

SCÉNARIO ESCARMOUCHE

L'ULTIME CHAMP DE BATAILLE !

King Hsss et les Snake Men ont conquis la planète Eternia au nom de l'Innommable. Les grandes guerres entre les Snake Men et le peuple libre d'Eternia ont commencé et le pays est dévasté. À présent, l'arrivée du guerrier cosmique Ro armé de l'épée d'He a attiré l'Evil Horde qui veut défier King Hsss et reprendre le contrôle d'Eternia et ses pouvoirs cachés. He-Man et Skeletor arrivent du présent, prêts à sceller le destin d'Eternia dans l'ultime champ de bataille !

Mise en place

Nombre d'équipes : 4

Équipe 1

Zone de départ des héros :
Château Grayskull

Équipe 2

Zone de départ des héros :
Temple de Serpos



Équipe 3

Zone de départ des héros :
Temple de Hordak




Équipe 4

Zone de départ des héros :
Tour Dragon

Règles du scénario

- ◆ Chaque équipe ne contrôle que 1 seul héros.
- ◆ Pendant la mise en place, chaque héros reçoit 3 Eternium à dépenser après le début de la 1^{re} manche.
- ◆ Pendant la mise en place, chaque joueur place 2 jetons  dans des zones vides. Les joueurs placent d'abord le premier jeton à tour de rôle, puis le deuxième à tour de rôle.
- ◆ Pendant cette partie, les joueurs ne peuvent pas placer de nouveaux soldats sur le plateau.
- ◆ Chaque héros a une valeur  de base de 2 et les joueurs ignorent la limite de déplacement pendant ce scénario.
- ◆ L'action « Se lancer dans une quête » s'effectue normalement, mais les joueurs ne résolvent pas de carte quête.


Les joueurs gagnent :

- ◆ 1  et 2 Eternium quand ils remportent un combat dans les contrées sauvages.
- ◆ 2  et 4 Eternium quand ils battent une créature épique.
- ◆ 3  et 4 Eternium quand ils battent un héros ennemi.

Événements crâne

- ◆ **Premier** : pendant cette manche, le coût des équipements, sorts et véhicules est réduit de 1 (à un minimum de 1).
- ◆ **Deuxième** : pendant cette manche, ne lancez pas de dé épique au début d'un combat épique contre une créature épique.
- ◆ **Troisième** : pendant cette manche, le héros/la créature qui a remporté l'initiative en combat épique inflige 1 dégât supplémentaire.

Condition de victoire

- ◆ La première équipe qui gagne 10  remporte la partie.



SCÉNARIO ESCARMOUCHE

LES GRANDES GUERRES

Les grandes guerres ont consumé Eternia pendant des années. Le règne cruel de King Hsss et ses Snake Men sont mis à mal par King Grayskull et la résistance éternienne, pendant que l'Evil Horde essaye de faire pencher la victoire en faveur d'Hordak. Pour tout changer, vous avez besoin de tout le monde. Alors, appelez vos héros et déployez-les dans les zones stratégiques pour régner, reprendre Eternia et en finir des grandes guerres.

Mise en place

Nombre d'équipes : 3

Équipe 1

Zone de départ des héros :
Château Grayskull



Équipe 2

Zone de départ des héros :
Temple de Serpos

Équipe 3

Zone de départ des héros :
Temple de Hordak

Règles du scénario

- ◆ Chaque équipe ne contrôle que 2 héros.
- ◆ Pendant la mise en place, les joueurs ne placent aucun jeton  sur le plateau.
- ◆ Pendant la mise en place, les équipes ajoutent 4 soldats dans leurs réserves de « soldats disponibles ».
- ◆ Au début de chaque tour, chaque équipe ajoute jusqu'à 4 soldats dans sa réserve de soldats. Il ne peut jamais y avoir plus de 4 soldats à la fois dans la réserve de « soldats disponibles ». Si tous les soldats de votre faction se trouvent déjà dans la réserve de votre faction et sur le plateau, vous ne recevez pas de soldats supplémentaires.
- ◆ En effectuant l'action « Renforcer un avant-poste », les joueurs ne peuvent utiliser que des soldats de leur réserve de « soldats disponibles ».
- ◆ Il n'y a pas de limite au nombre de soldats pouvant se trouver dans une même zone.
- ◆ Les héros ne peuvent pas effectuer les actions « Braver les contrées sauvages » ou « Se lancer dans une quête ».
- ◆ Chaque héros a une valeur  de base de 2.

Condition de victoire

- ◆ L'équipe qui contrôle le plus d'avant-postes à la fin de la 9^e manche remporte la partie.
- ◆ Si des joueurs sont à égalité, continuez de jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité.
- ◆ Si à la fin du 3^e événement crâne il n'y a pas de gagnant, tous les joueurs perdent.

SCÉNARIO ESCARMOUCHE

À LA TOUR CENTRALE !

Les légendes disent que celui qui entre simplement dans la Tour Centrale deviendrait presque invincible.

Après le premier ultime champ de bataille qui mit fin aux grandes guerres, Skeletor et Evil-Lyn développèrent un plan pour rejoindre la Tour Centrale et posséder ses pouvoirs. La Sorcière sentit une fois de plus les problèmes et alarma He-Man et Teela, toujours présents. Qui gagnera cette fois ?

Mise en place

Nombre d'équipes : 2




Équipe 1

Zone de départ des héros :
Château Grayskull

Équipe 2

Zone de départ des héros :
Temple de Serpos

Règles du scénario

- ◆ Pendant la mise en place, chaque équipe reçoit 5 Eternium à dépenser après le début de la première manche.
- ◆ Chaque équipe contrôle 2 héros.
- ◆ Équipe 1 contrôle He-Man et Teela, ils démarrent tous les deux avec une carte véhicule Stridor.
- ◆ Équipe 2 contrôle Skeletor et Evil-Lyn, ils démarrent tous les deux avec une carte véhicule Night Stalker.
- ◆ Les équipes reçoivent l'Eternium des avant-postes contrôlés au début de la phase de préparation **de jour et de nuit**.
- ◆ Pendant la mise en place, retirez toutes les cartes événement du paquet de rencontres.
- ◆ Pendant la mise en place, ne placez aucun jeton  sur le plateau.
- ◆ Pendant ce scénario, les zones avec les icônes  ou  ne sont pas considérées comme adjacentes !

Conditions de victoire

- ◆ À la fin de la 4^e manche, l'équipe qui contrôle « Tour Centrale » remporte la partie.
- ◆ Si aucune équipe ne contrôle « Tour Centrale » à la fin de la 4^e manche, l'équipe qui contrôle le plus d'avant-postes remporte la partie.

