

*Die Sonne hat das offene Land,
ja selbst das Burggemäuer,
auf unerträgliche Weise erhitzt !
Nur der Wald bietet noch etwas nächtliche
Kühle.*

Die Helden, die sich in einem Wald befinden,
gewinnen 3 Willenspunkte.
Alle anderen verlieren 3 Willenspunkte.

*Die letzte Nacht hat überhaupt keine
Abkühlung mehr gebracht. Und schon
am frühen Morgen scheint die Sonne
unerbittlich vom blauen Himmel.*

Alle Helden verlieren drei Willenspunkte.

Der Brunnen nahe der Burg ist erschöpft.

Aus dem Brunnen wurde in den
letzten Tagen zu viel Wasser geschöpft.
Der Brunnen auf Feld 5 wird für den
kommenden Tag auf die Rückseite gedreht.

*Eine leichte Brise am frühen Morgen
erfrischt die Helden.*

Jeder Held gewinnt drei Willenspunkte.

Kein Wasser mehr bei Gilda !

Gildas Wasservorräte sind arg geschrumpft.
Ab sofort wird im Wirtshaus kein Wasser
mehr ausgegeben.
Auf das Feld 72 wird ein Kreuz gelegt.
Es gilt bis zum Ende der Legende.

Kein Wasser heute Nacht bei den Zwergen !

Die Zwerge geben heute Nacht kein Wasser ab.

Wer jetzt auf der Mine steht und keine volle
Wasserflasche hat, verliert 3 Willenspunkte

*Auf dem Baum der Lieder verfärben
sich schon die ersten Blätter !*

Deshalb gibt es dort heute Nacht kein Wasser.

Wer jetzt beim Baum der Lieder steht und keine
volle Wasserflasche hat, verliert 4
Willenspunkte

*Für den Abend wird ein
schweres Gewitter erwartet !*

Heute dürfen die drei Abendstunden 8 bis 10
nicht genutzt werden. Diese Karte
wird auf die drei Stundenfelder gelegt.

**Ereigniskarten
der Legende**

**Ereigniskarten
der Legende**

Die große Hitze

Die große Hitze

**Ereigniskarten
der Legende**

**Ereigniskarten
der Legende**

Die große Hitze

Die große Hitze

**Ereigniskarten
der Legende**

**Ereigniskarten
der Legende**

Die große Hitze

Die große Hitze

**Ereigniskarten
der Legende**

**Ereigniskarten
der Legende**

Die große Hitze

Die große Hitze

Ein heißer Sturm fegt über das Land.

Jeder Held, der nicht in der Burg,
bei den Zwergen, den Bewahrern, bei Gilda
oder in einem Wald steht,
verliert drei Willenspunkte.

*Das Flusswasser direkt an der Quelle
ist noch trinkbar.*

Jeder Held kann heute
auf dem Feld 63 einmal eine Flasche füllen.

Diese Karte wird bis zum nächsten
Sonnenaufgang auf den Kartenstapel gelegt.

*Das Flusswasser ist mit
immer mehr Algen durchsetzt.
Schon steigen giftige Dämpfe auf.*

Jeder Held, der sich auf einem Feld
an einem Flussufer befindet,
verliert drei Willenspunkte.

*Eine sternenklare Nacht,
dazu ein kühler Wind vom Meer her,
lassen die Natur etwas durchatmen.*

Jeder Held, der sich nicht in der Burg, bei den
Zwergen, den Bewahrern oder Gilda befindet,
gewinnt drei Willenspunkte.

*Es wird Abend, es wird Nacht,
doch es will nicht abkühlen!*

Heute kostet jede der Überstunden 8 bis 10
drei Willenspunkte. Diese Karte
wird auf die drei Stundenfelder gelegt.

Garz will die Helden unterstützen.

Jeder Held kann heute etwas von der
Ausrüstungstafel für ein Gold kaufen.

Diese Karte wird bis zum nächsten
Sonnenaufgang auf den Kartenstapel gelegt.

Eine kühle Brise weht vom Meer her.

Jeder Held,
der auf einem der Felder 1 bis 38 steht,
gewinnt drei Willenspunkte hinzu.

Die Hitze kostet viel zu viel Kraft !

Einer der Helden verliert einen Stärkepunkt.

**Ereigniskarten
der Legende**

**Ereigniskarten
der Legende**

Die große Hitze

Die große Hitze

**Ereigniskarten
der Legende**

**Ereigniskarten
der Legende**

Die große Hitze

Die große Hitze

**Ereigniskarten
der Legende**

**Ereigniskarten
der Legende**

Die große Hitze

Die große Hitze

**Ereigniskarten
der Legende**

**Ereigniskarten
der Legende**

Die große Hitze

Die große Hitze