

Leggende di Andor
La vendetta del negromante
III° episodio
Orda travolgente

Versione 1.2

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

Gli eroi devono fronteggiare l'invasione del regno di Andor da parte delle creature, ma forse... arriva un aiuto insperato.

Storico delle modifiche

1.2 - Aggiunta questa pagina di copertina, aggiunto rimando alla quarta leggenda nella carta

N, corretti alcuni refusi nelle carte **esempio**

1.1 - Corretti alcuni refusi nelle carte **A1** e **A2**

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 e provvederò a sostituire le immagini.



LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La vendetta del negromante
V3

Orda travolgente

A₁

Questa Leggenda è scritta su 9 carte:
A1, A2, N, Caccia!, Senza vie di fuga, Un vecchio amico, Combattimento del drago, Esempio di caccia, Esempio di combattimento del drago.
Controllate che ci siano tutte prima di iniziare.

Era un tranquillo giorno di primavera quando l'attacco cominciò. L'orda di creature comparve ai confini delle terre di Andor e, travolgendo ogni cosa, si lasciò dietro una scia di sangue e di morte.

Questa leggenda si svolge sulla mappa del regno di Andor. Dopo aver seguito le istruzioni della Lista di Controllo, preparate il seguente materiale accanto alla mappa da gioco: gli asterischi, la strega, il drago, un wardrak, le carte **Caccia!**, **Senza vie di fuga**, **Un vecchio amico**, **Combattimento del drago** e le due carte **ESEMPLI**.

- Disponete 10 gor sulle seguenti regioni: 26, 31, 33, 37, 52, 55, 60, 62, 63 e 66.
- Disponete 4 skrall sulle seguenti regioni: 30, 41, 56 e 65.
- **Se i giocatori sono 4** disporre 1 moneta nelle regioni 39 e 53 e 1 contadino nelle regioni 28 e 64
- **Se i giocatori sono 3** disporre 1 moneta nelle regioni 15, 39 e 53 e 1 contadino nelle regioni 28, 40 e 64
- **Se i giocatori sono 2** disporre 1 moneta nelle regioni 15, 24, 39 e 53 e 1 contadino nelle regioni 28, 32, 40 e 64

Continua sulla carta Leggenda A2 →

LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La vendetta del negromante
V3

Orda travolgente

A₂

Gli eroi partono dalla regione corrispondente al loro rango con 2 Punti Forza e 5 monete d'oro da distribuire a piacere.

Un messaggero fu mandato per chiedere, ancora una volta l'aiuto degli eroi. Il re li convocò al castello per importanti e gravi notizie.

Missione

Almeno uno degli eroi deve raggiungere il castello. Quando il primo eroe entra nella regione 0 leggere la carta **Caccia!**

Il castello va difeso dalle creature.

Tutte le creature in gioco devono essere sconfitte (ad esclusione di quelle eventualmente già entrate nel castello)

Se il castello viene conquistato o se tutte le creature in gioco vengono sconfitti leggere subito la carta N



Qualcuno aveva rubato dal castello il corno del drago. Non poteva trattarsi di una coincidenza, il furto doveva avere a che fare con l'invasione. Il re chiese quindi agli eroi di inseguire il ladro e recuperare il corno.

Un eroe deve percorrere al contrario le frecce che portano al castello. Se nella regione in cui si trova l'eroe confluiscono più frecce, il giocatore deve sceglierne una e tirare un dado. Se il risultato è 5 o 6 la regione scelta è quella giusta e l'eroe vi si sposta consumando un'ora. Se il risultato del dado è 1, 2, 3, o 4 allora l'eroe sta seguendo una falsa traccia. Posizionate un asterisco sulla regione scelta, che non può più essere presa in considerazione. L'eroe resta nella regione in cui si trova, ma consuma un'ora. Quando resta una sola regione possibile il giocatore non deve più tirare il dado, ma può spostarsi direttamente (spendendo la solita ora). Gli asterischi vanno rimossi e si riparte con le stesse regole dalla nuova regione raggiunta. Se l'eroe arriva in una regione senza frecce in ingresso leggete la carta **Senza vie di fuga**. L'eroe può interrompere la caccia quando vuole e lui, o un altro eroe, può riprenderla successivamente. Segnate la regione in cui si era arrivati e lasciate gli eventuali asterischi presenti. Più eroi possono partecipare alla caccia tirando ciascuno per una delle regioni possibili. Per maggior chiarezza leggete **Esempio di caccia**.



La caccia era stata proficua e il ladro fu raggiunto e costretto a fronteggiare i suoi inseguitori. Ma non era un ladro qualunque...

Posizionate un wardrak nella regione in cui si trova l'eroe. Gli eroi non sono obbligati a combatterlo ma per recuperare il corno del drago il wardrak deve essere sconfitto.

La creatura non si muove all'alba come le altre.

Una volta sconfitto il wardrak leggete la carta **Un vecchio amico**.



L'eroe afferrò il corno dalle fauci del wardrak sconfitto. Poi, colto da un'improvvisa intuizione ne tagliò la punta con la spada e soffiò con tutta la sua forza nel piccolo foro ricavato. Ne scaturì un suono potente che riecheggò lontano. Dopo alcuni interminabili minuti, nel cielo ad est comparve una figura alata che velocemente li raggiunse. Il drago era tornato per saldare il suo debito con gli eroi.

Ogni eroe riceve +1 PF.

Posizionate il drago nella regione in cui è stato sconfitto il wardrak. Ogni giocatore può spendere un'ora per muovere il drago di 4 regioni (o meno). Il drago vola e quindi può passare tra due regioni separate dal fiume anche se non c'è un ponte (ad esempio tra 12 e 49).

Il drago non può entrare nella regione 0 del castello. Il drago è obbligato a fermarsi e combattere ogni volta che passa in una regione adiacente ad una creatura. Sono considerate adiacenti anche le regioni separate solo dal fiume.

Leggete ora la carta **Combattimento del drago**.



Il drago ha 20 Punti Forza e 20 Punti Volontà (usate degli asterischi per segnarli sul contatore) e usa tre dadi neri sommando eventuali risultati uguali al dado maggiore. Il drago attacca contemporaneamente tutte le creature della regione in cui si trova o delle regioni adiacenti e consuma un'ora di un giocatore per ogni round di attacco. Sono adiacenti anche le regioni separate solo dal fiume. I nemici attaccati sommano i loro punti forza e il risultato dei loro dadi (aggiungendo ciascuno eventuali risultati uguali al suo dado maggiore). **In caso di vittoria delle creature** il drago perde Punti Volontà secondo le regole normali. Se il drago arriva a 0 Punti Volontà è eliminato definitivamente dalla partita. **In caso di vittoria del drago**, i Punti Volontà vanno sottratti a partire dalla creatura nella regione col numero più basso e in ordine crescente fino ad esaurimento del totale. Se una creatura subisce danni parziali segnarlo sul cartellone per il round successivo (ma come sempre recupera se il combattimento si interrompe). **Se il drago uccide più nemici nello stesso round di combattimento il narratore avanza sempre e solo di una lettera.** I nemici uccisi dal drago non forniscono oro o Punti Volontà né al drago né agli eroi. Gli eroi non possono unirsi al drago nel combattimento né lui a loro. Per maggior chiarezza leggere la carta **Esempio del combattimento del drago**.



Esempio di caccia

Due eroi partono dal castello. Il primo sceglie di seguire le tracce nella regione 7 (una di quelle che confluisce nel castello). Tira il dado e ottiene 4. La pista è sbagliata, allora mette un asterisco sulla regione 7, porta avanti il suo segnaposto di un'ora e resta sul castello. Il secondo eroe sceglie la regione 6, lancia il dado e ottiene 5. La pista è giusta. L'eroe si sposta quindi nella regione 6, rimuove tutti gli asterischi e sposta il suo puntatore di un'ora. Il primo eroe se vuole seguire il secondo nella regione 6 per proseguire con lui la caccia deve spendere regolarmente una delle sue ore.

La caccia prosegue secondo le stesse regole dalla regione 6.

Il secondo eroe sceglie la regione 13, tira il dado e ottiene 3, pista sbagliata. Allora mette un asterisco sulla regione 13, porta avanti il suo segnaposto di un'ora e resta sulla 6. L'unica altra regione che confluisce nella regione 6 è la 17. Allora l'eroe non deve più tirare il dado e si può spostare direttamente nella 17 spendendo un'ora.

La regione 17 non ha frecce in ingresso quindi la caccia è finita.



Esempio di combattimento del drago

Il drago si trova nella regione 5 e ci sono 2 skrali nelle regioni 1 e 2. Il drago non può passare sulla regione 0 per attaccarli entrambi e se entra nella regione 4 è costretto a fermarsi e ad ingaggiare solo lo skral della regione 1. Se invece attraversa le regioni 21 e 20 e arriva nella 3 può attaccare entrambe le creature.

Immaginiamo ci sia un terzo skral nella regione 10. Il drago tira i suoi tre dadi neri e ottiene 10, 8 e 6. Quindi somma i suoi 20 PF al 10 ottenuto per un totale di 30.

I tre skral ottengono tutti un 6 per un totale di 18 che sommato ai 6 PF di ciascuno da un totale di 36. Il drago allora perde 6 punti volontà. Al secondo round il drago ottiene due 12 che può sommare tra loro e con i suoi PF ottiene un attacco di 44.

Gli skral ottengono un 5, un 4 e un 3, per un totale di $12+18PF=30$. La differenza è $44-30=14$. Allora si tolgono 6 punti volontà allo skral nella regione 1 che viene eliminato, altri 6 a quello della regione 2 che viene eliminato e i rimanenti 2 punti allo skral della regione 10 che resta in gioco. Il narratore avanza di una sola lettera e il drago non recupera nessun punto volontà. Il combattimento può proseguire e se il drago sconfigge anche il terzo skral il narratore dovrà avanzare di nuovo.



La leggenda ha **lieto fine** se...

...il castello è stato difeso

...tutte le creature in gioco sono state sconfitte (ad esclusione di quelle già entrate nel castello)

L'orda era stata fermata ma la situazione era preoccupante. Il nemico era uscito allo scoperto. Ormai era evidente che il regno di Andor correva un grave pericolo. Ma la prossima volta... da che parte sarebbe arrivato?

Scopritelo nella quarta leggenda de **La vendetta del negromante: Minaccia ardente**

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

...il castello è stato conquistato

...ci sono ancora creature sui territori di Andor

I nemici erano troppi. Le difese del castello caddero impotenti sotto la furia di quell'orda travolgente. E l'intero regno di Andor le seguì nella rovina....