

SOLO / COOP


LIBÉRER KING HSSS

Kobra Khan, membre d'une race reptilienne inconnue, a découvert qu'il est un descendant des anciens Snake Men. Les histoires des grandes victoires de King Hsss fascinèrent Khan. Il commença à collecter des témoignages et à recréer par lui-même l'histoire des Snake Men. Ses recherches l'amènèrent à découvrir que King Hsss et son armée ont été emprisonnés dans le Néant. Kobra Khan rejoignit les Evil Warriors de Skeletor et convaincu Evil-Lyn de rechercher le puits aux serpents, voler le bâton de Zodak... et libérer ses semblables. Réussiront-ils ?


FACTION : SNAKE MEN


Mise en place




◆ Mélangez le paquet « L'ascension des Snake Men » et utilisez-le comme paquet de scénarios.


◆ Vous commencez ce scénario avec Kobra Khan et Evil-Lyn (pendant ce scénario, traitez tous vos héros comme ).




Votre base est le Temple de Hordak.

 **Remarque :** pendant ce scénario, traitez le Temple de Serpos comme un avant-poste normal (il peut être contrôlé et fortifié, mais ne donne pas d'avantages).


◆ Placez He-Man et un autre héros  de côté pour les utiliser plus tard dans la partie.

◆ Placez 3 soldats ennemis dans chaque avant-poste ,  et  et le symbole de la faction ennemie marqué sur le plan.


◆ Placez les jetons  comme indiqué sur le plateau.




 **Remarque :** pendant ce scénario, les zones avec les icônes  ou  ne sont pas considérées comme adjacentes !

Règles spéciales


 **Remarque :** pour remporter ce scénario, vous devez battre Zodak dans un combat dans les contrées sauvages, contrôler le Temple de Serpos avant la fin du 3^e événement crâne et garder le contrôle jusqu'à la fin du 4^e événement crâne (vous devez avoir le contrôle du Temple de Serpos à la fin de chaque manche concernée).

Activation des héros

À la fin de la deuxième manche d'événement crâne, après que tous les héros  ont été activés, déplacez He-Man de 2 zones (impitoyable : 3) vers le Temple de Serpos.

À partir de la prochaine manche, effectuez chaque manche en alternance. He-Man est activé en premier, puis l'un de vos héros, puis le prochain héros  et ainsi de suite. Dès qu'un héros  entre dans le Temple de Serpos, recrutez 3 soldats  là-bas.




Dans une quête pour le bâton de Zodak

Résolvez et terminez 2 cartes du paquet de scénarios, puis engagez Zodak dans un combat dans les contrées sauvages dans une zone avec un jeton  de votre choix :


Zodak :


 4  4  2

Compétence : les cartes équipement et allié n'apportent aucun bonus de héros dans ce combat.


 **Remarque :** si vous perdez ce combat dans les contrées sauvages, vous pouvez le recommencer à la prochaine manche, dans la même zone ou une zone différente avec un jeton . Si vous gagnez ce combat dans les contrées sauvages, retirez le jeton .

Influence d'un sbire mystique

Après avoir vaincu Zodak, placez 1 jeton  dans chaque zone adjacente au Temple de Serpos.

Pour entrer dans le Temple de Serpos, vous devez effectuer l'action « Se lancer dans une quête » dans au moins 2 de ces zones : piochez des cartes du paquet de scénarios jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature épique. Résolvez le combat, mais, au début de chaque manche, lancez 2 dés épiques au lieu de 1. Après avoir battu la créature, retirez le jeton .

Le puits aux serpents découvert

Quand vous prenez le contrôle du Temple de Serpos, remplacez la figurine et carte d'Evil-Lyn par un héros  de votre choix (placez le héros choisi dans la zone où se trouvait Evil-Lyn et gardez toutes les cartes d'Evil-Lyn, mais défaissez tous les dégâts et autres jetons de statut).

À partir de maintenant, vous devez garder le contrôle du Temple de Serpos jusqu'à la fin de la 4^e manche d'événement crâne. Si l'ennemi contrôle le Temple de Serpos à la fin de n'importe quelle manche, vous perdez le scénario.


Si vous contrôlez le Temple de Serpos et avez battu Zodak dans un combat en contrées sauvages avant la fin de l'événement crâne 2, déclenchez-le (ne le résolvez pas une deuxième fois quand il sera déclenché sur le marqueur de manche).

Règles supplémentaires

Une fois par manche, vous pouvez dépenser 4 Eternium pour réduire le déplacement d'un héros ennemi de 1 jusqu'à la manche suivante.











Remarque : vous pouvez recruter des escouades de sabotage après avoir vaincu Zodak dans un combat en contrées sauvages et pris le contrôle du Temple de Serpos.

Dans ce scénario, chaque piège des escouades de sabotage a un effet supplémentaire : ils réduisent de 1 le  du héros ennemi jusqu'à la fin de leur prochaine manche (si nécessaire, utilisez un jeton d'Eternium comme rappel).

Faites place aux Snake Men

Gagnez des  comme suit :

- 2  si vous prenez le premier le contrôle du Temple de Serpos (avant le héros ennemi).
- 2  si vous contrôlez Anwat Gar, Aviopolis ou Arachnia City.
- 2  si vous avez battu au moins 2 créatures épiques « spéciales » en une seule manche de combat épique (voir : Influence d'un sbire mystique).
- 2  si au début de la dernière phase de préparation de jour vous recevez au moins 12 Eternium.
- 3  si vous contrôlez 3 zones  , 3 zones  ou 3 zones  .





Événements crâne

1. Pour libérer King Hsss et les Snake Men du Néant, Kobra Khan et Evil-Lyn ont besoin du puissant bâton de Zodak. Ils traversent Eternia pour trouver Zodak et arracher ce bâton de ses mains !


Quand vous effectuez une action « Se lancer dans une quête » pendant cette manche, piochez 2 cartes au lieu de 1, résolvez-en 1 et placez l'autre en dessous du paquet.

2. La Sorcière a senti qu'une nouvelle menace planerait sur Eternia si Khan et Evil-Lyn libéraient les Snake Men. Elle avertit alors He-Man et les Masters of the Universe.

Placez les 2 héros  dans le Château Grayskull. À partir de la prochaine manche, les héros  s'activent et se

déplacent de 2 zones (impitoyable : 3) vers le Temple de Serpos.

3. L'ancien puits aux serpents a été découvert sous Snake Mountain ! L'étrange magie en émane... ! Une énergie dangereuse pour ceux qui sont bons et au cœur pur...

Chaque héros ennemi à 3 zones du Temple de Serpos ou moins lance 3 dés. Pour chaque réussite, ce héros perd 1 .

4. Kobra Khan réussira-t-il ? King Hsss et son armée reconquerront-ils Eternia ?

Si vous contrôlez toujours le Temple de Serpos à la fin de cette manche, vous gagnez !

MISE EN PLACE DE DÉPART

