

Leggende di Andor
La vendetta del negromante
II° episodio
Ombra alata

Versione 2.1

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

Una minaccia incombe sul regno. Una minaccia tutta fuoco, ali e artigli.

Storico delle modifiche

2.1 – Aggiunta questa pagina di copertina, aggiunto rimando alla terza leggenda nella carta **N**

2.0 - Corretto la cover della carta **A1** in quanto era rimasta la cover dell'episodio I (avrei dovuto fare una versione 1.1 e non 2.0, l'ho capito dopo, sorry)

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
V2
Ombra alata

A₁

Questa Leggenda è scritta su quattordici carte:
A1, A2, E, N, le carte L'aiuto dei nani, 3 Antica
pergamena, 2 Movimento del drago,
Combattimento del drago, tre di attacchi del drago.
Controllate che ci siano tutte prima di iniziare.

"Allarme! Allarme!"

Il grido del messaggero risuonò alle porte del castello prima ancora che lui fosse smontato da cavallo. "Un drago! Nelle profondità delle montagne a est... e sta venendo qui!"

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: tre tasselli pergamena qualsiasi, non importa il valore, tre pietre runiche di colore diverso (una blu, una gialla e una verde), la strega, il drago, le carte **L'aiuto dei nani**, **Movimento del drago 1 e 2**, **Combattimento del drago** e le tre carte **Attacco con...**

Mescolate le tre carte **Antica pergamena** e posizionatele coperte vicino alla mappa.

Ulteriore preparazione

- Mettete 5 tasselli creatura sul percorso del narratore tirando un dado per determinare la loro posizione.
- Mettete un gor in una regione determinata sommando il risultato di un dado da 6 a 65
- Mettete un gor in una regione determinata sommando il risultato di tre dadi da 6 a 44
- Mettete due monete nella regione 26 e due nella regione 60

Continua sulla carta Leggenda A2 →

LE LEGGENDE
DI
ANDOR

La vendetta del negromante
V2
Ombra alata

A₂

Gli eroi partono dal castello (regione 0) con 2 punti forza e 5 monete d'oro da distribuire a piacere.

Il re di Andor convocò gli eroi per chiedere il loro aiuto. Ma un drago era un avversario temibile anche per loro...

L'ultima flebile speranza risiedeva in una antica leggenda che parlava di pietre magiche in grado di domare queste creature. Negli archivi del castello era custodita una vecchia pergamena che indicava il luogo in cui probabilmente si trovavano le pietre ma finora nessuno era mai riuscito ad interpretarla. Forse i nani, con le loro conoscenze delle lingue antiche, avrebbero potuto...

Uno degli eroi prende un tassello pergamena e lo mette nel suo inventario.

Missione

L'eroe con la pergamena deve portarla alla miniera dei nani. Quando l'eroe si ferma nella regione 71 leggere la carta **L'aiuto dei nani**

Nota bene: in questa leggenda le pietre runiche non possono essere usate per ottenere i dadi neri.



*Il drago era emerso dalle montagne...
Ora si sarebbe abbattuto sul castello!*

Posizionate il drago nella regione 84.
Leggete le carte **Movimento del drago 1 e 2** e
Combattimento del drago.

Se il drago arriva al castello leggere subito la carta
N.



*“Noi nani in passato abbiamo combattuto a lungo
contro i perfidi draghi del nord e ne conosciamo il
potere, ma anche i punti deboli...” così raccontò
agli eroi Lord Hallgard, signore dei nani, pronto a
dare il suo aiuto. “Però da quello che riferiscono le
vedette questo drago non sembra appartenere ad
una razza malvagia. Sembra quasi un animale
impazzito, come se qualcuno, o qualcosa, lo avesse
fatto infuriare. Forse un maleficio... In ogni caso
deve essere fermato!”. Il re dei nani tradusse la
pergamena e confermò che parlava di tre pietre
runiche ognuna delle quali era in grado di
contrastare uno specifico potere dei draghi e, tutte
insieme, di domarli. Purtroppo la pergamena
sembrava indicare la posizione di una sola delle tre
pietre.*

Missione

Recuperare le tre pietre e portarle nella regione in
cui si trova il drago per domarlo. In tal caso leggere
subito la carta N. Se il drago fa la sua comparsa e
arriva al castello prima di essere domato, o se il
castello viene invaso dalle creature leggere subito la
carta N.

L'eroe con la pergamena la elimina dal gioco.
Leggere la prima carta **Antica pergamena**
disponibile



La leggenda ha **lieto fine** se...
 ...il castello è stato difeso e...
 ...gli eroi sono riusciti a domare il drago
Le tre pietre cominciarono a pulsare e si trasformarono in tre raggi di pura luce colpendo gli occhi del drago, che improvvisamente si placò. Le pietre erano svanite ma il drago era stato liberato. Lui guardò gli eroi, poi con un rapido gesto della mascella si staccò uno dei corni che gli sporgevano dalla schiena e la porse agli eroi. Forse fu un gesto di riconoscimento per essere stato liberato dal maleficio, o forse un pegno di amicizia...
Poi volò via. Andor era salva di nuovo anche se restava da scoprire chi avesse aizzato il drago contro il regno e perché...
 Scopritelo nella terza leggenda de **La vendetta del negromante: Orda travolgente**

La leggenda **finisce male** se...
 ...il castello è stato conquistato o...
 ...il drago ha raggiunto il castello
Come una pioggia di fuoco il drago si avventò sul castello distruggendolo. Chiunque lo avesse scagliato contro il regno di Andor aveva avuto la sua vendetta.



I draghi possedevano artigli i cui colpi erano in grado di terrorizzare il più valoroso dei guerrieri. Questa pergamena parlava della pietra verde della terra la cui magia proteggeva da quei micidiali artigli. Sembrava che la pietra fosse stata nascosta in una foresta...

Determinate il luogo in cui si trova la pietra lanciando un dado:

	o		o		regione 22
	o		o		regione 50

Posizionate il tassello della pietra verde sulla regione. Se non sono già state recuperate altre due pietre posizionate anche il tassello di una pergamena. Posizionate uno skrall nella regione. La creatura non si muove all'alba e deve essere sconfitta per poter prendere la pietra e l'eventuale pergamena.

La pergamena, se c'è, deve poi essere portata da un eroe al re dei nani per essere interpretata. Quando l'eroe con la pergamena si ferma nella regione 71 leggere la prima carta **Antica pergamena** disponibile



La pergamena parlava della pietra blu, la pietra del vento. Sembrava che la sua magia potesse contrastare le devastanti tempeste d'aria generate dalle ali di un drago, capaci di spazzare via interi eserciti. Secondo la pergamena la pietra del vento si trovava vicino alla sorgente di un fiume...

Determinate il luogo in cui si trova la pietra lanciando un dado:

	o		o		regione 37
	o		o		regione 63

Posizionate il tassello della pietra blu sulla regione. Se non sono già state recuperate altre due pietre posizionate anche il tassello di una pergamena. Posizionate uno skrall nella regione. La creatura non si muove all'alba e deve essere sconfitta per poter prendere la pietra e l'eventuale pergamena.

La pergamena, se c'è, deve poi essere portata da un eroe al re dei nani per essere interpretata. Quando l'eroe con la pergamena si ferma nella regione 71 leggere la prima carta **Antica pergamena** disponibile



La pietra gialla del sole era l'unica protezione dal mortale alito di fuoco di un drago in grado di consumare ogni cosa. La pergamena indicava come possibile nascondiglio della pietra una torre antica...

Determinate il luogo in cui si trova la pietra lanciando un dado:

	o		o		regione 15
	o		o		regione 17

Posizionate il tassello della pietra gialla sulla regione. Se non sono già state recuperate altre due pietre posizionate anche il tassello di una pergamena. Posizionate uno skrall nella regione. La creatura non si muove all'alba e deve essere sconfitta per poter prendere la pietra e l'eventuale pergamena.

La pergamena, se c'è, deve poi essere portata da un eroe al re dei nani per essere interpretata. Quando l'eroe con la pergamena si ferma nella regione 71 leggere la prima carta **Antica pergamena** disponibile



Il drago si muove solo all'alba dopo tutte le altre creature e prima che il Narratore avanzi, secondo le regole seguenti:

- Se nella giornata appena conclusa gli eroi hanno vinto almeno un round di combattimento col drago allora il drago all'alba resta fermo.
- Se nella giornata appena conclusa gli eroi hanno combattuto il drago almeno una volta, ma non hanno vinto neanche un round allora il drago si muove di una sola regione seguendo le frecce.
- Se nella giornata appena conclusa il drago non è stato mai attaccato dagli eroi tirare un dado rosso. Il drago vola nella regione indicata dal dado secondo la tabella seguente e rende inutilizzabile per il resto della partita la risorsa che vi si trova. Se si tratta di mercanti segnateli con una x. Se si tratta di pozzi scartate il tassello corrispondente. Se però la risorsa è già stata colpita in precedenza allora il drago non si sposta nella regione indicata dal dado ma segue le frecce attraversando un numero di regioni pari all'esito del dado:

regione 18 (o una regione)	regione 45 (o quattro regioni)
regione 35 (o due regioni)	regione 57 (o cinque regioni)
regione 55 (o tre regioni)	sei regioni

Continua sulla carta Movimento del drago 2



In generale valgono sempre le seguenti regole:

- Se il drago transita nella regione in cui si trovano uno o più eroi non succede nulla e gli eroi non sono obbligati ad ingaggiare il combattimento.
- Se il drago transita in una regione occupata da una creatura, la creatura è eliminata dal gioco senza che il narratore sia fatto avanzare.
- Se il drago transita in una regione con un tassello nebbia non ancora attivato o con un pozzo (bevuto o meno che sia) la nebbia o il pozzo sono eliminati definitivamente dal gioco senza essere attivati.
- Se il drago transita nella regione della Strega, la strega è eliminata definitivamente dal gioco.
- Se il drago transita sul ponte di pietra (dalla regione 39 alla regione 38) o quello di legno (dalla regione 47 alla regione 46) il ponte viene distrutto. Posizionare una X sul ponte. Le regioni corrispondenti non sono più comunicanti. Eventuali creature che all'alba dovessero transitare per i ponti rimangono ferme, eccetto il drago che può volare.



Il drago è indebolito dal maleficio che lo controlla e ha solo:

- 20 Punti Forza con 4 giocatori
- 14 Punti Forza con 3 giocatori
- 5 Punti Forza con 2 giocatori

Attacca con 3 dadi neri e somma i valori uguali. Non ha Punti Volontà. Quindi può infliggere danni agli eroi ma non ne subisce e non può essere ucciso.

Se gli eroi attaccano il drago, prima di ogni round di combattimento un giocatore deve lanciare un dado nero per determinare che tipo di attacco userà il drago:

- 6 = Attacco normale, seguire le regole standard
- 8 = Attacco con gli artigli, leggere la carta omonima
- 10 = Attacco con le ali, leggere la carta omonima
- 12 = Attacco col fuoco, leggere la carta omonima

Se esce un valore diverso da 6 leggere prima la carta indicata e poi proseguire con il combattimento secondo le regole standard con la sola differenza che se il drago perde il round non perde Punti Volontà, ma la sconfitta influisce poi sul suo movimento all'alba successiva (vedi carte **Movimento del drago 1 e 2**).

Contro il drago si può usare qualsiasi oggetto dell'equipaggiamento utile.



...le devastanti tempeste d'aria generate dalle ali di un drago erano capaci di spazzare via interi eserciti...

Se nessuno dei giocatori impegnati nel combattimento possiede la pietra runica blu

Tutti i giocatori impegnati nel combattimento perdono tutta l'attrezzatura quindi, elmi, scudi, archi, otri, pozioni, cannocchiali e falchi devono essere rimossi dalle schede dei personaggi. Non perdono eventuali altre pietre runiche né monete d'oro che restano in loro possesso. Procedere poi col normale combattimento.

Se uno dei giocatori impegnati nel combattimento possiede la pietra runica blu

La pietra protegge gli eroi dalle ali del drago. Il combattimento procede secondo le regole standard (per determinare comunque il comportamento del drago all'alba) ma in caso di sconfitta gli eroi non perdono nessun Punto Volontà.



...il mortale alito di fuoco di un drago era in grado di consumare ogni cosa...

Se nessuno dei giocatori impegnati nel combattimento possiede la pietra runica gialla
Tutti i giocatori impegnati nel combattimento perdono 1 Punto Forza. Chi possiede un solo PF non ne perde ulteriori.
Procedere poi col normale combattimento.

Se uno dei giocatori impegnati nel combattimento possiede la pietra runica gialla
La pietra protegge gli eroi dal fuoco del drago. Il combattimento procede secondo le regole standard (per determinare comunque il comportamento del drago all'alba) ma in caso di sconfitta gli eroi non perdono nessun Punto Volontà.



...artigli i cui colpi erano in grado di terrorizzare il più valoroso dei guerrieri ...

Se nessuno dei giocatori impegnati nel combattimento possiede la pietra runica verde
Tutti i giocatori impegnati nel combattimento perdono immediatamente 3 Punti Volontà a testa.
Procedere poi col normale combattimento.

Se uno dei giocatori impegnati nel combattimento possiede la pietra runica verde
La pietra protegge gli eroi dagli artigli del drago. Il combattimento procede secondo le regole standard (per determinare comunque il comportamento del drago all'alba) ma in caso di sconfitta gli eroi non perdono nessun Punto Volontà.