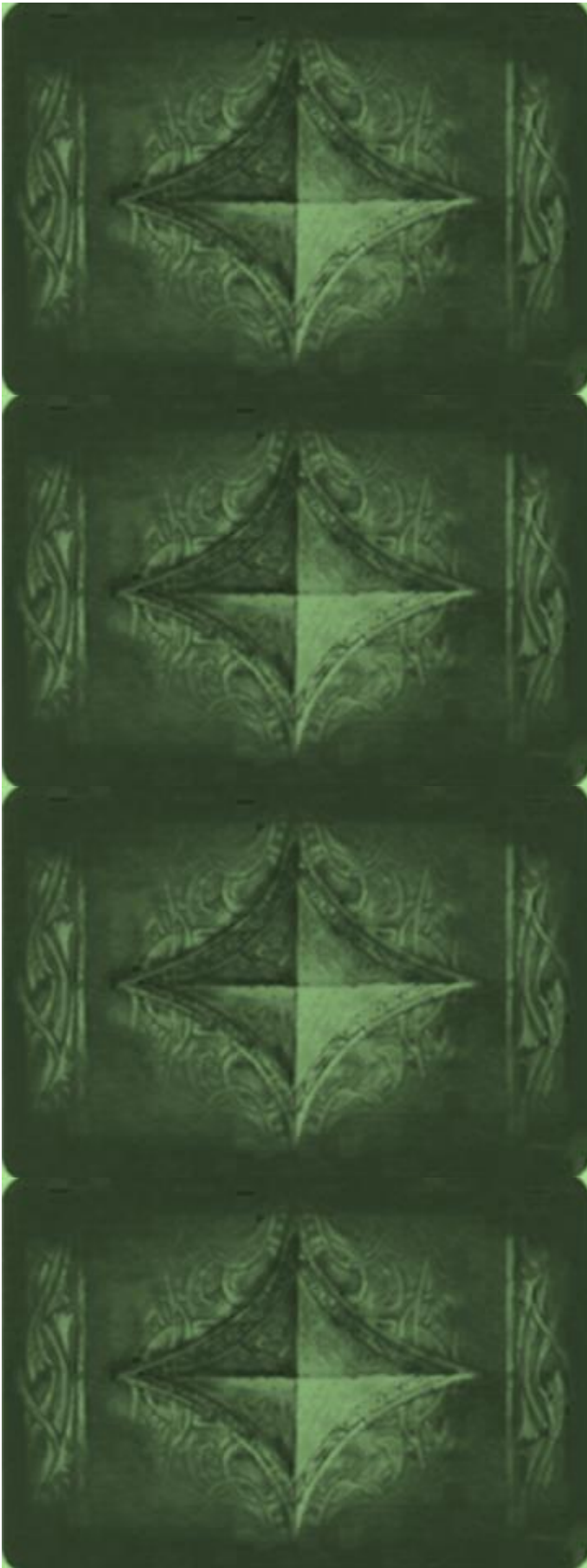


1



Das Faß ist leer

Der Bierhahn ist undicht und das gute Bier ist aus dem Faß gelaufen. Daher ist an diesem Tag die Trinkstelle geschlossen.

Drehe das entsprechende Plättchen auf die Rückseite.

1

Die Milch ist sauer

Die Ziegenmilch hat zu lange gestanden und ist sauer geworden. Daher ist an diesem Tag die Trinkstelle geschlossen.

Drehe das entsprechende Plättchen auf die Rückseite.

2

Zu wenig Honig

Der Honig blieb zu lange aus und der neue Met ist noch nicht fertig. Daher ist an diesem Tag die Trinkstelle geschlossen.

Drehe das entsprechende Plättchen auf die Rückseite.

3

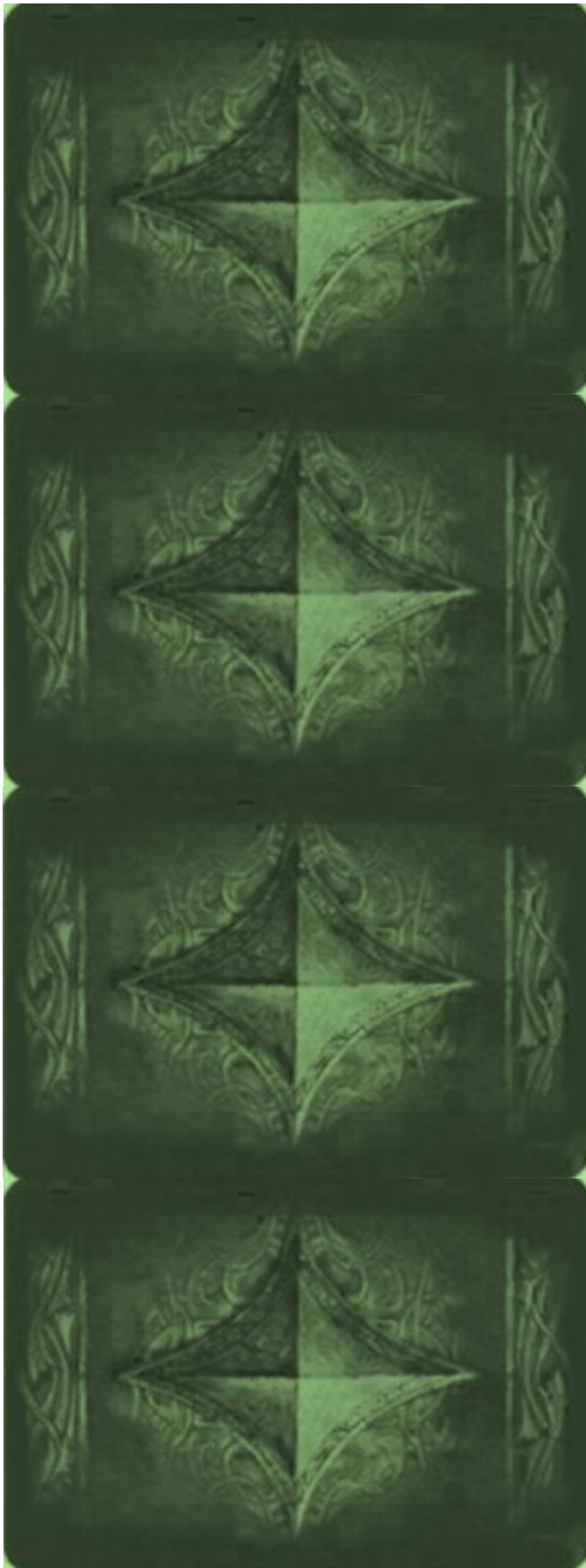
Dauerregen

Der anhaltende Dauerregen drückt auf die Stimmung. Alle Helden büßen an Motivation ein.

Jeder Held verliert drei Willenspunkte.

4





Die Kreaturen werden nochmals aktiv

Von jeder Art wird eine Kreatur sofort aktiv und bewegt sich weiter.

Stelle von jeder Art, jeweils die Kreatur mit der höchsten Feldzahl, ein Feld weiter.

(Die Taine geht auch hier im Zweier-Schritt, der Endgegner bleibt stehen)

5



Verdorbenen Fisch

Die Krieger haben verdorbenen Fisch gegessen. Ausgerechnet der Stärkste unter ihnen hat Vergiftungserscheinungen.

Der Held mit den meisten SP, verliert 1 SP. Gibt es zwei oder mehr mit SP-Gleichheit, entscheidet die Gruppe.

6



Schäferhund

Die Helden bringen dem Schäfer einen großen Vorrat an Hundefutter. Dafür bekommen sie einen Hund von ihm geschenkt.

Nur wenn beim Schäfer noch einer der beiden Hunde feil ist, kann ein Krieger (mit vorhandenem Ablageplatz) kostenlos einen Hund auf dem Schäferfeld abholen. Als „Merker“ diese EK zum Schäfer legen.

7

Spielende Hunde

Die Schäferhunde sind zum Spielen weggelaufen und können an diesem Tag nicht eingesetzt werden.

Alle Hundeplättchen werden auf die s/w Seite umgedreht (deaktiviert). Bei der Erzählerbewegung des nächsten SA werden sie wieder auf die bunte Seite gedreht (aktiviert).

8



Die Helden werden von einem Bauern zu einem stärkenden Mahl eingeladen. Die Motivation steigt bei allen Kämpfern.

Jeder Held erhält 3 WP.

9



Am heutigen Tag kann der Held mit den wenigsten WP Überstunden ohne Bezahlung machen.

Bei WP-Gleichheit entscheidet die Gruppe.

10