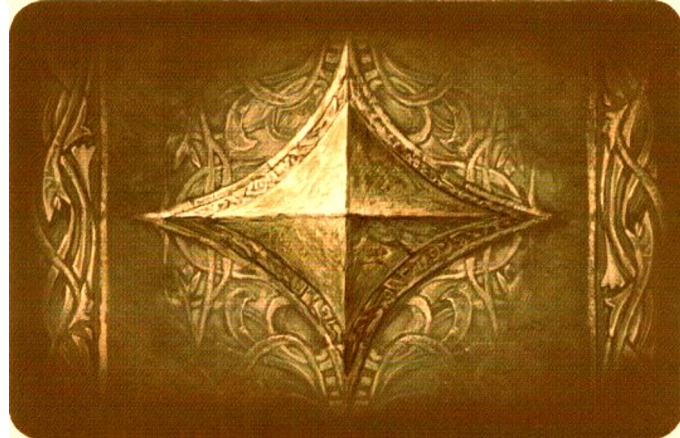


Einer der Helden stolperte über einen Gegenstand, er war tief in der Erde vergraben.

Ein beliebiger Held kann seinen Zeitseiner um 1 Stunde vorsetzen um 1 beliebigen Gegenstand der Ausrüstungstafel zu erhalten. Kommt der Held in den Überstundenbereich, muss er die Willenspunkte abgeben.

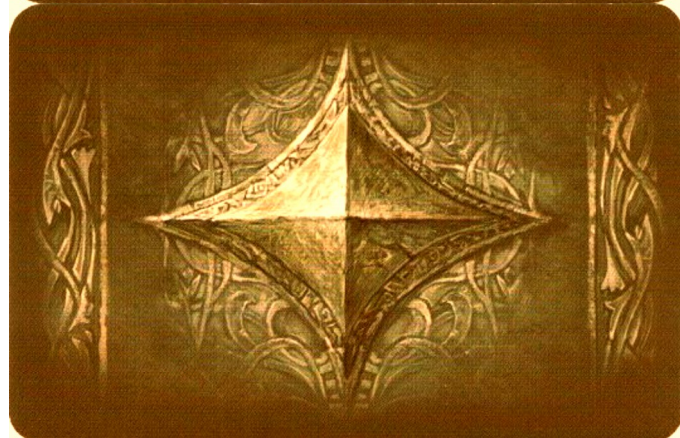
1



Der Wind trieb eine Sanddüne in Richtung der Nakure, dem Fluss der durch Narnoria floss, doch in der Düne war auch ein anderer Gegensand.

Legt 1 Wüstenplättchen und ein Trinkschlauch auf Feld 15. Ein Held muss das Wüstenplättchen aktivieren wenn er auf dem Feld steht. Er erhält dann den Trinkschlauch.

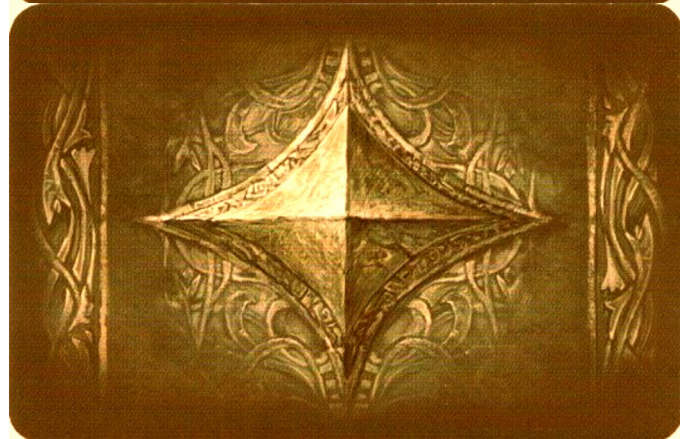
2



Ein Regenbogen leuchtete am Himmel und die Helden erfreuten sich an seinem Anblick.

Der Kadrun erhält jetzt 3 Willenspunkte, jeder andere Held erhält 1 Willenspunkte.

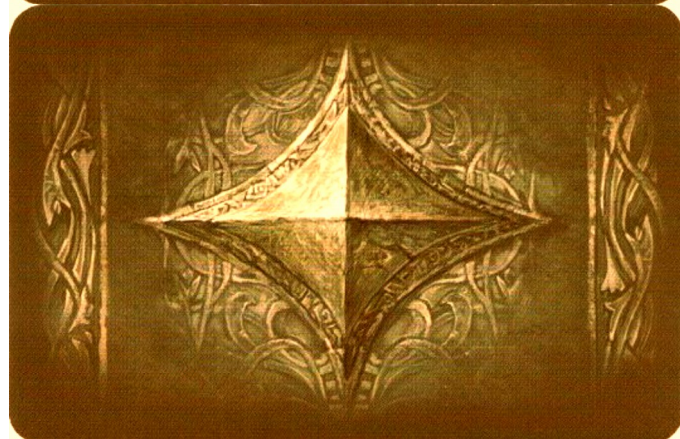
3



Ein fürchterliches Gewitter zog auf.

Legt diese Karte auf das Sonnenaufgangsfeld, sobald die Kreaturen sich bewegen verliert jeder Held 3 Willenspunkte.

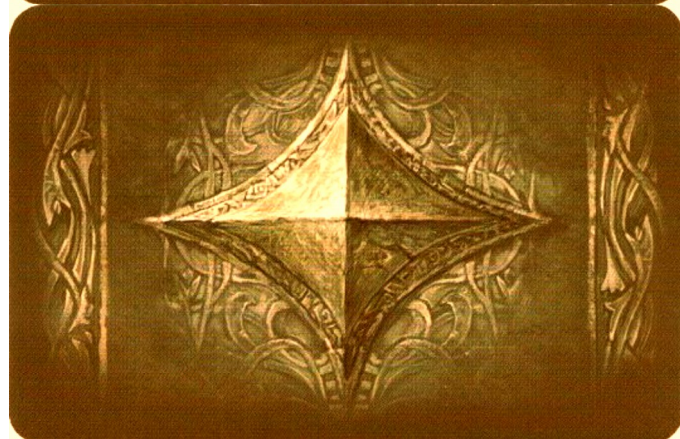
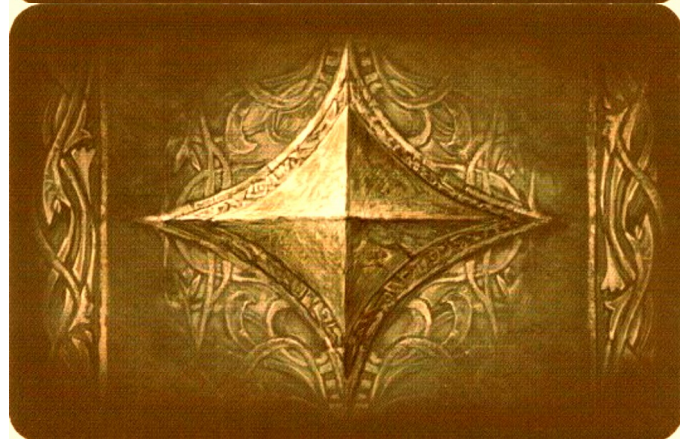
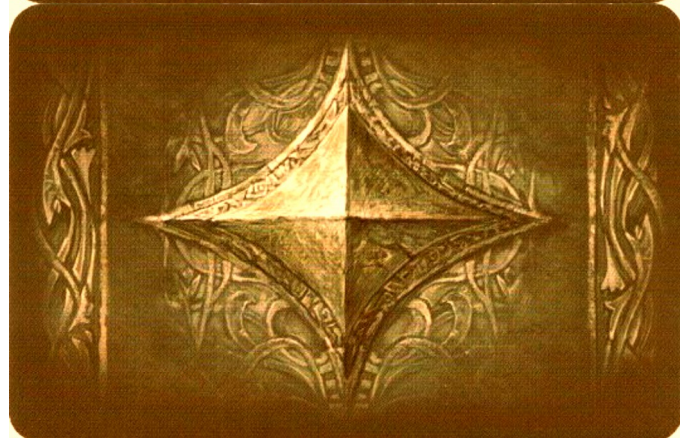
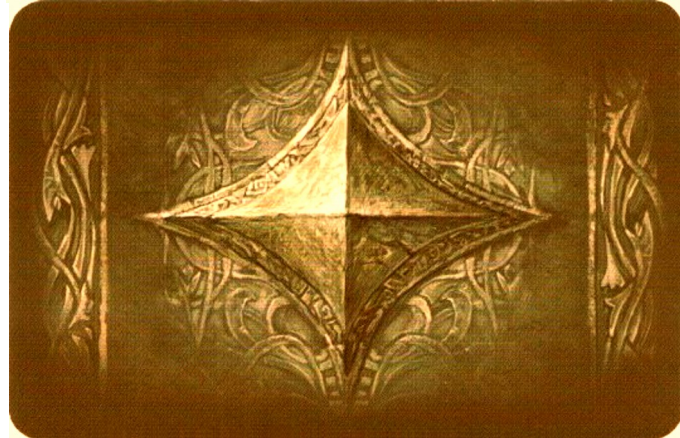
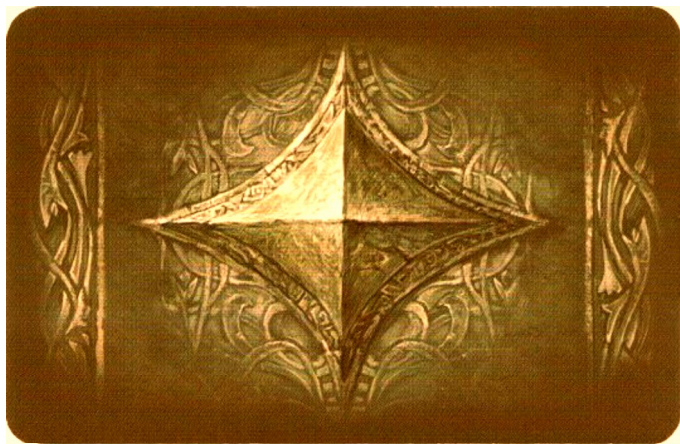
4



Die Kreaturen zogen morden durchs Lang und verschonten niemand.

Jeder Held auf dem Feld einer Kreatur verliert 1 Stärkepunkt.

5



Die Helden wachten gestärkt von der Nacht auf und sahen die Sonne über den Bergen aufgehen.

Jeder Held dessen Zeitstein sich auf dem Sonnenaufgangsfeld befindet erhält 1 Stärkepunkt oder 3 Willenspunkte

6

In der Oase wurden täglich Waren ausgetauscht und oft konnte man sich ein Schnäppchen ergattern.

Legt jetzt ein Bogen auf Feld 77 ein beliebiger Held auf Feld 77 kann ihn für 1 Gold kaufen.

7

Der Karawanenführer beschloss früh aufzubrechen.

Bewegt die Karawane auf ein beliebiges angrenzendes Feld, sollte sie noch nicht im Spiel sein passiert nichts, erreicht sie Feld 71 ist der Auftrag erst erledigt wenn ein Held **mit** der Karawane auf Feld 71 steht.

8

Einer der Helden fand eine Quelle, doch er hatte von giftigen Pilzen gehört die das Wasser vergifteten.

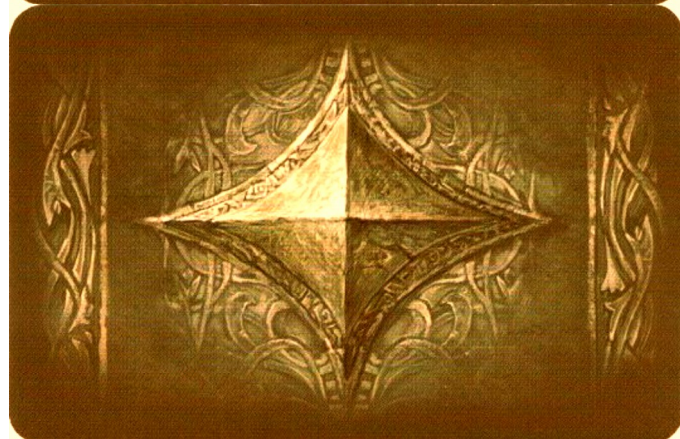
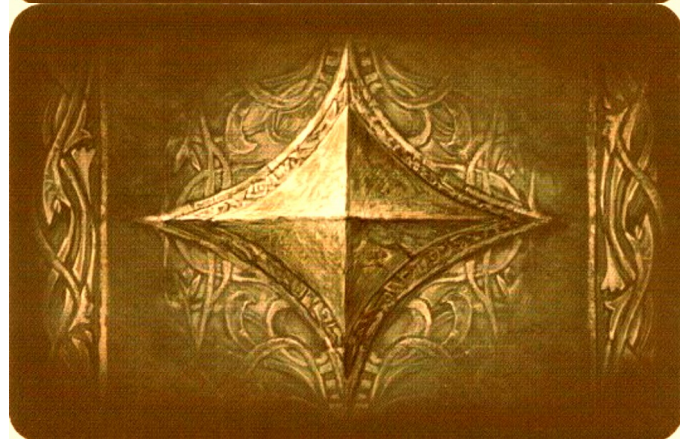
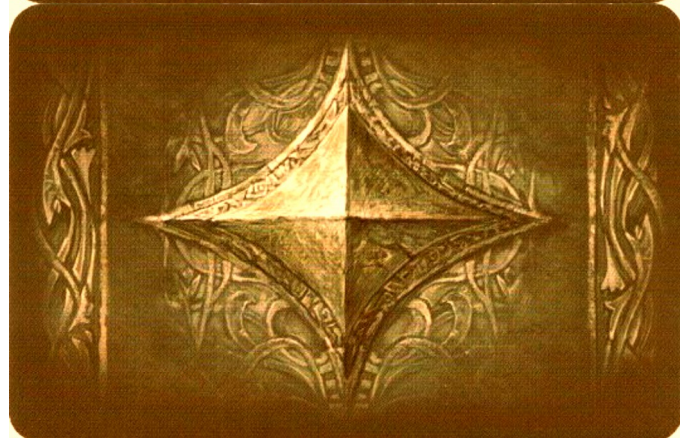
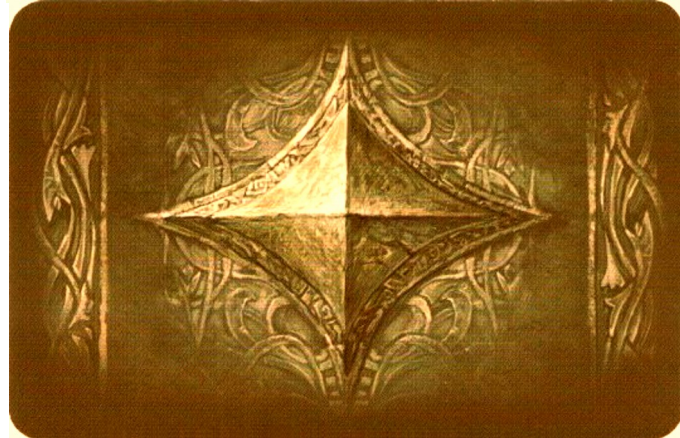
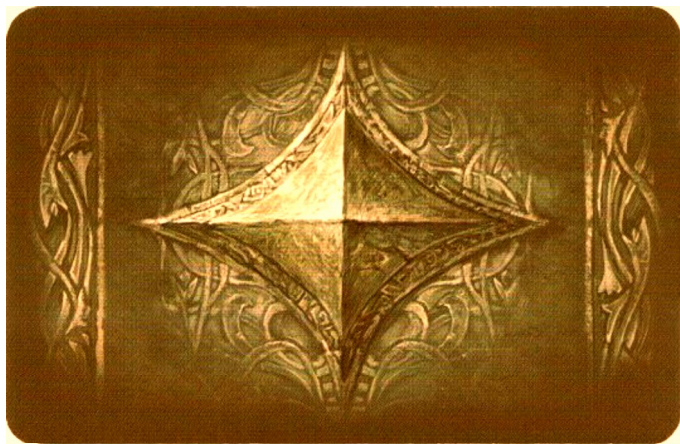
Ein beliebiger Held **muss** würfeln, bei einer 1, 2, 3 oder 4 addiert er die gewürfelte Zahl zu seinen Willenspunkten, bei einer 5 oder 6 verliert er die gewürfelte Zahl in Willenspunkten.

9

Es hatte in letzter Zeit viel geregnet und der Fluss war angeschwollen, doch jetzt trat der aus sein Bett und überschwemmte das umliegende Land.

Jeder Held der auf einem Feld angrenzend zu dem Fluss steht verliert 2 Willenspunkte.

10



*Im Nebelwald war stets dichter Nebel,
plötzlich konnte er zwischen den
Baumstämmen aufziehen.*

Nehmt jetzt alle Nebelplättchen die schon aufgedeckt wurden, und sortiert die Hexe/ Bogenschütze, wenn vorhanden aus. Legt den Rest auf alle Nebelfelder außer denen mit einem Nebelplättchen. Lasst (wenn die Hexe/der Bogenschütze aussortiert wurde) das Feld mit der höchsten Feldzahl frei.

1

*Einst hatte Krudung der Goldene die
Stämme der Kadrun vereint und eine
mächtige Burg gebaut, die Burg war
schon längst im Sand verschwunden, doch
man fand immer noch Waffen das den
Schmieden.*

Ein Held der auf Feld 60 steht kann 1 Stunde abgeben und erhält dann einen gebrauchten Schild.

12

*Der Fürst der Runenzwerge, ließ ein
großes Fest feiern. Kampfspiele wurden
veranstaltet und viel Essen aufgetragen.*

Jeder Held kann 1 Stunden auf Feld 71 passen und beim Fest mit feiern, er erhält dann 3 Willenspunkte ODER 1 Stärkepunkte.

13

*Der Bogenschütze vom schwarzen Archiv
wollte eine Bezahlung für seine Hilfe.*

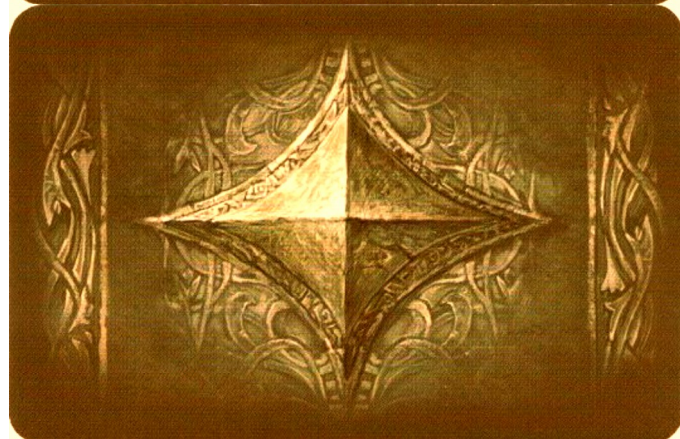
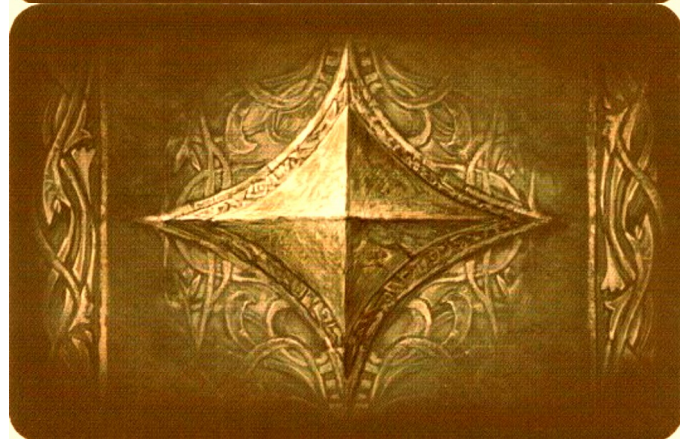
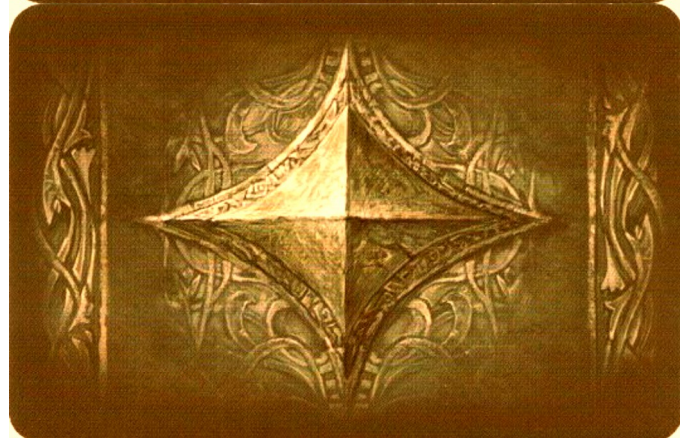
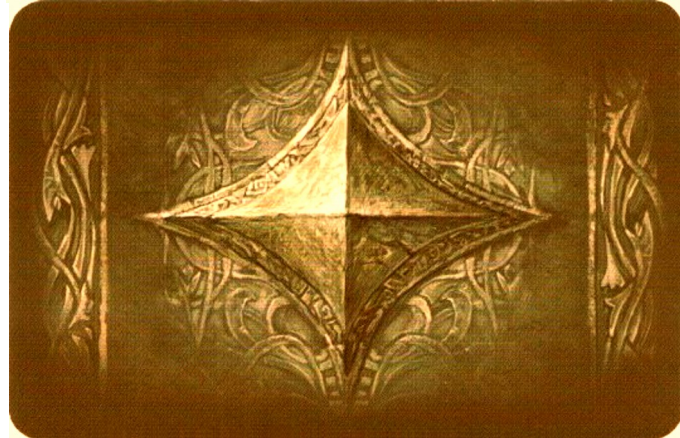
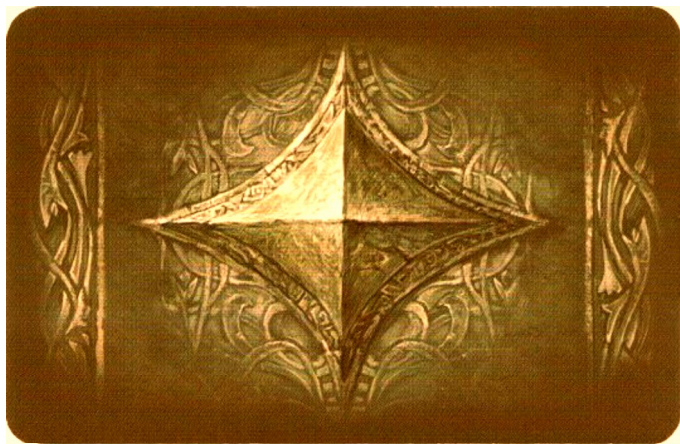
Wenn die Helden bis zum nächsten Sonnenaufgang 2 Gold zum Bogenschützen gebracht haben, gibt er bis zum Ende der Legende 4 Stärkepunkte Bonus (der Held Bogenschütze hat einen Bonus von 5 Stärkepunkten). Schaffen die Helden es nicht 2 Gold zu dem Bogenschützen zu bringen wird er vom Spielplan genommen. Wurde er bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht aktiviert passiert nichts.

14

*Die Nacht war schwarz und vernebelt,
dunkle Schemen zogen durch das Land.
Es waren Trolle, sie kamen aus dem
Gebirge um nach Essen zu suchen.*

Beim nächsten Sonnenaufgang bewegen die Trolle sich 2 steht einem Feld entlang der Pfeile.

15



Ein Bauer bedankte sich mit einem Geschenk an die Helden. Es waren Fackeln, doch die Helden schafften es erst spät sie zu entzünden.

Legt diese Karte über den Überstundenbereich, an diesem Tag kostet die **9** Überstunde keine Willenspunkte.

16

Kaschgar erzählte den Helden, Legenden über die alten Geschichten des Landes.

Der Zwerg und der Krieger erhalten 3 Willenspunkte. Der Zauberer und der Bogenschütze erhalten 1 Stärkepunkt. Der Kadrun erhält 1 Willenspunkt und 1 Stärkepunkt.

17

Die Bogenschützen von schwarzen Archiv wollten den Bauern helfen.

Legt ein Trinkschlauch zu dem Bauer auf der höchsten Feldzahl.

18

Riesige Sandmassen wurden aufgewirbelt und ein Sturm zog über der Wüste auf.

Legt Wüstenplättchen auf jedes Wüstenfeld auf dem keins liegt (wenn dort ein Held steht wird es sobald der Held am Zug ist aktiviert). Jeder Held auf einem Wüstenfeld (nicht die Oase) verliert 1 Willenspunkt.

19

Die Kreaturen stürmten vor.

Die Kreatur auf der höchsten Feldzahl bewegt sich 1 Feld entlang der Pfeile.

20