dein Held gegen einen anderen Helden, befolge den Abschnitt „Held“. Kämpft dein Held gegen eine epische Bestie oder einen Boss, befolge den Abschnitt „Bestie/Boss“.

Schritt 18 Eine Waffe wählen



Magie



Nahkampf



Fernkampf

Held

In diesem Schritt entscheidet ihr euch jeweils für 1 der beiden Waffen auf eurer Heldenkarte und legt einen Waffenmarker mit dem entsprechenden Symbol darauf. Beginnend mit dem aktiven Helden, wählen alle von euch, die am Kampf teilnehmen, 1 Waffe und geben sie bekannt.

Bestie/Boss

Der aktive Held wählt seine Waffe.

Schritt 2: Kampfbeginn- Fähigkeiten aktivieren

Held

Beginnend mit dem aktiven Helden, dürfen die am Kampf teilnehmenden Helden Fähigkeiten aktivieren, die durch den Beginn eines epischen Kampfes ausgelöst werden.

Bestie/Boss

Aktiviere alle Fähigkeiten, die durch den Beginn eines epischen Kampfes ausgelöst werden. Der aktive Held beginnt, dann folgt der Feind.

Schritt 3: Karten im Kampftableau ausspielen

Held

Beginnend mit dem aktiven Helden, ziehen alle von euch, die am Kampf teilnehmen, abwechselnd 1 Kampfkarte und spielen sie im eigenen Kampftableau aus. Dies endet, sobald alle, die am Kampf teilnehmen, je 4 Karten gespielt haben (ausgenommen Kraftflusskarten).

Einfache Kampfkarten spielst du verdeckt aus. Spezial-Kampfkarten spielst du offen aus, da sie **sofort** ausgelöst werden können. Bestimmte Energiekräfte (mit dem Schlüsselwort „Sofort“) werden direkt beim Ausspielen einer Energiekarte ausgelöst, andere dagegen erst in Schritt 4.

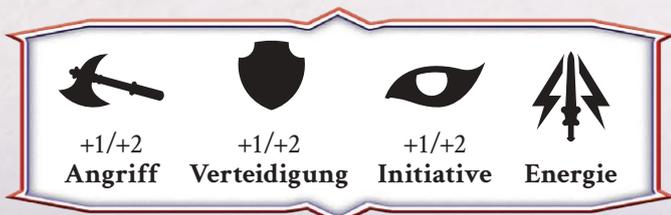
Du darfst keine Karte in die Zone legen, in der du direkt zuvor eine Karte ausgespielt hast. Dies gilt auch für Kraftflusskarten.

Hast du keine Karten mehr, wird der Ablagestapel nicht gemischt und du nimmst an diesem Schritt des Kampfes nicht mehr teil.

Ziehst du eine Karte, darfst du **Konzentration** einsetzen, indem du die gezogene Karte abwirfst, um eine neue zu ziehen. Wie oft du dies pro Kampf einsetzen darfst, bestimmt das Geist-Attribut deines Helden. Lege die abgeworfenen Karten in einen temporären Ablagestapel, um zu sehen, wie oft du Konzentration eingesetzt hast.

Bestie/Boss

Bevor du Kampfkarten ausspielen darfst, musst du einen epischen Würfel würfeln und den Bonus beim Feind anwenden. Der Feind nutzt kein Kampftableau.



Würfelst du „Energie“, wird die Energiefähigkeit des Feindes im nächsten Schritt des Kampfes ausgelöst.

Der restliche Ablauf entspricht den „Held“-Regeln in diesem Schritt. Du musst allerdings deine Karten nicht verdeckt legen. Dein Feind spielt keine Karten aus.

Schritt 4: Fähigkeiten aktivieren

Held

Beginnt diesen Schritt, indem ihr alle verdeckten Karten auf den Kampftableaus aufdeckt.

In diesem Schritt führen die Teams abwechselnd 1 der folgenden Aktionen aus. Das Team des aktiven Helden beginnt. Der Schritt endet, sobald beide Teams gepasst haben.

- ◆ **Eine aufgedeckte Zeitkarte oder Energiekarte aktivieren:** Manche Energiekräfte wurden bereits sofort in Schritt 3 ausgelöst. Sie können hier nicht mehr eingesetzt werden.
- ◆ **Einen Kampfzauber ausspielen:** Du darfst 1 Zauber ausspielen, auch wenn er einem Teammitglied gehört, das nicht am Kampf teilnimmt.
- ◆ **Ein Verbrauchsgut ausspielen:** Du darfst nur Verbrauchsgüter ausspielen, wenn dein Held am Kampf teilnimmt.
- ◆ **Verbündete Soldaten entfernen:** Befinden sich beim epischen Kampf verbündete Soldaten in dem Gebiet deines Helden, darfst du beliebig viele davon entfernen, um die Attributswerte deines Helden zu erhöhen. Jeder Soldat, den du entfernst, erhöht eines der Heldenattribute um 1. Stelle die entfernten Soldaten als Erinnerung auf die entsprechende Zone des Kampftableaus. Du darfst diese Aktion nur 1x pro Kampf ausführen.
- ◆ **Passen:** Dieser Schritt ist für dich beendet.



Wenn ihr eine Erweiterung habt und mit 3 Teams spielt, dürfen auch die Teams, die nicht an einem epischen Kampf teilnehmen, Zauber spielen. Dies geschieht, nachdem der Verteidiger an der Reihe war, danach macht der aktive Held weiter.

Bestie/Boss

Siehe „Held“. Andere Teams dürfen im Kampf, abwechselnd mit dem aktiven Helden, ebenfalls Zauberkarten ausspielen. Haben die Teams gepasst, werden alle passiven Kampffähigkeiten oder – falls ausgelöst – die Energiefähigkeit des Feindes abgehandelt.

Schritt 5: Gesamtwerte für Initiative, Angriff und Verteidigung ermitteln

Held

Ermittelt die Gesamtwerte für die Initiative, den Angriff und die Verteidigung jedes teilnehmenden Helden, indem ihr die Boni der jeweiligen Zonen eures eigenen Kampftableaus addiert. Bei der Initiative müsst ihr zudem den Startwert auf der Heldenkarte hinzufügen. Karten, die aufgrund von Spieleffekten umgedreht wurden, bringen keinen Bonus, zählen aber trotzdem zum Zonenlimit von 4 Karten. Die Boni ausgetauschter Karten richten sich nach der endgültigen Position auf dem Kampftableau.

Der Held mit dem höchsten Initiative-Gesamtwert attackiert im nächsten Schritt des Kampfes zuerst. Der Held mit dem geringeren Initiative-Gesamtwert ist überrascht worden und verliert automatisch 1 TP. Ist die Initiative gleich, greift der aktive Held zuerst an und niemand verliert 1 TP.

Bestie/Boss

Siehe „Held“. Die Gesamtwerte des Feindes werden je nach Ergebnis des epischen Würfels angepasst.

Schritt 6: Schaden in Initiative-Reihenfolge abhandeln

Held

Wer den höheren Initiativewert hat, ist Angreifer und attackiert zuerst. Vergleicht den Angriffsgesamtwert des Angreifers mit dem Verteidigungsgesamtwert des Verteidigers. Ist der Angriffsgesamtwert höher, verliert der Verteidiger TP in Höhe der Differenz. Lege so viele Schadensmarker auf den Helden wie TP verloren wurden. Merke dir immer, wie viel Schaden dein Held in jeder Runde erhalten hat. Ist der Verteidigungsgesamtwert höher oder gleich dem Angriffsgesamtwert, geschieht nichts. Fallen die TP des Verteidigers auf 0, fährt mit Schritt 7 fort.

Ansonsten wiederholt ihr diesen Schritt noch genau 1x, wobei der Verteidiger nun zum Angreifer wird. Jeder Held attackiert pro Kampfrunde nur 1x, dann geht ihr zum nächsten Schritt über.

Bestie/Boss

Siehe „Held“.

Schritt 7: Auf besiegte Helden prüfen

Held

Sind die TP eines Helden auf 0 gefallen, ist dieser besiegt, der Kampf endet und der überlebende Held erhält 1 SP für das eigene Team. Sollten durch eine Fähigkeit oder einen anderen Effekt beide Helden gleichzeitig besiegt sein, endet der Kampf ohne Sieger. Siehe „Besiegte Helden“ (S. 9).

Bestie/Boss

Ist dein Held besiegt, endet der Kampf und die Bestienkarte wird ohne weitere Effekte zurück in den Szenariostapel gemischt.

Sind die TP der Bestie auf 0 gefallen, erhält dein Held 1 SP für das eigene Team sowie alle Belohnungen der Bestienkarte. Siehe „Bestien bändigen“ (S. 29).

Schritt 8: Aktiver Held darf fliehen

Held

Wurde kein Held besiegt und ist dies die 1. Kampfrunde, darf der aktive Held fliehen. Der Verteidiger darf nicht fliehen. Gib 2 Eternium aus und bewege deinen Helden in ein angrenzendes Gebiet, in dem sich keine feindlichen Figuren befinden. Der Kampf endet, es gibt keinen nächsten Schritt. Der Feind gilt als Sieger.

Gibt es keine angrenzenden Gebiete ohne feindliche Figuren, kann der aktive Held nicht fliehen.

Bestie/Boss

Siehe „Held“.

Schritt 9: Kampfende prüfen

Held

Ist dies die 1. Kampfrunde und der aktive Held ist nicht geflohen, werft alle in dieser Runde gespielten Karten ab und beginnt eine 2. Kampfrunde ab Schritt 2.

Wird auch in der 2. Kampfrunde kein Held besiegt, endet der Kampf. Der Held, der über beide Runden insgesamt mehr Schaden verursacht hat, gilt als Sieger. Der Verteidiger siegt bei einem Gleichstand. Der Sieger bewegt den feindlichen Helden in ein angrenzendes Gebiet.

Bestie

Ist dies die 1. Kampfrunde und dein Held ist nicht geflohen, wirf alle Kampfkarten ab, die in dieser Runde ausgespielt wurden, und beginne eine 2. Kampfrunde ab Schritt 2. Fallen auch in der 2. Kampfrunde weder bei Held noch Bestie die TP auf 0, endet der Kampf.

Endet der Kampf und die Bestie wurde nicht besiegt, flieht sie aus dem Kampf. Mische die Bestienkarte wieder in den Szenariostapel. Dein Held erhält keine Belohnungen und konnte die Bestie nicht bändigen. Wurde die Bestie besiegt, erhältst du ihre Belohnungen. Siehe „Kampfstapel“ (S. 18).

Boss

Wenn du den Boss nicht besiegt hast:

- ◆ Die Bosskarte bleibt im Spiel mitsamt dem verursachten Schaden darauf.
- ◆ Dein Held zieht sich nach dem Ende des Kampfes in ein angrenzendes Gebiet zurück.
- ◆ Alle Teams verlieren, wenn am Spielende noch ein Boss im Spiel ist (sofern vom Szenario nicht anders vorgegeben).

Schritt 10: Aufräumen

Am Ende des epischen Kampfes mischen alle Beteiligten ihre Kampfkarten wieder in ihren Kampfstapel.



He-Man

Als einer der beiden Zwillinge des Schicksals wird Prinz Adam als Sohn von König Randor und Königin Marlana geboren. Bei einer Mission nach Castle Grayskull empfängt Adam das allmächtige Schwert der Macht. Hält er es in die Höhe und spricht die magischen Worte, verwandelt das Schwert Adam in den mächtigsten Mann des Universums: He-Man.

Schnellere Kampfregeln

- ◆ **Schnellerer Kampf:** Handelt beim epischen Kampf zwischen Helden nur 1 Runde ab. Stellt den Helden, der am Ende des Kampfes weniger TP hat, in den nächsten Außenposten seiner Fraktion. Kontrolliert die Fraktion dieses Helden keinen Außenposten, stellt ihn auf seine Fraktionsbasis.
- ◆ **Initiative ist wichtig:** Standardmäßig fügt dein Held seinem Gegner 1 Schaden zu, wenn dein Held mehr Initiative hat. Zusätzlich gilt nun, dass er bei doppelter Initiative oder mehr 1 weiteren Schaden zufügt.
- ◆ **Zusammen stärker:** Befinden sich 2 oder 3 verbündete Helden im gleichen Gebiet und werden angegriffen, nimmt nur 1 dieser Helden am epischen Kampf teil – die verteidigende Person entscheidet, welcher. Im epischen Kampf selbst erhält ein Held 1 zusätzliche Kampfkarte für jeden verbündeten Helden im gleichen Gebiet, *d. h.:* *Ein Held mit 1 verbündeten Helden im gleichen Gebiet hat ein Kartenlimit von 5, ein Held mit 2 verbündeten Helden im gleichen Gebiet hat ein Kartenlimit von 6.* Verliert der Held, der am epischen Kampf teilgenommen hat, muss er sich mit allen verbündeten Helden in dem Gebiet zum nächsten Außenposten bewegen, den die eigene Fraktion kontrolliert. Verliert der Held, der am epischen Kampf teilgenommen hat, alle TP, muss er zurück in die Fraktionsbasis, verbündete Helden jedoch zum nächsten Außenposten der eigenen Fraktion. Kontrollieren die verbündeten Helden keine Außenposten, müssen sie alle zur eigenen Fraktionsbasis zurück.



Nicht vergessen: Verbündete Helden können mit Zaubern trotzdem im Kampf eingreifen.

Beispiel für einen epischen Kampf

Teela betritt das Gebiet „Berge von Perpetua“, das gerade von Evil-Lyn und 1 Soldaten der Evil Warriors besetzt ist. Teela und Evil-Lyn hätten beide Fähigkeiten, um den Kampf zu vermeiden, möchten diese aber nicht nutzen. So kommt es zum epischen Kampf.

SCHRITT 1

Teela und Evil-Lyn müssen je 1 Waffe wählen. Teela entscheidet sich für ihre Nahkampfwaffe – Teelas Schwert – und legt einen Waffenmarker mit der Nahkampfseite nach oben auf ihre Heldenkarte. Evil-Lyn wählt ihren Stab und legt einen Waffenmarker mit der Magieseite nach oben auf ihre Heldenkarte.



SCHRITT 2

Keiner der beiden Helden hat Fähigkeiten, die zu Beginn des epischen Kampfes ausgelöst werden – dieser Schritt wird übersprungen.

SCHRITT 3



Teela ist der aktive Held, also ist sie zuerst an der Reihe. Sie zieht als Kampfkarte einen einfachen „+1“-Modifikator. Sie hatte auf etwas Besseres gehofft und setzt daher Konzentration ein. Da sie ein Geist-Attribut von 2 hat, darf sie das in diesem Kampf insgesamt 2x tun. Bei Konzentration darf sie die aktuelle Karte abwerfen und eine neue ziehen. Dieses Mal ist es ein einfacher „+2“-Modifikator, den sie (verdeckt) in ihre Initiative-Zone legt.



Evil-Lyn ist nun an der Reihe. Sie zieht einen einfachen „+3“-Modifikator und legt diesen (verdeckt) in ihre Angriffszone.

Nun zieht Teela eine Unterstützungskarte, die sie sofort abwerfen muss, um 2 weitere Karten zu ziehen. Sie zieht 2 einfache Modifikatoren, einmal „+1“ und einmal „+3“. Sie legt die „+3“-Karte (verdeckt) in ihre Angriffszone und wirft die „+1“-Karte ab.

Evil-Lyn zieht eine Zeitkarte. Sie legt sie offen unten neben ihr Kampftableau **1**. Dann zieht sie als weitere Karte eine Energiekarte. Diese legt sie, ebenfalls offen, in ihre Verteidigungszone **2**.

Nun spielt Teela einen „+2“-Modifikator verdeckt in ihrer Verteidigungszone aus, woraufhin Evil Lyn einen „+2“-Modifikator verdeckt in ihre Initiative-Zone legt.



Teela nutzt ihre letzte Möglichkeit für Konzentration bei einem einfachen „+1“-Modifikator, wirft diesen ab und zieht eine Kraftflusskarte. Sie legt sie offen in ihre Angriffszone und zieht dann sofort 1 weitere Karte: Diesen einfachen „+1“-Modifikator legt sie verdeckt in ihre Verteidigungszone (Kraftflusskarten zählen nicht zum Kartenlimit von 4).

Evil-Lyn spielt ihre letzte Karte, einen einfachen „+2“-Modifikator, verdeckt in ihrer Verteidigungszone aus.

SCHRITT 4

Die verdeckten Kampfkarten von allen Teilnehmenden werden aufgedeckt.

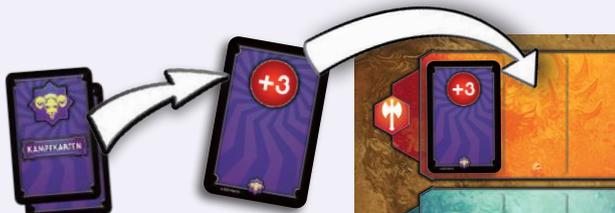


Beginnend mit Teelas Team – den Masters of the Universe –, hat nun jedes Team die Möglichkeit, Fähigkeiten und Zauber einzusetzen, um im Kampf zu helfen. Teela ist jedoch ein bisschen übermütig in den Kampf gegangen und kann nichts beisteuern. Sie passt.

Evil-Lyn hat als Verteidiger einen leichten Vorteil. Als 1. Aktion nutzt sie ihre Zeitkarte, um den „+2“-Modifikator in ihrer Initiative-Zone mit der Energiekarte der Verteidigungszone zu tauschen.



Da Teela gepasst hat, sind die Evil Warriors erneut an der Reihe. Evil-Lyn aktiviert mit ihrer Energiekarte die Fähigkeit ihres magischen Stabs, um eine weitere Karte zu ziehen. Es ist ein einfacher „+3“-Modifikator, den sie in ihre Angriffszone ausspielt.



Anschließend opfert Evil-Lyn 1 Soldaten in ihrem Außenposten, um den Wert ihrer Angriffszone um 1 zu verstärken.

Dann hilft auch noch Skeletor – Evil-Lyns Teammitglied – und spielt einen „Feuerball“-Zauber, durch den Teela 2 TP verliert. Teela legt 2 Schadensmarker auf ihre Heldenkarte und hat nur noch 4 TP übrig.

Nun passen auch die Evil Warriors und der Schritt ist beendet.

SCHRITT 5

Beide Helden ermitteln ihre Kampfwerte, indem sie die Boni jeder Zone addieren. Bei der Initiative-Zone wird auch noch der Initiativwert der Heldenkarte hinzugefügt. Die Gesamtwerte sehen so aus:

Teela



5 (3 Grundwert plus „+2“)



3 („+2“ plus „+1“)

Evil-Lyn



3 (2 Grundwert plus „+1“ durch Energie)



4 („+2“ plus „+2“)



4 („+3“ plus „+1“ durch Kraftfluss)



7 („+3“ plus „+3“ plus 1 durch Soldat)

Teela gewinnt bei der Initiative, sodass Evil-Lyn 1 TP verliert und noch 5 TP übrig hat.

SCHRITT 6

Teela hat die höhere Initiative und attackiert daher zuerst. Ihre 4 Angriff sind aber nicht höher als Evil-Lyns 4 Verteidigung, darum wird sie geblockt. Nach Teelas Angriff darf Evil-Lyn angreifen. Ihre 7 Angriff minus 3 Verteidigung von Teela führen dazu, dass Teela 4 Schaden erhält. Sie ist besiegt.

SCHRITT 7

Da Evil-Lyn Teela besiegt hat, erhalten die Evil Warriors 1 SP. Teelas Figur wird zur Basis ihres Teams (Castle Grayskull) bewegt und alle Schadensmarker von ihrer Heldenkarte entfernt. Dann muss Teela mindestens 5 Eternium durch Marker und Kartenwerte zahlen. Sie entscheidet sich, ihre Karte „Magische Falle“ (2 Eternium) abzuwerfen und 3 Eternium aus dem Vorrat ihres Teams abzugeben.

SCHRITTE 8, 9 und 10

Wäre Teela nicht besiegt worden, hätte sie wahrscheinlich 2 Eternium ausgegeben, um zu fliehen, da sie eindeutig unterlegen war. Wäre sie dennoch nicht geflohen, hätte es genau 1 weitere Runde im epischen Kampf gegeben.

Da der Kampf beendet ist, werden nun alle Kampfkarten wieder in die Stapel gemischt.

WÜRFEL DER MACHT: ALTERNATIVE REGELN FÜR EPISCHEN KAMPF

„Würfel der Macht“ ist eine alternative Möglichkeit, den epischen Kampf mithilfe der Wildniswürfel abzuhandeln. Folgt den Standardregeln für den epischen Kampf mit den folgenden Änderungen:

Schritt 1: Eine Waffe wählen

Held

Ablauf nach den Standardregeln (S. 18).

Bestie/Boss

Ablauf nach den Standardregeln (S. 18).

Schritt 2: Kampfbeginn- Fähigkeiten aktivieren

Held

Ablauf nach den Standardregeln (S. 19).

Bestie/Boss

Ablauf nach den Standardregeln (S. 19).

Schritt 3: Karten im Kampftableau ausspielen

Held

Der Ablauf entspricht den Standardregeln (S. 19), aber ihr dürft jeweils maximal 2 Kampfkarten pro Kampfzone ausspielen. Karten mit dem Schlüsselwort „Sofort“ werden genau so ausgespielt wie in den Standardregeln. Ihr dürft auch Konzentration nutzen, um Kampfkarten entsprechend eurem Geist-Attribut zu tauschen. Haben alle ihre Kampfkarten gelegt, macht weiter mit Schritt 4.

Bestie/Boss

Ablauf nach den Standardregeln (S. 19).



Anmerkung: Hast du mehr als 10 Wildniswürfel, gilt jeder zusätzliche Würfel automatisch als 1 Erfolg, den du zu Beginn von Schritt 4 beliebig einer der 3 Kampfzonen zuordnen darfst (S. 19).

Schritt 4: Fähigkeiten aktivieren

Held

Beide Teilnehmenden decken alle verdeckten Kampfkarten gleichzeitig auf. Dann dürft ihr Fähigkeiten aktivieren, wie in den Standardregeln beschrieben (S. 19). Dazu gehören auch Zeitkarten, die ihr womöglich gespielt habt. Habt ihr beide gepasst, macht weiter mit Schritt 5.

Bestie/Boss

Ablauf nach den Standardregeln (S. 19).



Anmerkung: Alle Zeitkarten müssen aktiviert werden, bevor ihr eure Kampfgesamtwerte ermittelt.



TIPP Nimmst du am epischen Kampf mit Würfeln der Macht teil, solltest du genau auf die Ausrüstung deines Helden achten (diese ist ein Ausgleichselement). Durch das Würfeln ist der Zufallsfaktor im Kampf wesentlich höher, sowohl gegen feindliche Helden als auch gegen epische Bestien.

Schritt 5: Gesamtwerte für Initiative, Angriff und Verteidigung ermitteln

Held

Zuerst ermittelt ihr jeweils den Kampfwert eurer Initiative-Kampfzone. Der Kampfwert gibt an, mit wie vielen Wildniswürfeln ihr jeweils würfelt, um zu bestimmen, wer die Initiative gewinnt. Würfelt dann gleichzeitig mit allen euren Wildniswürfeln, die euch aufgrund des Kampfwerts eurer Initiative-Kampfzone zustehen und vergleicht die Ergebnisse. Wer ein höheres Ergebnis hat, gewinnt die Initiative und ist Angreifer. Wer weniger hat, verliert 1 TP und ist Verteidiger.

Der angreifende Held ermittelt den Kampfwert der eigenen Angriffs-Kampfzone und erfährt so, mit wie vielen Wildniswürfeln gewürfelt werden darf. Der verteidigende Held ermittelt den Kampfwert der eigenen Verteidigungs-Kampfzone und erfährt ebenfalls, mit wie vielen Wildniswürfeln gewürfelt werden darf. Die Boni ausgetauschter Karten richten sich nach der endgültigen Position. Würfelt dann gleichzeitig mit euren Wildniswürfeln und vergleicht die Ergebnisse.

Zeigt ein Würfel ein „Neu würfeln“-Symbol, würfle mit diesem Würfel erneut sowie mit einem weiteren, wenn du möchtest. Hast du das „Neu würfeln“-Symbol mehr

als 1× gewürfelt, musst du mit allen betroffenen Würfeln gleichzeitig neu würfeln. Würfle so lange erneut, bis kein Würfel mehr das „Neu würfeln“-Symbol zeigt oder du aufhören möchtest.

Bestie/Boss

Die Gesamtwerte des Feindes werden je nach Ergebnis des epischen Würfelwurfs angepasst (S. 20).

Schritt 6: Schaden in Initiative-Reihenfolge abhandeln

Held

Alle Teilnehmenden vergleichen die Ergebnisse ihrer Wildniswürfel: Diese zeigen den Angriffsgesamtwert des angreifenden Helden und den Verteidigungsgesamtwert des verteidigenden Helden. Ist der Verteidigungsgesamtwert gleich oder höher als der Angriffsgesamtwert, erhält der verteidigende Held keinen Schaden. Ist der Angriffsgesamtwert höher als der Verteidigungsgesamtwert, erhält der verteidigende Held Schaden in Höhe der Differenz der beiden Gesamtwerte. Fallen die TP des verteidigenden Helden auf 0, macht weiter mit Schritt 7. Hat der verteidigende Held noch TP übrig, wiederholt Schritt 5 und ermittelt die Angriffs- und Verteidigungswerte, wobei der verteidigende Held nun zum angreifenden Held wird. Macht anschließend mit Schritt 6 weiter und ermittelt den Schaden. Jeder Held attackiert pro Kampfrunde nur 1×, bevor es mit Schritt 7 weitergeht.

Bestie/Boss

Vergleicht den Angriffswert auf der Karte der Bestie/des Bosses mit dem Verteidigungsgesamtwert des verteidigenden Helden, um zu ermitteln, ob der Angriff erfolgreich ist (S. 20).

Schritt 7: Auf besiegte Helden prüfen

Held

Ablauf nach den Standardregeln (S. 20).

Bestie/Boss

Ablauf nach den Standardregeln (S. 20).

Schritt 8: Aktive Person darf fliehen

Held

Ablauf nach den Standardregeln (S. 20).

Bestie/Boss

Ablauf nach den Standardregeln (S. 20).

Schritt 9: Kampfende prüfen

Held

Ablauf nach den Standardregeln (S. 20).

Bestie/Boss

Ablauf nach den Standardregeln (S. 21).

Schritt 10: Aufräumen

Held

Ablauf nach den Standardregeln (S. 21).

Zusammenfassung:

- ◆ Ihr dürft maximal 2 Kampfkarten pro Kampfzone ausspielen.
- ◆ Die Anzahl der Wildniswürfel pro Zone richtet sich nach dem Gesamtwert der Kampfkarten darin.



- ◆ Würfelt alle „Neu würfeln“-Symbole neu (plus je einen weiteren Würfel, wenn ihr möchtet), bevor ihr die Ergebnisse ermittelt.

- ◆ In diesem Beispiel hat Beast Man: 7 Angriff, 1 Verteidigung, 3 Initiative (1 durch Würfeln und 2 durch seinen Grundwert).

WILDNIS-KAMPF

Zum Wildnis-Kampf kommt es, wenn du im Begegnungsstapel auf Bestien triffst oder auf Mitstreiter, die nicht deiner Fraktion angehören. Der Kampf wird in einer einzelnen Runde mit den Wildniswürfeln abgehandelt und läuft folgendermaßen ab:

Schritt 1: Mit Wildniswürfeln würfeln

Prüfe zuerst die Kampffähigkeit der Bestie und wende sie gegebenenfalls an. Würfle dann mit so vielen Wildniswürfeln wie dein Körper-Attribut vorgibt.

Die möglichen Symbole sind „Leer“, „Erfolg“, „Doppelerfolg“ und „Neu würfeln“.



Zeigt ein Würfel ein „Neu würfeln“-Symbol, würfle mit diesem Würfel erneut sowie mit einem weiteren, wenn du möchtest. Hast du das „Neu würfeln“-Symbol mehr als 1x gewürfelt, musst du mit allen betroffenen Würfeln gleichzeitig neu würfeln. Würfle so lange erneut, bis kein Würfel mehr das „Neu würfeln“-Symbol zeigt oder du aufhören möchtest.

Schritt 2: Wildniswürfel den Feindattributen zuordnen

Ordne jeden Würfel einem der folgenden Attribute zu. Jeder Erfolg verringert das jeweilige Attribut um 1:

- ◆ **Feind-Verteidigung:** Du musst diese auf 0 verringern, bevor du Würfel den Feind-TP zuordnen darfst.
- ◆ **Feind-TP:** Verringert du diese auf 0, besiegst du den Feind.
- ◆ **Feind-Angriff:** Jeder Erfolg hier verringert den Schaden, den dein Held erleidet, um 1.



Doppelerfolge darfst du nicht aufteilen!

Du ordnest den Attributen Würfel zu, nicht Erfolge.

Schritt 3: Angriffe abhandeln

Handle beide Angriffe gleichzeitig ab.

- ◆ Für jedes Erfolgssymbol bei den Feind-TP fügst du entsprechend viele Schadensmarker hinzu.
- ◆ Du selbst verlierst so viele TP wie das Angriffsattribut des Feindes abzüglich der Erfolge, die du diesem zugeordnet hast.

Schritt 4: Kampfergebnis ermitteln

Sind die TP des Feindes durch deinen Angriff auf 0 gefallen, hast du den Feind besiegt und erhältst die angegebene Kampfkarte als Belohnung, auch wenn du selbst auf 0 TP gefallen bist und besiegt wurdest.

Kämpfst du gegen eine Bestie, die gebändigt werden kann, und besiegst diese, ohne selbst besiegt zu werden, darfst du die Bestie bändigen, indem du ihre Eternium-Kosten zahlst. Lege die Karte neben deine Heldenkarte und erhalte ihren Vorteil. Siehe „Bestien bändigen“ (S. 29).

Hast du die TP des Feindes nicht auf 0 verringert, mische diesen wieder in den Begegnungsstapel.

Tri-Klops

Der interdimensionale Kopfgeldjäger Trydor Esooniux Scope verbündet sich während der Großen Unruhen mit Skeletor und verliert durch einen Unfall sein Augenlicht. Dank seines Erfindergeistes entwickelt er den berühmten Trioptik-Visor, der ihm seine Sehkraft zurückgibt, sie verbessert und ihm den Namen Tri-Klops einbringt.



Beast Man

Verbannt aus dem Rankenschungel schließt sich Raquill Rqazz dem bösen Alchemisten Keldor an. Aufgrund seiner unheimlichen Fähigkeit, die vielen tödlichen Bestien in Eternia zu kontrollieren, gibt er sich den Namen Beast Man.



Beispiel für Wildnis-Kampf

Beispiel: She-Ra trifft im Wildnis-Kampf auf einen Dylinx.

Noch vor dem Würfeln wird die passive Fähigkeit des Dylinx ausgelöst. Der Würfelwurf für die Fähigkeit war eine leere Seite, also bekommt Dylinx nicht „+1“ .

She-Ras Körper-Attribut ist 7: Sie würfelt mit 7 Würfeln. Das Ergebnis ist 2x „Leer“, 1x „Neu würfeln“, 3x „Erfolg“ und 1x „Doppelerfolg“.



Sie entscheidet sich, ihr „Neu würfeln“-Symbol zusammen mit einem der 2 „Leer“-Würfel neu zu würfeln und erhält 2 weitere Doppelerfolge, sodass ihr Endergebnis so aussieht: 1x „Leer“, 3x „Erfolg“ und 3x „Doppelerfolg“.



Der Dylinx hat 3 TP, 3 Angriff und 2 Verteidigung.

- 1** She-Ra ordnet zuerst 1 Doppelerfolg zur Verteidigung des Dylinx zu, sodass diese auf 0 fällt, denn nur dann darf sie Erfolge den TP zuordnen.
- 2** Sie ordnet 1 Erfolg und 1 Doppelerfolg dem Angriff des Dylinx zu **3** und anschließend 1 Doppelerfolg und 2 Erfolge den TP des Dylinx.



Angriff und TP des Dylinx wurden somit ebenfalls auf 0 verringert. Also hat She-Ra den Dylinx besiegt und sie erhält keinen Schaden durch seinen Angriff.



She-Ra

Die Zwillingsschwester von Prinz Adam, Adora, wird auf den Planeten Etheria entführt. Dort erlangt sie die Macht von Grayskull und wird zur mächtigsten Frau des Universums: She-Ra. Sie versammelt die Prinzessinnen der Macht und hilft, Etheria aus den Klauen der Wilden Horde zu befreien.

SOLDATEN-KAMPF

Wenn sich deine Soldaten in ein Gebiet mit mindestens 1 feindlichen Figur bewegen, kommt es zum Soldaten-Kampf.



Anmerkung: Soldaten haben 1 TP, was Zauber und andere Effekte betrifft.

Soldaten gegen feindlichen Helden

Betreten deine Soldaten ein Gebiet mit einem feindlichen Helden, entferne sie und lege sie zurück in den Soldatenvorrat deines Teams. Der feindliche Held verliert so viele TP, wie du Soldaten entfernt hast.

Würde das die TP des feindlichen Helden unter 0 bringen, entferne nur so viele Soldaten, um die TP des Helden genau auf 0 zu verringern (und ihn zu besiegen). Deine restlichen Soldaten bleiben in dem Gebiet. Ein feindlicher Held, der auf diese Weise besiegt wird, bringt dir keine SP.

Befinden sich Soldaten in einem Außenposten mit einem Boss, ignorieren sie diesen einfach.

Soldaten gegen feindliche Soldaten

Betreten deine Soldaten ein Gebiet mit feindlichen Soldaten, kämpfen diese gegeneinander. Entferne so lange gleichzeitig je 1 Soldaten von dir und dem Feind, bis nur noch Soldaten eines Teams oder gar keine Soldaten mehr in dem Gebiet sind.

Soldaten gegen feindlichen Helden und Soldaten

Betreten deine Soldaten ein Gebiet mit einem (oder mehreren) feindlichen Helden sowie feindlichen Soldaten, entscheidet das Gegnersteam, wie der Schaden von jedem deiner Soldaten aufgeteilt wird, bevor sie entfernt werden.

Beispiel: He-Man bewegt 3 seiner Soldaten in ein Gebiet mit Skeletor, Evil-Lyn und 2 Soldaten der Evil Warriors.



Die Teammitglieder der Evil Warriors entscheiden, dass Skeletor 2 TP verliert und 1 Soldat geopfert wird. Evil-Lyn ist nicht betroffen. Die Soldaten von He-Man werden dann in den Soldatenvorrat seines Teams zurückgelegt.



HILFSKARTEN

Alle Hilfskarten können mit der freien Aktion „Handel (mit anderen Helden)“ beliebig an verbündete Helden im gleichen Gebiet weitergegeben oder mit diesen getauscht werden.

Bestien und Mitstreiter

Bestien bändigen

Dein Held darf eine besiegte Bestie bändigen, nachdem er ihre Belohnung erhalten hat und die auf der Karte angegebenen Eternium-Kosten bezahlt. Bestien ohne Eternium-Kosten kannst du nicht bändigen.

Eine gebändigte Bestie bringt deinem Helden den Vorteil, der unter „Heldenbonus“ auf der Karte angegeben ist. Bändigt dein Held eine Bestie, lege ihre Karte neben deine Heldenkarte. Dein Held darf nur 1 Bestie oder Maschine haben (außer eine Fähigkeit gibt etwas anderes an). Bändigt dein Held eine Bestie, besitzt aber bereits eine Bestie oder Maschine, musst du zuerst die aktuelle Bestie oder Maschine abwerfen.

Gewonnene Mitstreiter

Im Begegnungstapel treffen die Helden auf Mitstreiter, die sich ihnen anschließen können und ihnen dann den „Heldenbonus“ auf ihrer Karte verleihen. Dein Held darf nur 1 Mitstreiter haben (außer eine Fähigkeit gibt etwas anderes an). Gewinnt dein Held einen neuen Mitstreiter und möchtest du diesen behalten, musst du zuerst den aktuellen Mitstreiter abwerfen.

Ausrüstung, Zauber und Maschinen

Ausrüstung

Ausrüstungskarten geben Helden Fähigkeiten oder erhöhen ihre Attribute. Es gibt 3 Arten von Ausrüstung: „Panzer“, „Artefakt“ und „Verbrauchsgut“.

Panzer und Artefakte geben einen dauerhaften Vorteil, solange dein Held sie ausgerüstet hat. Verbrauchsgüter geben einen einmaligen Effekt, wenn sie genutzt werden. Danach werden sie sofort abgeworfen.

Bei Panzerkarten gibt es Unterkategorien für Körper, Kopf usw. Dein Held darf für jede Unterkategorie nur 1 Panzer

ausrüsten (1× Kopf, 1× Körper usw). Dein Held darf immer nur 1 Artefakt ausrüsten (sofern nicht anders angegeben).

Alle anderen Karten (auch alle Verbrauchsgüter) legst du verdeckt neben deine Heldenkarte. Sie sind das Gepäck deines Helden.

Dein Held darf bis zu 5 Karten gleichzeitig in seinem Gepäck haben. Kommen mehr Karten hinzu, musst du so viele abwerfen, bis du genau 5 hast. Dein Held darf im eigenen Zug ausgerüstete Panzer- und Artefaktkarten beliebig mit dem Gepäck austauschen, solange dies außerhalb des Kampfes geschieht.

Zauber

Sofern nicht anders angegeben, darf dein Held maximal 2 Zauberkarten besitzen. Sie gehören nicht zum Gepäck deines Helden, du solltest sie aber verdeckt neben deine Heldenkarte bereitlegen. Hast du einen Zauber eingesetzt, lege ihn auf den entsprechenden Ablagestapel.

Wenn 2 Zauber gleichzeitig ausgespielt werden, bestimmt die aktive Person die Reihenfolge.

Es gibt 2 Arten von Zaubern (manche Zauber gehören zu beiden):

Karte

Kartenzauber kannst du in deinem Zug außerhalb des Kampfes einsetzen. Ist kein Ziel angegeben, gilt der Held als Ziel, der den Zauber einsetzt.

Kampf

Kampfzauber werden im epischen Kampf eingesetzt, auch wenn dein Held nicht an dem Kampf teilnimmt. Ist kein Ziel angegeben, gilt der verbündete Held im Kampf als Ziel des Zaubers.

Setzt dein Team einen deiner Zauber in einem Kampf ein, an dem du nicht teilnimmst, wird der Zauber so behandelt, als hätte ihn dein verbündeter Held im Kampf eingesetzt. Die Effekte deines Zaubers gelten für diesen Helden.

Wenn nicht anders angegeben, gelten die Effekte von Kampfzaubern nur in der Kampfrunde, in der sie ausgespielt werden.

Maschinen

Maschinen bringen verschiedene Boni wie z. B. zusätzliche Bewegungspunkte in deiner Aktion „Bewegen“. Du kannst sie bei Schmieden kaufen. Lege sie neben deine Heldenkarte. Besitzt dein Held bereits 1 Bestie oder 1 Maschine, musst du diese zuerst abwerfen, wenn du eine neue Maschine kaufst.

Eine Maschine mit dem Merkmal „Fliegend“ verleiht deinem Helden Flugfähigkeit. Eine Maschine mit einem „+1“-Bonus gewährt den Bonus nur, wenn die Anforderung auf der Karte erfüllt ist.

SPIELEND

Das 4. Feld mit Schädel-Ereignis auf der Rundenleiste markiert die letzte Runde des Spiels. Ist am Ende der letzten Runde noch ein Boss im Spiel, haben alle Teams verloren.

Ansonsten gewinnt das Team mit den meisten SP und die Mitglieder dieses Teams teilen sich den Sieg.

Gleichstände werden zugunsten des Teams aufgelöst, das mehr Außenposten kontrolliert. Danach zugunsten des Teams, das mehr Eternium übrig hat. Herrscht auch dann immer noch Gleichstand, spielt eine weitere Nachrunde und prüft danach erneut, wer gewonnen hat. In dem äußerst seltenen Fall, dass es auch danach noch keine Entscheidung gibt, wählt jedes Team geheim einen Helden. Die beiden Helden treten in 1 Runde epischem Kampf gegeneinander an. Welcher Held den Kampf gewinnt, wird wie gewohnt ermittelt und sein Team erhält 1 SP.

SPIELVARIANTEN

SOLO/KOOPERATIV

Ihr könnt das Spiel solo oder kooperativ spielen, indem ihr die folgenden Regeländerungen beachtet. Diese Regeln haben Vorrang vor den Standardregeln.

Die wichtigste Änderung ist die Verwendung von Gefechtskarten. Sie geben an, welche Gesamtwerte der feindliche Held im epischen Kampf auf dem Kampftableau hat, und lassen dich Karten vom Effektstapel ziehen.

Der einzige Unterschied zwischen Solo- und kooperativem Modus ist die Anzahl der Mitglieder in deinem Team. In einem Solospiel übernimmst du alle 3 Helden. In einem kooperativen Spiel teilt ihr die Helden unter bis zu 3 Personen auf.

Feindkarten

Diese Karten werden nur im Solo- und kooperativen Spiel benutzt und sind in 2 Kategorien unterteilt – Effektkarten und Gefechtskarten.

Effektkarten



- Effekt
- Zonen-Indikator (für Energiefähigkeiten)
- Schwierigkeit (Schädel)

Gefechtskarten



- Angriff
- Verteidigung
- Initiative
- Anzahl der Effektkarten
- Energiekarten-Indikator
- Waffenindikator

Aufbau

Beachte beim Aufbau des Solo- oder kooperativen Spiels die folgenden Änderungen und Ergänzungen:

- 1 Wähle einen Schwierigkeitsgrad: Einfach, Mittel, Fortgeschritten oder Gnadenlos.
- 2 Wähle ein Solo-Szenario aus dem Missionsbuch und folge den Aufbaueregeln für deinen gewählten Schwierigkeitsgrad. Sie geben an, wo du Soldaten, Aufgabenmarker und Helden platzierst.
- 3 Bilde den Effektstapel, indem du die Effektkarten deines gewählten Schwierigkeitsgrades hinzufügst. Du erkennst sie an der Anzahl der Schädel unten auf der Karte (siehe unten).
- 4 Teile die Gefechtskarten in 2 Stapel auf – mit Energiesymbol und ohne. Mische beide Stapel getrennt voneinander und lege sie offen neben den Effektstapel.
- 5 Mische die „Risse in der Zeit“-Karten, die als Szenariostapel verwendet werden.
- 6 Lege die Siegkarten zurück in die Schachtel. Sie werden in diesem Modus nicht verwendet.

Schwierigkeitsgrad

Dein gewählter Schwierigkeitsgrad bringt eigene Regeln mit sich:



Einfach:

Effektstapel: -Schädel

- ◆ Du beginnst das Spiel mit 4 Eternium pro Held in deinem Team plus 2. Dies ersetzt die Startmenge im Standardspiel.
- ◆ Stelle je 1 eigenen Soldaten auf die jeweils nächstgelegenen Magiergilden-, Laden- und Schmieden-Außenposten. Du kontrollierst diese Außenposten bei Spielbeginn.
- ◆ Helden zahlen keine 5 Eternium, wenn sie besiegt werden.
- ◆ Helden dürfen auch aus dem epischen Kampf fliehen, ohne dafür Eternium zu zahlen.
- ◆ Ignoriere alle Szenarioregeln oder -effekte, bei denen du feindliche Soldaten ersetzen sollst.



Mittel:

Effektstapel: - und -Schädel

- ◆ Kämpfst du gegen einen feindlichen Helden, darf dein Held nach den Standardregeln aus dem epischen Kampf fliehen. Du musst außerdem zum Fliehen nur 1 Eternium statt 2 zahlen.
- ◆ Füge am Ende jeder Nachtrunde 1 feindlichen Soldaten bei allen Außenposten hinzu, die das feindliche Team kontrolliert. Mach dies so lange, bis in jedem dieser Außenposten 3 Soldaten sind oder es keine Figuren mehr im Vorrat gibt.



Fortgeschritten:

Effektstapel: -, - und -Schädel

- ◆ Füge am Ende jeder Runde 1 feindlichen Soldaten bei allen Außenposten hinzu, die das feindliche Team kontrolliert. Mach dies so lange, bis in jedem dieser Außenposten 3 Soldaten sind oder es keine Figuren mehr im Vorrat gibt.
- ◆ Kämpfst du gegen einen feindlichen Helden, ziehe 1 zusätzliche Effektkarte.



Gnadenlos:

Effektstapel: -, -, -
und -Schädel

- ◆ Füge am Ende **jedes** Zugs 1 feindlichen Soldaten bei allen Außenposten hinzu, die das feindliche Team kontrolliert. Mach dies so lange, bis in jedem dieser Außenposten 3 Soldaten sind oder es keine Figuren mehr im Vorrat gibt.
- ◆ Kämpfst du gegen einen feindlichen Helden, ziehe 2 zusätzliche Effektkarten.

Epischer Kampf

Die Regeln für den epischen Kampf gegen epische Bestien und Bosse entsprechen den Standardregeln.

Kämpfst du gegen einen Helden, befolge alle Schritte des epischen Kampfs, als ob du gegen eine epische Bestie kämpfst, mit folgenden Änderungen.

Änderungen Schritt 1:

Wähle deine Waffe und bestimme dann die Werte des Feindes mit einer Gefechtskarte.

So bestimmst du die Werte deines Feindes: Würfle mit einem Wildniswürfel. Das Ergebnis auf dem Würfel bestimmt, welche Art von Gefechtskarte du nutzt:



Einfach: Ist das Symbol „Leer“ zu sehen, ziehe 1 Energiekarte, ansonsten 1 Karte, die keine Energiekarte ist.



Mittel: Ist das Symbol „Leer“ oder „Neu würfeln“ zu sehen, ziehe 1 Energiekarte, ansonsten 1 Karte, die keine Energiekarte ist.



Fortgeschritten: Ist das Symbol „Leer“ zu sehen, ziehe 1 Karte, die keine Energiekarte ist. Ansonsten ziehe 1 Energiekarte.



Gnadenlos: Würfle nicht, ziehe immer 1 Energiekarte.

Mische den Gefechtsstapel, der vom Würfelergebnis angegeben wurde, und ziehe so lange die oberste Karte, bis du eine Karte mit einer der Waffen des Feindes aufdeckst.

Die gezogene Karte bestimmt die Startkampfwerte des Feindes. In Schritt 4 des Kampfes bestimmt sie außerdem die Anzahl der Effektkarten, die du ziehst, und ob der Feind seine Energiefähigkeit einsetzt.

In der 2. Runde des epischen Kampfes wirfst du die Karte der 1. Runde ab und würfelst erneut mit dem Wildniswürfel. In jeder Runde wird eine andere Gefechtskarte benutzt. Der Feind kann in jeder Runde dieselbe Waffe einsetzen.

Änderungen Schritt 3:

Würfle nicht mit dem epischen Würfel für deinen Gegner. Spiele deine Karten aus und fahre dann mit dem nächsten Schritt fort.

Änderungen Schritt 4:

Hast du deine Aktionen in diesem Schritt beendet, ziehe so viele Karten vom Effektstapel wie durch die Zahl auf der Gefechtskarte angegeben. Handle die Effekte auf den gezogenen Karten sofort so ab, als hätte der feindliche Held sie gespielt.

Verlangt die Gefechts- oder Effektkarte den Einsatz einer Energiefähigkeit, gehe folgendermaßen vor:

- ◆ Jeder Energieeffekt aktiviert die Energiefähigkeit des feindlichen Helden wie auf seiner Heldenkarte beschrieben. Muss eine Wahl getroffen werden, wähle die Option, die dir am meisten schadet.
- ◆ Fügt die Energiefähigkeit eines Helden „+X“ zu einer Zone hinzu, wird dies nur ausgeführt, wenn die Effektkarte den entsprechenden Zonen-Indikator hat.
- ◆ Kann keine Energiefähigkeit angewendet werden, füge stattdessen „+1“ Verteidigung und „+1“ Angriff hinzu.

Ist das Energiefähigkeit-Symbol auf den Gefechts- und Effektkarten zu sehen, aktiviere die Energiefähigkeit 2× oder womöglich sogar 3×!

Besiegte Helden

Außer beim Schwierigkeitsgrad „Einfach“ bleiben die Regeln für besiegte Helden unverändert. Allerdings verlierst du am Ende des Spiels Siegpunkte für jede Niederlage, die du erleidest. Du kannst dir dies merken, indem du jedes Mal, wenn einer deiner Helden besiegt wurde, einen Schadensmarker auf die Rundenleiste legst.

Solo-Wertung

Das Szenario kann auf 2 Arten enden: Du erreichst das Rundenlimit oder schließt erfolgreich das Ziel des Szenarios ab.

Endet das Szenario, ermittelst du deine Solo-Wertung, indem du deine SP folgendermaßen anpasst:

- ◆ Szenario erfolgreich abgeschlossen:



Einfach: +2 SP



Mittel: +4 SP



Fortgeschritten: +6 SP



Gnadenlos: +10 SP

- ◆ Eingenommene feindliche Außenposten: je 1 SP
- ◆ Jede verbleibende Runde (Tag und Nacht): je 3 SP
- ◆ Besiegte verbündete Helden: je -3 SP
- ◆ Je 3 Schaden auf verbündeten unbesiegten Helden: -1 SP (kumulativ)

Zeig uns und den anderen Spielern deine Wertung!
Nutze den Hashtag #FoEsolo

KONFRONTATION

Der Modus „Konfrontation“ ist ideal, wenn ihr ein kürzeres Spielerlebnis möchtet, bei dem alles noch härter umkämpft ist.

Wenn ihr im Missionsbuch ein Konfrontation-Szenario wählt, gelten die folgenden Regeln.

Aufbau

Jedes Szenario hat eigene Regeln für den Spielaufbau. Die meisten davon richten sich nach den Regeln, die weiter unten aufgeführt sind.

Wenn im gewählten Szenario nicht anders angegeben, nehmt ihr beim Spielaufbau die folgenden Änderungen vor.

Variante mit freien Helden



Bei dieser Variante darf jedes Team die Helden unabhängig von ihrer Fraktion auswählen.

Wählt die Helden einzeln nacheinander, bis ihr 6 ausgewählt habt.

Triffst du in der Wildnis auf einen Helden, darfst du wählen, ob du ihn als Mitstreiter oder Feind behandelst.

Berittene Helden

Wenn ihr euch darauf einigt und ihr die entsprechenden Figuren habt, könnt ihr berittene Helden in den Heldenvorrat aufnehmen. Jedes Team darf aber nur 1 berittenen Helden auswählen.

Eternium und Ausrüstung bei Spielbeginn

Jedes Team erhält 5 Eternium pro Held.

Beginnend mit dem 1. Team kaufen eure Teams abwechselnd jeweils für 1 Helden Ausrüstung oder Zauber vom Händlermarkt oder lassen den Helden passen. Kauft dein Team eine Karte, ersetze sie durch eine neue Karte dieser Art im Händlermarkt. Macht weiter, bis alle Helden gepasst haben. Dann gibt jedes Team sein restliches Eternium ab.

Einsatz

Beginnend mit dem 1. Team wählt jedes Team eine der Einsatzzonen, die in den Szenarioregeln beschrieben sind. Einsatzzonen sind festgelegte Areale auf der Karte, die von einem Team kontrolliert werden. Je nach Szenario kann es weitere Regeln für die Einsatzzonen geben.

Im Szenario ist angegeben, wie viele Soldaten ihr jeweils beim Spielaufbau einsetzt. Das 1. Team platziert zuerst alle seine Soldaten, gefolgt vom nächsten Team, bis alle Teams ihre Soldaten platziert haben. Soldaten können nur in Außenposten der gewählten Einsatzzone gestellt werden.

Heldenaufbau

Im Szenario sind die Orte angegeben, an denen ihr eure Helden platzieren dürft. Ist mehr als 1 Ort angegeben, dürft ihr die Helden eures Teams aufteilen – sie müssen nicht alle am selben Ort starten. Beginnend mit dem 1. Team stellt ihr abwechselnd je 1 Helden auf, bis ihr alle Helden platziert habt.

Aufgabenmarker

In dieser Phase legen die Mitglieder aller Teams abwechselnd 1 Aufgabenmarker auf den Spielplan.

Das 1. Team beginnt.

Ihr müsst die Aufgabenmarker nach den folgenden Regeln legen:

- ◆ Aufgabenmarker müssen in Wildnisgebiete gelegt werden.
- ◆ In jedem Wildnisgebiet darf nur 1 Aufgabenmarker liegen.
- ◆ Aufgabenmarker dürfen nicht in Gebiete gelegt werden, die an ein Gebiet mit einem Aufgabenmarker angrenzen.

Sofern im Szenario nicht anders angegeben, legt jedes Team 5 Aufgabenmarker.

Aufgabenmarker werden in Konfrontation-Szenarien auf unterschiedliche Weise verwendet. Nutzt du die Aktion „Aufgabe meistern“, zieht dein Held keine Szenariokarte. Stattdessen wird der Aufgabenmarker aus dem Spiel entfernt und dein Team erhält 2 Eternium.

So bildet ihr den Szenariostapel: Mischt einen Stapel aus allen epischen Bestien aller Szenariostapel, die gebändigt werden können, und legt ihn verdeckt neben den Spielplan.

Änderungen am Spielablauf

Im Modus „Konfrontation“ gelten die Standardregeln mit den folgenden Ausnahmen:

Siegkarten

Im Modus „Konfrontation“ nutzt ihr keine Siekkarten. In den Szenarioregeln ist angegeben, wie eure Helden SP erhalten.

Rundenleiste

Die Rundenleiste löst keine besonderen Ereignisse aus, außer das ist im Szenario so angegeben.

Heldenbewegung

Alle Helden haben einen maximalen Bewegungswert von 2, inklusive aller Boni.

Besiegte Helden

Besiegte Helden kehren nicht in die Basis ihres Teams zurück, sondern in einen Außenposten ihrer Einsatzzone. Der gewählte Außenposten darf jedoch nicht an ein Wildnisgebiet mit feindlichen Figuren angrenzen.

Gibt es kein mögliches Gebiet, wohin der besiegte Held bewegt werden kann, stelle ihn in ein beliebiges Gebiet, in dem ein verbündeter Held ist. Ist auch das nicht möglich, stelle ihn in ein beliebiges Gebiet auf der Karte, das mindestens 3 Gebiete zu einem feindlichen Helden entfernt ist.

Neue Aktionen im Modus „Konfrontation“

Neben den Aktionen des Standardspiels dürfen Helden die folgenden Aktionen nutzen:

Trainieren (freie Aktion)

Der Held darf Eternium ausgeben, um Folgendes zu erhalten:

- ◆ **3 Eternium:** Erhalte 1 Kampfkarte „+2“.
- ◆ **5 Eternium:** Erhalte eine Spezial-Kampfkarte deiner Wahl.

Reittier erhalten (Standardaktion)

Dein Held darf als Aktion 2 Eternium ausgeben, um eine epische Bestie vom Szenariostapel zu ziehen und einen epischen Kampf zu beginnen.

Gewinnt dein Held den epischen Kampf, erhält er die üblichen Belohnungen, aber keine SP. Entferne die besiegte epische Bestie aus dem Szenariostapel – du kannst sie wie üblich bändigen.

Verliert dein Held den epischen Kampf, mische die epische Bestie wieder in den Szenariostapel.

Spielende und Wertung bei Konfrontation

Jedes Konfrontation-Szenario hat eigene Regeln, wie Helden SP erhalten und wie das Spiel endet.

Verhindert eine Szenarioregel, dass dein Held wie üblich SP erhalten würde, nimm 2 Eternium für jeden dieser nicht erhaltenen SP.

Beispiel: Das Szenario gibt vor, dass du keine SP erhältst, wenn du einen feindlichen Helden im Kampf besiegst. Hast du einen feindlichen Helden besiegt, würdest du normalerweise 1 SP erhalten, also bekommst du nun 2 Eternium.

Stratos

Als Anführer der geflügelten Krieger von Avion ist Stratos ein langjähriges Mitglied der Masters of the Universe und diente bereits vor vielen Jahren unter König Randor.



INDEX

+1*	S. 30
Aktivieren/Aktiver Held	S. 11
Angrenzend	S. 8
Aufgabenkarten	S. 13
Außenposten	S. 8
Bändiggen	S. 29
Basis	S. 8
Begegnungskarten	S. 13
Belohnung	S. 13, 18, 21
Berittener Held	S. 6
Besiegt	S. 9, 20
Energie	S. 18, 19
Epische Bestienkarten	S. 14
Fliegen	S. 12
Fliehen	S. 20
Flugroute	S. 8
Gepäck	S. 29
Initiative	S. 20
Kampfstapel	S. 18
Kampftableau	S. 17
Kontrollieren	S. 8
Konzentration	S. 19
Mitstreiter	S. 13, 29
Modifikator	S. 18
Schädel-Ereignis	S. 11
Sieggarten	S. 9
Sofort	S. 19
Turm	S. 8
Verbündet	S. 7
Waffe	S. 18
Weg	S. 8
Würfeln (Erfolg und Scheitern)	S. 9

IMPRESSUM

Regeln: Dave Ketch, Jakub S. Olekszyk
Regeln Modus „Konfrontation“: Jacek Karpowicz
Regeln Solospiel: Kamil Białkowski
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 Pawlaczek
Studiodirektion: 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 Żydek

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. Hergestellt von Archon Studio.

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

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-Narr™, 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™

The background of the cover art is a dark, atmospheric scene with a purple and blue color palette. At the top center, a large, menacing figure with a green, skull-like face and glowing red eyes looms. To the left, a brown, furry creature with blue eyes and a wide, toothy grin is shown. Below the central figure, a green, horned creature with yellow eyes is visible. In the bottom center, a muscular man with blonde hair, wearing a red and silver armor, stands with a sword on his back and a shield. To his right, a large, brown, pig-like creature with yellow eyes and a wide, toothy grin is shown. The overall scene is set against a backdrop of a fiery, orange and yellow landscape.

MASTERS

OF THE UNIVERSE™

FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME