Introduction

Le « Beyonder », une entité venue d'au-delà des confins de l'univers, a emprisonné les super héros et leurs ennemis les plus implacables pour les faire s'affronter en une bataille épique et démentielle. Il a pour cela construit un monde, Battleworld, qui sera le terrain de leur affrontement.
Vous allez diriger l'un des camps, chacun possédant une base secrète de départ et vous devrez absolument vaincre rapidement avant que la planète Battleworld ne soit totalement détruite…

But du jeu

« Battleworld » est un jeu stratégique et tactique pour 2 ou 4 joueurs dans l'univers Marvel ou les durées de partie varient entre 30 minutes et 1h heure. La partie se termine si un joueur parvient à exterminer l'équipe adverse ou à détruire la Base adverse avant que le Terrifiant Galactus ne détruise « Battleworld ».

Le Matériel

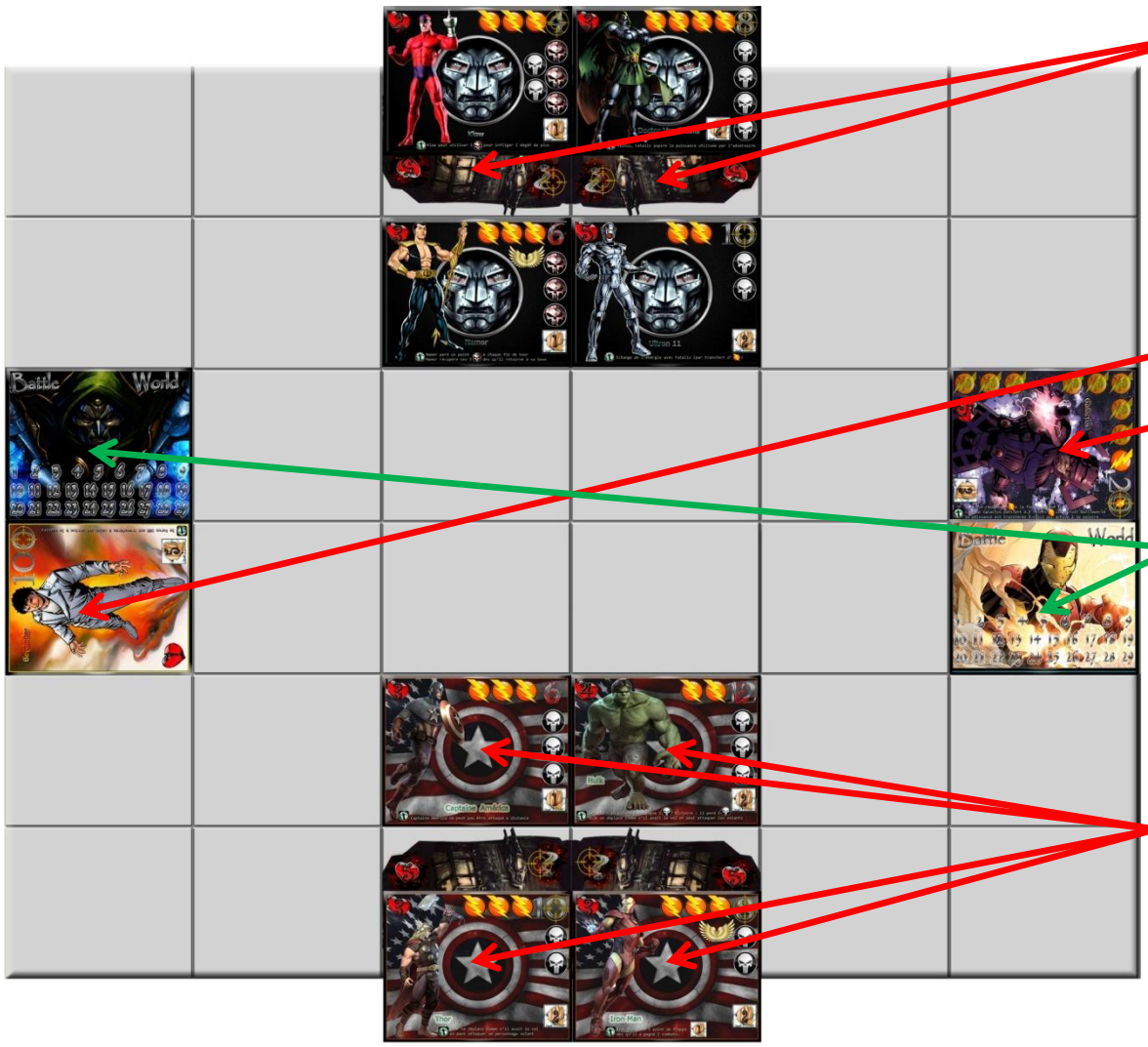
- 6 Cartes « Base », 18 Cartes Personnages Recto/Verso de grande Taille (16x13cm) soit 36 personnages
- 1 Jeton avec une face « Héros » et une face « Vilains »
- 30 marqueurs rouge Blessures, 60 marqueurs Jaune
- 1D4, 1D6, 1D8, 1D10, 1D12 Bleu et 1D4, 1D6, 1D8, 1D10 Rouge et 1 D20 Noir
- 8 Cartes Puissance/Leader

Règles du Jeu

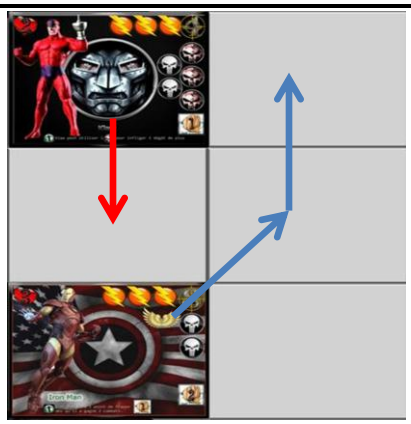
MISE EN PLACE DU JEU

Placement de Départ pour une Partie 2 Joueur :

Chaque joueur prend une équipe (composée de 4 personnages) et dispose son équipe comme l'exemple ci-dessous. Sur les icones Puissances on positionne les marqueurs et sur le chiffre force on positionne le dé correspondant à la valeur. 4 = D4 6 = D6 8 = D8 10 = D10 12 = D12



Déplacement des Personnages



Le mouvement des pièces se fait dans l'ordre choisi par le joueur. (Personnage après Personnage) durant la phase Déplacement et Action.

Les personnages non volant se déplacent d'une seule case (de manière orthogonale, mais aussi en diagonale) si la case est disponible.

Les personnages volants (icone ailes sur la carte) peuvent se déplacer de 2 cases et peuvent passer au-dessus de personnages (non volants).

Caractéristique et pouvoir spécifique de chaque Personnage

Points de Vie **Jetons de Puissance** **Emplacement dé de Force** **Attaque à distance**

Peut attaquer des personnages situés à 2 cases de distance

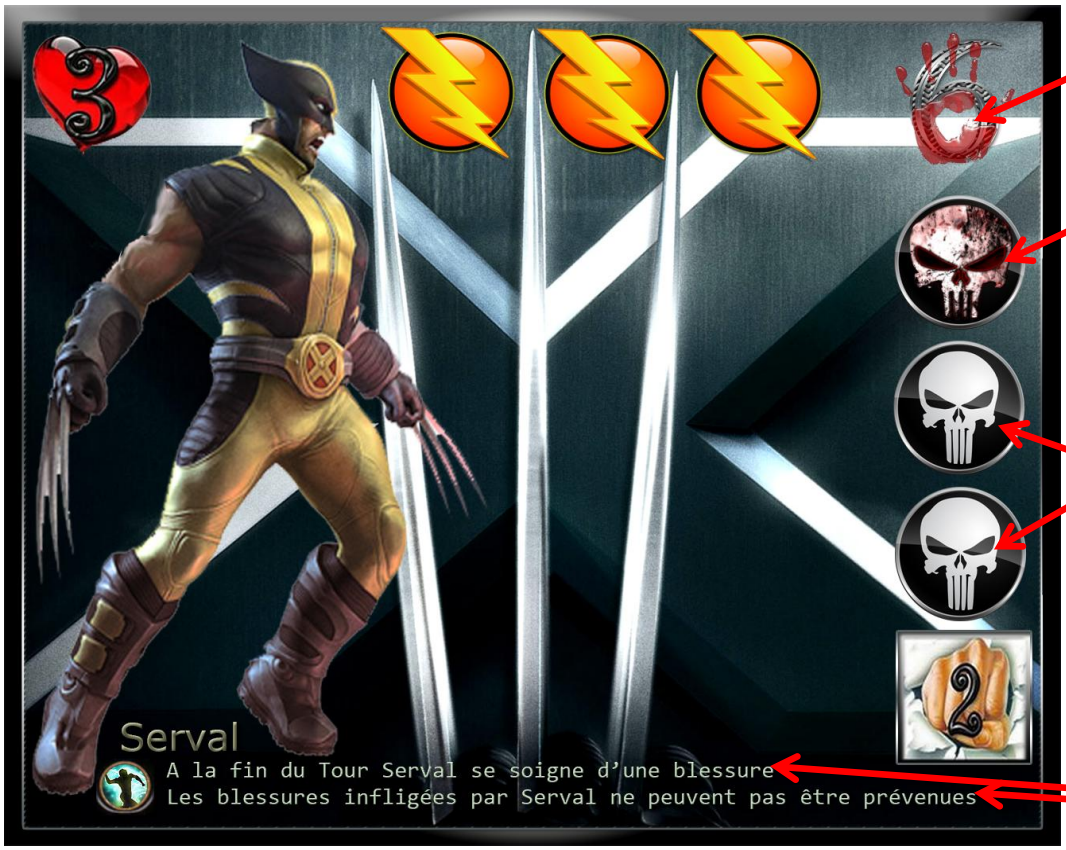
Magnéto peut Voler

Emplacements pour Jetons de Victoire (Bonus de Force) : Si Magnéto gagne un combat on ajoute un jeton sur un emplacement victoire libre et chaque résultat du Dé gagnera +1

Points de Blessures que Magnéto infligera si sa puissance dégagée est supérieure à celle de son adversaire

Po**uvoir de Magnéto** **Aire de Résultats (on déposera ici la puissance dépensée jetons et le dé)**

(**Note :** les adversaires qui utilisent du métal sont Serval, Colossus, Ultron, Fatalis, Punisher, Veuve Noire et IronMan)



Combat Corps à Corps
Main Rouge

Serval commence avec 1 Jeton Victoire. Donc il a un Bonus +1 à chacun de ses lancés de dé

Si Serval gagne un combat on ajoutera un jeton victoire sur un emplacement libre

Serval possède 2 pouvoirs !

Caractéristiques de la Base

La Base de chaque joueur se compose de 2 ou 3 modules distincts (chaque module dispose de 5 points de résistance) :

Module énergie | **Module Double défense** | **Module de soins**

Si le Dé d'un personnage reste sur l'énergie pendant un Tour à la fin du Tour se personnage gagnera 2 points d'énergie.
Si le Dé d'un personnage reste sur la croix Rouge pendant un Tour à la fin du Tour se personnage gagnera 2 points de vie.
Si le Dé d'un personnage reste sur la cible avec un Point d'interrogation alors le personnage pourra défendre la base avec un dé 10 de Force. (Le Module Double défense multiplie par 2 le résultat du dé 10 de Force)

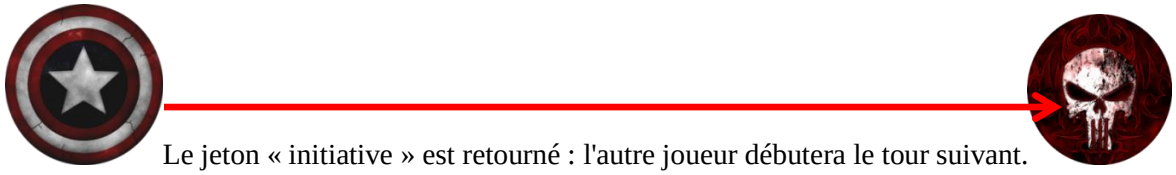
Tour de jeu

Au début du Jeu le Jeton « initiative » est lancé aléatoirement et désignera le premier joueur.

1. **Déplacement et Définition des Actions des Héros et des Vilains :**
   Chacun son tour et en commençant par le joueur qui a l'initiative, on effectue le déplacement et on définit une action que son personnage tentera d'accomplir pour ce tour
   Pour montrer que l'on a fini de s'occuper d'un personnage on positionne son Dé sur une action de sa carte. (Celui-ci ne pourra plus se déplacer ou accomplir d'autre action pendant ce tour)
   EX : *le joueur des vengeurs a l'initiative, il choisit de déplacer Ironman de 2 cases car il a le vol et positionne son Dé 8 sur attaque à distance. C'est ensuite au joueur qui contrôle les Vilains de bouger l'un de ses personnages : il bouge Ultron d'une case et positionne son Dé 10 sur attaque à distance… après le joueur qui contrôle les vengeurs déplacera un autre héro… etc…*
   Les actions possible sont les suivantes :
   - Attaque à distance ou attaque au corps à corps (on positionne le Dé en haut à droite de la carte)
   - Récupérer de l'énergie (on positionne le Dé en haut de la carte sur une icône énergie vide)
   - Récupérer de la Vie (on positionne le Dé en haut à gauche de la carte sur l'icône Points de Vie)
   - Soigner un personnage adjacent d'1 point (le personnage perd le Vol jusqu'à la fin du tour)

2. **Déclaration et Résolution des combats ou Réalisation d'Actions :**
   Les attaques ou actions seront déclarées successivement. Le joueur qui a l'initiative peut démarrer les hostilités ou faire une action (comme soigner, récupérer de l'énergie…)
   Puis ce sera au tour de l'adversaire d'attaquer ou de faire une action… (Si le dé du personnage est toujours sur l'icône correspondante)

3. **Fin de Tour : (**Les dés doivent tous se trouver au centre de la carte de chaque personnage)
   Changement d'initiative pour le prochain Tour



Le jeton « initiative » est retourné : l'autre joueur débutera le tour suivant.

Les Combats

1 – Déclaration de l'attaque (Jet de Dé Attaquant(s)) : Pour pouvoir attaquer il faut que le Dé du (ou des) personnage(s) se trouve(nt) sur combat à distance ou combat au corps à corps. Le joueur attaquant prend en main le(s) dé(s) du (ou des) personnages attaquant(s). Fait son Jet de Dé(s) au milieu de sa carte personnage. Ce personnage sera désigné comme l'initiateur du combat (c'est ce personnage qui va infliger ses dégâts de frappe) mais c'est aussi lui qui peut recevoir les blessures données par le défenseur. Le Total est la puissance de Base de l'attaque= Jet de Dé(s) + le Bonus de Victoire de ce personnage. *(On répertorie les points sur la carte cumul de la puissance de l'équipe.)*

2 – Jet du Défenseur : Le Défenseur lance son Dé au centre de sa carte personnage. Le Total de sa puissance de Base de Défense= Jet de son Dé + Bonus de Victoire de ce personnage.

3 – Augmentation de la puissance : Pendant ce Combat le défenseur et l'attaquant peuvent à tout moment ajouter un Jeton puissance au centre de la carte personnage pour augmenter la puissance de leur attaque. Dès qu'un Jeton puissance est dépensé de la sorte on ajoute le score d'un Jet de Dé + le Bonus au score total de la carte puissance.

4 – Fin du combat (Désignation du Vainqueur): Lorsque les joueurs ne peuvent (ou ne veulent plus) augmenter la puissance de leur personnage le combat prends Fin et on le Résout : Le personnage vainqueur est celui qui a dégagée le plus de puissance. En cas d'égalité il ne se passe rien.

5 - Affectation des jetons dégâts et ajout d'un jeton de Victoire sur le vainqueur

Le personnage qui obtient la puissance la plus élevée lors d'un combat le gagne et inflige des blessures à son adversaire il prend aussi un point de Victoire qu'il pose dans un emplacement Victoire vide disponible (pour son prochain combat il aura un bonus de +1 sur chacun de ses lancés de dés).

Note : Les personnages qui ont participé à un combat aussi bien en attaque ou en défense ne peuvent plus attaquer ou faire d'actions (D'ailleurs leur dé après le combat se retrouve au centre de la carte personnage)

Note : Si le personnage dispose de Jetons de Victoire alors à chaque lancé de Dé du personnage on ajoutera un Bonus de 1 point (par point de Victoire que possède le personnage.)

Note : Chaque personnage lorsqu'il attaque ou se défend utilise au moins son dé de Force (sauf s'il est évanoui : Vie = 0)

Note : Durant un tour de Jeu un personnage peut être amené à se défendre plusieurs fois.

Attaque en surnombre

Cette attaque permet à plusieurs personnages d'attaquer en même temps un personnage défenseur. Dans ce cas on ajoutera le dé de force de chaque personnage en plus dans ce combat comme puissance de Base. L'un des personnages attaquant sera désigné comme Vaillant il sera en attaque le seul à pouvoir utiliser ses jetons de puissance. ***CARTE cumul de la Puissance***

EX : Hulk et Capitaine América attaquent Fatalis (Capitaine América va être désigné comme vaillant) :

Hulk et le Capitaine sont à proximité de Fatalis et leur Dé de Force sont positionnés sur Combat au corps à corps.

Les 2 Dés des Héros sont Jetés au centre de la carte du Capitaine = 8 pour Hulk et 2 pour le capitaine = 10 de puissance

Fatalis se défends avec son D8 et obtient 7 pour le moment son score est inférieur à la puissance des Héros mais il décide d'augmenter sa puissance en déplaçant un Jeton au centre de sa carte personnage puis fait son Jet 4 : 7+4 = 11

Il devient momentanément plus puissant que le capitaine. Mais ce dernier contre en utilisant lui aussi un Jeton de puissance de plus et il obtient 6 : 10 + 6 = 16 le Héro reprend donc l'avantage.

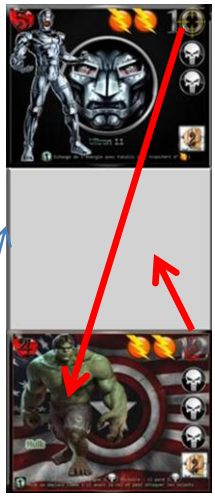
Fatalis décide de ne pas dépenser plus d'énergie et perds donc le combat. Il reçoit 1 blessure, Capitaine América reçoit 1 point de victoire. Et comme Fatalis a perdu ce combat son pouvoir lui permet de récupérer 1 point d'Energie dépensé par son adversaire. Il aura certainement sa revanche lors du prochain tour !

Attaque à distance et Attaque au corps à corps

Attaque à distance : un personnage qui peut attaquer à distance peut s'il a son champ de vision dégagé attaquer un personnage qui se trouve à 1 ou 2 cases de distance. (Icone cible)

Note : un personnage qui possède le Vol peut attaquer à distance un personnage qui se trouverait derrière un autre personnage qui n'a pas le vol.

Combat au corps à corps -> un personnage qui se trouve à proximité d'un autre personnage qui n'a pas le vol peut l'attaquer. (Icone Main rouge)



Note : Un personnage situé à 2 cases de distance qui attaque un personnage qui ne sait combattre qu'au corps à corps ne risque pas de prendre de blessure du défenseur même si ce dernier est plus puissant après le jet de dé. **Ex :** Ultron attaque à distance Hulk sans risquer de recevoir des blessures.

Blessures

Si un personnage tombe à 0 point de vie il s'évanoui : on sort sa carte du Jeu mais on laisse son dé sur la case vide. Les personnages amicaux à proximité pourront venir le soigner ou même l'attaquer (comme il ne se défendra pas il sera éliminé.) Un personnage peut venir aussi pour emporter un personnage évanoui. Pour cela il passe sur la case du personnage évanoui et le pose dans le coin Gauche en bas de sa carte. Il pourra le déposer par exemple dans sa base pour qu'il puisse se soigner plus vite. Si un personnage arrive a – 1 alors c'est la mort le dé est lui aussi sorti du Jeu.

Vol

Un personnage qui possède le Vol peut se déplacer de 2 cases et peut passer au-dessus des personnages qui n'ont pas le vol.

De plus le personnage volant ne peut pas être attaqué par des personnages qui n'ont pas le vol et qui attaquent au corps à corps (Sauf si l'inverse est explicitement marqué sur la carte personnage).

Actions d'un Personnage

Pour tenter une action il faut avoir préalablement placé son dé sur l'action que l'on souhaitera accomplir pour ce tour :

- Attaque à distance ou attaque au corps à corps ou attaque en surnombre (Pour pourvoir attaquer le personnage ne doit pas être dérangé). **Note :** Pour déranger un personnage il suffit de l'attaquer.
- Récupérer de l'énergie (pour pouvoir récupérer de l'énergie il faut que le dé soit encore positionné sur récupération d'énergie quand l'action se produit c'est-à-dire que le personnage n'a pas eu à défendre, il n'a pas été dérangé).
- Récupérer de la Vie (pour pouvoir récupérer de la vie, pour réussir le personnage ne doit pas être dérangé)
- Soigner un personnage adjacent d'1 point (Le personnage qui souhaite soigner un personnage a proximité met son dé en haut à gauche de la case du personnage à soigner, pour réussir le personnage ne doit pas être dérangé)

Ex : Si un personnage qui souhaitait Attaquer, Récupérer de l'Energie, de la vie ou qui souhaitait soigner un autre personnage doit se défendre pendant le Tour avant qu'il n'ait pu faire son action alors son Dé est déplacé au centre de sa carte personnage. Il n'accomplira donc pas son action car il a été dérangé avant.

Partie à 4 Joueurs Mise en place : (2 contre 2) (8 Dés supplémentaires (2D4, 2D6, 2D8 & 2D10)

Annexe (Les Cartes et l'Histoire)

4 Cartes Personnages Cosmiques (puissants)

8 équipes composées chacune de 4 personnages :

Equipe Fatalis, Magnéto, Punisher, Spiderman, Xmen, Batman, Vengeurs et 4 Fantastiques

+8 Cartes Puissance/Leader

Ultron 11
Echange de l'énergie avec Fatalis (par transfert d')

Doctor Von Fatalis
Vaincu, Fatalis aspire la puissance utilisée par l'adversaire

Namor
Namor perd un point à chaque fin de tour
Namor récupère ses 3 dès qu'il retourne à sa base

Klaw
Klaw peut utiliser 1 pour infliger 1 seul dégât de plus

Recto

Rulk
Rulk se déplace comme s'il avait le vol et peut attaquer les volants

L'Enchanteresse
Victoire: Elle prend le contrôle de son adversaire pendant un tour

Loki
Victoire: Loki prend le contrôle de son adversaire et joue à sa place
jusqu'à ce que ce dernier subisse une blessure

Punisher
Lorsqu'il possède 2 points de victoires le Punisher frappe à 2

Verso

3
10
Magnéto
Les adversaires métalliques ne lui infligent pas de blessures
2

2
8
Sorcière rouge
En cas de victoire lors d'un combat elle récupère 1
2

4
6
Emma Frost
Emma, à la place d'attaquer peut perturber un adversaire à distance
il ne pourra pas récupérer d'énergie, soigner ou attaquer ce tour-ci
1

2
4
Raven
Victoire: Oblige un adversaire à attaquer un proche partenaire
1

Recto

4
10
Venom
Empêche un adversaire éloigné (2 cases) de se déplacer au prochain tour
2

3
8
Spiderman
Spiderman se déplace comme s'il avait le vol
Empêche un adversaire éloigné (2 cases) d'attaquer (cout 1)
2

3
6
Spiderwoman
Victoire : enlève 1 point de victoire à un adversaire
1

2
1
La Veuve Noire
Défaite : inflige 1 blessure à son adversaire
1

Verso

Colossus
Peut donner le vol à Serval s'il est proche de lui
Colossus absorbe un point de dommage
Tornade
Tornade peut bouger d'une case un adversaire lorsqu'elle attaque
Serval
A la fin du Tour Serval se soigne d'une blessure
Les blessures infligées par Serval ne peuvent pas être prévenues
Diablo
Pendant un Tour Diablo peut se téléporter une fois où il le souhaite
ainsi il peut annuler une attaque contre lui

Recto

Superman
Superman peut infliger 1 blessure en attaquant à distance
Batman
Batman peut se soigner une blessure en payant 1 de victoire
Batgirl
Batgirl peut infliger une blessure en payant 1 de victoire
Catwoman
Catwoman peut obliger un proche personnage à l'attaquer

Verso

Hulk
Défaite : En colère Hulk gagne 1
Victoire : il perd 1
Hulk se déplace comme s'il avait le vol et peut attaquer les volants

Thor
Thor se déplace comme s'il avait le vol et peut attaquer un personnage volant

Iron Man
Iron Man perd 1 point de frappe dès qu'il a gagné 2 combats.

Capitaine América
Captaine América ne peut pas être attaqué à distance

Recto

La Chose
Gagne 1 point de Victoire si un autre 4 Fantastiques à proximité reçoit une blessure

La Torche Humaine
Victoire: Inflige 1 blessure aux autres personnages se trouvant à proximité du personnage attaqué

Red Richards
Absorbe 1 point de Dégât
Empêche un adversaire proche d'attaquer (cout 1)

Jane Storm
Si la Puissance de l'adversaire est impaire alors P=0
Défaite : Absorbe 1 point de Dégât

Verso

4 Cartes

Puissance

Recto/Verso

L'histoire Pour les Puristes

Plusieurs héros de la Terre se retrouvent à bord d'un étrange vaisseau spatial, ignorant où ils se trouvent. Se retrouve ainsi les Quatre Fantastiques, 4 Vengeurs (dont l'incroyable Hulk, Captain América, Iron-Man et Thor), ainsi que 4 X-Men (Colossus, Diablo, Tornade et Wolverine) et… Magnéto, le maître du magnétisme qui a combattu dans le passé nombreux héros présents, suscitant une méfiance instinctive de la part de plusieurs d'entre eux.

Un autre appareil, identique à celui des héros, flotte à distance, avec à son bord plusieurs criminels et autre vilains de la Terre ainsi que l'entité cosmique Galactus, le Dévoreur de Planètes.

Tous assistèrent alors à la création d'une planète à partir des éclats de divers autres mondes : Battleworld. Ultron au sein de son propre groupe déclencha les hostilités contre les autres criminels, avant d'être promptement désactivé par Galactus. C'est alors que l'entité qui avait rassemblé les héros et vilains se manifesta, une voix venue du néant, prononçant « Je viens de l'au-delà ! Débarrassez-vous de vos ennemis et tous vos désirs deviendront réalité ! » Galactus se précipite immédiatement vers l'origine de la voix, suivi de près par le Dr Fatalis, afin de découvrir les secrets du « Beyonder ». Mais, ils sont tous les deux repoussés comme des insectes.

Pendant ce temps, les deux groupes sont déposés sur la planète ; Magnéto abandonne les héros, après avoir été attaqué par la plupart d'entre eux tandis que Fatalis, abandonnant un Galactus inconscient, réalise que le seul moyen de remporter la partie est de ne pas combattre…

La première bataille prend les héros par surprise mais, œuvrant à l'unisson, ils repoussent leurs agresseurs. Pendant ce temps, le Dr Fatalis, après avoir essayé d'entrer en contact avec Galactus qui a repris connaissance, retourne à la base des criminels, s'en empare et la transforme en Base « Fatalis ». Il réactive également Ultron, modifiant sa programmation pour en faire son loyal garde du corps personnel. Quand les criminels vaincus reviennent, Fatalis leur annonce qu'il est désormais leur chef ; avec réticences, les vilains reconnaissent son autorité. De son côté, Magnéto établit sa propre base, loin des héros. Ceux-ci découvrent une troisième base, dans laquelle ils décident de s'installer après l'avoir explorée. Lors de leur première nuit, ils sont cependant attaqués par un groupe formé par Magnéto… Quant à Galactus, il s'installe sur le sommet d'une montagne, pour un plan qui demeure encore un mystère aux yeux de Fatalis et des héros qui l'observent… Les X-Men envisagent de leur côté de quitter la base des héros pour rejoindre le maître du magnétisme…

C'est alors que Galactus bouge. Le Dévoreur de Planètes a fait venir son gigantesque vaisseau, Taa II, laissant entendre qu'il compte faire de Battleworld son prochain repas. Galactus assemble sa machine pour désosser la planète... Il réussit presque à convaincre Mr Fantastic de renoncer à le combattre, de se sacrifier, lui et les autres héros, pour que Galactus soit victorieux et qu'ainsi il obtienne du Beyonder la réalisation de son souhait : ne plus avoir d'autres planètes à détruire, épargnant ainsi la mort à des milliards d'autres êtres vivants. Revenu parmi les héros, Mr Fantastic leur explique le projet de Galactus mais les héros partent à l'attaque, et Mr Fantastic se résout finalement à les rejoindre…

C'est dans ce contexte apocalyptique que va se dérouler cette guerre titanesque… Une guerre entre Héros et Vilains pour obtenir les faveurs du Beyonder mais aussi contre le tout puissant Galactus qui, s'il parvient à réunir suffisamment d'énergie anéantira Battleworld…