



Der Handelszwerg Garz machte ein Angebot.

Jeder Held kann jetzt einmal einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe) erwerben, wenn er 6 Willenspunkte abgibt.

1



Weisheit von Baum der Lieder

Ein Held der den Baum der Lieder betritt oder bereits dort steht, kann 5 Willenspunkte abgeben und 1 Stärkepunct erhalten. Sollten mehrere Helden dort stehen, erhält ihn der Held mit dem grössten Rang. Lege diese Karte jetzt auf das Feld 57, bis ein Held den Stärkepunct erhalten hat. Danach kommt sie aus dem Spiel.

3



Eine Bauernmagd sang ein schönes Lied über die Nordwälder. Doch es rührte nicht an die Herzen aller Helden.

Der Zauberer und der Bogenschütze erhalten sofort je 1 Willenspunkt.

5



Der Handelszwerg Garz lud einen der Helden zu einem Trank ein.

Der Held mit dem niedrigsten Rang muss mit einem Heldenwürfel würfeln. Bei einer 3, 4, 5 oder 6 verliert er den gewürfelten Wert an Willenspunkten. Bei einer 1 oder 2 erhält er Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs.

6



Handelsschiffe erreichten die Küste Andors.

Ein Held der das Feld 9 betritt oder bereits dort steht, kann dort einmal 2 Stärkekpunkte für 5 Gold kaufen. Legt diese Karte an Feld 9 an, bis ein Held dort eingekauft hat. Danach kommt sie aus dem Spiel.

8



Gaukler aus dem Norden boten ihre Kunst dar.

Jeder Held kann jetzt einmal 5 Willenspunkte erwerben, wenn er 2 Gold bezahlt.

10



Am Fluss frischten die Helden ihre Wasservorräte auf.

Jeder Held, der jetzt auf einem Feld steht, das an den Fluss angrenzt, kann jetzt 5 Willenspunkte abgeben, damit er einen Trinkschlauch bekommt.

12



Die schönen Klänge eines Horns hallten über das Land.

Jeder Held, der weniger als 13 Willenspunkte hat, erhöht seine Willenspunkte sofort auf 13. Führt jetzt 2 Kreaturenplättchen aus.

13



Ein Bruchstück aus einem sehr alten Relief wurde gefunden. Nicht alle Helden hatten Sinn für derlei Kunsthandwerk.

Der Zwerg und der Krieger erhalten sofort je 1 Willenspunkt.

14



Königliche Falken überflogen das Land und hielten Ausschau.

Der Held mit dem kleinsten Rang muss sich die oberste Karte des Ereigniskartenstapels anschauen. Das kostet ihn 4 Willenspunkte. Dann entscheidet er ob diese Karte aus dem Spiel kommt oder ob er sie zurücklegt.

16



Die Schmiede des Königs arbeitete unermüdlich.

Ein Held der 3 oder weniger Stärkepunkte hat erhält für 1 Gold 1 Stärkepunkt.

23



Die Gunst des Bewahrers Melkart

Jeder Held der jetzt 8 oder weniger Willenspunkte hat kann für 1 Gold mit einem Heldenwürfel würfeln und Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs erhalten.

25



Die Spielleute sangen eine Ballade über die Taten der Helden und stärkten damit ihre Entschlossenheit.

An diesem Tag kostet die 8. Stunde nur einen Willenspunkt.

Legt diese Karte oberhalb des Überstundenbereichs der Tagesleiste. Am Ende des Tages kommt sie aus dem Spiel.

26



Eine wunderschöne sternenklare Nacht gab den Helden Zuversicht.

Jeder Held, dessen Zeitstein sich jetzt auf dem Sonnenaufgang-Feld befindet, erhält 1 Willenspunkt.

28



Die Bewahrer vom Baum der Lieder machten Geschenke

Legt jetzt einen Schild und einen Helm auf Feld 57. Ein Held, der das Feld 57 betritt oder bereits dort steht, kann die Geschenke einsammeln. Das kostet ihn 3 Gold. Sollten mehrere Helden dort stehen, erhält der Held mit dem höchsten Rang die Geschenke.

29



Umtrunk in der Taverne

Legt jetzt einen Trinkschlauch auf die Taverne (Feld 72). Ein Held, der das Feld 72 betritt oder bereits dort steht, kann den Trinkschlauch für 3 Willenspunkte einsammeln. Sollten mehrere Helden dort stehen, erhält ihn der Held mit dem höchsten Rang.

30



Der Handelsweg Garz begegnete einem der Helden und bot ihm einen Tausch an.

Einer der Helden muss jetzt einmal 13 Willenspunkte erwerben und 3 Stärkekpunkte und 1 Gold abgeben. Ihr entscheidet, welcher Held das sein soll.

34



Ein beissender Wind wehte vom Meer über die Küste.

Jeder Held, der sich auf einem Feld mit einer Feldzahl zwischen 0 und 35 befindet, verliert jetzt 5 Willenspunkte.

2



Giftige Dämpfe aus dem Gebirge machten den Helden zu schaffen.

Jeder Held, der sich auf einem Feld mit einer Feldzahl zwischen 25 und 70 befindet, verliert jetzt 4 Willenspunkte.

4



Schwefeliger Dunst umgab die Helden.

Der Held mit dem höchsten Rang würfelt mit einem Heldenwürfel. Die Gruppe verliert die aufgerundete Hälfte an Stärkekpunkten in Höhe des Würfelwurfs.

7



Dunkle Wolken schoben sich vor die Sonne und allen guten Wesen war seltsam unwohl.

An diesem Tag können keine Überstunden gemacht werden. Legt diese Karte oberhalb des Überstundenbereichs der Tagesleiste. Am Ende des Tages kommt sie aus dem Spiel.

9



Die Kreaturen schöpften neue Kraft.

An diesem Tag hat jede Kreatur 3 Stärkekpunkte zusätzlich. Endgegner (wenn im Spiel) haben 5 Stärkekpunkte zusätzlich.

Lege diese Karte neben die Kreaturenanzeige. Am Ende des Tages kommt sie aus dem Spiel.

11



Wüste Kreaturen verwüsteten die Brunnen Andors.

2 Brunnenfelder eurer Wahl kommen aus dem Spiel.

15



Ein mächtiger Sturm zog über das Land.

Jeder Held, der mehr als 9 Willenspunkte hat, reduziert seine Willenspunkte sofort auf 9.

17





*Die Gors, von einem Skral angeführt
stürmten vor.*

Alle Gors und der Skral auf der kleinsten
Feldzahl bewegen sich ein Feld entlang
des Pfeils.

18



Grosse Strapazen

An diesem Tag kosten alle Überstunden
je 4 statt 2 Willenspunkte.

Legt diese Karte oberhalb des Überstun-
denbereichs der Tagesleiste. Am Ende
des Tages kommt sie aus dem Spiel.

19



Erkrankte Bauern

Alle Bauernplättchen auf dem Spielplan,
die noch nicht zur Burg gebracht
wurden, kommen aus dem Spiel.

20



*Ein unbekannter Schrecken lauerte im
wachsamen Wald.*

Ein Held der die Felder 47, 48, 49, 50, 51,
52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 62 und
63 betritt oder bereits dort steht,
verliert 5 Willenspunkte. Legt diese
Karte oberhalb von Feld 57, bis sie
ausgelöst wird. Danach kommt sie aus
dem Spiel.

21





*Wüste Kreaturen verunreinigten den
Brunnen an Fusse der Burg.*

Das Brunnenplättchen auf Feld 5
kommt aus dem Spiel.

22



*Ein Sturm zog über das Land und
beschwerte die Gemüter der Helden.*

Jeder Held, der jetzt nicht in der Mine (Feld 71) , der Taverne (Feld 72) oder der
Burg (Feld 0) steht, verliert 4 Willens-
punkte.

24



Plötzlich tauchten weitere Kreaturen auf.

Führt ein Kreaturenplättchen aus.

27



Heisser Regen peitschte über das Land.

Jeder Held, der jetzt nicht in der Mine
(Feld 71), der Taverne (Feld 72) oder der
Burg (Feld 0) steht, verliert 1 Stärke-
punkt.

31





Eine schlaflose Nacht erwartete die Helden.

Jeder Held, dessen Zeitstein sich jetzt auf dem Sonnenaufgang-Feld befindet, verliert 4 Willenspunkte.

32



Das Abenteuer verlangte den Helden viel ab.

Die Gruppe verliert 3 Stärkekpunkte.

Sollte die Gruppe nur noch 1 oder 2 Stärkekpunkte haben, verliert sie 11 Willenspunkte.

33



Wilde Trolle überfielen die Händler.
Alle Ausrüstungsgegenstände kommen aus dem Spiel. Die Gruppe kann das verhindern, indem sie Stärke und Willenspunkte abgibt:

bei 2 Helden: 4 Stärkekpunkte und 7 Willenspunkte.

bei 3 Helden: 7 Stärkekpunkte und 10 Willenspunkte.

bei 4 Helden: 9 Stärkekpunkte und 13 Willenspunkte.

35



Die Helden hatten nicht mehr die Kraft ihre Fähigkeiten anzuwenden.

Die Helden haben 2 Tage lang keine Sonderfähigkeit mehr. Legt diese Karte 2 Buchstaben weiter vorne hin.

Beispiel: Erzähler ist auf D dann kommt diese Karte an F. Dann haben alle Helden ihre Sonderfähigkeit wieder und können sie wieder normal einsetzen.

36

