











# SOLITARIO / CO-OP



## LA SECONDA ULTIMATE BATTLEGROUND

Dopo essere stato cacciato dal pianeta Etheria dalla Grande Ribellione, Hordak sbarcò su Eternia con la sua armata. In seguito alla devastante guerra con Skeletor, questo pianeta era distrutto, quindi gli Evil Horde lo presero facilmente. Inoltre, Hordak aveva reclutato molti cattivi di Eternia (persino Evil-Lyn!) e gli Snake Men. I Masters of the Universe (condotti da She-Ra), i Grandi Guerrieri della Ribellione e la maggior parte degli Evil Warriors di Skeletor strinsero un'alleanza temporanea per superare la minaccia degli Evil Horde (potranno contare ancora sul gigante del pianeta, Procrustus?). La seconda Ultimate Battleground è all'orizzonte! Riuscirà Hordak a prevalere?



FAZIONE: HORDE

## Preparazione

- ◆ Mescola le carte "Incantesimo della Separazione" per usarle come mazzo scenario.
- ◆ Puoi scegliere 2 eroi qualsiasi (in totale) dalle fazioni ,  o Evil-Lyn (per tutti gli scopi di gioco, durante questo scenario considera i tuoi eroi come ).
- ◆ Piazza She-Ra e un altro eroe  nel Castello di Grayskull.
- ◆ Piazza due eroi  (esclusa Evil-Lyn) nel Tempio di Serpos.
- ◆ Piazza 3 soldati nemici in ogni avamposto , , e  contrassegnato sulla mappa con il simbolo della fazione del nemico.
- ◆ Colloca i gettoni  e  come indicato sulla mappa.




 **Nota:** In questo scenario, i gettoni  rimangono al loro posto fino alla fine della partita. Non vengono rimossi dopo aver svolto una missione, né messi in un'altra area.

### Ordine di Turno

A differenza degli altri scenari solitario/co-op, l'ordine di turno di "La Seconda Ultimate Battleground" è alternato. All'inizio, il giocatore attiva il primo dei suoi eroi, poi attiva un eroe  liberamente scelto dai giocatori, quindi un eroe  liberamente scelto; poi risolve l'attivazione del secondo dei suoi eroi e il round continua finché tutti gli eroi non eseguono la loro attivazione.




## Regole Speciali

### Gli Horde contro il Resto del Mondo!

Gli eroi nemici eseguiranno un'azione  di 1 (Implacabile: 2  verso il gettone  più vicino, ognuno verso un gettone diverso.

Se i tuoi eroi si trovano in un'area con un eroe nemico, inizia un combattimento epico.

### Aumentare il Potere!

Se all'inizio del round, entrambi gli eroi  o entrambi gli eroi  sono su aree con un gettone , allora tira un dado selvaggio per ogni fazione applicabile.



**Successo:** Pesca una carta dal mazzo scenario e mettila a faccia in giù vicino alle carte eroe di questa fazione.

**Fallimento:** Nessun effetto.




**Successo:** Assegna 1 danno a uno dei tuoi eroi o soldati.


**Doppio successo:** Assegna 2 danni a uno dei tuoi eroi o soldati promossi o 1 danno a 2 dei tuoi eroi o soldati.

**Vuoto o rilancio:** Nessun effetto.



**Nota:** La fazione  non può più raccogliere carte scenario dopo aver sconfitto tutti gli eroi della Grande Ribellione in combattimenti nelle regioni selvagge.

## La Grande Ribellione alle Porte!

Per completare questo scenario i tuoi eroi devono visitare quattro aree diverse con un gettone  (non c'è l'obbligo di eseguire l'azione "Andare in Missione") e spendere un'azione per sconfiggere l'eroe della Grande Ribellione in un combattimento nelle regioni selvagge.

Devi ripeterlo quattro volte sulle diverse aree (contrassegna le aree visitate con un gettone Eternium).

Effettua i combattimenti nelle regioni selvagge in questo ordine:

## Primo incontro:

**Bow:**

4 6 1

**Abilità:** Bow ottiene -X (fino a un minimo di 1) dove X è il valore di dell'eroe attivo.

**Ricompensa:** +2, gettone .

## Secondo incontro:

**Glimmer:**

3 3 3

**Abilità:** All'inizio di questo combattimento nelle regioni selvagge tira un dado.

**Successo:** Questo eroe è costretto a rilanciare tutti i doppi successi ottenuti in questo combattimento.

**Fallimento:** Questo eroe ottiene un gettone .

**Ricompensa:** +2, gettone .

## Terzo incontro:

**Castaspella:**

3 3 3

**Abilità:** L'eroe non può usare incantesimi e artefatti durante questo combattimento nelle regioni selvagge.

**Scegli un effetto:**

Questo eroe ottiene un gettone .

Scarta tutte le carte incantesimo di questo eroe.

**Ricompensa:** +2, gettone .

## Quarto incontro:

**Frosta:**

2 4 4

**Abilità:** All'inizio di questo combattimento nelle regioni selvagge tira un dado.

**Successo:** Questo eroe è costretto a scartare una bestia domata o un veicolo.

**Fallimento:** Questo eroe ottiene un gettone .

**Ricompensa:** +2, gettone .

Dopo aver avuto successo in questo combattimento nelle regioni selvagge, rimuovi tutti i gettoni dalle regioni selvagge con eroi nemici.

## Posizione Strategica

Se il tuo eroe assume il controllo su Anwat Gar, prendi il gettone e mettilo sulla sua carta.

Da quel momento i tuoi eroi (Implacabile: solo l'eroe che ha il gettone) ottengono un aumento di potenza: +1 , +1 e +1 .

## Arriva Procrustus!

Dopo aver vinto il quarto incontro, i tuoi eroi possono combattere Procrustus nella Torre Centrale, usando le normali regole per il combattimento epico del boss. Puoi scartare i gettoni di ogni eroe durante il combattimento con Procrustus per usarli come incantesimo immediato: infliggi 2 danni a Procrustus (Implacabile: 1 danno). Gli eroi nemici non possono entrare nelle aree contrassegnate.

**Nota:** Da questo momento, gli eroi nemici eseguiranno un'azione di 1 (Implacabile: 2 ) verso:

: l'area più vicina adiacente alle aree contrassegnate.

: l'area più vicina con un gettone .

Nella stessa area può esserci più di un eroe nemico.

**Nota:** Se almeno 1 eroe si trova nell'area adiacente alla Torre Centrale o in una delle regioni selvagge contrassegnate adiacenti alla Torre Centrale, risolvi questo effetto durante il tuo combattimento con Procrustus come un incantesimo istantaneo lanciato dall'eroe : Se Procrustus non ha i al massimo, scarta 1 carta scenario raccolta dagli eroi per guarire Procrustus di 2 . Scarta tante carte scenario quante sono necessarie per ripristinare i di Procrustus al massimo. Devi risolvere questo effetto in ogni round di combattimento con Procrustus (a meno che non abbia i al massimo) finché non rimangono carte scenario degli eroi da scartare.

Vinci lo scenario dopo che uno dei tuoi eroi ha sconfitto Procrustus.

## Mantenere il Potere su Eternia

Segna come segue:

4 se ottieni il gettone .



4 se non hai usato alcun gettone .

3 se controlli 3 aree , 3 aree o 3 aree .

2 se gli eroi non hanno più di 7 carte scenario quando arriva Procrustus.


## **Eventi Teschio**


**1.** In ogni fazione, i maghi si preparano allo scontro finale: Skeletor, Evil-Lyn, Orko, Shadow Weaver, Castaspella... Senti l'afflusso di magia e usalo a tuo vantaggio! Scarta fino a 2 carte equipaggiamento o incantesimo e pesca 1 carta equipaggiamento o incantesimo dal relativo mazzo per ogni carta scartata.

**2.** Tutte le fazioni sono quasi pronte! Probabilmente Eternia non ha mai visto nulla di simile! Skeletor fianco a fianco di He-Man e She-Ra, le Principesse del Potere dal pianeta Etheria, gli Evil Horde in alleanza con gli Snake Men... ed Evil-Lyn. È ora di sferrare il colpo finale! Sposta eventuali eroi da un'area con un gettone  in qualsiasi altra area non occupata con un gettone .

**3.** Si sono verificati inaspettati e forti terremoti! Oh, dèi del multiverso! Il gigante – Procrustus – emerge per proteggere il pianeta Eternia!

**Seleziona una fazione nemica:**

: in questo turno non può scartare carte scenario per curare Procrustus.

: in questo turno non lancia il dado selvaggio per assegnare danni alle sue miniature.

**4.** Riuscirà Procrustus a far pendere la bilancia della vittoria o prevarrà il malvagio Hordak? Se non sconfiggi il boss entro la fine del round, perdi lo scenario.

## **PREPARAZIONE INIZIALE**

