



### **Sandsturm**

An diesem Tag dürfen keine Überstunden gemacht werden. Nur jeweils Schild- und Zelträger sind geschützt. Diese beiden Gegenstände dürfen an diesem Tag nicht weitergegeben werden.

Die Ereigniskarte als Hinweis an die Überstundenleiste legen.



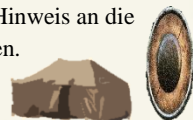
1



### **Sandsturm**

An diesem Tag dürfen keine Überstunden gemacht werden. Nur jeweils Schild- und Zelträger sind geschützt. Diese beiden Gegenstände dürfen an diesem Tag nicht weitergegeben werden.

Die Ereigniskarte als Hinweis an die Überstundenleiste legen.



2



### **Die Brunnen sind trocken**

An diesem Tag sind alle Brunnen deaktiviert. Dreht alle Brunnenplättchen mit der Rückseite nach oben.

3



### **Die Brunnen sind trocken**

An diesem Tag sind alle Brunnen deaktiviert. Dreht alle Brunnenplättchen mit der Rückseite nach oben.

4



### **Sandflöhe !**

Kaum zu sehen aber sehr gemein.  
Die Heldengruppe wird von  
Sandflöhen heimgesucht. Jeder der  
Helden verliert 3 Willenspunkte, der  
nicht in Braga (0), der Oase (20)  
oder in der Mine (90) steht.

5



### **Sandflöhe !**

Kaum zu sehen aber sehr gemein.  
Die Heldengruppe wird von  
Sandflöhen heimgesucht. Jeder der  
Helden verliert 3 Willenspunkte, der  
nicht in Braga (0), der Oase (20)  
oder in der Mine (90) steht.

6



### **Sonnenstich**

Die Heldengruppe leidet unter einem  
Sonnenstich. Jeder Held verliert  
einen Stärkepunkt oder drei  
Willenspunkte. Die Gruppe ist nur  
geschützt, wenn einer der Helden ein  
Zelt trägt.



7



### **Sonnenstich**

Die Heldengruppe leidet unter einem  
Sonnenstich. Jeder Held verliert  
einen Stärkepunkt oder drei  
Willenspunkte. Die Gruppe ist nur  
geschützt, wenn einer der Helden ein  
Zelt trägt.



8



### **Wasser**

Die Nachtfeuchtigkeit hat sich überall niedergeschlagen und wurde von den Helden aufgefangen. Die Gruppe erhält einen Wasserschlauch.



9



### **Wasser**

Die Nachtfeuchtigkeit hat sich überall niedergeschlagen und wurde von den Helden aufgefangen. Die Gruppe erhält einen Wasserschlauch.



10



### **Nachtfrost**

Auch in der Wüste kann es nachts empfindlich kalt werden. Daher bewegen sich die Kreaturen langsamer. Bei diesem Sonnenaufgang werden nur die drei Kreaturen mit den höchsten Feldnummern bewegt. Bewegungsregeln bleiben erhalten.

11



### **Nachtfrost**

Auch in der Wüste kann es nachts empfindlich kalt werden. Daher bewegen sich die Kreaturen langsamer. Bei diesem Sonnenaufgang werden nur die drei Kreaturen mit den höchsten Feldnummern bewegt. Bewegungsregeln bleiben erhalten.

12



### Fata Morgana

Die Helden werden von Trugbildern in die Irre geführt. Jeder Held wird auf das Nachbarfeld mit der höchsten Feldzahl gestellt.

13



### Fata Morgana

Die Helden werden von Trugbildern in die Irre geführt. Jeder Held wird auf das Nachbarfeld mit der höchsten Feldzahl gestellt.

14



### Wilde Kamele

Sie trampeln alles nieder. Jeder Krieger, der einen oder mehrere kleine Gegenstände trägt, muß einen Gegenstand abgeben, oder 2 WP. Ein Held ohne kleinen Gegenstand ist nicht betroffen. Schutz ist das Wüstenschild für die ganze Gruppe.  
(Sonderwaffen sind keine kleinen Gegenstände)



15



### Wilde Kamele

Sie trampeln alles nieder. Jeder Krieger, der einen oder mehrere kleine Gegenstände trägt, muß einen Gegenstand abgeben, oder 2 WP. Ein Held ohne kleinen Gegenstand ist nicht betroffen. Schutz ist das Wüstenschild für die ganze Gruppe.  
(Sonderwaffen sind keine kleinen Gegenstände)



16