

Leggende di Andor
La vendetta del negromante
V° episodio
La caduta di Andor

Versione 1.1

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

Il castello è stato invaso e gli eroi dovranno liberarlo.
Una leggenda che... capovolge le regole di Andor!

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
V5

La caduta di Andor

A₁

Questa Leggenda è scritta su 12 carte:
A1, A2, A3, A4, N, 3 carte Sulle tracce del
principe, Passaggio segreto, Diversivo, Allarme!,
Esempio di combattimento con diversivo.
Controllate che ci siano tutte prima di iniziare.

Gli eroi, di ritorno dalla miniera dei nani, furono intercettati da un esploratore di re Brandur. “Finalmente! Siamo stati mandati ai quattro angoli del regno per trovarvi. Il castello è stato invaso dalle creature e il re è stato ferito e costretto a fuggire. Ora vi attende all’Albero Cavo dove coi pochi sopravvissuti abbiamo trovato rifugio. Seguitemi presto!”

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: 5 asterischi, l’erba medicinale, i contadini, la strega, il principe, tutte le creature, le 3 carte **Sulle tracce del principe** mescolate e coperte, e le carte **Passaggio segreto**, **Diversivo** e **Allarme!**. Selezionare i 6 tasselli creatura che fanno riferimento ai gor (anche se insieme ad altre creature) più quello dell’erba medicinale. Mescolateli e teneteli coperti vicino alla mappa. Disponete 4 gor nella regione 0 (non sugli scudi). Se i giocatori sono almeno 3 aggiungete anche uno skrall. Se i giocatori sono 4 aggiungete anche un troll. Queste creature non si muovono all’alba ne occupano degli scudi. Gli eroi non possono entrare nella regione 0. Posizionate 2 monete d’oro nella regione 20 e due nella regione 48

Continua sulla carta Leggenda A2 →

LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La vendetta del negromante
V5

La caduta di Andor

A₂

Gli eroi partono dalla regione 57 con 2 Punti Forza e 5 monete d’oro da distribuire a piacere

Re Brandur era stato disteso su un giaciglio nella tenda più grande ai piedi dell’Albero Cavo. Era ferito ma fu felice di rivedere gli eroi. “Amici miei” disse respirando a fatica “ci hanno sorpreso nella notte... forse qualcuno ha tradito...”. Dopo un momento di pausa disse: “dovete trovare mio figlio, il principe Thorald. Solo lui, insieme a voi, può guidare la liberazione del castello. Ve ne prego, aiutateci ancora una volta....” E dopo queste parole cadde in un sonno agitato. Sir Willburn, capo delle guardie del re, riferì che erano stati separati dal principe da un gruppo di Troll durante la battaglia e che non c’erano notizie certe su dove si trovasse Thorald ora. Alcune voci lo davano rifugiato alle rapide, altre sulle montagne e altre ancora nelle rovine a nord.

Posizionate un asterisco su ciascuna delle regioni 15, 37 e 84. Se un eroe entra in una di queste regioni rimuovete l’asterisco e leggete la prima carta **Sulle tracce del principe** disponibile.

Continua sulla carta Leggenda A3 →

LE LEGGENDE
DI
ANDOR

La vendetta del negromante
V5

La caduta di Andor

A₃

“Fate attenzione nobili eroi” proseguì sir Willburn “le terre di Andor brulicano di orride creature dirette al castello per rinforzarne le difese. Qualunque sia il vostro piano agite in fretta e... non fatevi scoprire! Se incontrate una creatura eliminate la prima che possa dare l’allarme o altre vi saranno presto addosso...”

Disponete 4 gor nelle regioni 26, 33, 52 e 58
Se i giocatori sono almeno 3 aggiungete 2 skrall nelle regioni 31 e 65
Se i giocatori sono 4 aggiungete 2 troll nelle regioni 37 e 60
Le creature si muovono regolarmente all’alba. Se raggiungono il castello, prima che sia liberato, si uniscono alle creature presenti nella regione 0 e non occupano degli scudi.
Come sempre ogni volta che gli eroi transitano da una regione occupata da una creatura, o se una creatura all’alba si sposta nella regione occupata da un eroe, gli eroi possono decidere se attaccare o meno la creatura. Se però la creatura non viene sconfitta in un round o non viene attaccata, deve essere pescato un tassello creatura tra quelli disponibili e ne deve essere applicato subito l’esito.

Continua sulla carta Leggenda A4 →

LE LEGGENDE
DI
ANDOR

La vendetta del negromante
V5

La caduta di Andor

A₄

Prima di salutarli il cavaliere diede agli eroi un consiglio: “Se riuscirete a trovare il principe e con lui a guidare la riconquista del castello avrete bisogno di uomini. Le campagne sono piene di bravi contadini che non esiteranno ad unirsi a voi pur di salvare il nostro amato regno. Portateli con voi. Il principe saprà fare buon uso del loro coraggio!”.
Posizionate 2 contadini nelle regioni 32 e 64. Se i giocatori sono 3 aggiungete un contadino nella regione 28. Se i giocatori sono 4 aggiungete un contadino nella regione 40
I contadini possono essere raccolti, trasportati e rilasciati dagli eroi in qualsiasi regione. Se all’alba una creatura si sposta nella regione occupata da un contadino o da un eroe con un contadino, il contadino viene eliminato definitivamente dal gioco. Stessa cosa se è l’eroe che trasporta il contadino a transitare da una regione occupata da una creatura. I contadini non possono essere portati nel castello e usati come scudi finché il castello non viene liberato.
Poi con un’ultima stretta di mano colma di speranza sir Willburn li salutò: “Che i Padri di Andor possano guidarvi. Buona fortuna!”

Missione

Liberare il castello prima che il narratore giunga alla lettera N.



La zona era deserta e non c'erano segni del principe. La pista era sbagliata...

Eliminate l'asterisco e questa carta dal gioco.



La zona era deserta e non c'erano segni del principe. La pista era sbagliata...

Eliminate l'asterisco e questa carta dal gioco.

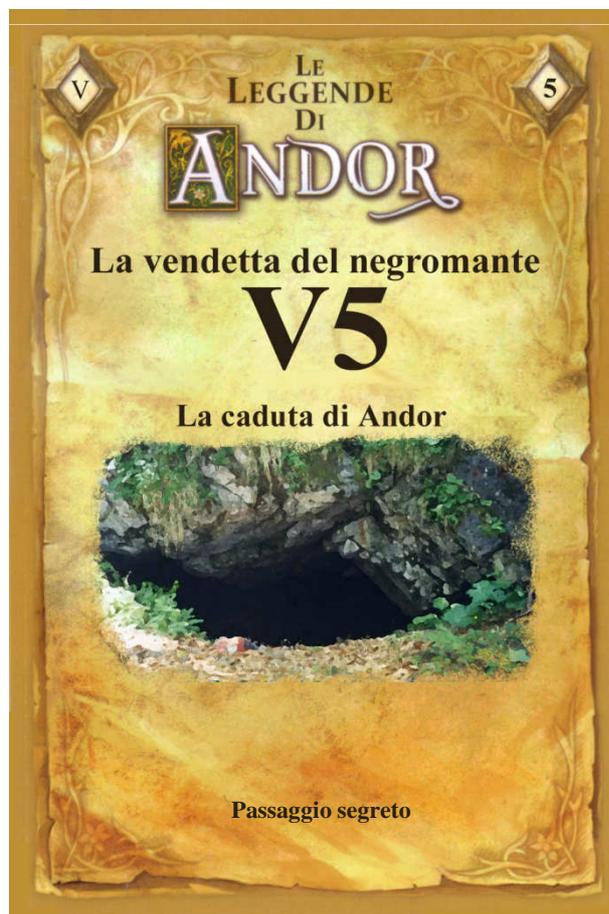


Da lontano giungeva il rumore di un combattimento. Gli eroi si affrettarono verso le grida e lo stridere delle armi e giunsero appena in tempo. Il principe lottava da solo contro un troll!

Eliminate dal gioco tutti gli asterischi rimasti ed eventuali altre carte **Sulle tracce del principe** non ancora scoperte.

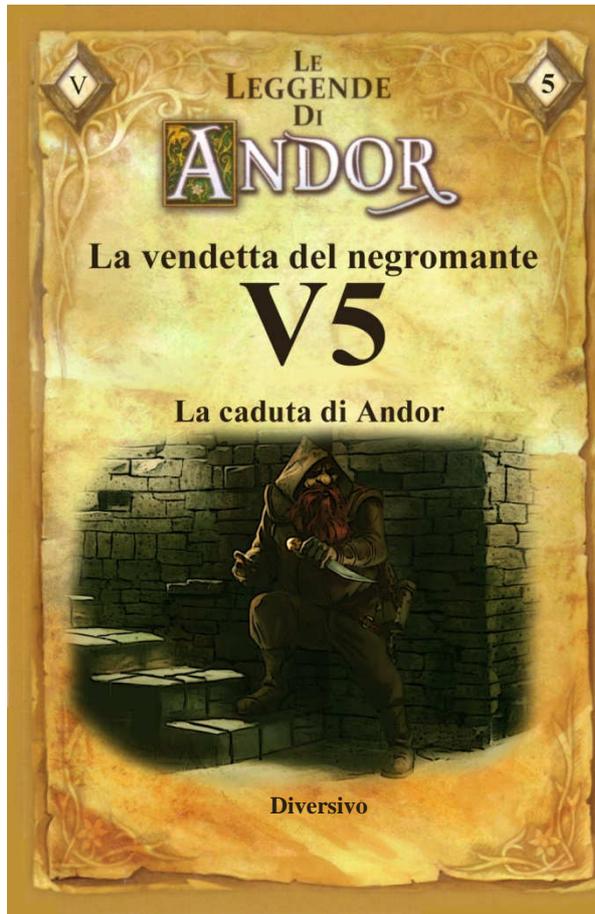
Posizionate un troll sulla regione. Se qualche giocatore trasporta dei contadini questi sono eliminati definitivamente dal gioco. La creatura non si muove all'alba e anche se non sconfitta subito non deve essere estratto un nuovo tassello creatura. I giocatori possono combatterla con l'aiuto del principe i cui Punti Forza vengono sommati a quelli del gruppo. Però il principe non può essere spostato dalla regione finché il troll non viene sconfitto.

Una volta sconfitto il troll leggere la carta **Passaggio segreto**.



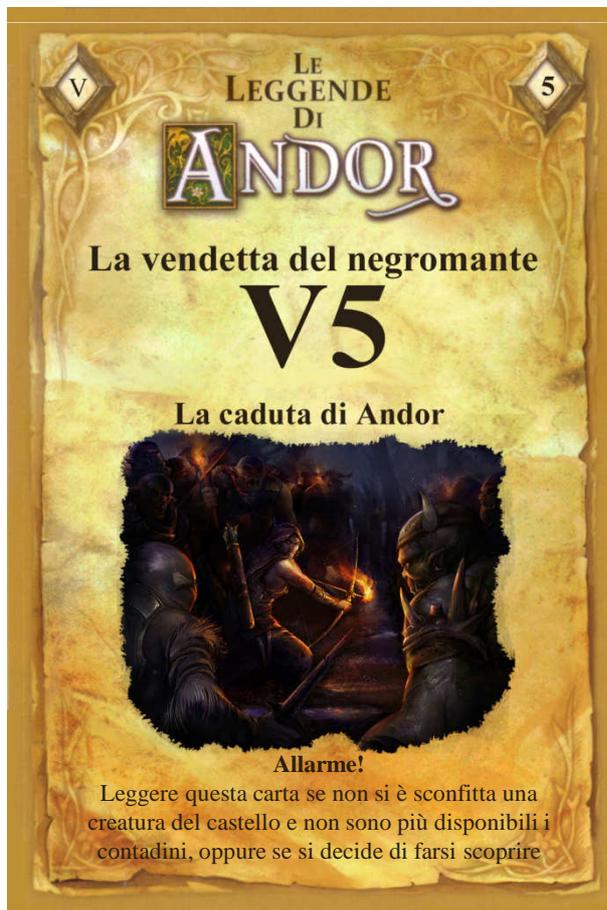
“Non c'è tempo da perdere!” nonostante le ferite il principe non sembrava intenzionato ad arrendersi. “Se non liberiamo il castello Andor sarà perduto per sempre.” Il principe rifletté per qualche istante prima di continuare. “Conosco un passaggio segreto nascosto tra le cascate che porta dentro le mura. Da lì potrete entrare e sorprendere le creature, ma vi occorre un diversivo...”

Posizionate un asterisco sulle regioni 5, 21, 24, 25 e 27. Gli eroi devono andare alla regione 27 (seguendo le solite regole riguardo ai contadini e agli incontri con le creature). Da lì devono percorrere le regioni con gli asterischi fino al castello. Gli eroi nel passaggio non vengono visti dalle creature in superficie e non possono attaccarle, né svuotare il pozzo. Dal passaggio si può uscire solo nelle regioni 0 e 27, ma non a metà. Il principe e i contadini non possono essere portati nel passaggio segreto. Almeno un eroe deve invece trasportare i contadini e il principe in una qualsiasi regione intorno al castello (1, 2, 4, 5, 6, 7 o 11) per l'azione diversiva. Durante il tragitto valgono le solite regole di ingaggio con le creature. Se non ci sono più contadini disponibili l'azione diversiva non è possibile e il principe è inutilizzabile per i combattimenti fino alla liberazione del castello. Quando gli eroi arrivano al castello (0) leggete la carta **Diversivo**.



Il castello brulicava di creature. Se il piano avesse funzionato c'era ancora una speranza, altrimenti le avrebbero avute tutte addosso...

Finché almeno un eroe, il principe e almeno un contadino si trovano in una delle regioni intorno al castello gli eroi all'interno possono attaccare una sola creatura a scelta tra quelle nella regione 0. **Le creature eliminate utilizzando il diversivo non fanno avanzare il narratore** (ma i round di combattimento consumano ore e quindi giornate). Gli eroi fuori dal castello e il principe non possono partecipare al combattimento. Se gli eroi sconfiggono la creatura in un solo round, possono proseguire con la successiva nello stesso modo. Invece ad ogni round successivo al primo deve essere eliminato un contadino. Se non ci sono più contadini disponibili intorno al castello leggete la carta **Allarme!** Che può anche essere innescata volutamente. Se una creatura arriva nella regione in cui ci sono dei contadini li elimina dal gioco. Se all'alba una creatura raggiunge il castello prima che sia liberato si aggiunge a quelle da eliminare per liberarlo. Se tutte le creature della regione 0 vengono sconfitte senza che scatti l'allarme il gioco prosegue secondo le regole canoniche. Eventuali contadini possono essere trasformati in scudi e le creature che arrivano al castello vanno posizionate su uno scudo libero.



Il grido della creatura echeggiò tra le mura e in un istante tutta l'attenzione degli invasori fu rivolta ai nuovi arrivati.

Se scatta l'allarme il principe, gli eroi fuori dal castello ed eventuali contadini rimasti possono entrare nel castello. I contadini vengono trasformati in scudi che insieme a quelli già disponibili sulla plancia, vengono occupati con più creature possibili a scelta tra quelle presenti nel castello. Le restanti creature devono essere combattute tutte insieme. Sommano tra loro i Punti Forza e subiscono tutte lo stesso numero di danni, come succede per il gruppo di eroi. Il principe somma i suoi Punti Forza a quelli dei giocatori. I giocatori possono uscire dal castello e tornarvi liberamente, ma le regole di ingaggio restano le stesse fino alla liberazione completa del castello. Se tutte le creature della regione 0 vengono sconfitte il gioco prosegue secondo le regole canoniche. Fino al raggiungimento della lettera N, le creature che arrivano al castello vanno posizionate su uno scudo libero. Se non ci sono più scudi leggere subito la carta N.

Allarme!
Leggere questa carta se non si è sconfitta una creatura del castello e non sono più disponibili i contadini, oppure se si decide di farsi scoprire



La leggenda **ha lieto fine** se...
 ...tutte le creature nella regione 0 sono state sconfitte
 ...il castello è stato difeso

Le forze oscure erano state fermate ancora una volta anche se a caro prezzo. Il principe però non era più disposto a restare in attesa che fosse sferrato il prossimo colpo... era venuto il momento di passare all'attacco!

Scoprite come prosegue la storia nella sesta leggenda **de La vendetta del negromante: La storia di Nebrax**

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

...il castello non è stato liberato
 ...il castello è stato invaso

L'oscurità prese possesso del castello e da quello che un tempo era un simbolo di libertà, morte e distruzione si allungarono sopra ogni cosa.



Esempio 1: In una partita con 4 eroi l'arciere si trova fuori dal castello con il principe e 2 contadini. Nella prima ora gli altre tre eroi percorrono l'ultimo tratto del passaggio segreto ed entrano nel castello, in cui ci sono 5 gor e 1 troll.

Gli eroi attaccano il primo gor e lo sconfiggono in un round. I loro segnalini vengono fatti avanzare di un ora. Gli eroi proseguono attaccando gli altri gor uno per volta e li sconfiggono tutti in un round. Poi attaccano il troll, ma non lo sconfiggono e uno dei contadini fuori dal castello deve essere eliminato. La giornata è finita e col movimento delle creature un altro troll entra nel castello. Gli eroi attaccano di nuovo il primo troll ma nuovamente non lo sconfiggono. Viene eliminato il secondo contadino. Il diversivo non è più possibile perché sono terminati i contadini. Scatta l'allarme e gli eroi, a cui si uniscono arciere e principe, devono sconfiggere i due troll che combattono insieme.

Esempio 2: Stesse condizioni di partenza dell'esempio 1. Dopo aver sconfitto l'ultimo gor gli eroi fanno volutamente scattare l'allarme. Arciere e principe entrano nel castello e i due contadini ancora disponibili diventano scudi. Il troll presente nel castello va ad occupare il primo scudo e il castello è libero. Gli eroi possono decidere se attaccare il troll che sta per entrare nel castello o lasciarlo entrare e posizionarlo su un altro scudo libero.