

SCENARIO DA SCHERMAGLIA

L'ULTIMATE BATTLEGROUND!

King Hsss e gli Snake Men avevano conquistato il pianeta Eternia per conto dell'Innominato. Le Grandi Guerre tra gli Snake Men e il Popolo Libero di Eternia erano iniziate e la terra aveva subito la devastazione. Ora, l'arrivo del guerriero cosmico Ro armato della Spada di He ha attirato gli Evil Horde, che vogliono sfidare King Hsss per impadronirsi di Eternia e dei suoi poteri nascosti. He-Man e Skeletor arrivano dal presente, pronti a stabilire il destino di Eternia nell'Ultimate Battleground!

Preparazione

Numero di squadre: 4

Squadra 1

Area di partenza dell'eroe:
Castello di Grayskull

Squadra 2

Area di partenza dell'eroe:
Tempio di Serpos



Squadra 3

Area di partenza dell'eroe:
Tempio di Hordak




Squadra 4

Area di partenza dell'eroe:
Torre Drago

Regole dello Scenario

- ◆ Ogni squadra controlla 1 solo eroe.
- ◆ Durante la preparazione ogni eroe riceve 3 Eternium da spendere dopo l'inizio del 1° round.
- ◆ Durante la preparazione ogni giocatore colloca 2 gettoni  su aree vuote, mettendone uno alla volta in ordine di turno finché tutti i giocatori non ne hanno piazzato uno, poi si ripete il processo per il secondo gettone.
- ◆ Durante questa partita i giocatori non possono piazzare nuovi soldati sul tabellone.
- ◆ Ogni eroe ha un  base di 2 e inoltre per questo scenario i giocatori ignorano il movimento stampato sulla carta eroe.
- ◆ L'azione "Andare in Missione" funziona normalmente, tuttavia i giocatori non risolvono alcuna carta missione.


I giocatori guadagnano:

- ◆ 1  e 2 Eternium quando vincono un combattimento nelle regioni selvagge.
- ◆ 2  e 4 Eternium quando sconfiggono una bestia epica.
- ◆ 3  e 4 Eternium quando sconfiggono un eroe nemico.

Eventi Teschio

- ◆ **Primo:** Durante questo round, il costo di equipaggiamenti, incantesimi e veicoli è ridotto di 1 (fino a un minimo di 1).
- ◆ **Secondo:** Durante questo round, nessun dado epico viene tirato all'inizio dei combattimenti epici contro le bestie epiche.
- ◆ **Terzo:** Durante questo round, l'eroe/bestia che ha vinto l'iniziativa nel combattimento epico infligge immediatamente 1 danno extra.

Condizione di Vittoria

- ◆ La prima squadra a guadagnare 10  vince la partita.



SCENARIO DA SCHERMAGLIA

LE GRANDI GUERRE

Le Grandi Guerre stanno consumando Eternia da anni. Il crudele regno di King Hsss e dei suoi Snake Men è messo in difficoltà da re Grayskull e dalla resistenza degli abitanti di Eternia, mentre gli Evil Horde stanno cercando di far pendere la bilancia della vittoria a favore di Hordak. Per cambiare tutto, hai bisogno di tutti. Quindi chiama i tuoi eroi e schierali nelle aree cruciali per prevalere, conquistare Eternia e porre fine alle Grandi Guerre.

Preparazione

Numero di squadre: 3

Squadra 1

Area di partenza dell'eroe:
Castello di Grayskull



Squadra 2

Area di partenza dell'eroe:
Tempio di Serpos

Squadra 3

Area di partenza dell'eroe:
Tempio di Hordak

Regole dello Scenario

- ◆ Ogni squadra controlla 2 soli eroi.
- ◆ Durante la preparazione i giocatori non collocano alcun gettone  sulla mappa.
- ◆ Durante la preparazione le squadre aggiungono 4 soldati alla loro riserva "Soldati Disponibili".
- ◆ All'inizio di ciascun giorno, ogni squadra aggiunge fino a 4 soldati alla sua riserva "Soldati Disponibili". In qualsiasi momento non ci possono essere più di 4 soldati nella riserva "Soldati Disponibili". Se tutti i soldati della tua fazione sono già presenti nella tua "Riserva di Fazione" e sul tabellone, non ottieni altri soldati.
- ◆ Quando eseguono l'azione "Fortificare un Avamposto", i giocatori possono schierare solo soldati dalla loro riserva "Soldati Disponibili".
- ◆ Non c'è un limite di soldati amici che possono essere presenti nella stessa area.
- ◆ Gli eroi non possono eseguire le azioni "Affrontare le Regioni Selvagge" e "Andare in Missione".
- ◆ Ogni eroe ha un  base di 2.

Condizione di Vittoria

- ◆ La squadra che controlla più avamposti alla fine del 9° round vince la partita.
- ◆ Se i giocatori sono in parità, continuano a giocare un altro round finché non c'è più pareggio.
- ◆ Se alla fine del 3° Evento Teschio non c'è ancora un vincitore, tutti i giocatori perdono.

SCENARIO DA SCHERMAGLIA

ALLA TORRE CENTRALE!

Le leggende sostengono che basta entrare semplicemente nella Torre Centrale per diventare praticamente inarrestabili.

Dopo la Prima Ultimate Battleground, che pose fine alle Grandi Guerre, Skeletor insieme a Evil-Lyn escogitarono il piano di raggiungere la Torre Centrale e avere i suoi poteri. Sorceress ancora una volta percepì il problema e mise in allarme i sempre presenti He-Man e Teela. Chi prevarrà questa volta?

Preparazione

Numero di squadre: 2




Squadra 1

Area di partenza dell'eroe:
Castello di Grayskull

Squadra 2

Area di partenza dell'eroe:
Tempio di Serpos

Regole dello Scenario

- ◆ Durante la preparazione ogni squadra riceve 5 Eternium da spendere dopo l'inizio del 1° round.
- ◆ Ogni squadra controlla 2 eroi.
- ◆ La squadra 1 controlla He-Man e Teela; entrambi iniziano con una carta veicolo Stridor.
- ◆ La squadra 2 controlla Skeletor e Evil-Lyn; entrambi iniziano con una carta veicolo Night Stalker.
- ◆ Le squadre ricevono l'Eternium dagli avamposti controllati nella fase organizzazione **dei round di giorno e di notte**.
- ◆ Durante la preparazione rimuovi tutte le carte evento dal mazzo incontri.
- ◆ Durante la preparazione i giocatori non collocano alcun gettone  sulla mappa.
- ◆ In questo scenario le aree con le icone  o  non sono considerate adiacenti!

Condizione di Vittoria

- ◆ Alla fine del 4° round la squadra che controlla la "Torre Centrale" vince la partita.
- ◆ Se nessuna squadra controlla la "Torre Centrale" alla fine del 4° round, la squadra con più avamposti controllati vince la partita.

