



*An diesem Morgen merkten die Helden, wie ihnen ihre Tätigkeiten viel leichter von der Hand gingen. Das würde ein angenehmer Tag werden.*

An diesem Tag kostet die 8. Stunde keine Überstunden. Legt ein rotes X auf das Zeichen für 2 Überstunden unter der Stunde „8“. Beim nächsten Sonnenaufgang wird das X wieder entfernt.

1



*Die Helden stießen auf die Überreste eines Karrens, Zeugen eines Überfalls auf einen fahrenden Händler. Zwischen all den Trümmern fanden die Helden noch etwas Brauchbares*

Einer der Helden kann sich einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel nehmen (außer Falke oder Trank der Hexe).

2



*Eine erholsame Nacht lag hinter den Helden, die ihnen Kraft und Ausdauer schenkte.*

Jeder Held, dessen Zeitstein sich jetzt auf dem Sonnenaufgang-Feld befindet, erhält 2 Willenspunkte.

3



*Ein wandernder Zauberer wollte den Helden helfen. Aber seine Macht reichte nicht aus, um jedem von ihnen einen Zauber mit auf den Weg zu geben.*

Der Halbskral kann an diesem Tag in jeder Kampfrunde alle seine Würfel nutzen, unabhängig von der Zahl seiner Willenspunkte.

Der Hautwandler erhält den Gegenstand Armreif. Er kann ihn einmal im Spiel einsetzen, um seine Gestalt von Bär zu Mensch oder von Mensch zu Bär zu wechseln, unabhängig von Sonnenaufgang oder Waldfeld.

Das ist eine eigene Aktion und kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste.

4



*Eine seltene Sternkonstellation am Himmel bewirkte eine Erhöhung der Magiekonzentration im Lande. Aber nicht alle Helden konnten von diesem Ereignis profitieren.*

Der Seher kann an diesem Tag einen beliebigen seiner (geworfenen) Würfel nutzen, um ein Plättchen auf dem Spielfeld aufzudecken (so als hätte er eine „1“ geworfen).

Wenn die Beschwörerin den Knochen-Golem an diesem Tag beschwört, wird das Golem-Symbol diesmal 5 Felder (statt 4) auf der Legendenleiste weit gesetzt. Sollte der Knochen-Golem bereits beschworen worden sein, wird das Golem-Symbol ein Feld auf der Legendenleiste weiter geschoben.

5



*Teil einer Legende zu werden und dafür Ruhm und die Dankbarkeit der Andori zu erlangen, beflügelte einige der Helden in ihren Absichten.*

Der Halbskral und der Seher erhalten je 3 Willenspunkte.

6



*Eine Gruppe Spielleute begegnete den Helden. Deren Einsatz für das Wohl des Volkes brachte die Barden dazu, ein Lied auf die Helden zu singen. Aber nichtjeder von ihnen schöpfte daraus neuen Mut.*

Der Hautwandler und die Beschwörerin erhalten je 3 Willenspunkte.

7



*Eine schreckliche Dürre breitete sich über dem Land aus. Die Narne schien die einzige noch verbliebene Frischwasserquelle zu sein.*

Jeder Held, der jetzt nicht auf einem Feld steht, das an den Fluss grenzt, verliert 3 Willenspunkte. Alle Brunnen werden jetzt auf die graue Seite gedreht. Sollte dieses Ereignis bei Sonnenaufgang ausgelöst werden, werden die Brunnen bei diesem Sonnenaufgang nicht aufgefrischt.

8



*Die Helden spürten, wie die Anstrengungen an ihren Kräften zehrten, und sie nahmen sich vor, sich an diesem Tag nicht zu sehr zu verausgaben.*

An diesem Tag kann keine 10. Stunde gemacht werden. Legt ein rotes X auf die Stunde „10“ auf der Tagesleiste.

Am Ende des Tages wird das X wieder entfernt.

9



*Einige der Helden merkten, dass sie ihre Kräfte wohl etwas überschätzt hatten und ein leichter Anflug von Müdigkeit breitete sich in ihren Gliedern aus.*

Jeder Held, der jetzt mehr als 10 Willenspunkte besitzt, verliert 3 Willenspunkte.

10



*Ein Bote vom Baum der Lieder brachte den Helden etwas frischen Proviant.*

Einer der Helden erhält 1 Stärkepunkt.

11



*Die Kreaturen waren von einem blinden Zorn erfüllt, der sie vorantrieb.*

Die Kreatur auf dem Feld mit der höchsten Feldzahl bewegt sich jetzt ein Feld auf den Baum der Lieder zu. Die Gruppe kann das verhindern, indem sie Willenspunkte abgibt:

bei 2 Spielern 3 Willenspunkte  
bei 3 Spielern 4 Willenspunkte  
bei 4 Spielern 5 Willenspunkte

12



*In einer versteckten Felsnische  
entdeckte ein Held ein einzelnes Kraut.*

Ein beliebiger Held findet ein Heilkraut.

13



*Die Helden erfuhren von einem  
seltsamen Gerücht, dass im Wachsamem  
Wald das Gold auf den Bäumen wachsen  
sollte. Sie konnten sich aber nicht vor-  
stellen, wie das möglich sein sollte.*

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel  
zweimal die Position von je 1 Gold,  
indem ihr für jedes Gold 50 zum  
Wurfergebnis hinzuaddiert.

14



*Eine schlimme Krankheit befel einen der  
Helden. Müde und ermattet konnte er sich  
kaum auf den Beinen halten und beschloss  
daher, früh schlafen zu gehen.*

Ein beliebiger Held muss seinen  
Zeitstein jetzt auf das Sonnenaufgang-  
Feld legen.

Sollten bereits alle Zeitsteine auf dem  
Sonnenaufgang-Feld liegen, so  
geschieht nichts.

15



*Ein schweres Unwetter zog über das  
Land. Nicht einmal im Wald oder in der  
Taverne waren die Helden davor sicher.*

Die Gruppe verliert insgesamt  
4 Willenspunkte. Ihr entscheidet  
selbst, welcher Held wie viele  
Willenspunkte verliert.

16



*Einer der Berichte über die umherziehenden Kreaturen stellte sich als Irrtum heraus.*

Ein Gor auf dem Spielfeld wird nun durch einen Skral aus dem Vorrat ersetzt. Steht kein Gor mehr auf dem Spielfeld, so geschieht nichts.

17



*Den Seher schien seine Gabe der Voraussicht bisweilen auch zu trügen.  
Der Bär bewegte sich an diesem Tag leichtfüßig durch das Land.*

Der Seher darf jetzt einen der Würfel auf seiner Heldentafel auf die gegenüberliegende Seite drehen.

Wenn der Hautwandler an diesem Tag seine Bärengestalt angenommen hat, kann er sich für je 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 2 Felder weit bewegen.

18



*Ein umherziehender Händler benötigte die Hilfe des Halbskrals beim Transport seiner Metzfässer.  
Die Beschwörerin merkte, wie die Anwesenheit des Golems ihre Kraft zu stärken schien, und bisweilen überlegte sie, ob sie noch so oft auf seine Unterstützung angewiesen war.*

Wenn der Halkskral jetzt 2 Willenspunkte abgibt, erhält er einen vollen Trinkschlauch von der Ausrüstungstafel.

Wenn die Beschwörerin den Knochen-Golem (sofern dieser bereits beschworen wurde) zurück auf Feld 80 stellt, erhält sie 2 zusätzliche, dauerhafte Stärkepunkte.

19



*Die Zeit schien auf Seiten der Helden zu sein. Ihre Tätigkeiten gingen ihnen viel schneller von der Hand.*

Die Zeitsteine aller Helden (sofern sie sich nicht auf dem Sonnenaufgangsfeld befinden) werden jetzt eine Stunde zurückgesetzt. Sollte ein Zeitstein dabei das Sonnenaufgangsfeld erreichen, bleibt er ebenfalls liegen.

20