



MASTERS

OF THE UNIVERSE™

FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME

LIVRET DE RÈGLES

SOMMAIRE

INTRODUCTION _____	03	Se reposer (nuit seulement) _____	14
LISTE DU CONTENU _____	04-05	Actions gratuites _____	14-15
MISE EN PLACE GÉNÉRALE _____	06-07	BASES DU COMBAT _____	17
BUT DU JEU _____	08	COMBAT ÉPIQUE _____	17
CONCEPTS CLÉS _____	08	Grille de combat _____	17
Le plan d'Eternia _____	08	Armes _____	18
L'Eternium _____	08	Paquet de combat _____	18
Réussite et échec _____	09	Résoudre un combat épique _____	18-23
Cartes victoire _____	09	Règles de combat rapide _____	21
Héros vaincus _____	09	DÉS DE POUVOIR :	
COMMENT JOUER VOTRE PREMIÈRE PARTIE	10	RÈGLES ALTERNATIVES DE COMBAT ÉPIQUE	24-25
STRUCTURE D'UNE MANCHE _____	11	COMBAT DANS LES CONTRÉES SAUVAGES	26-27
Phase de préparation _____	11	COMBAT DE SOLDATS _____	28
Phase d'action _____	11	CARTES DE SOUTIEN _____	29
ACTIONS _____	11	Créatures et alliés _____	29
Se déplacer _____	11	Équipement, sorts et véhicules _____	29
Déplacement des avant-postes _____	12	TERMINER LA PARTIE _____	30
Voyage rapide _____	12	VARIANTES _____	30
Mobiliser les soldats _____	12	Solo/Coopératif _____	30-32
Braver les contrées sauvages _____	13	Mode escarmouche _____	33
Se lancer dans une quête _____	13-14	GLOSSAIRE _____	35
		CRÉDITS _____	35

MASTERS OF THE UNIVERSE™ FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME

INTRODUCTION

Masters of the Universe: Fields of Eternia est un jeu de conquête dans le monde d'Eternia pour 1 à 6 joueurs. Les joueurs prennent le contrôle de personnages légendaires de la série Masters of the Universe Classics, recrutent des alliés, acquièrent de l'équipement et domptent des créatures sauvages, tout en capturant des lieux clés et en accomplissant des scénarios basés sur l'histoire.

Dans la version standard du jeu, les joueurs se répartissent en deux factions - les Masters of the Universe ou les Evil Warriors - et chaque joueur choisit un personnage à incarner.

Ce livret de règles contient également des variantes de règles pour le jeu en solo ou en coopération, ainsi qu'un mode escarmouche.

LISTE DU CONTENU



Plateau de jeu : carte d'Eternia



Livret de règles



Livret de missions



Grille de combat x2



Dé contrées sauvages
Masters of the Universe x10



Dé contrées sauvages
Evil Warriors x10



Dé épique x2

FIGURINES



He-Man



She-Ra



Man-At-Arms



Ram Man



Teela



Stratos



Soldats
Masters of
the Universe x15



Skeletor



Mer-Man



Beast Man



Evil-Lyn



Tri-Klops



Trap Jaw



Soldats Evil
Warriors x15

CARTES



6 Héros Masters of the Universe



6 Héros Evil Warriors



20 Véhicules



38 Équipements



45 Sorts



26 Victoire



45 Combat Masters of the Universe



45 Combat Evil Warriors



24 Affrontement (solo/Coop)



24 Effet (solo/Coop)



14 Créature épique



Scénario : Ruptures temporelles x13



Scénario : Evil Seed x13



Boss : Evil Seed



Rencontre : Allié x8



Rencontre : Créature x12



Rencontre : Événement x12

JETONS



Dégât 1/2 x12



Dégât 3/5 x12



Eternium x40



Point de victoire x30



Arme x3 (double-face)



Ronces x12



Manche



Quête x14



Activation Masters of the Universe x3



Activation Evil Warriors x3

MISE EN PLACE GÉNÉRALE



Placez le plateau de jeu au centre de la zone de jeu, et réalisez les étapes suivantes dans les sections « Mise en place des factions » et « Mise en place générale ».

Mise en place des factions

- 1** Divisez les joueurs en 2 équipes, chaque équipe choisissant une faction. Cette boîte comprend deux factions : les Masters of the Universe et les Evil Warriors. Des factions supplémentaires seront disponibles dans les futures extensions.
 - 2** Chaque équipe choisit 3 héros de sa faction. Chaque carte héros porte le symbole de la faction de ce héros directement sous son nom.
- Remarque :** un joueur peut avoir besoin de contrôler plus d'un héros s'il y a moins de 3 joueurs dans cette équipe. Les joueurs choisissent comment attribuer le contrôle des 3 héros.

Figurines montées

Les héros montés sont des figurines en édition limitée représentant des héros spécifiques sur des montures.

Certains de ces héros commencent la partie avec une créature spécifique domptée. Au début de la partie, trouvez la carte correspondant à la créature indiquée et attribuez-la à ce héros. D'autres héros montés peuvent avoir tous leurs bonus indiqués sur leur propre carte.

Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul héros monté. Si votre équipe ne choisit pas de héros monté, mais que l'ennemi le fait, commencez la partie avec 4 Eternium supplémentaires dans votre réserve.

3 Chaque joueur prend la carte, la figurine et un jeton activation du héros qu'il a choisi. Placez chaque figurine de héros sur l'emplacement de départ de sa faction (base) :



Masters of the Universe : Château Grayskull



Evil Warriors : n'importe quelle base inutilisée, sauf si le scénario le spécifie (dans les scénarios standard, nous recommandons d'utiliser le Temple de Serpos).

4 Rassemblez les soldats et les dés uniques de chaque faction et placez-les à portée des joueurs de leurs équipes respectives.

! Les héros et les soldats de votre équipe sont appelés des figurines amies.

5 Chaque équipe prend le paquet de combat avec son symbole de faction comprenant les cartes suivantes :

- | | |
|-----------------|--------------------|
| 7 cartes « +1 » | 2 cartes surcharge |
| 6 cartes « +2 » | 1 carte temps |
| 3 cartes « +3 » | 1 carte outil |
| | 1 carte flux |

6 Chaque équipe gagne 3 Eternium par héros, plus 1 Eternium supplémentaire. Ajoutez-les à la réserve d'Eternium de l'équipe. Placez le reste de l'Eternium près du plateau.

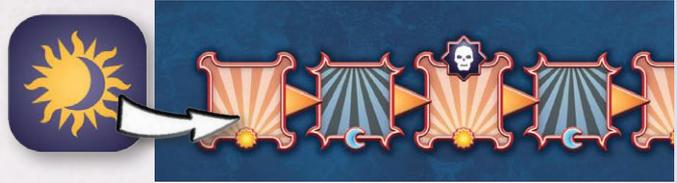
7 Distribuez à chaque équipe 1 carte victoire par héros de son équipe. Les cartes victoire sont gardées secrètes aux yeux des autres équipes et représentent des objectifs que vous pouvez accomplir pour gagner des points de victoire. Mélangez les autres cartes victoire et placez-les sur le côté du plateau.

Mise en place du jeu

8 Choisissez un scénario dans le livret de missions et suivez les instructions de mise en place correspondantes. Regroupez toutes les cartes scénario correspondant au scénario choisi. Sauf indication contraire dans les instructions du scénario, mélangez ces cartes pour former le paquet de scénarios, et placez-le sur un côté du plateau.



9 Placez tous les jetons à portée de main près du plateau et placez le jeton de manche sur le premier jour du compteur de manche.



10 Mélangez toutes les cartes rencontre pour créer le paquet de cartes contrées sauvages et placez-les sur le côté du plateau de jeu.

! Chaque paquet du jeu est considéré comme ayant une défausse correspondante, pour les cartes de ce type utilisées et défaussées.

Si un paquet n'a plus de cartes, mélangez à nouveau la défausse de ce paquet pour former un nouveau paquet.

11 Créez et mélangez les paquets d'équipements, de sorts et de véhicules. Placez-les sur le côté du plateau de jeu, en laissant un espace près de chaque paquet pour un marché de 4 cartes.

12 Choisissez l'équipe de départ. L'équipe dont le joueur a le plus récemment regardé un des médias de Masters of the Universe commencera la partie. Ou, si vous préférez, vous pouvez déterminer l'équipe de départ au hasard.

Carte héros



Points de santé

Attribut esprit

Attribut corps

Attribut initiative

Déplacement

1 Nom

2 Faction

3 Armes

4 Capacités surcharge

5 Capacité passive

BUT DU JEU

Dans Fields of Eternia, les joueurs incarnent des personnages légendaires de la série Masters of the Universe Classics et se disputent la domination d'Eternia.

L'objectif de chaque équipe est d'obtenir le plus de points de victoire (PV) à la fin de la dernière manche.

Chaque fois qu'un joueur gagne des PV, il collecte le nombre approprié de jetons PV et les place dans la réserve de PV de son équipe.

CONCEPTS CLÉS

La carte d'Eternia

Le plateau représente Eternia et est divisé en deux types de zones : les avant-postes et les contrées sauvages. Les avant-postes sont encerclés par les limites des murs du château. Les contrées sauvages constituent le reste et sont divisées en zones individuelles par des limites et des chemins. Les chemins sont les frontières en pointillés qui relient deux avant-postes. Une zone est considérée comme **adjacente** à une autre zone si elles partagent toutes deux une limite ou un chemin commun. Une zone n'est pas adjacente à elle-même.



Remarque : les zones avec une icône



ou



sont considérées comme adjacentes aux zones situées de l'autre côté de la carte avec le symbole identique.

Contrôler des avant-postes

Votre équipe contrôle un avant-poste si elle y a dessus une ou plusieurs figurines amies (héros ou soldats). Un avant-poste ne peut contenir que 3 soldats au total, mais 1 seul est nécessaire pour en garder le contrôle. Un avant-poste peut contenir n'importe quel nombre de héros amis.

Bases des factions

L'avant-poste de départ de chaque équipe est appelé sa base et est repéré par une icône de base . Il est toujours

contrôlé par son équipe et ne peut être ciblé que par les joueurs de cette équipe. Les joueurs ennemis ne peuvent ni déplacer leurs héros et leurs soldats dans votre base ni la cibler de quelque manière que ce soit.

Aucun soldat (de **n'importe quelle** équipe) ne peut être placé dans une base (sauf si un scénario, une capacité ou une carte spécifique le contraire).

Tours

Il existe trois tours spéciales d'avant-poste (Tour Grayskull, Tour Centrale et Tour Viper) qui permettent aux joueurs d'effectuer l'action des « voyages rapides » entre chaque tour. Elles sont marquées par une icône de tour 

L'eau

L'eau qui entoure les terres représente les mers d'Eternia. Les mers ne sont ni des contrées sauvages ni un avant-poste et les figurines ne peuvent pas y être placées (sauf si une capacité ou une carte spécifique le contraire). Les héros dotés d'une monture volante/ d'un véhicule volant ou d'une capacité/équipement spécial peuvent traverser la mer en empruntant des couloirs de vol.

Couloirs de vol

Les héros qui peuvent voler, grâce à un effet, peuvent traverser l'eau en utilisant ces couloirs.



Marchands

Certains avant-postes abritent un des trois types de marchands suivants : les forges , les boutiques  et les guildes de mages . Lorsque ces zones sont contrôlées par une équipe, elles accordent à tous les héros de cette équipe la possibilité d'acheter des cartes à leur marchand comme action finale du joueur.

L'Éternium

L'Éternium est la principale ressource que les héros dépenseront pour acheter des cartes et utiliser des capacités et des sorts puissants.



À certains moments de la partie, le plus souvent pendant la phase de préparation, une règle peut demander à un joueur de placer de l'Éternium dans la réserve d'Éternium de son équipe.

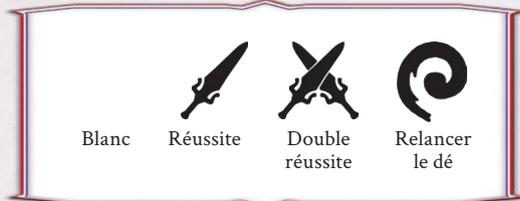
La réserve d'Éternium d'une équipe doit être placée à portée de main de tous les joueurs de l'équipe. Les joueurs d'une même équipe devront communiquer et partager leur Éternium pour réussir.

Réussite et échec

Certaines actions, certaines cartes et certains autres effets du jeu demandent au joueur de lancer un dé pour déterminer un résultat. Pour ce faire, lancez un dé contrées sauvages (sauf si la carte indique le contraire) et appliquez le résultat en fonction de ce qui suit :

Réussite ou double réussite : **réussite**

Blanc ou relancer : **échec**



Cartes victoire

Les cartes victoire ont deux objectifs : principal et secondaire. Lorsqu'une équipe a atteint l'objectif principal d'une de ses cartes victoire, elle révèle la carte et gagne le nombre de PV indiqué.

Gardez la carte victoire révélée face visible jusqu'à ce que l'objectif secondaire soit atteint et que ses PV aient été gagnés. Si nécessaire, vous pouvez suivre la progression de la tâche en y plaçant des jetons dégâts provenant de la réserve.

Carte victoire



- 1 Nom
- 2 Objectifs
- 3 Récompense (PV)

Une équipe ne peut jouer qu'un nombre total de cartes victoire égal au nombre de ses héros.

Après avoir atteint cette limite, l'équipe se défausse de toutes les cartes victoire lui restant en main. Pendant son tour, une équipe peut payer 1 Eternium pour défausser n'importe quel nombre de cartes victoire de sa main et piocher le même nombre que celui défaussé.

Les cartes déjà en jeu ne peuvent pas être défaussées.

ASTUCE

La principale source de PV doit être les cartes victoire et l'action « se lancer dans une quête » (p. 13).

Les PV pour avoir vaincu les héros sont difficiles à gagner. Cependant, cela vaut la peine de tenter sa chance lorsqu'un héros ennemi a déjà reçu quelques jetons dégâts ou n'a pas d'équipement.

N'oubliez pas : les sorts peuvent être utilisés par n'importe quel joueur de l'équipe adverse.

Héros vaincus

Si la vie d'un héros d'un joueur tombe à 0, il est vaincu.

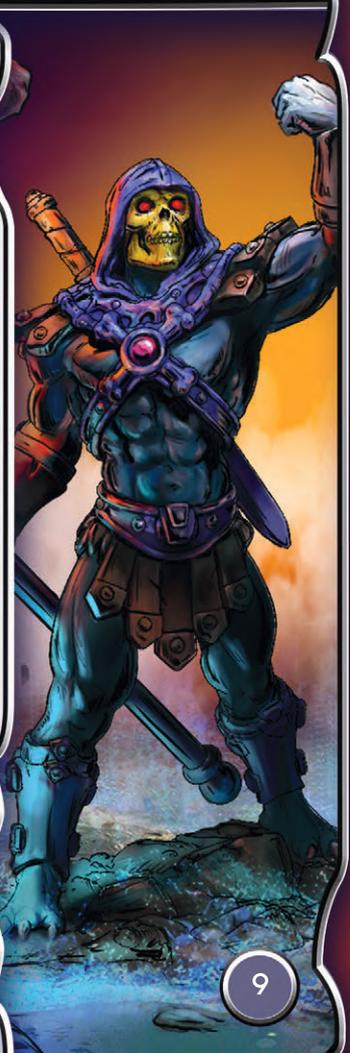
Lorsqu'un héros est vaincu, réalisez les étapes suivantes :

- ◆ Déplacez la figurine du héros vers la base de son équipe.
- ◆ Défaussez tous les jetons dégâts de la carte du héros.
- ◆ Le héros doit payer une valeur de 5 Eternium, de n'importe quelle combinaison d'Eternium de la réserve de son équipe ou en défaussant des cartes qu'il possède de valeur équivalente basée sur le coût en Eternium.

Si un héros est vaincu pendant son tour, son tour se termine immédiatement.

Skeletor

Lorsque Keldor fut mortellement blessé lors d'une tentative de renversement de son demi-frère (le roi Randor), son corps fut transporté au temple de Hordak. C'est là que l'esprit maléfique d'Hordak fusionna magiquement le corps mourant de Keldor avec un démon chaotique de Despondos (Demo-Man), créant ainsi le tristement célèbre seigneur du mal, Skeletor.



JOUER VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Pour votre première partie, il est recommandé de respecter les règles suivantes :



1 MISE EN PLACE : placez le jeton de manche sur  l'événement Crâne 1 (résolvez-le immédiatement) et déployez 1 héros ami au hasard et 1 soldat sur chaque zone de marchand de votre côté du plateau du Plan d'Eternia :

◆ La faction qui commence dans la base de **Château Grayskull :**

Château Foe
Village de Gaz
Village d'Eldor

◆ La faction qui commence dans la base du **Temple de Serpos :**

Cité de Targa
Corridors de Lithos
Temple de l'oracle

Si vous avez au moins une extension, vous pouvez jouer une partie à 3 factions. Utilisez l'emplacement suivant uniquement pour la troisième faction.

◆ La faction qui commence dans la base du **Temple de Hordak :**

Village d'Orkas
Usines de la Horde
Gouffre gluant

2 PÉRIODE DE PROTECTION : vous ne pouvez pas attaquer les héros ennemis avant que l'événement crâne 2 ne se soit produit.

3 AUCUNE RÉCOMPENSE POUR AVOIR VAINCU UN HÉROS : lorsque vous battez un héros ennemi, vous ne recevez pas 1 PV.

4 APRÈS LE COMBAT AVEC UN HÉROS ENNEMI : si le héros est vaincu, mais a encore des PS, il se retire vers l'avant-poste le plus proche contrôlé par la faction de ce héros (il doit contenir au moins un soldat ami ou un héros) ; si l'équipe ne contrôle aucun avant-poste, le héros retourne à la base de sa faction.



ASTUCE Si vous recherchez une partie rapide, pensez à utiliser les « Règles pour un combat plus rapide » (p. 21).

STRUCTURE D'UNE MANCHE

Fields of Eternia se déroule sur une série de manches qui alternent entre le jour et la nuit, indiqués par le marqueur de manche.

Chaque manche est composée de deux phases : la préparation et l'action.

Phase de préparation

Au début de la phase de préparation, avancez le marqueur de manche (passez cette étape lors de la première manche). Selon qu'il s'agit d'une manche de jour ou de nuit, les joueurs gagnent un bonus comme suit :



Jour — Chaque équipe gagne immédiatement le montant d'Eternium indiqué sur chaque avant-poste qu'elle contrôle, que ce soit par ses soldats ou ses héros.



Night — Chaque héros guérit de 1 PS à la fin de son tour. Les héros ne peuvent pas avoir plus de PS que ceux indiqués sur leur carte héros.

Une manche avec le symbole crâne  sur le compteur de manches peut provoquer un événement spécifique au scénario.

Suivez les instructions indiquées dans le scénario que vous avez choisi.

Phase d'action

Commencez la phase d'action en demandant à l'équipe qui a commencé d'activer un héros de son choix. Chaque héros ne peut être activé qu'une fois par manche. Placez ensuite un jeton activation sur le héros pour vous rappeler quels héros ont déjà été activés à cette manche.

L'équipe suivante dans le sens horaire activera ensuite un seul héros qu'elle contrôle. Le jeu continue de cette manière jusqu'à ce que tous les héros aient été activés, puis la manche se termine.

ACTIONS

Lorsque vous activez un héros, vous pouvez réaliser jusqu'à deux actions standard parmi celles listées ci-dessous, dans n'importe quel ordre. **Chaque action ne peut être effectuée qu'une fois par tour.**

- ◆ Se déplacer
- ◆ Déplacement entre avant-postes
- ◆ Voyage rapide (entre les tours)
- ◆ Mobiliser les soldats
- ◆ Braver les contrées sauvages
- ◆ Se lancer dans une quête
- ◆ Se reposer (nuit seulement)

Vous pouvez également effectuer les actions gratuites suivantes, une fois chacune, pendant votre activation :

- ◆ Échanger (avec d'autres héros)
- ◆ Acheter

La manche se termine lorsque tous les héros ont été activés pendant la phase d'action.

ASTUCE Il est recommandé de planifier vos actions pendant le tour d'un autre joueur.

Se déplacer

Chaque héros a une valeur de déplacement indiquée sur sa carte héros, correspondant à un nombre équivalent de points de déplacement. Le déplacement entre la plupart des zones adjacentes d'Eternia coûte 1 point de déplacement.



Vous n'avez pas besoin de dépenser tous vos points de déplacement pour réaliser cette action. Cependant, vous ne pouvez pas interrompre votre action « se déplacer » pour réaliser une autre action.

Si vous entrez dans une zone occupée par des figurines ennemies, votre déplacement prend fin immédiatement et les points de déplacement restants sont perdus. Vous entrez alors en combat avec l'ennemi. Voir « Bases du combat » (p.17).

Déplacement entre avant-postes

Si vous contrôlez deux avant-postes qui sont reliés par un chemin, vous pouvez dépenser 1 point de déplacement pour vous déplacer en utilisant ce chemin.



L'eau

Les héros ne peuvent pas se déplacer dans les zones d'eau, sauf s'ils ont une capacité de vol (voir ci-dessous).

Sauf si cela est indiqué par une règle ou une capacité spéciale, les héros ne peuvent pas terminer leur action de déplacement dans une zone d'eau. Si un héros est placé dans une zone d'eau, placez-le sur le couloir de vol le plus proche. Le joueur peut alors choisir vers quelle zone se déplacer en utilisant le couloir de vol.

Voler

Les créatures épiques ayant la capacité de voler, ainsi que les véhicules ayant le sous-type vol, accordent à leur héros la capacité de voler. Certains autres effets peuvent également accorder temporairement cette capacité. Lorsqu'il vole, un héros peut dépenser 2 points de déplacement pour se déplacer au-dessus de l'eau en suivant un couloir de vol indiqué sur le plateau.

Lorsqu'il vole, un héros peut également traverser des zones contenant des figurines ennemies sans déclencher de combat. Cependant, le fait de terminer son déplacement dans la zone déclenche quand même un combat.

Voyage rapide

Si votre héros se trouve dans l'une des trois tours (Grayskull, Central ou Viper), vous pouvez dépenser une action pour le déplacer vers l'une des deux autres tours.

Mobiliser les soldats

Choisissez une des options suivantes, qui comptent toutes deux comme votre action « Mobiliser les soldats » pour votre tour.

Renforcer un avant-poste

Si votre héros se trouve dans un avant-poste qui ne contient aucune figurine ennemie, vous pouvez y ajouter jusqu'à 3 soldats de la réserve de soldats de votre équipe.



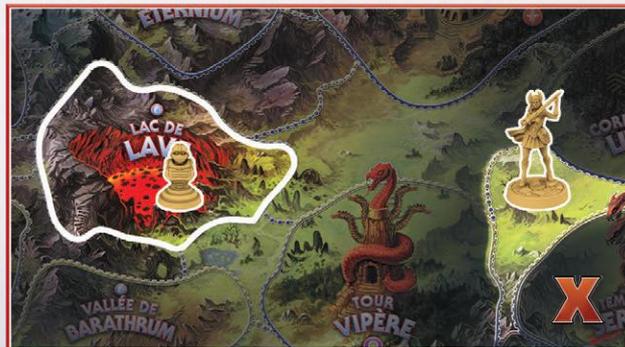
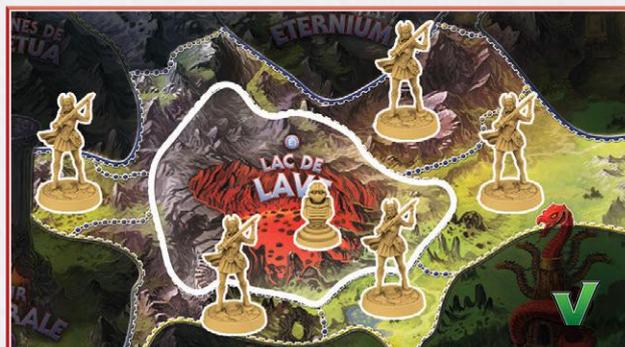
Remarque : à tout moment, un avant-poste ne peut contenir que 3 soldats de votre équipe.

Si jamais il y en a plus, retirez les soldats en trop.

Déplacer des soldats

Pour choisir cette option, votre héros doit être dans - ou adjacent à - l'avant-poste où se trouvent les soldats que vous souhaitez déplacer.

Vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de vos soldats le long d'un chemin vers un avant-poste voisin. Si vous déplacez vos soldats dans une zone contenant des figurines ennemies, vous engagez un combat de soldat. Voir « Combat de soldat » (p. 28).



Braver les contrées sauvages

Si votre héros se trouve dans une contrée sauvage, vous pouvez réaliser l'action « Braver les contrées sauvages » : prenez la première carte du paquet de rencontres et résolvez-la.

Sinon, vous pouvez payer 1 Eternium et prendre 2 cartes dans le paquet des cartes contrées sauvages, en choisir une pour la résoudre et placer l'autre sous le paquet.

Il y a trois types de cartes contrées sauvages dans le paquet de rencontres :

Événements

Les événements sont résolus immédiatement en lisant la carte et en réalisant son effet.

Créatures

Les créatures déclenchent le combat dans les contrées sauvages. Voir « Combat dans les contrées sauvages » (p. 26). Les créatures peuvent être domptées si vous réussissez à les vaincre au combat. Voir « Cartes de soutien - Dompter les créatures » (p. 29).

Alliés

Lorsqu'une carte allié est piochée, suivez les instructions ci-dessous en fonction de la faction de la carte allié :

◆ Si la carte allié ne partage pas le symbole de faction de votre équipe, vous devez combattre l'allié en combat dans les contrées sauvages. Voir « Combat dans les contrées sauvages » (p. 26).

◆ Si la carte allié partage le symbole de votre faction, vous pouvez gagner l'allié en payant son coût en Eternium (en haut à gauche de la carte), ou la mélanger dans le paquet pour gagner 1 Eternium. Voir « Alliés gagnés » (p. 29).

Lorsque vous gagnez ou battez un allié, prenez sa récompense.

Se lancer dans une quête



Si un jeton quête se trouve dans la zone de votre héros, vous pouvez le retirer pour piocher et résoudre la première carte du paquet de scénarios.

Il existe deux types de cartes scénario :

Quête

Les quêtes proposent une histoire et une tâche que le héros doit résoudre. La tâche peut être différente en fonction de la faction du héros ayant pioché la carte.

Si vous réussissez la tâche, vous gagnez la récompense. Si vous ne parvenez pas à la résoudre, vous ne gagnez pas la récompense.

ASTUCE Après avoir remplacé quelques cartes « +1 » par des cartes « +2 » de votre paquet de combat et acheté de l'équipement et des sorts, vous pouvez entreprendre en toute sécurité des actions de type « Se lancer dans une quête ».

Carte quête



- 1 Nom
- 2 Tâches
- 3 Récompense (PV)

Cartes rencontre

Carte événement



- 1 Nom
- 2 Texte d'histoire
- 3 Effet

Cartes allié et créature



- 1 Attaque
- 2 Défense
- 3 Points de santé
- 1 Faction d'appartenance
- 2 Coût en Eternium
- 3 Nom
- 4 Capacité de combat
- 5 Bonus
- 6 Récompense

Rencontres créature épique

Les rencontres avec les créatures épiques sont résolues dans un combat épique.

Voir « Résoudre un combat épique » (p. 18-23).

ASTUCE Avant de commencer un combat contre les créatures épiques, envisagez d'abord de remplacer les cartes combat faibles par des plus fortes.
En effectuant l'action « braver les contrées sauvages », vous avez une chance de gagner une carte allié qui va renforcer votre paquet de combat. Voir « Braver les contrées sauvages » (p.13).

Cartes créature épique



- Points de santé
- Initiative
- Attaque
- Défense
- Nom
- Capacité passive
- Capacité surcharge
- Coût de domptage
- Bonus de domptage
- Récompense

Se reposer (nuit seulement)



Si c'est la nuit, vous pouvez dépenser 2 actions standard pour soigner 4 PS à votre héros. Ceci termine votre tour, mais vous pouvez toujours utiliser des actions « gratuites » normalement.

Actions gratuites

Ces actions ne comptent pas dans la limite d'action d'un héros. Un héros peut réaliser chaque action « gratuite » une fois par tour, s'il remplit les conditions requises.

L'action « marchand » doit être réalisée comme dernière action du héros. Afin de supprimer le temps mort, demandez au joueur suivant de commencer son action pendant que vous faites vos achats.

Échanger

Si votre héros se trouve dans la même zone qu'un autre héros de votre équipe, vous pouvez librement échanger entre vous les éléments suivants : cartes allié, véhicule, équipement, sort et créature domptée.

Marchand

La première fois qu'un héros capture un avant-poste d'un des trois types de marchands, révélez 4 cartes de ce marchand pour former l'offre de ce marchand. Pour le reste de la partie, l'offre du marchand doit avoir 4 cartes révélées et disponibles à l'achat. Lorsqu'un héros capture un avant-poste avec un symbole de marchand, l'équipe du héros contrôle maintenant cet avant-poste.

Si votre équipe contrôle un avant-poste avec un symbole de marchand, vous pouvez effectuer une action « utiliser le marchand » pour acheter des produits à ce marchand. Votre héros peut effectuer cette action n'importe où sur la carte.

Il existe trois types de marchands : les boutiques, qui vendent de l'équipement ; les guildes de mages, qui vendent des sorts ; et les forges, qui vendent des véhicules.

Dans le cadre de l'action, choisissez le marchand que vous contrôlez et auprès duquel vous souhaitez effectuer un achat.

Lorsque vous achetez auprès d'un marchand, vous pouvez acheter n'importe quel nombre de cartes parmi les 4 disponibles. Avant d'effectuer un achat, vous pouvez dépenser 1 Eternium pour défausser toutes les cartes de l'offre du marchand choisi et en révéler 4 nouvelles à l'achat. Vous ne pouvez rafraîchir l'offre du marchand qu'une fois par action « gratuite ».

Si vous contrôlez plusieurs avant-postes avec le même symbole de marchand, le coût d'achat des cartes de ces offres est réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 1) pour chaque symbole supplémentaire que vous contrôlez.

Exemple : le contrôle de deux boutiques fait baisser le prix de l'équipement de 1. Le contrôle de trois boutiques fait baisser le prix de 2.

Après avoir terminé vos achats à un marchand, complétez l'offre de ce marchand à 4 cartes.

Pour plus de détails sur les cartes que vous pouvez acheter, voir « Équipements, sorts et véhicules » (p. 29).

ASTUCE L'action « Utiliser le marchand » n'est réalisée qu'à la fin du tour.

Les joueurs suivants n'ont pas besoin d'attendre que le joueur actuel ait fini de réaliser l'action « Utiliser le marchand » avant de commencer leur action.

Cartes marchand

- 1 Coût 4 Effets
2 Nom 5 Bonus de déplacement
3 Type

Équipement



Véhicule



Sort



Mer-Man

Ancien souverain des royaumes sous-marins, Mer-Man a été recruté par Skeletor et est remonté à contrecœur à la surface de la mer de Rakash. Mer-Man peut contrôler par télépathie toute sorte de vie marine et les plier à ses machinations maléfiques.



Evil-Lyn

Née pendant les Grandes Guerres, Evelyn Powers a été téléportée dans le futur, à la demande de son père, par He-Ro afin de la protéger. Ayant grandi au contact de maîtres de la magie noire, elle se rebaptisa Evil-Lyn et s'associa à son futur mari Keldor.



Trap Jaw

Venu de la dimension d'Infinita, Trap Jaw est un criminel fou doté d'une mâchoire mécanique capable de mordre et percer le métal. Trap Jaw a rejoint les forces de Keldor après avoir été libéré de la prison intergalactique, jurant de servir Keldor et plus tard Skeletor.





Man-At-Arms

Maître artisan et génie de la stratégie, Man-At-Arms (alias Duncan) est à l'origine de la formation de la force d'élite connue sous le nom de Masters of the Universe.



Teela

Ayant obtenu le rang de capitaine de la Garde royale à l'âge de dix-huit ans, Teela est une combattante émérite, maniant l'ancien bâton de Ka des hommes-serpents.



Ram Man

Alors qu'il protégeait son village d'un raid d'hommes bêtes, Ram Man a revêtu l'ancienne armure mystique de sa famille qui lui permet d'absorber l'énergie cinétique brute, le transformant ainsi en bélier humain.

BASES DU COMBAT

Les combats dans *Fields of Eternia* sont divisés en trois catégories différentes :

- ◆ **Les combats épiques** : les héros combattent des héros, des créatures épiques ou des boss.
- ◆ **Les combats dans les contrées sauvages (p. 26)** : les héros combattent des cartes rencontre (créatures ou alliés).
- ◆ **Les combats de soldats (p. 28)** : les soldats combattent des héros ou des soldats ennemis.

Chaque fois qu'une figurine entre dans une zone occupée par une ou plusieurs figurines ennemies, ou qu'elle rencontre un ennemi dans les contrées sauvages, un combat a lieu. Interrompez la séquence normale de votre tour et résolvez le combat approprié jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule équipe dans la zone.

Lorsque votre héros entre dans un lieu où se trouvent un ou plusieurs héros **et** soldats d'une équipe adverse, résolvez d'abord le combat épique. Le défenseur **n'utilise qu'un** seul héros, s'il y en a plusieurs dans le lieu donné, il doit choisir lequel. Ensuite - si nécessaire - résolvez un autre combat épique (s) et un combat de soldats à la fin.

ASTUCE Avant d'attaquer un héros ennemi, vous devez être bien préparé ; sans un équipement adéquat et un paquet de combat solide, le risque de défaite est élevé !

COMBAT ÉPIQUE

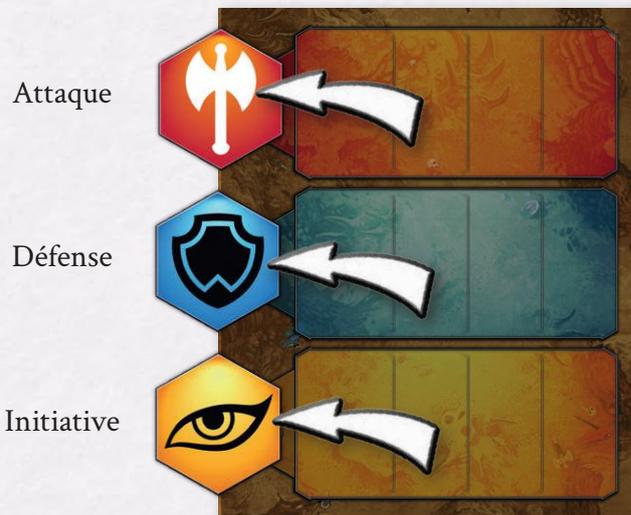
ASTUCE Si vous voulez que le combat épique soit plus rapide, consultez les « Règles pour un combat plus rapide » (p. 21).

ASTUCE Si vous voulez utiliser des dés de contrées sauvages (D6) pour le combat épique et le rendre plus imprévisible, voir « Dés de pouvoir : règles alternatives de combat épique » (p. 24).

Lorsque votre héros entre dans une zone contenant un héros adverse, ou rencontre une créature épique, ou un boss d'une carte scénario, ou tout autre effet de jeu, il en résulte un combat épique !

Lors d'un combat épique, les joueurs s'engagent dans un mini-jeu de placement de cartes en utilisant la grille de combat et le paquet de combat de leur équipe, qui déterminera le résultat du combat.

Grille de combat



Chaque héros participant dispose de sa propre grille de combat où il jouera des cartes. La grille de combat présente trois zones distinctes, correspondant à l'attaque, la défense et l'initiative de votre héros. Chaque zone ne peut contenir que 4 cartes.

Lors d'un combat épique, vous piocherez des cartes du paquet de combat de votre équipe, et vous jouerez chaque carte dans une des zones de votre grille de combat, dans le but d'augmenter vos valeurs d'attributs et de déclencher des capacités afin de vaincre votre ennemi et de protéger les vôtres.

Armes

Au début d'un combat épique, chaque héros participant choisira une arme parmi les deux listées sur sa carte héros.

Chaque arme appartient à l'un des trois types suivants : mêlée , distance , et magie . Il existe de nombreuses cartes ou capacités affectant un type d'arme particulier, alors choisissez judicieusement.

Paquet de combat



Chaque équipe commence la partie avec un paquet de combat contenant 21 cartes.

Pendant le combat, vous piochez des cartes du paquet de combat et vous les placez sur la grille de combat. Vous ferez cela quatre fois chacun.

Chaque fois que vous obtenez de nouvelles cartes combat, comme les récompenses d'une rencontre avec un allié ou une créature, prenez la carte dans la réserve et ajoutez-la au paquet de combat de votre équipe. Le paquet de combat doit toujours contenir 21 cartes ; ainsi, chaque fois que vous en ajoutez une, retirez-en une autre de votre choix et défaussez la carte de la partie.

La liste suivante décrit l'effet de chaque carte lorsqu'elle est jouée. Reportez-vous-y pendant votre combat :

Cartes combat de base



◆ Ces cartes indiquent un modificateur (+1, +2 ou +3) qui est ajouté à l'attribut où il est joué.

Exemple : un modificateur « +2 » dans une zone de défense augmente la défense du héros de 2.

ASTUCE Il y a 7 cartes « +1 » dans chaque paquet de combat ; leur remplacement doit être une priorité pour chaque équipe. Plus les cartes de votre paquet de combat sont bonnes, plus votre équipe sera forte.

Cartes combat spéciales



Flux : compte comme « +1 » pour l'attribut de la zone. Jouez cette carte face visible dans n'importe quelle zone. Après avoir joué une carte flux, piochez et jouez immédiatement une carte. La carte flux ne compte pas dans la limite de quatre cartes par zone.



Surcharge : compte comme « +1 » pour l'attribut de la zone. Lorsqu'elle est déclenchée, cette carte active la capacité surcharge de votre héros en fonction de l'arme qu'il a choisie.



Temps : jouez cette carte face visible à côté de la grille de combat, puis piochez et jouez une autre carte. Lorsque vous choisissez de résoudre l'effet de la carte temps plus tard dans le combat, défaussez-la pour échanger la position de deux de vos cartes.



Outil : lorsque vous piochez une carte outil, révélez-la et défaussez-la. Ensuite, piochez immédiatement 2 autres cartes, jouez-en une et défaussez l'autre.

Résoudre un combat épique

Pour résoudre un combat épique, suivez les phases ci-dessous. Si un joueur combat un autre **Héros**, suivez la section héros des phases. Si un joueur combat une carte créature épique ou boss, suivez la section **Créature/Boss** de la phase.

Phase 1 : Choisir une arme



Magie



Mêlée



Distance

Héros

Pendant cette étape, chaque joueur choisit laquelle de ses deux armes il va utiliser en plaçant un jeton arme avec le symbole correspondant sur sa carte héros. En commençant par le joueur actif, chaque joueur choisit et annonce l'arme qu'il va utiliser.

Créature/Boss

Le joueur actif choisit son arme.

Phase 2 : Activer les capacités de début de combat

Héros

En commençant par le joueur actif, les héros participant au combat peuvent activer des capacités déclenchées au début d'un combat épique.

Créature/Boss

Activez les capacités déclenchées au début du combat épique, en commençant par le joueur actif, puis l'ennemi.

Phase 3 : Placer des cartes sur les grilles de combat

Héros

En commençant par le joueur actif, chaque joueur pioche à tour de rôle une carte combat et la joue sur sa grille de combat, jusqu'à ce que les deux joueurs aient placé 4 cartes (sans compter les cartes flux).

Les cartes combat de base sont jouées face cachée. Les cartes combat spéciales sont jouées face visible, car elles peuvent se déclencher **immédiatement**. Certains pouvoirs surcharge (avec le mot-clé « immédiat ») se déclenchent lorsqu'une carte surcharge est jouée, tandis que d'autres cartes se déclenchent à la phase 4.

Un joueur ne peut pas jouer une carte dans la même zone que la carte précédente qu'il a placée. Ceci s'applique également aux cartes flux.

Si un joueur n'a plus de cartes à jouer, il ne mélange pas à nouveau sa défausse et ne participe plus à cette phase du combat.

Après avoir pioché une carte, un joueur peut **se concentrer**, en défaussant la carte piochée pour en tirer une autre.

Un joueur peut **se concentrer** un nombre de fois égal à l'attribut esprit de son héros. Le joueur doit conserver les cartes défaussées lors de la **concentration** dans une défausse temporaire pour comptabiliser le nombre de fois où il s'est **concentré**.

Créature/Boss

Avant de jouer une carte combat, le joueur doit lancer un dé épique et en appliquer le bénéfice à son ennemi. L'ennemi n'utilise pas la grille de combat.



+1/+2
Attaque



+1/+2
Défense



+1/+2
Initiative



Surcharge

Si le joueur obtient un résultat surcharge, la capacité surcharge de son ennemi se déclenche lors de la prochaine phase du combat.

Le reste de cette phase suit les règles des **Héros** précédentes. Cependant, vous n'avez pas besoin de jouer vos cartes face cachée et votre ennemi ne jouera pas de cartes du tout.

Phase 4 : Activer des capacités

Héros

Commencez cette étape en retournant toutes les cartes face cachée de la grille de combat de chaque équipe.

Au cours de cette étape, les équipes - en commençant par l'équipe active - effectuent alternativement l'une des actions suivantes. Cette étape ne se termine que lorsque les deux équipes ont passé.

◆ **Activer une carte temps face visible ou une carte surcharge** : certains pouvoirs surcharge sont immédiats et ont été déclenchés à l'étape 3. Vous ne pouvez pas les activer à nouveau.

◆ **Jouer un sort de combat** : un joueur peut jouer un sort appartenant à un coéquipier, même si ce coéquipier n'est pas en combat.

◆ **Jouer un équipement consommable** : seuls les objets consommables appartenant aux héros directement impliqués dans le combat peuvent être utilisés ici.

◆ **Retirer des soldats amis** : si des soldats amis se trouvent dans la même zone que le héros d'un joueur pendant le combat épique, celui-ci peut retirer n'importe quel nombre de soldats pour augmenter les totaux d'attributs de son héros. Chaque soldat retiré augmente de 1 l'un des totaux d'attributs du héros du joueur. Les joueurs doivent placer les soldats retirés sur leur grille de combat pour s'en souvenir. Les joueurs ne peuvent choisir cette option qu'une fois par combat.

◆ **Passer** : vous terminez cette étape.



Si vous possédez une extension et jouez une partie à 3 équipes, les équipes qui ne participent pas au combat sont également autorisées à jouer des sorts dans n'importe quel type de combat épique. Elles peuvent le faire après le joueur en défense, puis le joueur actif continue.

Créature/Boss

Même chose que pour les héros. Les autres équipes peuvent également jouer des cartes sort pendant le combat, en alternance avec le joueur actif. Lorsque les équipes ont passé, appliquez toute capacité de combat passive de l'ennemi ou une capacité surcharge, si elle est déclenchée.

Phase 5 : Calculer votre total d'initiative, d'attaque et de défense.

Héros

Calculez le total d'initiative, d'attaque et de défense de chaque héros en additionnant tous les bonus présents dans chaque zone de la grille de combat de l'équipe. Un héros doit également ajouter sa valeur d'initiative de départ à ses bonus. Les cartes qui ont été retournées, en raison d'effets de jeu, ne donnent pas de bonus, mais comptent quand même dans la limite des 4 cartes. Les cartes échangées donnent des bonus en fonction de leur position finale.

Le héros ayant la valeur d'initiative la plus élevée attaquera en premier lors de la prochaine phase du combat. Le héros qui perd l'initiative est surpris par l'attaque et perd automatiquement 1 PS. En cas d'égalité d'initiative, le joueur actif attaque en premier et aucun des héros ne perd 1 PS.

Créature/Boss

Même chose que pour le héros.

Les totaux de l'ennemi sont ajustés en fonction du résultat du dé épique.

Phase 6 : Résoudre les dégâts dans l'ordre d'initiative

Héros

Le joueur ayant gagné l'initiative devient l'attaquant et effectue la première attaque. Comparez le total d'attaque de l'attaquant avec le total de défense du défenseur. Si l'attaque est supérieure, le défenseur perd un nombre de PS égal à la différence. Des jetons dégâts sont placés sur la carte héros pour un montant égal aux PS perdus. Les joueurs doivent tenir compte de la quantité de dégâts subis par leur héros à chaque manche de combat. Si la défense est supérieure ou égale à l'attaque, il ne se passe rien. Si le défenseur est réduit à 0 PS, passez alors à la phase 7.

Ensuite, répétez cette étape une fois de plus, le défenseur devenant l'attaquant. Chaque héros ne pourra attaquer qu'une seule fois avant de passer à la phase suivante.

Créature/Boss

Même chose que pour le héros.

Phase 7 : Vérifier s'il y a des héros vaincus

Héros

Lorsque les PS d'un héros sont réduits à 0, il est vaincu, le combat se termine et le héros survivant gagne 1 PV pour son équipe. Si les deux héros sont simultanément vaincus à cause d'une capacité ou d'un autre effet, le combat se termine sans vainqueur. Voir « Héros vaincus » (p. 9).

Créature/Boss

Si le héros est vaincu, le combat se termine et la carte créature est mélangée à nouveau dans la pioche des scénarios sans autre effet.

Si la créature a été réduite à 0 PS, le héros gagne 1 PV pour son équipe et toutes les récompenses indiquées sur la carte créature. Voir « Dompter des créatures » (p. 29).

Phase 8 : Le joueur actif choisit de fuir ou non

Héros

Si aucun héros n'a été vaincu et qu'il s'agit de la première manche du combat, le joueur actif peut choisir de fuir. Le défenseur ne peut pas fuir. Pour fuir, le joueur actif doit dépenser 2 Eternium et déplacer son héros dans une zone adjacente ne contenant pas de figurines ennemies. Le combat se termine, ne passez pas à la phase suivante. L'ennemi est considéré comme le vainqueur.

S'il n'y a pas de zones adjacentes sans figurines ennemies, le joueur actif ne peut pas fuir.

Créature/Boss

Même chose que pour le héros.

Phase 9 : Vérifier la résolution

Héros

S'il s'agit de la première manche de combat et que le joueur actif n'a pas fui, défaussez toutes les cartes jouées pendant cette manche et commencez une deuxième manche de combat à partir de la phase 2.

Si la deuxième manche n'aboutit pas à la défaite d'un héros, le combat se termine. Le héros qui a infligé le plus grand total de dégâts au cours des deux manches est le vainqueur. Le défenseur gagne en cas d'égalité. Le vainqueur déplace le héros adverse dans une zone adjacente.

Créature

S'il s'agit de la première manche de combat et que le joueur actif n'a pas fui, défaussez toutes les cartes combat jouées pendant cette manche et commencez une deuxième manche de combat à partir de la phase 2. Si la deuxième manche n'a pas pour résultat de réduire le héros ou la créature à 0 PS, le combat se termine.

Si le combat se termine sans que la créature soit vaincue, elle fuit le combat. Mélangez à nouveau la carte créature dans le paquet. Le héros actif ne gagne pas les récompenses et ne peut pas dompter la créature. Si la créature est vaincue, gagnez sa récompense. Voir « Paquet de combat » (p.18).

Boss

Si vous ne battez pas le boss :

- ◆ La carte boss reste en jeu et les dégâts qui lui ont été infligés restent sur la carte boss.
- ◆ Votre héros se retire dans une zone adjacente lorsque le combat est résolu.
- ◆ Toutes les équipes perdent la partie si un boss est en jeu à la fin de la partie (sauf si le scénario indique le contraire).

Phase 10 : Maintenance

À la fin du combat épique, tous les joueurs mélangent toutes leurs cartes combat dans leurs paquets.



He-Man

L'un des deux jumeaux de la Destinée, le prince Adam est né du roi Randor et de la reine Marlana. Envoyé en quête de Grayskull castle, Adam a reçu en cadeau la toute puissante Sword of Power. Lorsqu'elle est brandie et que les mots magiques sont prononcés, l'épée transforme Adam en He-Man, l'homme le plus puissant de l'univers.

Règles pour un combat plus rapide

- ◆ **Combat plus rapide** : ne réalisez qu'une seule manche de combat épique entre les héros. Le héros qui a le moins de PV restants à la fin du combat est obligé de se déplacer vers l'avant-poste le plus proche contrôlé par sa faction (si la faction ne contrôle aucun avant-poste, alors le héros retourne à la base de sa faction).
- ◆ **L'initiative compte** : par défaut, si votre héros a plus d'initiative, il inflige 1 dégât à son adversaire. En plus de cette règle, si le héros a deux fois plus d'initiative que son adversaire, il inflige 1 dégât supplémentaire.
- ◆ **Plus fort ensemble** : si 2 ou 3 héros amis se trouvent dans la même zone et qu'ils sont attaqués, un seul de ces héros participera au combat épique. (Le joueur défenseur décide quel héros défenseur participe au combat épique.) Pendant le combat épique, un héros reçoit 1 carte combat supplémentaire pour chaque héros ami dans la même zone, par exemple e.g. - *Un héros avec 1 héros ami dans la même zone a une limite de cartes de 5, et un héros avec 2 héros amis a une limite de cartes de 6.* Si le héros qui a participé au combat épique perd, il doit, ainsi que tous les héros amis, se déplacer vers l'avant-poste le plus proche contrôlé par sa faction. Si le héros qui a participé au combat épique perd tous ses PS, il doit retourner à la base de sa faction. Les héros amis doivent toujours se rendre à l'avant-poste le plus proche contrôlé par leur faction. Si les héros ne contrôlent aucun avant-poste, tous les héros amis doivent retourner à la base de leur faction.



N'oubliez pas : les héros amis peuvent toujours engager le combat en utilisant des sorts.

Exemple de combat épique

Teela entre dans les Montagnes de Perpetua, qui sont actuellement occupées par Evil-Lyn et 1 soldat des Evil Warriors. Bien que Teela et Evil-Lyn possèdent toutes deux des capacités qu'elles pourraient utiliser pour éviter la confrontation, aucune ne choisit de le faire, ce qui conduit à un combat épique.

PHASE 1

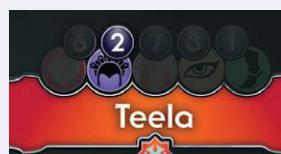
Teela et Evil-Lyn doivent toutes les deux choisir une arme. Teela décide d'utiliser son arme de mêlée - l'épée de Teela - en plaçant un jeton Arme, face mêlée visible, sur sa carte héros. Evil-Lyn choisit d'utiliser son bâton, en plaçant un jeton Arme, face magie visible.



PHASE 2

Aucune des deux héroïnes n'a de capacités qui se déclenchent au début d'un combat épique, cette étape est donc passée.

PHASE 3



Teela est l'héroïne active, elle joue donc le premier tour. Elle pioche une carte combat et obtient un modificateur de base de « +1 ». Teela espérait quelque chose de mieux, elle décide donc de se concentrer. Son attribut esprit est de 2, donc elle peut le faire deux fois au total dans ce combat. Lorsqu'elle se concentre, elle défausse sa carte actuelle et en pioche une autre. Cette fois, elle obtient un modificateur de base de « +2 » et décide de la jouer (face cachée) dans sa zone d'initiative



Evil-Lyn joue son tour, pioche un modificateur de base « +3 » et le joue (face cachée) dans sa zone d'attaque.

Ensuite, Teela pioche une carte outil, qu'elle doit défausser immédiatement pour piocher 2 autres cartes. Elle obtient deux cartes modificateur de base, un « +1 » et un « +3 ». Elle place la carte « +3 » dans sa zone d'attaque et défausse la carte « +1 ».

Evil-Lyn pioche une carte temps. Elle joue la carte face visible près du bas de sa grille de combat **1**. Ensuite, elle pioche une autre carte : une carte surcharge. Elle la joue dans sa zone de défense, également face visible **2**.

Ensuite, Teela joue un modificateur « +2 » face cachée dans sa zone de défense, puis Evil-Lyn joue un modificateur « +2 » face cachée dans sa zone d'initiative.



Teela utilise sa dernière concentration sur un modificateur de base « +1 », le défausse et pioche une carte flux. Elle la joue dans sa zone d'attaque puis pioche immédiatement une autre carte : un modificateur de base « +1 » qu'elle joue dans sa zone de défense (les cartes flux ne comptent pas dans la limite des 4 cartes).

Evil-Lyn joue sa dernière carte, un modificateur de base « +2 », dans sa zone de défense.

PHASE 4

Les deux joueurs retournent toutes les cartes combat face cachée.



En commençant par l'équipe de Teela (les Masters of the Universe), chaque équipe a la possibilité d'utiliser des capacités et des sorts pour l'aider dans le combat. Teela, cependant, était un peu trop confiante au début du combat et n'a rien à ajouter. Elle passe son tour. Evil-Lyn, en tant que défenseur, a un léger avantage. Pour sa première action, elle utilise sa carte temps pour intervertir le modificateur « +2 » dans sa zone d'initiative avec la carte surcharge dans la zone de défense.



Comme Teela a passé, c'est à nouveau le tour des Evil Warriors. Evil-Lyn utilise sa carte surcharge, ce qui lui permet de piocher une autre carte, un modificateur de base « +3 », qu'elle place dans sa zone d'attaque.



Ensuite, Evil-Lyn sacrifie un soldat de son avant-poste pour augmenter sa zone d'attaque de 1.

Enfin, Skeletor, le coéquipier d'Evil-Lyn, décide de l'aider et joue un sort « Boule de feu », faisant perdre 2 PS à Teela. Teela place 2 jetons dégâts sur sa carte héros, ce qui lui laisse 4 PS.

Enfin, les Evil Warriors passent, mettant fin à cette phase.

PHASE 5

Les deux héroïnes calculent leurs valeurs de combat en additionnant leurs bonus de chaque zone. Elles doivent également ajouter la valeur d'initiative de base de leur carte héros à leur total de zone d'initiative.

Les valeurs totales sont les suivantes :

Teela



5 (3 base + « +2 »)



4 (« +3 » + « +1 »

venant d'une carte flux)



3 (« +2 » + « +1 »)

Evil-Lyn



3 (2 base + « +1 »



7 (« +3 » + « +3 » + 1

venant d'un soldat)



4 (« +2 » + « +2 »)

Teela gagne l'initiative, faisant perdre 1 PS à Evil-Lyn, la laissant avec 5 PS.

PHASE 6

Teela a gagné l'initiative, elle attaque donc en premier. Cependant, son attaque 4 égale la défense 4 d'Evil-Lyn, elle est donc complètement bloquée !

Après l'attaque de Teela, c'est au tour de Evil-Lyn d'attaquer. Son attaque de 7, moins la défense de 3 de Teela, inflige 4 points de dégâts à Teela, qui est vaincue.

PHASE 7

Comme Evil-Lyn a vaincu Teela, les Evil Warriors gagnent 1 PV. La figurine de Teela est déplacée vers la base de son équipe (Château Grayskull) et tous les jetons dégâts sont retirés de sa carte héros. Teela doit alors dépenser au moins 5 Eternium parmi les jetons et les valeurs des cartes. Elle décide de défausser sa carte piège magique (2 Eternium) et de défausser 3 Eternium de la réserve de son équipe.

PHASES 8, 9 et 10

Si Teela avait survécu, elle aurait probablement dépensé 2 Eternium pour fuir, car elle était clairement dépassée. Mais si elle avait décidé de ne pas le faire, une autre manche du combat épique aurait commencé.

Puisque le combat est terminé, tous les joueurs mélangent à nouveau toutes leurs cartes combat dans leurs paquets.

DÉS DE POUVOIR : RÈGLES ALTERNATIVES DE COMBAT ÉPIQUE

Le « dé du pouvoir » est une autre façon de résoudre un combat épique en utilisant des dés contrées sauvages. Suivez les règles standard du combat épique, mais avec les modifications suivantes :

Phase 1 : Choisissez une arme

Héros

Jouez de la même manière que dans les règles standard (p. 18).

Créature/Boss

Jouez de la même manière que dans les règles standard (p. 18).

Phase 2 : Activer les capacités de début de combat

Héros

Jouez de la même manière que dans les règles standard (p. 19).

Créature/Boss

Jouez de la même manière que dans les règles standard (p. 19).

Phase 3 : Placer des cartes sur les grilles de combat

Héros

Les joueurs jouent selon les règles standard (p. 19), mais les joueurs ne peuvent jouer que 2 cartes combat au maximum par zone de combat.

Les cartes avec le terme « immédiat » sont jouées de la même manière que dans les règles standard. Les joueurs peuvent également se « concentrer » pour échanger un nombre quelconque de cartes de combat à hauteur de la valeur d'esprit de leur héros. Une fois que les deux joueurs ont placé toutes leurs cartes combat, passez à la phase 4.

Créature/Boss

Jouez de la même manière que dans les règles standard (p. 19).



Remarque : si le nombre total de dés contrées sauvages d'un joueur est supérieur à 10, tout dé supérieur à cette valeur compte pour 1 réussite supplémentaire que le joueur peut affecter librement à l'une de ses 3 zones de combat au début de l'étape 4 (p. 19).

Phase 4 : Activer des capacités

Héros

Les deux joueurs révèlent toutes les cartes combat face cachée en même temps. Les joueurs peuvent alors activer n'importe laquelle des capacités listées dans les règles standard (p. 19). Ceci inclut les cartes « temps » qu'un joueur a pu placer. Une fois que les deux joueurs ont passé, ils peuvent passer à la phase 5.

Créature/Boss

Jouez de la même manière que dans les règles standard (p. 19).



Remarque : toute carte « temps » doit être activée avant que les joueurs ne calculent leurs valeurs totales de combat.



Lorsqu'ils participent à un combat épique avec les « dés de pouvoir », les joueurs doivent prêter une attention particulière à l'équipement de leur héros (qui est un élément d'équilibre). Les jets de dés introduisent beaucoup de hasard dans les combats, tant avec les héros ennemis qu'avec les créatures épiques.

Phase 5 : Calculer votre total d'initiative, d'attaque et de défense.

Héros

Tout d'abord, les deux joueurs calculent la valeur de combat de leur zone de combat « initiative ».

La valeur de combat indique le nombre de dés contrées sauvages que chaque joueur lance pour déterminer quel héros gagne l'initiative. Les joueurs lancent simultanément autant de dés contrées sauvages que la valeur de combat de leur zone « initiative » de combat et comparent les résultats.

Le joueur avec le résultat le plus élevé gagne l'initiative et devient l'attaquant. Le joueur avec le résultat le plus bas perd 1 PS et devient le défenseur.

Le héros attaquant calcule la valeur de combat de sa zone de combat « attaque » pour connaître le nombre de dés contrées sauvages qu'il va lancer, et le héros défenseur calcule la valeur de combat de sa zone de combat « défense » pour connaître le nombre de dés contrées sauvages qu'il va lancer.

Les cartes échangées donnent des bonus en fonction de leur position finale. Les joueurs lancent en même temps leurs dés contrées sauvages et comparent les résultats.

Si un dé présente une icône relancer, il faut relancer ce dé, plus un autre dé si le joueur le souhaite. Si le joueur obtient plus d'un résultat relancer, toutes les relances doivent

être effectuées en même temps. Continuez à lancer les dés contrées sauvages jusqu'à ce qu'aucun dé ne présente d'icône relancer ou que le joueur décide d'arrêter.

Créature/Boss

Les valeurs totales de l'ennemi sont ajustées en fonction du résultat du dé épique (p. 20).

Phase 6 : Résoudre les dégâts dans l'ordre d'initiative

Héros

Les deux joueurs comparent les résultats de leurs dés contrées sauvages : le total d'attaque du héros attaquant contre le total de défense du héros défenseur. Si le total de défense est égal ou supérieur au total d'attaque, le héros en défense ne subit aucun dommage. Si le total d'attaque est supérieur au total de défense, le héros en défense subit des dégâts égaux à la différence entre les deux totaux. Si le héros en défense est réduit à 0 PS, passez à l'étape 7. Si le héros en défense a encore des PS, répétez l'étape 5 : calcul des valeurs de combat « attaque » et « défense », le héros en défense devenant le héros attaquant. Passez ensuite à la phase 6 : résolution des dégâts. Chaque héros n'attaque qu'une seule fois avant de passer à la phase 7.

Créature/Boss

Comparez le nombre d'attaque sur la carte de la créature/du boss avec le total de défense du héros en défense pour voir si l'attaque porte (p. 20).

Phase 7 : Vérifier s'il y a des héros vaincus

Héros

Jouez de la même manière que dans les règles standard (p. 20).

Créature/Boss

Jouez de la même manière que dans les règles standard (p. 20).

Phase 8 : Le joueur actif choisit de fuir ou non

Héros

Jouez de la même manière que dans les règles standard (p. 20).

Créature/Boss

Jouez de la même manière que dans les règles standard (p. 20).

Phase 9 : Vérifier la résolution

Héros

Jouez de la même manière que dans les règles standard (p. 20).

Créature/Boss

Jouez de la même manière que dans les règles standard (p. 21).

Phase 10 : Maintenance

Héros

Jouez de la même manière que dans les règles standard (p. 21).

En résumé :

- ◆ Les joueurs ne peuvent jouer qu'un maximum de 2 cartes combat par zone de combat.
- ◆ Le nombre de dés contrées sauvages par zone est basé sur la valeur totale des cartes combat.



- ◆ Relancez tous les résultats relancer (et un autre dé si vous le souhaitez) avant de calculer le résultat.



- ◆ Dans cet exemple, Beast Man obtient : 7 attaque, 1 défense, 3 initiative (1 par jet de dé « +2 » de ses statistiques de base).

COMBAT DANS LES CONTRÉES SAUVAGES

Le combat dans les contrées sauvages se produit lorsque des créatures, ou des alliés sans allégeance à votre faction sont rencontrés dans le paquet de rencontres. Il est résolu en une seule manche, en utilisant les dés contrées sauvages, comme suit :

Phase 1 : Lancer les dés contrées sauvages

Tout d'abord, vérifiez et appliquez la capacité de combat de la créature. Ensuite, lancez un nombre de dés contrées sauvages égal à l'attribut corps de votre héros. Les résultats possibles sont : blanc, réussite, double réussite et icône relancer.



L'icône relancer vous permet de relancer ce dé, plus un autre dé si vous le souhaitez. Si vous obtenez plus d'une icône relancer, toutes les relances doivent se faire en même temps. Continuez à lancer les dés jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de dés à relancer ou que vous décidiez d'arrêter.

Phase 2 : Affecter les dés contrées sauvages aux attributs de l'ennemi.

Affectez chaque dé à un des attributs suivants, chaque réussite réduisant chaque attribut de 1 :

- ◆ **Défense de l'ennemi** : elle doit être réduite à 0 avant d'affecter des dés aux PS de l'ennemi.
- ◆ **PS de l'ennemi** : les réduire à 0 entraîne la défaite de l'ennemi.
- ◆ **Attaque ennemie** : chaque réussite réduit de 1 les dégâts infligés à votre héros.

! **Les doubles réussites ne peuvent pas être divisées !** Vous attribuez des dés, et non des réussites, à chaque attribut.

Phase 3 : Résoudre les attaques

Résolvez les deux attaques en même temps.

- ◆ Pour chaque icône de réussite affectée aux PS de l'ennemi, infligez autant de dégâts en plaçant un nombre de jetons dégâts égal aux dégâts causés.
- ◆ Vous perdez un nombre de PS égal à l'attribut attaque de l'ennemi. Réduisez ces dégâts de 1 pour chaque réussite attribuée à l'attaque de l'ennemi.

Phase 4 : Déterminer le résultat du combat

Si les PS de l'ennemi ont été réduits à 0 par votre attaque, vous avez vaincu l'ennemi et gagnez la récompense de sa carte, même si vous avez été réduit à 0 PS et vaincu.

Lorsque vous combattez une créature qui peut être domptée, si votre héros a pu la vaincre sans être également vaincu, vous pouvez dompter la créature en payant son coût en Eternium. Placez sa carte à côté de votre carte héros et bénéficiez de son avantage. Voir « Dompter des créatures » (p. 29).

Si vous n'avez pas réduit les HP de l'ennemi à 0, mélangez-la à nouveau dans le paquet des contrées sauvages.

Tri-Klops

Le chasseur de primes interdimensionnel Trydor Esoonix Scope s'est allié à Skeletor pendant la Grande Guerre, mais il est devenu accidentellement aveugle. Il utilisera plus tard ses talents d'inventeur pour créer sa visière trioptique emblématique, restaurant et améliorant sa vision et lui donnant le nom de Tri-Klops.



Beast Man

Exilé de la Vine jungle, Raquill Rqazz s'est associé à l'alchimiste maléfique Keldor. Il s'est rebaptisé Beast Man en raison de son étrange capacité à contrôler les nombreuses créatures mortelles qui peuplent Eternia.



Exemple de combat dans les contrées sauvages

Exemple : She-Ra engage un combat dans les contrées sauvages avec un Dylinx.

Avant de lancer les dés, le Dylinx possède une capacité passive qui doit être déclenchée.

Le jet de dé de cette capacité est un blanc, donc le Dylinx n'obtient pas « +1 » .

L'attribut corps de She-Ra est de 7 : elle lance 7 dés et obtient 2 blancs, 1 relancer, 3 réussites et 1 double réussite.



Pour sa relance, elle choisit de lancer un des deux blancs. En relançant, elle obtient deux réussites doubles supplémentaires, ce qui donne le résultat final des dés : 1 blanc, 3 réussites, et 3 doubles réussites.



Le Dylinx a 3 PS, 3 attaques, et 2 défenses.

1 She-Ra alloue d'abord une double réussite à la défense du Dylinx, la réduisant à 0 et lui permettant d'allouer des réussites à ses PS.

2 Elle alloue ensuite une réussite et une double réussite à l'attaque du Dylinx, **3** et une double réussite et 2 réussites aux PS du Dylinx.



Les PS et l'attaque du Dylinx sont également réduits à 0, ce qui signifie que She-Ra réussit à vaincre le Dylinx, et ne subit aucun dégât de son attaque.



She-Ra

Sœur jumelle du Prince Adam et emmenée sur la planète Etheria, la Princesse Adora a obtenu le pouvoir de Grayskull et est devenue la femme la plus puissante de l'univers : She-Ra. Rassemblant les Princesses of Power, She-Ra a aidé à libérer Etheria des griffes de la Evil Horde.

COMBAT DE SOLDATS

Chaque fois que vos soldats entrent dans une zone contenant des figurines ennemies, ils engagent un combat de soldats.



Remarque : les soldats ont 1 PS pour les sorts et autres effets.

Soldats contre un héros ennemi

Si vos soldats sont entrés dans une zone contenant un héros ennemi, remettez-les dans la réserve de soldats de votre équipe. Le héros ennemi perd un nombre de PS égal au nombre de soldats que vous avez retirés de cette façon.

Si cela devait réduire les PS du héros ennemi en dessous de 0, ne retirez que les soldats nécessaires pour amener le héros à exactement 0 PS (vaincre le héros), et laissez les soldats supplémentaires dans la zone. Un héros ennemi vaincu de cette façon ne rapporte pas de PV.

Si des soldats partagent un avant-poste avec un boss, ils l'ignorent.

Soldats contre soldats ennemis

Si vos soldats sont entrés dans une zone contenant des soldats ennemis, ils se battent en même temps. Retirez un de vos soldats et un des soldats de l'ennemi, et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les soldats d'une seule équipe ou qu'il n'y ait plus de soldats dans la zone.

Soldats contre héros et soldats ennemis

Si vos soldats sont entrés dans une zone contenant à la fois un ou plusieurs héros ennemis et des soldats ennemis, l'équipe adverse décide de la répartition des dégâts de chaque soldat avant de les retirer.

Exemple : He-Man déplace 3 de ses soldats dans une zone contenant Skeletor, Evil-Lyn, et 2 soldats des Evil Warriors.



Les joueurs des Evil Warriors décident que Skeletor perdra 2 PS et qu'un de leurs soldats sera sacrifié. Evil-Lyn n'est pas affectée. Les 3 soldats de He-Man sont alors remis dans la réserve de soldats de son équipe.



CARTES SOUTIEN

Toutes les cartes soutien peuvent être données et échangées librement entre des héros amis dans le même lieu en utilisant l'action gratuite « échanger ».

Créatures et alliés

Dompter les créatures

Un héros peut dompter une créature en payant le coût en Eternium indiqué sur sa carte après l'avoir vaincue et avoir obtenu des récompenses. Les créatures sans coût d'Eternium ne peuvent pas être domptées.

Une créature domptée procure au héros l'avantage indiqué sur sa carte dans la section « bonus du héros ». Lorsqu'un héros dompte une créature, gardez la carte près de la carte du héros. Un héros ne peut avoir qu'une seule carte créature ou véhicule (sauf si une capacité spécifie le contraire). Si un héros possède déjà une créature ou un véhicule et qu'il souhaite dompter une créature, il doit défausser la créature ou le véhicule qu'il possède déjà.

Alliés gagnés

Lorsqu'ils piochent dans le paquet de cartes contrées sauvages, les héros peuvent trouver des alliés pouvant se joindre à eux, offrant au héros l'avantage indiqué sur sa carte dans la section « bonus du héros ». Un héros ne peut avoir qu'une seule carte allié (sauf si une capacité spécifie le contraire). Si un héros veut gagner une nouvelle carte allié, il doit défausser son allié précédent.

Équipements, sorts et véhicules

Équipements

Les cartes équipement confèrent aux héros des capacités ou augmentent leurs attributs. Il en existe trois types : armure, artefact, et consommable.

Les armures et les artefacts offrent un avantage permanent tant que le héros en est équipé.

Les cartes consommables ont un effet unique lorsqu'elles sont utilisées et sont défaussées immédiatement après.

Les cartes armure ont un sous-type tel que corps, tête, etc. Chaque héros ne peut avoir qu'une seule carte armure de chaque sous-type équipée (un corps, une tête, etc.). Chaque

héros ne peut avoir qu'un seul artefact équipé à la fois, sauf indication contraire.

Toutes les autres cartes (y compris les cartes consommables) sont conservées dans une zone face cachée à côté de leur carte héros, appelée « paquet » du héros.

Un héros peut avoir jusqu'à 5 cartes à la fois dans son paquet. S'il veut en gagner plus, il doit défausser des cartes jusqu'à ce qu'il en ait exactement 5. Un héros peut librement échanger ses cartes armure et artefact équipées avec celles de son paquet pendant son tour et en dehors des combats.

Sorts

Sauf indication contraire, un héros peut détenir un maximum de 2 cartes sort. Les cartes sort ne sont pas conservées dans le paquet du héros, mais doivent être gardées cachées près de la carte du héros. Après utilisation, les sorts sont placés dans leur défausse.

Si deux sorts peuvent être joués en même temps, le joueur actif détermine l'ordre de résolution.

Il existe deux types de sorts (certains sorts possèdent les deux types) :

Plateau

Les sorts du plateau sont utilisés pendant le tour d'un joueur et en dehors des combats. Si une cible n'est pas spécifiée, le héros qui utilise le sort est considéré comme sa cible.

Combat

Les sorts du combat sont utilisés pendant un combat épique, même si le héros n'est pas impliqué dans ce combat. Si une cible n'est pas spécifiée, le héros ami dans le combat est considéré comme la cible du sort.

Si votre équipe utilise un de vos sorts pendant un combat auquel vous ne participez pas, le sort agit comme s'il avait été joué par le héros ami qui participe au combat. Ainsi, toute occurrence du mot « vous » signifie votre héros.

Sauf indication contraire, les effets des sorts de combat ne s'appliquent que lors de la manche de combat pendant laquelle ils sont joués.

Véhicules

Les véhicules offrent divers bonus, notamment un nombre supplémentaire de points de déplacement lors de l'action « se déplacer ».

Ils sont achetés auprès des forgerons et conservés près de la carte du héros qui a acheté le véhicule. Si un héros possède déjà une créature ou un véhicule et qu'il souhaite acheter un nouveau véhicule, il doit défausser la créature ou le véhicule qu'il possède déjà.

Un véhicule avec le sous-type vol accorde au héros la capacité de voler. Un véhicule avec un bonus +1* accorde le bonus uniquement si la condition de la carte est remplie.

TERMINER LA PARTIE

La quatrième case d'événement marque la manche finale du jeu. Si un boss est toujours en jeu à la fin de la manche finale, chaque équipe perd la partie !

Sinon, l'équipe qui a le plus de PV est déclarée victorieuse et tous les joueurs de cette équipe partagent la victoire !

Les égalités sont départagées en faveur de l'équipe ayant le plus d'avant-postes contrôlés, puis le plus d'Eternium combinés restants. Si l'égalité persiste, jouez une manche de nuit supplémentaire, puis vérifiez à nouveau si la victoire peut être déclarée. Dans la rare situation où la partie est toujours à égalité après cette manche supplémentaire, chaque équipe doit simultanément choisir secrètement un héros. Les deux héros sélectionnés s'affrontent lors d'une manche de combat épique, le vainqueur étant déclaré comme d'habitude, et son équipe gagne 1 PV.

VARIANTES

MODE SOLO/ COOPÉRATIF

Vous pouvez jouer en mode solo ou coopératif en suivant toutes les modifications de règles ci-dessous. Les règles de cette section sont prioritaires par rapport aux règles standard.

Le changement le plus important est l'utilisation de cartes affrontement, qui représentent les totaux de la grille de combat du héros ennemi en combat épique. Les cartes affrontement vous demandent de piocher une ou plusieurs cartes dans le paquet d'effets.

La seule différence entre le jeu en solo et le jeu coopératif est le nombre de joueurs qui contrôlent les héros de votre équipe. Dans une partie solo, vous contrôlez les trois héros. Mais dans une partie en mode coopératif, vous partagerez le contrôle avec deux autres joueurs au maximum.

Cartes ennemi

Ces cartes ne sont utilisées que dans la variante solo/coopérative et sont divisées en deux catégories : les cartes effet et les cartes combat.

Cartes effet



- 1 Effet
- 2 Identificateur de zone (pour l'utilisation de la capacité surcharge)
- 3 Crânes de difficulté

Cartes affrontement



-  Attaque
-  Défense
-  Initiative
- 1 Nombre de cartes effet
- 2 Identificateur de la carte surcharge
- 3 Identificateur de l'arme

Mise en place

Lors de la mise en place d'une partie solo ou coopérative, notez les modifications/ajouts suivants :

- 1 Choisissez une difficulté : débutant, novice, avancé ou impitoyable.
- 2 Sélectionnez un scénario solo dans le livret de missions et suivez les règles de mise en place correspondant à la difficulté choisie. Elles vous indiqueront où placer les soldats, les jetons quête et les héros.
- 3 Créez le paquet d'effets en ajoutant les cartes effet qui s'appliquent au niveau de difficulté choisi, en fonction du nombre d'icônes de crâne imprimées au bas de la carte (voir ci-dessous).
- 4 Divisez les cartes affrontement en deux paquets : celles avec le symbole surcharge et celles sans. Mélangez les deux paquets séparément et gardez-les face visible près du paquet d'effets.
- 5 Mélangez les cartes « Ruptures temporelles » qui seront utilisées comme paquet de scénarios.
- 6 Remettez les cartes victoire dans la boîte, car elles ne sont pas utilisées dans ce mode.

Niveau de difficulté

Le niveau de difficulté que vous avez choisi applique ses propres règles spécifiques :



Débutant :

Paquet d'effets :  Crâne

- ◆ Vous commencez la partie avec 4 Eternium par héros de votre équipe, plus 2 supplémentaires. Ceci au lieu du montant normal.
- ◆ Placez 1 figurine de soldat supplémentaire sur chacun des avant-postes de mage, de boutique et de forge les plus proches. Vous contrôlez ces avant-postes au début de la partie.
- ◆ Les héros ne paient pas la pénalité de 5 Eternium lorsqu'ils sont vaincus.
- ◆ Les héros peuvent toujours fuir un combat épique sans payer d'Eternium.
- ◆ Ignorez les règles du scénario ou les effets qui vous demandent de remplacer les soldats ennemis.



Novice :

Paquet d'effets : Crânes  et 

- ◆ Lorsque vous combattez un héros ennemi, votre héros peut fuir le combat épique en suivant les règles standard de fuite. De plus, vous n'avez besoin de payer que 1 Eternium pour fuir, au lieu de 2.
- ◆ À la fin d'une manche de nuit, ajoutez 1 soldat à tous les avant-postes détenus par l'équipe ennemie. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il y ait 3 soldats dans chaque avant-poste ou que vous soyez à court de figurines.



Avancé :

Paquet d'effets : Crânes ,  et 

- ◆ À la fin de n'importe quelle manche, ajoutez 1 soldat à tous les avant-postes détenus par l'équipe ennemie. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il y ait 3 soldats dans chaque avant-poste ou que vous soyez à court de figurines.
- ◆ Lorsque vous combattez un héros ennemi, piochez une carte effet supplémentaire.



Impitoyable :

Paquet d'effets : Crânes , ,  et 

- ◆ À la fin de **chaque** tour, ajoutez 1 soldat à tous les avant-postes détenus par l'équipe ennemie. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il y ait 3 soldats dans chaque avant-poste ou que vous soyez à court de figurines.
- ◆ Lorsque vous combattez un héros ennemi, piochez 2 cartes effet supplémentaire.

Combat épique

Les règles du combat épique contre les créatures épiques et les boss sont les mêmes que dans le jeu standard.

Lorsque vous combattez un héros, suivez toutes les étapes du combat épique comme si vous combattiez une créature épique, à l'exception des changements listés ci-dessous.

Remplacez la phase 1 :

Choisissez votre arme, puis déterminez les statistiques de votre ennemi avec une carte affrontement.

Pour déterminer les statistiques de votre ennemi, lancez un dé contrées sauvages. La valeur de la face obtenue sur le dé déterminera le type de carte combat que vous utiliserez :



Débutant : avec un blanc, piochez une carte surcharge, sinon prenez une carte qui n'est pas surcharge.



Novice : avec un blanc ou un relancer, piochez une carte surcharge, sinon prenez une carte qui n'est pas surcharge.



Avancé : avec un blanc, piochez une carte qui n'est pas surcharge ; sinon prenez une carte surcharge.



Impitoyable : ne lancez pas de dé, piochez toujours une carte surcharge.

Mélangez le paquet d'affrontement indiqué par le résultat du dé et piochez la première carte du paquet jusqu'à ce que vous tiriez une carte correspondant à l'une des armes de l'ennemi.

La carte que vous piochez détermine les valeurs de combat de départ de votre ennemi. Lors de la phase 4 du combat, elle déterminera également le nombre de cartes effet que vous piocherez, et si l'ennemi utilise ou non sa capacité surcharge.

Lors de la deuxième manche du combat épique, défaussez la carte utilisée lors de la première manche et relancez le dé contrées sauvages.

Vous utiliserez une carte affrontement différente à chaque manche. L'arme utilisée par votre ennemi peut être la même à chaque manche.

Remplacez la phase 3 :

Ne lancez pas le dé épique pour votre adversaire. Jouez vos cartes, puis passez à la phase suivante.

Remplacez la phase 4 :

Après avoir terminé vos actions dans cette phase, piochez un nombre de cartes du paquet d'effets égal au nombre indiqué sur la carte affrontement. Appliquez-les immédiatement comme effets joués par le héros ennemi.

Si la carte affrontement ou effet nécessite l'utilisation d'une capacité surcharge, utilisez ce qui suit :

- ◆ Tout effet surcharge active la capacité surcharge du héros ennemi comme décrit sur sa carte héros. Si un choix doit être fait, choisissez l'option qui vous est la plus préjudiciable.
- ◆ Si la capacité surcharge d'un héros ajoute « +X » à une zone, elle ne s'applique que si la carte effet possède l'identifiant de la zone.
- ◆ Si aucune capacité surcharge ne peut être appliquée, ajoutez à la place « +1 » en défense et « +1 » en attaque.

Si la carte affrontement et la carte effet comportent toutes deux le symbole de la capacité surcharge, activez la capacité surcharge deux fois - voire même trois fois !

Héros vaincus

Sauf en cas de difficulté débutant, les règles concernant les héros vaincus sont inchangées. Cependant, vous perdrez des points de victoire à la fin de la partie pour chaque défaite subie. Vous pouvez comptabiliser ces défaites en plaçant un jeton dégâts sur le compteur de manche chaque fois qu'un de vos héros est vaincu.

Décompte des points mode Solo

Le scénario peut se terminer de deux façons : en atteignant la limite de manche ou en réussissant l'objectif du scénario.

Lorsque le scénario se termine, votre score en mode solo est calculé en ajustant votre total de PV comme suit :

- ◆ Terminer le scénario avec succès :
 - Débutant : +2 PV
 - Novice : +4 PV
 - Avancé : +6 PV
 - Impitoyable : +10 PV
- ◆ Chaque avant-poste ennemi capturé : 1 PV
- ◆ Chaque manche de jour et de nuit restante : 3 PV chacune
- ◆ Chaque héros ami vaincu : -3 PV
- ◆ Chaque série de 3 dégâts sur des héros amis qui n'ont pas été vaincus : -1 PV (se cumule)

Partagez vos scores finaux avec les autres joueurs et nous ! Utilisez le tag #FoEsolo

MODE ESCARMOUCHE

Le mode escarmouche est conçu pour les joueurs qui recherchent une version plus courte et plus compétitive du jeu.

Si vous choisissez un scénario d'escarmouche dans le livret de missions, les règles suivantes s'appliquent.

Mise en place

Chaque scénario contient des règles spécifiques pour la mise en place générale, mais la plupart suivront les mêmes règles que celles énumérées ci-dessous.

Sauf indication contraire dans le scénario choisi, apportez les modifications suivantes à la mise en place.

Variante choix libre des héros



Au lieu que chaque équipe choisisse ses héros en fonction de sa faction, vous pouvez autoriser les joueurs à choisir des héros indépendamment de leur faction. Choisissez les héros un par un jusqu'à ce que 6 héros soient en jeu.

Lorsque vous rencontrez un ennemi dans les contrées sauvages, vous pouvez choisir de le traiter comme un allié ou un ennemi.

Héros montés

Si les joueurs sont d'accord et que les figurines appropriées se trouvent dans votre collection, des héros montés peuvent être ajoutés à la réserve de héros. Cependant, pas plus d'un héros monté ne peut être choisi par équipe.

Eternium et équipement de départ

Chaque équipe reçoit 5 Eternium par héros. Ensuite, en commençant par la première équipe, les héros achètent à tour de rôle des équipements ou des sorts sur les offres des différents marchands, ou passent. Après qu'une équipe a acheté une carte, remplacez-la par une nouvelle carte de son type sur l'offre des différents marchands. Continuez jusqu'à ce que tous les héros aient passé, puis défaussez tous les Eterniums restants de chaque équipe.

Déploiement

En commençant par la première équipe, chaque équipe choisit une des zones de déploiement décrites dans les règles du scénario. Les zones de déploiement sont des zones établies du plateau sous le contrôle d'une équipe spécifique. Chaque zone de déploiement peut avoir des règles supplémentaires spécifiques au scénario choisi.

Le scénario indique le nombre de soldats qui doivent être déployés lors de la mise en place. L'équipe de départ place tous ses soldats en premier, puis la suivante jusqu'à ce que toutes les équipes aient placé leurs soldats. Les soldats ne peuvent être placés que dans des avant-postes à l'intérieur de la zone de déploiement choisie.

Mise en place des héros

Le scénario indique les emplacements où les héros peuvent être placés. Si le scénario indique plus d'un emplacement, les héros de votre équipe peuvent être répartis parmi ceux indiqués ; ils n'ont pas besoin de commencer au même endroit. En commençant par la première équipe, chaque équipe place 1 héros à la fois, jusqu'à ce que tous les héros aient été placés.

Jetons quête

Pendant cette phase, les joueurs placent alternativement des jetons quête, un par un, en commençant par la première équipe.

Les jetons quête doivent être placés selon les règles suivantes :

- ◆ Les jetons quête doivent être placés dans des zones de contrées sauvages.
- ◆ Chaque zone des contrées sauvages ne peut contenir qu'un seul jeton quête.
- ◆ Les jetons quête ne peuvent pas être placés sur un emplacement adjacent à un emplacement contenant un autre jeton quête.

Sauf indication contraire dans les règles du scénario, chaque équipe place 5 jetons quête.

Les jetons quête sont utilisés d'une manière différente dans les scénarios d'escarmouche.

Lorsqu'il effectue l'action « se lancer dans une quête », le héros ne pioche pas de carte scénario.

À la place, le jeton quête est retiré du jeu et l'équipe de ce héros gagne 2 Eternium.

Pour créer le paquet de scénarios, ajoutez toutes les créatures épiques qui peuvent être domptées dans un paquet, venant de tous les paquets de scénarios, mélangez-les et placez-les face cachée à côté du plateau pour former le paquet de scénarios.

Changements dans les principes de jeu en mode escarmouche

Les parties en mode escarmouche utilisent la plupart des règles standard avec les quelques exceptions notées ici :

Cartes victoire

Les cartes victoire ne sont pas utilisées en mode escarmouche. Les règles du scénario fourniront des règles alternatives pour la façon dont les héros gagnent des PV.

Compteur de manche

Le compteur de manche ne déclenche pas d'événements spéciaux, à moins que les règles spécifiques du scénario ne l'indiquent.

Déplacement du héros

Tous les héros ont une valeur de déplacement maximale de 2, y compris les éventuels bonus.

Héros vaincus

Les héros vaincus ne retournent pas à la base de leur équipe ; ils retournent à un avant-poste dans leur zone de déploiement. Cependant, l'avant-poste choisi ne peut pas être adjacent à une zone de contrées sauvages contenant actuellement des figurines ennemies.

S'il n'y a pas de zone autorisée pour ajouter le héros vaincu, retournez-le sur n'importe quel emplacement occupé par un héros ami. Si cela n'est toujours pas possible, placez-les dans n'importe quelle zone du plateau se trouvant à au moins 3 emplacements d'un héros ennemi.

Nouvelles actions en mode escarmouche

En plus des actions disponibles dans le jeu standard, les héros peuvent effectuer les actions suivantes en mode escarmouche :

S'entraîner (action gratuite)

Le héros peut dépenser de l'Eternium pour obtenir des récompenses comme suit :

- ◆ **Dépenser 3 Eternium** : gagnez une carte combat « +2 ».
- ◆ **Dépenser 5 Eternium** : gagnez une carte combat spéciale de votre choix.

Acquérir une monture (action standard)

En tant qu'action, un héros peut dépenser 2 Eternium pour piocher une créature épique dans le paquet de scénarios, initiant ainsi un combat épique.

Si le héros parvient à gagner le combat épique, il reçoit les récompenses habituelles, sauf qu'il ne gagne pas de PV. La créature épique vaincue est alors retirée du paquet de scénarios et peut être domptée normalement.

Si le héros perd le combat épique, la créature épique est mélangée dans le paquet de scénarios.

Fin de partie et décompte des points en mode escarmouche

Chaque scénario d'escarmouche contient des règles spéciales sur la façon dont les héros gagnent des PV et sur la façon dont la partie se termine.

Si une règle du scénario vous empêche de marquer des PV alors que vous le feriez normalement, votre héros gagne 2 Eternium pour chaque PV qu'il aurait normalement marqué.

Exemple : Le scénario empêche de gagner des PV en battant un héros adverse au combat. Après avoir vaincu un héros adverse, vous auriez normalement gagné 1 PV, donc à la place votre héros gagne 2 Eternium.

Stratos

Chef de la race des guerriers ailés, les Avionians, Stratos est un membre de longue date des Masters of the Universe, ayant servi sous le roi Randor il y a de nombreuses années.



GLOSSAIRE

+1*	p. 30
Adjacent	p. 8
Héros actif / activer un héros	p. 11
Alliés	p. 13, 29
Base	p. 8
Paquet de combat	p. 18
Grille de combat	p. 17
Contrôler	p. 8
Vaincu	p. 9, 20
Cartes rencontre	p. 13
Cartes créature épique	p. 14
Fuir	p. 20
Couloirs de vol	p. 8
Voler	p. 12
Concentration	p. 19
Ami	p. 7
Immédiat	p. 19
Initiative	p. 20
Modificateur	p. 18
Héros monté	p. 6
Avant-poste	p. 8
Pack	p. 29
Chemin	p. 8
Cartes quête	p. 13
Récompense	p. 13, 18, 21
Lancer un dé (réussite et échec)	p. 9
Événement crâne	p. 11
Surcharge	p. 18, 19
Dompter	p. 29
Tour	p. 8
Cartes victoire	p. 9
Arme	p. 18

CRÉDITS

Conception des règles : Dave Ketch, Jakub S. Olekszyk
Règles du mode escarmouche : Jacek Karpowicz
Règles du mode solo : Kamil Białkowski
Livret de règles et édition : Konstantinos Lekkas, Bryan Gerding, Mark Butt
Édition française
Traduction : Stéphane Athimon
Relecture : Thierry Vareillaud, Natacha Athimon-Constant
Conception graphique : Tom Hutchings, Natalia Rachowska
Illustration de la couverture de la boîte : Dave Wilkins
Couvertures livret de règles et livret de missions : Dave Wilkins
Illustrations et ingénierie : Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Yoann Boissonnet, Kamila Kościńska, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak
Chef de projet : Michał Hartliński
Supervision de la production : Michał Pawlaczyk
Chef du studio : Jarosław Ewertowski

Test de jeux et conseil :
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

Remerciements particuliers à :
Jukka Issakainen (expert et consultant en Lore)
Ken Coleman (expert et consultant en jouets)

Masters of the Universe Classics® est une marque déposée appartenant à Mattel.

©2021 Mattel. Tous droits réservés.

Archon Studio et le logo Archon Studio sont des marques déposées d'Archon Spółka z o.o. Archon Studio est un ® d'Archon Studio. Tous les droits sont réservés à leurs propriétaires respectifs. Archon Studio est situé rue Warszkatowa 8, Piła, 64-920, Pologne. Les composants réels peuvent varier de ceux présentés. Fabriqué par Archon Studio.

CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. IL N'EST PAS DESTINÉ À ÊTRE UTILISÉ PAR DES PERSONNES ÂGÉES DE 14 ANS OU MOINS.

Les noms suivants sont des marques déposées par 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™, Perek-Narr™, Shadow Beast™, Dragosaur™, Gigantisaur™, Turbodactyl™, Tyrantisaurus™, Evil Seed™, Dylinx™, Andreenid™, Avionian™, Caligar™, Karikoni™, Gar™, Scorpioni™, Sletbetor 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 cover art for the board game 'Masters of the Universe: Fields of Eternia' features a central figure of He-Man in his iconic red and silver armor, holding a sword and shield. He is surrounded by various villains: a large, menacing green skull with red eyes in a purple hood at the top; a brown, furry beast with blue eyes on the left; a green, horned creature with yellow eyes at the bottom left; and a large, brown, pig-like creature with yellow eyes at the bottom right. The background is a dark, fiery landscape with a purple and blue glow. The title 'MASTERS OF THE UNIVERSE' is written in a large, blue, metallic font with a red outline, and 'FIELDS OF ETERNIA' is in a smaller, gold, serif font on a dark banner below it. The text 'THE BOARD GAME' is at the bottom right.

MASTERS

OF THE UNIVERSE™

FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME