

Leggende di Andor  
**La vendetta del negromante**  
IV° episodio  
**Minaccia ardente**

Versione 1.1

Questa leggenda richiede la versione base  
del gioco Le leggende di Andor

Gli eroi di Andor rispondono ad una richiesta di soccorso del re dei nani e dovranno aiutarlo a difendere la sua miniera.

#### Storico delle modifiche

- 1.1 – aggiunta questa pagina di copertina  
corretto il nome del V° episodio nella carta **N**  
aggiunti nomi ai tasselli delle creature ardenti e del martello

**La vendetta del negromante** è una serie di 7 leggende originali scritte da me, che insieme rappresentano una storia unica, ma possono benissimo essere giocate in modo indipendente. Ecco l'elenco degli episodi:

- La vendetta del negromante - I° episodio - **Trasformazioni inquietanti**  
<http://www.goblins.net/download/leggende-di-andor-la-vendetta-del-negromante-i%C2%B0-episodio>
- La vendetta del negromante - II° episodio - **Ombra alata**  
<http://www.goblins.net/download/leggende-di-andor-la-vendetta-del-negromante-ii%C2%B0-episodio>
- La vendetta del negromante - III° episodio - **Orda travolgente**  
<http://www.goblins.net/download/leggende-di-andor-la-vendetta-del-negromante-iii%C2%B0-episodio>
- La vendetta del negromante - IV° episodio - **Minaccia ardente**  
<http://www.goblins.net/download/leggende-di-andor-la-vendetta-del-negromante-iv%C2%B0-episodio>
- La vendetta del negromante - V° episodio - **La caduta di Andor**  
<http://www.goblins.net/download/leggende-di-andor-la-vendetta-del-negromante-v%C2%B0-episodio>
- La vendetta del negromante - VI° episodio - **La storia di Nebrax**  
<http://www.goblins.net/download/leggende-di-andor-la-vendetta-del-negromante-vi%C2%B0-episodio>
- La vendetta del negromante - VII° episodio - **Resa dei conti**  
<http://www.goblins.net/download/leggende-di-andor-la-vendetta-del-negromante-vii%C2%B0-episodio>

Autore: **maxmaz**

Queste leggende sono distribuite con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Unported

Le leggende di Andor e il materiale relativo sono proprietà dei rispettivi autori.

Le immagini utilizzate per le carte sono in parte ricavate da immagini del gioco e in parte scaricate da internet e rielaborate. Se qualcuno ritenesse scorretto l'uso che ne ho fatto mi contatti sul sito [www.goblin.net](http://www.goblin.net) e provvederò a sostituire le immagini.



LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**La vendetta del negromante**

**V4**

**Minaccia ardente**

**A<sub>1</sub>**

Questa Leggenda è scritta su 11 carte:  
A1, A2, A3, A4, A5, B, E, N, Il martello di Stonehelm, È tempo di distruzione!, Fuggite!  
Controllate che ci siano tutte prima di iniziare.

*La richiesta di aiuto arrivava dal re dei nani in persona. In nome dell'amicizia che lo legava personalmente agli eroi, e del suo contributo dato in occasione di quella faccenda delle gemme e del drago, Hallgard invocava con disperata urgenza la loro assistenza. Il messaggio li pregava di recarsi al più presto ai cancelli della miniera dei nani dove lui li avrebbe attesi.*

Questa avventura si svolge sulla mappa della miniera. Dopo aver seguito le istruzioni della Lista di Controllo, preparate il seguente materiale:

- Posizionate il tassello N sulla lettera N.
- Posizionate gli alleati nani nella regione 60. Gli alleati si muovono secondo le normali regole.
- Mescolate gli 11 diamanti capovolti e posizionate casualmente sulle regioni in cui compare il simbolo del diamante (0, 2, 3, 4, 13, 14, 16, 19, 22, 23, 31)
  - Se un eroe passa da una regione contenente un diamante può raccogliarlo
  - Se una creatura entra in una regione contenente un diamante, questo viene eliminato dal gioco
  - Gli alleati nani non possono raccogliere i diamanti ne li eliminano.
  - I diamanti possono essere usati per comprare attrezzature e Punti Forza

**Continua sulla carta Leggenda A2** →

LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**La vendetta del negromante**

**V4**

**Minaccia ardente**

**A<sub>2</sub>**

- **Se i giocatori sono 4:** prendete 2 wardrak
- **Se i giocatori sono 3:** prendete 2 skrall
- **Se i giocatori sono 2:** prendete 2 gor
  - Posizionate le due creature nelle regioni 27 e 40. Non si muovono all'alba.
- **Se i giocatori sono 4:** posizionate 5 troll nelle regioni 24, 28, 35, 42 e 67
- **Se i giocatori sono 3:** posizionate 4 troll nelle regioni 24, 28, 42 e 67
- **Se i giocatori sono 2:** posizionate 3 troll nelle regioni 24, 28 e 42
- Posizionate due scudi, un arco, una pozione, un otre e un elmo nell'armeria (regione 27). L'attrezzatura non può essere presa senza avere prima sconfitto la creatura a sua difesa.
- Posizionate la carta Fuggite! che punta alla lettera K. Se la lettera N scende alla lettera precedente anche la carta Fuggite! scende di conseguenza. Se raggiunge il narratore la carta deve essere letta immediatamente.

Disponete inoltre il seguente materiale accanto alla mappa da gioco: il negromante, la strega, le 3 creature ardenti e il tassello martello, forniti con questa leggenda, le carte **Il martello di Stonehelm**, **È tempo di distruzione!** e **Fuggite!**

Gli eroi partono dalla regione 60 con 1 Punto Forza  
**Continua sulla carta Leggenda A3** →

LE LEGGENDE DI **ANDOR**

**La vendetta del negromante**

**V4**

Minaccia ardente

**A<sub>3</sub>**

*Re Hallgard raccontò agli eroi che una terribile creatura di fuoco era emersa dalle profondità della miniera e minacciava il popolo dei nani. La creatura era invulnerabile a qualunque tipo di arma convenzionale. Solo il potere dei diamanti della miniera sembrava in grado di rallentarla, anche se per poco, e al momento erano riusciti a bloccarla in uno dei tunnel. L'unica speranza era recuperare l'antico martello di Stonehelm dalla statua dell'eroe. Si raccontava infatti che quella reliquia potesse distruggere qualunque cosa...*

Posizionate una delle creature ardenti sulla regione 15.

#### **Missione**

Gli eroi devono sconfiggere le creature ardenti utilizzando i nani e il martello di Stonehelm prima che tutte abbiano raggiunto il centro della miniera nella regione 0. Se tutte le creature ardenti vengono sconfitte leggere subito la carta **Fuggite!**. Se tutte raggiungono la regione 0 leggere subito la carta **N**.

Il martello si trova nella regione 40. Per ottenerlo gli eroi devono sconfiggere la creatura che lo difende. Una volta sconfitta leggete la carta **Il martello di Stonehelm**.

Continua sulla carta **Leggenda A4** →

LE LEGGENDE DI **ANDOR**

**La vendetta del negromante**

**V4**

Minaccia ardente

**A<sub>4</sub>**

#### **Creature ardenti**

In questa leggenda sono presenti tre creature ardenti.

All'alba si muovono secondo le normali regole delle creature. Il loro turno di movimento è il primo dell'alba, in corrispondenza del simbolo del fuoco (le regole delle fiamme non sono applicate in questa partita).

Se una creatura ardente raggiunge la regione 0 non fa scendere la lettera N e non viene eliminata dal gioco ma resta ferma sulla regione 0. Se più creature ardenti raggiungono la regione 0 restano tutte ferme su tale regione.

Se altre creature normali raggiungono la regione 0 fanno scendere il tassello N sulla lettera precedente e vengono a loro volta spostate nella regione 80 anche se la regione 0 è già occupata da una o più creature ardenti.

In tutte le altre regioni creature ardenti o normali si scavalcano a vicenda secondo le normali regole di movimento.

Continua sulla carta **Leggenda A5** →

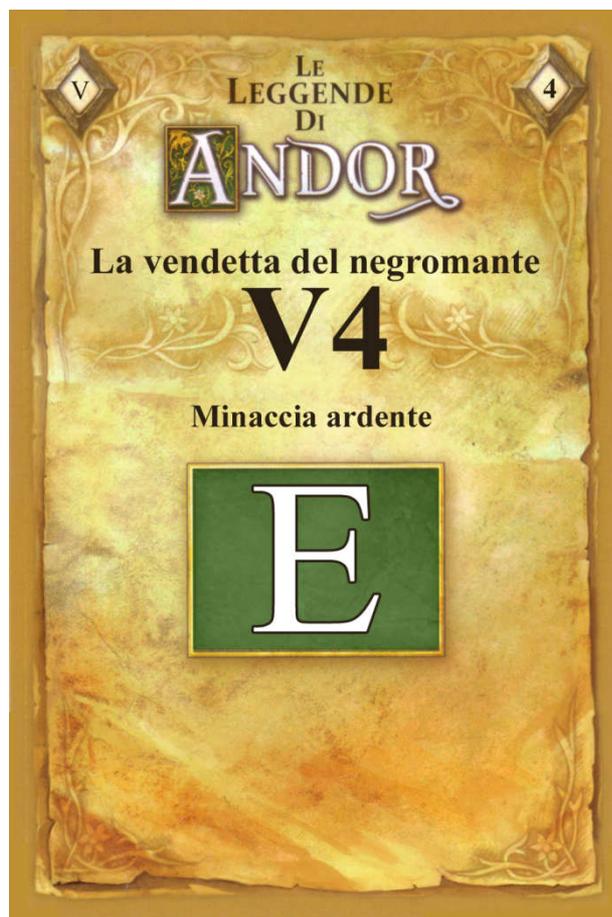


Se all'alba una creatura ardente deve spostarsi in una regione in cui si trova un diamante, eliminate il diamante dal gioco e non spostate la creatura ardente fino all'alba successiva. Questo vale anche se il diamante si trova nella regione in cui la creatura ardente dovrebbe andare saltando un'altra creatura. In entrambi i casi il valore del diamante non è rilevante. Gli eroi che trasportano diamanti possono lasciarli in qualsiasi regione che non sia occupata da altre creature ardenti o normali. Se lasciano più di un diamante e all'alba successiva una creatura qualsiasi transita nella regione tutti i diamanti che vi si trovano saranno eliminati in una volta sola. Le creature ardenti non possono essere combattute come le creature normali. Se degli eroi transitano nella regione in cui si trova una creatura ardente o questa all'alba entra nella regione occupata dagli eroi, ogni giocatore in quella regione deve tirare un dado e sottrarre il risultato ai suoi punti volontà. Inoltre tutti i diamanti presenti nell'inventario dell'eroe devono essere eliminati dal gioco. Gli alleati nani invece non subiscono danni se incrociano le creature ardenti. NB: se un eroe scende a 0 Punti Volontà perde un Punto forza e poi risale a 3 come usuale. Non vale la regola che nella miniera si viene eliminati a 0 PV. *Gli eroi e i nani si immersero insieme nella profonda oscurità della miniera...*



*All'improvviso la terra cominciò a tremare... Poi alcune guardie diedero l'allarme: una nuova creatura ardente era emersa dalla miniera e avanzava inesorabile!*

Posizionate una creatura ardente nella regione 20.



*Ancora una volta un tremite percorse la miniera e la terza creatura di fuoco fece la sua comparsa...*

Posizionate l'ultima creatura ardente nella regione 10. Se le tre creature arrivano tutte alla regione 0 leggete subito la carta N



*Re Hallgard si arrampicò personalmente sul fianco della statua del suo antenato Stonehelm e con entrambe le braccia staccò la testa del martello dal finto manico in pietra. Poi, prima di consegnarlo agli eroi, lo tenne sollevato per qualche istante perché tutti potessero vederlo, riaccendendo così la speranza nel cuore dei suoi guerrieri.*

Uno degli eroi deve posizionare il tassello del martello nel suo inventario con la faccia senza manico rivolta verso l'alto.

Da questo momento l'eroe col martello può transitare nella regione di una creatura ardente senza subire danni.

*“Presto!” disse il re “per usare il martello ci serve un manico adatto. Dovremmo trovarne uno in armeria... Andiamo!”*

Per recuperare un manico per il martello gli eroi devono recarsi in armeria (regione 27) e sconfiggere la creatura a sua difesa. Una volta sconfitta la creatura leggete la carta **È tempo di distruzione!**

LE LEGGENDE DI **ANDOR**

**La vendetta del negromante**

**V4**

**Minaccia ardente**



**È tempo di distruzione!**  
Leggete questa carta quando la creatura della regione 27 è stata sconfitta

*Hallgard afferrò un robusto manico da una rastrelliera e lo incastrò nel martello. Poi con due mani sollevò la possente arma e la fece roteare due volte nell'aria prima di schiantarla su un incudine che con un boato si spezzò in due. "Bene" ringhiò poi "Ora ricacciamo quelle creature demoniache nel buco da dove sono venute!"*

Tutta l'attrezzatura presente in armeria può essere presa e distribuita a piacere tra gli eroi presenti nella regione. Il giocatore col tassello del martello deve girarlo e porlo accanto ai nani.

Se nella regione di una creatura ardente sono presenti i nani, tutti gli eroi che transitano per quella regione non devono tirare il dado da sottrarre ai Punti Volontà. Gli eroi ora possono dare battaglia alle creature ardenti ma solo se al combattimento partecipano anche i nani. I nani non possono attaccare le creature ardenti da soli ma deve esserci sempre almeno un eroe.

Le creature ardenti hanno le caratteristiche dei wardrak. Se però più creature ardenti si trovano contemporaneamente sulla regione 0 i loro dadi e Punti Forza devono essere sommati mentre i danni saranno subiti nella loro totalità da tutte le creature (come avviene per gli eroi).

**Le creature ardenti sconfitte non fanno avanzare il narratore e non danno monete o Punti Volontà**

LE LEGGENDE DI **ANDOR**

**La vendetta del negromante**

**V4**

**Minaccia ardente**



**Fuggite!**  
Posizionate la carta vicino alla lettera K. Leggetela quando il narratore la raggiunge o se tutte le creature ardenti vengono sconfitte. Se la lettera N scende anche questa carta scende di conseguenza.

*Con un lampo un uomo alto e incappucciato comparve all'improvviso nella miniera. "Dannati ficcanaso, questa è l'ultima volta che interferite coi miei piani!" disse "Io sono Nebrax e sono venuto a reclamare la mia vendetta! Fuggite finché siete in tempo!"*

Posizionate il negromante nella regione corrispondente al risultato del lancio di un dado:

 regione 29	 regione 17	 regione 7
 regione 14	 regione 12	 regione 34

Se nella regione sono presenti degli eroi questi sono eliminati dal gioco. Se tutti gli eroi sono eliminati la partita finisce con la sconfitta. Se nella regione sono presenti i nani questi vengono eliminati e la partita termina con una sconfitta anche se ci sono ancora eroi in gioco. Questo vale anche se gli eroi o i nani transitano nella regione in cui c'è il negromante. Ad ogni alba il dado deve essere tirato di nuovo e il negromante spostato. Il negromante non interferisce con il movimento delle creature.

#### **Missione**

Quando il narratore raggiunge la lettera N tutti gli eroi e i nani devono essere usciti dalla miniera (regione 60 o altra regione esterna).



La leggenda ha **lieto fine** se...  
 ...tutte le creature ardenti sono state sconfitte  
 ...i nani ed almeno un eroe sono usciti dalla miniera

*Il regno dei nani era salvo.. per il momento. Ma il nemico aveva finalmente svelato il suo vero volto. Ed era un volto terribile...*

Scoprite come prosegue la storia nella quinta leggenda de **La vendetta del negromante: La caduta di Andor!**

La leggenda **finisce male** se...

...le creature ardenti sono arrivate nella regione 0

*Le creature cominciarono a fondersi. Poi con un boato esplosero distruggendo l'intera miniera*

...i nani o tutti gli eroi non sono usciti dalla miniera

*Nebrax li guardò con disprezzo e soddisfazione prima di consumarli tutti in un fuoco di magia nera*



Creatura ardente

Creatura ardente



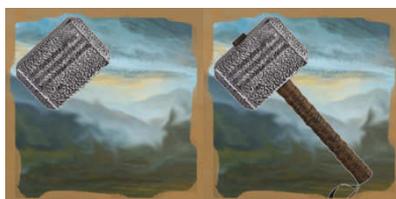
Creatura ardente

Creatura ardente



Creatura ardente

Creatura ardente



Martello di Stonehelm