

# MAGE KNIGHT

## Board Game

## IL RITORNO DELL'APOCALISSE

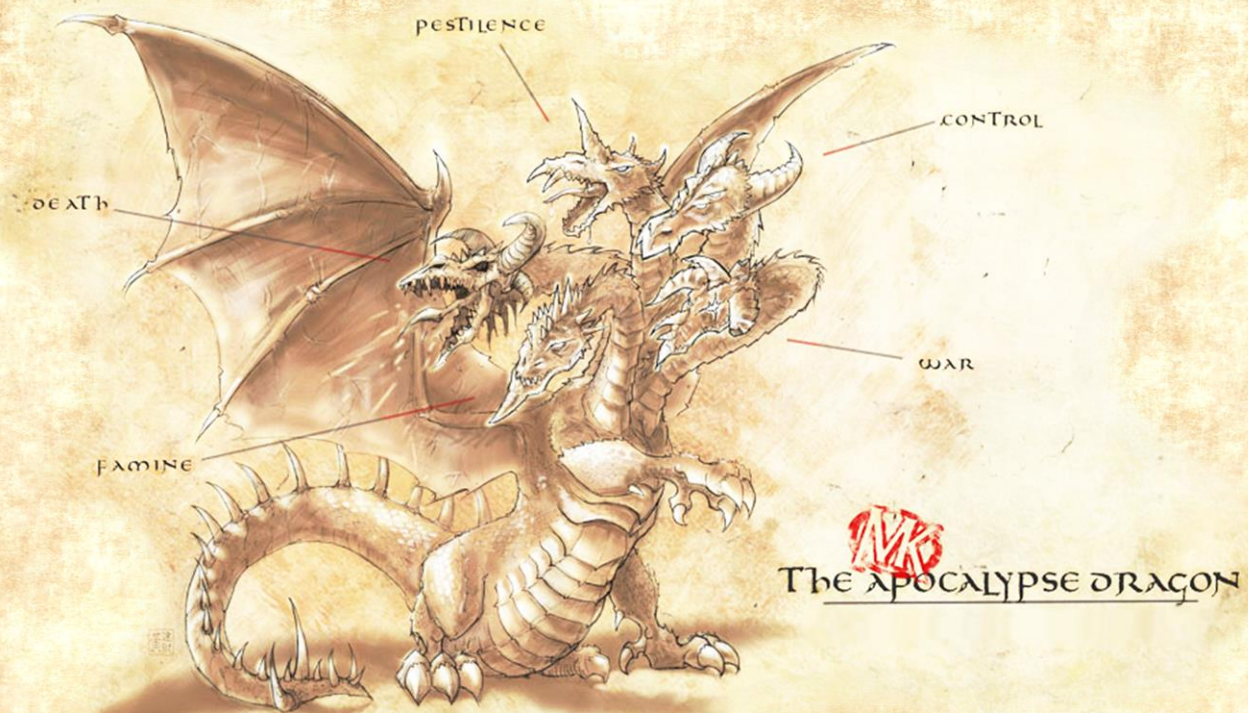
*"Per generazioni il culto di Tur'aj<sup>1</sup> è stato solo un sussurro nel vento, una storia oscura di credenti zelanti che sostenevano un male antico sacrificando i vivi. Ora i Cavalieri Oscuri<sup>2</sup> cavalcano La Terra<sup>3</sup> e i Servitori dell'Apocalisse<sup>4</sup> sono usciti dall'ombra. I suoi membri hanno messo da parte la loro lealtà verso altre fazioni come un inutile mantello; ora si dedicano solo al culto della morte e della distruzione. Nonostante non dispongano ancora di un proprio esercito, le forze dell'Apocalisse hanno già insinuato il timore nel cuore delle popolazioni comuni con incursioni mirate a rapire degli innocenti. Si dice che le vittime sequestrate vengano sacrificate dai Servitori per alimentare la magia oscura che potrebbe dividere e distruggere La Terra una volta per tutte..."*

Anonimo, 435 Tz<sup>5</sup>.

Nell'Era delle Nebbie<sup>6</sup>, il Drago dell'Apocalisse<sup>7</sup> generò migliaia di creature contorte, le unì alle forze del Mondo Sotterraneo<sup>8</sup> e le condusse in un massacro che devastò l'intera Terra. Innumerevoli eserciti combatterono contro il Drago senza alcun successo, finché emersero quattro grandi eroi: Kaznak<sup>9</sup>, Syrthyn<sup>10</sup>, Lord Valantis<sup>11</sup> e Tovak Wymstalker<sup>12</sup>. Questi grandi guerrieri riuscirono a sopraffare il Drago al punto tale di sigillarlo all'interno dell'uovo dal quale era uscito, in un'epica e sanguinaria battaglia che scosse tutto il mondo. Da quel giorno furono conosciuti come gli Ammazdraghi<sup>13</sup>.

L'uovo mistico risultò essere indistruttibile. Da quel momento i Draconum<sup>14</sup> e Drakona<sup>15</sup> giurarono di proteggerlo e custodirlo fino alla fine dei tempi onde evitare una nuova catastrofe. Gli Ammazdraghi si avvolsero in una stasi magica per risorgere solo se il Drago avesse fatto ritorno. Ora, diversi secoli dopo, il ciclo ha nuovamente inizio: l'uovo è stato sottratto ai suoi guardiani con la forza. Ciò che le razze più antiche della Terra temevano sta accadendo: il Drago dell'Apocalisse vive di nuovo! Sarai in grado di fermarlo o tenterai di fuggire al suo dominio su La Terra? Solo tu puoi deciderlo.

Non si sa nulla riguardo gli Ammazdraghi né se il loro sigillo magico si sia spezzato. Stranamente, anche il Concilio del Nulla non si è più manifestato; sembra essere svanito dopo gli avvenimenti della comparsa del Drago, ma questa è un'altra storia...





# ~ IL DRAGO DELL'APOCALISSE ~

## IL DRAGO

Nello scenario, il Drago dell'Apocalisse è rappresentato da cinque gettoni rossi corrispondenti al numero delle sue teste: **Guerra, Fame, Controllo, Pestilenza e Morte**.

Sebbene sia la creatura più potente mai esistita nella storia de La Terra, dopo aver desolato un'intera città, il Drago ha deciso di fermarsi e restare sulle rovine per concentrare il proprio potere e generare abominevoli armate. È una creatura intelligente, sta aspettando il momento giusto per scatenare tutta la sua ira e dare nuovamente inizio al caos totale nel mondo.

Nonostante abbia un momentaneo comportamento sedentario, la sua presenza e le sue pesti riescono ad essere percepite a miglia di distanza, perfino oltre i confini de La Terra. Le fazioni in guerra e le popolazioni locali non hanno ancora realizzato che la fine dei tempi è molto vicina.



## MAZZO IMPRESA DELL'APOCALISSE

Il Drago ha il proprio mazzo Impresa che determina cosa farà durante il gioco. Segui la descrizione dello scenario per scoprire com'è composto questo mazzo personalizzato. Mischialo bene e piazzalo a faccia in giù accanto la tessera dove si trova il Drago. Durante il gioco, le carte del mazzo vengono girate e vanno a formare a faccia in su la pila degli scarti del Drago.

## COMBATTERE CONTRO IL DRAGO

Il Drago si comporta esattamente come una città, è talmente possente e pieno di sé che non si disturba neanche di spostarsi. Ogni volta che viene attaccato è **considerato come un assalto**, tuttavia, **non è Fortificato** (e non si perde Reputazione). Il combattimento ha una struttura simile al solito combattimento con i nemici, ha le stesse quattro fasi come il combattimento standard, e segui le stesse regole. Perciò puoi liberamente combinare Attacchi a Distanza e d'Assedio nella fase Attacco a Distanza e d'Assedio contro i gettoni che non abbiano l'abilità **Fortificato** e gli attacchi d'Assedio contro quelli che hanno l'abilità **Fortificato**. Quando combatti il Drago, affronti additionally i componenti del suo esercito.

## ★ IMMUNITÀ ARCANA

Tutte le teste del Drago dell'Apocalisse hanno Immunità Arcana. Ciò significa che il Drago è **immune** a tutti gli **effetti speciali** che lo distruggerebbero, che gli impediscono di attaccare o che hanno effetto su di esso.

## LE CALAMITÀ DELL'APOCALISSE

A seconda del livello di difficoltà dello scenario, il Drago inizia a diffondere e generare le proprie pesti:

- 👤 **GUERRA.** In lontananza si sente un potente ruggito, simile a un grido di guerra in una lingua mai pronunciata prima, impaurendo i villaggi e le popolazioni locali. A causa del timore e della diffidenza le interazioni sono meno comuni; di conseguenza è più difficile che avvengano.
- 👤 **FAME.** Il cibo scarseggia. A causa dell'indebolimento e la diminuzione della forza, lo spostamento è diventato molto faticoso.
- 👤 **CONTROLLO.** Misteriosamente iniziano a verificarsi cali di lucidità. Nei dintorni, se non in tutto il continente, si diffonde un'aria di confusione sempre più forte. Le fazioni in guerra non sanno ancora da dove provenga questa sensazione insolita, ma è solo questione di tempo.
- 👤 **PESTILENZA.** Una misteriosa epidemia mortale colpisce gran parte de La Terra, causando inspiegabili malattie e strane ferite sul corpo.
- 👤 **MORTE.** La percentuale di sopravvivenza si riduce al minimo e si verificano innumerevoli morti. Di fronte a tale devastazione, le inestimabili perdite demoralizzano perfino i cavalieri più coraggiosi e agguerriti.
- 👤 **MADRE DI BESTIE.** Usando Magia Elementale e l'essenza degli esseri sterminati nel trascorso del suo crescente dominio su La Terra, il Drago dell'Apocalisse è capace di generare una prole abominevole, formata da un'armata di creature contorte prive della propria identità, persa nel momento in cui sono state generate dal Drago, che ora li usa come parte del suo esercito.



## IL FANTASMA DELL'OBLIO

Combinando le arti della Magia Negromante con un'alta concentrazione di mana, un'antica reliquia e un misterioso elemento, il Drago è riuscito a evocare e impossessarsi dello spirito errante di un potente guerriero Draconum deceduto, che in vita era stato posseduto, tradito e a sua volta ucciso dai Solonavi<sup>16</sup>. Sembra che il Drago l'abbia trasformato in un famiglio spettrale dandogli nuova vita, oppure che l'abbia tramutato in un fantoccio; nessuno lo sa... Si sa solo che lo Spettro Draconum è stato evocato di nuovo e mandato nei paraggi della Cittadella Darthion<sup>17</sup> per accertarsi che nessun mortale osi intraprendere rappresaglie contro l'essere che gli ha ridato la vita, anche se tali tentativi risulterebbero comunque vani... Segui la descrizione dello scenario per scoprire come agisce questo misterioso spettro.



Sembra che la battaglia decisiva avrà luogo alcune miglia al Nord della Cittadella Darthion, vicino a un affluente del fiume Roa Galtor<sup>18</sup>.

Dopo essere stato avvisato da un informatore degli Alti Elfi sugli avvenimenti riguardanti il Drago, ti sei recato verso Est oltre il fiume, sul vasto Altopiano Wylden<sup>19</sup> (dominio Elementalista), con le basse aspettative di poter stipulare un breve armistizio con l'Alto Sacerdote-Profeta Tremeler<sup>20</sup> che, purtroppo, rifiuta la proposta. È più interessato a vincere la propria guerra contro i Crociati Oscuri, senza dare alcuna importanza a ciò che sta accadendo su La Terra; sembra che abbiano perso il loro ideale più importante: preservare e difendere La Terra, la vita e la natura a qualunque costo.

Al tuo ritorno, dopo lo sbarco sulla Baia di Darthion, i locali ti informano che il conflitto delle due fazioni ha oltrepassato il fiume e che gli scontri nelle vicinanze tra le truppe dei Leader sono numerosi; saranno d'intralcio per poter raggiungere la cittadella il prima possibile.

Il tuo istinto ti dice che non c'è più tempo da perdere ma pare che dovrai battersi con alcuni di loro per poterti fare strada verso Nord e cercare di acquisire più esperienza possibile prima della battaglia finale. Stai per intraprendere quella che, forse, sarà l'ultima marcia di un Mage Knight...



## Preparazione del Gioco

- **Giocatori:** 1
- **Durata:** sei Round (3 giorni e 3 notti)
- **Scopo:** Un'impresa impegnativa dove dovrai combattere lo Spettro e sconfiggere il Drago prima che sia troppo tardi.

### Componenti dello Scenario

- **Gioco base:** tutti i componenti.
- **La Legione Perduta:** tutti i componenti tranne Volkare e l'accampamento di Volkare (mappa).
- **Le Ombre di Tezla:** più dettagli dei componenti a pag.20 e 21 del Regolamento delle Espansioni.
  - Gettoni Nemico
  - Gettoni Fazione (Oggetti)
  - Gettoni Cimitero

### Mappa

- **Forma:** Mappa Aperta limitata a 3 colonne.
- **Tessere Campagna:** 8. Esattamente 4, 3 o 2 dovrebbero contenere una Radura Magica (vedi **Difficoltà**).
- **Tessere Città Principali:** 2 (la tessera Città Bianca e la tessera Città Rossa). Piazza soltanto un gettone Rovina corrispondente sulla tessera Città Rossa; **non piazzarci nemici infuriati**.
- **Tessere non-Città Principali:** 5.
- **Città:** la Città Bianca è amichevole. Piazzaci sopra un gettone Scudo, ma non sei il leader. La Città Rossa è stata distrutta ed è lì dove si trova il Drago dell'Apocalisse.
- **Carte e Abilità:** rimuovi dal mazzo Incantesimi i quattro Incantesimi competitivi (109-112). Utilizza i gettoni Abilità cooperativi al posto di quelli competitivi. Utilizza i gettoni Abilità di un altro Eroe preso a caso come parte dell'offerta comune e **assegna il suo gettone Ordine Round al Drago**.



### Il Drago e lo Spettro Draconum

- **Il Drago** rimpiazza il Giocatore Neutrale in questo scenario e conta verso il numero totale dei giocatori, perciò hai un dado extra nella Riserva e una Unità extra nell'offerta.
- Prima di piazzare qualsiasi altro gettone sulla mappa, prendi **tre gettoni nemico rossi dalla pila** dei gettoni nemico rossi **regolare**. Poi prendi **un gettone nemico rosso Crociato Oscuro** e **un altro Elementalista**. Questi cinque gettoni rappresentano il Drago, piazzali sulla carta della Città Rossa a faccia in giù; vengono rivelati quando ti trovi adiacente alla città. Non ricevono il bonus città poiché essa è stata distrutta.

- Prepara il mazzo del Drago:
  - ✓ 16 Carte Azione Base dell'Eroe preso a caso
  - ✓ 14 Incantesimi interattivi rimossi
  - ✓ Un certo numero di ferite, in accordo con la tabella di **Difficoltà**
- Accanto al mazzo del Drago, opzionalmente, si consiglia di mettere un segnalino mana corrispondente al colore delle sue Abilità scelte a caso (vedi **Difficoltà, Abilità del Drago**). In questo modo è più facile ricordare le Abilità del Drago che **sono in gioco** e quali sono gli effetti che devono essere attivati ognuno dei suoi turni (vedi **Corso del Gioco**).
- Prendi **un gettone nemico rosso** dalla **pila** dei gettoni rossi **regolare** e piazzalo su qualsiasi dei due spazi Draconum (quello più vicino verso il tuo Eroe) della tessera Città Rossa, a faccia in su. Il gettone piazzato rappresenta **Lo Spettro**, il quale ne acquisisce tutti i valori, abilità e tipo d'attacco. Ti darà la caccia spostandosi sulla mappa sempre più vicino verso il tuo Eroe (vedi **Corso del Gioco**). Contrassegnalo con un segnalino mana **Nero** per poter distinguerlo.





## Difficoltà dello Scenario

In base al livello di difficoltà dello scenario, si eseguono le seguenti modifiche nel settaggio:

Livello del Drago	Tessere contenenti una Radura Magica	Fama Iniziale	Abilità del Drago	Ferite nel Mazzo del Drago	Ricompensa Combattimento con lo Spettro Draconum
<b>Arrabbiato</b>	4	+2	2*(**)	20	Cristallo di qualsiasi colore + <b>Oggetto</b> ***
<b>Infuriato</b>	3	+1	4*	18	Carta d'Azione Avanzata + <b>Oggetto</b> ***
<b>Scatenato</b>	2	0	6	16	Artefatto o Incantesimo + <b>Oggetto</b> ***

\* Tira un dado mana tante volte pari al numero descritto per determinare le Abilità del Drago che **saranno in gioco** in base ai colori ottenuti (vedi **Corso del Gioco, Abilità del Drago**). Ritira più volte il dado finché i colori ottenuti siano diversi. **Non tirare** nessun dado se scegli il **Livello Scatenato**.

\*\* Se entrambi i colori ottenuti sono **Speciali** (Oro e Nero), **aggiungi** additionally un colore **Base** a caso.

\*\*\* Tu scegli la Fazione dell'**Oggetto** che guadagni.

## Regole Speciali

### Avanzamento di Livello di Abilità



Quando avanzi di livello e scegli una delle tue Abilità, il gettone o gettoni che non scegli, non si scartano; vanno nell'offerta comune.

Possono essere scelti dall'offerta la prossima volta che avanzi di livello. Se lo fai, prendi sempre la Carta Azione Avanzata più in basso nell'offerta.

### Offerta Unità

A seconda del livello di **Difficoltà**, la disposizione delle Unità d'Elite può essere più accessibile:

#### 1. Arrabbiato.

- **Round 1 e Round 2:** 3 Regolari, 1 d'Elite
  - **Round 3 e Round 4:** 2 Regolari, 2 d'Elite
  - **Round 5 e Round 6:** 1 Regolare, 3 d'Elite
- Nota:** se è stata rivelata almeno una tessera Principale, esegui sempre il terzo passaggio.

#### 2. Furioso.

- **Round 1 e Round 2:** 4 Regolari
  - **Round 3 e Round 4:** 3 Regolari, 1 d'Elite
  - **Round 5 e Round 6:** 2 Regolari, 2 d'Elite
- Nota:** se è stata rivelata almeno una tessera Principale, esegui sempre il terzo passaggio.

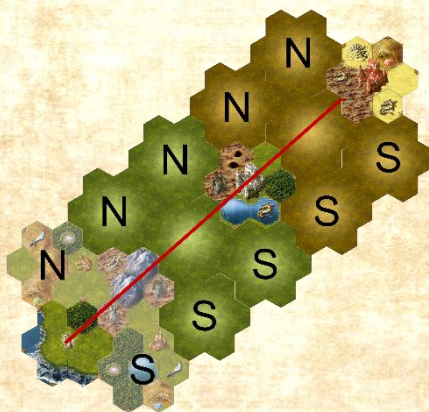
#### 3. Scatenato.

Esegui la disposizione standard delle Unità.

### Città Bianca

I grandi Signori della Cittadella Darthion sono degni alleati. Grazie al loro supporto, dentro le mura puoi usufruire non di uno, ma di diversi vantaggi:

- **Puoi arruolare** Unità di tutti i tipi e puoi pagare Influenza 2 per aggiungere una Unità d'Elite nell'offerta.
- **Curarti:** puoi pagare Influenza 3 per Cura 1.
- **Allenarti:** pagando Influenza 7, guadagni una carta dall'offerta Azioni Avanzate, oppure una a caso dalla cima del mazzo Azioni Avanzate. La carta guadagnata va in cima al tuo mazzo.
- **Imparare nuove arti magiche:** puoi guadagnare un Incantesimo pagando Influenza 8 più un mana dello stesso colore.
- **Difesa:** se ti trovi dentro le mura della Cittadella e inizi un combattimento o vieni attaccato, il tuo Eroe oppure una delle Unità che controlli, guadagna **Armatura +1**.



### Gettoni Nemico

I gettoni nemico verdi, marroni e rossi vengono divisi per fazione.

Quando piazzati i nemici infuriati, pesca dalla pila **Crociato Oscuro** per le tessere **a nord** della mappa, e pesca dalla pila **Elementalista** per le tessere **a sud**. Se la **tessera mappa si trova nel mezzo** delle due, allora piazza un gettone fazione nemico **a caso** (vedi pag.20 Regolamento delle Espansioni).

Ogni volta che sconfiggi un nemico appartenente a una fazione, guadagni un **Oggetto** corrispondente e aggiungi 1 punto Fama extra.



### Radure Magiche

Ogni volta che una Radura Magica viene rivelata su una tessera mappa campagna a nord, piazzaci sopra una tessera **Cimitero** e un gettone nemico **Crociato Oscuro** verde e marrone **a faccia in su** sulla tessera Cimitero.

Ogni volta che una Radura Magica viene rivelata su una tessera mappa campagna a sud, piazzaci sopra un gettone nemico **Elementalista** verde e marrone **a faccia in su**.

Ogni volta che una Radura Magica viene rivelata su una tessera mappa tra nord e sud, tira un dado mana per determinare se piazzare una tessera **Cimitero** e gettoni nemico **Crociato Oscuro** oppure se piazzare gettoni nemico **Elementalista**.

### Liberare un Luogo

Per liberare un Cimitero o una Radura Magica, puoi entrarci dal suo spazio (come se fosse un'Azione). Combatti entrambi i nemici. Se non li sconfiggi entrambi, i gettoni rimasti rimangono su quello spazio. Possono essere attaccati di nuovo in un turno seguente. **Tuttavia**, se hai sconfitto **almeno** un gettone nemico, **puoi usufruire** gli effetti dello spazio e applicare le **regole di Notte** se sei in un **Cimitero**, oppure gli effetti del **Giorno, Notte o Cura** se sei in una **Radura magica**.

Se sconfiggi l'ultimo nemico, allora hai liberato il luogo. Guadagni un **Incantesimo** e un **cristallo dello stesso colore** se era un **Cimitero**, oppure guadagni un **Artefatto** e un **cristallo di un colore qualsiasi** se era una **Radura Magica**. Contrassegnalo con un gettone Scudo e guadagni Reputazione +1.



## Corso del Gioco

### Selezionare la Tattica

- Quando prendi le Tattiche, scegli sempre per primo. Il Drago ne prende un'altra a caso.
- Come al solito, la Tattica determina l'ordine dei turni. Piazza e disponi i corrispettivi gettoni Ordine Round.
- Alla fine di ogni Giorno o Notte, rimuovi dal gioco entrambe le carte Tattica utilizzate. Ogni carta Tattica viene presa esattamente una volta durante la partita.

### Turno del Drago

- Quando è il turno del Drago da giocare, rivela la prima carta del suo mazzo. La carta determina la sua azione per questo turno.
- Quando viene rivelata una **carta Non-Ferita** di un qualsiasi colore, verifica che il colore della carta appena rivelata corrisponda con il colore di una delle Abilità del Drago che **sia in gioco** (vedi **Difficoltà, Abilità del Drago**).
  - Se i colori corrispondono, l'effetto iniziale dell'Abilità attivata viene eseguito.
    - Poi controlla la Riserva, se ci sono uno o più dadi del colore corrispondente, ritira uno di questi (**non considerare Oro come jolly** per questa meccanica). Se dopo aver ritirato il dado, ottieni di nuovo lo stesso colore, esegui l'**effetto potenziato** dell'Abilità attivata **in aggiunta** all'effetto iniziale. Se ottieni un colore diverso dalla carta appena rivelata, non succede nulla; tuttavia se ottieni **Oro** o **Nero**, devi eseguire gli effetti corrispondenti **solo se questi colori sono in gioco**.  
Se non ci sono dadi da ritirare del colore corrispondente, esegui solo l'effetto iniziale dell'Abilità attivata.
  - Se il colore della carta appena rivelata corrisponde a un'Abilità del Drago che **non è in gioco**, non succede nulla.
    - Tuttavia, devi ritirare un dado dalla Riserva corrispondente al colore della carta appena rivelata.

- Sia che ci siano dadi corrispondenti da ritirare o meno, anche in questo caso, a prescindere dal colore ottenuto sul dado, non succede nulla **poiché la carta rivelata non ha attivato nessuna Abilità** che fosse in gioco. L'azione di ritirare un dado dalla Riserva in questo modo serve solo per essere d'intralcio al giocatore; il Drago si accerta che tutto vada secondo i suoi piani.

- Quando viene rivelata una **carta Ferita**, il Drago non agisce. È il turno dello **Spettro**; esso si **muove, attacca** o viene **evocato di nuovo** (se è stato sconfitto in precedenza).
  - Quando si **muove**, lo spettro si sposta di uno spazio sulla mappa, sempre più vicino **finché non è adiacente all'Eroe**, dopodiché, può attaccare.
    - Quando si sposta, lo spettro **ignora qualsiasi tipo di terreno** o altre cose presenti sulla mappa.
    - Si mantiene in volo, perciò si può **muovere su tessere inesplorate senza esplorare** oppure **sovrastare su spazi già occupati**, si trattino di siti o nemici infuriati; in altre parole, li copre finché non si sposta di nuovo o finché non viene sconfitto in combattimento.
    - **Lo spettro è considerato, a tutti gli effetti, come un nemico infuriato.**
  - Quando **attacca**, lo spettro non si sposta ma deve essere adiacente al tuo Eroe. Se vieni attaccato, puoi scegliere di eseguire il tuo turno in anticipo (come quando vieni attaccato da un altro giocatore) per partecipare al combattimento, oppure **ritirarti**.
    - **Combattere.** Se scegli di svolgere il tuo turno completamente, gira il tuo **gettone Ordine Round**. Puoi utilizzare qualsiasi cosa nel combattimento come se fosse il tuo turno e puoi completare la tua sequenza **Fine del Turno** (ma poi salterai il tuo turno; vedi pag.12 del Regolamento. **GvG**, sezione 3a).

- **Ritirata.** Non c'è combattimento (e non fai il tuo turno in anticipo) – in base alla difficoltà, prendi solo Ferite:
  - ♦ **Arrabbiato.** Una Ferita nello scarto.
  - ♦ **Furioso.** Una Ferita nella mano.
  - ♦ **Scatenato.** Una Ferita nella mano e un'altra nello scarto.

Ogni volta che sconfiggi lo spettro, oltre la Fama e Reputazione corrispondente, ricevi una ricompensa (vedi **Difficoltà**). Valuta bene quanto e quando sarà più conveniente combatterlo o ignorarlo.

- Quando viene **evocato di nuovo**, prendi un altro gettone nemico rosso regolare, piazzalo su qualsiasi spazio Draconum (città Rossa) e le sequenze ripartono.

### Fine del Round

- Il Drago non annuncia mai la Fine del Round.
- Quando annunci la Fine del Round, il Drago non gioca il proprio turno.
- Non rimescolare mai il mazzo del Drago. Nel prossimo Round devi solo rivelare una carta in ciascuno dei suoi turni.

### Risultato del combattimento contro il Drago

Per sconfiggere il Drago, tutte le sue cinque teste devono essere sconfitte. Se hai abbattuto una testa del Drago appartenente a una delle due fazioni, prendi l'**Oggetto** corrispondente. Se non riesci ad abbattere tutte le teste, devi ritirarti nello spazio da cui hai attaccato. Non è obbligatorio sconfiggere il suo esercito ma **devi** comunque combatterlo.

### La fine dei tempi

Quando non ci sono più carte da rivelare nel mazzo del Drago, ormai il tuo tempo è scaduto: il Drago ruggisce e sta per alzarsi, non potrai più fermarlo. Hai ancora un ultimo turno per tentare di buttarlo giù totalmente.

## Abilità del Drago dell'Apocalisse

	EFFETTO INIZIALE (Carta rivelata)	EFFETTO POTENZIATO (Colore ottenuto dal dado ritirato)
<b>GUERRA</b>	Se riveli una <b>carta rossa</b> , il costo di tutte le Interazioni è aumentato di 1.	Il costo di tutte le Interazione è aumentato di 1.
<b>FAME</b>	Se riveli una <b>carta blu</b> , il costo dell'esplorazione è aumentato di 1.	Il costo di tutti i terreni è aumentato di 1.
<b>CONTROLLO</b>	Se riveli una <b>carta verde</b> , scarta un Oggetto (se ce l'hai).	Rimetti un Artefatto che hai in mano sul tuo mazzo Impresa (se ce l'hai).
<b>PESTILENZA</b>	Se riveli una <b>carta bianca</b> , aggiungi una Ferita alla tua mano.	Aggiungi una Ferita nella tua pila degli scarti.
<b>MORTE</b>	Se ottieni un dado mana <b>Nero</b> , un'Unità pronta che controlli con il livello più basso diventa esausta fino alla fine del tuo prossimo turno.	
<b>MADRE DI BESTIE</b>	Se ottieni un dado mana <b>Oro</b> , aggiungi un gettone nemico verde regolare insieme alle teste del Drago. Se ottieni Oro di nuovo, aggiungi un gettone marrone regolare; se ottieni Oro più volte, alterna il piazzamento dei gettoni.	



## Fine dello Scenario

Lo scenario può finire in un uno di questi modi:

- Il Drago finisce il suo mazzo Impresa. Se non riesci a sconfiggerlo nel tuo prossimo turno, **hai perso**.
- Non importa quanti turni impegni per abbattere il Drago dell'Apocalisse. Se tutte le sue teste sono state sconfitte, **hai vinto**.

Se vuoi contare il tuo punteggio, puoi giocare un turno in più.

### Punteggio

L'obiettivo è sconfiggere il Drago a qualunque costo.

Per segnare il punteggio, prendi la tua Fama di base e poi applica il punteggio standard per i Successi. Non assegnare titoli.

- Conteggia 20 punti solo per aver concluso lo scenario (vittoria o sconfitta) e aver avuto il coraggio di affrontare il Drago dell'Apocalisse da solo.
- Conteggia 5 punti per ogni volta che hai sconfitto lo Spettro.
- Se hai sconfitto il Drago, ottieni:
  - Bonus di 30, 40 o 50 punti (dipende dal Livello del Drago scelto).
  - Aumentalo di 2 per ogni carta rimasta nel mazzo del Drago.
  - Moltiplica il risultato di 1, 1.5 o 2 (dipende dal Livello scelto)
- Conteggia 30 punti per ogni Round non giocato.
- Se la Fine del Round non è stata ancora annunciata nel tuo ultimo Round, conteggia 5 punti addizionali.

### Alcuni Consigli

- Questo è uno scenario complesso e impegnativo. Richiede una buona gestione dei mezzi e facoltà decisionale. Non è molto consigliato per coloro che ancora devono imparare o ricordare le basi del gioco. Nonostante, se sei abbastanza spavaldo, puoi iniziare con il livello di Difficoltà più basso.

Non tirare un dado per vedere quali saranno le Abilità del Drago a essere in gioco, sei libero di sceglierle a piacimento.

- Lo scenario aumenta considerabilmente il componente aleatorio già contenuto nel gioco. La partita potrebbe essere mediamente difficile o molto complicata.
- Alcune meccaniche sono un po' complesse, difficili da capire o eseguire al primo sguardo. Applicane il funzionamento mentre giochi, passo dopo passo, leggendo attentamente le descrizioni.
- Sia che vinci o perdi, la maggior parte delle volte il mazzo Impresa del Drago rimarrà senza carte prima che finisca lo scenario. Devi cercare sempre di ottimizzare i turni.
- La strategia vincente è trovare i modi per avanzare di livello e guadagnare abbastanza forza per la battaglia finale contro il Drago.
  - La chiave è il tempismo. Ricorda che nella Città Bianca puoi usufruire di diverse prestazioni, cerca di trarre questo a tuo vantaggio.
  - Gli effetti che ti scontano il costo del terreno o ti facilitano in gran lunga lo spostamento sulla mappa sono fondamentali.
  - Tutte le teste del Drago hanno Immunità Arcana per difetto, quindi le carte con effetti non-Attacco o non-Blocco passano in un secondo piano; certo, sono sempre utili nel lungo andare della partita ma non farne una priorità.
  - Assicurati di avere abbastanza forza per il combattimento finale, il quale potrebbe durare diversi turni prima di finire.
  - È inevitabile prendere le Ferite, valuta con attenzione come e quando assegnare i danni alle tue truppe e/o al tuo Eroe.

