

Leggende di Andor
La vendetta del negromante
VII° episodio
Resa dei conti

Versione 1.0

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

E' giunta l'ora della battaglia finale per la salvezza di Andor!

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

V7

Resa dei conti

A₁

Questa Leggenda è scritta su 15 carte: A1, A2, F, H, J, N1, N2, Il vero nemico, Dividi e conquista, Pietra e fiamme, Combattimento del drago, Resa dei conti, Esempio di combattimento col drago, Riassunto alleati, Riassunto creature. Controllate che ci siano tutte prima di iniziare.

Il consiglio di Andor si tenne presso la miniera dei nani e parteciparono tutti: Re Brandur e suo figlio Thorald per la razza degli uomini, re Hallgard per i nani, Luxia la strega per i Custodi dell'Albero Cavo e naturalmente gli eroi che tante volte si erano opposti alle tenebre. Le spie del principe avevano individuato la vecchia torre di Nebrax ed era venuto il momento di passare al contrattacco.

Questa avventura si svolge sulla mappa del regno di Andor. Eliminate dai tasselli nebbia quello della strega e seguite le istruzioni della Lista di Controllo ignorando lo spazio nebbia della regione 8.

Preparate poi il seguente materiale: tutte le creature, la torre, le 3 creature ardenti, la strega, il principe, i nani, il drago, il negromante, il demone Oren-Eugh-Nas, il martello di Stonehelm, le carte **Il vero nemico**, **Dividi e conquista**, **Pietra e fiamme**, **Combattimento del drago** e **Resa dei conti**.

- Disponete i contadini nelle regioni 28, 32, 40 e 64. Si usano secondo le regole standard.
- Posizionate 5 pietre magiche scelte a caso usando un dado rosso come decine e quello di un eroe come unità. Si usano secondo le regole standard.
- Posizionate due monete nella regione 25 e due nella regione 62.
- Posizionate 4 gor nelle regioni 33, 37, 57 e 67.

Continua sulla carta Leggenda A2 →

LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La vendetta del negromante

V7

Resa dei conti

A₂

Le spie segnalavano che la torre era ben difesa. Il principe propose che lui e gli eroi attaccassero le creature di guardia per aprire la strada a Luxia che poi avrebbe dovuto sconfiggere il negromante.

Brandur e Hallgard approvarono mentre i nani si prepararono per intervenire in caso di bisogno.

Gli eroi partono dalla regione 71 con 2 PF ciascuno e 5 monete da dividersi a piacere e insieme al principe Thorald e alla strega (d'ora in poi chiamata Luxia). Il principe segue le regole standard (4 regioni per ogni ora eroe e aggiunge i suoi PF a quelli degli eroi). La strega segue un eroe senza consumare ore e può eliminare una creatura al giorno senza consumare ore, senza che il narratore avanzi e senza che gli eroi guadagnino ricompense. Posizionate la torre nella regione 49. Posizionate il negromante sulla torre e due skrall sulle regioni 48 e 50. Queste creature non si muovono all'alba ed eventuali altre creature in transito dovranno saltare alla regione successiva. I due skrall devono essere sconfitti entrambi (uno per volta) per poter accedere alla regione della torre. Gli eroi non possono entrare nella torre senza Luxia. Quando Luxia raggiunge la torre leggete la carta **Il vero nemico**.

Missione

Gli eroi devono portare Luxia alla torre prima che il narratore raggiunga la lettera N



Luxia non esitò neppure un istante, troppe vite erano in gioco, e scagliò il suo colpo fatale prima che Nebrax potesse reagire. Ma quando l'esplosione di magia svanì il negromante era scomparso e al suo posto c'era il demone Oren-Eugh-Nas. Illeso. "Siete i soliti stolti. Mentre seguivate le mie false piste io terminavo i miei preparativi e adesso sono pronto a schiacciare tutti!"

Posizionate 10 gor nelle regioni: 16, 18, 19, 24, 26, 31, 39, 45, 55 e 61. Se una regione è già occupata usate quella successiva seguendo le frecce. Posizionate il tassello del demone sulla regione 49. Tutti gli eroi nella regione 49 scendono a 3 Punti Volontà e perdono 1 Punto Forza. Il demone si muove all'alba quando si riempiono i pozzi (posizionate il segnalino sui pozzi nel riquadro alba). Tirate due dadi, uno rosso per le decine e quello di un eroe per le unità, per determinare la regione in cui deve essere spostato. Il suo movimento non influenza quello delle altre creature. Tutte le creature presenti nella regione del demone e in quelle confinanti non possono essere sconfitte in nessun modo per tutta la giornata. Se il demone si sposta nella stessa regione di un eroe questo scende istantaneamente a 3 Punti Volontà e perde 1 Punto Forza (se ne ha più di uno). Il demone non può essere combattuto né sconfitto. Leggete la carta **Dividi e conquista**



"Il suo obiettivo è il castello!" disse il principe mentre saltava a cavallo "il mio posto è con la mia gente, ma... Luxia, voi dovete trovare il modo di fermare quel demone!"

Se il principe si trova nella regione 0 tutti gli scudi valgono doppio compresi quelli generati dai contadini. Se il principe esce dal castello gli scudi tornano a contare per una sola creatura e se le creature presenti sono più degli scudi il castello è perso e dovete leggere subito la carta N

"La caverna... quella dove ho combattuto Oren-Eugh-Nas la prima volta. Lì c'è la fonte del suo potere. Se riusciamo a raggiungerla in tempo mentre lui non c'è possiamo sconfiggerlo. Sicuramente sarà ben difesa..."

Posizionare 3 troll nelle regioni 70, 81 e 82.

Missione

Luxia deve raggiungere la regione 84 e il castello deve essere difeso prima che il narratore raggiunga la lettera N.

Se Luxia entra in una regione occupata da un Troll non può lasciarla finché il troll non è stato sconfitto col suo potere o con un normale combattimento da un eroe. Quando Luxia entra nella regione leggete subito la carta **Resa dei conti**



Se è già stata letta la carta **Il vero nemico**

*Il demone evocò nuove creature: “**Alfieri della morte... seminate la distruzione!**”*

Se non è già stata letta la carta **Il vero nemico**

Nuove creature attaccarono il castello...

Mettete 3 skrall nelle regioni 28, 32 e 40. Se una regione è già occupata usate quella successiva seguendo le frecce.



Se è già stata letta la carta **Il vero nemico**

*Il demone evocò nuove creature: “**Che tutto venga divorato dalle fiamme! Creature ardenti... a me!**”*

Se non è già stata letta la carta **Il vero nemico**

Nuove creature attaccarono il castello...

Disponete 3 creature ardenti sulle regioni 29, 39 e 48. Se una regione è già occupata usate quella successiva seguendo le frecce. Le creature ardenti si muovono all'alba al secondo turno dei wardrak (sostituite il secondo simbolo dei wardrak con il segnalino delle creature ardenti nel riquadro alba). Il loro movimento interferisce con quello delle altre creature ossia devono saltare le regioni occupate ed essere saltate dalle altre creature. Se entrano nel castello occupano uno scudo come le altre creature (mezzo scudo se nel castello c'è il principe). Non possono essere combattute senza l'aiuto dei nani che si può ottenere solo raggiungendo la miniera (regione 71). Quando un eroe raggiunge la miniera leggete la carta **Pietra e fiamme**.



Re Hallgard afferrò il martello di Stonehelm: "È giunto il momento che queste creature assaggino un po' della nostra pietra!"

Posizionate gli alleati nani sulla regione 71 insieme al tassello del martello di Stonehelm. I nani si muovono secondo le regole standard (4 regioni per ogni ora eroe e aggiungono i loro PF a quelli degli eroi). Inoltre se attaccano insieme ai nani gli eroi possono combattere le creature ardenti. Le creature ardenti hanno le caratteristiche dei wardrak (10PF, 7PV e usano i dadi neri).



Se è già stata letta la carta Il vero nemico
Il demone evocò nuove creature: "Liberate i mastini della guerra!"

Se non è già stata letta la carta Il vero nemico
Nuove creature attaccarono il castello...

Disponete 2 wardrak sulle regioni 37 e 55. Se una regione è già occupata usate quella successiva seguendo le frecce. I wardrak si muovono all'alba come al solito ma una volta sola. L'altro turno di movimento è utilizzato per le creature ardenti.

Prima sentirono il vento delle sua ali, poi la forza dei suoi artigli e infine il calore delle sue fiamme. Quando il dragò atterrò pesantemente sulla pianura davanti al castello il nemico capì che le sorti della battaglia potevano ancora essere rovesciate.

Posizionate il drago sulla regione 17. Qualunque creatura presente nella regione deve essere immediatamente eliminata senza fare avanzare il narratore e senza dare ricompense.

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) ma non può entrare nella regione 0 del castello.

Leggete la carta **Combattimento del drago**.



Martello di Stonehelm



Oren-Eugh-Nas

Oren-Eugh-Nas



Segnalino alba creature ardenti



Segnalino alba Demone

V
7

LE LEGGENDE
 DI
ANDOR

La vendetta del negromante
V7
Resa dei conti

Combattimento del drago
 Leggete questa carta quando richiesto

Il drago ha **20 PF e 20 PV** 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 (tranne le creature ardenti e quelle protette dal demone) e consuma un'ora di un giocatore per ogni round di attacco. Sono considerate adiacenti anche due regioni separate dal fiume (ad esempio 12 e 49). I nemici attaccati sommano i loro punti forza e il risultato dei loro dadi. **In caso di vittoria delle creature** il drago perde PV secondo le regole normali. Se il drago arriva a 0 PV è eliminato definitivamente dalla partita. **In caso di vittoria del drago**, i PV 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 solo di una lettera.** I nemici uccisi dal drago non forniscono oro o Punti Volontà ne al drago ne agli eroi. Gli eroi non possono unirsi al drago nel combattimento ne lui a loro. Per maggior chiarezza leggere la carta **Esempio del combattimento del drago**.



Esempio di combattimento del drago

Ci sono 3 skrall nelle regioni 1, 2 e 10. Il drago può andare nella regione 3 e può attaccare tutte le creature.

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 skrall 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 skrall 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 skrall nella regione 1 che viene eliminato, altri 6 a quello della regione 2 che viene eliminato e i rimanenti 2 punti allo skrall 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 skrall il narratore dovrà avanzare di nuovo.



La pietra pulsava di malvagità. Luxia raccolse le se forze e poi colpì. La pietra esplose e le grida di tutte le vittime del demone riecheggiarono nella caverna

Da questo momento il demone si muove verso il castello partendo dalla regione in cui si trova seguendo le frecce, sempre all'alba quando si riempiono i pozzi. Non interferisce col movimento delle altre creature. Se ora il demone e gli eroi si trovano sulla stessa regione **gli eroi non scendono più a 3 PV e non perdono PF** se non come normale conseguenza del combattimento.

Il demone ha **44 PF e 20 PV**. E' possibile attaccarlo e si possono usare anche gli alleati. Il principe e i nani* forniscono +4PF ciascuno, Luxia e il drago* +5PF ciascuno.

(* se sono già in gioco, altrimenti bisogna attendere che arrivino)

Missione

Sconfiggere il demone prima che arrivi al castello e prima che il narratore raggiunga la lettera N.

Se il demone viene sconfitto o arriva al castello leggete subito la carta **N1**.



La leggenda **finisce bene** se
 ...il demone è stato sconfitto e...
 ...il castello è stato difeso.

Oren-Eugh-Nas crollo a terra sconfitto "non è... possibile... tutti i miei piani... spazzati da una manciata di miseri umani..."

Luxia lo guardò con disprezzo "Anche Nebrax faceva parte dei tuoi piani vero? Tu hai confuso le tracce per far sì che io dubitassi di lui e lo accusassi ingiustamente.... E lui poi imparò davvero la magia nera per aiutarmi e insieme quasi riuscimmo a sconfiggerti. Quasi..."

ma questa volta non sbaglierò."

E con un ultimo colpo di energia lo spazzo via dalla faccia di Andor... per sempre.

Continua sulla carta N2



La leggenda **finisce male** se
 ...il demone non è stato sconfitto o...
 ... il castello è caduto

E così finì l'era degli uomini e cominciò il dominio di terrore del demone Oren-Eugh-Nas, il crudele...



EPILOGO

Alla fine il drago tornò sulle montagne, ma il legame di reciproca riconoscenza tra lui e il regno di Andor diventò indissolubile. La sua stirpe vegliò sempre su quelle terre e i draghi da allora furono sempre rispettati.

I nani tornarono alle loro miniere, ma i rapporti con gli uomini ne uscirono rafforzati. I due popoli si considerarono per sempre fratelli uno dell'altro e nel momento del bisogno nessuno fece mai mancare il suo aiuto all'altro.

Il re e il principe ricostruirono il regno. Le ferite inferte dal demone erano profonde, ma in fondo la caratteristica del popolo degli uomini è proprio quella di sapersi sempre rialzare. Così in breve tempo tutto il regno prosperò di nuovo.

Luxia invece partì per il suo ultimo viaggio. Il suo compito era terminato ed era ormai stanca consumata dalle battaglie e dal rimpianto di non aver creduto in Nebrax. Nessuno la vide più e quando se ne andarono anche i pochi che l'avevano conosciuta nessuno pronunciò più il suo nome.

Infine gli eroi poterono finalmente godersi un po' di meritato riposo... ma non per molto. Infatti trovarono presto nuove minacce da contrastare e altre battaglie da combattere.

In fondo erano o non erano degli eroi?

FINE

Riassunto alleati

Alleato	Movimento	Combattimento creature	Comb. demone*	Poteri
Principe	4 regioni per ogni ora spesa da un eroe	+ 4PF	+ 4PF	Nel castello raddoppia gli scudi
Nani	4 regioni per ogni ora spesa da un eroe	+ 4PF	+ 4PF	Permettono di combattere le creature ardenti
Luxia	Solo insieme ad un eroe senza consumare ore aggiuntive	-	+5PF	Elimina una creatura al giorno senza fare avanzare il narratore e senza ricompense
Drago	4 regioni per ogni ora spesa da un eroe	20PF e 10PV. Attacca da solo. Usa un ora eroe per ogni round.	+5PF	combatte più creature e il narratore avanza d una sola ora

*solo dopo che il demone è diventato vulnerabile

LE LEGGENDE DI
ANDOR

La vendetta del negromante

V7

Resa dei conti

Riassunto alleati

Utilizzare questa carta come promemoria per le regole di movimento e combattimento degli alleati in questa leggenda

Riassunto creature

creatura	Movimento	Combattimento
Gor, troll	Standard	Standard
Skrall della torre	Non si muovono	Standard
Altri skrall	Standard	Standard
Creature ardenti	Al secondo turno dei wardrak	Come i wardrak. Possono essere combattute solo coi nani
wardrak	Solo al loro primo turno	Standard
demone	Al turno dei pozzi casualmente con due dadi poi una volta reso vulnerabile seguendo le frecce.	44PF e 20PV È possibile combatterlo solo dopo che è stato reso vulnerabile

LE LEGGENDE DI
ANDOR

La vendetta del negromante

V7

Resa dei conti

Riassunto creature

Utilizzare questa carta come promemoria per le regole di movimento e combattimento delle creature in questa leggenda

DRAGO

Capacità speciale: attacca più creature contemporaneamente facendo avanzare il narratore di un'ora sola

Punti Forza

Punti Volontà

20

6

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20



Creatura ardente

Creatura ardente



Creatura ardente

Creatura ardente

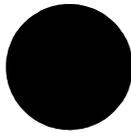


Creatura ardente

Creatura ardente



Segnalino PF drago



Segnalino PV drago