



La Sirena Irja

La Sirena Irja si era innamorata. Ogni giorno all'Alba, attendeva a lungo per il suo Eroe (o Eroina).

All'inizio della Leggenda, tirate un dado rosso per determinare la posizione della "Sirena Irja". Scoprite uno Scudo Eroe. Da questo momento, quando quell'Eroe all'Alba si trova nella casella di Irja o in una adiacente, lui o lei riceve un dono. In caso contrario, gli Eroi perdono Punti Gloria.

Piazzate l'Anello Marcatore sul simbolo delle Carte Vento. Ad ogni Alba, prima di scoprire la nuova Carta Vento, tira un dado rosso ed applicane gli effetti:

A) L'Eroe designato si trova nella stessa casella o in una adiacente ad Irja:

In questo caso, lui o lei, ricevono i seguenti doni in base al risultato del lancio del dado:



Dopo aver dato il dono, Irja si sposta nella sezione di mare corrispondente al risultato del lancio del dado rosso.

B) L'Eroe designato rifiuta l'amore di Irja.

In questo caso, il gruppo di Eroi perde 1 Punto Gloria. In più, Irja si sposta nella sezione di mare corrispondente al risultato del lancio del dado rosso e si scopre un altro Scudo Eroe. L'amore di Irja ora è indirizzato verso questo nuovo Eroe.

Nota: E' possibile che lo stesso Eroe sia nuovamente designato. E' così che va l'amore.

