

Leggende di Andor
La vendetta del negromante
I° episodio
Trasformazioni inquietanti

Versione 1.1

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

Gli eroi sono chiamati a risolvere un mistero che scuote il regno di Andor.
E forse è l'inizio di qualcosa di più pericoloso...

Storico delle modifiche

1.1 – aggiunta questa pagina di copertina

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

V1

Trasformazioni inquietanti

A₁

Questa Leggenda è scritta su undici carte:
A1, A2, A3, N, La strega, L'antidoto,
I contadini e 4 carte La maledizione.
Controllate che ci siano tutte prima di iniziare.

Secoli fa il re di Andor, antenato dell'attuale re, aveva come consigliere un mago di nome Nebrax. Quando nel regno si verificarono alcuni avvenimenti oscuri e misteriosi il re chiese alla sua guardia reale di indagare e scoprì così che il responsabile era proprio Nebrax il quale si era dedicato allo studio della magia nera. Ma il re non ebbe cuore di fare giustiziare Nebrax e gli ordinò di andarsene dalle terre di Andor. Il negromante fu costretto all'esilio ma giurò vendetta al re e a tutta la sua stirpe...

Questa leggenda si svolge sulla mappa delle terre di Andor. Dopo aver seguito le istruzioni della Lista di Controllo, preparate il seguente materiale accanto alla mappa da gioco: i gor, gli skrall e i troll, la strega, il tassello veleno, un'erba magica a caso senza guardarne il valore, la carta **La strega**, la carta **I contadini** e 3 asterischi.

Ulteriore preparazione

- Mescolate le 4 carte **La maledizione** e posizionatele coperte vicino alla mappa
- Posizionate i 4 contadini nelle regioni 24, 28, 40 e 64
- Eliminate i 5 tasselli creatura relativi a troll e wardrak
- Posizionare 3 tasselli creatura scelti a caso tra i 10 rimasti, sulle lettere del Narratore usando un dado per determinare su quali lettere metterli (non più di due tasselli sulla stessa lettera)
- Posizionate 2 gor in due regioni determinate lanciando un dado di un eroe per le decine e un dado rosso per le unità. Se si ottiene una regione occupata da un contadino o da un'altra creatura ritirate i dadi

Continua sulla carta Leggenda A2



LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La vendetta del negromante

V1

Trasformazioni inquietanti

A₂

Strane voci giungevano al castello. Alcuni mercanti dicevano di aver visto "strani" contadini girovagare per i campi con aria assente. Re Brandur preoccupato decise di ingaggiare un pugno di eroi perché andassero ad indagare...

Tutti gli eroi partono dal castello (regione 0) con 2 Punti Forza e 5 monete d'oro da distribuire a piacere.

Regole speciali per i contadini:

In questa leggenda i contadini non si comportano secondo le regole normali.

Ad ogni alba i contadini si muovono seguendo le frecce come le altre creature, subito dopo il turno dei troll, partendo dal contadino nella regione col numero più basso. Se un contadino deve spostarsi in una regione già occupata da un altro contadino o da una creatura, salta alla prima regione libera successiva e lo stesso fanno le creature coi contadini.

I contadini non possono essere raccolti e trasportati al castello per incrementarne la difesa, ne sono eliminati dalle altre creature.

Continua sulla carta Leggenda A3





Se:

- un eroe transita da una regione occupata da un contadino (quindi anche senza fermarsi)
 - un contadino all'alba si sposta nella regione occupata da un eroe
 - un contadino arriva al castello
- deve essere letta subito la prima carta **La maledizione** disponibile sul mazzo

Regola speciali per la strega

Se un eroe scopre il tassello nebbia corrispondente alla strega leggere la carta **La strega**

Missione:

Gli eroi devono indagare passando nelle regioni in cui si trovano i contadini.



Se un eroe e un contadino sono nella stessa regione

Il contadino si comportava in modo strano e non rispondeva alle domande dell'eroe che decise di lasciarlo andare e di cercare un altro contadino.

Posizionate un asterisco sul contadino per indicare che è già stato incontrato. All'alba il contadino prosegue il suo movimento verso il castello. Se un altro eroe incontra il contadino con l'asterisco non dovrà essere scoperta una nuova carta **La maledizione**.

Questa carta **La maledizione** deve essere scartata definitivamente

Se un contadino è entrato nel castello

Scartate questa carta definitivamente e leggete subito la carta **La maledizione** successiva



Se un eroe e un contadino sono nella stessa regione

Il contadino si comportava in modo strano e non rispondeva alle domande dell'eroe che decise di lasciarlo andare e di cercare un altro contadino.

Posizionate un asterisco sul contadino per indicare che è già stato incontrato. All'alba il contadino prosegue il suo movimento verso il castello. Se un altro eroe incontra il contadino con l'asterisco non dovrà essere scoperta una nuova carta **La maledizione**.

Questa carta **La maledizione** deve essere scartata definitivamente

Se un contadino è entrato nel castello

Scartate questa carta definitivamente e leggete subito la carta **La maledizione** successiva



Se un eroe e un contadino sono nella stessa regione

Il contadino si comportava in modo strano e non rispondeva alle domande dell'eroe che decise di lasciarlo andare e di cercare un altro contadino.

Posizionate un asterisco sul contadino per indicare che è già stato incontrato. All'alba il contadino prosegue il suo movimento verso il castello. Se un altro eroe incontra il contadino con l'asterisco non dovrà essere scoperta una nuova carta **La maledizione**.

Questa carta **La maledizione** deve essere scartata definitivamente

Se un contadino è entrato nel castello

Scartate questa carta definitivamente e leggete subito la carta **La maledizione** successiva



Se un eroe e un contadino sono nella stessa regione

Quando l'eroe si rivolse al contadino questo lo guardò e balbettò un grido di aiuto prima di trasformarsi... in un troll!

Sostituire il segnalino del contadino con quello di un troll.

Rimuovere eventuali asterischi da tutti i contadini, scartare definitivamente tutte le carte **La maledizione** e leggere la carta **I contadini**

Se un contadino è entrato nel castello

Dopo essere entrato nel castello il contadino si trasformò... in un troll seminando il terrore!

Sostituire il segnalino del contadino con quello di un troll e posizionarlo su uno scudo libero.

Se non ci sono altri scudi liberi spostare il Narratore sulla lettera N e leggere la carta corrispondente. Altrimenti rimuovere eventuali asterischi da tutti i contadini, scartare definitivamente tutte le carte **La maledizione** e leggere la carta **I contadini**



I contadini erano vittima di una maledizione di magia nera . Solo la strega, forse, poteva spezzarla prima che il castello fosse caduto...

Ogni volta che un eroe transita in una regione occupata da un contadino possono succedere due cose:

Se l'eroe possiede l'antidoto della strega

Il contadino viene liberato dalla maledizione e tolto dal gioco. Se si tratta dell'ultimo contadino la leggenda termina con la vittoria e si legge la carta N

Se l'eroe non possiede l'antidoto della strega

Il contadino si trasforma in un troll e non si ferma. L'eroe non è obbligato a combattere la creatura.

I contadini che raggiungono il castello si trasformano comunque in un troll che va ad occupare uno scudo libero. Se non ci sono più scudi liberi il Narratore deve essere spostato sulla lettera N e la leggenda termina con una sconfitta. Ogni volta che un contadino si trasforma in troll un nuovo contadino parte da una regione determinata dal lancio di un dado:



Se la regione risulta già occupata da un contadino, ritirare il dado fino ad ottenere un risultato diverso.

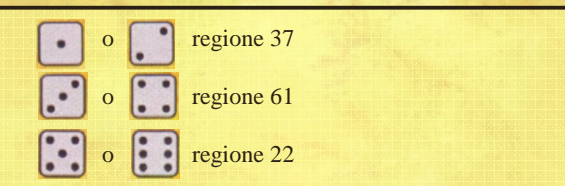
Missione:

Gli eroi devono trovare la strega, farsi dare un antidoto contro la maledizione e poi liberare 4 contadini prima che il Narratore arrivi alla lettera N. La leggenda finisce se 4 contadini vengono liberati o se il castello viene conquistato.



Una vecchia baracca apparve tra le nebbie ma era deserta e al suo interno c'erano chiare tracce di lotta... La strega era stata rapita. Ma per fortuna i rapitori avevano lasciato una traccia...

Determinate il luogo in cui è tenuta prigioniera la strega lanciando un dado:



Posizionate il segnaposto della strega nella regione insieme ad uno skrall.

Lo skrall non si muove all'alba e deve essere sconfitto per ottenere la liberazione della strega.

Quando lo skrall è stato sconfitto leggete subito la carta **L'antidoto**



La strega raccontò che i contadini erano stati colpiti da un maleficio di magia nera scagliato dalla stessa persona, o creatura, che aveva ordinato la sua cattura. Lei possedeva un antidoto ma si trovava nella sua baracca....

La strega deve essere ricondotta alla regione in cui è stato scoperto il suo tassello nebbia per poter ottenere l'antidoto. La strega viene portata da un eroe che può decidere di lasciarla in una regione da cui lei non si sposta finché non viene recuperata da un altro eroe. Se una creatura o un contadino si sposta nella regione occupata dalla strega (con l'esclusione della regione in cui la strega abita) o se un eroe transita con la strega in una regione in cui si trova una creatura o un contadino, la strega viene eliminata e il Narratore viene spostato sulla lettera N. La leggenda termina con una sconfitta.

Se la strega viene ricondotta sana e salva alla sua baracca consegnerà l'antidoto (il tassello veleno) e una pozione all'eroe che l'ha accompagnata.

Da quel momento la strega si comporterà secondo le regole originali del gioco (ovvero sta ferma e vende pozioni in cambio di monete d'oro) e non verrà più eliminata da eventuali creature e contadini in transito.

L'antidoto viene usato quando si incontra un contadino (vedi carta **I contadini** per i suoi effetti)

L'antidoto funziona solo per i contadini incontrati dall'eroe che lo trasporta. Può comunque essere trasferito ad altri eroi col falco.

L'antidoto non si consuma e può essere usato più volte.



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

...il castello è stato difeso e...

...4 contadini sono stati liberati dalla maledizione

La maledizione sembra essere stata sconfitta ma restano ancora molte domande. Chi è il misterioso nemico che si cela nell'ombra e che ha orchestrato questo nuovo attacco al regno di Andor?... e soprattutto... perché?

Scopritelo nella seconda leggenda de **La vendetta del negromante: Ombra alata**

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

...il castello è stato conquistato o...

..la strega è stata eliminata

Contadini maledetti invadono il castello trasformandosi in troll e uccidendone tutti gli abitanti. Chiunque si celi dietro a questo attacco ha avuto la sua vendetta...