

PERSONAGGI EXTRA ED OGGETTI SPECIALI PER "LE LEGGENDE DI ANDOR"

Potete usare, se volete, solo i personaggi extra o anche solo gli oggetti speciali.

PERSONAGGI EXTRA

Usate solo i personaggi che vi piacciono, non dovete per forza usarli tutti.

Nelle abilità, se non specificato, quando si parla di dado si intende sempre quello "normale" e mai quello nero. Una volta stabilito se essere un guerriero, un arciere, un nano o un mago, scegliete un personaggio a caso. Piazzate un asterisco vicino al nome del personaggio scelto, per ricordarvelo. Tirate due dadi di colore diverso, uno per le decine e uno per le unità; posizionate l'eroe all'inizio della leggenda, nella casella col numero uscito.

GUERRIERO: *Il giocatore prende la scheda del guerriero. Se non specificato diversamente, i seguenti personaggi attaccano come un normale guerriero, ma non hanno la capacità speciale dei 2 punti volontà aggiuntivi dei pozzi*

Paladino: Può rilanciare 1 dado di attacco per round. Se lo fa, spende 1 punto volontà.

Cavaliere: Può spendere 2 ore e 1 punto volontà per spostarsi di tre regioni.

Spadaccino: Tira con un dado in meno. Quando attacca, prima di tirare i dadi, può decidere di spendere 2 punti volontà per sommare il risultato del dado più basso non utilizzato (se ne ha almeno uno inutilizzato) a quello più alto. I dadi dello spadaccino non possono mai essere ribaltati quando usa questo potere.

Orco: Riceve sempre 2 punti in più dalle ricompense quando partecipa all'uccisione di un mostro (oro o volontà a scelta).

Difensore: Tira un dado in meno. Nelle regioni che vanno dal castello al fiume, aggiunge 3 al suo valore di attacco in un combattimento. Nella miniera prende 6 punti volontà quando svuota un pozzo (tira comunque un dado in meno).

Barbaro: Nelle regioni al di là del fiume (lontano dal castello), può al posto di usare i suoi punti forza, sommare al punteggio del dado la decina della regione in cui si trova. Nella miniera inizia la leggenda con 2 punti forza in più.

Ogre: Tira sempre e solo 2 dadi, ma può ritirarne 1 o entrambi, un numero di volte pari alla riga dei suoi punti volontà (1 volta se nella prima riga, 2 volte se nella seconda, 3 volte se nella terza). E' possibile ritirare anche i dadi neri, ma spende 2 punti volontà ogni volta che ne ritira uno.

Campione: Se vuole, può, al posto di attaccare normalmente, tirare un dado nero per ogni volta che il campione sacrifica il seguente numero di punti volontà: 2 se il mostro tira 2 dadi normali, 3 se ne tira 3 o se il mostro tira 1 dado nero, 4 se il mostro tira 2 dadi neri. Usare questa capacità speciale gli fa perdere un'ora in più per dado nero tirato. Può al massimo tirare 2 dadi neri in un round. I dadi neri che tira non possono mai essere ribaltati.

Licantropo: Tira un dado in meno. Ha a disposizione l'ottava ora senza perdere due punti volontà.

Monaco: Tira un dado in meno. Può passare il turno (spendendo 2 ore), per recuperare quattro punti volontà.

Veterano: Se vuole, può tirare 2 dadi neri. Usare questo potere fa avanzare di 1 lettera il narratore.

Troll redento: Per ogni dado nero che decide di tirare, riduce di 1 la sua forza e perde due punti volontà. Ne può tirare al massimo 2 per round di combattimento.

Golem di pietra: Riduce sempre i danni che subisce fino ad un massimo di 2.

Gigante: Inizia la leggenda con 2 punti forza in più degli altri.

Guardia reale: Inizia il gioco con uno scudo reale. La differenza con uno scudo normale è che non si esaurisce mai, ma per attivarlo occorre lanciare tutti i dadi di attacco ed ottenere almeno un 6.

Maestro d'armi: In qualunque modo recuperi punti volontà, ne riprende sempre 1 in meno. Può al posto di sommare la sua forza, sommare i suoi punti volontà all'attacco. Usare questo potere gli fa perdere metà (per eccesso) dei punti volontà che ha.

Fante: Nelle regioni che vanno dal castello al fiume recupera un punto volontà prima di ogni round di combattimento. Nella miniera, tira un dado prima di ogni round di combattimento: se il numero uscito è pari, recupera un punto volontà.

Centaurò: Inizia la leggenda con 14 punti volontà. Quando partecipa all'uccisione di un nemico, recupera un punto volontà.

Ciclope: Ha a disposizione un'ora in meno al giorno (deve spendere 2 punti volontà dalla settima ora). I nemici che combattono contro il ciclope tirano un dado in meno (ne tirano comunque almeno uno) e non sommano i dadi con il punteggiò uguale.

Scheletro: Non può morire. Ha sempre almeno 1 punto forza.

Miliziano: Quando deve perdere un punto forza, riprende 6 punti volontà invece di 3.

ARCIERE: *Il giocatore prende la scheda dell'arciere. Se non specificato diversamente, attacca come un normale arciere (anche da una regione adiacente). Paga la pozione dalla strega come tutti gli altri (non ha lo sconto di 1).*

Ladro: Tira un dado in meno. Può tentare, spendendo un'ora, di derubare un mostro nella sua stessa regione. Eseguendo un attacco sempre tirando 1 dado alla volta, e se l'attacco va a segno (fa più del punteggio del mostro o pareggia), il mostro non subisce danni ma viene derubato di un numero di monete pari alla sua ricompensa. Se il furto non va a segno, subisce il danno del contrattacco del mostro. Non può ricevere aiuti da altri eroi e non può derubare più di una creatura nello stesso giorno, ma se il furto fallisce, può riprovare finché non vi riesce.

Zingara: Tira un dado in meno. Può rubare dal mercante oggetti dal valore complessivo pari al costo di una pozione, o prendere allo stesso modo una pozione dalla strega. Può farlo solo 1 volta a leggenda.

Assassino: Tira un dado in meno. Se ferisce il mostro, lo avvelena, e da quel momento alla fine di ogni round perde un punto volontà. Finito il combattimento, l'effetto del veleno svanisce e la creatura, se ancora in vita, riprende le forze normalmente.

Cacciatore: Tira due dadi in meno. Ha un "amichevole" cinghiale con sé. Quando attacca un mostro, se spende 2 punti volontà, può far attaccare anche il suo compagno con 1 dado. Somma il punteggio del cacciatore a quello del cinghiale. Il dado che tira il cinghiale non può mai essere ribaltato.

Elfo: Tira un dado in meno. Può vedere nella nebbia da una regione adiacente senza avere il cannocchiale e può lanciare frecce più potenti spendendo 1 punto volontà (per ogni dado tirato). Le frecce aumentano il tuo attacco di 3. I dadi che tira con le frecce più potenti non possono mai essere ribaltati.

Arciere elfico: Tira un dado in meno. Spendendo 1 punto volontà una volta, può attaccare una creatura per tutti i round che vuole da una regione adiacente senza subire il contrattacco. Se interrompe il combattimento, la creatura recupererà tutta la propria salute. Utilizzando questa capacità speciale, tira un ulteriore dado in meno. Non può usare questo potere se altri eroi sono presenti in combattimento.

Sacerdote: Tira 2 dadi in meno. Può trasferire i punti volontà che vuole da lui ad un altro personaggio che si trovi nella sua stessa regione, ma non il contrario. Ad ogni alba recupera tre punti volontà.

Negromante: Tira 2 dadi in meno. La forza di combattimento della creatura nemica viene sempre ridotta di 3.

Ranger: Tira un dado in meno. Inizia la partita con due trappole. Può piazzare una trappola in una regione priva di mostri (si piazza un asterisco od una X in quella regione). Quando un mostro arriva in quella regione resta intrappolato e non potrà muoversi. Ogni volta che deve muovere, la creatura tira un dado per vedere se si libera: deve ottenere un 6 se è il primo giorno che è intrappolato, 5 o 6, se è il secondo giorno, 4, 5 o 6 il terzo e così via. Si libera anche se un'altra creatura passa per quella regione. Se si libera, muove anche se il suo turno di movimento è già passato (ad esempio se un Gor viene liberato dal movimento di uno Skral, il Gor può muovere anche se non è più il suo turno). Può comunque contrattaccare se attaccato.

Amazzone: Tira un dado in meno. Se vuole, spendendo un'ora in più durante un combattimento, può raddoppiare il punteggio dei dadi che tira. Spende 2 punti volontà per ogni dado che decide di tirare raddoppiandone il valore (ad ogni singolo round). Se decide di tirare raddoppiando il risultato, il dado non può essere ribaltato.

Minotauro: Ha a disposizione un'ora in meno al giorno (deve spendere 2 punti volontà dalla settima ora). Tira i dadi come l'arciere, però ne tira sempre due in più. Non può attaccare dalla regione adiacente. Se decide di fermarsi prima di aver terminato i suoi dadi, può tirare i restanti. Per ogni risultato uguale a quello ottenuto nel momento in cui si è fermato, aggiunge quel valore al colpo.

Bardo: Tira un dado in meno. Una volta al giorno, se si trova in una regione con una creatura, può convincerla a non muoversi per quel turno spendendo 3 monete d'oro (i wardrak avanzano comunque di 1).

Giullare: Tira un dado in meno. Nei combattimenti in cui partecipa, i nemici tirano un dado in meno (se tirano dadi neri, questo potere non ha effetto).

Driade: Tira un dado in meno. Se passa in una regione con un alleato, spendendo un punto volontà manda l'alleato indietro di un'ora (se si trova sulla casella alba non ha effetto). Non può utilizzare questo potere sullo stesso eroe più di una volta al giorno.

Fata: Può comprare oggetti e pozioni da qualunque regione si trovi (senza essere nella regione del mercante e della strega), ma non può comprare punti forza. Spende 2 punti volontà ogni volta che acquista in questa maniera.

Artigliere: Tira un dado in meno. Può attaccare contemporaneamente 2 mostri in 2 regioni diverse, purché siano entrambe adiacenti alla regione in cui si trova l'artigliere (è valido anche se un mostro è nella stessa regione dell'eroe e l'altro in una regione adiacente). Risolve i 2 combattimenti separatamente. Non si somma quindi l'attacco dei 2 mostri. Il narratore avanza di una sola lettera se l'artigliere sconfigge entrambi i mostri. Se viene aiutato da altri eroi, il narratore avanza comunque di 2 lettere.

Artista di strada: Può attaccare come un guerriero (tira 2 dadi in meno) o come un arciere (tira un dado in meno). Riceve uno sconto di 1 moneta per qualsiasi oggetto e per le pozioni.

Bandito: Tira un dado in meno. Nelle regioni lontano dal castello (al di là del fiume), tira il doppio dei dadi e ne tira due contemporaneamente. Nella miniera può tirare il doppio dei dadi e 2 dadi contemporaneamente spendendo un'ora in più e 1 punto volontà per ogni coppia di dadi tirati.

Ombra: Tira un dado in meno. Quando si trova in una regione con un tassello nebbia e lo gira, tira un dado: se esce un numero pari riceve una moneta d'oro. Può smaterializzarsi e materializzarsi in una qualsiasi regione del tabellone. Per usare quest'ultimo potere deve far avanzare di una lettera il narratore oppure, se si trova ancora sulla casella alba, saltare completamente il giorno.

flautista: Se si trova in una regione adiacente a quella di un mostro, spendendo un punto volontà può provare a muoverlo nella sua regione: tira un dado e se esce un numero pari il flautista riesce a muovere la creatura nella regione in cui si trova, altrimenti il mostro avanza di una regione (seguendo le frecce). Questo potere non ha effetto più di una volta al giorno sulla stessa creatura, ma può usarlo tutte le volte che vuole se il mostro avanza seguendo le frecce.

Bersekker: Tira un dado in meno. Ogni alba perde 2 punti volontà (inizia anche con 2 punti volontà in meno) e recupera sempre un punto di volontà in meno. Quando perde punti volontà in questa maniera, non può mai scendere sotto 3 punti volontà. Durante un attacco, prima di lanciare i suoi dadi, può spendere tutti i punti volontà che vuole per avere un bonus di danni pari ai punti volontà spesi.

NANO: *Il giocatore prende la scheda del nano. Se non specificato diversamente, attacca come un normale nano, ma non può comprare punti forza al costo di una moneta.*

Mugnaio: *Se decide di tirare 1 dado nero al posto dei suoi dadi, perde 3 punti volontà e un'ora in più. Non può tirarne più di 1.*

Ingegnere: *Lancia un dado prima di attaccare ad ogni round di combattimento, se ottiene 6, per quel round di combattimento il mostro è stordito e non può contrattaccare (tira i dadi solo per difesa, se supera il punteggio dell'ingegnere non gli infligge niente). Non contrattacca neanche se sta combattendo con uno o più alleati. Se si utilizza questa capacità speciale, poi bisogna attaccare almeno per un round.*

Fabbro: *Può creare un pezzo d'armatura (dal costo di due monete) o un arco ad ogni alba. Oppure prende due monete.*

Taglialegna: *Se compra uno scudo, ci mette sopra un asterisco. Questo durerà 3 volte invece di 2 (la prima volta non va girato, ma andrà tolto l'asterisco).*

Gnomo: *Se vuole, può aggiungere uno al risultato di un suo dado. L'elmo somma i dadi uguali in questa maniera solo se non si tratta di sommare i dadi con in numero più alto.*

Folletto: *Riceve due monete d'oro ad ogni alba.*

Goblin: *Può tirare un dado prima di ogni round di combattimento, se fa 6, attacca il mostro tirando un dado e senza aggiungere la sua forza: il mostro non può parare l'attacco, poi inizia il combattimento normalmente.*

Mercante: *Ogni volta che compra un oggetto dal mercante o dalla strega, ottiene uno sconto e può comprare l'oggetto pagandolo fino a 2 monete in meno. Può riceverlo anche gratis. Può utilizzare la sua capacità speciale solo una volta al giorno.*

Alchimista: *Ad ogni alba, se spende 1 punto volontà, riceve mezza pozione.*

Erborista: *Ad ogni alba recupera tre punti volontà.*

Scudiero: *Ha un'ora in meno (deve spendere 2 punti volontà dalla settima ora). Può attaccare dalla regione adiacente e tira comunque tutti i dadi insieme. Se prima di tirare i dadi spende 1 punto volontà, ne può ritirare uno.*

Halfling: *Può provare a schivare un attacco tirando 1 dado. Ci riesce ottenendo un numero pari, però schivare l'attacco gli farà terminare immediatamente il combattimento. Se altri eroi sono presenti in combattimento e l'halfling schiva il colpo, ritira il dado; se esce di nuovo pari nessuno subisce danni, altrimenti i danni li riceverà qualcun altro. Combattendo con altri eroi lo scontro non terminerà immediatamente.*

Ghoul: Ogni giorno guadagna 1 punto forza, anche all'inizio della partita.

Marangone: Se è a due regioni o meno di distanza dal Castello, e nel castello in quel turno entra una creatura, quella non conta per l'assalto al castello. Se ne entrano 2 o più nello stesso turno, conta sempre come se fosse entrata una creatura in meno. Sposta le creature non contate nella regione 15. Nella miniera può ritirare un dado per round.

Minatore: Una volta a leggenda, può decidere che un mostro che uccide non fa avanzare il narratore. Quando si gioca con il minatore, le rune vengono messe in gioco scoperte.

Cacciatore di taglie: Può far ritirare un dado a scelta al nemico (esclusi i dadi neri). Per usare questo potere spende 2 punti volontà. Non può far ritirare un dado se ce n'è almeno un altro con lo stesso risultato.

Scemo del villaggio: Quando attacca ed è in combattimento con almeno uno dei suoi alleati, può usare la sua capacità speciale: lancia un dado; se il risultato è pari, attacca un mostro con 1 dado nero, se è dispari, aiuterà il nemico e aggiungerà il punteggio ottenuto a quello dell'avversario (in questo caso usa un dado normale).

Oste: Può tenere tutti gli oggetti grandi e piccoli che vuole.

Cuoco: Può spendere 2 punti volontà, per regalare un'ora extra ad un suo alleato. La seconda ora che regala in un giorno gli costa 4 punti volontà, la terza 6 e così via.

Mercenario: Possiede un Gor. Piazza un asterisco nella regione dove c'è il Gor per riconoscerlo dagli altri. Il Gor può essere mosso come il principe e fornisce un bonus di 3. Può muoverlo solo il mercenario, spendendo un'ora. Il Gor inizia la leggenda dalla stessa casella del mercenario.

Falconiere: Possiede un falco. Può attaccare con un dado, una creatura che sta combattendo contro un alleato in una qualsiasi regione del tabellone. Il dado va capovolto se l'altra faccia mostra un punteggio più basso di quello ottenuto. Usare questo potere costa un'ora ed un punto volontà per round di combattimento ed inoltre impedisce di usare il falco per scambiarsi gli oggetti fino alla prossima alba.

MAGO: *Il giocatore prende la scheda del mago. Se non specificato, non ha il potere di ribaltare il dado.*

Chierico: *Tira senza poter ribaltare il dado. Se è nella seconda riga di punti volontà, può rilanciare il dado 1 volta, se nella terza riga 2 volte. Una volta al giorno, spendendo un'ora, può lanciare il suo dado di attacco (non può mai essere ribaltato): se esce pari, tira di nuovo il dado (questa volta può essere anche capovolto); il chierico o un alleato nella sua stessa regione recuperano un numero di punti volontà pari al valore del dado.*

Manipolatore dello spazio: *Può ribaltare un dado suo o di un suo alleato (deve decidere se farlo prima del tiro), oppure può, dopo che lui e i suoi alleati hanno tirato tutti i dadi, far rilanciare i 2 dadi più bassi di un suo alleato una volta o rilanciare il proprio dado fino ad un massimo di 4 volte (con la stessa regola di attacco dell'arciere). Se decide di ribaltare un dado o far ritirare i dadi, permette al mostro di ritirare il dado più basso non utilizzato. Quindi non può usare questo potere se il mostro tira solo 1 dado nero (poiché il suo unico dado sarebbe il più alto) o se, per esempio, ne tira 2 e ottiene lo stesso numero con entrambi (poiché li usa tutti).*

Druido: *Tira sempre 2 dadi. Alla fine di un round dove perde, il druido tira un dado: se esce un numero pari, riduce i suoi punti volontà solo della metà (per difetto) di quelli che avrebbe perso.*

Mago oscuro: *Può ribaltare il suo dado o quello di un suo alleato. Se non capovolge nessun dado, può allora ritirarlo: se esce 6 raddoppia il punteggio ottenuto col primo lancio.*

Incantatore: *Prima di ogni round di combattimento, decide se ribaltare il dado oppure se incantare la creatura nemica: la creatura che attacca, aggiunge il punteggio più basso dei suoi dadi tirati non usati, al suo punteggio. Quindi non può usare questo potere se il mostro tira, per esempio, 2 dadi e ottiene lo stesso numero con entrambi (poiché li usa tutti). Se incanta un mostro che tira dadi neri, aggiunge al suo punteggio 2 (senza guardare il risultato del dado più basso).*

Evocatore: *Può richiamare un suo alleato nella propria regione, spendendo 7 ore oppure solo 3 ore e 10 punti volontà. Può ritirare il dado 1 volta se coi suoi punti volontà raggiunge la seconda riga, 2 volte se raggiunge la terza.*

Stregone: *Prima dell'inizio di un combattimento, può decidere di sacrificare dei punti volontà: può ridurre un danno pari al doppio dei punti volontà sacrificati. I punti sacrificati in eccesso non vengono comunque recuperati. Oppure può, sempre prima di tirare il dado in combattimento, spendere un'ora in più per poter ribaltare il dado (vale per tutti i round che farà, quindi non spenderà ulteriori ore per attivare il potere).*

Cartaro: *Può decidere prima di tirare i dadi, di ribaltare un dado suo o di un suo alleato spendendo 1 punto volontà. Pesca le carte evento per tutto il gruppo. Ogni volta ne pesca 1 in più e sceglie quale attivare oppure può decidere di attivarle tutte e due. Può scoprire una runa coperta una volta al giorno.*

Saggio: Se i giocatori non sanno decidersi per una mossa da fare, se vuole può tirare un dado: se esce pari bisognerà scegliere come mossa quella che decide lui. Altrimenti sceglie il giocatore che muove il personaggio di turno. Spendendo un'ora, può vedere in anticipo la successiva carta del narratore della leggenda (o anche i tasselli) solo però se il narratore si trova nella lettera precedente ad una lettera che contiene nuove istruzioni. Non potrà riferire a nessuno quello che ha letto finché non sarà il narratore stesso a farlo. Se la leggenda è già stata giocata dal giocatore che controlla il saggio, allora quando dovrebbe leggere la carta del narratore può capovolgere il dado. Guarda comunque i tasselli. Il primo round di ogni combattimento che fa, non spende un'ora.

Sciamano: Una volta al giorno, può impedire ad un mostro nella sua stessa regione, di muoversi nel turno successivo (i wardrak avanzano comunque di 1). Tira un dado e spende un'ora: se esce un numero pari, la creatura per quel turno è bloccata. Può riprovare (sempre spendendo un'ora) finché non vi riesce. Non può bloccare lo stesso mostro due giorni di fila. Piazza un asterisco nella regione della creatura bloccata per ricordartelo, 2 asterischi per il turno in cui la creatura non può essere bloccata.

Cultista: Ad ogni round di combattimento, può perdere tutti i punti volontà che vuole e ne fa perdere altrettanti a tutti i suoi alleati presenti in combattimento (anche se nella regione adiacente) per togliere metà dei punti volontà persi in totale dagli eroi, al mostro che si sta combattendo (arrotondando per difetto). Perde un'ora per ogni eroe presente in combattimento (contando anche se stesso). Ad es: 4 eroi combattono un mostro, il cultista decide che tutti perdono 3 punti volontà e ne toglie 6 al mostro.

Stregone oscuro: Può capovolgere un dado spendendo 1 punto volontà. Può far indietreggiare di una casella il narratore, spendendo 10 ore. I vari giocatori devono inoltre pagare un valore totale di punti volontà pari a 7 per il numero di giocatori. I punti forza di ogni eroe scendono a 1. Se il narratore è su un asterisco e sono presenti delle carte o tessere, quando indietreggia queste rimangono comunque attive.

Vampiro: Ogni volta che partecipa all'uccisione di un mostro guadagna 1 punto forza.

Satiro: Può capovolge tanti dadi (anche degli alleati) quanti sono i punti volontà che sacrifica prima di tirare i dadi. Una volta stabilito il numero di capovolgimenti, si è obbligati a capovolgere quel numero di dadi (ovviamente non più di una volta per dado). Il potere dell'elmo non ha effetto sui dadi capovolti.

Arpia: Può oltrepassare il fiume senza dover utilizzare il ponte e il lago (va direttamente alla regione successiva) ed ogni volta che spende 3 ore può muovere di 4 regioni. Se invece si usa la miniera, dopo la settima ora spende solo 1 punto volontà per ogni ora al posto di 2.

Apprendista stregone: Se viene ferito, spendendo un'ora, infligge la metà (per difetto) dei punti volontà persi alla creatura nemica. Se vuole ribaltare il dado (suo, ma non di un alleato), spende 1 punto volontà.

Spettro: Ogni giorno perde 2 punti volontà. Spendendo 2 punti volontà può scambiare un mostro con quello alla sua sinistra nella griglia di combattimento (un troll con un wardrak, un wardrak con uno skral ed uno skral con un gor). Se il mostro possedeva caratteristiche diverse dalle normali (dettate dalla leggenda), questo potere non ha effetto.

Medico: Ogni volta che si trova nella stessa regione di un suo alleato, l'alleato riceve 2 punti volontà. Anche il medico può recuperare 2 punti volontà. Può utilizzare questo potere solo con al massimo 2 eroi al giorno, compreso sé stesso.

Apprendista strega: Crea mezza pozione ad ogni alba (piazza sopra questa pozione un asterisco). Non è una pozione normale, infatti può usarne una metà per impedire al mostro di contrattaccare in quel (l'apprendista strega non subisce danni). Non può essere usata per raddoppiare l'attacco.

Mistico: Ha con sé una runa. Per tirare un dado nero gli basta possedere 2 rune di colore diverso.

Sovrano e vecchio valoroso condottiero: Può ritirare tutti i dadi (di un mostro o di un eroe oppure per qualunque capacità speciale, oggetto, posizionamento di un oggetto sul tabellone,...), ma può farlo solo 2 volte in tutta la leggenda. Perde 1 punto volontà ogni giorno e ne riprende uno in meno in qualsiasi modo recuperi punti volontà. Attacca con 5 dadi, ma se decide di tirarne solo 1 può ribaltare 2 dadi (può scegliere il suo e/o quelli degli alleati). Quando combatte in gruppo, è sempre il sovrano e vecchio valoroso condottiero a ricevere tutti i danni. Deve spendere 2 punti volontà dalla settima ora invece che dall'ottava. A prescindere dai punti forza che possiede, se arriva a 0 punti volontà muore. La leggenda non termina a lieto fine se muore.

OGGETTI SPECIALI

COMPRIARE UN OGGETTO SPECIALE: Gli oggetti speciali costano come una pozione della strega e si comprano dal mercante. Ogni eroe non può tenere più di 1 oggetto speciale alla volta e non si possono passare gli oggetti comprati agli altri giocatori. Ogni oggetto ha un suo numero. Una volta che si decide di comprare uno di questi oggetti dal mercante, si spende un'ora. Tutti gli oggetti sono utilizzabili da tutte le classi senza distinzioni, a meno che non si decida prima dell'inizio della partita che si possono usare solo ed esclusivamente gli oggetti della propria "categoria". Il numero davanti ad ogni nome rappresenta il punteggio da ottenere coi dadi.

Scegliere gli oggetti: Per 3 volte, si sceglie una "categoria" di oggetti (guerriero, arciere, nano, mago) e poi si tirano 2 dadi di colore diverso, uno per le decine e uno per le unità: si compra uno degli oggetti che vengono fuori col lancio dei dadi della "categoria" corrispondente. Si è obbligati a comprare uno degli oggetti usciti, altrimenti il mercante si arrabbia e non venderà più niente per il resto della leggenda né lui né gli altri mercanti (comunicano tra di loro con i falchi). Attenzione: Se esce 2 o più volte lo stesso numero (dunque lo stesso oggetto), i dadi non si ritirano, semplicemente si avranno a disposizione meno scelte. Lo stesso discorso vale se si ottiene un numero che non corrisponde a nessun oggetto: si avrà un oggetto in meno. L'unica eccezione che consente al giocatore di ritirare i dadi è se esce un oggetto che ha le stesse caratteristiche di un personaggio (c'è scritto tra parentesi il personaggio di riferimento). Se tutti e 3 i tiri vanno a vuoto, e non è uscito neanche un oggetto speciale, devi continuare a tirare i dadi finché non ne esce uno. Gli oggetti speciali possono essere scartati in qualsiasi momento.

Gli oggetti invenduti, rimangono scoperti ed in futuro un giocatore può decidere di comprarne uno senza tirare i dadi oppure di tirare i dadi e scegliere uno dei nuovi oggetti. Ogni volta gli oggetti invenduti si aggiungono ai precedenti. Si scoprono carte oggetto nuove solo una volta al giorno, a meno che dal mercante non vi sia nessun oggetto speciale disponibile. Piazzate un asterisco in ogni oggetto rimasto invenduto dal mercante, per ricordarveli e posizionate la miniatura non utilizzata del vostro personaggio (quella del sesso opposto), per ricordarvi l'oggetto che avete acquistato.

Ecco gli oggetti; trovate il nome e tra parentesi il nome del personaggio di riferimento che ha già (più o meno) quel potere. Usate solo quelli che vi piacciono, non per forza tutti.

GUERRIERO

11 BORRACCIA: Quando svuoti un pozzo, recuperi 5 punti volontà invece di 3. (guerriero gioco originale)

12 SPADA ARDENTE: Puoi rilanciare 1 dado di attacco per round. Se lo fai, spendi 1 punto volontà. (paladino)

13 CAVALLO : Puoi spendere 2 ore e 1 punto volontà per spostarti di tre regioni. (cavaliere)

14 SPADINO: Quando attacchi, prima di tirare i dadi, puoi spendere 2 punti volontà per sommare il risultato del dado più basso non utilizzato (se ne hai almeno uno inutilizzato) a quello più alto. I tuoi dadi non possono mai essere ribaltati se usi questa arma. (spadaccino)

15 BASTONE CHIODATO: Ricevi sempre 2 punti in più dalle ricompense quando partecipi all'uccisione di un mostro (oro o volontà a scelta). (ogre)

16 AMULETO PORTA FORTUNA: Puoi ritirare fino a 2 dadi, un numero di volte pari alla riga dei tuoi punti volontà (1 volta se nella prima riga, 2 volte se nella seconda, 3 volte se nella terza). E' possibile ritirare anche i dadi neri, ma spendi 2 punti volontà ogni volta che ne ritiri uno. (orco)

21 TALISMANO DELLA VITALITA': Hai a disposizione l'ottava ora senza perdere due punti volontà. (licantropo)

22 SPADA LEGGERA: Se vuoi, puoi tirare 2 dadi neri. Usare questo potere fa avanzare di 1 lettera il narratore. (veterano)

23 SPADA POSSEDUTA: Per ogni dado nero che decidi di tirare, riduci di 1 la tua forza e perdi quattro punti volontà. Puoi usare al massimo 2 dadi neri in uno stesso round. (troll redento)

24 ARMATURA PESANTE: Riduci sempre i danni che subisci fino ad un massimo di 2. (golem di pietra)

25 MEDAGLIONE DELLA FORZA: Ti dona 3 punti forza. (gigante)

26 TOMO DELLE ANTICHE ARTI MARZIALI: Puoi al posto di sommare la tua forza, sommare i tuoi punti volontà all'attacco. Usare questo potere ti fa perdere metà (per eccesso) dei punti volontà che hai. (maestro d'armi)

31 MASCHERA DELL'ONORE: Nelle regioni che vanno dal castello al fiume recuperi un punto volontà prima di ogni round di combattimento. Nella miniera, tiri un dado prima di ogni round di combattimento: se il numero uscito è pari, recuperi due punti volontà. (fante)

32 CORNO MAGICO: I nemici che combattono contro di te tirano un dado in meno (ne tirano comunque almeno uno) e non sommano i dadi con il punteggio uguale. (ciclope)

33 POZIONE DELL'IMMORTALITA': Non puoi morire. Hai sempre almeno 1 punto forza. (scheletro)

34 CINTURA DELLA FENICE: Quando devi perdere un punto forza, riprendi 7 punti volontà invece di 3. (miliziano)

35 MEDAGLIONE DELLA SALUTE: Puoi passare il turno e spendere due ore per recuperare 4 punti volontà. (monaco)

ARCIERE

11 **AMULETO DELL'INVISIBILITÀ**: Puoi tentare, spendendo un'ora, di derubare un mostro nella tua stessa regione. Esegui un attacco. Se l'attacco va a segno (fai più del punteggio del mostro o pareggi), il mostro non subisce danni ma viene derubato di un numero di monete pari alla sua ricompensa. Se il furto non va a segno, subisci il danno del contrattacco del mostro. Non puoi ricevere aiuti da altri eroi e non puoi derubare più di una creatura nello stesso giorno, ma se il furto fallisce, puoi riprovare finché non vi riesci. (ladro)

12 **PUGNALE AVVELENATO**: Se ferisci il mostro, lo avveleni, e da quel momento alla fine di ogni round il mostro perde un punto volontà. Finito il combattimento, l'effetto del veleno svanisce e la creatura, se ancora in vita, riprende le forze normalmente. (assassino)

13 **CINGHIALE DA CACCIA**: Compri un cinghiale. Quando attacchi un mostro, se spendi 2 punti volontà, puoi far attaccare anche il tuo compagno con 1 dado. Somma il tuo punteggio a quello del cinghiale. Il dado che tira il cinghiale non può mai essere ribaltato. (cacciatore)

14 **DARDI ELFICI**: Ricevi un arco oltre a questo oggetto speciale. Puoi lanciare frecce più potenti spendendo 1 punto volontà (per ogni dado tirato). Le frecce aumentano il tuo attacco di 3. I dadi che tiri con le frecce più potenti non possono mai essere ribaltati. (elfo)

15 **ARCO LUNGO**: Ricevi un arco. Spendendo 1 punto volontà una volta, puoi attaccare una creatura per tutti i round che vuoi da una regione adiacente senza subire il contrattacco. Se interrompi il combattimento, la creatura recupererà tutta la propria salute. Utilizzando questa capacità speciale, tiri un dado in meno. Non puoi usare questo potere se altri eroi sono presenti in combattimento. (arciere elfico)

16 **PERGAMENA DELLA GUARIGIONE**: Puoi trasferire tutti i punti volontà che vuoi da te ad un altro personaggio che si trovi nella tua stessa regione, ma non il contrario. Ad ogni alba recuperi tre punti volontà. (sacerdote)

21 **LIBRO DELLE MALEDIZIONI**: La forza di combattimento della creatura nemica viene sempre ridotta di 2. (negromante)

22 **ARCO DEGLI ANTICHI**: Ricevi un arco. Se vuoi, tirando con l'arco, puoi spendere un'ora in più durante un combattimento, per raddoppiare il punteggio dei dadi che tiri. Spendi 2 punti volontà per ogni dado che decidi di tirare raddoppiandone il valore (ad ogni singolo round). Se decidi di tirare raddoppiando il risultato, il dado non può essere ribaltato. (amazzone)

23 **FARETRA MAGICA**: Tiri i dadi come l'arciere (uno alla volta), però ne tiri sempre due in più. Non puoi attaccare dalla regione adiacente. Se decidi di fermarti prima di aver terminato i tuoi dadi, puoi tirare i restanti. Per ogni risultato uguale a quello ottenuto nel momento in cui si è fermato, aggiungi quel valore al colpo. (minotauro)

24 *Maschera buffa*: Nei combattimenti in cui partecipi, i nemici tirano un dado in meno (se tirano dadi neri, questo potere non ha effetto). (giullare)

25 *STRUMENTO MAGICO*: Una volta al giorno, se ti trovi in una regione con una creatura, puoi convincerla a non muoversi per quel turno spendendo 2 monete d'oro (i wardrak avanzano comunque di 1). (bardo)

26 *MASCHERA REVITALIZZANTE*: Se passi in una regione con un alleato, puoi spendere un punto volontà per mandare l'alleato indietro di un'ora (se è sulla casella alba non ha effetto). Non puoi utilizzare questo potere sullo stesso eroe più di una volta al giorno. (driade)

31 *PERGAMENA DEL MERCATO*: Puoi comprare oggetti (dal mercante e dalla strega) da qualunque regione ti trovi, ma non puoi comprare punti forza. (fata)

32 *ARMA DA FUOCO*: Ricevi un arco. Puoi attaccare contemporaneamente 2 mostri in 2 regioni diverse, purché siano entrambe adiacenti alla regione in cui si trova l'artigliere (è valido anche se un mostro è nella stessa regione dell'eroe e l'altro in una regione adiacente). Risolvi i 2 combattimenti separatamente. Non si somma quindi l'attacco dei 2 mostri. Il narratore avanza di una sola lettera se riesci a sconfiggere entrambi i mostri. Se vieni aiutato da altri eroi, il narratore avanza comunque di 2 lettere. (artigliere)

33 *ARCO PREGIATO*: Ricevi un arco. Ricevi uno sconto di 1 moneta per qualsiasi oggetto (anche i punti forza) e di 2 per le pozioni. (artista di strada)

34 *ARCO INCANTATO*: Nelle regioni lontano dal castello (al di là del fiume), tiri il doppio dei dadi e ne tiri due contemporaneamente. Nella miniera ne hai il doppio ovunque, però spendi un'ora in più e 1 punto volontà per ogni coppia di dadi tirati contemporaneamente. (bandito)

35 *POZIONE DELL'OMBRA*: Puoi smaterializzarti e materializzarti in una qualsiasi regione del tabellone. Per usare quest'ultimo potere devi far avanzare di una lettera il narratore oppure, se ti trovi ancora sulla casella alba, saltare completamente il giorno. (ombra)

36 *FLAUTO MAGICO*: Se ti trovi in una regione adiacente a quella di un mostro, spendendo un punto volontà puoi provare a muoverlo nella tua regione: tira un dado e se esce un numero pari riesci a muovere la creatura nella regione in cui ti trovi, altrimenti il mostro avanza di una regione (seguendo le frecce). Questo potere non ha effetto più di una volta al giorno sulla stessa creatura, ma puoi usarlo tutte le volte che vuoi se il mostro avanza seguendo le frecce. (flautista)

41 *ARCO DEL RE CADUTO*: Perdi 2 punti volontà ad ogni alba e appena ti equipaggi di questa carta. Ogni volta che ricevi punti volontà ne ricevi uno in meno. Durante un attacco, prima di lanciare i tuoi dadi, puoi spendere tutti i punti volontà che vuoi per avere un bonus di danni pari ai punti volontà spesi, in questo caso però non aggiungi al tuo attacco la forza. (berserker)

NONO

11 *SPADA DEMONICA*: Se decidi di tirare 1 dado nero al posto dei tuoi dadi, perdi 3 punti volontà e un'ora in più. Non puoi tirarne più di 1. (mugnaio)

12 *BASTONE DEL VENTO*: Lancia un dado prima di attaccare ad ogni round di combattimento, se ottieni 6, per quel round di combattimento il mostro è stordito e non può contrattaccare (tira i dadi solo per difesa, se supera il tuo punteggio non ti infligge niente). Non contrattacca neanche se stai combattendo con uno o più alleati. Se si utilizza questa capacità speciale, poi bisogna attaccare almeno per un round. (ingegnere)

13 *TOMO DEL FABBRO*: Puoi creare due oggetti che vende il mercante dal costo di due monete (esclusi il falco e l'otre) ad ogni alba, oppure solo un oggetto e 2 monete. Se non crei nessun oggetto prendi 4 monete. (fabbro)

14 *SCUDO GRANDE*: Ricevi uno scudo, metti un asterisco sullo scudo. Questo durerà 3 volte invece di 2 (la prima volta non va girato, ma andrà tolto l'asterisco). (taglialegna)

15 *ASCIÀ*: Se vuoi, puoi aggiungere uno al risultato di un tuo dado. L'elmo somma i dadi uguali in questa maniera solo se non si tratta di sommare i dadi con in numero più alto. (gnomo)

16 *SACCA SENZA FONDO*: Ricevi tre monete d'oro ad ogni alba. (folletto)

21 *GUANTI DELLA RAPIDITÀ*: Puoi tirare un dado prima di ogni round di combattimento, se fai 6, attacchi il mostro tirando un dado e senza aggiungere la tua forza: il mostro non può parare l'attacco; poi inizia il combattimento normalmente. (goblin)

22 *MASCHERA DEL DIPLOMATICO*: Ogni volta che compri un oggetto dal mercante o dalla strega, ottieni uno sconto e puoi comprare l'oggetto pagandolo fino a 3 monete in meno. Puoi riceverlo anche gratis. Puoi utilizzare la tua capacità speciale solo una volta al giorno. (mercante)

23 *TOMO DELL'ERBORISTA*: Ad ogni alba recuperi tre punti volontà. (erborista)

24 *ALABARDA*: Puoi attaccare dalla regione adiacente. Tiri lo stesso tutti i dadi insieme. (scudiero)

25 *SCARPE DELLA RAPIDITÀ*: Puoi provare a schivare un attacco tirando 1 dado. Ci riesci ottenendo un numero pari, però schivare l'attacco ti farà terminare immediatamente il combattimento. Se altri eroi sono presenti in combattimento e tu schivi il colpo, ritira il dado; se esce di nuovo pari nessuno subisce danni, altrimenti i danni li riceverà qualcun altro. Combattendo con altri eroi lo scontro non terminerà immediatamente. Ottieni una moneta. (halfling)

26 *TALISMANO DELLA POTENZA*: Ogni giorno guadagni 1 punto forza, anche appena ottieni questo oggetto speciale. (ghoul)

31 *BENEDIZIONE*: Puoi decidere che un mostro che uccidi non fa avanzare il narratore. Scarta l'oggetto speciale dopo l'uso. (minatore)

32 *URLO DI GUERRA*: Puoi far ritirare un dado a scelta al nemico (esclusi i dadi neri). Per usare questo potere spendi 2 punti volontà. Non puoi far ritirare un dado se ce n'è almeno un altro con lo stesso risultato. (cacciatore di taglie)

33 *AMULETO DEL DOPPIO GIOCHISTA*: Quando attacchi e sei in combattimento con almeno uno dei tuoi alleati, puoi usare il seguente potere: lancia un dado; se il risultato è pari, attacchi un mostro con 1 dado nero, se è dispari, aiuterai il nemico e aggiungerai il punteggio ottenuto a quello dell'avversario (in questo caso usi un dado normale). (scemo del villaggio)

34 *SACCA INFINITA*: Puoi tenere tutti gli oggetti grandi e piccoli che vuoi. Ottieni 1 moneta. (oste)

35 *MEDAGLIA DEGLI AUDACI*: Puoi spendere 2 punti volontà, per regalare un'ora extra ad un tuo alleato. La seconda ora che regali in un giorno ti costa 4 punti volontà, la terza 6 e così via. (cuoco)

36 *GOR ADDESTRATO*: Ottieni un Gor. Piazza un asterisco nella regione dove c'è il Gor per riconoscerlo dagli altri. Il Gor può essere mosso come il principe e fornisce un bonus di 3. Puoi muoverlo solo te, spendendo un'ora. Il Gor appare nella tua stessa casella. (mercenario)

41 *FALCO NERO*: Ottieni un falco. Puoi attaccare con un dado, una creatura che sta combattendo contro un alleato in una qualsiasi regione del tabellone. Il dado va capovolto se la faccia opposta mostra un punteggio più basso di quello ottenuto. Usare questo potere costa un'ora ed un punto volontà per round di combattimento ed inoltre impedisce di usare il falco per scambiarsi gli oggetti fino alla prossima alba.

MAGO

11 **AMULETO DELLA SALUTE**: Se sei nella seconda riga di punti volontà, puoi rilanciare un dado 1 volta, se nella terza riga 2 dadi. Una volta al giorno, spendendo un'ora, puoi lanciare i tuoi dadi (non puoi mai ribaltarli): se esce pari, tiri di nuovo il dado (questa volta può essere capovolto) e recuperi il numero di punti volontà pari al valore del dado; puoi usarlo su di te o su un alleato nella tua stessa regione. (chierico)

12 **POZIONE DELLA PELLE DELL'ORSO**: Tiri sempre 1 dado in più. Alla fine di un round dove perdi, tira un dado: se esce un numero pari, riduci i tuoi punti volontà solo della metà (per difetto) di quelli che avresti perso. (druido)

13 **BASTONE DELLA VENDETTA**: Puoi ribaltare un tuo dado o quello di un tuo alleato. Se non capovolgi nessun dado, puoi allora ritirarne uno: se esce 6 raddoppia il punteggio ottenuto col primo lancio. (mago oscuro)

14 **MASCHERA IPNOTICA**: Prima di ogni round di combattimento, decidi se ribaltare un dado oppure se incantare la creatura nemica: la creatura che attacca, aggiunge il punteggio più basso dei suoi dadi tirati non usati, al tuo punteggio. Quindi non puoi usare questo potere se il mostro tira, per esempio, 2 dadi e ottiene lo stesso numero con entrambi (poiché li usa tutti). Se incanti un mostro che tira dadi neri, aggiungi al tuo punteggio 2 (senza guardare il risultato del dado più basso). (incantatore)

15 **PERGAMENA DI EVOCAZIONE**: Puoi richiamare un tuo alleato nella regione in cui ti trovi, spendendo 7 ore oppure solo 3 ore e 10 punti volontà. Puoi ritirare il dado 1 volta se hai almeno 7 punti volontà, 2 volte se ne hai almeno 14. (evocatore)

16 **PERGAMENA DEL PATTO SACRIFICALE**: Prima dell'inizio di un combattimento, puoi decidere di sacrificare dei punti volontà: puoi ridurre un danno pari al doppio dei punti volontà sacrificati. I punti sacrificati in eccesso non vengono comunque recuperati. Oppure puoi, sempre prima di tirare i dadi in combattimento, spendere un'ora in più per poter ribaltare un dado (vale per tutti i round che farai, quindi non spenderai ulteriori ore per attivare il potere). (stregone)

21 **SFERA DI CRISTALLO**: Puoi decidere prima di tirare i dadi, di ribaltarne uno tuo o di un tuo alleato spendendo 1 punto volontà. Peschi sempre te le carte evento; ogni volta ne peschi 1 in più e scegli quale attivare oppure puoi decidere di attivarle tutte e due. Puoi scoprire una runa coperta una volta al giorno. Ricevi una moneta se non sei nella miniera. (cartaro)

22 **BASTONE DEL SAGGIO**: Se i giocatori non sanno decidersi per una mossa da fare, se vuoi puoi tirare un dado: se esce pari bisognerà scegliere come mossa quella che decidi te. Altrimenti sceglie il giocatore che muove il personaggio di turno. Spendendo un'ora, puoi vedere in anticipo la successiva carta del narratore della leggenda (o anche i tasselli) solo però se il narratore si trova nella lettera precedente ad una lettera che contiene nuove istruzioni. Non potrai riferire a nessuno

quello che hai letto finché non sarà il narratore stesso a farlo. Se la leggenda è già stata giocata dal giocatore che controlla il saggio, allora quando dovresti leggere la carta del narratore puoi capovolgere il dado. Guardi comunque i tasselli dei mostri. Il primo round di ogni combattimento che fai, non spendi un'ora. (saggio)

23 BASTONXE DEL FUOCO: Una volta al giorno, puoi impedire ad un mostro nella tua stessa regione, di muoversi nel turno successivo (i wardrak avanzano comunque di 1). Tira un dado e spendi un'ora: se esce un numero pari, la creatura per quel turno è bloccata. Puoi riprovare (spendendo ogni volta un'ora) finché non vi riesci. Non puoi bloccare lo stesso mostro due giorni di fila. Piazza un asterisco nella regione della creatura bloccata per ricordartelo, 2 asterischi per il turno in cui la creatura non può essere bloccata. (sciamano)

24 RITO DEL SACRIFICIO: Ad ogni round di combattimento, puoi perdere tutti i punti volontà che vuoi e ne fai perdere altrettanti a tutti i tuoi alleati presenti in combattimento (anche se nella regione adiacente) per togliere metà dei punti volontà persi in totale dagli eroi, al mostro che si sta combattendo (arrotondando per difetto). Perdi un'ora per ogni eroe presente in combattimento (contando anche te stesso). Ad es: 4 eroi combattono un mostro, il cultista decide che tutti perdono 3 punti volontà e fa 6 danni al mostro. (cultista)

25 RITO DI CORRUZIONE: Puoi far indietreggiare di una casella il narratore, spendendo 10 ore. I vari giocatori devono inoltre pagare un valore totale di punti volontà pari a 7 per il numero di giocatori. I punti forza di ogni eroe scendono a 1. Se il narratore è su un asterisco e sono presenti delle carte o tessere, quando indietreggia queste rimangono comunque attive. (stregone oscuro)

26 ASCIA BRUTALE DEMONICA: Ogni volta che partecipi all'uccisione di un mostro guadagni 2 punti forza. (vampiro)

31 ELMO DEL MAGO: Puoi decidere un numero di dadi da capovolgere (tuoi e di ogni alleato) prima di tirare i dadi. Per ogni dado che vuoi capovolgere perdi 1 punto volontà. Una volta stabilito il numero di capovolgimenti, si è obbligati a capovolgere quel numero di dadi (ovviamente non più di una volta per dado). Il potere dell'elmo non ha effetto sui dadi capovolti. (satiro)

32 ALI: Puoi oltrepassare il fiume senza dover utilizzare il ponte e il lago (vai direttamente alla regione successiva) ed ogni volta che spendi 3 ore puoi muoverti di 4 regioni. Se invece si usa la miniera, dopo la settima ora spendi solo 1 punto volontà per ogni ora al posto di 2. (arpia)

33 BASTONXE DEGLI DEI: Se vieni ferito, spendendo un'ora, infliggi la metà (per difetto) dei punti volontà persi alla creatura nemica. Se vuoi puoi ribaltare il dado (tuo, ma non di un alleato), spendendo 1 punto volontà. (apprendista stregone)

34 POZIONE RIMPICCIOLLENTE: Spendendo 2 punti volontà puoi scambiare un mostro con quello alla sua sinistra nella griglia di combattimento (un troll con un wardrak, un wardrak con

uno skral ed uno skral con un gor). Se il mostro possedeva caratteristiche diverse dalle normali (dettate dalla leggenda), questo potere non ha effetto. (spettro)

35 TOMO DELLA MEDICINA AVANZATA: Ogni volta che ti trovi nella stessa regione di un tuo alleato, l'alleato riceve 2 punti volontà. Anche chi possiede questo oggetto speciale può recuperare 2 punti volontà. Puoi utilizzare questo potere con al massimo 2 eroi al giorno, compreso te stesso. (medico)

36 AMPOLLA MAGICA: Ottieni mezza pozione ad ogni alba. Puoi consumare mezza pozione per impedire ad un mostro di contrattaccare in quel round. (apprendista strega)

41 RUNA MULTICOLORE: Ottieni una runa multicolore: per tirare un dado nero ti basta possedere 2 rune di colore diverso. (mistico)

42 CORONA DEGLI DEI: Puoi ritirare tutti i dadi (di un mostro o di un eroe oppure per qualunque capacità speciale, oggetto, posizionamento di un oggetto sul tabellone,...), ma puoi farlo solo 3 volte in tutta la leggenda. (sovrano e vecchio valoroso condottiero)

Nota dell'autore: So che tenere sul tavolo i vari fogli può essere un po' scomodo ed ingombrante, e forse per molti di voi è più comodo scriversi direttamente su un foglio l'abilità speciale del proprio personaggio e degli eventuali oggetti speciali che tenersi sul tavolo tutta questa roba. Purtroppo non ho tempo per fare carte o altro, e per non mandare a vuoto il lavoro fatto finora, ho deciso di pubblicare i personaggi e gli oggetti così, nella speranza che qualcuno prima o poi ne riporti i testi su delle carte. Ho dato una priorità ai vari progetti che ho in programma ed attualmente Le leggende di Andor non rientrano nel tempo che ho a disposizione. Sono felice se mi comunicate eventuali errori di scrittura o relativi ai personaggi ed agli oggetti speciali (se avete notato personaggi/oggetti speciali troppo potenti o troppo scarsi). Buon divertimento!