

ESCENARIO DE ESCARAMUZAS

¡EL CAMPO DE BATALLA DEFINITIVO!

King Hsss y los Snake Men habían conquistado el planeta Eternia para el Sin Nombre. Las Grandes Guerras entre los Snake Men y los pueblos libres de Eternia habían comenzado y el lugar sufría una gran devastación. La llegada del guerrero cósmico Ro, armado con la espada de He, atrajo a la malvada Horda, que quería desafiar a King Hsss y hacerse con Eternia y sus poderes ocultos. ¡He-Man y Skeletor llegan desde el presente, listos para decidir el destino de Eternia en el Campo de Batalla Definitivo!

Preparación

Número de equipos: 4

Equipo 1

Zona inicial de los héroes:
Castillo de Grayskull

Equipo 2

Zona inicial de los héroes:
Templo de Serpos

Equipo 3

Zona inicial de los héroes:
Templo de Hordak

Equipo 4

Zona inicial de los héroes:
Torre Dragón

Reglas del escenario

- ◆ Cada equipo controla solo 1 héroe.
- ◆ Durante la preparación, cada héroe recibe 3 eternium, para gastar después de que empiece la primera ronda.
- ◆ Durante la preparación, cada jugador coloca 2 fichas  en zonas vacías, de una en una y por turnos.
- ◆ Durante la partida, los jugadores no pueden colocar nuevos soldados en el mapa.
- ◆ Cada héroe tiene un  de 2, y, además, en este escenario se ignora el movimiento máximo.
- ◆ La acción *Ir a una misión* funciona de forma normal, pero los jugadores no resuelven cartas de misión.

Los jugadores reciben:

- ◆ 1  y 2 eternium si ganan un combate en las tierras salvajes.
- ◆ 2  y 4 eternium si derrotan a una bestia épica.
- ◆ 3  y 4 eternium si derrotan a un héroe enemigo.

Evento de calavera

- ◆ **Primero:** Durante esta ronda, el coste del equipo, los hechizos y los vehículos se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1).
- ◆ **Segundo:** Durante esta ronda, no se lanza un dado épico al comienzo de los combates contra bestias épicas.
- ◆ **Tercero:** Durante esta ronda, el héroe/bestia que haya ganado la iniciativa en el combate épico inflige inmediatamente 1 daño adicional.

Condición de victoria

- ◆ El primer equipo que tenga 10  gana la partida.

ESCENARIO DE ESCARAMUZAS

LAS GRANDES GUERRAS

Las Grandes Guerras llevan consumiendo Eternia desde hace años. Al cruel reinado de King Hsss y sus Snake Men se oponen King Grayskull y la resistencia de Eternia, mientras la malvada Horda intenta desequilibrar la balanza en favor de Hordak. Para que todo cambie, necesitas a todos tus héroes. Llámalos y desplégalos en zonas cruciales para ganar, conquistar Eternia y acabar con las Grandes Guerras.

Preparación

Número de equipos: 3

Equipo 1

Zona inicial de los héroes:
Castillo de Grayskull

Equipo 2

Zona inicial de los héroes:
Templo de Serpos

Equipo 3

Zona inicial de los héroes:
Templo de Hordak

Reglas del escenario

- ◆ Cada equipo controla solo 2 héroes.
- ◆ Durante la preparación, los jugadores no colocan ninguna ficha  en el mapa.
- ◆ Durante la preparación, los equipos añaden 4 soldados a su reserva de soldados disponibles.
- ◆ Al comienzo de cada día, cada equipo añade 4 soldados a su reserva de soldados disponibles. Nunca puede haber más de 4 soldados en esa reserva. Si todos tus soldados están ya en la reserva de soldados disponibles y en el mapa, no puedes obtener más.
- ◆ Al realizar la acción *Fortificar un puesto avanzado*, los jugadores solo pueden añadir soldados de su reserva de soldados disponibles.
- ◆ No hay límite de soldados aliados que puedan estar presentes en la misma zona.
- ◆ Los héroes no pueden realizar las acciones *Enfrentarse a las tierras salvajes* ni *Ir a una misión*.
- ◆ Cada héroe tiene un  de 2.

Condición de victoria

- ◆ El equipo que controle más puestos avanzados al final de la novena ronda gana la partida.
- ◆ Si hay empate, continuad jugando otra ronda hasta desempatar.
- ◆ Si al final del tercer evento de calavera sigue sin haber ganador, todos los jugadores pierden.

ESCENARIO DE ESCARAMUZAS

¡HACIA LA TORRE CENTRAL!

Según las leyendas, aquel que entre en la Torre Central será casi invencible.

Después del primer Campo de Batalla Definitivo, con el que terminaron las Grandes Guerras, Skeletor y Evil-Lyn planean alcanzar la Torre Central y hacerse con su poder. Una vez más, la Hechicera ha presentado problemas y ha alertado a He-Man y a Teela. ¿Quién prevalecerá esta vez?

Preparación

Número de equipos: 2

Equipo 1

Zona inicial de los héroes:

Castillo de Grayskull

Equipo 2

Zona inicial de los héroes:

Templo de Serpos

Reglas del escenario

- ◆ Durante la preparación, cada equipo recibe 5 eternium para gastar después de que empiece la primera ronda.
- ◆ Cada equipo controla 2 héroes.
- ◆ El equipo 1 controla a He-Man y Teela; ambos empiezan con el vehículo Stridor.
- ◆ El equipo 2 controla a Skeletor y Evil-Lyn; ambos empiezan con el vehículo Night Stalker.
- ◆ Los equipos reciben eternium de los puestos avanzados que controlan en la fase de preparación **tanto de las rondas de día como de noche.**
- ◆ Durante la preparación, retira todas las cartas de evento del mazo de encuentros.
- ◆ Durante la preparación, los jugadores no colocan ninguna ficha  en el mapa.
- ◆ En este escenario, las zonas con el icono  o  no se consideran adyacentes.

Condición de victoria

- ◆ Al final de la cuarta ronda, el equipo que controle la Torre Central gana la partida.
- ◆ Si ningún equipo controla la Torre Central al final de la cuarta ronda, el equipo que controle más puestos avanzados será el vencedor.

