

MODO SOLITARIO/COOPERATIVO

LIBERAR A KING HSSS

Kobra Khan, miembro de una raza reptiliana desconocida, ha descubierto que es descendiente de los antiguos Snake Men. Fascinado por las historias sobre las grandes victorias de King Hsss, ha empezado a recoger testimonios y a recrear la historia de los Snake Men por su cuenta. Su investigación le ha llevado a descubrir que King Hsss, junto a su ejército, quedaron encerrados en el Vacío. Kobra Khan se ha unido a los Evil Warriors y ha convencido a Evil-Lyn de buscar el pozo de las serpientes, robar el báculo de Zodak... y liberar a sus hermanos. ¿Lo conseguirán?

FACCIÓN: SNAKE MEN

Preparación

◆ Baraja las cartas de *El ascenso de los Snake Men* y úsalas como mazo de escenario.

◆ Empiezas el escenario con Kobra Khan y Evil-Lyn (durante este escenario, trátalos como si fueran )

Tu base es el Templo de Hordak.

 **Nota:** durante este escenario, considera el Templo de Serpos como un puesto avanzado normal (se puede controlar y fortificar, pero no da ningún beneficio).

◆ Coloca a He-Man y otro héroe  a un lado para usarlos más adelante.

◆ Coloca 3 soldados enemigos en cada puesto avanzado ,  y  marcado en el mapa con el símbolo de la facción enemiga.

◆ Coloca fichas  como se indica en el mapa.

 **Nota:** en este escenario, las zonas con el icono  o  no se consideran adyacentes.

Reglas especiales

 **Nota:** para completar este escenario tienes que derrotar a Zodak en un combate en las tierras salvajes, tomar el control del Templo de Serpos antes del final del tercer evento de calavera y mantenerlo hasta el final del cuarto evento de calavera (tienes que controlar el Templo de Serpos al final de cada una de estas rondas).

Activación de héroes

Al final de la segunda ronda de calavera, una vez que todos los héroes  se hayan activado, mueve a He-Man 2 zonas (en nivel despiadado 3) hacia el Templo de Serpos. A partir de la siguiente ronda, lleva a cabo cada ronda de forma alternada. He-Man se activa primero, después uno de tus héroes, después el siguiente héroe , etcétera. Cuando un héroe  entre en el Templo de Serpos, recluta 3 soldados  y colócalos en la zona.

Misión: recuperar el báculo de Zodak

Resuelve 2 cartas del mazo de escenario y después, en cualquier zona con una ficha , inicia un combate en las tierras salvajes contra Zodak:

Zodak:

 4  4  2

Habilidad: las cartas de equipo y aliado no ofrecen bonificaciones al héroe durante este combate.

 **Nota:** si pierdes el combate en las tierras salvajes, puedes volver a intentarlo el próximo turno en la misma zona u otra con una ficha . Si ganas el combate, retira la ficha .

La influencia del esbirro mágico

Después de derrotar a Zodak, coloca 1 ficha  en cada zona adyacente al Templo de Serpos.

Para entrar en el Templo de Serpos, debes *Ir a una misión* en al menos 2 de estas zonas. Roba cartas del mazo de escenario hasta que encuentres una bestia épica y combate contra ella, pero al comienzo de cada ronda lanza 2 dados en vez de 1. Una vez derrotada la bestia, retira la ficha .

Descubrimiento del pozo de las serpientes

Cuando tomes el control del Templo de Serpos, cambia la carta y miniatura de Evil-Lyn por las de cualquier héroe  (colócalo en la zona donde estaba la miniatura de Evil-Lyn y quédate con las demás cartas que tenía, pero descarta las fichas de daño y estado).

A partir de este momento, tienes que controlar el Templo de Serpos hasta el final de la cuarta ronda de calavera. Si el enemigo controla el lugar al final de cualquier ronda, perderás el escenario.

Si controlas el Templo de Serpos y has derrotado a Zodak en un combate en las tierras salvajes antes del evento de calavera 2, activa el evento (no lo resuelvas otra vez cuando toque en el marcador de rondas).

Reglas adicionales

Una vez por turno, puedes pagar 4 eternium para reducir  en 1 el movimiento de uno de los héroes enemigos durante su próximo turno.

Nota: puedes reclutar equipos de sabotaje después de derrotar a Zodak en un combate en las tierras salvajes y tomar el control del Templo de Serpos.

En este escenario, cada trampa de un equipo de sabotaje tiene un efecto adicional: reduce en 1 el  del héroe enemigo hasta el final del próximo turno (considera usar una ficha de eternium para marcarlo).

Abriendo paso a los Snake Men

Gana  como sigue:

- 2  si controlas el Templo de Serpos antes que el héroe enemigo.
- 2  si controlas Anwat Gar, Aviópolis, o la Ciudad de Arachnia.
- 2  si has derrotado al menos dos bestias épicas especiales en una sola ronda de combate épico (consulta «La influencia del esbirro mágico»).
- 2  si al comienzo de la fase de preparación del último día recibes al menos 12 eternium.
- 3  si controlas 3 zonas , 3 zonas  o 3 zonas .



Eventos de calavera

1. Para liberar a King Hsss y los Snake Men del Vacío, Kobra Khan y Evil-Lyn necesitan el poderoso báculo de Zodak, así que recorren Eternia para alcanzar a Zodak... y arrebatárselo. Cuando realices la acción *Ir a una misión* durante esta ronda, roba 2 cartas en vez de 1, resuelve 1 de ellas y deja la otra en la parte inferior del mazo.

2. La Hechicera ha sentido una nueva amenaza que se cernirá sobre Eternia si Khan y Evil-Lyn liberan a los Snake Men, por lo que ha decidido alertar a He-Man y los Masters of the Universe. Coloca los dos héroes  en el Castillo de Grayskull. A partir de la próxima ronda, los héroes  se activarán

y se moverán 2 zonas (en nivel despiadado 3) hacia el Templo de Serpos.

3. ¡Han descubierto el antiguo pozo de las serpientes bajo la Montaña de la Serpiente! Una extraña energía mágica emana de él... una energía horrible para aquellos que son buenos y puros. Cada héroe enemigo en un radio de 3 zonas del Templo de Serpos lanza 3 dados. Por cada éxito, el héroe pierde 1 .

4. ¿Lo conseguirá Kobra Khan? ¿Volverá King Hsss con su ejército para conquistar Eternia una vez más?

Si sigues controlando el Templo de Serpos al final de esta ronda, ¡has ganado la partida!

CONFIGURACIÓN INICIAL

