



Beim Erkunden des Gebäudes hat der Held ein Fernrohr gefunden. Nehmt es von der Ausrüstungstafel. Es muß Platz auf seiner Heldentafel sein.



Marek hat einen Wasserschlauch gefunden, leider leer. Legt auf das nächste Brunnenfeld einen Wasserschlauch, für den nächsten Helden der dort stehen bleibt.



Marek wird von einem herunterstürzenden Stein getroffen und kann an diesem Tag nicht weiterbewegt werden. Der Held *kann* weitergehen.



Marek ist von der Architektur begeistert. Sein Heldenbegleiter erhält sofort drei Willenspunkte.



Mareks Heldenbegleiter hat eine Kreatur aufgeschreckt. Stellt eine Fleisch auf das benachbarte Feld, mit der niedrigsten Nummer.



Der Heldenbegleiter findet einen Säbel. Durch diesen hat er einmalig, in einem kompletten Kampf, einen Stärkepunft mehr. Er braucht Platz auf der Heldentafel.



Ein Sandsturm zieht auf. Jeder, der auf diesem Feld steht, kann erst am nächsten Sonnenaufgang weitergehen. Nur Schildträger sind geschützt.



Der Heldenbegleiter findet Reste alter Waffen. Damit kann er seinen Wüstenschild (wenn vorhanden) reparieren. Drehe es auf die Vorderseite.

