

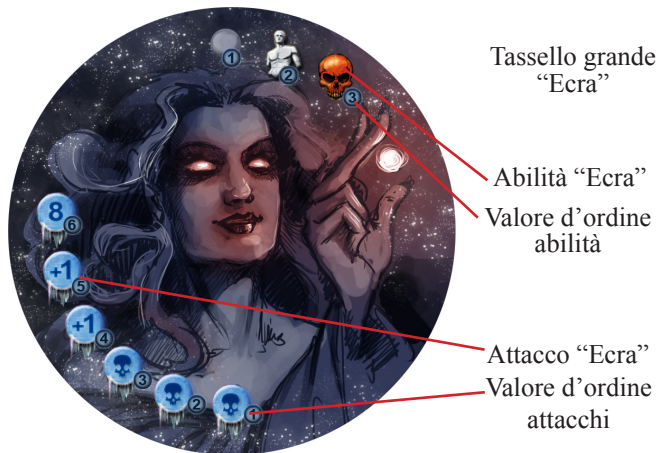
Ecra, la Regina della Notte

di eridan

Il concilio del nulla ti ha affidato una missione dalla cui riuscita dipende l'intero destino del frammento di realtà in cui è sperduto il regno Atlantideo. Ecra ha scoperto che nelle viscere della città zaffiro si nasconde la chiave dei cancelli dell'est, una volta sua essa potrà chiudere le porte al sole e niente potrà più contro il suo regno di tenebra. Tu, come Mage Knight, hai il dovere di impedire che Ecra s'incarni nella realtà e s'impadronisca della città. Difendila ad ogni costo.



Gettoni
"movimento cristalli" e
"Ecra"

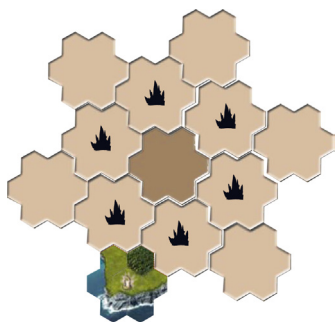


Giocatori: 1 (missione in single player)

Lunghezza: 3 giorni e 3 notti

Scopo: impedire ad Ecra, la regina della notte, di conquistare la città zaffiro

Mappa: Come rappresentata in figura, andranno usate tutte le tessere campagna, la tessera città blu e la tessera portale. Le tessere andranno completamente disposte coperte e su queste andranno posti 6 cristalli neri (tutti quelli che ci sono più due blu che conterranno comunque come neri). Per la disposizione fare riferimento alla mappa. Sotto ciascun cristallo andrà posto coperto e scelto casualmente uno dei tasselli movimento cristalli e scelto casualmente uno dei tasselli movimento cristalli (escludere il tassello riportante Ecra).



La città è ostile (livello 2). Il governatore percepisce la minaccia di qualcosa di oscuro che sta per incomber e quindi si è asserragliato con le sue guarnigioni dietro le mura.

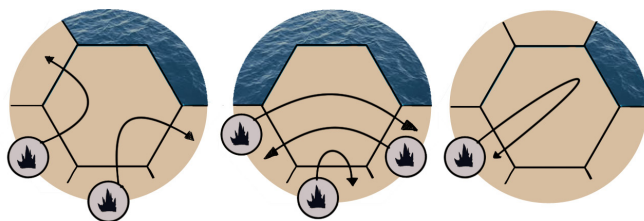
Disporre il tassello grande di Ecra vicino alla mappa.

Regole speciali

Sconfiggere Ecra non è semplice, in quanto la regina è una entità soprannaturale di pura magia nera, essenza della notte stessa, ed è immune a qualsiasi attacco fisico. Ma lo scontro con la regina, a meno che non sia stata respinta prima, avverrà solo dall'inizio della terza notte; sino ad allora non sarà ancora riuscita ad incarnarsi nella realtà.

I cristalli di energia presenti dall'inizio dello scenario sono la sua essenza che cerca di darsi forma. E' essenziale riuscire ad assorbire e disperdere questi cristalli e l'unico modo per farlo è lanciando un incantesimo (carta viola) nella versione potenziata

utilizzando come mana nero proprio il cristallo stesso. Per farlo occorre essere o sull'esagono che contiene il cristallo nero o in uno dei 6 adiacenti. Ogni cristallo nero assorbito dovrà essere collocato su uno degli attacchi di Ecra nel tassello grande, partendo da quello col numero ordine più alto ancora visibile. Più cristalli neri verranno assorbiti nei primi 5 round e meno potente sarà Ecra quando apparirà all'inizio della terza notte; nell'ipotesi in cui il sesto cristallo sia assorbito entro il tramonto del terzo giorno si potrà considerare lo scenario concluso vittoriosamente. Importante: quando viene assorbito un cristallo nero si guadagnano 5 punti fama ma si mettono in movimento tutti gli altri cristalli; girare tutti i tasselli presenti sotto i cristalli e muovere i cristalli di tanti esagoni quanto il numero indicato. Come direzione scegliere l'esagono opposto all'esagono più vicino al MageKnight. Se il cristallo dovesse uscire dalla mappa lo si farà rimbalzare e tornare indietro dei restanti esagoni secondo gli schemi riportati in figura sottostante. Al termine del movimento di tutti i cristalli piazzarvi sotto nuovamente, scelti a caso e coperti, i gettoni movimento cristalli. I cristalli che dovessero trovarsi su tessere mappa ancora non scoperte andranno mossi cercando di visualizzare gli esagoni presenti sul retro.



Dummy player.

E' presente un dummy player, scegliere il mazzo impresa di uno dei MK non utilizzati e disporre su esso i 3 cristalli come indicato nel manuale base. Il dummy player giocherà come nelle regole base del gioco con le seguenti modifiche:

- Al termine del round NON incrementa il numero di cristalli ma riceve comunque la carta abilità speciale che andrebbe scartata.
- Ogni volta che il MageKnight prenderà una carta incantesimo dalla pila di quelli disponibili occorre aggiungere un

cristallo del colore dell'incantesimo sul dummy player.

- Per aiutare i MageKnight nel loro compito il concilio del nulla ha elargito loro il glifo del tempo vampiro: per una volta a giorno/notte è possibile o pescare 2 ferite per mettere 1 ferita nel mazzo degli scarti del dummy player oppure pescare 3 ferite per mescolare 2 ferite nel mazzo impresa del dummy player.

Combattimento con Ecra:

Se, all'inizio della terza notte, è ancora visibile almeno un attacco di ghiaccio Teschio la missione fallisce automaticamente, Ecra si è incarnata con troppo potere perché il Mage Knight possa averne ragione. La dea irromperà nella città ed avrà il suo artefatto. In caso contrario, sempre all'inizio della terza notte, togliere tutti i gettoni da sotto i cristalli. Prendere, scegliendoli a caso, un numero di gettoni "movimento cristalli" corrispondente al numero di cristalli presente sulla mappa meno uno e mescolarli col gettone che rappresenta Ecra. Posizionare casualmente un gettone su ogni esagono contenente un cristallo nero. Rivelare poi tutti i gettoni, il gettone Ecra indicherà dove si è incarnata la regina della notte. A questo punto prelevare tutti i cristalli rimanenti sulla mappa e posizzarli sopra le abilità del tassello Ecra partendo da quella con il numero d'ordine più basso.

Ogni volta che, nella terza notte, viene azionato il dummy player, oltre alle normali regole muovere il segnalino Ecra di tanti spazi verso la città (seguendo la via più breve) quante sono state le carte in più (oltre le normali tre) che sono state scartate. Per quanto improbabile è possibile che Ecra appaia su una tessera non ancora scoperta, in tal caso muovete comunque il gettone Ecra cercando di ricostruire gli esagoni presenti dall'altro lato. Ecra ignora la conformazione dei territori.

Per affrontare Ecra occorre entrare nel suo esagono. Può anche

accadere che, nel movimento, Ecra entri nell'esagono del Mage Knight; in entrambi i casi la regina della notte attaccherà immediatamente il Mage Knight facendo saltare la fase ATTACCO A DISTANZA. Ecra avrà un attacco ottenuto da 8 più tutti i modificatori +1 visibili sul tassello grande ed avrà tutte le abilità non coperte dai cristalli.

L'unica possibilità di ferire Ecra è SOLO lanciare un incantesimo nella versione potenziata durante la Fase ATTACCO DEL MAGEKNIGHT sfruttando uno dei cristalli neri presenti sulle abilità del gettone Ecra. In tal caso spostare il cristallo nero presente sull'abilità col valore ordine più alto all'attacco col valore ordine più alto visibile.



NB qualsiasi effetto che evita la fase BLOCCO e ASSEGNAZIONE DEL DANNO contro Ecra viene neutralizzata. Fate attenzione perché più viene ferita e più Ecra risulterà pericolosa. Se, in un combattimento, Ecra viene ferita spostate il suo gettone sulla mappa da uno a due esagoni qualsiasi rispetto a quello in cui si trovava.

Se, al termine di qualsiasi turno del giocatore, prima che vengano girate le carte del mazzo del dummy player, Ecra si trova nella città Blu lo scenario è perso.

Lo scenario risulta perso anche se viene dichiarata la fine del sesto round.

