

Leggende di Andor
La vendetta del negromante
VI° episodio

La storia di Nebrax

Versione 1.0

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

Qualcuno è tornato dal passato per raccontare agli eroi la storia del negromante. O, meglio, per fargliela vivere in prima persona.

Attenzione: questa è un'avventura di transizione che ha lo scopo principale di approfondire la storia che fa da background all'intera serie di leggende de "La vendetta del negromante". Per questo motivo è stata privilegiata la parte narrata e invece di avere una sola missione è suddivisa in tre sotto-missioni semplici e più vincolate. Giocatela consapevoli che troverete più storia che azione.

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
V6

La storia di Nebrax

A₁

Questa Leggenda è scritta su 18 carte: A1, A2, A3, A4, E1, E2, I1, I2, I3, I4, N1, N2, Il campione della luce, Artefatto misterioso, Strane morti, Luxia, Una terribile verità, Il martello di Stonehelm.
Controllate che ci siano tutte prima di iniziare.

ANTEFATTO

Nessuno si sarebbe mai aspettato di vederla comparire al castello. E nessuno avrebbe mai potuto immaginare che non era la prima volta che varcava quelle mura. Il suo vero nome non era più stato pronunciato da molto tempo. Per tutti adesso lei era semplicemente "la strega". Poco importava comunque, ora contava solo il pericolo che incombeva su tutti loro.

Re Brandur la accolse benevolmente pur non conoscendo la sua vera identità perché sapeva che lei, a modo suo, aveva sempre aiutato Andor. Inoltre ne rispettava la saggezza e l'opinione e la stette ad ascoltare.

L'anziana donna gli spiegò le sue intenzioni e il re, senza esitare, mandò a chiamare gli eroi e disse loro di seguirla e di fare ciò che lei chiedeva.

Continua sulla carta A2



LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La vendetta del negromante
V6

La storia di Nebrax

A₂

ANTEFATTO (continua)

Così partirono e la strega li portò in un luogo segreto di Andor, una caverna in cui si trovava un misterioso artefatto. "Questo" disse "è lo strumento con cui vi mostrerò la storia di Nebrax, il vostro nemico. Viaggerete nel tempo e rivivrete avventure di un passato remoto quando Nebrax era giovane e non ancora corrotto. Forse in questo modo potrete scoprire qualcosa che vi aiuterà a sconfiggerlo".

Poi cominciò ad agitare le sue mani nell'aria e l'artefatto si illuminò. "Verrete trasportati nei corpi di altri eroi e vedrete ciò che hanno visto loro. Finché sarete lì vivete come se fosse il vostro presente, portate a compimento le loro missioni come se fossero le vostre e... cercate di non morire! Buona fortuna".

Poi una luce bianca avvolse gli eroi....

Continua sulla carta A3



LE LEGGENDE
DI
ANDOR

La vendetta del negromante
V6

La storia di Nebrax

A₃

Il re convocò con urgenza gli eroi al castello. “Amici, viviamo tempi cupi. Le forze oscure assediano il regno di Andor e il demone Oren-Eugh-Nas, che li guida, brama la nostra distruzione. Ma una speranza giunge dai nostri alleati. I Custodi dell’Albero Cavo stanno addestrando un nuovo campione della Luce. Vi affido il compito di scortarlo fino al castello prima che le forze del male abbiano la meglio.”

Questa leggenda si svolge sulla mappa del regno di Andor. Prima di eseguire la lista di controllo eliminate il tassello nebbia della strega e lasciate vuoto lo spazio nebbia della regione 8. Dopo aver seguito le istruzioni della Lista di Controllo, preparate il seguente materiale accanto alla mappa da gioco: i contadini, 3 asterischi, le carte **Il campione della luce**, **Artefatto misterioso**, **Strane morti**, **Luxia**, **Una terribile verità**, il tassello Martello di Stonehelm, il segnalino del campione della luce, quello di Luxia, e quello di Oren-Eugh-Nas.

Gli eroi partono dal castello con 1 PF e 5 monete d’oro da distribuire a piacere.

Continua sulla carta Leggenda A4 →

LE LEGGENDE
DI
ANDOR

La vendetta del negromante
V6

La storia di Nebrax

A₄

Poco prima della partenza gli eroi furono raggiunti da Nebrax, consigliere del re. Il giovane mago, alto con una barba nera e incolta, rivolse agli eroi il suo sguardo profondo e inquieto e disse: “Fate attenzione, le creature del male sono ovunque. Non devono scoprire l’esistenza del campione della luce o Oren-Eugh-Nas anticiperà le sue mosse e noi tutti saremo perduti.”

Ulteriore preparazione:

- Disponete 5 gor nelle regioni: 16, 33, 34, 37 e 51.
- Disponete 2 skrall nelle regioni 23 e 60.
- Posizionate 2 monete d’oro nella regione 40
- Disponete il segnalino del campione della luce sulla regione 57

Missione

Gli eroi devono raggiungere l’Albero Cavo (regione 57) prima che il narratore raggiunga la lettera E.

Quando un eroe entra nella regione 57 leggete immediatamente la carta **Il campione della luce**.

V LE LEGGENDE DI **ANDOR** 6

La vendetta del negromante

V6

La storia di Nebrax



Il campione della luce
 Leggere questa carta se un eroe raggiunge l'albero cavo durante la prima parte della leggenda

Così alla fine il campione si rivelò essere una campionessa. Il suo nome era Luxia ma il suo volto e la sua vera età restavano celate dietro ad un cappuccio. La sua voce però era ferma e decisa: "Prima di dirigerci al castello dobbiamo raggiungere la miniera dei nani".

Missione

Gli eroi devono scortare Luxia alla miniera dei nani (regione 71) prima che il narratore abbia raggiunto la lettera E.

Luxia si muove solo insieme ad un eroe senza consumare ore aggiuntive. Luxia non può passare per le regioni occupate da creature o fermarsi in regioni nelle quali una creatura si sposta all'alba. Se Luxia incontra una creatura leggete subito la carta **E1**.

Quando Luxia raggiunge la miniera dei nani leggete la carta **Artefatto misterioso**.

V LE LEGGENDE DI **ANDOR** 6

La vendetta del negromante

V6

La storia di Nebrax



Artefatto misterioso
 Leggere questa carta quando Luxia Raggiunge la miniera dei nani durante la prima parte della leggenda

Gli eroi attesero mentre Luxia veniva accolta dai saggi del Consiglio. Al suo ritorno portava con se un misterioso oggetto avvolto in un telo. Era pesante ma si rifiutò di consegnarlo agli eroi. Poi disse "Ora possiamo dirigerci al castello".

Missione

Gli eroi devono scortare Luxia al castello (regione 0) prima che il narratore abbia raggiunto la lettera E.

Per il movimento di Luxia valgono le stesse regole descritte nella carta **Il campione della luce**.

Quando Luxia raggiunge il castello spostate subito il narratore sulla lettera E e leggete la carta **E1**.



La leggenda **prosegue** se...

...Luxia ha raggiunto il castello e...
...il castello è stato difeso

*Al cospetto del re, Luxia finalmente rivelò il suo volto. Era una giovane e bellissima donna dai capelli dorati e dallo sguardo fiero. “Sono qui per aiutarvi” disse. Allora il re fece un cenno a Nebrax che le si avvicinò. “E io sono qui per aiutare voi a concludere il vostro addestramento, mia signora. Ora, vi prego, seguitemi”
E i due giovani si allontanarono e per tutto il tragitto non distolsero mai lo sguardo uno dagli occhi dell'altra.*

Poi la luce bianca avvolse nuovamente gli eroi...

Prosegue sulla carta E2



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

...il castello non è stato difeso o...
...Luxia non è giunta al castello o...
...Luxia ha incontrato una creatura.

Gli eroi furono riportati al presente e dovettero raccontare alla strega del loro fallimento...



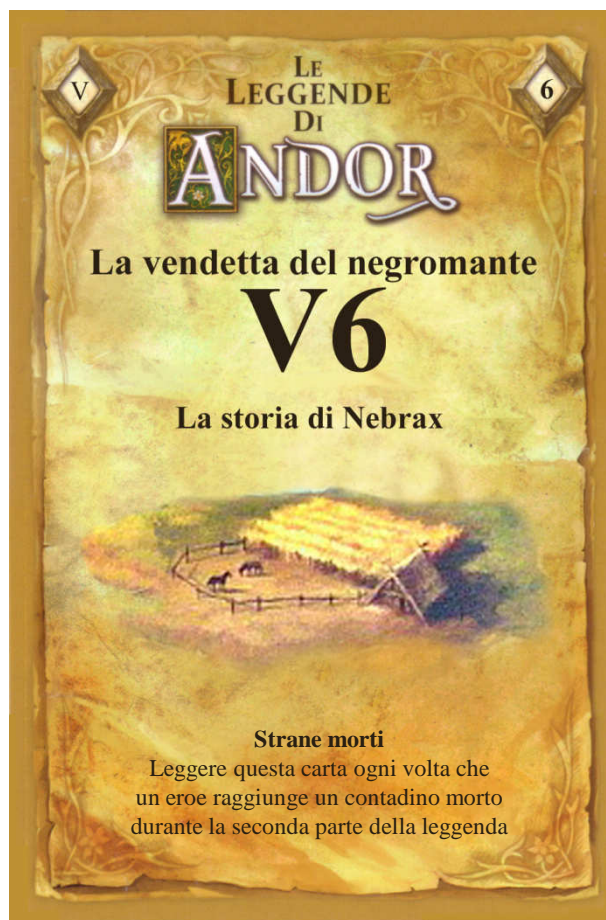
Erano già trascorsi alcuni mesi da quando Luxia era giunta al castello ma il suo addestramento era ancora incompleto. Così quando vennero segnalate alcune morti sospette, forse collegate alla magia nera, il re decise di chiedere agli eroi di indagare per primi...

Preparazione:

- Gli eroi partono dal castello (regione 0) e conservano tutte le monete, l'equipaggiamento e i PF già ottenuti
- Togliete tutte le creature e tutte le monete d'oro ancora presenti sulla mappa e il segnalino del campione della luce
- Rimescolate e riposizionate tutti i tasselli nebbia (tranne quello della strega e tranne la regione 8)
- Disponete un gor nella regione 25 e uno skrall nella regione 48
- Disponete un contadino nella regione 24
- Disponete gli altri 3 contadini nelle regioni 28, 40 e 64 con un asterisco. Questi contadini sono morti e non possono essere presi dagli eroi e usati al castello come scudi. Ogni volta che un eroe raggiunge uno di questi contadini leggete la carta **Strane Morti**

Missione

Gli eroi devono indagare su tutti i contadini morti prima che il narratore raggiunga la lettera I.



Il contadino era stato vittima di qualche maleficio... e non era solo! Delle creature appostate in attesa emersero dall'ombra. Probabilmente una trappola per Luxia...

Posizionate un gor nella regione del contadino e uno skrall in quella successiva seguendo le frecce. Le creature si muovono regolarmente all'alba. Gli eroi non sono obbligati a combatterle.

Se questo è l'ultimo dei tre contadini su cui indagare leggete la carta **Luxia**. Altrimenti rimuovete il contadino e l'asterisco dalla mappa.



Ormai era chiaro che si trattava di magia nera. Quindi serviva l'intervento di Luxia, l'unica in grado di stabilire chi si nascondeva dietro a quelle morti.

Posizionate il tassello di Luxia sul castello.

Missione

Luxia deve raggiungere l'ultimo contadino esaminato prima che il narratore raggiunga la lettera **I**

Luxia si muove solo insieme ad un eroe (senza consumare ore aggiuntive). Ha il potere di sconfiggere una creatura istantaneamente senza consumare ore e senza che il narratore avanzi (però gli eroi non guadagnano ricompense). Questa abilità può essere usata solo una volta al giorno. Posizionate un asterisco sull'attuale posizione del narratore e spostatelo col narratore o da solo se Luxia utilizza il suo potere, così da tenerne traccia.

Quando Luxia raggiunge il contadino morto, leggete la carta **Una terribile scoperta**.

V

LE LEGGENDE
DI
ANDOR

6

La vendetta del negromante

V6

La storia di Nebrax



Una terribile verità
Leggere questa carta quando Luxia
raggiunge l'ultimo contadino morto
durante la seconda parte della leggenda

“No!... non può essere...”
Il volto di Luxia era pietrificato.
Eppure la traccia magica, quella firma
inconfondibile lasciata da ogni incantesimo che
permetteva di identificarne l'autore, non poteva
sbagliare. Tutto questo era opera di... Nebrax!
Il suo mentore, l'uomo di cui si era innamorata,
aveva abbracciato la magia nera e adesso era loro
nemico.
Avrebbe voluto morire, in quell'istante, esplodere in
una sfera di luce e dissolversi per sempre... ma
conosceva il suo dovere e inoltre tutte le altre
persone che amava erano in pericolo. Doveva
avvisare il re. Subito!

Missione

Luxia deve raggiungere il castello prima che il
narratore raggiunga la lettera **I**

Le regole di movimento sono le stesse descritte nella
carta Luxia. Quando Luxia raggiunge il castello
spostate subito il narratore sulla lettera **I** e leggete la
carta **I1**.

V

LE LEGGENDE
DI
ANDOR

6

La vendetta del negromante

V6

La storia di Nebrax



La leggenda **prosegue** se...

...Luxia è tornata al castello e...

...il castello è stato difeso

La voce del re era dura e decisa, ma i suoi occhi
tradivano un dolore profondo: “Nebrax, sei stato
dichiarato colpevole di stregoneria e dell'uccisione
di vittime innocenti...” . Il mago, circondato dalle
guardie, sembrava più stupito che spaventato. “No!
Sono innocente! Dovete credermi! Luxia, tu mi
conosci, tu sai chi sono veramente! Almeno tu...
schierarti in mia difesa”. Luxia rispose con voce
assente, come fosse distante: “Nebrax. Hai fatto una
scelta che io non posso fare. Addio...”.

Poi il re sentenziò: “Dovrei condannarti a morte,
ma per i servizi resi e per l'affetto che Luxia
provava per te ti risparmio e ti condanno all'esilio a
vita. Portatelo via!”. E mentre lo trascinarono fuori
Nebrax urlò tutto il suo odio verso la gente di
Andor....

La luce bianca avvolse nuovamente gli eroi...

Prosegue sulla carta I2



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

...il castello non è stato difeso o...

... Luxia non è tornata al castello

Gli eroi furono riportati al loro presente e dovettero
raccontare alla strega del loro fallimento...

LE LEGGENDE
DI
ANDOR

La vendetta del negromante
V6

La storia di Nebrax

I₂

Buio... roccia fredda... sangue e dolore...
“Stupidi mortali...” la voce del demone rimbalzò sulle pareti della caverna come un’onda anomala.
“davvero pensavate di potermi distruggere?”.

Luxia cercò di rialzarsi.

Qualcosa non aveva funzionato. La sua magia non era abbastanza per Oren-Eugh-Nas. Non aveva terminato il suo addestramento a causa dell’esilio di Nebrax e il demone l’aveva sconfitta.

“Sono sempre stato un passo davanti a voi”.

Luxia si rivolse agli eroi anche loro abbattuti dall’attacco. *“Presto, dobbiamo fuggire!”*

Preparazione:

- Gli eroi conservano tutte le monete, l’equipaggiamento e i PF già ottenuti
- Togliete tutte le creature i contadini e gli asterischi ancora presenti sulla mappa
- Rimescolate e riposizionate tutti i tasselli nebbia (tranne quello della strega e tranne la regione 8)
- Disponete 8 gor nelle regioni 10, 18, 25, 30, 31, 33, 37, e 39
- Disponete 5 skrall nelle regioni 16, 44, 46, 47 e 72
- Disponete 5 troll nelle regioni 43, 45, 51, 54 e 63

Continua sulla carta I3



LE LEGGENDE
DI
ANDOR

La vendetta del negromante
V6

La storia di Nebrax

I₃

Luxia e gli eroi uscirono alla luce del sole sul fianco della montagna. Nella caverna alle loro spalle rimbombavano i passi pensanti dell’enorme creatura che li inseguiva. *“Sente la mia aura magica”* disse Luxia *“e non si fermerà finché non mi avrà distrutto. Poi toccherà al castello e a tutta la gente di Andor. Dobbiamo avvisare tutti di fuggire. Non possiamo fare altro”*.

Tutti gli eroi partono dalla regione 82
 Posizionate sulla stessa regione il segnalino di Luxia. Luxia si muove solo insieme ad un eroe (senza consumare ore aggiuntive). Ogni volta che gli eroi che accompagnano Luxia incontrano una creatura sono obbligati a combatterla e sconfiggerla per poter proseguire. La creatura impegnata in combattimento non si muove all’alba. Luxia ha il potere di sconfiggere una creatura istantaneamente senza consumare ore e senza che il narratore avanzi (però gli eroi non guadagnano ricompense). Questa abilità può essere usata solo una volta al giorno. Posizionate un asterisco sull’attuale posizione del narratore e spostatelo col narratore o da solo se Luxia utilizza il suo potere, così da tenerne traccia.

Continua sulla carta I4





Posizionate il segnalino di Oren-Eugh-Nas sulla regione 84. Non può essere sconfitto ne combattuto. Il demone si muove all'alba dopo il riempimento dei pozzi e prima del narratore. Si sposta di 7 regioni nella direzione di Luxia (i giocatori devono individuare sempre il percorso più breve). Il suo movimento non interferisce con quello delle altre creature. Se il demone raggiunge Luxia leggete subito la carta N.

Missione

Luxia deve raggiungere il castello prima che il narratore raggiunga la lettera N

“Le creature ci sbarrano la strada.” disse Luxia, “anche loro sentono la mia presenza. Qualcuno deve correre al castello e recuperare l’artefatto dei nani, potrà esserci utile”.

Se un eroe arriva al castello prima di Luxia leggete la carta **Il martello di Stonehelm**.



L’eroe liberò l’artefatto dal mantello che lo avvolgeva. Era un martello dei nani di meravigliosa fattura. Allora lo impugnò e immediatamente fu avvolto da una luce crepitante...

Posizionate il tassello del martello sulla scheda dell’eroe che l’ha recuperato. Il martello consente all’eroe di eliminare una creatura in una sola ora di combattimento senza tirare i dadi. Le creature eliminate dal martello fanno avanzare regolarmente il narratore e forniscono normale ricompensa. Il martello non ha effetto su Oren-Eugh-Nas.



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

...Luxia ha raggiunto il castello e...

...il castello non è stato conquistato

Stavano ancora organizzando l'evacuazione quando Oren-Eugh-Nas arrivò e la sua voce infernale tuonò "Ora... morirete tutti!". Ma prima che il demone

potesse colpire un lampo di luce nera lo travolse gettandolo a terra. Alle sue spalle una figura avanzava avvolta da spire di energia oscura.

"Nebrax!" sussurrò Luxia "La magia nera deve averlo consumato ed ora è venuto a contendere il dominio su Andor al demone". La battaglia tra i due infuriò e all'inizio la situazione sembrò di stallo. Ma il demone era superiore e in breve, cominciò a prevalere. "Devo colpirli ora che sono distratti" disse Luxia "forse ho una possibilità...". Così si concentrò e poi una sfera luminosa esplose dalle sue mani. Ma prima che la luce investisse ogni cosa, gli eroi, e soltanto loro, videro il volto di Nebrax sorridere a Luxia pieno di approvazione.

Quando la luce svanì non c'era più traccia del demone... e neppure di Nebrax.

Continua sulla carta N2 →

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

...Oren-Eugh-Nas ha raggiunto Luxia o...

...il castello è stato conquistato

Gli eroi furono riportati al loro presente e dovettero raccontare alla strega del loro fallimento...



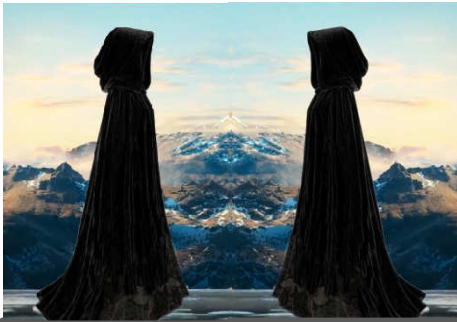
La luce bianca li avvolse per l'ultima volta e gli eroi si ritrovarono nella caverna con la Strega. Mentre si riprendevano dal viaggio temporale l'anziana donna li osservava. E loro osservarono lei. Fu così che in quel volto, segnato dal tempo, riconobbero gli occhi di Luxia.

"Sì, sono io. La magia bianca mi ha permesso di vivere più a lungo e restare come protettrice di Andor. Ma ora ditemi, cosa avete scoperto?"

Alla fine del racconto Luxia era perplessa e allo stesso tempo sembrava pervasa da una lontana tristezza. "Perciò, da quel che dite, alla fine Nebrax non ha attaccato il demone per sottrargli la vittoria, perché era anche lui corrotto, ma per salvarci... mio povero Nebrax..."

Poi Luxia si alzò come colpita da un'intuizione "ma se Nebrax si è sacrificato per noi... perché adesso è tornato per vendicarsi?"

Scoprite come prosegue la storia nella settima e ultima leggenda de **La vendetta del negromante: Resa dei conti**



Campione della luce

Campione della luce



Luxia

Luxia



Martello di Stonehelm



Oren-Eugh-Mas

Oren-Eugh-Mas