

# SOLO / COOP

## DEUXIÈME ULTIME CHAMP DE BATAILLE

Après avoir été chassé de la planète Etheria par la grande rébellion, Hordak atterrit à Eternia avec son armée. Après la guerre dévastatrice de Skeletor, cette planète était ravagée, facilitant ainsi la tâche à l'Evil Horde de prendre son contrôle. De plus, Hordak a recruté beaucoup de vilains éterniens (même Evil-Lyn !) et les Snake Men. Les Masters of the Universe, dirigés par She-Ra, des guerriers de la grande rébellion et même la plupart des Evil Warriors de Skeletor se sont unis dans une alliance temporaire pour combattre la menace de l'Evil Horde (pourraient-ils une fois de plus s'appuyer sur le Giant Procrustus ?). Le deuxième ultime champ de bataille se dessine à l'horizon ! Hordak vaincra-t-il ?

FACTION : HORDE

### Mise en place

- ◆ Mélangez le paquet « Sort de séparation » et utilisez-le comme paquet de scénarios.
- ◆ Vous pouvez choisir 2 héros maximum, provenant des factions , , ou Evil-Lyn (traitez-la pour ce scénario comme étant de la faction ).
- ◆ Placez She-Ra et un autre héros  dans le Château Grayskull.
- ◆ Placez 2 héros  (hors Evil-Lyn) dans le Temple de Serpos.
- ◆ Placez 3 soldats ennemis dans chaque avant-poste avec , , et  et le symbole de la faction ennemie marqué sur le plan.
- ◆ Placez des jetons  et  comme indiqué sur la carte.

 **Remarque :** dans ce scénario, les jetons  restent en place jusqu'à la fin de la partie. Ils ne sont pas retirés après une quête ni déplacés dans une autre zone.

#### ◆ Ordre du tour

Contrairement aux autres scénarios solo/coop, l'ordre de tour de « Deuxième ultime champ de bataille » alterne : au début, le joueur active d'abord le premier de ses héros , puis au choix un héros , puis son deuxième héros, etc., jusqu'à ce que tous les héros aient été activés.

## Règles spéciales

### La horde contre le reste du monde !

Les héros ennemis effectuent 1 action  (impitoyable : 2 ) vers le jeton  le plus proche, chacun se dirigeant vers un jeton différent.

Si vos héros se trouvent dans une zone avec un héros ennemi, engagez un combat épique.

### Accélération !

Si, au début de la manche, les 2 héros  ou les 2 héros  se trouvent sur une zone avec un jeton , lancez 1 dé contrées sauvages pour chaque faction concernée.

 :

**Succès :** piochez une carte du paquet de scénarios et placez-la face cachée près des cartes héros de cette faction.

**Échec :** aucun effet.

 :

**Succès :** assignez 1 dégât à 1 de vos héros ou soldats.

**Double succès :** assignez 2 dégâts à 1 de vos héros ou soldats améliorés ou 1 dégât à 2 de vos héros ou soldats.

**Blanc ou relancer :** aucun effet.



 **Remarque :** la faction  ne peut plus collecter de cartes scénario si vous battez tous les héros de la grande rébellion dans des combats en contrées sauvages.

### La grande rébellion aux portes !

Pour remporter ce scénario, vos héros doivent se rendre dans 4 zones avec un jeton  (sans devoir effectuer une action « Se lancer dans une quête ») et dépenser une action pour battre le héros de la grande rébellion dans un combat en contrées sauvages. Effectuez cela 4 fois dans différentes

zones (marquez les zones visitées avec un jeton Eternium).

Effectuez les combats en contrées sauvages dans cet ordre :

## Première rencontre :

Arc :

4 6 1

**Compétence :** arc gagne -X (à un minimum de 1), où X est le du héros actif.

**Récompense :** , jeton .

## Deuxième rencontre :

Lueur :

3 3 3

**Compétence :** au début de ce combat en contrées sauvages, lancez 1 dé.

**Réussite :** ce héros doit relancer toutes les doubles réussites lancées dans ce combat.

**Échec :** ce héros gagne 1 jeton .

**Récompense :** , jeton .

## Troisième rencontre :

Castaspella :

3 3 3

**Compétence :** ce héros ne peut pas utiliser de sorts ou d'artefacts pendant ce combat dans les contrées sauvages.

**Choisissez 1 effet :**

Ce héros gagne 1 jeton .

Défaussez toutes les cartes sort de ce héros.

**Récompense :** , jeton .

## Quatrième rencontre :

Frosta :

2 4 4

**Compétence :** au début de ce combat dans les contrées sauvages, lancez 1 dé.

**Réussite :** ce héros doit défausser 1 créature domptée ou 1 véhicule.

**Échec :** ce héros gagne 1 jeton .

**Récompense :** , jeton .

Après avoir remporté ce combat en contrées sauvages, retirez tous les jetons des contrées sauvages avec des héros ennemis.

## Lieu stratégique

Si votre héros prend le contrôle d'Anwat Gar, prenez 1 jeton et placez-le sur sa carte.

À partir de maintenant, vos héros (impitoyable : uniquement le héros avec le jeton) gagnent un bonus de puissance : +1 , +1 et +1 .

## Procrustus apparaît !

Après avoir remporté la quatrième rencontre, vos héros peuvent combattre Procrustus dans la Tour Centrale en utilisant les règles normales de combat épique de boss. Vous pouvez défausser les jetons de chaque héros pendant le combat contre Procrustus et les utiliser comme sorts immédiats : infligez 2 dégâts par jeton à Procrustus (impitoyable : 1 dégât).

Les héros ennemis ne peuvent pas entrer dans les zones marquées.

**Remarque :** à partir de maintenant, les héros ennemis effectueront 1 action (impitoyable : 2 ) vers :

- : la zone la plus proche adjacente à une zone marquée.
- : la zone avec un jeton la plus proche.

Il peut y avoir plus de 1 héros ennemi dans une même zone.

**Remarque :** si au moins 1 héros se trouve dans une zone adjacente à la Tour Centrale, résolvez cet effet durant votre combat contre Procrustus comme sort instantané lancé par un héros :

Si Procrustus n'est pas au maximum de ses , défaussez 1 carte scénario d'un héros pour soigner 2 de Procrustus.

Vous devez résoudre cet effet à chaque tour de combat contre Procrustus (sauf s'il est au maximum de ses ) tant que les héros peuvent défausser des cartes scénario.

Vous remportez le scénario après qu'un de vos héros a battu Procrustus.

## Gardez le pouvoir d'Eternia

Gagnez des comme suit :

4 si vous gagnez un jeton .

4 si vous n'avez utilisé aucun jeton .

3 si vous contrôlez 3 zones , 3 zones ou 3 zones .

2 si les héros ont au maximum 7 cartes scénario quand Procrustus apparaît.

## Événements crâne

**1.** Les mages de chaque faction se préparent à l'ultime bataille - Skeletor, Evil-Lyn, Orko, Shadow Weaver, Castaspella... Sentez le flux de magie et utilisez-le à votre avantage !

Défaussez jusqu'à 2 cartes équipement ou sort et piochez pour chaque carte ainsi défaussée 1 carte équipement ou sort du paquet correspondant.

**2.** Les factions sont presque prêtes ! Eternia n'a probablement jamais rien vu de tel ! Skeletor aux côtés de... He-Man et She-Ra, des princesses du pouvoir de la planète Etheria, la Evil Horde alliée aux Snake Men... et Evil-Lyn. Il est temps pour le coup de grâce !

Déplacez chaque héros d'une zone avec un jeton  vers une zone inoccupée avec un jeton .

**3.** Il y a eu des tremblements de terre inattendus et puissants ! Oh, dieux du multivers ! Le Giant - Procrustus - émerge pour protéger la planète Eternia !

**Choisissez une faction ennemie :**

 : pendant ce tour, la faction ne peut pas défausser de carte scénario pour soigner Procrustus.

 : pendant ce tour, la faction ne peut pas lancer de dé contrées sauvages pour infliger des dégâts à vos figurines.

**4.** Procrustus va-t-il influencer la victoire ou le méchant Hordak vaincra-t-il ?

Si vous ne battez pas le boss avant la fin de cette manche, vous perdez le scénario.

## MISE EN PLACE DE DÉPART

