


SOLO/KOOPERATIV

DIE BEFREIUNG VON KING HSS


Kobra Khan, ein Angehöriger einer unbekanntenen Reptilienspezies, fand heraus, dass er von den uralten Snake Men abstammt. Die Geschichten über die großartigen Siege von King Hsss faszinierten ihn seit jeher, und so sammelte er Artefakte, um die Geschichte der Snake Men zu rekonstruieren. Seine Forschungen brachten ihm die Erkenntnis, dass King Hsss mit seiner Armee in die Leere verbannt wurde. Kobra Khan schloss sich den Evil Warriors von Skeletor an und überzeugte Evil-Lyn, nach der Schlangengrube zu suchen, Zodaks Stab zu stehlen und seine Brüder zu befreien. Wird es ihnen gelingen?






FRAKTION: SNAKE MEN




Aufbau

- ◆ Mischt die „Rise of the Snake Men“-Karten und bildet daraus euren Szenariostapel.
- ◆ Ihr beginnt dieses Szenario mit Kobra Khan und Evil-Lyn. In diesem Szenario gehören alle eure Helden für Spielzwecke zur Fraktion .


Eure Basis ist das Gebiet „Tempel von Hordak“.

 **Anmerkung:** Das Gebiet „Tempel von Serpos“ gilt in diesem Szenario als Standard-Außenposten – dieser kann kontrolliert und befestigt werden, bringt aber keine Vorteile.


- ◆ Stellt He-Man und 1 weiteren -Helden für später im Spiel beiseite.
- ◆ Stellt je 3 feindliche Soldaten in jeden , - und -Außenposten auf der Karte mit dem Symbol der feindlichen Fraktion.
- ◆ Verteilt -Marker, wie auf der Karte angegeben.




 **Anmerkung:** In diesem Szenario gelten Gebiete mit den Symbolen  oder  nicht als benachbart!

Spezialregeln


 **Anmerkung:** In diesem Szenario müsst ihr vor dem Ende der Runde mit dem 3. Schädel-Ereignis Zodak in einem Wildnis-Kampf besiegen sowie das Gebiet „Tempel von Serpos“ kontrollieren und bis zum Ende der Runde mit dem 4. Schädel-Ereignis halten (ihr müsst das Gebiet „Tempel von Serpos“ dann am Ende jeder Runde kontrollieren).

Heldenaktivierung

Bewegt He-Man am Ende der Runde mit dem 2. Schädel-Ereignis nach der Aktivierung aller -Helden von seiner Basis aus 2 Gebiete (bei „Gnadenlos“: 3) in Richtung des Gebiets „Tempel von Serpos“.

Ab der nächsten Runde führt ihr jede Runde in abwechselnder Reihenfolge durch. Aktiviert zuerst He-Man, dann einen eigenen Helden, dann den nächsten -Helden usw. Betritt ein -Held das Gebiet „Tempel von Serpos“, rekrutiert dort 3 -Soldaten.




Auf der Suche nach Zodaks Stab

Schließt mit der Aktion „Aufgabe meistern“ 2 Karten aus dem Szenariostapel ab und führt dann auf einem beliebigen Gebiet mit -Marker den Wildnis-Kampf gegen Zodak aus (hierfür ist keine weitere Aktion erforderlich):

Zodak:


 4  4  2

Fertigkeit: Ausrüstung und Mitstreiter bringen in diesem Kampf keinen Bonus.


 **Anmerkung:** Verliert ihr diesen Wildnis-Kampf, dürft ihr ihn im nächsten Zug erneut ausführen (auf diesem oder einem anderen Gebiet mit -Marker). Gewinnt ihr diesen Wildnis-Kampf, entfernt den -Marker.

Einfluss des Mystischen Vollstreckers

Habt ihr Zodak besiegt, legt 1 -Marker auf jedes Gebiet angrenzend zum Gebiet „Tempel von Serpos“.

Um das Gebiet „Tempel von Serpos“ zu betreten, müsst ihr die Aktion „Aufgabe meistern“ auf mindestens 2 von diesen Gebieten ausführen: Zieht Karten vom Szenariostapel bis zu einer epischen Bestie. Führt den epischen Kampf gegen sie aus, würfelt aber zu Beginn jeder Runde mit 2 epischen Würfeln (statt 1). Habt ihr die Bestie besiegt, entfernt den -Marker.

Entdeckung der Schlangengrube


Kontrolliert ihr das Gebiet „Tempel von Serpos“, tauscht Evil-Lyns Figur und Heldenkarte gegen einen beliebigen -Helden (stellt den gewählten Helden in das Gebiet von Evil-Lyns Figur). Ihr behaltet alle Karten von Evil-Lyn für diesen Helden, entfernt aber Schadens- und Statusmarker.


Ab diesem Moment müsst ihr das Gebiet „Tempel von Serpos“ bis zum Ende der Runde mit dem 4. Schädel-Ereignis halten. Kontrolliert der Feind das Gebiet „Tempel von Serpos“ am Ende einer Runde, habt ihr das Szenario verloren.

Ist es euch vor dem 2. Schädel-Ereignis gelungen, das Gebiet „Tempel von Serpos“ zu kontrollieren und Zodak im Wildnis-Kampf zu besiegen, löst das Schädel-Ereignis aus (aber nicht erneut, wenn es auf der Rundenleiste ausgelöst wird).


Zusätzliche Regeln









Ihr dürft 1× pro Zug 4 Eternium ausgeben, um die Bewegung eines feindlichen Helden in seinem nächsten Zug um 1 zu verringern.

 **Anmerkung:** Habt ihr Zodak im Wildnis-Kampf besiegt und kontrolliert ihr das Gebiet „Tempel von Serpos“, könnt ihr Sabotagetrupps rekrutieren.

In diesem Szenario haben die Fallen der Sabotagetrupps einen zusätzlichen Effekt: Sie reduzieren die  des feindlichen Helden um 1 bis zum Ende seines nächsten Zuges (ihr könnt das mit einem Eternium-Marker kennzeichnen).

Platz da, hier kommen die Snake Men

Ihr erhaltet die folgenden :

- 2 , wenn ihr das Gebiet „Tempel von Serpos“ zuerst einnehmt (vor dem feindlichen Helden).
- 2 , wenn ihr eines der Gebiete „Anwat Gar“, „Aviopolis“ oder „Arachnia City“ kontrolliert.
- 2 , wenn ihr mindestens 2 „spezielle“ epische Bestien in jeweils einer einzelnen epischen Kampfrunde besiegt habt (siehe dazu: Einfluss des Mystischen Vollstreckers).
- 2 , wenn ihr zu Beginn der letzten Tag-Vorbereitungsphase mindestens 12 Eternium erhalten habt.
- 3 , wenn ihr entweder 3 , 3 , oder 3 -Gebiete kontrolliert.







Schädel-Ereignisse

1. Um King Hsss und die Snake Men aus der Leere zu befreien, brauchen Kobra Khan und Evil-Lyn den mächtigen Stab von Zodak. Sie durchstreifen Eternia, um Zodak zu finden und ihm den Stab zu entreißen.

Nutzt ihr in dieser Runde die Aktion „Aufgabe meistern“, zieht 2 Karten statt 1. Handelt 1 Karte davon ab und legt die andere unter den Stapel.


2. Die Zauberin spürt, dass Eternia in großer Gefahr ist, wenn Kobra Khan und Evil-Lyn die Snake Men befreien. Also hat sie He-Man und die Masters of the Universe alarmiert.

Stellt beide -Helden in das Gebiet „Castle Grayskull“. Ab der nächsten Runde werden -Helden aktiviert

und bewegen sich 2 Gebiete (bei „Gnadenlos“: 3) weit in Richtung des Gebiets „Tempel von Serpos“.

3. Die uralte Schlangengrube wurde unter Snake Mountain entdeckt! Eine seltsame Magie strömt aus ihr ... eine Energie, die für alle mit reinem Herzen nur schwer zu ertragen ist.

Jeder feindliche Held im Umkreis von 3 Gebieten zum Gebiet „Tempel von Serpos“ würfelt mit 3 Würfeln.

Für jeden Erfolg verliert der jeweilige Held 1 .

4. Wird Kobra Khan sich durchsetzen? Werden King Hsss und seine Armee Eternia erneut erobern?

Kontrolliert ihr das Gebiet „Tempel von Serpos“ am Ende dieser Runde immer noch, habt ihr gewonnen!

SZENARIO-AUFBAU

