



**MASTERS**  
OF THE UNIVERSE™  
**FIELDS OF ETERNIA**

THE BOARD GAME

**REGLAMENTO**

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	03	Acciones gratuitas	14-15
<b>LISTA DE COMPONENTES</b>	04-05	<b>FUNDAMENTOS DEL COMBATE</b>	17
<b>PREPARACIÓN DE LA PARTIDA</b>	06-07	<b>COMBATES ÉPICOS</b>	17
<b>OBJETIVO</b>	08	Tablero de combate	17
<b>CONCEPTOS CLAVE</b>	08	Armas	18
Mapa de Eternia	08	Mazo de combate	18
Eternium	08	Resolver combates épicos	18-23
Éxito y fallo	09	Reglas para agilizar el combate	21
Cartas de victoria	09	<b>DADOS DE PODER:</b>	
Héroes derrotados	09	<b>REGLAS ALTERNATIVAS PARA COMBATES ÉPICOS</b>	24-25
<b>CÓMO JUGAR TU PRIMERA PARTIDA</b>	10	<b>COMBATES EN LAS TIERRAS SALVAJES</b>	26-27
<b>ESTRUCTURA DE UNA RONDA</b>	11	<b>COMBATES DE SOLDADOS</b>	28
Fase de preparación	11	<b>CARTAS DE APOYO</b>	29
Fase de acción	11	Bestias y aliados	29
<b>ACCIONES</b>	11	Equipo, hechizos y vehículos	29
Moverse	11	<b>FIN DE LA PARTIDA</b>	30
Moverse entre puestos avanzados	12	<b>VARIANTES DE JUEGO</b>	30
Viaje rápido	12	Modo solitario/cooperativo	30-32
Movilizar soldados	12	Modo de escaramuzas	33
Enfrentarse a las tierras salvajes	13	<b>GLOSARIO</b>	35
Ir a una misión	13-14	<b>CRÉDITOS</b>	35
Descansar (solo de noche)	14		

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME

## INTRODUCCIÓN

*Masters of the Universe: Fields of Eternia* es un juego de conquista en el mundo de Eternia diseñado para 1-6 jugadores. Los jugadores manejan a los legendarios personajes de la serie *Masters of the Universe Classics*, reclutan aliados, adquieren equipo y doman bestias mientras toman lugares clave y completan escenarios que siguen una historia.

En la versión estándar del juego, los jugadores se dividen en dos facciones: Masters of the Universe y Evil Warriors, y cada jugador elige con qué personaje jugar.

Este reglamento incluye las variantes cooperativa y en solitario, así como un modo de escaramuzas.

# LISTA DE COMPONENTES



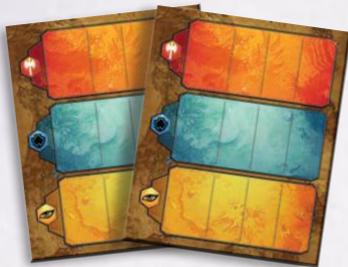
1 tablero de mapa



1 reglamento



1 libro de misiones



2 paneles de combate



10 dados de tierras salvajes (Masters of the Universe)



10 dados de tierras salvajes (Evil Warriors)



2 dados épicos

# MINIATURAS



He-Man



She-Ra



Man-At-Arms



Ram Man



Teela



Stratos



15 soldados de los Masters of the Universe



Skeletor



Mer-Man



Beast Man



Evil-Lyn



Tri-Klops



Trap Jaw



15 soldados de los Evil Warriors

# CARTAS



6 de héroe (Masters of the Universe)



6 de héroe (Evil Warriors)



20 de vehículo



38 de equipo



45 de hechizo



26 de victoria



45 de combate (Masters of the Universe)



45 de combate (Evil Warriors)



24 de batalla (solitario/cooperativo)



24 de efecto (solitario/cooperativo)



14 de bestia épica



13 del escenario Fracturas temporales



13 del escenario Evil Seed



Jefe: Evil Seed



8 de aliado (encuentro)



12 de bestia (encuentro)



12 de evento (encuentro)

# FICHAS



12 de daño 1/2



12 de daño 3/5



40 de eternium



30 de punto de victoria



3 de arma (doble cara)



12 de enredadera



1 de ronda



14 de misión



3 de activación (Masters of the Universe)



3 de activación (Evil Warriors)

# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



Coloca el tablero de mapa en el centro de la zona de juego y lleva a cabo los pasos de la preparación de facciones y de la preparación general.

## Preparación de facciones

**1** Los jugadores se dividen en 2 equipos y cada equipo elige una facción. En la caja se incluyen dos facciones: Masters of the Universe y Evil Warriors. Encontrarás nuevas facciones en futuras expansiones.

**2** Cada equipo elige 3 héroes de su facción. Las cartas de héroe incluyen el símbolo de facción debajo de su nombre.

**!** Nota: si sois menos de 3 jugadores en un equipo, un jugador tendrá que manejar más de un héroe. Elegid cómo repartiros los 3 héroes.

## Miniaturas montadas

Los héroes montados son modelos de edición limitada que representan a héroes específicos sobre monturas. Algunos de estos héroes comienzan la partida con una bestia domada concreta. Durante la preparación de la partida, encuentra la carta que corresponde a esa bestia y dásela al héroe. Otros héroes montados podrían tener todas las bonificaciones en su carta.

**!** Cada equipo solo puede tener un héroe montado. Si no todos los equipos han elegido un héroe montado, aquellos que no lo tengan empiezan la partida con 4 eternium adicionales.

**3** Cada jugador recibe la carta y la miniatura de su héroe y una ficha de activación. Coloca cada miniatura de héroe en la zona inicial de su facción (base):



**Masters of the Universe: Castillo de Grayskull.**



**Evil Warriors: cualquier base sin usar a menos que el escenario especifique lo contrario (en escenarios del juego estándar recomendamos usar el Templo de Serpos).**

**4** Coloca los soldados y dados de cada facción cerca de los jugadores del equipo correspondiente.

**!** A los héroes y soldados de tu equipo los llamamos **miniaturas aliadas**.

**5** Cada equipo recibe el mazo de combate con el símbolo de su facción. Este mazo incluye las siguientes cartas:

- 7 cartas +1      2 cartas de energía
- 6 cartas +2      1 carta de tiempo
- 3 cartas +3      1 carta de herramienta
- 1 carta de flujo

**6** Cada equipo gana 3 eternium por héroe y 1 eternium adicional, que se colocan en la reserva del equipo. Deja el resto de eternium cerca del tablero.

**7** Distribuye a cada equipo 1 carta de victoria por cada uno de sus héroes. Las cartas de victoria se mantienen en secreto y representan objetivos que reportan puntos de victoria. Baraja el resto de cartas de victoria y colócalas junto al tablero.

## Preparación general

**8** Elige un escenario del libro de misiones y lleva a cabo sus instrucciones de preparación. Reúne todas las cartas de escenario correspondientes, barájalas para formar el mazo de escenario (a menos que las instrucciones del escenario digan lo contrario) y disponlas junto al tablero.



**9** Coloca las fichas al alcance de los jugadores, cerca del tablero, y la ficha de ronda en el primer día del marcador de ronda.



**10** Baraja las cartas de encuentro para formar el mazo de encuentros y colócalo junto al tablero.

**!** Cada mazo del juego cuenta con una pila de descartes para las cartas de su tipo. Si cualquiera de ellos se agotara, baraja la pila de descartes correspondiente para formar un nuevo mazo.

**11** Crea y baraja los mazos de equipo, hechizos y vehículos. Coloca cada uno a un lado del tablero, dejando espacio junto a cada mazo para una oferta de 4 cartas.

**12** Determinad el equipo inicial. El equipo con el jugador que haya visto más recientemente algún producto audiovisual de Masters of the Universe empieza o, si lo preferís, decididlo de forma aleatoria.

### Carta de héroe



- Puntos de salud (PS)      **1** Nombre
- Mente (atributo)      **2** Facción
- Cuerpo (atributo)      **3** Armas
- Iniciativa (atributo)      **4** Habilidades de energía
- Movimiento      **5** Habilidad pasiva

## OBJETIVO

En *Fields of Eternia*, los jugadores encarnan los legendarios personajes de la serie *Masters of the Universe Classics* y compiten por dominar Eternia.

El objetivo de cada equipo es tener el mayor número de puntos de victoria (PV) al final de la última ronda.

Cuando algún jugador gane PV, coloca la cantidad correspondiente de fichas de PV en la reserva de PV de su equipo.

## CONCEPTOS CLAVE

### Mapa de Eternia

El tablero de mapa, que representa Eternia, está dividido en dos tipos de zonas: los puestos avanzados y las tierras salvajes. Los puestos avanzados están rodeados por murallas. Las tierras salvajes ocupan el resto del mapa y se dividen en zonas mediante fronteras y rutas.

Las rutas son los bordes punteados que conectan dos puestos avanzados. Una zona se considera **adyacente** a otra si ambas comparten una frontera o ruta. Las zonas no están adyacentes a sí mismas.



 **Nota:** las zonas con un icono  o  se consideran adyacentes a las zonas en el lado opuesto del mapa con el mismo símbolo.

### Controlar puestos avanzados

Para controlar un puesto avanzado hace falta que un equipo lo ocupe con una o varias miniaturas aliadas (héroes o soldados). En un puesto avanzado caben 3 soldados en total, pero solo se necesita 1 para mantener su control. Un puesto avanzado puede contener cualquier cantidad de héroes aliados.

### Bases de facción

El puesto avanzado inicial de cada facción se llama base y está

marcado con el icono de base . Una base siempre está controlada por su equipo y solo este puede interactuar con ella.

Los jugadores enemigos no pueden mover sus héroes y soldados a una base enemiga ni interactuar con ella de ninguna otra forma.

Los soldados (de cualquier equipo) no se pueden colocar en las bases, a menos que un escenario, carta o habilidad especifique lo contrario.

### Torres

Existen tres puestos avanzados especiales llamados torres (Torre de Grayskull, Torre Central y Torre Viper) que permiten a los jugadores usar la acción *Viaje rápido* entre ellas. Las torres están marcadas con un icono de torre .

### Agua

El agua que rodea las tierras de Eternia representa los mares y no se considera un puesto avanzado ni tierras salvajes. Tampoco se pueden colocar miniaturas aquí (a menos que tengan una habilidad o carta que se lo permita). Los héroes con montura/vehículo volador o con una habilidad o equipo especial pueden cruzar el mar por las rutas aéreas.

### Rutas aéreas

Los héroes con la capacidad de volar debido a cualquier efecto pueden cruzar el agua usando estas rutas.



### Mercaderes

Algunos puestos avanzados albergan uno de los tres tipos de mercaderes: forjas , tiendas  y gremios de magos . Cuando alguno de los equipos controla estas zonas, los héroes de ese equipo pueden comprar cartas del mercader con su última acción.

### Eternium

El eternium es el recurso que los héroes utilizan para comprar cartas y usar poderosas habilidades y hechizos.



En ciertos momentos de la partida, sobre todo en la fase de preparación, es posible que alguna regla indique a un jugador que coloque eternium en la reserva de eternium de su equipo. Esta reserva debería estar al alcance de los miembros del equipo. Los jugadores de un mismo equipo tendrán que comunicarse y compartir su eternium para ganar.

# Éxito y fallo

Algunas acciones, cartas y otros efectos del juego requieren lanzar un dado para determinar un resultado. En ese caso, lanza un dado de tierras salvajes (a menos que la carta pida otra cosa) y aplica el resultado según se indica a continuación:

Éxito o doble éxito: **éxito**

En blanco o repetir dado: **fallo**



# Cartas de victoria

Las cartas de victoria tienen dos objetivos: uno principal y otro secundario. Cuando un equipo completa el objetivo principal de una de sus cartas de victoria, los jugadores revelan la carta y el equipo obtiene la cantidad de PV impresos en ella. La carta revelada deberá permanecer descubierta hasta que se logre su objetivo secundario y se obtengan los PV correspondientes. Si fuera necesario, marca el progreso del objetivo con fichas de daño de la reserva.

**Carta de victoria**

1 Horda de fichas

1 Durante una fase de preparación de día, vuestra facción recibe 10+ eternium.

2 Durante la fase de preparación del último día, vuestra facción recibe 10+ eternium.

1 Nombre

2 Objetivos

3 Recompensa (PV)

© 2021 Mattel

Cada equipo solo puede jugar una cantidad de cartas de victoria igual a su número de héroes. Una vez llegado al límite, el equipo debe descartar cualquier carta de victoria que sobre. Un equipo en su turno puede pagar 1 eternium para descartar cualquier cantidad de cartas de victoria de su mano y robar la misma cantidad. Las cartas ya en juego no se pueden descartar.



La principal fuente de PV deberían ser las cartas de victoria y la acción *Ir a una misión* (pág. 13).

Los PV por derrotar a héroes son difíciles de conseguir. No obstante, merece la pena intentarlo cuando un héroe enemigo ha recibido ya varias fichas de daño o no tiene equipo.

**Recuerda:** cualquier jugador del equipo contrario puede utilizar los hechizos.

# Héroes derrotados

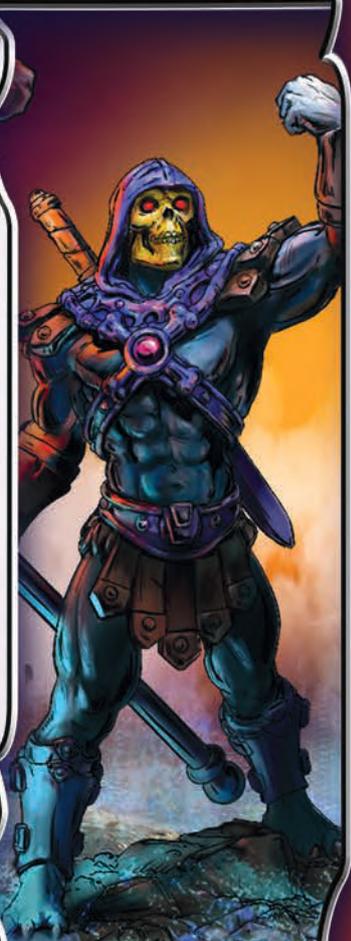
Si la salud de un héroe alcanza 0, queda derrotado. Cuando un héroe ha sido derrotado, lleva a cabo los siguientes pasos:

- ◆ Mueve su miniatura a la base de su facción.
- ◆ Descarta todas las fichas de daño de su carta de héroe.
- ◆ El héroe debe pagar 5 eternium, ya sea de la reserva de su equipo, descartando cartas que posea de valor equivalente o una combinación de ambas cosas.

Si un héroe ha sido derrotado durante su turno, el turno finaliza inmediatamente.

## Skeletor

*Cuando Keldor quedó herido de muerte durante un intento de derrostrar a su hermanastro (el rey Randor), llevaron su cuerpo al templo de Hordak. Allí, el espíritu malvado de Hordak unió mágicamente el cuerpo agonizante de Keldor con un demonio caótico de Despondos (Demo-Man), creando así a Skeletor, el infame señor del mal.*



# CÓMO JUGAR TU PRIMERA PARTIDA

Para tu primera partida, recomendamos que sigas estas reglas:



**1 PREPARACIÓN:** coloca la ficha de ronda en el evento de calavera 1 (resuélvelo inmediatamente) y cada facción despliega 1 héroe aliado al azar y 1 soldado en cada zona de mercader de su parte del mapa.

◆ La facción que comienza en la base del **Castillo de Grayskull:**

- Castillo Foe
- Aldea de Gaz
- Aldea de Eldor

◆ La facción que comienza en la base del **Templo de Serpos:**

- Ciudad de Targa
- Corredores de Lithos
- Templo del Oráculo

Si tienes al menos una expansión, podéis jugar partidas con 3 facciones. Utilizad los siguientes lugares solo para la tercera facción.

◆ La facción que empieza en el **Templo de Hordak:**

- Aldea de Orkas
- Fábrica de la Horda
- Pozo de Cieno

**2 PERIODO DE PROTECCIÓN:** no se puede atacar a los héroes enemigos antes de que ocurra el evento de calavera 2.

**3 SIN RECOMPENSA POR DERROTAR A UN HÉROE:** derrotar a un héroe enemigo no proporciona 1 PV.

**4 DESPUÉS DE UN COMBATE CON UN HÉROE ENEMIGO:** si el héroe ha sido derrotado pero todavía tiene PS, se retira al puesto avanzado más cercano que controle su facción (debe contener al menos 1 héroe o soldado aliado). Si el equipo no controla ningún puesto avanzado, el héroe vuelve a la base de su facción.



**CONSEJO** Si buscas partidas rápidas, utiliza las reglas para agilizar el combate (pág. 21).

## ESTRUCTURA DE UNA RONDA

*Fields of Eternia* se juega a lo largo de varias rondas que alternan entre el día y la noche, marcadas con la ficha de ronda.

Cada ronda se compone de dos fases: preparación y acción.

### Fase de preparación

Al comienzo de la fase de preparación, avanza la ficha de ronda (ignora este paso en la primera ronda). Según sea de día o de noche, los jugadores ganan bonificaciones diferentes.



**Día:** cada equipo gana inmediatamente la cantidad de eternium que aparece en cada puesto avanzado que controlan, tanto con soldados como con héroes.



**Noche:** cada héroe se cura 1 PS al final de su turno sin sobrepasar nunca la salud máxima indicada en su carta de héroe.

Una ronda con el símbolo de la calavera  en el marcador podría activar un evento específico del escenario. Sigue las instrucciones del escenario que hayas elegido.

### Fase de acción

La fase de acción empieza con el equipo inicial, que activa un héroe a su elección. Cada héroe solo se puede activar una vez por ronda. Coloca una ficha de activación en el héroe una vez que haya actuado para recordarlo durante el resto de la ronda.

El siguiente equipo en sentido horario activará entonces uno de sus héroes, y así sucesivamente hasta que todos los héroes hayan sido activados, momento en el que la ronda acaba.

## ACCIONES

Durante la activación de un héroe, este puede llevar a cabo dos acciones básicas **diferentes** de la lista, en cualquier orden.

- ◆ Moverse
- ◆ Moverse entre puestos avanzados
- ◆ Viaje rápido (entre torres)
- ◆ Movilizar soldados
- ◆ Enfrentarse a las tierras salvajes
- ◆ Ir a una misión
- ◆ Descansar (solo de noche)

Además, también puede llevar a cabo las siguientes acciones gratuitas, una vez cada una:

- ◆ Intercambiar (con otros héroes)
- ◆ Comprar

La ronda acaba una vez que todos los héroes se hayan activado en la fase de acción.



Recomendamos que planees tus acciones durante el turno de los demás jugadores.

### Moverse

Cada héroe tiene un valor de movimiento especificado en su carta de héroe. Este valor equivale a su cantidad de puntos de movimiento. El movimiento entre la mayoría de zonas adyacentes de Eternia cuesta 1 punto de movimiento.



La acción *Moverse* no se puede interrumpir para realizar otra acción. No obstante, al elegir esta acción no es necesario usar todos los puntos de movimiento.

Cuando un héroe entra en una zona ocupada por miniaturas enemigas, su movimiento acaba inmediatamente y los puntos de movimiento restantes se pierden. A continuación, comienza el combate contra el enemigo (consulta «Fundamentos del combate» en la pág. 17).

## Moverse entre puestos avanzados

Si tu equipo controla dos puestos avanzados conectados entre sí por una ruta, puedes gastar 1 punto de movimiento para moverte a través de dicha ruta.



## Agua

Los héroes no pueden cruzar zonas de agua sin una habilidad que les permita volar (ver más abajo).

A menos que una regla o habilidad especial lo especifique, los héroes no pueden acabar la acción de moverse en una zona de agua. Si en algún momento el héroe acaba en una zona de agua, en su lugar colócalo en la ruta aérea más próxima; el jugador podrá entonces elegir a qué zona moverse por medio de esa ruta.

## Volar

Las bestias épicas con esta habilidad y los vehículos voladores permiten volar al héroe que los posea. Algunos efectos también lo permiten temporalmente. Un héroe que vuele puede gastar 2 puntos de movimiento para atravesar una zona de agua siguiendo una de las rutas aéreas marcadas en el mapa.

Al volar, el héroe también se puede mover por zonas que contengan miniaturas enemigas sin entrar en combate. No obstante, acabar el movimiento en esa zona sí inicia el combate.

## Viaje rápido

Si un héroe se encuentra en una de las tres zonas de torre (Grayskull, Central o Viper), puede gastar una acción para moverse a una de las otras dos torres.



## Movilizar soldados

Elige una de las siguientes opciones. Ambas cuentan como acción *Movilizar soldados* en tu turno.

### Fortificar un puesto avanzado

Un héroe que esté en un puesto avanzado que no contenga miniaturas enemigas puede añadir hasta 3 soldados de la reserva de soldados de su equipo.

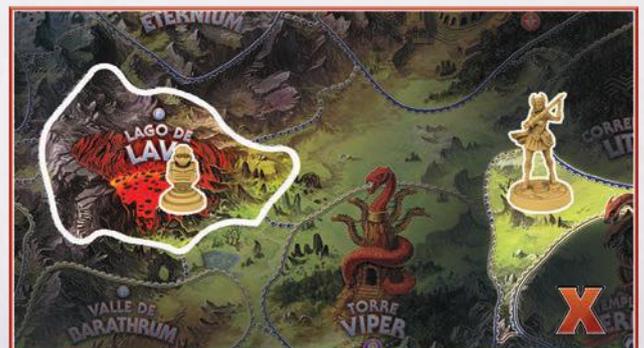
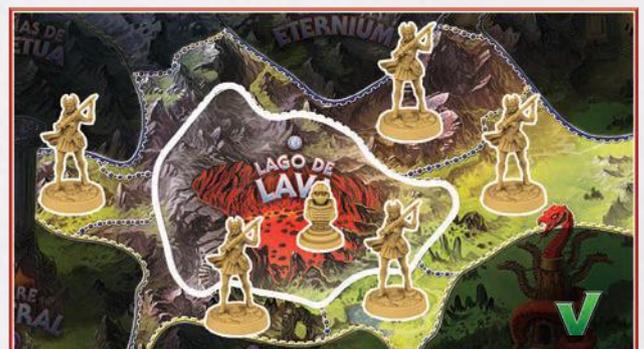


**Nota:** en un puesto avanzado solo puede haber un máximo de 3 soldados de un mismo equipo. Si hubiera más, retira los soldados adicionales.

### Mover soldados

Para elegir esta acción el héroe debe encontrarse adyacente o en el mismo puesto avanzado que los soldados que quieras mover.

Mueve cualquier cantidad de soldados por una ruta hasta un puesto avanzado vecino. Si mueves tus soldados a una zona con soldados enemigos, inicia un combate de soldados (consulta la pág. 28).



## Enfrentarse a las tierras salvajes

Si tu héroe se encuentra en una zona de tierras salvajes, utiliza esta acción para robar la carta superior del mazo de encuentros y resolverla.

Otra opción es pagar 1 eternium y robar 2 cartas del mazo de encuentros, elegir cuál resolver y colocar la otra en la parte inferior del mazo.

Existen tres tipos de cartas de tierras salvajes en el mazo de encuentros:

### Eventos

Los eventos se resuelven inmediatamente leyendo la carta y aplicando su efecto.

### Bestias

Las bestias provocan un combate en las tierras salvajes. Consulta «Combate en las tierras salvajes» en la pág. 26. También es posible domarlas si se las derrota en combate («Cartas de apoyo: Domar bestias», pág. 29).

### Aliados

Cuando robes una carta de aliado, sigue las instrucciones a continuación según su facción:

- ◆ Si la carta de aliado no muestra el símbolo de tu facción, deberás combatir contra él en un combate en las tierras salvajes (consulta «Combate en las tierras salvajes», pág. 26).
- ◆ Si la carta de aliado muestra el símbolo de tu facción, puedes obtener el aliado pagando su coste en eternium (en la esquina superior izquierda de la carta) o devolverlo al mazo y barajarlo para ganar 1 eternium. Consulta «Ganar aliados» en la pág. 29.

Cuando ganas o derrotas a un aliado recibes su recompensa.

## Ir a una misión



Si tu héroe está en una zona con una ficha de misión, puedes retirarla para robar y resolver la carta superior del mazo de escenario.

Existen dos tipos de cartas de escenario:

### Misión

Las misiones contienen texto de historia y una misión que el héroe debe completar. Esta misión puede cambiar según la facción del héroe que ha robado la carta.

Si consigues completar la misión, recibes la recompensa. Si fallas, no recibes nada.

**CONSEJO** Espera a reemplazar algunas cartas +1 del mazo de combate por cartas +2 y compra algo de equipo y hechizos antes de atreverte con la acción *Ir a una misión* para estar más seguro de salir bien parado.

#### Carta de misión



- 1 Nombre
- 2 Misiones
- 3 Recompensa (PV)

## Cartas de encuentro

#### Carta de evento



- 1 Nombre
- 2 Historia
- 3 Efecto

#### Cartas de aliado y bestia



- Ataque
- Defensa
- Puntos de salud
- Facción aliada
- Coste en eternium
- Nombre
- Habilidad de combate
- Bonificación
- Recompensa

## Encuentros con bestias épicas

Estos encuentros se resuelven por medio de un combate épico. Consulta «Resolver combates épicos» en las págs. 18-23.



Antes de empezar a luchar contra bestias épicas, te recomendamos reemplazar algunas cartas de combate por otras más poderosas. Gracias a la acción *Enfrentarse a las tierras salvajes* tienes la posibilidad de ganar una carta de aliado que refuerce tu mazo de combate. Consulta «Enfrentarse a las tierras salvajes» en la pág.13.

### Cartas de bestia épica



- Puntos de salud
- Iniciativa
- Ataque
- Defensa
- Nombre
- Habilidad pasiva
- Habilidad de energía
- Coste de doma
- Bonificación de doma
- Recompensa

## Descansar (solo de noche)



En una ronda de noche puedes gastar tus 2 acciones básicas para curar 4 PS a tu héroe. Después, todavía tienes disponibles las acciones gratuitas.

## Acciones gratuitas

Estas acciones no forman parte del límite de acciones de cada héroe y es posible realizar cada una de ellas una vez por turno si se cumplen los requisitos. **La acción Comprar debe ser la última acción del turno.** Para evitar tiempo muerto, recomendamos que el siguiente jugador comience su turno mientras el anterior está comprando.

## Intercambiar

Si tu héroe está en la misma zona que otro héroe de tu equipo, podéis intercambiar libremente cartas de aliado, vehículo, equipo, hechizo y bestia domada.

## Comprar

La primera vez que un héroe capture un puesto avanzado de uno de los tres tipos de mercaderes, revela 4 cartas de ese mercader para formar su oferta. Durante el resto de la partida, esa oferta deberá tener 4 cartas reveladas y disponibles para su compra. Cuando un héroe captura un puesto avanzado con un símbolo de mercader, el equipo de ese héroe controla el puesto avanzado.

Si tu equipo controla un puesto avanzado con un símbolo de mercader, podrás llevar a cabo la acción *Comprar* para comprarle objetos. Tu héroe puede realizar esta acción desde cualquier lugar del mapa.

Existen tres tipos de mercaderes: tiendas, que venden equipo; gremios de magos, que venden hechizos; y forjas, que venden vehículos.

Como parte de la acción, elige a qué tipo de mercader que controlas quieres comprar.

Durante la compra, puedes adquirir tantos objetos de su oferta (las 4 cartas reveladas) como quieras. Además, antes de comprar tienes la opción de gastar 1 eternium para descartar todas las cartas en la oferta del mercader elegido y revelar 4 nuevas. Esto solo se puede hacer una vez por acción gratuita.

Si controlas varios puestos avanzados con el mismo símbolo de mercader, el precio de las cartas de ese mercader se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1) por cada símbolo adicional que controles.

*Ejemplo: controlar dos tiendas reduce el precio del equipo en 1 y controlar tres tiendas reduciría el precio en 2.*

Una vez que hayas acabado de comprar cartas a un mercader, rellena su oferta hasta que vuelva a tener 4 cartas.

Para más detalles sobre estas cartas consulta «Equipo, hechizos y vehículos» en la pág. 29.



La acción *Comprar* solo se puede llevar a cabo al final del turno. El jugador siguiente no tiene que esperar a que el jugador actual termine esta acción para empezar con las suyas.

## Cartas de mercader

- 1 Coste      4 Efectos  
2 Nombre      5 Bonificación de movimiento  
3 Tipo

### Equipo



### Vehículo



### Hechizo



## Mer-Man

Este antiguo gobernador de los reinos submarinos fue reclutado por Skeletor y emergió del mar de Rakash con cierta reticencia. Mer-Man podía controlar telepáticamente todo tipo de vida marina y plegarla a sus malvadas maquinaciones.



## Evil-Lyn

Evelyn Powers nació durante las Grandes Guerras y He-Ro la teletransportó al futuro para protegerla a petición de su padre. Después de crecer aprendiendo de maestros que practicaban la magia negra, cambió su nombre a Evil-Lyn y se alió con su futuro esposo, Keldor.



## Trap Jaw

Originario de la dimensión de Infinita, Trap Jaw es un criminal demente con una mandíbula mecánica capaz de morder metal. Después de ser liberado de la prisión intergaláctica donde se encontraba, se alió y juró lealtad a Keldor, más adelante conocido como Skeletor.





## Man-At-Arms

*También conocido como Duncan, Man-At-Arms es un maestro armero y un genio de la estrategia, responsable de formar la fuerza de élite conocida como los Masters of the Universe.*



## Teela

*Teela consiguió el rango de capitana de la guardia real a sus dieciocho años por ser una experta combatiente, y empuña el antiguo báculo de Ka de los Snake Men.*



## Ram Man

*Mientras protegía su aldea de una incursión de hombres bestia, Ram Man se hizo con la antigua armadura mística de su familia, que le permitió absorber energía cinética y convertirse en un ariete humano.*

# FUNDAMENTOS DEL COMBATE

Los combates en *Fields of Eternia* se dividen en tres categorías diferentes:

- ◆ **Combates épicos:** héroes contra héroes, bestias épicas o jefes.
- ◆ **Combates en las tierras salvajes (pág. 26):** héroes contra bestias o aliados (cartas de encuentro).
- ◆ **Combates de soldados (pág. 28):** soldados contra héroes o soldados enemigos.

Cuando una miniatura entra en una zona ocupada por una o varias miniaturas enemigas o se encuentra con un enemigo en las tierras salvajes, se inicia el combate. Interrumpe tu turno y resuelve el combate hasta que solo quede un equipo en la zona.

Cuando tu héroe entre en un lugar con uno o varios héroes y soldados del equipo contrario, resuelve primero un combate épico. El defensor utiliza **solo** un héroe. En caso de haber varios en el mismo lugar, elige cuál lucha. Después, si es necesario, resuelve otro combate épico y un combate de soldados al final.

**CONSEJO** Antes de atacar a un héroe enemigo deberías estar preparado. ¡Sin algo de equipo y un buen mazo de combate corres el riesgo de que te derroten!

# COMBATES ÉPICOS

**CONSEJO** Para agilizar los combates épicos consulta las reglas especiales de la página 21.

**CONSEJO** Si quieres utilizar los dados de tierras salvajes (D6) en el combate épico para hacerlo más imprevisible, consulta «Dados de poder: reglas alternativas para combates épicos» (pág. 24).

Cuando tu héroe entre en una zona donde haya un héroe enemigo, o si se encuentra con una bestia/jefe de una carta de escenario o algún otro efecto del juego, se iniciará un combate épico.

En los combates épicos los jugadores participan en un minijuego de colocación de cartas usando el panel y el mazo de combate de su equipo, que determinarán el resultado del combate.

## Panel de combate



Cada héroe participante tiene un panel de combate para colocar sus cartas. El panel muestra tres franjas diferentes que se corresponden con el ataque, la defensa y la iniciativa del héroe. Cada franja solo puede contener 4 cartas.

En un combate épico, robas cartas del mazo de combate de tu equipo y las vas colocando en una de las franjas de tu panel de combate para aumentar tus atributos y activar habilidades que te permitan derrotar a tu enemigo y proteger a los tuyos.

## Armas

Al comienzo de un combate épico, cada héroe participante elige un arma de las dos que aparecen en su carta de héroe. Cada arma pertenece a uno de estos tres tipos: cuerpo a cuerpo , proyectiles , y magia . Existen muchas cartas y habilidades que afectan a un tipo concreto de arma, así que elige con cuidado.

## Mazo de combate



Cada equipo comienza la partida con un mazo de combate que contiene 21 cartas. Durante el combate, los héroes roban cartas del mazo de combate para colocarlas en sus paneles de combate y repiten este procedimiento cuatro veces cada uno.

Cuando ganes nuevas cartas de combate, como las recompensas por un encuentro con un aliado o bestia, añádelas al mazo de combate de tu equipo. Este mazo siempre debe contener 21 cartas, así que cuando añadas una tendrás que quitar otra de tu elección y descartarla de la partida.

La lista a continuación describe el efecto de jugar cada carta. Consúltala durante los combates:

## Cartas de combate básicas



◆ Estas cartas tienen un modificador (+1, +2 o +3) que se añade al atributo de la franja donde se jueguen.

Ejemplo: Un modificador +2 en la franja de defensa aumenta en 2 la defensa del héroe.

**CONSEJO** Cada mazo de combate tiene 7 cartas +1. Sustituirlas debería ser la prioridad de cada equipo. Cuanto mejores cartas tengas en tu mazo de combate, más fuerte será tu equipo.

## Cartas de combate especiales



**Flujo:** se considera un +1 para el atributo de la franja. Juega esta carta boca arriba en cualquier franja. Después, roba y juega otra carta inmediatamente. La carta de flujo no cuenta para el límite de 4 cartas.



**Energía:** se considera un +1 para el atributo de la franja. Esta carta activa la habilidad de energía de tu héroe según el arma que hayas elegido.



**Tiempo:** juega esta carta boca arriba cerca del panel de combate y después roba y juega otra carta. Más adelante, cuando resuelvas su efecto en combate, descártala para intercambiar la posición de dos de tus cartas.



**Herramienta:** cuando robes una carta de herramienta, revélala y descártala. A continuación, roba 2 cartas adicionales, elige la que quieras jugar y descarta la otra.

## Resolver combates épicos

Para resolver combates épicos, sigue los pasos de la sección **Héroe** si luchas contra otro héroe o los pasos de la sección **Bestia/Jefe** si luchas contra una carta de bestia épica o jefe.

### Paso 18 Elegir un arma



Magia



Cuerpo a cuerpo



Proyectiles

### Héroe

Durante este paso, cada jugador decide cuál de sus dos armas va a usar colocando la ficha de arma con el símbolo elegido sobre su carta de héroe. Comenzando por el jugador activo, cada jugador elige y anuncia su arma.

### Bestia/Jefe

El jugador activo elige su arma.

## Paso 2: Activar las habilidades del inicio del combate

### Héroe

Empezando por el jugador inicial, los héroes que participan en el combate pueden usar las habilidades que se activan al inicio del combate épico.

### Bestia/Jefe

Primero el jugador inicial y luego el enemigo usan las habilidades que se activan al inicio del combate épico.

## Paso 3: Colocar cartas en los paneles de combate

### Héroe

Empezando por el jugador activo, cada jugador por turnos roba una carta de combate y la coloca en su panel de combate hasta que ambos jugadores hayan colocado 4 cartas (sin contar las de flujo).

Las cartas de combate básicas se juegan boca abajo. Las cartas de combate especiales se juegan boca arriba y algunas se activan **inmediatamente**. Algunos poderes de energía (marcados con la palabra clave «inmediato») se activan al jugar una carta de energía, mientras que otras cartas se activan en el paso 4.

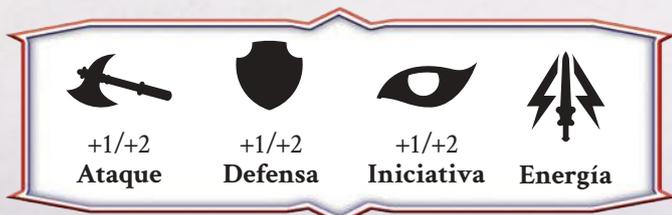
Un jugador no puede colocar una carta en la misma franja que la última carta que ha colocado. Esto también se aplica a las cartas de flujo.

Si un jugador se queda sin cartas en el mazo de combate, no puede barajar la pila de descartes y deja de participar en este paso del combate.

Después de robar una carta, un jugador puede **concentrarse** para descartarla y robar otra. Es posible **concentrarse** una cantidad de veces equivalente al atributo Mente del héroe. Para ayudarte a llevar la cuenta, agrupa las cartas descartadas de esta manera en una pila de descartes temporal.

### Bestia/Jefe

Antes de que un jugador coloque sus cartas de combate, debe lanzar el dado épico y aplicar el beneficio a su enemigo. El enemigo no usa un panel de combate.



Si el jugador obtiene un resultado de energía, la habilidad de energía de su enemigo se activará en el próximo paso del combate.

El resto de este paso sigue las reglas de la sección **Héroe**, pero no hace falta colocar las cartas boca abajo y tu enemigo no colocará ninguna carta.

## Paso 4: Activar habilidades Héroe

Comenzad este paso revelando las cartas que estén boca abajo en los paneles de combate de cada equipo.

Durante este paso, los equipos (empezando por el equipo activo) se turnan para realizar las acciones que se listan a continuación. Este paso acaba únicamente después de que ambos equipos pasen su turno.

- ◆ **Activar una carta de tiempo boca arriba o una carta de energía.** Los poderes de energía inmediatos que se activaron durante el paso 3 no se pueden volver a activar.
- ◆ **Usar un hechizo de combate.** El jugador puede usar un hechizo de cualquiera de sus compañeros de equipo, aunque no estén en combate.
- ◆ **Usar equipo consumible.** Solo se pueden usar los consumibles que posean los héroes involucrados en el combate.
- ◆ **Retirar soldados aliados.** Si hay algún soldado aliado en la misma zona que el héroe durante el combate épico, el jugador puede retirar los soldados que quiera para aumentar uno de sus atributos en 1 por cada soldado. Los soldados retirados se deben colocar en el panel de combate como recordatorio. Esta opción solo se puede elegir una vez por combate.
- ◆ **Pasar.** Termina tu participación en este paso.

 **Si tienes una expansión** y estás jugando una partida con 3 equipos, los equipos que no participen en el combate épico también pueden usar hechizos después del defensor. A continuación le toca el turno al jugador activo.

### Bestia/Jefe

Igual que la sección Héroe. Los demás equipos también pueden usar cartas de hechizo durante el combate, turnándose con el jugador activo. Cuando todos hayan pasado, aplica cualquier habilidad pasiva o de energía del enemigo, si se activa.

## Paso 5: Calcular iniciativa, ataque y defensa

### Héroe

Cada jugador calcula su iniciativa, ataque y defensa totales sumando las bonificaciones de cada franja de su panel de combate. La Iniciativa de la carta de héroe se debe sumar a las bonificaciones del panel. Las cartas a las que se haya dado la vuelta por efectos del juego no ofrecen bonificación, pero cuentan para el límite de 4 cartas. Las bonificaciones de las cartas intercambiadas dependen de su posición final.

El héroe con la iniciativa total más alta ataca primero en el próximo paso del combate. El ataque pilla por sorpresa al héroe con la menor iniciativa, que pierde 1 PS automáticamente. Si las iniciativas están empatadas, el jugador activo ataca primero y ningún héroe pierde 1 PS.

### Bestia/Jefe

Igual que la sección Héroe. Los valores totales del enemigo se ajustan según el resultado del dado épico.

## Paso 6: Resolver el daño en orden de iniciativa

### Héroe

El jugador con más iniciativa se convierte en el atacante y ataca primero. Compara su valor total de ataque con la defensa total del defensor. Si el ataque es mayor, el defensor pierde una cantidad de PS equivalente a la diferencia. Coloca esa cantidad de fichas de daño en la carta del héroe para llevar la cuenta de la cantidad de daño que ha recibido en cada ronda del combate. Si la defensa es mayor o igual que el ataque, no ocurre nada. Si la salud del defensor queda reducida a 0 PS, procede al paso 7.

De lo contrario, este paso se repite y el defensor se convierte en atacante. Cada héroe ataca una sola vez antes de continuar con el siguiente paso.

### Bestia/Jefe

Igual que la sección Héroe.

## Paso 7: Comprobar si algún héroe ha sido derrotado

### Héroe

Si uno de los héroes ha quedado con 0 PS, ese héroe queda derrotado, el combate acaba y el equipo del héroe que ha sobrevivido gana 1 PV. Si ambos héroes han quedado derrotados al mismo tiempo como resultado de alguna habilidad o efecto, el combate acaba sin vencedor. Consulta «Héroes derrotados» en la pág. 9.

### Bestia/Jefe

Si el héroe queda derrotado, el combate acaba y la carta de bestia se devuelve al mazo de escenario antes de volver a barajarlo.

Si la bestia ha quedado reducida a 0 PS, el equipo del héroe gana 1 PV y las recompensas de la carta de bestia. Consulta «Domar bestias» en la pág. 29.

## Paso 8: El jugador activo decide si huye

### Héroe

Si ninguno de los héroes ha sido derrotado y es la primera ronda del combate, el jugador activo puede huir (pero no así el defensor). Para hacerlo, debe gastar 2 eternium y mover su héroe a una zona adyacente que no contenga miniaturas enemigas. El combate acaba aquí y no hay más pasos. El enemigo es declarado vencedor.

En caso de que todas las localizaciones adyacentes contengan miniaturas enemigas, el jugador activo no puede huir.

### Bestia/Jefe

Igual que la sección Héroe.

## Paso 9: Comprobar si hay resolución

### Héroe

Si es la primera ronda de combate y el jugador activo no ha huido, descartad todas las cartas jugadas esta ronda y comenzad una segunda ronda de combate volviendo al paso 2.

Si la segunda ronda no acaba con uno de los héroes derrotados, el combate finaliza. El héroe que haya provocado más daño sumando ambas rondas es el vencedor (en caso de empate, gana el defensor) y se encarga de mover al héroe enemigo a una zona adyacente.

## Bestia

Si es la primera ronda de combate y el jugador activo no ha huido, descarta todas las cartas jugadas esta ronda y comienza una segunda ronda de combate volviendo al paso 2. Si la segunda ronda no acaba en derrota, ya sea del héroe o de la bestia, el combate finaliza.

Si el combate acaba sin que la bestia haya sido derrotada, esta huye. Devuelve su carta al mazo y barájalo. El héroe activo no gana la recompensa y no consigue domar a la bestia. Por el contrario, si la bestia queda derrotada, gana su recompensa. Consulta «Mazo de combate» en la pág. 18.

## Jefe

En caso de no haber derrotado al jefe:

- ◆ La carta de jefe permanece en juego; deja el daño recibido sobre ella.
- ◆ Una vez que el combate haya finalizado, tu héroe se retira a una zona adyacente.
- ◆ Todos los equipos pierden la partida si al final del escenario queda un jefe en juego (salvo que el escenario diga lo contrario).



### He-Man

*El príncipe Adam, uno de los dos Mellizos del Destino, es hijo del rey Randor y la reina Marlana. Tras ser enviado a una misión en el castillo de Grayskull, Adam recibe la Espada del Poder. Si mantiene la espada en alto y dice las palabras mágicas, la espada lo transforma en He-Man, el hombre más poderoso del universo.*

## Paso 10: Mantenimiento

Después del combate épico, todos los jugadores devuelven las cartas de combate a sus mazos y los barajan.

### Reglas para agilizar el combate

- ◆ **Un combate más rápido:** el combate entre héroes dura una sola ronda. El héroe con menos PS al final del combate se verá forzado a moverse al puesto avanzado más cercano que esté controlado por su facción (si su facción no controla ningún puesto avanzado, el héroe se mueve a la base de su facción).
- ◆ **La iniciativa importa:** si tu héroe tiene más iniciativa que su oponente, le inflige 1 daño. Como regla adicional, si el héroe tiene el doble de iniciativa, le inflige 1 daño adicional.
- ◆ **La unión hace la fuerza:** si hay 2 o 3 héroes del mismo equipo en la misma zona y sufren un ataque, solo uno de ellos participa en el combate épico (el jugador defensor elige qué héroe participa en el combate épico). Durante el combate, el héroe recibe 1 carta de combate adicional por cada héroe aliado en la misma zona (*por ejemplo, un héroe con otro héroe de su equipo en la misma zona tiene un límite de cartas de 5, un héroe con dos héroes de su equipo en la misma zona tiene un límite de 6 cartas*). Si el héroe que ha participado en el combate épico pierde, él y los héroes de su equipo deben moverse a un puesto avanzado controlado por su facción. Si el héroe que ha participado en el combate épico pierde todos sus PS, debe volver a su base. Los héroes de su equipo siguen teniendo que moverse al puesto avanzado más cercano controlado por su facción. En caso de que no controlen ningún puesto avanzado, todos los héroes de su equipo vuelven a la base.



**Recuerda:** los héroes aliados siguen pudiendo participar en los combates con hechizos.

# Ejemplo de combate épico

Teela se adentra en las Montañas de Perpetua, una zona que actualmente ocupan Evil-Lyn y 1 soldado de los Evil Warriors. Aunque Teela y Evil-Lyn tienen habilidades que les permiten evitar la confrontación, ninguna de las dos decide hacerlo, así que se enfrentan en un combate épico.

## PASO 1

Tanto Teela como Evil-Lyn deben elegir un arma. Teela decide usar su arma cuerpo a cuerpo (la Espada de Teela) y coloca la ficha de arma, por la cara del símbolo cuerpo a cuerpo, en su carta de héroe. Evil-Lyn elige su báculo y coloca la ficha de arma con el símbolo de magia visible.



## PASO 2

Ninguna de las dos tiene habilidades que se activen al inicio del combate épico, así que ignoran este paso.

## PASO 3



Como Teela es el héroe activo, juega el primer turno. Empieza robando una carta de combate con un modificador básico +1, pero quiere algo mejor. Usando el valor 2 de su atributo Mente puede concentrarse dos veces en total durante este combate. Se concentra una vez para descartar la carta y robar otra. Esta vez roba un modificador básico +2 y decide colocarlo boca abajo en su franja de iniciativa.



Evil-Lyn en su turno roba un modificador básico +3 y lo coloca boca abajo en su franja de ataque.

A continuación, Teela roba una carta de herramienta, que debe descartar inmediatamente para robar 2 cartas más. Roba dos modificadores básicos, un +1 y un +3, coloca el +3 en la franja de ataque y descarta el +1.

Evil-Lyn roba una carta de tiempo, que coloca boca arriba cerca de la parte inferior del panel de combate

**1**. A continuación, roba otra carta: una carta de energía, que juega en su franja de defensa, también boca arriba **2**.

Después, Teela juega un modificador +2 boca abajo en la franja de defensa y Evil-Lyn un modificador +2 boca abajo en su franja de iniciativa.



Teela utiliza su última concentración para cambiar el modificador básico +1, lo descarta y roba una carta de flujo. La coloca en su franja de ataque y roba inmediatamente otra carta: un modificador básico +1 que coloca en su franja de defensa (las cartas de flujo no cuentan para el límite de 4 cartas).

Evil-Lyn coloca su última carta, un modificador básico +2, en su franja de defensa.

## PASO 4

Ambos jugadores voltean todas sus cartas de combate boca abajo.



Evil-Lyn

Teela

Empezando por el equipo de Teela (Masters of the Universe), cada equipo tiene ahora la opción de usar habilidades y hechizos para ayudar en el combate. Parece que Teela se ha confiado demasiado al entrar en combate, porque su equipo no tiene nada que añadir, así que pasa.

Evil-Lyn, la defensora, tiene una ligera ventaja. Su primera acción es utilizar su carta de tiempo para intercambiar el modificador +2 de su franja de iniciativa con la carta de energía de su franja de defensa.



Como Teela ha pasado, vuelve a ser el turno de los Evil Warriors. Evil-Lyn usa su carta de energía, que le permite robar otra carta, un modificador básico +3, que coloca en su franja de ataque.



A continuación, sacrifica el soldado en el puesto avanzado para aumentar su franja de ataque en 1.

Por último, Skeletor, miembro de su equipo, decide ayudarla con un hechizo Bola de fuego que inflige 2 daños. Teela coloca 2 fichas de daño en su carta de héroe; le quedan 4 PS.

Llegados a este momento, los Evil Warriors pasan su turno y este paso finaliza.

## PASO 5

Ambos héroes calculan sus valores de combate sumando las bonificaciones de cada franja. También deben añadir el valor de Iniciativa base de su carta de héroe al total de la franja de iniciativa. Los valores quedan como sigue:

Teela



5 (3 base + '+2')



4 ('+3' + '+1' del flujo)



3 ('+2' + '+1')

Evil-Lyn



3 (2 base + '+1' de la energía)



7 ('+3' + '+3' + 1 del soldado)



4 ('+2' + '+2')

Teela tiene más iniciativa, por lo que inflige 1 daño a Evil-Lyn, que se queda con 5 PS.

## PASO 6

Como Teela ha ganado en iniciativa, ataca primero. No obstante, su ataque 4 empata con la defensa 4 de Evil-Lyn, así que... ¡está bloqueada!

A continuación, Evil-Lyn ataca con 7, menos la defensa 3 de Teela, e inflige 4 daños a Teela, derrotándola.

## PASO 7

Como Evil-Lyn ha derrotado a Teela, los Evil Warriors ganan 1 PV. La miniatura de Teela vuelve a la base de su equipo (Castillo de Grayskull) y se retiran las fichas de daño de su carta de héroe. Teela debe gastar como mínimo 5 eternium, entre cartas y fichas, y decide descartar su carta Trampa mágica (2 eternium) y 3 de eternium de la reserva de su equipo.

## PASOS 8, 9 y 10

Si Teela hubiese sobrevivido, probablemente podría haber gastado 2 eternium para huir, ya que estaba claramente en desventaja. Pero, si hubiese preferido seguir, habría empezado otra ronda de combate épico.

Como el combate ha acabado, todos los jugadores devuelven las cartas de combate a sus mazos y los barajan.

# DADOS DE PODER: REGLAS ALTERNATIVAS PARA COMBATES ÉPICOS

«Dados de poder» es una forma alternativa de resolver los combates épicos usando dados de tierras salvajes. Sigue las reglas básicas del combate épico pero aplica las siguientes modificaciones:

## Paso 1: Elegir un arma

### Héroe

Sigue las reglas básicas (pág. 18).

### Bestia/Jefe

Sigue las reglas básicas (pág. 18).

## Paso 2: Activar las habilidades del inicio del combate

### Héroe

Sigue las reglas básicas (pág. 19).

### Bestia/Jefe

Sigue las reglas básicas (pág. 19).

## Paso 3: Colocar cartas en los paneles de combate

### Héroe

Los jugadores siguen las reglas básicas (pág. 19), pero solo pueden jugar un máximo de 2 cartas de combate por franja. Las cartas con el término «inmediato» se juegan igual que en las reglas básicas. Los jugadores también pueden concentrarse para cambiar cartas hasta el máximo del valor de su Mente. Una vez que los dos jugadores hayan colocado todas sus cartas de combate, siguen con el paso 4.

### Bestia/Jefe

Sigue las reglas básicas (pág. 19).



**Nota:** si un jugador tiene más de 10 dados de tierras salvajes, cualquier dado adicional cuenta como 1 éxito adicional que el jugador puede añadir a cualquiera de sus 3 franjas de combate al comienzo del paso 4 (pág. 19).

## Paso 4: Activar habilidades

### Héroe

Ambos jugadores revelan las cartas de combate boca abajo de forma simultánea y, a continuación, pueden activar cualquiera de las habilidades que aparecen en las reglas básicas (pág. 19). Esto incluye las cartas de tiempo. Una vez que ambos jugadores hayan pasado su turno, continúan con el paso 5.

### Bestia/Jefe

Sigue las reglas básicas (pág. 19).



**Nota:** Los jugadores deben activar sus cartas de tiempo antes de calcular los valores de combate totales.



Al participar en un combate épico con «Dados de poder», los jugadores deberían prestar especial atención al equipo de sus héroes (que actúa como un elemento equilibrador). Las tiradas de dados aportan un gran factor de suerte al combate, ya sea con héroes enemigos o con bestias épicas.

## Paso 5: Calcular iniciativa, ataque y defensa

### Héroe

En primer lugar, ambos jugadores calculan el valor de su franja de iniciativa. Este número indica cuántos dados de tierras salvajes van a lanzar para saber quién gana en iniciativa. Los jugadores lanzan todos sus dados de tierras salvajes al mismo tiempo y comparan los resultados. El jugador con el resultado más alto gana en iniciativa y se convierte en el atacante. El jugador con menos iniciativa pierde 1 PS y se convierte en el defensor.

El atacante calcula el valor de su franja de combate para saber cuántos dados va a lanzar y el defensor hace lo propio con el valor de su franja de defensa. Las cartas intercambiadas dan bonificaciones según su posición final. Los jugadores lanzan los dados de tierras salvajes a la vez y comparan sus resultados.

Si algún dado muestra el icono de repetir dado, se vuelve a lanzar ese dado y opcionalmente otro adicional. En caso de tener varios dados con ese resultado, se vuelven a lanzar todos esos dados a la vez. El jugador continúa lanzando dados de tierras salvajes hasta que no haya ninguno de estos iconos o decida parar.

## Bestia/Jefe

Los valores totales del enemigo se ajustan según el resultado del dado épico (pág. 20).

## Paso 6: Resolver daño en orden de iniciativa

### Héroe

Ambos jugadores comparan los resultados de sus dados de tierras salvajes y enfrentan el total de ataque del atacante contra el total de defensa del defensor. Si la defensa iguala o supera el ataque, el defensor no recibe daño. Si el ataque supera la defensa, el defensor recibe una cantidad de daño equivalente a la diferencia entre ambos. Si el defensor alcanza 0 PS, seguid con el paso 7, mientras que si todavía tiene PS, se repite el paso 5, calculando los totales de ataque y defensa pero invirtiendo los papeles: el atacante se convierte en defensor y viceversa. A continuación, se sigue con el paso 6: *Resolver daño*. Cada héroe solo ataca una vez antes de continuar con el paso 7.

### Bestia/Jefe

Remítete al ataque de la carta de bestia/jefe y compárala con la defensa del héroe defensor para saber si el ataque hace daño (pág. 20).

## Paso 7: Comprobar si algún héroe ha sido derrotado

### Héroe

Sigue las reglas básicas (pág. 20).

### Bestia/Jefe

Sigue las reglas básicas (pág. 20).

## Paso 8: El jugador activo decide si huye

### Héroe

Sigue las reglas básicas (pág. 20).

### Bestia/Jefe

Sigue las reglas básicas (pág. 20).

## Paso 9: Comprobar si hay resolución

### Héroe

Sigue las reglas básicas (pág. 20).

### Bestia/Jefe

Sigue las reglas básicas (pág. 21).

## Paso 10: Mantenimiento

### Héroe

Sigue las reglas básicas (pág. 21).

## Resumen:

- Los jugadores solo pueden colocar un máximo de 2 cartas de combate por franja.
- La cantidad de dados de tierras salvajes por franja equivale al valor total de las cartas de combate en esa franja.



- Vuelve a tirar todos los resultados con el símbolo de repetir dado (y un dado adicional por cada uno si quieres) antes de calcular el resultado final.

- En este ejemplo, Beast Man tiene ataque 7, defensa 1, iniciativa 3 (1 por la tirada y +2 de su atributo de base).

# COMBATES EN LAS TIERRAS SALVAJES

El combate en las tierras salvajes se produce cuando te encuentras bestias o aliados que no pertenecen a tu facción en el mazo de encuentros. Este combate se resuelve en una sola ronda, utilizando los dados de tierras salvajes como sigue:

## Paso 1: Lanzar dados de tierras salvajes

En primer lugar, comprueba y aplica la habilidad de combate de la bestia. Después, lanza una cantidad de dados de tierras salvajes igual al atributo Cuerpo de tu héroe. Los resultados posibles incluyen iconos de éxito, doble éxito, en blanco y repetir dado.



El icono de repetir dado te permite volver a lanzar ese dado y opcionalmente otro adicional. Si obtienes más de un resultado repetir dado, lanza todos los dados a la vez. Continúa lanzando hasta que decidas parar o hasta que ningún dado tenga un resultado de repetir dado.

## Paso 2: Colocar los dados de tierras salvajes en los atributos del enemigo

Coloca cada dado en uno de los siguientes atributos. Cada éxito reduce el atributo en 1.

- ◆ **Defensa del enemigo:** se debe reducir a 0 antes de poder usar dados contra los PS del enemigo.
- ◆ **PS del enemigo:** reducirlos a 0 derrota al enemigo.
- ◆ **Ataque del enemigo:** cada éxito reduce en 1 el daño que recibe tu héroe.

! **¡Los dobles éxitos no se pueden dividir!**  
Distribuye los dados, no los éxitos.

## Paso 3: Resolver ataques

Resuelve ambos ataques simultáneamente.

- ◆ Tu enemigo recibe una cantidad de fichas de daño equivalente al número de iconos de éxito que hayas colocado en sus PS.

- ◆ Pierde tantos PS como ataque tenga el enemigo. Reduce este daño en 1 por cada éxito que hayas colocado en su ataque.

## Paso 4: Determinar el resultado del combate

Si los PS del enemigo han quedado reducidos a 0 gracias a tu ataque, derrotas al enemigo y ganas su recompensa, incluso aunque tu héroe haya quedado derrotado y con 0 PS.

Si estabas combatiendo una bestia que se puede domar y tu héroe ha conseguido derrotarla sin ser derrotado a su vez, podrá domar la bestia si pagas su coste en eternium. Coloca su carta junto a la de tu héroe y gana su beneficio (consulta «Domar bestias» en la pág. 29).

Si no has conseguido reducir sus PS a 0, devuelve su carta al mazo de encuentros y barájalo.

### Tri-Klops

*Trydor Esooniux Scope, un cazarrecompensas interdimensional, se alió con Skeletor durante el Gran Descontento, pero sufrió un accidente que lo dejó ciego. Más adelante, utilizaría sus talentos de inventor para crear su icónico visor trióptico, que mejoró su visión y le valió el nombre por el que ahora se le conoce: Tri-Klops.*



### Beast Man

*Después de acabar exiliado de la Selva de Enredaderas, Raquill Rqazz se alió con el malvado alquimista Keldor y se cambió el nombre a Beast Man debido a su sorprendente habilidad para controlar las peligrosas bestias que habitan Eternia.*



# Ejemplo de combate en las tierras salvajes

**Ejemplo:** She-Ra se enzarza en un combate en las tierras salvajes contra un Dylinx.

Antes de lanzar los dados, el Dylinx activa su habilidad pasiva. Con un resultado en blanco, el Dylinx no recibe +1 .

El atributo Cuerpo de She-Ra es 7, así que lanza 7 dados y obtiene 2 resultados en blanco, 1 repetir dado, 3 éxitos y 1 doble éxito.



Decide usar su resultado de repetir dado para volver a lanzar también uno de los dos resultados en blanco, y obtiene dos dobles éxitos más, por lo que el resultado final es 1 en blanco, 3 éxitos y 3 dobles éxitos.



El Dylinx tiene 3 PS, ataque 3 y defensa 2.

**1** She-Ra coloca primero un doble éxito en la defensa del Dylinx para reducirla a 0, lo que le permite colocar dados en sus PS. **2** A continuación, coloca un éxito y un doble éxito en el ataque del Dylinx **3** y un doble éxito y dos éxitos en sus PS.



Los PS y el ataque del Dylinx han quedado reducidos a 0, lo que significa que She-Ra derrota a la bestia y no recibe daño de su ataque.



## She-Ra

Después de ser raptada y llevada al planeta Etheria, la princesa Adora, melliza del príncipe Adam, obtuvo el poder de Grayskull y se convirtió en She-Ra, la mujer más poderosa del universo. Después de reunir a las princesas del poder, She-Ra ayudó a liberar Etheria de las garras de la malvada Horda.

## COMBATES DE SOLDADOS

Cuando tus soldados entren en una zona que contenga soldados enemigos, se enzarzarán en un combate de soldados.



**Nota:** Los soldados tienen 1 PS. Esto se vuelve relevante a la hora de lanzar hechizos y otros efectos.

### Soldados contra héroe enemigo

Si tus soldados han entrado en una zona donde se encuentra un héroe enemigo, devuélvelos a la reserva de soldados de tu equipo. El héroe enemigo pierde tantos PS como soldados has retirado de esta forma.

Si esto redujera a 0 los PS del héroe enemigo, retira solo los soldados necesarios para que llegue a 0 y deja los demás soldados en la zona. Un héroe enemigo derrotado de esta forma no otorga PV.

Si los soldados comparten un puesto avanzado con un jefe, lo ignoran.

### Soldados contra soldados enemigos

Si tus soldados han entrado en una zona donde hay soldados enemigos, lucharán simultáneamente. Retira uno de tus soldados y uno de los soldados enemigos y repite este proceso hasta que solo quede el o los soldados de un equipo o hasta que no haya soldados en la zona.

## Soldados contra héroe y soldados enemigos

Si tus soldados han entrado en una zona donde hay un héroe o héroes enemigos y soldados enemigos, el equipo contrario decide a quién atribuye el daño de cada soldado antes de retirarlos.

**Ejemplo:** He-Man mueve 3 de sus soldados a una zona donde están Skeletor, Evil-Lyn y 2 soldados de los Evil Warriors.



Los jugadores de los Evil Warriors deciden sacrificar a uno de sus soldados y que Skeletor pierda 2 PS. Evil-Lyn está ilesa. Los 3 soldados de He-Man vuelven a la reserva de su equipo.



# CARTAS DE APOYO

Todas las cartas de apoyo se pueden intercambiar libremente entre héroes del mismo equipo si estos están en el mismo lugar y usan la acción gratuita *Intercambiar*.

## Bestias y aliados

### Domar bestias

Un héroe puede domar una bestia si paga el coste en eternium indicado en su carta después de derrotarla y ganar las recompensas. Las bestias sin coste de eternium no se pueden domar.

Una bestia domada proporciona al héroe el beneficio que aparece en la sección «Bonificación de héroe» de su carta. Cuando un héroe doma a una bestia, coloca su carta cerca de tu carta de héroe. Un héroe solo puede tener una carta de bestia o de vehículo (a menos que una habilidad especifique lo contrario). Si doma una bestia pero ya tenía una carta de bestia o de vehículo, tendrá que descartarla para poder quedarse con la nueva.

### Ganar aliados

En el mazo de encuentros los héroes encontrarán aliados que quizás se unan a ellos, proporcionándoles el beneficio que aparece en la sección «Bonificación de héroe». Un héroe solo puede tener una carta de aliado (a menos que una habilidad especifique lo contrario). Si quiere quedarse con la nueva carta de aliado, tendrá que descartar la que tenía.

## Equipo, hechizos y vehículos

### Equipo

Las cartas de equipo ofrecen habilidades que aumentan los atributos de los héroes. Existen tres tipos: armadura, artefacto y consumible.

La armadura y los artefactos proporcionan un beneficio continuo siempre que estén equipados, mientras que los consumibles ofrecen un efecto puntual al usarlos y se descartan inmediatamente después.

Las cartas de armadura tienen varios subtipos (cuerpo, cabeza, etc.). Cada héroe solo puede equiparse con una

carta de armadura de cada subtipo y un solo artefacto, a menos que se especifique lo contrario.

Las demás cartas (incluyendo consumibles) se guardan boca abajo en una zona cerca de la carta de héroe que recibe el nombre de «mochila».

En su mochila, un héroe puede tener hasta 5 cartas a la vez. En caso de obtener más, tendrá que descartar las sobrantes. Durante su turno, y fuera de combate, un héroe también puede intercambiar libremente sus cartas de armadura y artefactos equipadas por las que tiene en la mochila.

### Hechizos

A menos que se indique lo contrario, el límite de cartas de hechizo de cada héroe es 2. Estas cartas no se guardan en la mochila, sino ocultas cerca de la carta de héroe. Después de usarlas, se dejan en la pila de descartes del mazo de hechizos.

Si se pudiesen jugar dos hechizos a la vez, el jugador activo determina su orden de resolución.

Existen dos tipos de hechizos (algunos son de ambos tipos):

#### Mapa

Los hechizos de mapa se utilizan durante el turno de un jugador y fuera de combate. Si no se especifica un objetivo, este será el héroe que utiliza el hechizo.

#### Combate

Los hechizos de combate se pueden utilizar durante los combates épicos, incluso aunque el héroe no participe. Si no se especifica un objetivo, este será el héroe de su equipo que esté participando en el combate.

Si tu equipo usa uno de tus hechizos durante un combate en el que no estés participando, el hechizo funciona como si lo lanzara el héroe que esté combatiendo (por tanto, «tú» hará referencia a ese héroe).

A menos que se indique lo contrario, los efectos de un hechizo de combate solo se aplican durante la ronda en la que se haya lanzado.

### Vehículos

Los vehículos proporcionan diversas bonificaciones, entre ellas una cantidad adicional de puntos de movimiento para la acción *Moverse*. Estas cartas se compran en las forjas y se colocan cerca de la carta del héroe que las haya comprado. Si un héroe tiene una carta de bestia o de vehículo y compra otro vehículo, debe primero descartar la bestia o el vehículo que ya tenía.

Un vehículo volador permite al héroe volar. Un vehículo con la bonificación +1\* requiere cumplir la condición antes de poder beneficiarse de ella.

## FIN DE LA PARTIDA

La cuarta casilla de evento marca la ronda final de la partida. ¡Si al final de dicha ronda todavía queda un jefe en juego todos los equipos pierden la partida!

De lo contrario, el equipo con más PV es el ganador y todos los jugadores de ese equipo comparten la victoria.

Los empates se deciden primero en favor del equipo que controle más puestos avanzados, y después del que tenga más eternium. En caso de que siga habiendo empate, jugad una ronda de noche adicional y volved a calcular quién es el ganador. En el caso excepcional de que siguiese habiendo un empate, cada equipo selecciona un héroe en secreto y los dos héroes se enfrentan a una ronda de combate épico. El ganador obtiene 1 PV para su equipo de la forma habitual.

## VARIANTES DE JUEGO

### MODO SOLITARIO/ COOPERATIVO

Para jugar en solitario o de forma cooperativa sigue los cambios de reglas que se explican más abajo. Las reglas de esta sección tienen prioridad sobre las reglas básicas.

El cambio más importante es el uso de cartas de batalla, que representan los valores del panel de combate del héroe enemigo en los combates épicos. Las cartas de batalla te indican que robes una o más cartas del mazo de efectos.

La única diferencia entre el juego solitario y cooperativo es la cantidad de jugadores que controlan a los héroes de tu equipo. En una partida en solitario controlas los tres héroes, mientras que en una partida cooperativa los compartirás con hasta dos jugadores más.

### Cartas de enemigo

Estas cartas solo se usan en la variante en solitario/ cooperativa y se dividen en dos categorías: cartas de efecto y cartas de batalla.

#### Cartas de efecto



- 1 Efecto
- 2 Identificador de franja (para usar la habilidad de energía)
- 3 Calavera de dificultad

#### Cartas de batalla



- Ataque
- Defensa
- Iniciativa
- 1 Cantidad de cartas de efecto
- 2 Identificador de carta de energía
- 3 Identificador de arma

# Preparación

Cuando prepares una partida cooperativa o en solitario, cambia lo siguiente:

- 1** Elige un nivel de dificultad: principiante, novato, avanzado o despiadado.
- 2** Selecciona un escenario en solitario del libro de misiones y sigue las reglas de preparación de la dificultad elegida, que indicará dónde colocar soldados, fichas de misión y héroes.
- 3** Crea el mazo de efectos añadiendo las cartas de efecto de tu nivel de dificultad (según la cantidad de iconos de calavera que aparecen en la parte inferior de la carta, como puedes ver a continuación).
- 4** Divide las cartas de batalla en dos mazos según tengan o no el símbolo de energía. Baraja los dos mazos por separado y déjalos boca arriba cerca del mazo de efectos.
- 5** Baraja las cartas de Fracturas temporales para usarlas como mazo de escenario.
- 6** Devuelve las cartas de victoria a la caja. No las usarás en estas variantes.

## Nivel de dificultad

El nivel de dificultad que elijas añade algunas reglas específicas:



### Principiante:

Mazo de efectos: calavera



- ◆ Empiezas la partida con 4 eternium por héroe en tu equipo más 2 adicionales, en lugar de la cantidad habitual.
- ◆ Coloca 1 soldado adicional en los puestos avanzados del gremio de magos, tienda y forja más cercanos. Al principio de la partida, controlas estos puestos avanzados.
- ◆ Los héroes no pagan la penalización de 5 eternium cuando son derrotados.
- ◆ Los héroes siempre pueden huir de un combate épico sin pagar eternium.
- ◆ Ignora las reglas o efectos de escenario que te indiquen que sustituyas soldados enemigos.



### Novato:

Mazo de efectos: calaveras



- ◆ Cuando luches contra un héroe enemigo, tu héroe puede huir del combate épico siguiendo las reglas básicas para huir. Además, solo tendrás que pagar 1 eternium, en vez de 2.
- ◆ Al final de cada ronda de noche, añade 1 soldado a todos los puestos avanzados del enemigo. Repite este paso hasta que haya 3 soldados en cada puesto avanzado o no queden más miniaturas que colocar.



### Avanzado:

Mazo de efectos: calaveras



- ◆ Al final de cada ronda, añade 1 soldado a todos los puestos avanzados del enemigo. Repite este paso hasta que haya 3 soldados en cada puesto avanzado o no queden más miniaturas que colocar.
- ◆ Cuando luches contra un héroe enemigo, roba 1 carta de efecto adicional.



### Despiadado:

Mazo de efectos: calaveras



- ◆ Al final de **cada** turno, añade 1 soldado a todos los puestos avanzados del enemigo. Repite este paso hasta que haya 3 soldados en cada puesto avanzado o no queden más miniaturas que colocar.
- ◆ Cuando luches contra un héroe enemigo, roba 2 cartas de efecto adicionales.

# Combates épicos

Las reglas del combate épico contra bestias épicas y jefes se mantienen sin cambios.

A la hora de combatir contra un héroe, sigue todos los pasos del combate épico como si estuvieses luchando contra una bestia épica, pero con los siguientes cambios:

## Sustituye el paso 1

Elige tu arma y después determina los atributos de tu enemigo con una carta de batalla.

Para saber los atributos de tu enemigo, lanza un dado de tierras salvajes. El resultado indica qué tipo de carta de batalla tienes que usar:



**Principiante:** si obtienes un resultado en blanco, roba una carta de energía; de lo contrario, roba una carta que no sea de energía.



**Novato:** si obtienes un resultado en blanco o repetir dado, roba una carta de energía; de lo contrario, roba una carta que no sea de energía.



**Avanzado:** si obtienes un resultado en blanco, roba una carta que no sea de energía; de lo contrario, roba una carta de energía.



**Despiadado:** no lances el dado, roba siempre una carta de energía.

Baraja el mazo de batalla que indique el resultado del dado y roba la carta superior hasta que encuentres una carta que se corresponda con una de las armas del oponente.

La carta que robes determina los atributos de combate iniciales de tu enemigo. En el paso 4 también determinará la cantidad de cartas de efecto que robas y si el enemigo usa su habilidad de energía.

En la segunda ronda de combate épico, descarta la carta que usaste en la primera ronda y vuelve a lanzar el dado de tierras salvajes. En cada ronda se utiliza una carta de batalla diferente. El arma que usa tu enemigo es la misma en todas las rondas.

## Sustituye el paso 3

No lances el dado épico para tu oponente. Juega tus cartas y continúa con el siguiente paso.

## Sustituye el paso 4

Una vez que termines tus acciones de este paso, roba tantas cartas del mazo de efectos como indique la carta de batalla. Aplica sus efectos inmediatamente como efectos del héroe enemigo.

Si una carta de batalla o efecto requiere usar una habilidad de energía, haz lo siguiente:

- ◆ Cualquier efecto de energía activa la habilidad de energía del héroe enemigo como se describe en su carta de héroe. Si hace falta tomar una decisión, elige la opción que más te perjudique.
- ◆ Si la habilidad de energía de un héroe añade +X a una franja, solo se aplica si la carta de efecto tiene un identificador de franja.
- ◆ Si no se puede aplicar ninguna habilidad de energía, añade en su lugar +1 a su defensa y +1 a su ataque.

Si la carta de batalla y la carta de efecto tienen el símbolo de habilidad de energía, activa la habilidad de energía dos veces... ¡o incluso tres!

# Héroes derrotados

Las reglas para los héroes derrotados son las mismas excepto en la dificultad principiante. No obstante, perderás puntos de victoria al final de la partida por cada derrota que sufras. Puedes llevar la cuenta colocando una ficha de daño en el marcador de ronda cada vez que uno de tus héroes sea derrotado.

# Puntuación en solitario

El escenario puede terminar de dos formas diferentes: alcanzas el límite de rondas o consigues completar el objetivo del escenario.

Cuando termine el escenario, calcula tu puntuación en solitario como sigue:

- ◆ Completar con éxito el escenario:
  - Principiante: +2 PV
  - Novato: +4 PV
  - Avanzado: +6 PV
  - Despiadado: +10 PV
- ◆ Cada puesto avanzado enemigo capturado: 1 PV
- ◆ Cada ronda de día y noche restante: 3 PV
- ◆ Cada héroe aliado derrotado: -3 PV
- ◆ Cada 3 puntos de daño en héroes aliados sin derrotar: -1 PV (acumulativo)

¡Comparte tus puntuaciones finales con nosotros y otros jugadores! Usa el hashtag #FoEsolo

# MODO DE ESCARAMUZAS

El modo de escaramuzas está diseñado para jugadores que buscan partidas más cortas y una versión del juego más competitiva.

Si eliges un escenario de escaramuzas del libro de misiones, incluye las siguientes reglas.

## Preparación

Cada escenario contiene reglas específicas para la preparación de la partida, pero la mayoría tendrán las reglas que se enumeran a continuación.

A menos que el escenario diga lo contrario, aplica los siguientes cambios a la preparación.



### Variante de facciones libres

En lugar de que cada equipo elija a sus héroes basándose en su facción, los jugadores pueden elegir héroes de cualquier facción. Estos héroes se eligen de uno en uno hasta que haya 6 en juego.

Cuando un jugador se encuentre a un enemigo en las tierras salvajes puede elegir si considerarlo un aliado o un enemigo.

## Héroes montados

Si los jugadores están de acuerdo y tienes las miniaturas adecuadas, añadid los héroes montados a la reserva de héroes. No obstante, no puede haber más de 1 héroe montado por equipo.

## Eternium y equipamiento iniciales

Cada equipo recibe 5 eternium por héroe.

A continuación, empezando por el equipo inicial, los héroes se turnan para comprar equipo o hechizos de los mercaderes o pasar. Una vez que un equipo ha comprado una carta, se reemplaza por una nueva carta del mismo tipo en la oferta del mercader. Seguid eligiendo hasta que todos los héroes pasen su turno y después descartad todo el eternium restante de cada equipo.

## Despliegue

Empezando por el equipo inicial, cada equipo elige una de las zonas de despliegue marcadas en las reglas del escenario. Las zonas de despliegue son zonas del mapa que están bajo control de un equipo en concreto. Cada zona de despliegue puede tener reglas adicionales específicas del escenario elegido.

El escenario incluye una lista de soldados que se deben desplegar durante la preparación. El equipo inicial coloca todos sus soldados, después el equipo siguiente, y así hasta que todos los equipos hayan colocado sus soldados. Solo se pueden colocar soldados en puestos avanzados del área de despliegue elegida.

## Preparación de héroes

El escenario indica los lugares donde se pueden colocar los héroes. Si hay más de un lugar, podéis distribuir los héroes de vuestro equipo por varios lugares, no es necesario que todos empiecen en el mismo sitio. Empezando por el equipo inicial y por turnos, cada equipo coloca 1 héroe hasta que todos estén colocados.

## Fichas de misión

Durante esta fase, los jugadores colocan una ficha de misión por turnos, empezando por el equipo inicial.

Sigue estas reglas:

- ◆ Las fichas de misión se deben colocar en zonas de tierras salvajes.
- ◆ Cada zona de tierras salvajes solo puede contener una ficha de misión.
- ◆ Las fichas de misión no se pueden colocar en un lugar adyacente a otro que ya contenga una ficha de misión.

A menos que las reglas del escenario digan lo contrario, cada equipo coloca 5 fichas de misión.

En los escenarios de escaramuzas las fichas de misión se utilizan de forma diferente. Al llevar a cabo una acción *Ir a una misión*, el héroe no roba una carta de escenario, sino que descarta la ficha de misión y su equipo recibe 2 eternium.

Para crear el mazo de escenario, reúne todas las bestias épicas domables de todos los mazos de escenario, barájalas y coloca el nuevo mazo de escenario boca abajo junto al mapa.

## Cambios de mecánicas en las escaramuzas

Las partidas de este modo utilizan la mayoría de reglas básicas, con algunas excepciones:

### Cartas de victoria

En el modo de escaramuzas no se utilizan cartas de victoria. Las reglas del escenario incluyen reglas alternativas para ganar PV.

### Marcador de ronda

El marcador de ronda no activa eventos especiales a menos que las reglas del escenario especifiquen lo contrario.

### Movimiento de héroes

Todos los héroes tienen un movimiento máximo de 2, bonificaciones incluidas.

### Héroes derrotados

Los héroes derrotados no vuelven a la base de su equipo, sino a un puesto avanzado de su área de despliegue. No obstante, este puesto avanzado no puede estar adyacente a una zona de las tierras salvajes que contenga alguna miniatura enemiga.

Si no hubiese ninguna zona apropiada, devuelve al héroe a cualquier lugar donde haya un héroe aliado. Si sigue sin ser posible, colócalo en cualquier zona del mapa que esté como mínimo a 3 zonas de distancia de cualquier héroe enemigo.

## Nuevas acciones del modo de escaramuzas

Además de las acciones del juego básico, los héroes pueden llevar a cabo las siguientes acciones exclusivas de este modo:

### Entrenar (acción gratuita)

El héroe gasta eternium para obtener una recompensa como sigue:

- ◆ **Gasta 3 eternium:** gana una carta de combate +2.
- ◆ **Gasta 5 eternium:** gana la carta de combate especial que elija.

### Adquirir montura (acción básica)

Como acción, un héroe puede gastar 2 eternium para robar una bestia épica del mazo de escenario e iniciar un combate épico contra ella.

Si el héroe gana el combate épico, recibe la recompensa habitual, salvo los PV. La bestia épica derrotada se retira del mazo y se puede domar de forma normal.

Si el héroe pierde el combate épico, devuelve la bestia épica al mazo de escenario y barájalo.

## Fin de partida y puntuación en escaramuzas

Cada escenario de escaramuzas incluye reglas especiales sobre la forma de ganar PV y acabar la partida.

Si una regla del escenario impide ganar PV de la forma habitual, tu héroe gana 2 eternium por cada PV que hubiese obtenido de forma normal.

*Ejemplo:* El escenario no permite ganar PV por derrotar a un héroe enemigo en combate. Después de derrotarlo, en lugar de ganar 1 PV, gana 2 eternium.

### Stratos

Líder de una raza de guerreros alados, los avionians, y miembro fiel de los Masters of the Universe. Stratos sirvió hace muchos años al rey Randor.



## GLOSARIO

+1*	pág. 30
Activar/héroe activo	pág. 11
Adyacente	pág. 8
Aliados	pág. 13, 29
Arma	pág. 18
Base	pág. 8
Cartas de bestia épica	pág. 14
Cartas de encuentro	pág. 13
Cartas de misión	pág. 13
Cartas de victoria	pág. 9
Concentración	pág. 19
Controlar	pág. 8
Derrotado	pág. 9, 20
Domar	pág. 29
Energía	pág. 18, 19
Evento de calavera	pág. 11
Héroe montado	pág. 6
Huir	pág. 20
Iniciativa	pág. 20
Inmediato	pág. 19
Lanzar un dado (éxito y fallo)	pág. 9
Mazo de combate	pág. 18
Miniaturas aliadas	pág. 7
Mochila	pág. 29
Modificador	pág. 18
Panel de combate	pág. 17
Puesto avanzado	pág. 8
Recompensa	pág. 13, 18, 21
Ruta	pág. 8
Ruta aérea	pág. 8
Torre	pág. 8
Volar	pág. 12

Los siguientes nombres son marcas registradas de Mattel:

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

## CRÉDITOS

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

Jugadores de pruebas y consultores:

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

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

Masters of the Universe Classics® es una marca registrada de Mattel. ©2021 Mattel. Todos los derechos reservados.

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

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

The background of the cover art is a dark, atmospheric scene. At the top center, a large, menacing figure with a green, skeletal face and glowing red eyes, wearing a purple hooded cloak, holds a large, glowing purple sword. To the left, a brown, furry creature with blue eyes and a wide, toothy grin is shown. In the bottom center, a muscular man with blonde hair, wearing a red and white armor, stands with a sword on his back and a shield. To the right, a large, dark, horned creature with glowing yellow eyes is visible. The overall color palette is dominated by purples, blues, and greens, with a fiery orange and red glow in the lower right corner.

# MASTERS

OF THE UNIVERSE™

## FIELDS OF ETERNIA

THE BOARD GAME