



La storia di Andor è stata fin dai tempi della fuga di Brandur sulle Montagne Grigie, piena di grandi leggende. Le gesta di eroismo vengono raccontate dalle persone alla luce dei falò. Ma molto tempo fa alcune delle pergamene sono scomparse dal grande archivio dei Custodi, e per anni sono state chiamate "Le Canzoni Perdute".

Questa Leggenda è giocata sulla parte anteriore della mappa. In primo luogo, seguite le istruzioni sulla **Lista di Controllo**.

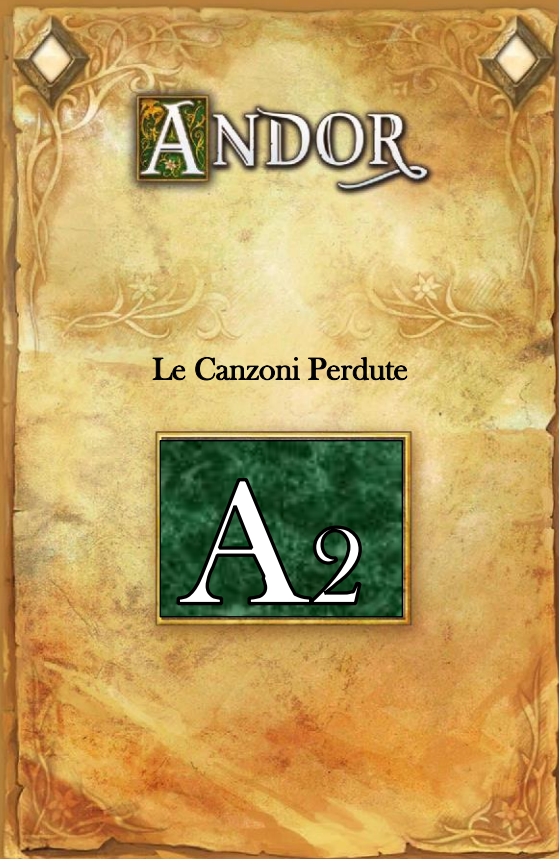
Successivamente, preparare l'ulteriore seguente materiale vicino al tabellone:

- mescola **5** Tasselli Creatura coperti, **3** Erbe Medicinali, **6** Pietre Runiche
- **2** Tasselli Contadino, **5** Gemme (qualsiasi valore)
- la Strega
- mescola coperte le **5** carte "**Canzoni di Andor**" e tienine **3** pronte; le altre **2** carte vengono rimosse dal gioco
- mescola coperte con **2** Eroi le **Pergamene** con i valori **8, 10 e 11**; con **3** Eroi le **Pergamene** con i valori **10, 11 e 14** e con **4** Eroi le **Pergamene** con i valori **11, 14 e 17**.

Ulteriori preparativi:

Metti un **Gor** nelle **Regioni 2, 13, 18, 21 e 24** e uno **Skral** nelle **Regioni 32 e 34**. Metti gli **Asterischi** sulle **Lettere B e N**.

Continua a leggere la carta Leggenda A2



Colloca **1 Tassera Creatura** coperta su ciascuna delle **Lettere D, E, e H**, e **2 Tasselli** coperti sulla **Lettera F** della Barra delle Leggende

Nota: Ad eccezione dei **Contadini**, i tasselli posizionati sul tabellone e le creature possono trovarsi nella stessa regione. Se una creatura si trova nella stessa regione di un Contadino, lo stesso esce dal gioco e la Leggenda viene persa istantaneamente.

Missione: gli Eroi devono difendere il Castello.

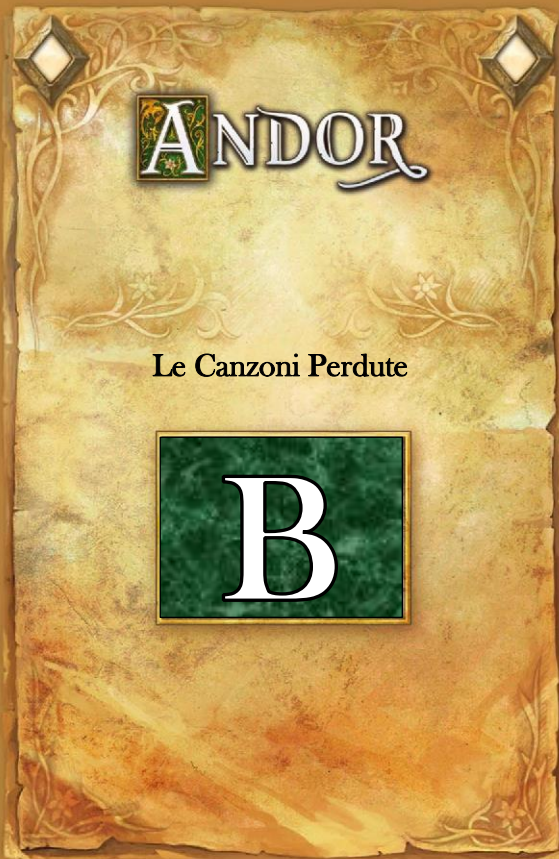
Posiziona gli Eroi nelle seguenti Regioni:

- Guerriero nella **Regione 41**
- Arciere nella **Regione 57**
- Mago nella **Regione 64**
- Nano/ Guerriero Lupo nella **Regione 71**

Gli altri Eroi iniziano il gioco sulle **Regioni** che corrispondono al loro **Rango**.

Se un Eroe si trova in una **Regione** con un **Tassello Nebbia**, deve scoprirlo e attivarlo non appena è il suo turno.

Ogni Eroe inizia con **2 Punti Forza**. Il Gruppo riceve **5 monete d'oro**. Inizia l'Eroe con il Rango più alto.



Le Pergamene ritenute perse sono state ritrovate. Gli Eroi si devono fare strada per trovare le Canzoni Perdute.

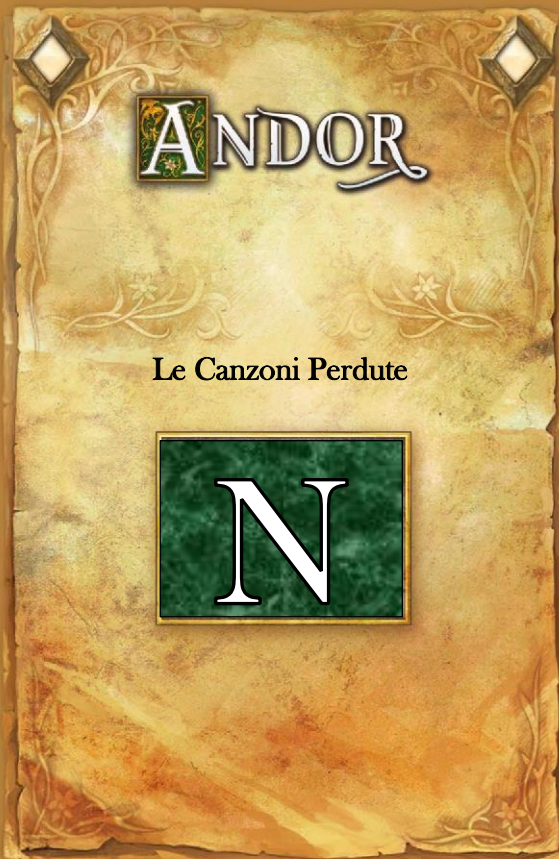
Mettete le **Pergamene** nelle **Regioni 15, 26 e 49** e scopritele. Un Eroe può raccogliere una Pergamena se ha il valore della Pergamena in **Punti di Volontà**. Non appena un Eroe ha preso una Pergamena, la prima carta "**Canzoni di Andor**" viene rivelata e letta ad alta voce.

Obiettivo della leggenda:

Tutte le Pergamene devono essere raggiunte e i compiti delle carte "**Le Canzoni di Andor**" devono essere completati prima che il **Narratore** abbia raggiunto la **Lettera N** della Barra delle Leggende.

Non appena il terzo compito è stato completato, il **Narratore** viene spostato in avanti sulla **Lettera N**.

Nota: Un compito può essere completato da diversi Eroi e in diverse mosse, a meno che il completamento da parte di un Eroe non faccia parte del compito stesso.



La Leggenda finisce bene se

. . . . i compiti delle tre carte "Canzoni di Andor" sono stati assolti e

. . . . il castello è stato difeso con successo

Insieme gli eroi erano riusciti a trovare alcune delle canzoni perdute e avevano restituito ad Andor un pezzo della sua storia.

La Leggenda finisce male se
 non tutti i compiti delle tre carte "Canzoni di Andor" sono stati soddisfatti o.
 il castello non è stato difeso.
Nonostante tutti i loro sforzi, gli eroi non erano riusciti a trovare le canzoni perdute, e per molto tempo sono rimasti perduti.



ANDOR

Le Canzoni Perdute



Canzone di Andor
Questa carta viene rivelata quando un Eroe ha raccolto una Pergamena.

Il Canto dei Contadini

Dopo innumerevoli battaglie, la terra è bruciata, dalla fame si restringe il volto del contadino, il Castello come rifugio di necessità raggiunge solo e segnato dalla sofferenza e dalla rinuncia.

Ogni anno i campi vengono nuovamente arati e il bestiame viene sorvegliato sui pascoli, sotto la pioggia ghiacciata e il Sole cocente senza lamento il nuovo seme viene piantato.

Le spighe ondeggiavano d'Oro nel vento, la terra è coltivata in Andor, e presto i fienili saranno riempiti dalla mano inquieta dei contadini.


Missione:

Posiziona un **Tassello Contadino** nelle **Regioni 40 e 64**. Se c'è una Creatura su una di queste Regioni, viene spostata **nella Regione libera successiva** in direzione delle frecce. I due Contadini e la Pergamena su cui è stata trovata questa canzone devono essere portati al Castello prima che il **Narratore** abbia raggiunto la **Lettera N** sulla Barra della Leggenda. Un Contadino può essere girato sul lato dello Scudo al Castello, il secondo viene eliminato dal gioco.



ANDOR

Le Canzoni Perdute



Canzone di Andor
Questa carta viene rivelata quando un Eroe ha raccolto una Pergamena.

Il Canto del Mercante

All'ombra del Castello, le grida del Mercante e il rumore dei fiaschi risuonano in tutto il paese. Monete d'Oro scintillanti passano di mano in mano.

Gli Eroi cantati nelle Leggende di Andor, senza paura in ogni momento, l'Otre piena e i pericoli già avvistati da lontano.

Rimasero ancora una volta sul ciglio della strada, armati di Elmo, Scudo e Arco e con coraggio e nuova forza andarono in battaglia.

Missione:

1 Eroe deve raggiungere in un solo turno di movimento il Mercato Libero (**Regione 18**). Deve acquistare equipaggiamento e/o Punti di Forza del valore di **10 Monete d'Oro** per **2 Eroi**, **12 Monete d'Oro** per **3 Eroi** o **14 Monete d'Oro** per **4 Eroi**. La transazione deve essere completata e la Pergamena su cui è stata trovata questa canzone deve essere posta nella **Regione 18** prima che il **Narratore** raggiunga la **Lettera N** della Barra delle Leggende.



ANDOR

La Canzoni Perdute



Canzone di Andor
Questa carta viene rivelata quando un Eroe ha raccolto una Pergamena.

Il Canto delle Erbe Medicinali

Le Erbe Medicinali fioriscono e prosperano in Andor fin dall'antichità, nella Foresta dei Sudens, dove alberi grandi e larghi le cui corone nel cielo si estendono dall'alba del tempo.

Sulle rive del Narne, che porta la vita nella terra luminosa e chiara, un'Erba Medicinale raccolta da una mano esperta, che allevia l'angoscia e il dolore, e dell'impavido Eroe in battaglia, rafforzerà il cuore

Le Erbe Medicinali fioriscono all'ombra delle Montagne Grigie, all'ingresso della miniera dei Nani, alla vecchia Taverna, dove il Troll è ubriaco, lì risplende nella luce delle stelle.


Missione:

Determina con un **Dado Rosso** (decine) e un **Dado Eroe** (unità) la posizione di **2** delle **3** Erbe Medicinali. Le Erbe e la Pergamena su cui è stata trovata questa canzone devono essere portate in Taverna (**Regione 72**) e scartate prima che il **Narratore** raggiunga la **Lettera N** della Barra delle Leggende.



ANDOR

Le Canzoni Perdute



Canzone di Andor
Questa carta viene rivelata quando un Eroe ha raccolto una Pergamena.

Il canto delle Pietre Runiche

Per interpretare i segni nella pietra, la Strega e il Guaritore, il potere e l'antica magia del Mago saranno presto dimenticati.

Molto tempo fa, dall'altra parte del mare, da Hadria a Andor, la saggezza svanirà ora al tranquillo svolazzare dell'ombra della Notte.

Perduti gli scritti del Mago e il potere dei vecchi. Il segreto troppo a lungo custodito per paura del risentimento e dell'invidia.

Presto i poteri magici entreranno nel Regno delle Leggende, e la fortuna è data all'ultimo, la cui mano tiene la Pietra Runica


Missione:

Stabilisci con un **Dado Rosso** (decine) e un **Dado Eroe** (unità) la posizione di **5** delle **6** Pietre Runiche. **2** Pietre Runiche di **diverso colore** e la Pergamena su cui è stata trovata questa canzone devono essere portate alla **Strega Reka** e poste nella sua **Regione** prima che il **Narratore** raggiunga la **Lettera N** della Barra delle Leggende.



ANDOR

Le Canzoni Perdute



Canzone di Andor
Questa carta viene rivelata quando un Eroe ha raccolto una Pergamena.

Il Canto dei Nani

Una volta furono forgiati quattro Grandi Scudi e un legame con i Draghi nelle Miniere di Cavern. Leggende quasi dimenticate parlano ancora di Scudo e Stelle.

Solo le ombre nell'oscurità, come la nebbia pallida sul lago, sono tracce del vecchio patto, e nelle grandi sale di roccia si nascondono ora le creature.

Il fuoco del Drago brilla ancora pallido, le pietre preziose e l'Oro brillano, e il vecchio canto dei Nani risuona lontano nella Miniera buia, fin dall'inizio dei tempi.

Missione:

Utilizza un **Dado Rosso** (decine) e un **Dado Eroe** (unità) per stabilire la posizione di **5 Gemme**. Le Gemme e la Pergamena su cui è stata trovata questa canzone devono essere portate nella Miniera degli Alleati Nani (**Regione 71**) e scartate prima che il **Narratore** abbia raggiunto la **Lettera N** della Barra delle Leggende. Le Gemme non hanno la "**funzione di deviazione**" descritta nella **Leggenda 5**.



ANDOR

Le Canzoni Perdute

