

Depuis le jour où Brandur s'était enfui vers les Montagnes Grises, l'histoire d'Andor est pleine de légendes incroyables. Les gens prenaient plaisir à se les raconter autour des feux de camp.

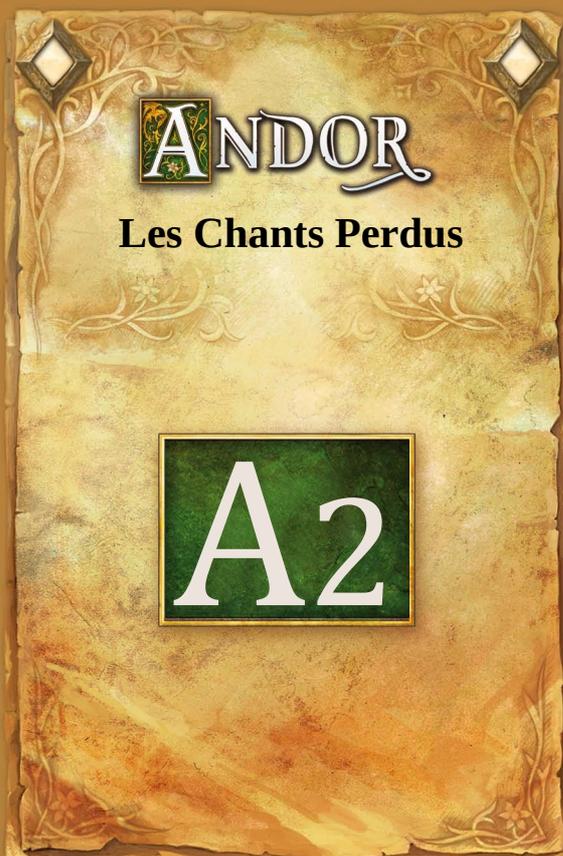
Cependant, depuis longtemps, des parchemins avaient disparu des archives du Gardien de l'Arbre des Chants. Ces histoires manquantes furent nommées « les chants perdus ».

Suivez d'abord les consignes de la carte **Installation**, puis mettez à disposition ce matériel près du plateau :

- Mélangez faces cachées 5 tuiles Créatures, les 3 Herbes et les 6 pierres runiques.
- 2 jetons Paysan, 5 pierres précieuses de valeur quelconque
- Le pion de la Sorcière
- Mélangez faces cachées les 5 cartes « les chants d'Andor », et retirez-en deux du jeu sans les regarder. Les autres forment une pile, et sont placées faces cachées près du plateau.
- Mélangez faces cachées ces Parchemins (les autres sont retirés)
 - à 2 joueurs, utilisez ceux de valeur **8, 10 et 11**
 - à 3 joueurs, utilisez ceux de valeur **10, 11 et 14**
 - à 4 joueurs, utilisez ceux de valeur **11, 14, 17**.

• Placez un **Gor** sur les cases **2, 13, 18, 21** et **24** et des **Skrals** sur les cases **32 et 34**. Placez une **étoile** sur les lettres **B et N**.

Lisez maintenant la carte Légende A2



• Placez une **tuile Créature** face cachée sur les lettres **D, E et H** et **deux** supplémentaires sur le **F** de la piste des Légendes.

Remarque : Si un Paysan se trouve sur la même case qu'une créature, celui-ci est aussitôt retiré du jeu, et vous perdez immédiatement la partie. Cette règle est aussi valable au moment où la créature arrive en jeu.

Mission :

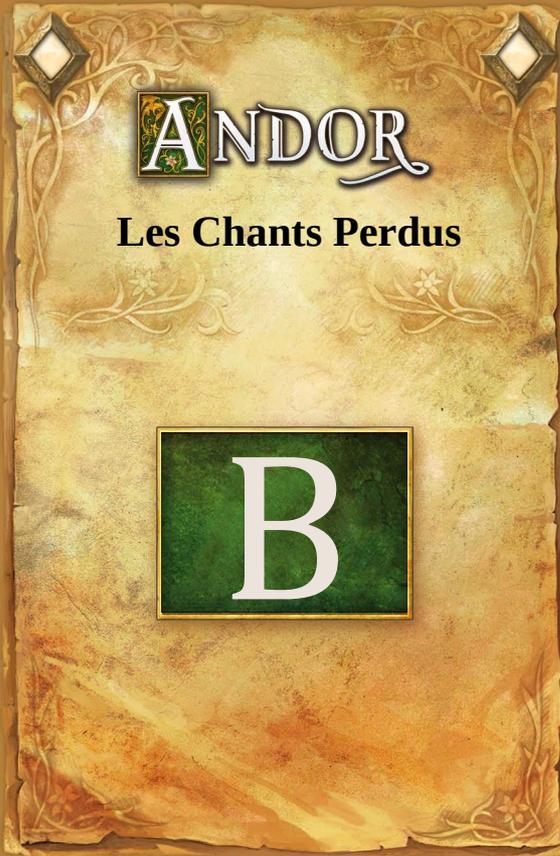
Les héros doivent défendre le château.

Placez votre héros sur les cases suivantes :

- Guerrier sur la case 41.
- Archer sur la case 57
- Magicien sur la case 64
- Nain ou le Guerrier-loup sur la case 71.

Tous les autres héros se placent sur la case correspondant à leur rang.

Tous les héros commencent avec **2 points de Force**. Le groupe se partage **5 pièces d'or**. Le héros avec le rang le plus élevé commence.



Des bruits couraient : on racontait que les parchemins qu'on croyait disparus avaient été retrouvés. Les héros partirent à la recherche des chants perdus.

Placez les **parchemins** faces cachées sur les cases **15, 26 et 49** et révélez-les. Un héros peut en ramasser un uniquement si ses points de volonté sont supérieurs ou égaux à la valeur du parchemin. Les points de volonté ne sont **pas dépensés**.

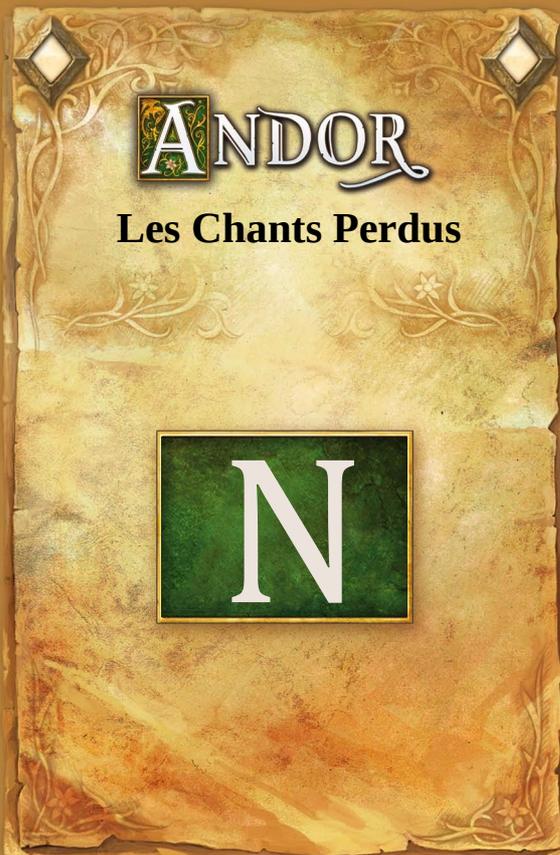
Dès qu'un héros a **ramassé** un parchemin, il faut lire la première carte « les chants d'Andor » à voix haute, et appliquer ses consignes.

But de la légende

Tous les parchemins doivent être ramassés et toutes les missions des cartes « les chants d'Andor » doivent être accomplies, avant que le Narrateur n'atteigne la lettre N de la Piste des Légendes.

Dès que la mission de la troisième carte « les chants d'Andor » est accomplie, le Narrateur est avancé sur la lettre N.

Remarque : Une mission peut être accomplie par différents héros en plusieurs tours. Cela signifie que si une mission concerne uniquement un héros, les autres joueurs peuvent l'aider à l'accomplir, mais le héros concerné devra la terminer seul en un tour.



Les héros ont gagné la légende si :

- Trois missions des cartes « Les Chants d'Andor » ont été accomplies.
- Le Château a été défendu.

Ensemble, les héros avaient réussi à mettre la main sur les chants que l'on croyait perdus. Andor avait retrouvé une grande part de son histoire.

Par Mjöltnir, traduit par Thomes Arlés

Malgré tous leurs efforts, les héros ne réussirent pas à retrouver les chants disparus.

- Trois missions des cartes « Les Chants d'Andor » n'ont pas été accomplies.
- Le Château est pris.

Les héros ont perdu la légende si :



ANDOR

Les Chants Perdus



Les Chants d'Andor
 Cette carte se révèle dès qu'un héros
 a ramassé un parchemin.

Le chant du marchand

*Dans l'ombre du château, résonnent l'appel du marchand
 et les cris des faucons haut dans le ciel.*

*De pièces d'or brillantes
 Circulent de main en main.*

*Dans les légendes d'Andor, de courageux héros
 de toutes les époques,
 aperçoivent de très loin les dangers,
 en buvant l'eau rafraîchissante d'une gourde.*

*Après s'être reposés sur le bord d'un chemin,
 ils préparent heaume, bouclier et arc,
 et grâce à leur courage et leur force,
 retournent au combat.*

Mission :

1 héros doit dépenser en **1 tour** ces pièces d'or sur le marché (case 18) :

- à **2** joueurs : **10** pièces
- à **3** joueurs : **12** pièces
- à **4** joueurs : **14** pièces

Avec cet argent, il peut naturellement acheter des objets ou des points de force pour 2 pièces d'or l'unité. La transaction doit être achevée, et le parchemin qui a déclenché cette carte doit se trouver sur la case 18, avant que le Narrateur n'atteigne la lettre N de la piste des Légendes.



ANDOR

Les Chants Perdus



Les Chants d'Andor
 Cette carte se révèle dès qu'un héros
 a ramassé un parchemin.

Le chant de la pierre runique

*Difficile d'interpréter les signes gravés dans la pierre,
 Que la sorcière et le guérisseur possédaient,
 Le savoir des anciens à propos de cette vieille magie,
 Était tombé totalement dans l'oubli.*

*Les connaissances qui venaient d'Hadria,
 Pays au-delà des mers,*

*Avaient disparu. Des chuchotements
 nocturnes les avaient remplacés.*

Le magicien avait égaré

Les écritures des temps anciens.

*Si ce secret était dévoilé,
 On pouvait craindre des convoitises.*

Aussitôt que les pouvoirs magiques

Arrivèrent au Pays des Légendes,

La chance souria aux derniers,

Qui possédèrent la pierre runique.

Mission :

Déterminez la position de 5 des 6 pierres runiques avec un dé rouge (dizaines) et le dé d'un héros (unités).

2 pierres runiques de couleur différente et le parchemin qui a déclenché cette carte doivent être apportées sur la case de la Sorcière Reka, avant que le Narrateur n'atteigne la lettre N de la piste des Légendes.



ANDOR

Les Chants Perdus



Les Chants d'Andor
 Cette carte se révèle dès qu'un héros a ramassé un parchemin.

Le chant des nains

*Dans les mines de Cavern,
 On avait jadis forgé quatre grands boucliers,
 Et une alliance avec le dragon.
 Dans des légendes presque oubliées,
 On raconte encore la fusion du bouclier et de l'étoile.*

*Seules les ombres dans l'obscurité,
 ou dans l'épais brouillard sur le lac,
 Rappellent l'ancien peuple nain.
 Et dans les couloirs percés dans la pierre,
 Errent maintenant d'ignobles créatures.*

*Dans la clarté pâle du feu du dragon,
 Brillent de l'or et des pierres précieuses,
 Et dans les couloirs tortueux de la mine,
 On entend résonner la vieille chanson des nains,
 Comme au tout premier jour.*

Mission :

Déterminez la position de 5 pierres précieuses, à l'aide d'un dé rouge (dizaines) et d'un dé d'un héros (unités).

Vous devez apporter ces pierres précieuses et le parchemin qui a déclenché cette carte à l'entrée de la mine des nains (case 71), avant que le Narrateur n'atteigne la lettre N de la piste des Légendes.

Contrairement à la légende 5, **on ne peut pas** dévier les créatures avec ces pierres.



ANDOR

Les Chants Perdus



Les Chants d'Andor
 Cette carte se révèle dès qu'un héros a ramassé un parchemin.

Le chant des paysans

*Après d'innombrables tueries, brûlée est la terre,
 Les visages des paysans sont creusés par la faim.
 Seul le château reste un refuge,
 A la détresse, à la souffrance.*

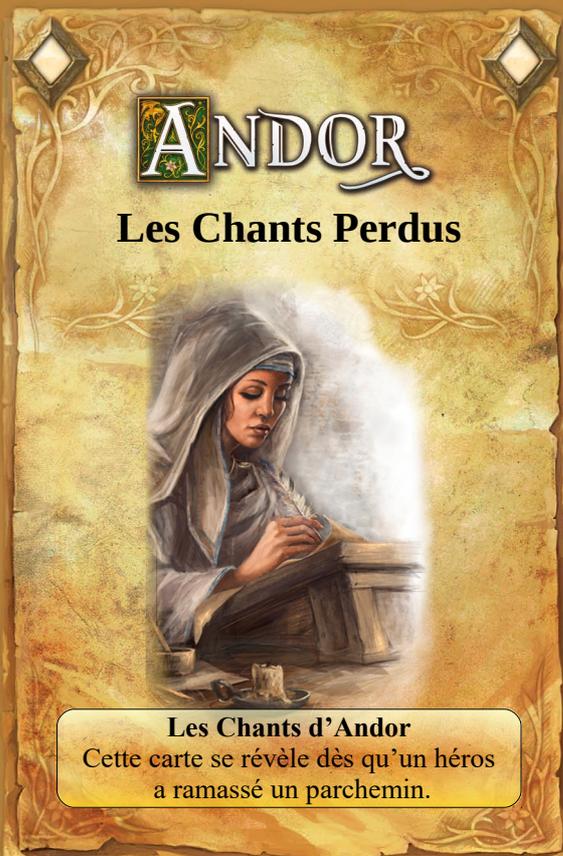
*Chaque année, les champs sont labourés,
 Et dans les pâturages, le bétail grossit.
 Sous les pluies glaciales ou le soleil brûlant,
 Les nouvelles semences germent abondamment.*

*Les épis dorés se font bercer par le vent,
 A Andor, la terre est précieuse.
 Bientôt, les paysans travailleront d'arrache-pied,
 Pour moissonner et remplir granges et greniers.*

Mission :

Placer un Paysan sur les cases 40 et 64. Ces deux paysans et le Parchemin qui a déclenché cette carte doivent se trouver sur le château (case 0), avant que le Narrateur n'atteigne la lettre N de la Piste des Légendes.

Le premier Paysan arrivé sera tourné du côté bouclier. Le deuxième sera retiré du jeu.



Les Chants d'Andor
 Cette carte se révèle dès qu'un héros
 a ramassé un parchemin.

Le chant de l'herbe

*A Andor, des herbes fleurissent et grandissent.
 Dans la clarté pâle du bois du Sud,
 Les arbres si majestueux,
 Tutoient le ciel,
 Depuis des temps immémoriaux.*

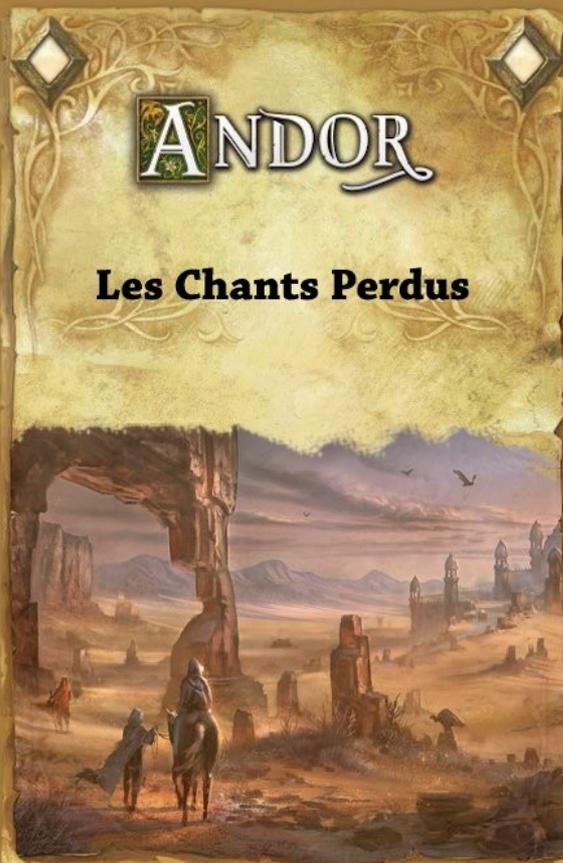
*L'eau claire et pure de la Narne,
 A donné vie à une herbe,
 Qui atténue maux et souffrances,
 Et renforcent les courageux héros,
 Lors des combats.*

*L'herbe médicinale pousse
 dans l'ombre des Montagnes Grises,
 Et près d'une vieille taverne,
 Où s'enivre un troll,
 Elle brille sous les étoiles.*

Mission :

Déterminez la position de 2 des 3 herbes à l'aide d'un dé rouge (dizaines) et d'un dé d'un héros (unités).

Les deux herbes et le parchemin qui a déclenché cette carte doivent se trouver sur la Taverne (case 72), avant que le Narrateur n'atteigne la lettre N de la Piste des Légendes.



- Titre Français : « **Les Chants Perdus** ».
- Titre Original : « **Die verlorenen Lieder** ».
- Écrite par : Mjöltnir.
- Traduite par : Thomas Arles.
- Mise en page par : Tof58.
- Remise en page par : Gwegan.

• **Difficulté:** Moyenne - Difficile.

• Résumé :

Il y a longtemps, certains des parchemins de la Grande Bibliothèque avaient disparu et pendant de nombreuses années, ils ont été appelés seulement «Les Chants Perdus». Mais maintenant il semblerait que les parchemins aurait été retrouvés, et que les héros se partirent en quête des Chants Perdus.

• Extension :

- | | |
|------------------------------|------------|
| - Le Jeu de Base : | Oui |
| - Les Nouveaux Héros : | Compatible |
| - La Légende de Gardétoile : | Non |
| - Le Voyage vers le Nord : | Non |
| - Le Dernier Espoir : | Non |

• Important:

- Cette légende est jouée au recto du plateau du jeu de base d'Andor.