



# MASTERS

OF THE UNIVERSE™

## FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME

### REGOLAMENTO

# INDICE

<b>INTRODUZIONE</b> _____	03	<b>FONDAMENTI DI COMBATTIMENTO</b> _____	17
<b>ELENCO DEI COMPONENTI</b> _____	04-05	<b>COMBATTIMENTO EPICO</b> _____	17
<b>PREPARAZIONE DELLA PARTITA</b> _____	06-07	Plancia Combattimento _____	17
<b>OBIETTIVO</b> _____	08	Armi _____	18
<b>CONCETTI CHIAVE</b> _____	08	Mazzo Combattimento _____	18
La Mappa di Eternia _____	08	Risolvere i Combattimenti Epici _	18-23
Eternium _____	08	Regole per Combattimenti Più	
Successo e Fallimento _____	09	Veloci _____	21
Carte Vittoria _____	09	<b>DADI DEL POTERE:</b>	
Eroi Sconfitti _____	09	<b>REGOLE ALTERNATIVE PER IL</b>	
<b>COME GIOCARE LA TUA PRIMA PARTITA</b> .	10	<b>COMBATTIMENTO EPICO</b> _____	24-25
<b>STRUTTURA DI UN ROUND</b> _____	11	<b>COMBATTIMENTO NELLE REGIONI</b>	
Fase Organizzazione _____	11	<b>SELVAGGE</b> _____	26-27
Fase Azione _____	11	<b>COMBATTIMENTO COI SOLDATI</b> _____	28
<b>AZIONI</b> _____	11	<b>CARTE SUPPORTO</b> _____	29
Spostarsi _____	11	Bestie e Alleati _____	29
Spostarsi tra Avamposti _____	12	Equipaggiamento, Incantesimi	
Viaggiare Velocemente _____	12	e Veicoli _____	29
Mobilitare i Soldati _____	12	<b>FINE DELLA PARTITA</b> _____	30
Affrontare le Regioni Selvagge _	13	<b>VARIANTI DI GIOCO</b> _____	30
Andare in Missione _____	13-14	Modalità Solitario/Cooperativa _	30-32
Riposare (solo di Notte) _____	14	Modalità Schermaglia _____	33
Azioni Gratuite _____	14-15	<b>GLOSSARIO</b> _____	35
		<b>RICONOSCIMENTI</b> _____	35

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME

## INTRODUZIONE

*Masters of the Universe: Fields of Eternia* è un gioco di conquista nel mondo di Eternia per 1-6 giocatori. I giocatori assumeranno il controllo dei personaggi leggendari della serie *Masters of the Universe Classics*, reclutando alleati, acquistando equipaggiamenti e domando bestie, il tutto occupando luoghi chiave e completando scenari basati sulla storia.

Nella versione standard del gioco, i giocatori si dividono in due fazioni – i *Masters of the Universe* o gli *Evil Warriors* – e ognuno seleziona un personaggio con cui giocare.

Questo regolamento contiene anche le regole delle varianti per il gioco solitario o cooperativo, così come una modalità schermaglia.

# ELENCO DEI COMPONENTI



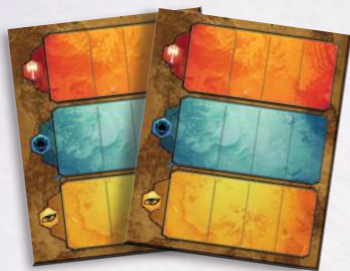
Tabellone Mappa



Regolamento



Libro delle Missioni



Plancia Combattimento x2



Dado Selvaggio dei Masters of the Universe x10



Dado Selvaggio degli Evil Warriors x10



Dado Epico x2

## MINIATURE



He-Man



She-Ra



Man-At-Arms



Ram Man



Teela



Stratos



Soldati dei Masters of the Universe x15



Skeletor



Mer-Man



Beast Man



Evil-Lyn



Tri-Klops



Trap Jaw



Soldati degli Evil Warriors x15

# CARTE



Eroe Masters of the Universe x6



Eroe Evil Warriors x6



Veicolo x20



Equipaggiamento x38



Incantesimo x45



Vittoria x26



Combattimento Masters of the Universe x45



Combattimento Evil Warriors x45



Battaglia (Solitario/Co-op) x24



Effetto (Solitario/Co-op) x24



Bestia Epica x14



Scenari: Fratture nel Tempo x13



Scenari: Evil Seed x13



Boss: Evil Seed



Incontro: Alleato x8



Incontro: Bestia x12



Incontro: Evento x12

# GETTONI



Danno 1/2 x12



Danno 3/5 x12



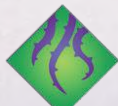
Eternium x40



Punto Vittoria x30



Arma x3 (fronte/retro)



Viticcio x12



Round



Missione x14



Attivazione Masters of the Universe x3



Attivazione Evil Warriors x3

# PREPARAZIONE DELLA PARTITA



Sistema il tabellone al centro dell'area di gioco ed esegui i seguenti passaggi nella "Preparazione della Fazione" e nella "Preparazione Generale".

## Preparazione della Fazione

- 1** Dividi tutti i giocatori in 2 squadre, con ogni squadra che sceglie una fazione. Questa scatola include due fazioni: i Masters of the Universe e gli Evil Warriors. Fazioni aggiuntive saranno disponibili nelle future espansioni.
  - 2** Ogni squadra seleziona 3 eroi della propria fazione. Ciascuna carta eroe ha il simbolo della fazione di quell'eroe subito sotto il suo nome.
- Nota:** Un giocatore potrebbe dover controllare più di un eroe se ci sono meno di 3 giocatori per quella squadra. I giocatori scelgono come assegnare il controllo dei 3 eroi.

## Miniature in Sella

Gli eroi in sella sono miniature in edizione limitata che raffigurano eroi specifici su cavalcature assegnate.

Alcuni di questi eroi cominciano la partita con una precisa bestia domata. All'inizio del gioco, trova la carta corrispondente alla bestia nominata e dalla a quell'eroe. Altri eroi in sella potrebbero avere tutti i loro bonus mostrati sulla carta acclusa alla loro miniatura.

- !** Ogni squadra può avere un solo eroe in sella. Se la tua squadra non seleziona un eroe in sella, ma il nemico sì, comincia la partita con 4 Eternium extra nella tua riserva.

**3** Ogni giocatore prende la carta, la miniatura e un gettone attivazione dell'eroe che ha selezionato. Piazza ogni miniatura eroe nel luogo di partenza della sua fazione (base):



**Masters of the Universe: Castello di Grayskull**



**Evil Warriors: Una qualsiasi base inutilizzata, a meno che sia specificata dallo scenario (negli scenari del gioco standard si consiglia di usare il Tempio di Serpos)**

**4** Raccogli i soldati e i dadi propri di ciascuna fazione e mettili alla portata dei giocatori delle rispettive squadre.

**!** **Gli eroi e i soldati della tua squadra sono considerati miniature amiche.**

**5** Ogni squadra prende il mazzo combattimento che mostra il simbolo della sua fazione, il quale comprende le seguenti carte:

- 7 carte "+1"      2 carte impeto
- 6 carte "+2"      1 carta tempo
- 3 carte "+3"      1 carta strumento
- 1 carta flusso

**6** Ogni squadra guadagna 3 Eternium per eroe, più 1 Eternium aggiuntivo. Aggiungilo alla riserva di Eternium della squadra. Colloca il resto dell'Eternium vicino al tabellone.

**7** Distribuisci ad ogni squadra 1 carta vittoria per ciascun eroe della squadra. Le carte vittoria vanno tenute segrete alle altre squadre e rappresentano obiettivi che puoi realizzare per ottenere punti vittoria. Mescola le altre carte vittoria e appoggiale a lato del tabellone.

## Preparazione Generale

**8** Seleziona uno scenario dal libro delle missioni e segui tutte le istruzioni di preparazione incluse. Trova tutte le carte scenario corrispondenti allo scenario scelto. A meno che le istruzioni dello scenario indichino diversamente, mescola queste carte insieme per formare il mazzo scenario e appoggialo a lato del tabellone.



**9** Posiziona tutti i gettoni a portata di mano vicino al tabellone e imposta il gettone round sul primo giorno del tracciato round.



**10** Mescola insieme tutte le carte incontro per creare il mazzo incontri e appoggialo a lato del tabellone.

**!** **Per ognuno dei mazzi del gioco è prevista una pila degli scarti corrispondente, per le carte usate e scartate del suo tipo. Se un mazzo esaurisce le carte, rimescola la pila degli scarti di quel mazzo per formare un nuovo mazzo.**

**11** Crea e mescola i mazzi equipaggiamento, incantesimi e veicoli. Appoggia ciascuno di essi a lato del tabellone, lasciando spazio vicino ad ogni mazzo per un'offerta di 4 carte.

**12** Determina la squadra di partenza. La squadra con il giocatore che più recentemente si è goduto una cosa qualsiasi di Masters of the Universe andrà per prima. O, se preferisci, puoi determinare la squadra di partenza in modo casuale.

### Carta Eroe



- Punti salute
- Statistica mente
- Statistica corpo
- Statistica iniziativa
- Movimento
- Nome
- Fazione
- Armi
- Abilità impeto
- Abilità passiva

## OBBIETTIVO

In Fields of Eternia, i giocatori assumono i ruoli dei personaggi leggendari della serie Masters of the Universe Classics e si contendono il dominio su Eternia.

L'obiettivo di ciascuna squadra è quello di avere più punti vittoria (PV) entro il termine del round finale.

Ogni volta che un giocatore ottiene PV, raccoglie il numero appropriato di gettoni PV e li mette nella riserva PV della sua squadra.




## CONCETTI CHIAVE

### La Mappa di Eternia

La mappa sul tabellone rappresenta Eternia ed è divisa in due tipi di aree: gli avamposti e le regioni selvagge. Gli avamposti sono circondati dai confini delle mura del castello. Le regioni selvagge costituiscono il resto e sono divise in singole aree da confini e sentieri.

I sentieri sono i confini tratteggiati che collegano due avamposti. Un'area è considerata **adiacente** a un'altra area se entrambe condividono un confine o un sentiero. Un'area non è adiacente a se stessa.




 **Nota:** Le aree con un'icona  o  sono considerate adiacenti alle aree sul lato opposto della mappa con il simbolo corrispondente.

### Controllo degli Avamposti

La tua squadra controlla un avamposto se ha una o più miniature amiche (eroi o soldati) lì. Un avamposto può contenere soltanto un massimo di 3 soldati, ma ne basta 1 per mantenere il controllo. Un avamposto può contenere un numero qualunque di eroi amici.


### Basi della Fazione

L'avamposto di partenza di ogni squadra è chiamato base ed è contrassegnato dall'icona della base . È sempre

controllata dalla sua squadra e può essere meta solo dei giocatori di quella squadra. I giocatori nemici non possono spostare i loro eroi e soldati nella tua base né prenderla di mira altrimenti, in alcun modo.

Nessun soldato (di **alcuna** squadra) può essere piazzato in una qualsiasi base (a meno che uno scenario, un'abilità o una carta specifichi diversamente).

### Torri

Ci sono tre avamposti torre speciali (Torre di Grayskull, Torre Centrale e Torre Vipera), che consentono ai giocatori l'azione "viaggiare velocemente" tra ogni torre. Queste sono contrassegnate dall'icona della torre .

### Acqua




L'acqua che circonda la terra rappresenta i mari di Eternia. I mari non sono né regioni selvagge né avamposti e le miniature non possono essere piazzate in essi (a meno che un'abilità o una carta specifichi diversamente). Gli eroi con una cavalcatura/veicolo volante o un'abilità/equipaggiamento speciale possono attraversare il mare sulle rotte di volo.

### Rotte di Volo

Gli eroi che possono volare, a causa di un qualsiasi effetto, possono attraversare l'acqua usando queste rotte.



### Mercanti

Alcuni avamposti ospitano uno dei tre tipi di mercanti: fucine , botteghe  e gilde dei maghi . Quando queste aree sono controllate da una squadra, conferiscono a tutti gli eroi di quella squadra l'abilità di acquistare carte dal suo mercante come azione finale del giocatore.

### Eternium

L'Eternium è la risorsa principale che gli eroi spenderanno per acquistare carte e usare abilità e incantesimi potenti.



In certi momenti della partita, più comunemente durante la fase organizzazione, una regola potrebbe dare istruzioni a un giocatore di mettere l'Eternium nella riserva di Eternium della sua squadra. La riserva di Eternium di una squadra dovrebbe essere situata a portata di mano di tutti i giocatori della squadra. Per avere successo i giocatori della stessa squadra dovranno comunicare e condividere il loro Eternium.



# Successo e Fallimento

Alcune azioni, carte e altri effetti di gioco chiederanno al giocatore di tirare un dado per determinarne l'esito. Quando effettui questi controlli, tira un dado selvaggio (a meno che la carta indichi diversamente) e applica il risultato in base a quanto segue:

Successo o doppio successo: **successo**

Vuoto o rilancio: **fallimento**



## Carte Vittoria

Le carte vittoria hanno due obiettivi: primario e secondario. Quando una squadra ha raggiunto l'obiettivo primario di una delle sue carte vittoria, rivela la carta e ottiene la quantità di PV stampata. Tieni la carta vittoria rivelata a faccia in su finché l'obiettivo secondario non è stato raggiunto e i suoi PV ottenuti. Se necessario, puoi tenere traccia del progresso dell'obiettivo collocando su di esso dei gettoni danno dalla riserva.

### Carta Vittoria

1 **Orda di Gettoni**

1 Durante una fase organizzazione di giorno, la tua fazione riceve 10 o più Eternium.

2 Durante la fase organizzazione dell'ultimo giorno, la tua fazione riceve 10 o più Eternium.

1 Nome  
2 Obiettivi  
3 Ricompensa (PV)

© 2021 Mattel

Una squadra può giocare solo un numero totale di carte vittoria pari al suo numero di eroi. Dopo aver raggiunto il limite, la squadra scarta eventuali carte vittoria rimaste in mano. Durante il suo turno, una squadra può pagare 1 Eternium per scartare un numero qualunque di carte vittoria dalla sua mano e pescare la stessa quantità scartata. Le carte già in gioco non possono essere scartate.



Le principali fonti di PV dovrebbero essere le carte vittoria e l'azione "Andare in Missione" (p. 13). I PV per gli eroi sconfitti sono difficili da guadagnare. Tuttavia vale la pena correre il rischio, quando un eroe nemico ha già ricevuto alcuni gettoni danno o non ha alcun equipaggiamento.

**Ricorda:** Gli incantesimi possono essere usati da qualsiasi giocatore della squadra avversaria.

## Eroi Sconfitti

Se la salute dell'eroe di un giocatore scende a 0, viene sconfitto.

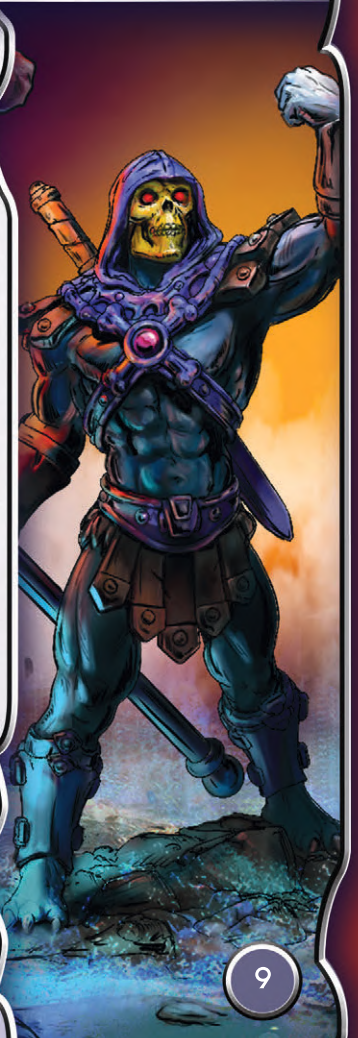
Quando un eroe viene sconfitto, esegui i seguenti passaggi:

- ◆ sposta la miniatura eroe nella base della sua squadra;
- ◆ scarta tutti i gettoni danno sulla sua carta eroe;
- ◆ l'eroe deve pagare un valore di 5 Eternium, in qualsiasi combinazione di Eternium dalla riserva della sua squadra o scartando carte che possiede di valore equivalente in base al costo in Eternium.

Se un eroe viene sconfitto durante il suo turno, il suo turno termina immediatamente.

### Skeletor

Quando Keldor fu ferito mortalmente durante un tentativo di rovesciare il suo fratellastro (Re Randor), il suo corpo fu portato al Tempio di Hordak. Fu lì che lo spirito malvagio di Hordak fuse magicamente il corpo morente di Keldor con un demone crudele di Despondos (Demo-Man), creando il famigerato Signore del Male, Skeletor.



# COME GIOCARE LA TUA PRIMA PARTITA

Per la tua prima partita, si raccomanda di osservare le seguenti regole.



**1 PREPARAZIONE:** Colloca il segnalino round sull'Evento Teschio 1 (risolvi immediatamente) e schiera 1 eroe amico a caso e 1 soldato su ogni area mercante sul tuo lato del tabellone.

◆ Per la fazione che inizia nella base del **Castello di Grayskull** sono:

- Castello dei Nemici;
- Villaggio di Gaz;
- Villaggio di Eldor.

◆ Per la fazione che inizia nella base del **Tempio di Serpos** sono:

- Città di Targa;
- Corridoi di Lithos;
- Tempio dell'Oracolo.

Se hai almeno un'espansione, puoi giocare una partita con 3 fazioni. Usa i luoghi che seguono solo per la terza fazione.

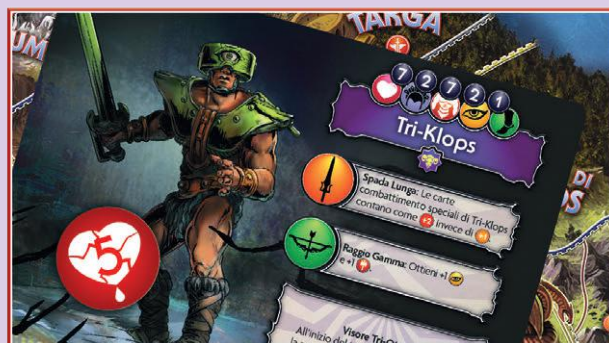
◆ Per la fazione che inizia nella base del **Tempio di Hordak**:

- Villaggio di Orkas;
- Fabbrica degli Horde;
- Pozza della Melma.

**2 PERIODO DI PROTEZIONE:** Non puoi attaccare gli eroi nemici prima che si sia verificato l'Evento Teschio 2.

**3 NESSUNA RICOMPENSA PER LA SCONFITTA DI UN EROE:** Quando sconfiggi un eroe nemico, non ricevi 1 PV.

**4 DOPO IL COMBATTIMENTO CON UN EROE NEMICO:** Se l'eroe è sconfitto, ma ha ancora PS, si ritira nell'avamposto più vicino controllato dalla fazione di quell'eroe (deve contenere almeno un eroe o 1 soldato amico); se la squadra non controlla alcun avamposto, l'eroe torna alla base della sua fazione.



**CONSIGLIO** Se stai cercando uno svolgimento veloce, considera l'uso delle "Regole per Combattimenti Più Veloci" (p. 21).

## STRUTTURA DI UN ROUND

*Fields of Eternia* si svolge in una serie di round che si alternano tra il giorno e la notte, segnati sul tracciato round.

Ogni round è composto da due fasi: organizzazione e azione.

### Fase Organizzazione


All'inizio della fase organizzazione, fai avanzare il segnalino round (salta questo passaggio nel primo round). A seconda che si tratti di un round giorno o notte, i giocatori ottengono un bonus come segue.



**Giorno** — Ogni squadra guadagna immediatamente la quantità di Eternium indicata su ciascun avamposto che controlla, sia dai soldati sia dai loro eroi.



**Notte** — Ogni eroe guarisce di 1 PS al termine del suo turno. Gli eroi non possono avere più PS di quelli mostrati sulla loro carta eroe.

Un round contrassegnato col simbolo del teschio  sul tracciato round può provocare un evento specifico dello scenario. Segui le istruzioni elencate sullo scenario che hai scelto.

### Fase Azione

La fase azione comincia con l'attivazione di un eroe a scelta da parte della squadra iniziale. Ciascun eroe può attivarsi soltanto una volta per round. Dopo colloca un gettone attivazione sulla carta eroe per ricordarti quali eroi sono già stati attivati in questo round.

La squadra successiva in senso orario attiverà quindi un singolo eroe che controlla. Il gioco continua in questo modo fino a quando tutti gli eroi sono stati attivati, poi il round termina.

## AZIONI

Quando attivi un eroe puoi eseguire fino a due azioni standard tra quelle elencate qui sotto, in qualsiasi ordine. **Ciascuna azione può essere eseguita soltanto una volta per turno.**

- ◆ Spostarsi
- ◆ Spostarsi tra Avamposti
- ◆ Viaggiare Velocemente (tra le Torri)
- ◆ Mobilitare i Soldati
- ◆ Affrontare le Regioni Selvagge
- ◆ Andare in Missione
- ◆ Riposare (solo di Notte)

Durante la tua attivazione puoi anche eseguire le seguenti azioni gratuite, una volta ciascuna:

- ◆ Scambiare (con altri eroi);
- ◆ Usare un Mercante.

Il round termina quando tutti gli eroi sono stati attivati durante la fase azione.

**CONSIGLIO** Si raccomanda di pianificare le proprie azioni durante il turno di un altro giocatore.

### Spostarsi

Ogni eroe ha un valore di movimento elencato sulla sua carta eroe, che corrisponde a una quantità uguale di punti movimento. Lo spostamento tra la maggior parte delle aree adiacenti di Eternia costa 1 punto movimento.



Quando esegui questa azione non sei obbligato a spendere tutti i tuoi punti movimento. Tuttavia non puoi interrompere la tua azione “Spostarsi” per eseguire un’altra azione.

Se entri in un’area occupata da miniature nemiche, il tuo movimento termina immediatamente ed eventuali punti movimento rimanenti vengono persi. Poi entri in combattimento con il nemico. Vedi “Fondamenti di Combattimento” (p. 17).

## Spostarsi tra Avamposti

Se controlli due avamposti che sono collegati da un sentiero, puoi spendere 1 punto movimento per spostarti usando quel sentiero.



### Acqua

Gli eroi non possono spostarsi attraverso aree d’acqua, a meno che abbiano l’abilità di volare (vedi sotto).

A meno che sia indicato da un’abilità o da una regola speciale, gli eroi non possono terminare la loro azione Spostarsi in un’area d’acqua. Se un eroe viene piazzato in un’area d’acqua, piazzatelo invece sulla rotta di volo più vicina. Il giocatore può quindi scegliere in quale area spostarsi usando la rotta di volo.

### Volare

Le bestie epiche con l’abilità di volare, così come i veicoli del sottotipo volante, conferiscono al loro eroe l’abilità di volare. Anche alcuni altri effetti possono conferire temporaneamente l’abilità. Quando vola, un eroe può spendere 2 punti movimento per spostarsi sull’acqua lungo una rotta di volo segnata sulla mappa.

Quando vola, un eroe può anche spostarsi attraverso aree contenenti miniature nemiche senza far scattare il combattimento. Tuttavia terminando il suo movimento nell’area farà comunque scattare il combattimento.

## Viaggiare Velocemente

Se il tuo eroe si trova in uno dei tre avamposti torre (Grayskull, Centrale o Vipera), puoi spendere un’azione per spostare il tuo eroe in una delle altre due torri.

## Mobilitare i Soldati

Scegli una delle seguenti opzioni, che contano entrambe come azione “Mobilitare i Soldati” per il tuo turno.

### Fortificare un Avamposto

Se il tuo eroe si trova in un avamposto che non contiene miniature nemiche, puoi riempirlo con un massimo di 3 soldati dalla riserva di soldati della tua squadra.



**Nota:** In un qualsiasi momento un avamposto può avere solo 3 soldati della tua squadra. Se dovessero essercene di più, rimuovi i soldati extra.

### Spostare i Soldati

Per scegliere questa opzione, il tuo eroe deve trovarsi nello stesso avamposto (o adiacente) dei soldati che vuoi spostare.

Puoi spostare un numero qualunque di tuoi soldati lungo un sentiero verso un avamposto vicino. Se sposti i tuoi soldati in un’area con miniature nemiche, entri in un combattimento coi soldati. Vedi “Combattimento coi Soldati” (p. 28).



## Affrontare le Regioni Selvagge

Se il tuo eroe si trova in una regione selvaggia, puoi eseguire l'azione "Affrontare le Regioni Selvagge": pesca la prima carta del mazzo incontri e risolvila.

In alternativa, puoi pagare 1 Eternium e pescare invece 2 carte dal mazzo incontri, selezionandone una da risolvere e infilando l'altra sotto al mazzo.

Ci sono tre tipi di carte nel mazzo incontri.

## Eventi

Gli eventi vengono risolti immediatamente, leggendo la carta ed eseguendo il suo effetto.

## Bestie

Le bestie innescano un combattimento nelle regioni selvagge. Vedi "Combattimento nelle Regioni Selvagge" (p. 26). Le bestie possono essere domate, se riesci a sconfiggerle in combattimento. Vedi "Carte Supporto – Domare le Bestie" (p. 29).

## Alleati

Quando viene pescata una carta alleato, segui le istruzioni qui sotto a seconda della fazione della carta alleato.

- ◆ Se la carta alleato non condivide il simbolo della fazione della tua squadra, devi combattere l'alleato in un combattimento nelle regioni selvagge. Vedi "Combattimento nelle Regioni Selvagge" (p. 26).
- ◆ Se la carta alleato condivide il simbolo della fazione della tua squadra, puoi acquisire l'alleato pagando il suo costo in Eternium (in alto a sinistra sulla carta) o rimescolarla nel mazzo per guadagnare 1 Eternium. Vedi "Alleati Acquisiti" (p. 29).

Quando acquisisci o sconfiggi un alleato, prendi la sua ricompensa.

## Andare in Missione



Se c'è un gettone missione nell'area del tuo eroe, puoi rimuoverlo per pescare e risolvere la prima carta del mazzo scenario.

Ci sono due tipi di carte scenario.

## Missione

Le missioni conterranno il testo della storia e un compito da risolvere per l'eroe. Il compito può essere diverso a seconda della fazione dell'eroe che ha pescato la carta.

Se riesci a risolvere il compito, ottieni la ricompensa. Se non riesci a risolverlo, non ottieni la ricompensa.

**CONSIGLIO** Dopo aver sostituito alcune carte "+1" con carte "+2" nel tuo mazzo combattimento e aver acquistato alcuni equipaggiamenti e incantesimi, puoi tranquillamente intraprendere le azioni "Andare in Missione".

### Carta Missione



- 1 Nome
- 2 Compiti
- 3 Ricompensa (PV)

## Carte Incontro

### Carta Evento



- 1 Nome
- 2 Testo della Storia
- 3 Effetto

### Carte Alleato e Bestia



- Attacco
- Difesa
- Punti Salute
- Fedeltà alla Fazione
- Costo in Eternium
- Nome
- Abilità di Combattimento
- Bonus
- Ricompensa

## Incontri con le Bestie Epiche

Gli incontri con le bestie epiche si risolvono con un combattimento epico. Vedi “Risolvere i Combattimenti Epici” (p. 18-23).



Prima di iniziare a combattere bestie epiche, considera la possibilità di sostituire le carte combattimento più deboli con carte combattimento più forti. Eseguendo l'azione “Affrontare le Regioni Selvagge”, hai la possibilità di acquisire una carta Alleato che rafforzerà il tuo mazzo combattimento. Vedi “Affrontare le Regioni Selvagge” (p. 13).

### Carte Bestia Epica



- Punti Salute
- Iniziativa
- Attacco
- Difesa
- Nome
- Abilità Passiva
- Abilità Impeto
- Costo di Domatura
- Bonus di Domatura
- Ricompensa

## Riposare (solo di Notte)



Se è notte, puoi spendere 2 azioni standard per guarire il tuo eroe di 4 PS. Questo termina il tuo turno, ma puoi ancora usare le azioni “Gratuite” come di consueto.

## Azioni Gratuite

Queste azioni non contano per il limite di azioni di un eroe. Un eroe può eseguire ogni azione “gratuita” una volta per turno, se soddisfa i requisiti. **L'azione “Usare un Mercante” deve essere eseguita come ultima azione dell'eroe.** Per eliminare i tempi morti, fai in modo che il prossimo giocatore inizi il suo turno mentre tu stai acquistando.

## Scambiare

Se il tuo eroe si trova nella stessa area di un altro eroe della tua squadra, puoi scambiare liberamente con lui: carte alleato, veicolo, equipaggiamento, incantesimo e bestia domata.

## Usare un Mercante

La prima volta che un eroe occupa un avamposto di uno dei tre tipi di mercanti, rivela 4 carte di quel mercante per formare l'offerta del mercante. Per il resto della partita, l'offerta del mercante deve avere 4 carte rivelate e disponibili per l'acquisto. Dal momento in cui un eroe occupa un avamposto con il simbolo di un mercante, la squadra dell'eroe controlla quell'avamposto.

Se la tua squadra controlla un avamposto con il simbolo di un mercante, puoi eseguire l'azione “Usare un Mercante” per acquistare beni da quel mercante. Il tuo eroe può eseguire questa azione da qualsiasi punto della mappa.

Ci sono tre tipi di mercanti: botteghe, che vendono equipaggiamento; gilde dei maghi, che vendono incantesimi; e fucine, che vendono veicoli.

Come parte dell'azione, scegli un mercante che controlli e da cui desideri acquistare.

Quando acquisti da un mercante, puoi comprare un numero qualunque delle 4 carte disponibili. Prima di fare qualsiasi acquisto, puoi spendere 1 Eternium per scartare tutte le carte dall'offerta del mercante scelto per rivelarne 4 nuove da cui acquistare. Puoi rimpiazzare l'offerta del mercante soltanto una volta per ogni azione “gratuita”.

Se controlli più avamposti con lo stesso simbolo del mercante, il costo di acquisto delle carte dall'offerta di quel mercante viene diminuito di 1 (fino a un minimo di 1) per ciascun simbolo aggiuntivo che controlli.

***Esempio:** Il controllo di due botteghe abbassa il prezzo degli equipaggiamenti di 1. Il controllo di tre botteghe abbasserebbe il prezzo di 2.*

Una volta che hai finito di acquistare carte da un mercante, riporta l'offerta di quel mercante a 4 carte.

Per ulteriori dettagli sulle carte che puoi acquistare, vedi “Equipaggiamento, Incantesimi e Veicoli” (p. 29).



L'azione “Usare un Mercante” viene eseguita solo al termine del turno. I giocatori successivi non devono aspettare che il giocatore corrente finisca di eseguire l'azione “Usare un Mercante” prima di iniziare il loro turno.

## Carte Mercante

- 1 Costo      4 Effetti  
2 Nome      5 Movimento Bonus  
3 Tipo

### Equipaggiamento



### Veicolo



### Incantesimo



## Mer-Man

Ex sovrano dei regni sottomarini, Mer-Man è stato reclutato da Skeletor, facendolo riemergere con riluttanza dal mare di Rakash. Mer-Man può controllare telepaticamente tutti i tipi di vita marina, piegandoli alle sue macchinazioni malvagie.



## Evil-Lyn

Nata durante le Grandi Guerre, Evelyn Powers fu teletrasportata nel futuro da He-Ro, affinché fosse protetta, su richiesta del padre. Cresciuta imparando dai maestri della magia nera, si è ribattezzata Evil-Lyn e ha unito le forze al suo futuro marito Keldor.



## Trap Jaw

Dalla Dimensione di Infinita, Trap Jaw è un criminale psicopatico con una mascella meccanica capace di mordere il metallo solido. Trap Jaw si unì a Keldor dopo essere stato liberato dalla prigione intergalattica, giurando la sua servitù a Keldor e poi a Skeletor.





## Man-At-Arms

*Maestro d'armi e genio strategico, Man-At-Arms (alias Duncan) è responsabile della formazione della forza d'élite conosciuta come i Masters of the Universe.*



## Teela

*Guadagnando il grado di capitano della guardia reale all'età di diciotto anni, Teela è un'abile combattente, che brandisce l'antico Bastone di Ka degli Snake Men.*



## Ram Man

*Mentre proteggeva il suo villaggio da un'incursione di Beast Men, Ram Man prese l'antica armatura mistica della sua famiglia, che gli permette di assorbire energia cinetica pura, trasformandolo in un ariete umano.*



## FONDAMENTI DI COMBATTIMENTO

Il combattimento in *Fields of Eternia* è diviso in tre diverse categorie:

- ◆ **Combattimento Epico:** eroi che combattono contro eroi, bestie epiche o boss;
- ◆ **Combattimento nelle Regioni Selvagge (p. 26):** eroi che combattono contro carte incontro (bestie o alleati);
- ◆ **Combattimento coi Soldati (p. 28):** soldati che combattono contro eroi o soldati nemici.

Ogni volta che una miniatura entra in un'area occupata da una o più miniature nemiche o incontra un nemico nelle regioni selvagge, si verifica un combattimento. Interrrompi la normale sequenza del tuo turno e risolvi il combattimento appropriato finché non rimane una sola squadra nell'area.

Quando il tuo eroe entra in un luogo con uno o più eroi e soldati di una squadra avversaria, risolvi prima il combattimento epico. Il difensore usa **solo un eroe**: se in quel luogo ce ne sono di più, deve scegliere quale. Poi – se necessario – risolvi gli altri combattimenti epici e alla fine il combattimento coi soldati.

**CONSIGLIO** Prima di attaccare un eroe nemico, dovresti essere ben preparato: senza un equipaggiamento adeguato e un mazzo combattimento forte, c'è un alto rischio di sconfitta!

## COMBATTIMENTO EPICO

**CONSIGLIO** Se vuoi che il combattimento epico sia più veloce, vedi "Regole per Combattimenti Più Veloci" (p. 21).

**CONSIGLIO** Se vuoi usare i dadi selvaggi (D6) per i combattimenti epici e renderli più imprevedibili, vedi "Dadi del Potere: Regole Alternative per il Combattimento Epico" (p. 24).

Quando il tuo eroe entra in un'area che contiene un eroe avversario o incontra una bestia epica o un boss da una carta scenario o un altro effetto di gioco, ne risulta un combattimento epico!

Nel combattimento epico, i giocatori si affrontano in un minigioco di posizionamento delle carte, utilizzando la plancia combattimento della loro squadra e il mazzo combattimento, che determinerà il risultato del combattimento.




## Plancia Combattimento



Ogni eroe partecipante ha la propria plancia combattimento, su cui giocherà le carte. La plancia combattimento mostra tre zone distinte, che corrispondono all'attacco, alla difesa e all'iniziativa del tuo eroe. Ciascuna zona può contenere solo 4 carte.

Nel combattimento epico, pescherai le carte dal mazzo combattimento della tua squadra e giocherai ogni carta in una delle zone della tua plancia combattimento, con l'obiettivo di aumentare i valori delle tue statistiche e attivare le abilità per sconfiggere il tuo nemico e proteggere i tuoi.

## Armi

All'inizio del combattimento epico, ciascun eroe partecipante selezionerà un'arma tra le due elencate sulla sua carta eroe. Ogni arma apparterrà a uno dei tre tipi: da mischia , da lancio  e magica . Ci sono molte carte o abilità che influenzano un particolare tipo di arma, dunque scegli saggiamente.

## Mazzo Combattimento



Ogni squadra comincia la partita con un mazzo combattimento contenente 21 carte. Durante il combattimento pescherai le carte dal mazzo combattimento e posizionerai queste carte sulla plancia combattimento. Lo farete quattro volte ciascuno.

Ogni volta che ottieni nuove carte combattimento, come ricompense per l'incontro con un alleato o con una bestia, prendi la carta dalla riserva e aggiungila al mazzo combattimento della tua squadra. Il mazzo combattimento deve sempre contenere 21 carte, quindi ogni volta che ne aggiungi una, rimuovine un'altra a tua scelta e scartala dal gioco.

La seguente lista descrive l'effetto di ogni carta quando viene giocata. Fai riferimento ad essa durante i tuoi combattimenti.

## Carte Combattimento Base



◆ Queste carte mostrano un modificatore (+1, +2 o +3) che viene aggiunto alla statistica in cui vengono giocate.

**Esempio:** Un modificatore "+2" in una zona di difesa aumenta la difesa dell'eroe di 2.

**CONSIGLIO** Ci sono 7 carte "+1" in ciascun mazzo combattimento: la loro sostituzione dovrebbe essere una priorità per ogni squadra. Migliori sono le carte del tuo mazzo combattimento, più forte diventerà la tua squadra.

## Carte Combattimento Speciali



**Flusso:** Conta come "+1" per la statistica della zona. Gioca questa carta a faccia in su in qualsiasi zona. Dopo aver giocato una carta flusso, pesca e gioca immediatamente una carta. La carta flusso non conta per il limite di quattro carte nelle zone.



**Impeto:** Conta come "+1" per la statistica della zona. Quando viene attivata, questa carta attiva l'abilità impeto del tuo eroe in base alla sua arma selezionata.



**Tempo:** Gioca questa carta a faccia in su accanto alla plancia combattimento, poi pesca e gioca un'altra carta. Quando scegli di risolvere l'effetto della carta tempo, più avanti nel combattimento, scartala per scambiare la posizione di due delle tue carte.



**Strumento:** Quando peschi una carta strumento, rivela e scartala. Poi pesca immediatamente altre 2 carte, selezionandone una da giocare e una da scartare.

## Risolvere i Combattimenti Epici

Per risolvere i combattimenti epici, segui i passaggi seguenti. Se stai combattendo contro un altro eroe, nei vari passaggi segui la sezione **Eroe**. Se stai combattendo contro una bestia epica o una carta boss, nei vari passaggi segui la sezione **Bestia/Boss**.

### Passaggio 18 Scegliere un'Arma



Magica



Da Mischia



Da Lancio

### Eroe

Durante questo passaggio, ogni giocatore decide quale delle sue due armi userà, collocando il gettone arma che mostra il simbolo corrispondente sulla sua carta eroe. A partire dal giocatore attivo, ognuno seleziona e annuncia la propria arma.

### Bestia/Boss

Il giocatore attivo seleziona la sua arma.

## Passaggio 2: Attivare le Abilità di Inizio Combattimento

### Eroe

A partire dal giocatore attivo, gli eroi che partecipano al combattimento possono attivare eventuali abilità innescate dall'inizio del combattimento epico.

### Bestia/Boss

Attiva eventuali abilità innescate dall'inizio del combattimento epico, a partire dal giocatore attivo, poi dal nemico.

## Passaggio 3: Posizionare le Carte sulle Plance Combattimento

### Eroe

A partire dal giocatore attivo, ogni giocatore a turno pesca una carta combattimento e la gioca sulla sua plancia combattimento, fino a quando entrambi i giocatori hanno posizionato 4 carte (senza contare le carte flusso).

Le carte combattimento base vengono giocate a faccia in giù. Le carte combattimento speciali vengono giocate a faccia in su, perché possono attivarsi **immediatamente**. Alcune abilità impeto (contrassegnate dalla parola chiave "immediata") si attivano quando viene giocata una carta impeto, mentre altre carte si attivano nel passaggio 4.

Non puoi giocare una carta nella stessa zona in cui hai posizionato la carta precedente. Questo vale anche per le carte flusso.

Se un giocatore esaurisce le carte da giocare, non rimescola la sua pila degli scarti e non partecipa più a questo passaggio del combattimento.

Dopo aver pescato una carta, un giocatore può **focalizzarsi**, scartando la carta pescata per pescarne un'altra. Un giocatore può **focalizzarsi** un numero di volte pari alla statistica mente del suo eroe. Quando si **focalizza**, il giocatore deve tenere le carte scartate in una pila degli scarti temporanea, per tenere traccia del numero di volte che si è **focalizzato**.

### Bestia/Boss

Prima che il giocatore giochi qualsiasi carta combattimento, deve tirare un dado epico e applicare il beneficio al suo nemico. Il nemico non usa la plancia combattimento.



+1/+2  
Attacco



+1/+2  
Difesa



+1/+2  
Iniziativa



Impeto

Se il giocatore ottiene un risultato di impeto, l'abilità impeto del suo nemico si attiverà nel prossimo passaggio del combattimento.

Il resto di questo passaggio segue le regole dell'**Eroe** di cui sopra. Tuttavia non hai bisogno di giocare le tue carte a faccia in giù e il tuo nemico non giocherà affatto carte.

## Passaggio 4: Attivare le Abilità

### Eroe

Inizia questo passaggio rivelando tutte le carte a faccia in giù sulla plancia combattimento di ogni squadra.

In questo passaggio, le squadre – a partire dalla squadra attiva – si alternano nell'eseguire una delle seguenti azioni. Questo passaggio termina solo dopo che entrambe le squadre hanno passato.

- ◆ **Attivare una carta tempo a faccia in su o una carta impeto:** alcune abilità impeto sono immediate e sono state attivate nel passaggio 3. Non puoi attivarle di nuovo qui.
- ◆ **Giocare un incantesimo di combattimento:** un giocatore può giocare un incantesimo posseduto da qualsiasi compagno di squadra, anche se il compagno non è in combattimento.
- ◆ **Giocare un equipaggiamento consumabile:** solamente gli oggetti consumabili posseduti dagli eroi direttamente coinvolti nel combattimento possono essere usati qui.
- ◆ **Rimuovere i soldati amici:** se ci sono soldati amici nella stessa area dell'eroe di un giocatore durante un combattimento epico, questi può rimuovere un numero qualunque di soldati per aumentare i totali delle statistiche del proprio eroe. Ogni soldato rimosso aumenta di 1 il totale di una delle statistiche dell'eroe del giocatore. I giocatori devono mettere i soldati rimossi sulla loro plancia combattimento come promemoria. I giocatori possono scegliere questa opzione soltanto una volta per combattimento.
- ◆ **Passare:** ti rimuove da questo passaggio.



**Se possiedi un'espansione e stai giocando una partita con 3 squadre, anche le squadre che non partecipano al combattimento sono autorizzate a giocare incantesimi in qualsiasi tipo di combattimento epico. Hanno la loro occasione dopo il giocatore in difesa, dopodiché il giocatore attivo continua.**

### Bestia/Boss

Come per l'Eroe. Anche le altre squadre possono giocare carte incantesimo durante il combattimento, a rotazione con il giocatore attivo. Quando le squadre hanno passato, applica eventuali abilità di combattimento passive del nemico o un'abilità impeto, se attivata.

## Passaggio 5: Calcolare l'Iniziativa, l'Attacco e la Difesa Totali

### Eroe

Calcola l'iniziativa, l'attacco e la difesa totali per ogni eroe sommando tutti i bonus trovati in ciascuna zona della plancia combattimento della squadra. Ogni eroe deve anche aggiungere il suo valore iniziale di iniziativa ai suoi bonus. Tutte le carte che sono state girate, a causa di effetti di gioco, non forniscono alcun bonus, ma contano comunque per il limite di 4 carte. Le carte scambiate danno bonus in base alla loro posizione finale.

L'eroe con il valore di iniziativa più alto attaccherà per primo nel prossimo passaggio del combattimento. L'eroe che perde l'iniziativa viene sorpreso dall'attacco e perde 1 PS, automaticamente. Se c'è un pareggio per l'iniziativa, il giocatore attivo attacca per primo e nessuno dei due eroi perde 1 PS.

### Bestia/Boss

Come per l'Eroe. I totali del nemico vengono aggiornati in base al risultato del dado epico.

## Passaggio 6: Risolvere i Danni in Ordine di Iniziativa

### Eroe

Il giocatore che ha vinto l'iniziativa diventa l'attaccante ed effettua il primo attacco. Confronta il totale dell'attacco dell'attaccante con il totale della difesa del difensore.

Se l'attacco è maggiore, il difensore perde PS pari alla differenza. Sulla carta eroe vengono collocati dei gettoni danno pari ai PS persi. I giocatori devono tenere traccia di quanti danni il loro eroe prende durante ciascun round di combattimento. Se la difesa è maggiore o uguale all'attacco, non succede nulla. Se il difensore è ridotto a 0 PS, vai al passaggio 7.

Altrimenti, ripeti questo passaggio ancora una volta con il difensore che diventa l'attaccante. Ogni eroe attaccherà soltanto una volta prima di andare al passaggio successivo.

### Bestia/Boss

Come per l'Eroe.

## Passaggio 7: Controllare gli Eroi Sconfitti

### Eroe

Quando uno dei due eroi è stato ridotto a 0 PS, quell'eroe è sconfitto, il combattimento si conclude e l'eroe sopravvissuto guadagna 1 PV per la sua squadra. Se entrambi gli eroi venissero sconfitti simultaneamente a causa di un'abilità o di un altro effetto, il combattimento si concluderebbe senza un vincitore. Vedi "Eroi Sconfitti" (p. 9).

### Bestia/Boss

Se l'eroe viene sconfitto, il combattimento si conclude e la carta bestia viene rimescolata nel mazzo scenario senza ulteriori effetti.

Se la bestia è stata ridotta a 0 PS, l'eroe guadagna 1 PV per la sua squadra e qualsiasi ricompensa elencata sulla carta bestia. Vedi "Domare le Bestie" (p. 29).

## Passaggio 8: Il Giocatore Attivo Sceglie Se Fuggire

### Eroe

Se nessun eroe è stato sconfitto e questo è il primo round di combattimento, il giocatore attivo può scegliere di fuggire. Il difensore non può fuggire. Per fuggire, il giocatore attivo deve spendere 2 Eternium e spostare il proprio eroe in una zona adiacente che non contenga miniature nemiche. Il combattimento si conclude, non procedere al passaggio successivo. Il nemico è considerato il vincitore.

Se non ci sono luoghi adiacenti che non contengono miniature nemiche, il giocatore attivo non può fuggire.

### Bestia/Boss

Come per l'Eroe.

## Passaggio 9: Controllare la Risoluzione

### Eroe

Se questo è il primo round di combattimento e il giocatore attivo non è fuggito, scarta tutte le carte giocate in questo round e inizia un secondo round di combattimento dal passaggio 2.

Se il secondo round non porta alla sconfitta di un eroe, il combattimento si conclude. L'eroe che ha inflitto più danni totali tra entrambi i round è il vincitore. Il difensore vince in caso di pareggio. Il vincitore sposta l'eroe avversario in una zona adiacente.

## Bestia

Se questo è il primo round di combattimento e il giocatore attivo non è fuggito, scarta tutte le carte combattimento giocate in questo round e inizia un secondo round di combattimento dal passaggio 2. Se il secondo round non ha come risultato che l'eroe o la bestia siano ridotti a 0 PS, il combattimento si conclude.

Se il combattimento si conclude senza che la bestia venga sconfitta, essa fugge dal combattimento. Rimiscola la carta bestia nel mazzo. L'eroe attivo non ottiene le ricompense e non può domare la bestia. Se la bestia viene sconfitta, l'eroe ottiene la sua ricompensa. Vedi "Mazzo Combattimento" (p. 18).

## Boss

Se non sconfiggi il boss:

- ◆ la carta boss rimane in gioco e il danno inflitto ad essa resta sulla carta boss;
- ◆ il tuo eroe si ritirerà in una zona adiacente quando il combattimento verrà risolto;
- ◆ tutte le squadre perdono la partita se un boss è in gioco alla fine della partita (a meno che lo scenario indichi diversamente).

## Passaggio 10: Riordino

Alla fine del combattimento epico, ogni giocatore rimiscola tutte le sue carte combattimento nei rispettivi mazzi.



### He-Man

*Uno dei due Gemelli del Destino, il principe Adam è nato dal re Randor e dalla regina Marlana. Mandato in missione al Castello di Grayskull, Adam ricevette in dono la potentissima Spada del Potere. Quando viene tenuta in alto e vengono pronunciate le parole magiche, la spada trasforma Adam in He-Man, l'uomo più potente dell'universo.*

## Regole per Combattimenti Più Veloci

- ◆ **Combattimento Più Veloce:** Esegui solo 1 round di combattimento epico tra eroi. L'eroe che ha meno PS rimanenti alla fine del combattimento è costretto a spostarsi verso l'avamposto più vicino controllato dalla sua fazione (se la fazione non controlla alcun avamposto, allora l'eroe torna alla base della sua fazione).
  - ◆ **L'Iniziativa Conta:** Per default, se il tuo eroe ha più iniziativa, infligge 1 danno al suo avversario. In aggiunta a questa regola, se l'eroe ha il doppio dell'iniziativa del suo avversario, infligge 1 danno supplementare.
  - ◆ **Più Forti Insieme:** Se ci sono 2 o 3 eroi amici nella stessa area e vengono attaccati, soltanto uno di questi eroi parteciperà al combattimento epico. (Il giocatore in difesa decide quale eroe in difesa partecipa al combattimento epico.) Durante il combattimento epico, un eroe riceve 1 carta combattimento addizionale per ogni eroe amico nella stessa area. *Per esempio un eroe con 1 eroe amico nella stessa area ha un limite di carte di 5 e un eroe con 2 eroi amici ha un limite di carte di 6.* Se l'eroe che ha partecipato al combattimento epico perde, costui, insieme a tutti gli eroi amici, deve spostarsi verso l'avamposto più vicino controllato dalla sua fazione. Se l'eroe che ha partecipato al combattimento epico perde tutti i suoi PS, deve tornare alla base della sua fazione. Gli eroi amici devono comunque spostarsi verso l'avamposto più vicino controllato dalla loro fazione. Se gli eroi non controllano alcun avamposto, tutti gli eroi amici devono tornare alla base della loro fazione.
- ! **Ricorda:** Gli eroi amici possono sempre partecipare al combattimento usando gli incantesimi.

## Esempio di Combattimento Epico

Teela entra nelle Montagne di Perpetua, che è attualmente occupata da Evil-Lyn e da 1 soldato degli Evil Warriors. Sebbene sia Teela sia Evil-Lyn possiedano abilità che potrebbero usare per evitare lo scontro, nessuna delle due sceglie di farlo, il che porta a un combattimento epico.

### PASSAGGIO 1

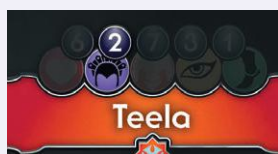
Teela ed Evil-Lyn devono entrambe selezionare un'arma. Teela decide di usare la sua arma da mischia – la spada di Teela – collocando un gettone arma, lato da mischia visibile, sulla sua carta eroe. Evil-Lyn sceglie di usare il suo bastone, collocando un gettone arma con il lato magica visibile.



### PASSAGGIO 2

Nessuno dei due eroi ha abilità che si attivano all'inizio del combattimento epico, pertanto questo passaggio viene saltato.

### PASSAGGIO 3



Teela è l'eroe attivo, per cui svolge il primo turno. Pesca una carta combattimento e ottiene un modificatore base "+1". Teela sperava in qualcosa di meglio, perciò decide di focalizzarsi. La sua statistica mente è 2, quindi in questo combattimento può farlo due volte in totale. Quando si focalizza, scarta la sua carta corrente e ne pesca un'altra. Questa volta ottiene un modificatore base "+2" e decide di giocarlo (a faccia in giù) nella sua zona di iniziativa.



Evil-Lyn svolge il suo turno, pescando un modificatore base "+3" e giocandolo (a faccia in giù) nella sua zona di attacco.

Successivamente, Teela pesca una carta strumento, che deve scartare immediatamente per pescare altre 2 carte. Ottiene due carte modificatore base, un "+1" e un "+3". Gioca il "+3" nella sua zona di attacco e scarta il "+1".

Evil-Lyn pesca una carta tempo. Gioca la carta a faccia in su vicino al fondo della sua plancia combattimento **1**. Poi pesca un'altra carta: una carta impeto. La gioca nella sua zona di difesa, sempre a faccia in su **2**.

Successivamente, Teela gioca un modificatore "+2" a faccia in giù nella sua zona di difesa, poi Evil-Lyn gioca un modificatore "+2" a faccia in giù nella sua zona di iniziativa.



Teela usa il suo ultimo focus su un modificatore base "+1", scartandolo e pescando una carta flusso. La gioca nella sua zona di attacco e poi pesca immediatamente un'altra carta: un modificatore base "+1", che gioca nella sua zona di difesa (le carte flusso non contano per il limite di 4 carte).

Evil-Lyn gioca la sua ultima carta, un modificatore base "+2", nella sua zona di difesa.

## PASSAGGIO 4

Entrambi i giocatori rivelano tutte le carte combattimento a faccia in giù.



Evil-Lyn

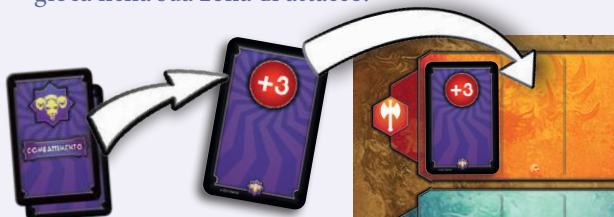
Teela

A partire dalla squadra di Teela (i Masters of the Universe), ogni squadra ha la possibilità di usare abilità e incantesimi per aiutare nel combattimento. Teela, però, era un po' troppo sicura di sé e non ha nulla da aggiungere. Passa.

Evil-Lyn, come difensore, ha un leggero vantaggio. Per la sua prima azione usa la sua carta tempo per scambiare il modificatore "+2" nella sua zona di iniziativa con la carta impeto nella zona di difesa.



Dato che Teela ha passato, è di nuovo il turno degli Evil Warriors. Evil-Lyn usa la sua carta impeto, che le fa pescare un'altra carta, un modificatore base "+3", che gioca nella sua zona di attacco.



Successivamente, Evil-Lyn sacrifica un soldato nel suo avamposto per aumentare la sua zona di attacco di 1.

Infine, il compagno di squadra di Evil-Lyn, Skeletor, decide di aiutare e gioca un incantesimo "Palla di fuoco", facendo perdere a Teela 2 PS. Teela colloca 2 gettoni danno sulla sua carta eroe, che la lasciano con 4 PS.

Infine, gli Evil Warriors passano, terminando questo passaggio.

## PASSAGGIO 5

Entrambi gli eroi calcolano i loro valori di combattimento sommando i loro bonus di ogni zona. Devono anche aggiungere il valore base di iniziativa della loro carta eroe al loro totale della zona di iniziativa. I valori totali sono i seguenti:

**Teela**

- 5 (3 base + "+2")
- 4 ("+3" + "+1" dal flusso)
- 3 ("+2" + "+1")

**Evil-Lyn**

- 3 (2 base + "+1" dall'impeto)
- 7 ("+3" + "+3" + 1 dal soldato)
- 4 ("+2" + "+2")

Teela vince l'iniziativa, facendo perdere a Evil-Lyn 1 PS, lasciandola con 5 PS.

## PASSAGGIO 6

Teela ha vinto l'iniziativa, dunque attacca per prima. Tuttavia il suo attacco di 4 pareggia la difesa di 4 di Evil-Lyn, sicché viene completamente bloccata!

Dopo l'attacco di Teela, Evil-Lyn ottiene il suo attacco. Il suo attacco di 7 meno la difesa di 3 di Teela fa 4 danni a Teela, sconfiggendola.

## PASSAGGIO 7

Siccome Evil-Lyn ha sconfitto Teela, gli Evil Warriors guadagnano 1 PV. La miniatura di Teela viene spostata nella base della sua squadra (Castello di Grayskull) e tutti i gettoni danno vengono rimossi dalla sua carta eroe. Teela deve quindi spendere almeno 5 Eternium tra gettoni e valori delle carte. Decide di scartare la sua carta Trappola Magica (2 Eternium) e di spendere 3 Eternium dalla riserva della sua squadra.

## PASSAGGIO 8, 9 e 10

Se Teela fosse sopravvissuta, probabilmente avrebbe speso 2 Eternium per fuggire, visto che era chiaramente in svantaggio. Ma se avesse deciso di non farlo, sarebbe iniziato un altro round di combattimento epico.

Poiché il combattimento si è concluso, ogni giocatore rimescola tutte le sue carte combattimento nei rispettivi mazzi.

# DADI DEL POTERE: REGOLE ALTERNATIVE PER IL COMBATTIMENTO EPICO

I "Dadi del Potere" sono un modo alternativo per risolvere i combattimenti epici usando i dadi selvaggi. Segui le regole standard per il combattimento epico, però con le seguenti modifiche.

## Passaggio 1: Scegliere un'Arma

### Eroe

Gioca allo stesso modo delle regole standard (p. 18).

### Bestia/Boss

Gioca allo stesso modo delle regole standard (p. 18).

## Passaggio 2: Attivare le Abilità di Inizio Combattimento

### Eroe

Gioca allo stesso modo delle regole standard (p. 19).

### Bestia/Boss

Gioca allo stesso modo delle regole standard (p. 19).

## Passaggio 3: Posizionare le Carte sulle Plance Combattimento

### Eroe

I giocatori giocano secondo le regole standard (p. 19), ma possono giocare solo un massimo di 2 carte combattimento per zona di combattimento. Le carte con il termine "immediata" vengono giocate come nelle regole standard. I giocatori possono anche "focalizzarsi" per scambiare un numero qualunque di carte combattimento, fino al valore della statistica mente del loro eroe. Una volta che entrambi i giocatori hanno posizionato tutte le loro carte combattimento, si procede al passaggio 4.

### Bestia/Boss

Gioca allo stesso modo delle regole standard (p. 19).



**Nota:** Se il numero totale di dadi selvaggi di un giocatore supera 10, ogni dado oltre questo valore conta come 1 successo aggiuntivo che il giocatore può assegnare liberamente a una qualsiasi delle sue 3 zone di combattimento all'inizio del passaggio 4 (p. 19).

## Passaggio 4: Attivare le Abilità

### Eroe

Entrambi i giocatori rivelano simultaneamente tutte le carte combattimento a faccia in giù. I giocatori possono quindi attivare una qualunque delle abilità elencate nelle regole standard (p. 19). Questo include qualsiasi carta "tempo" che un giocatore può aver posizionato. Una volta che entrambi i giocatori hanno passato, i giocatori possono andare al passaggio 5.

### Bestia/Boss

Gioca allo stesso modo delle regole standard (p. 19).



**Nota:** Qualsiasi carta "tempo" deve essere attivata prima che i giocatori calcolino i loro valori totali di combattimento.



Quando partecipano a un combattimento epico con i "Dadi del Potere", i giocatori dovrebbero prestare particolare attenzione all'equipaggiamento del loro eroe (che è un elemento di bilanciamento). Il lancio dei dadi introduce molta casualità nel combattimento, sia con gli eroi nemici che con le bestie epiche.

## Passaggio 5: Calcolare l'Iniziativa, l'Attacco e la Difesa Totali

### Eroe

Per prima cosa, entrambi i giocatori calcolano il valore di combattimento della loro zona di "iniziativa". Il valore di combattimento indica il numero di dadi selvaggi che ogni giocatore lancia per decidere quale eroe vince l'iniziativa. I giocatori tirano simultaneamente tutti i loro dadi selvaggi pari al valore di combattimento della loro zona di "iniziativa" e confrontano i risultati. Il giocatore con il risultato più alto vince l'iniziativa e diventa l'attaccante. Il giocatore con il risultato più basso perde 1 PS e diventa il difensore.

L'eroe attaccante calcola il valore di combattimento della sua zona di "attacco" per conoscere il numero di dadi selvaggi che tirerà e l'eroe in difesa calcola il valore di combattimento della sua zona di "difesa" per conoscere il numero di dadi selvaggi che tirerà. Le carte scambiate danno dei bonus in base alla loro posizione finale. I giocatori tirano simultaneamente i loro dadi selvaggi e confrontano i risultati.

Se un qualsiasi dado mostra l'icona del rilancio, rilancia quel dado, più un altro dado se il giocatore sceglie di farlo. Se il giocatore ottiene più di un risultato, tutti i rilanci



devono essere fatti simultaneamente. Continua a lanciare i dadi selvaggi finché nessun dado mostra l'icona del rilancio o il giocatore sceglie di fermarsi.

### Bestia/Boss

I valori totali del nemico sono aggiornati in base al risultato del dado epico (p. 20).

## Passaggio 6: Risolvere i Danni in Ordine di Iniziativa

### Eroe

Entrambi i giocatori confrontano i risultati dei loro dadi selvaggi: il totale dell'attacco dell'eroe attaccante contro il totale della difesa dell'eroe in difesa. Se il totale della difesa è uguale o superiore al totale dell'attacco, l'eroe in difesa non subisce danni. Se il totale dell'attacco è maggiore del totale della difesa, l'eroe in difesa subisce danni pari alla differenza tra i due totali. Se l'eroe in difesa è ridotto a 0 PS, vai al passaggio 7. Se l'eroe in difesa ha ancora PS residui, ripeti il passaggio 5: calcolare i valori di combattimento di "attacco" e "difesa" con l'eroe in difesa che diventa l'eroe attaccante. Poi procedi al passaggio 6: risolvere i danni. Ogni eroe attacca una sola volta prima di andare al passaggio 7.

### Bestia/Boss

Confronta il valore di attacco sulla carta della Bestia/Boss con il totale della difesa dell'eroe in difesa per vedere se l'attacco colpisce (p. 20).

## Passaggio 7: Controllare gli Eroi Sconfitti

### Eroe

Gioca allo stesso modo delle regole standard (p. 20).

### Bestia/Boss

Gioca allo stesso modo delle regole standard (p. 20).

## Passaggio 8: Il Giocatore Attivo Sceglie Se Fuggire

### Eroe

Gioca allo stesso modo delle regole standard (p. 20).

### Bestia/Boss

Gioca allo stesso modo delle regole standard (p. 20).

## Passaggio 9: Controllare la Risoluzione

### Eroe

Gioca allo stesso modo delle regole standard (p. 20).

### Bestia/Boss

Gioca allo stesso modo delle regole standard (p. 21).

## Passaggio 10: Riordino

### Eroe

Gioca allo stesso modo delle regole standard (p. 21).

### Riassunto:

- ◆ I giocatori possono giocare solo un massimo di 2 carte combattimento per zona di combattimento.
- ◆ La quantità di dadi selvaggi per zona dipende dal valore totale delle carte combattimento.



- ◆ Rilancia tutti i risultati di rilancio (e un altro dado se vuoi) prima di calcolare l'esito.

- ◆ In questo esempio Beast Man ottiene: 7 Attacco, 1 Difesa, 3 Iniziativa (1 dal tiro di dado "+2" dalle sue statistiche di base).



# COMBATTIMENTO NELLE REGIONI SELVAGGE

Il combattimento nelle regioni selvagge si verifica quando nel mazzo incontri si incontrano bestie o alleati senza fedeltà alla tua fazione. Si risolve in un solo round, usando i dadi selvaggi, come segue:

## Passaggio 1: Tirare i Dadi Selvaggi

Prima controlla e applica l'abilità di combattimento della bestia. Poi, tira un numero di dadi selvaggi pari alla statistica corpo del tuo eroe. I possibili risultati dei dadi includono le icone vuoto, successo, doppio successo e rilancio. L'icona del rilancio ti permette di rilanciare quel dado, più un altro dado se scegli di farlo. Se ottieni più di un rilancio, tutti i rilanci devono avvenire simultaneamente. Continua a lanciare finché nessun dado mostra il rilancio o scegli di fermarti.



## Passaggio 2: Assegnare i Dadi Selvaggi alle Statistiche del Nemico

Assegna ciascun dado a una delle seguenti statistiche, con ogni successo che riduce quella statistica di 1:

- ◆ **Difesa del nemico:** deve essere ridotta a 0 prima di assegnare i dadi ai PS del nemico;
- ◆ **PS del nemico:** riducendoli a 0 il nemico sarà sconfitto;
- ◆ **Attacco del nemico:** ogni successo riduce di 1 il danno inflitto al tuo eroe.

! **I doppi successi non possono essere divisi!** Si assegnano i dadi, non i successi, a ciascuna statistica.

## Passaggio 3: Risolvere gli Attacchi

Entrambi gli attacchi vanno risolti simultaneamente.

- ◆ Per ogni icona del successo assegnata ai PS del nemico, infliggi quei danni collocando gettoni danno pari ai danni causati.

- ◆ Perdi PS pari alla statistica di attacco del nemico. Riduci questi danni di 1 per ogni successo assegnato all'attacco del nemico.

## Passaggio 4: Determinare il Risultato del Combattimento

Se i PS del nemico sono stati ridotti a 0 dal tuo attacco, sconfiggi il nemico e ottieni la ricompensa sulla sua carta, anche se sei stato ridotto a 0 PS e sconfitto.

Quando combatti contro una bestia che può essere domata, se il tuo eroe è riuscito a sconfiggerla senza essere sconfitto, puoi domare la bestia pagando il suo costo in Eternium. Appoggia la sua carta accanto alla tua carta eroe e ottieni il suo beneficio. Vedi "Domare le Bestie" (p. 29).

Se non hai ridotto a 0 i PS del nemico, rimescolalo nel mazzo incontri.

### Tri-Klops

Il cacciatore di taglie interdimensionale Trydor Esoonix Scope si unì alle forze di Skeletor durante la Grande Rivolta, solo per essere accecato accidentalmente. In seguito a ciò avrebbe usato i suoi talenti di inventore per creare il suo iconico Visore Tri-Ottico, che gli ha ripristinato e migliorato la vista, dandogli il nome di Tri-Klops.




### Beast Man

Esiliato dalla Giungla di Vitici, Raquill Rqazz si unì alle forze del malvagio alchimista Keldor. Si fece chiamare Beast Man per la sua straordinaria capacità di controllare le tante bestie letali che abitavano Eternia.



## Esempio di Combattimento nelle Regioni Selvagge

**Esempio:** She-Ra ingaggia un combattimento nelle regioni selvagge con una Dylinx.

Prima di tirare i dadi, la Dylinx ha un'abilità passiva che deve essere attivata. Il tiro di dado per l'abilità è stato un vuoto, quindi la Dylinx non ottiene "+1" .

La statistica corpo di She-Ra è 7: tira 7 dadi, ottenendo 2 vuoti, 1 rilancio, 3 successi e 1 doppio successo.



Per il suo rilancio, sceglie di rilanciare uno dei 2 vuoti. Rilanciando, ottiene altri 2 doppi successi, rendendo il suo risultato finale dei dadi: 1 vuoto, 3 successi e 3 doppi successi.



La Dylinx ha 3 PS, attacco 3 e difesa 2.

**1** She-Ra assegna prima un doppio successo alla difesa della Dylinx, riducendola a 0 e permettendole di assegnare dei successi ai suoi PS. **2** Poi assegna un successo e un doppio successo all'attacco della Dylinx **3** e un doppio successo più 2 successi ai PS della Dylinx.



Anche i PS e l'attacco della Dylinx sono ridotti a 0, il che significa che She-Ra sconfigge la Dylinx e non subisce danni dal suo attacco.



### She-Ra

Sorella gemella del principe Adam e portata via sul pianeta Etheria, la principessa Adora ottenne il potere di Grayskull e divenne la donna più potente dell'universo: She-Ra. Riunendo le Principesse del Potere, She-Ra aiutò a liberare Etheria dalle grinfie degli Evil Horde.

## COMBATTIMENTO COI SOLDATI

Ogni volta che i tuoi soldati entrano in un'area contenente miniature nemiche, ingaggiano un combattimento coi soldati.



**Nota:** I soldati hanno 1 PS ai fini degli incantesimi e di altri effetti.

## Soldati contro Eroe Nemico

Se i tuoi soldati sono entrati in un'area contenente un eroe nemico, rimettili nella riserva dei soldati della tua squadra. L'eroe nemico perde PS pari al numero di soldati che hai rimosso in questo modo.

Se questo riduce i PS dell'eroe nemico sotto lo 0, rimuovi soltanto i soldati necessari a portare l'eroe esattamente a 0 PS (sconfiggendo l'eroe) e lascia i soldati extra nell'area. Un eroe nemico sconfitto in questo modo non conferisce PV.

Se i soldati condividono un avamposto con un boss, lo ignorano.

## Soldati contro Soldati Nemici

Se i tuoi soldati sono entrati in un'area contenente soldati nemici, combatteranno simultaneamente. Rimuovi uno dei tuoi soldati e uno dei soldati del nemico, ripetendo l'operazione finché non rimangono solo soldati di una squadra o non ci sono più soldati nell'area.

## Soldati contro Soldati ed Eroi Nemici

Se i tuoi soldati sono entrati in un'area contenente sia un eroe nemico (o eroi) sia soldati nemici, la squadra avversaria decide come distribuire il danno di ogni soldato prima di rimuoverlo.

**Esempio:** He-Man sposta 3 dei suoi soldati in un'area contenente Skeletor, Evil-Lyn e 2 soldati degli Evil Warriors.



I giocatori degli Evil Warriors decidono che Skeletor perderà 2 PS e uno dei loro soldati sarà sacrificato. Evil-Lyn non viene colpita. I 3 soldati di He-Man vengono quindi rimessi nella riserva dei soldati della sua squadra.



# CARTE SUPPORTO

Tutte le carte supporto possono essere date e scambiate liberamente tra eroi amici nello stesso luogo, usando l'azione gratuita "Scambiare".

## Bestie e Alleati

### Domare le Bestie

Un eroe può domare una bestia pagando il suo costo in Eternium indicato sulla sua carta, dopo averla sconfitta e ottenuto eventuali ricompense. Le bestie senza un costo in Eternium non possono essere domate.

Una bestia domata fornisce all'eroe il beneficio elencato sulla sua carta nella sezione "Bonus Eroe". Quando un eroe doma una bestia, tiene la carta vicino alla carta eroe. Un eroe può avere una sola carta bestia o veicolo (a meno che un'abilità specifichi altrimenti). Se un eroe ha già una bestia o un veicolo e vuole domare una bestia, deve scartare la bestia o il veicolo che ha già.

### Alleati Acquisiti

Pescando dal mazzo incontri, gli eroi troveranno degli alleati che possono unirsi a loro, fornendo all'eroe il beneficio elencato sulla sua carta nella sezione "Bonus Eroe". Un eroe può avere una sola carta alleato (a meno che un'abilità specifichi altrimenti). Se un eroe vuole acquisire una nuova carta alleato, deve scartare l'alleato precedente.

## Equipaggiamento, Incantesimi e Veicoli

### Equipaggiamento

Le carte equipaggiamento conferiscono agli eroi abilità o aumentano le loro statistiche. Sono disponibili in tre tipi: armatura, artefatto e consumabile.

Armature e artefatti forniscono un beneficio continuativo finché un eroe li ha equipaggiati. Quando vengono utilizzate le carte consumabili forniscono un effetto monouso e subito dopo vengono scartate.

Le carte armatura hanno un sottotipo come corpo, testa, ecc. Ogni eroe può avere una sola carta armatura di ciascun sottotipo equipaggiata (una corpo, una testa, ecc.).

Ogni eroe può avere un solo artefatto equipaggiato alla volta, se non diversamente specificato.

Tutte le altre carte (incluse le carte consumabili) vengono conservate a faccia in giù in un'area accanto alla carta dell'eroe, conosciuta come il "bagaglio" dell'eroe.

Un eroe può avere fino a 5 carte alla volta nel suo bagaglio. Se ne ottiene di più, deve scartare delle carte finché non ne ha esattamente 5. Un eroe può scambiare liberamente le sue carte armatura e artefatto equipaggiate con quelle del bagaglio durante il suo turno e fuori dal combattimento.

### Incantesimi

Se non diversamente specificato, un eroe può conservare un massimo di 2 carte incantesimo. Le carte incantesimo non vengono tenute nel bagaglio dell'eroe, ma devono essere tenute nascoste vicino alla carta eroe. Dopo l'uso, gli incantesimi vengono scartati sulla loro pila degli scarti.

Se due incantesimi possono essere giocati simultaneamente, il giocatore attivo determina l'ordine di risoluzione. Ci sono i due tipi di incantesimi che seguono (alcuni incantesimi sono di entrambi i tipi).

### Mappa

Gli incantesimi di mappa vengono utilizzati durante il turno di un giocatore e al di fuori del combattimento. Se non viene specificato un bersaglio, l'eroe che usa l'incantesimo è considerato il suo bersaglio.

### Combattimento

Gli incantesimi di combattimento vengono utilizzati durante un combattimento epico, anche se l'eroe non è coinvolto in quel combattimento. Se non viene specificato un bersaglio, l'eroe amico nel combattimento è considerato il bersaglio dell'incantesimo.

Se la tua squadra usa uno dei tuoi incantesimi durante un combattimento a cui non stai partecipando, l'incantesimo agisce come se fosse giocato dall'eroe amico che è in combattimento. Quindi, ogni istanza della parola "tu" indica il tuo eroe.

A meno che sia indicato diversamente, gli effetti degli incantesimi di combattimento si applicano soltanto durante il round di combattimento in cui vengono giocati.

### Veicoli

I veicoli forniscono vari bonus, tra cui una quantità aggiuntiva di punti movimento quando si esegue l'azione "Spostarsi". Vengono acquistati dai mercanti delle fucine e conservati vicino alla carta dell'eroe che ha acquistato il veicolo. Se un eroe ha già una bestia o un veicolo e vuole acquistare un nuovo veicolo, deve prima scartare la bestia o il veicolo che ha già.

Un veicolo del sottotipo volante conferisce all'eroe l'abilità di volare. Un veicolo con un bonus +1\* conferisce il bonus solo se la condizione sulla carta è soddisfatta.

## FINE DELLA PARTITA

Il quarto spazio evento contrassegna il round finale della partita. Se un boss è ancora in gioco al termine del round finale, tutte le squadre perdono la partita!

Altrimenti, la squadra con più PV è la vincitrice e tutti i giocatori di quella squadra condividono la vittoria!

I pareggi vengono risolti a favore della squadra con più avamposti controllati, poi la maggior somma combinata di Eternium rimasto. Se c'è ancora un pareggio, si gioca un ulteriore round notte, dopodiché si controlla di nuovo la vittoria. Nella rara situazione in cui la partita sia ancora in parità dopo questo round aggiuntivo, ogni squadra deve selezionare segretamente un eroe. I due eroi selezionati combatteranno 1 round di combattimento epico: il vincitore sarà dichiarato come di consueto e la sua squadra guadagnerà 1 PV.

## VARIANTI DI GIOCO

### MODALITÀ SOLITARIO/COOPERATIVA

Puoi giocare una partita in modalità solitario o cooperativa seguendo tutte le modifiche alle regole che seguono. Le regole di questa sezione hanno la precedenza sulle regole standard.

La modifica più importante è l'uso delle carte battaglia, che rappresenteranno i totali della plancia combattimento dell'eroe nemico nel combattimento epico. Le carte battaglia danno istruzioni di pescare una o più carte dal mazzo effetti.

L'unica differenza tra il gioco in solitario e le partite cooperative è il numero di giocatori che controllano gli eroi della tua squadra: in un solitario controlli tutti e tre gli eroi, ma in una partita cooperativa condividerai il controllo con un massimo di altri 2 giocatori.

### Carte Nemico

Queste carte vengono utilizzate solo durante la variante solitario/cooperativa e sono divise in due categorie: carte effetto e carte battaglia.

#### Carte Effetto



- 1 Effetto
- 2 Identificatore della zona (per l'uso dell'abilità impeto)
- 3 Teschi di difficoltà

#### Carte Battaglia



- Attacco
- Difesa
- Iniziativa
- 1 Numero di carte effetto
- 2 Identificatore della carta impeto
- 3 Identificatore dell'arma

# Preparazione

Quando prepari una partita in solitario o cooperativa, fai attenzione alle modifiche/aggiunte che seguono.


- 1** Scegli una difficoltà: Principiante, Novizio, Avanzato o Implacabile.
- 2** Seleziona uno scenario per il solitario dal libro delle missioni e segui le regole di preparazione per la difficoltà scelta. Esso indicherà dove posizionare i soldati, i gettoni missione e gli eroi.
- 3** Crea il mazzo effetti aggiungendo le carte effetto che si applicano al livello di difficoltà scelto, in base al numero di icone teschio stampate sul fondo della carta (vedi sotto).
- 4** Dividi le carte battaglia in due mazzi: quelle con il simbolo impeto e quelle senza. Mescola entrambi i mazzi separatamente e appoggiali a faccia in su vicino al mazzo effetti.
- 5** Mescola le carte "Fratture nel Tempo" da usare come mazzo scenario.
- 6** Rimetti le carte vittoria nella scatola, in quanto non vengono utilizzate in questa modalità.

## Livello di Difficoltà

Applica le regole specifiche del livello di difficoltà che hai scelto.



### Principiante:

Mazzo effetti:  Teschio

- ◆ Cominci la partita con 4 Eternium per ogni eroe della tua squadra, più altri 2. Questo sostituisce la quantità standard.
- ◆ Piazza 1 miniatura soldato in ciascuno degli avamposti gilda dei maghi, bottega e fucina più vicini. Hai il controllo di questi avamposti all'inizio della partita.
- ◆ Gli eroi non pagano la penalità di 5 Eternium quando vengono sconfitti.
- ◆ Gli eroi possono sempre fuggire dal combattimento epico senza pagare Eternium.
- ◆ Ignora tutte le regole dello scenario o gli effetti che ti danno istruzioni di sostituire soldati nemici.




### Novizio:

Mazzo effetti:  e  Teschi

- ◆ Quando combatti contro un eroe nemico, il tuo eroe può fuggire dal combattimento epico seguendo le regole standard per la fuga. In più, per fuggire, devi pagare solo 1 Eternium, invece di 2.
- ◆ Al termine di ogni round notte, aggiungi 1 soldato a tutti gli avamposti tenuti dalla squadra nemica. Ripeti finché non ci sono 3 soldati in ogni avamposto o non hai finito le miniature.



### Avanzato:

Mazzo effetti: ,  e  Teschi

- ◆ Al termine di ogni round, aggiungi 1 soldato a tutti gli avamposti tenuti dalla squadra nemica. Ripeti finché non ci sono 3 soldati in ogni avamposto o non hai finito le miniature.
- ◆ Quando combatti contro un eroe nemico, pesca una carta effetto aggiuntiva.



### Implacabile:

Mazzo effetti: , ,  e  Teschi

- ◆ Al termine di **ogni** turno, aggiungi 1 soldato a tutti gli avamposti tenuti dalla squadra nemica. Ripeti finché non ci sono 3 soldati in ogni avamposto o non hai finito le miniature.
- ◆ Quando combatti contro un eroe nemico, pesca 2 carte effetto aggiuntive.

# Combattimento Epico

Le regole per il combattimento epico contro bestie epiche e boss sono le stesse del gioco standard.

Quando combatti contro un eroe, segui tutti i passaggi del combattimento epico come se stessi combattendo contro una bestia epica, eccetto i cambiamenti elencati di seguito.

## Sostituisce il Passaggio 1:

Seleziona la tua arma, quindi determina le statistiche del tuo nemico con una carta battaglia.

Per trovare le statistiche del tuo nemico, tira un dado selvaggio. Il valore uscito come risultato del dado determinerà quale tipo di carta battaglia userai:



**Principiante:** se vuoto, pesca una carta impeto, altrimenti una carta non-impeto;



**Novizio:** se vuoto o rilancio, pesca una carta impeto, altrimenti una carta non-impeto;



**Avanzato:** se vuoto, pesca una carta non-impeto, altrimenti una carta impeto;



**Implacabile:** non tirare, pesca sempre una carta impeto.

Mescola il mazzo battaglia indicato dal risultato del dado e pesca la carta in cima al mazzo, finché non peschi una carta corrispondente a una delle armi del nemico.

La carta che peschi determina i valori di combattimento iniziali del tuo nemico. Durante il passaggio 4 del combattimento, determinerà anche il numero di carte effetto che pescherai e se il nemico userà o meno la sua abilità impeto.

Nel secondo round del combattimento epico, scarta la carta usata nel primo round e tira di nuovo il dado selvaggio. Ogni round utilizzerà una carta battaglia diversa. L'arma usata dal tuo nemico può essere la stessa ad ogni round.

## Sostituisce il Passaggio 3:

Non tirare il dado epico per il tuo avversario. Gioca le tue carte e poi procedi al passaggio successivo.

## Sostituisce il Passaggio 4:

Dopo aver esaurito le tue azioni in questo passaggio, pesca carte dal mazzo effetti pari al numero indicato sulla carta battaglia. Applicale immediatamente come effetti giocati dall'eroe nemico.

Se la carta battaglia o effetto richiede l'uso di un'abilità impeto, rispetta quanto segue.

- ◆ Qualsiasi effetto impeto attiva l'abilità impeto dell'eroe nemico come descritto sulla sua carta eroe. Se è necessario fare una scelta, scegli l'opzione più dannosa per te.
- ◆ Se l'abilità impeto di un eroe aggiunge "+X" a una zona, si applica solo se la carta effetto ha l'identificatore della zona.
- ◆ Se non si può applicare nessuna abilità impeto, aggiungi invece "+1" difesa e "+1" attacco.

Se le carte battaglia ed effetto mostrano entrambe il simbolo dell'abilità impeto, attiva l'abilità impeto due volte... eventualmente anche tre volte!





# Eroi Sconfitti

Tranne quando si gioca la difficoltà Principiante, le regole per gli eroi sconfitti sono invariate. Tuttavia alla fine della partita perderai punti vittoria per ogni sconfitta che subisci. Puoi tenere traccia di questo mettendo un gettone danno sul tracciato round ogni volta che uno dei tuoi eroi viene sconfitto.

# Punteggio in Solitario

Lo scenario può finire in uno di questi due modi: raggiungendo il limite dei round o completando con successo l'obiettivo dello scenario.

Quando lo scenario finisce, il tuo punteggio in solitario viene calcolato aggiornando il tuo totale di PV come segue:

- ◆ Completare con successo lo scenario:
  -  Principiante: +2 PV
  -  Novizio: +4 PV
  -  Avanzato: +6 PV
  -  Implacabile: +10 PV
- ◆ Ogni avamposto nemico occupato: 1 PV
- ◆ Ogni round giorno e notte rimanente: 3 PV ciascuno
- ◆ Ogni eroe amico sconfitto: -3 PV
- ◆ Ogni 3 danni sugli eroi amici non sconfitti: -1 PV (cumulativi)

Condividi i tuoi punteggi finali con noi e con gli altri giocatori! Usa il tag #FoEsolo



# MODALITÀ SCHERMAGLIA

La modalità schermaglia è stata ideata per i giocatori che cercano una versione più breve e competitiva del gioco.

Se scegli uno scenario da schermaglia nel libro delle missioni, avranno effetto le regole che seguono.

## Preparazione

Ogni scenario contiene regole specifiche per la preparazione del gioco, ma la maggior parte seguirà le stesse regole elencate di seguito.

A meno che sia specificato diversamente nello scenario scelto, apporta le seguenti modifiche alla preparazione.

### Variante Eroi Liberi



Piuttosto che ogni squadra scelga i propri eroi in base alla propria fazione, si può invece consentire ai giocatori di selezionare gli eroi indipendentemente dalla fazione. Gli eroi vanno scelti uno alla volta, fino a quando ci sono in gioco 6 eroi.

Quando incontri un nemico nelle regioni selvagge, puoi scegliere se trattarlo come un alleato o un nemico.

### Eroi in Sella

Se i giocatori sono d'accordo e le miniature appropriate sono nella tua collezione, gli eroi in sella possono essere aggiunti alla riserva degli eroi. Tuttavia non può essere scelto più di 1 eroe in sella per squadra.

### Eternium ed Equipaggiamento Iniziali

Ogni squadra riceve 5 Eternium per eroe.

Poi, a partire dalla prima squadra, gli eroi acquistano a turno equipaggiamento o incantesimi dall'offerta dei mercanti oppure passano. Dopo che una squadra ha acquistato una carta, la sostituisce con una nuova carta del suo tipo nell'offerta dei mercanti. Continua fino a quando ciascun eroe ha passato, dopodiché scarta tutto l'Eternium rimanente di ogni squadra.

### Schieramento

A partire dalla prima squadra, ogni squadra sceglie una delle zone di schieramento delineate nelle regole dello scenario. Le zone di schieramento sono aree prestabilite della mappa sotto il controllo di una determinata squadra. Ogni zona di schieramento può avere regole aggiuntive specifiche dello scenario scelto.

Lo scenario elencherà un numero di soldati che devono essere schierati durante la preparazione. La prima squadra piazza per prima tutti i suoi soldati, seguita dalla squadra successiva, fino a quando tutte le squadre hanno piazzato i loro soldati. I soldati possono essere piazzati solamente in avamposti all'interno della zona di schieramento scelta.

### Preparazione degli Eroi

Lo scenario elencherà i luoghi in cui possono essere piazzati gli eroi. Se lo scenario elenca più di un luogo, gli eroi della tua squadra possono essere sparpagliati tra quelli elencati: non è necessario che inizino nello stesso luogo. A partire dalla prima squadra, ogni squadra piazza 1 eroe alla volta, fino a quando tutti gli eroi sono stati piazzati.

### Gettoni Missione

Durante questa fase, i giocatori si alternano nel collocare i gettoni missione uno alla volta, iniziando dalla prima squadra.

I gettoni missione devono essere collocati seguendo queste regole:

- ◆ i gettoni missione devono essere collocati nelle regioni selvagge;
- ◆ ogni regione selvaggia può contenere un solo gettone missione;
- ◆ i gettoni missione non possono essere collocati in un luogo adiacente a un luogo contenente un gettone missione.

A meno che le regole dello scenario indichino diversamente, ogni squadra colloca 5 gettoni missione.

Negli scenari da schermaglia i gettoni missione vengono usati in modo differente. Quando esegui l'azione "Andare in Missione", l'eroe non pesca una carta scenario. Invece, il gettone missione viene rimosso dalla partita e la squadra di quell'eroe guadagna 2 Eternium.

Per creare il mazzo scenario, metti in un mazzo tutte le bestie epiche che possono essere domate, da qualsiasi mazzo scenario, mescolale insieme e appoggiale a faccia in giù accanto al tabellone.

# Modifiche allo Svolgimento delle Schermaglie

Le partite in modalità schermaglia usano la maggior parte delle regole standard, con le poche eccezioni indicate qui sotto.

## Carte Vittoria

Le carte vittoria non vengono utilizzate nella modalità schermaglia. Le regole dello scenario forniranno regole alternative su come gli eroi guadagnano PV.

## Tracciato Round

Il tracciato round non attiva eventi speciali, a meno che le regole specifiche dello scenario stabiliscano diversamente.

## Movimento degli Eroi

Tutti gli eroi hanno un valore di movimento massimo di 2, compresi eventuali bonus.

## Eroi Sconfitti

Gli eroi sconfitti non tornano alla base della loro squadra: tornano in un avamposto nella loro zona di schieramento. Tuttavia l'avamposto selezionato non può essere adiacente a una regione selvaggia contenente attualmente miniature nemiche.

Se non c'è un'area lecita in cui aggiungere l'eroe sconfitto, spostalo in un qualsiasi luogo occupato da un eroe amico. Se nemmeno questo è possibile, piazzalo in una qualsiasi area della mappa che sia almeno a 3 luoghi di distanza da un eroe nemico.

# Nuove Azioni in Modalità Schermaglia

Oltre alle azioni disponibili nel gioco standard, gli eroi possono eseguire le seguenti azioni peculiari delle schermaglie.

## Allenarsi (Azione Gratuita)

L'eroe può spendere Eternium per ottenere ricompense come segue:

◆ **3 Eternium:** ottiene una carta combattimento "+2";

◆ **5 Eternium:** ottiene una carta combattimento speciale a sua scelta.

## Acquisire una Cavalcatura (Azione Standard)

Come azione, un eroe può spendere 2 Eternium per pescare una bestia epica dal mazzo scenario, dando inizio a un combattimento epico.

Se l'eroe riesce a vincere il combattimento epico, l'eroe riceve le normali ricompense, tranne che non ottiene alcun PV. La bestia epica sconfitta viene rimossa dal mazzo scenario e può essere domata come di consueto.

Se l'eroe perde il combattimento epico, la bestia epica viene rimescolata nel mazzo scenario.

# Fine della Schermaglia e Punteggio

Ogni scenario da schermaglia contiene regole speciali su come gli eroi guadagnano PV e come finisce la partita.

Se una regola dello scenario ti impedisce di segnare dei PV quando solitamente lo faresti, il tuo eroe guadagna 2 Eternium per ogni PV che avrebbe normalmente segnato.

**Esempio:** Lo scenario impedisce di guadagnare PV sconfiggendo un eroe avversario in combattimento.

Dopo aver sconfitto un eroe avversario, di solito otterresti 1 PV, invece il tuo eroe guadagna 2 Eternium.

## Stratos

*Leader della razza dei guerrieri alati, gli Avionian, Stratos è un membro di lunga data dei Masters of the Universe, avendo servito già sotto il re Randor molti anni fa.*



## GLOSSARIO

+1*	p. 30
Adiacente	p. 8
Alleati	p. 13, 29
Amico	p. 7
Arma	p. 18
Attivare/Eroe attivo	p. 11
Avamposto	p. 8
Bagaglio	p. 29
Base	p. 8
Carte bestia epica	p. 14
Carte incontro	p. 13
Carte Missione	p. 13
Carte Vittoria	p. 9
Controllo	p. 8
Domare	p. 29
Eroe in sella	p. 6
Eventi teschio	p. 11
Fuga	p. 20
Focus	p. 19
Immediata	p. 19
Impeto	p. 18, 19
Iniziativa	p. 20
Mazzo combattimento	p. 18
Modificatore	p. 18
Plancia combattimento	p. 17
Ricompensa	p. 13, 18, 21
Rotta di volo	p. 8
Sconfitto	p. 9, 20
Sentiero	p. 8
Tirare un dado (successo e fallimento)	p. 9
Torre	p. 8
Volare	p. 12

## RICONOSCIMENTI

Ideazione delle regole: Dave Ketch, Jakub S. Olekszyk  
 Regole della modalità schermaglia: Jacek Karpowicz  
 Regole della modalità solitario: Kamil Białkowski  
 Regolamento e revisione: Konstantinos Lekkas, Bryan Gerding, Mark Butt

Traduzione e revisione IT:  
 Fabio Piovesan e Monica Spigariol (Board Game Circus)

Progetto grafico: Tom Hutchings, Natalia Rachowska  
 Copertina della scatola: Dave Wilkins  
 Copertine del regolamento e dei libri delle missioni: Dave Wilkins  
 Illustrazioni e modellazione: Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Yoann Boissonnet, Kamila Kościńska, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak  
 Responsabile del progetto: Michał Hartliński  
 Supervisione della produzione: Michał Pawlaczyk  
 Responsabile dello studio: Jarosław Ewertowski

Playtest e consulenza:  
 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

Un ringraziamento speciale a: Jukka Issakainen (Esperto della storia e consulenza), Ken Coleman (Esperto dei giocattoli e consulenza)

Masters of the Universe Classics® è un marchio di proprietà della Mattel. ©2021 Mattel. Tutti i diritti riservati.

Archon Studio e il logo Archon Studio sono TM di Archon Spółka z o.o. Archon Studio è un ® di Archon Studio. Tutti i diritti sono riservati ai rispettivi proprietari. Archon Studio si trova a Warsztatowa 8 Street, Piła, 64-920, Polonia.

I componenti effettivi possono variare rispetto a quelli mostrati. Prodotto da Archon Studio.

QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON È DESTINATO ALL'USO DA PARTE DI PERSONE DI 14 ANNI O PIÙ GIOVANI.

I seguenti nomi sono marchi registrati da 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™, Slebetor 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 is a vibrant, dark landscape with a purple and blue sky. In the 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 muscular man with blonde hair, wearing a red and silver armor, stands with a sword on his back and a shield. To the right, a large, brown, pig-like creature with yellow eyes and a wide, toothy mouth is depicted. The overall scene is filled with dramatic lighting and a sense of epic fantasy.

# MASTERS

OF THE UNIVERSE™

## FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME