

Armatura della Gloria



Guerriero — Armatura

Dopo aver lanciato i dadi di attacco della creatura, puoi rilanciarne uno a tua scelta.

6/20

Spada Ardente



Guerriero — Arma

Dopo aver lanciato i tuoi dadi di attacco, puoi rilanciarne uno a tua scelta.

9/20

Scudo Benedetto

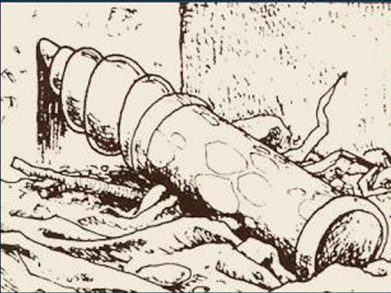


Guerriero — Armatura

Equipaggiati subito con uno scudo. Quando lo attivi lancia tutti i tuoi dadi di attacco e se ottieni almeno un (6) utilizzi lo scudo senza consumarlo. Se perdi lo scudo scarta questa carta.

8/20

Polvere di Unicorno



Guerriero — Oggetto

Puoi scambiare la creatura nella regione in cui ti trovi con una creatura di una qualsiasi altra regione oppure scambiare te stesso con un tuo alleato. Poi elimina questa carta dal gioco.

7/20

Stivali della Velocità

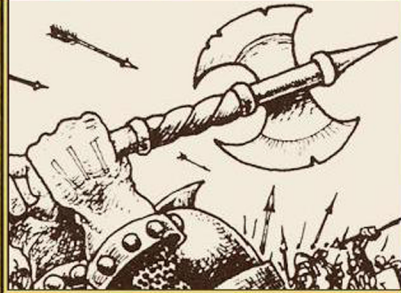


Guerriero — Armatura

Le ore extra costano 1 punto volontà se usate per il movimento.

10/20

Ascia del Sangue



Nano — Arma

Prima di lanciare i tuoi dadi di attacco, puoi spendere 1 punto volontà per avere + 2 alla tua efficacia di combattimento.

17/20

Amuleto del Sole



Nano — Oggetto

Una volta al giorno puoi lanciare un tuo dado di attacco ed ottenere un numero di punti volontà pari al risultato, da poter distribuire tra te e gli alleati nella stessa regione. Usabile anche in combattimento.

16/20

Corazza d'Acciaio



Nano — Armatura

Assorbe sempre 1 danno quando vieni colpito da una creatura o da una carta evento.

19/20

Elmo del Toro



Nano — Armatura

Equipaggiati subito con un elmo. Dopo aver lanciato i tuoi dadi di attacco puoi tramutare uno di essi in un (3). Se perdi l'elmo, scarta questa carta.

20/20

Borsa Magica

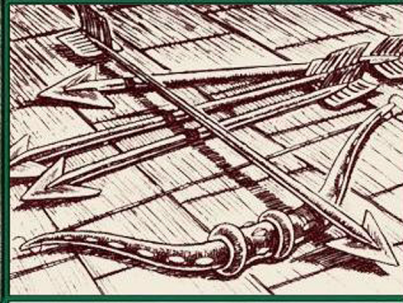


Nano — Oggetto

Una volta al giorno, spendendo un'ora, puoi lanciare un dado. Con (1) o (2): Non succede nulla. Con (3) o (4): Ottieni una moneta. Con (5) o (6): Ottieni due monete.

18/20

Frecce Perforanti

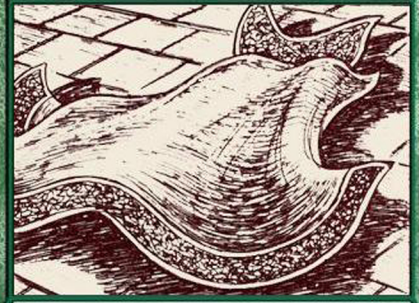


Arciere — Arma

Durante un attacco a distanza, se ottieni un (6), consideralo come un (9).

11/20

Manto delle Ombre



Arciere — Oggetto

Una volta al giorno al costo di 3 ore puoi lanciare un dado e muoverti per un numero di regioni pari al risultato. Se una delle regioni contiene una creatura, si considera come vuota.

12/20

Otre del Lupo

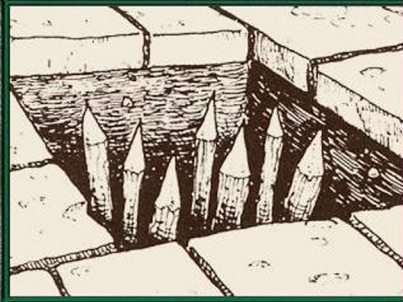


Arciere — Oggetto

Equipaggiati subito con un otre. Una volta al giorno puoi lanciare un dado. Se ottieni (5) o (6), la tua otre torna piena se era stata usata per metà. Se l'otre si esaurisce completamente, scarta questa carta.

13/20

Trappola



Arciere — Oggetto

Spendendo un'ora puoi piazzare una trappola in una regione priva di creature (*piazza una X in quella regione*). Quando una creatura arriva in quella regione resta intrappolata e non potrà più muoversi finché un'altra creatura non entra in quella regione liberandola. Una volta piazzata la trappola elimina questa carta dal gioco.

14/20

Veleno



Arciere — Oggetto

Se ferisci una creatura durante un attacco la avveleni e da quel momento, alla fine di ogni round, perde un punto volontà.

15/20

Bastone Nero



Mago — Arma

All'inizio di ogni round di combattimento perdi un punto volontà. Puoi ribaltare un dado di attacco di una creatura avversaria per round.

1/20

Tempesta



Mago — Incantesimo

Una volta al giorno, Se colpisci una creatura durante un combattimento, spendendo 5 punti volontà, puoi decidere di farla andare in una regione confinante, purché non vi sia un'altra creatura in tale regione.

5/20

Pelle di Fuoco



Mago — Incantesimo

Se durante un combattimento vieni ferito da una creatura, quella creatura perde un numero di punti volontà pari alla metà dei danni che ti ha inflitto (*arrotondati per eccesso*).

3/20



Questa espansione aggiunge 20 carte equipaggiamento per rendere i 4 eroi maggiormente caratterizzati, aumentare le possibilità di scelta e la rigiocabilità delle Leggende. Può essere giocata con qualunque Leggenda integrandola ed arricchendola.

Contenuto:

5 carte blu riservate al Guerriero,
5 carte verdi riservate all'Arciere,
5 carte gialle riservate al Nano,
5 carte viola riservate al Mago,

Istruzioni:

Ogni carta si compone di: Nome della carta; Immagine relativa all'equipaggiamento; Tipo di eroe che può usarla; Tipo di equipaggiamento; Effetti della carta. Le carte equipaggiamento possono essere acquistate dai mercanti al costo di due monete d'oro ciascuna. Le carte non occupano spazio nella scheda personaggio. Non c'è limite al numero di carte che un eroe può possedere. Un eroe può acquistare carte esclusive di un altro eroe, ma non può usarle (Es: Il Nano può acquistare la carta "Spada Ardente" dal mercante ma non può utilizzarla). Gli eroi possono scambiarsi le carte anche con il falco. Dopo aver utilizzato una carta l'eroe termina il suo turno. Fanno eccezione le carte che producono i loro effetti in combattimento. Le carte con la dicitura "Utilizzabile una volta al giorno" vanno girate una volta attivate, per poi tornare pronte alla successiva alba.

Variante:

Prima di una qualunque leggenda un Eroe può rinunciare ad 1 punto forza per prendere una carta equipaggiamento a scelta.