











MODO SOLITARIO/COOPERATIVO



SEGUNDO CAMPO DE BATALLA DEFINITIVO

Después de que la Gran Rebelión lo echara del planeta Etheria, Hordak aterrizó en Eternia con su ejército. El planeta estaba totalmente devastado después de la guerra contra Skeletor, así que la Horda lo tomó fácilmente. Además, Hordak ha reclutado a muchos villanos de Eternia (¡incluso a Evil-Lyn!) y a los Snake Men. Los Masters of the Universe, traídos por She-Ra, los grandes guerreros de la Rebelión y la mayoría de los Evil Warriors de Skeletor se han aliado temporalmente para derrotar a la amenaza que representa la Horda (¿podrían volver a contar con el gigante Procrustus?). ¡El segundo Campo de Batalla Definitivo se acerca! ¿Conseguirá Hordak prevalecer?



FACCIÓN: HORDA

Preparación

- ◆ Baraja las cartas de «Hechizo de separación» para convertirlas en tu mazo de escenario.
- ◆ Elige 2 héroes (en total) de las facciones ,  o Evil-Lyn (durante este escenario, trátalos como si fueran ).
- ◆ Coloca a She-Ra y otro héroe  en el Castillo de Grayskull.
- ◆ Coloca dos héroes  (Evil-Lyn queda excluida) en el Templo de Serpos.
- ◆ Coloca 3 soldados enemigos en cada puesto avanzado , , y  marcado en el mapa con el símbolo de la facción enemiga.
- ◆ Coloca las fichas  y  como se indica en el mapa.

 **Nota:** en este escenario, las fichas  permanecen en su sitio hasta el final de la partida, no se retiran después de completar una misión ni se colocan en otra zona.




◆ Orden de turnos

A diferencia de los demás escenarios en solitario/cooperativos, el orden de turnos en el Segundo Campo de Batalla Definitivo es alternado. El jugador activa el primero de sus héroes, después activa un héroe  libremente elegido por el o los jugadores, después un héroe  libremente elegido; a continuación, resuelve la activación

del segundo de sus héroes, y la ronda continúa hasta que todos los héroes se hayan activado.




Reglas especiales


¡La Horda contra el resto del mundo!

Los héroes enemigos llevan a cabo 1 acción  (en nivel despiadado 2 ) hacia la ficha  más próxima. Cada uno se mueve hacia una ficha diferente.


Si tus héroes se encuentran en una zona con un héroe enemigo, inicia un combate épico.

¡Más poder!

Si al comienzo de la ronda los dos héroes  o los dos héroes  están en zonas con una ficha , lanza un dado de tierras salvajes por cada facción aplicable.

: **Éxito:** roba una carta del mazo de escenario y colócala boca abajo cerca de las cartas de héroe de esta facción.



Fallo: sin efecto.

: **Éxito:** asigna 1 daño a uno de tus héroes o soldados.


Doble éxito: asigna 2 daños a uno de tus héroes o soldados mejorados, o 1 daño a 2 de tus héroes o soldados.

En blanco o repetir dado: sin efecto.



 **Nota:** la facción  ya no puede conseguir cartas de escenario si has derrotado a todos los héroes de la Gran Rebelión en combate en las tierras salvajes.

¡La Gran Rebelión está a las puertas!

Para completar este escenario, tu héroe o héroes deben visitar cuatro zonas diferentes con una ficha  (no hace falta *Ir a una misión*) y gastar una acción para derrotar al héroe de la Gran Rebelión en un combate en las tierras salvajes.

Repite esto cuatro veces en zonas diferentes (marca las zonas visitadas con una ficha de eternium).

Orden del combate en las tierras salvajes:

Primer encuentro:

Bow:

4 6 1

Habilidad: Bow recibe -X (hasta un mínimo de 1), donde X es la del héroe activo.

Recompensas: +2, ficha

Segundo encuentro:

Glimmer:

3 3 3

Habilidad: al comienzo de este combate en las tierras salvajes, lanza un dado.

Éxito: el héroe se ve forzado a volver a lanzar todos los dobles éxitos que obtenga durante este combate.

Fallo: el héroe recibe una ficha .

Recompensas: +2, ficha

Tercer encuentro:

Castaspella:

3 3 3

Habilidad: el héroe no puede usar hechizos ni artefactos durante este combate en las tierras salvajes.

Elige un efecto:

El héroe recibe una ficha .

Descarta todas las cartas de hechizo del héroe.

Recompensa: +2, ficha

Cuarto encuentro:

Frosta:

2 4 4

Habilidad: al comienzo de este combate en las tierras salvajes, lanza un dado.

Éxito: el héroe se ve forzado a descartar una bestia domada o un vehículo.

Fallo: El héroe recibe una ficha .

Recompensas: +2, ficha .

Después de ganar el combate en las tierras salvajes, retira todas las fichas de las zonas de tierras salvajes con uno o varios héroes enemigos.

Ubicación estratégica

Si tu héroe controla Anwat Gar, pon sobre su carta una ficha .

A partir de ese momento, tus héroes (en nivel despiadado solo el héroe que tenga la ficha) ganan +1 , +1 , y +1 .

¡Aparece Procrustus!

Después de ganar el cuarto encuentro, tus héroes pueden luchar contra Procrustus en la Torre Central usando las reglas normales de combate épico contra un jefe.

Retira las fichas de cada héroe durante el combate contra Procrustus para lanzar un hechizo inmediato que provoca 2 daños a Procrustus (en nivel despiadado 1 daño).

Los héroes enemigos no pueden entrar en las zonas marcadas.

Nota: a partir de ahora, los héroes enemigos llevan a cabo 1 acción (en nivel despiadado 2) hacia:

- : la zona más cercana adyacente a las zonas marcadas.
- : la zona más cercana con una ficha .

Puede haber más de un enemigo en la misma zona.

Nota: si al menos 1 héroe está en la zona adyacente a la Torre Central o en una de las zonas de tierras salvajes adyacentes a ella, resuelve este efecto durante el combate contra Procrustus como si fuera un hechizo inmediato que hubiese lanzado el héroe : Si Procrustus no tiene todos sus , descarta 1 carta de escenario que tengan los héroes para curar 2 a Procrustus.

Descarta tantas cartas de escenario como haga falta para recuperar todos los de Procrustus.

Debes resolver este efecto en cada ronda de combate contra Procrustus (a menos que tenga todos sus) siempre que a los héroes les queden cartas de escenario que descartar.

Ganas el escenario si uno de tus héroes derrota a Procrustus.

Mantén el poder sobre Eternia

Gana como sigue:

4 si consigues la ficha .

4 si no has usado ninguna ficha .

3 si controlas 3 zonas , 3 zonas .

o 3 zonas .



2 si los héroes tienen menos de 8 cartas de escenario cuando aparezca Procrustus.

Eventos de calavera

1. *Skeletor, Evil-Lyn, Orko, Shadow Weaver, Castaspella... los magos de todas las facciones se preparan para el enfrentamiento definitivo. ¡Siente el flujo mágico y úsalo en tu favor!*


Descarta hasta 2 cartas de equipo o de hechizo y roba 1 carta de equipo o hechizo del mazo correspondiente por cada carta descartada.


2. *¡Todas las facciones están casi listas! Es probable que nunca se haya visto nada parecido en Eternia... Skeletor junto a... He-Man y She-Ra, las princesas del poder del planeta Etheria, la malvada Horda aliada con los Snake Men... y Evil-Lyn. ¡Es hora de dar el golpe definitivo!*

Mueve cualquier héroe o héroes en una zona con una ficha  a cualquier otra zona vacía con una ficha .

3. *¡De pronto se notan fuertes temblores! ¡Oh, dioses del multiverso! ¡El gigante Procrustus emerge para proteger el planeta Eternia!*

Selecciona una facción enemiga:

: este turno no puede descartar cartas de escenario para curar a Procrustus.

: este turno no puede lanzar el dado de tierras salvajes para asignar daño a tus miniaturas.

4. *¿Podrá Procrustus convertir esta batalla en una victoria o prevalecerá el malvado Hordak?*

Si no derrotas al jefe antes de que acabe la ronda, perderás el escenario.

CONFIGURACIÓN INICIAL

