



Ein Feuer entzündete sich  
von selbst.

Entzündet ein  
beliebiges Feuer



Ein starker Funke flog. Mit etwas Kraft könnten  
die Helden ein sehr starkes Feuer entzünden.

Die Heldengruppe kann jetzt 3WP  
abgeben um ein beliebiges Feuer zu  
entzünden und es mit einem Sternchen  
zu markieren. Dieses Feuer wird bei  
Sonnenaufgang nicht gelöscht,  
stattdessen wird das Sternchen  
entfernt.



Ein starker Windstoß Zog  
durchs Land.

Löscht entweder ein  
Feuer oder entfernt ein  
Feuerplättchen vom  
Spielplan.



Ein starker Windstoß Zog  
durchs Land.

Löscht entweder ein  
Feuer oder entfernt ein  
Feuerplättchen vom  
Spielplan.





Eine böse Kreatur verletzte einen Helden am Arm, aber der Held brachte die Kreatur als Rache zur Strecke.  
Legt ein rotes X auf das große Ablagefeld einer Heldentafel.  
Alle Gegenstände oder Feuer die in diesem Ablage Feld waren werden auf das Feld des Helden gelegt.



Die ewige Kälte raubte den Helden das Zeitgefühl.  
Die Zeitsteine aller Helden werden auf die fünfte Stunde gelegt, ungeachtet davon, auf welcher Stunde sie sich zuvor befanden.



Ein Händler bot den Helden einen Tausch an.  
Ein Held kann den Erzähler jetzt für einen Edelstein ein Feld auf der Legendenleiste zurücksetzen. Sollte es für diesen Buchstaben eine Legenden Karte geben, wird sie nicht erneut ausgeführt.



Ein glücklicher Fund!  
Legt zwei Trinkschläuche auf Feld 460.





## Verdorbene Nahrung!

Die Heldengruppe verliert jetzt vier Willenspunkte.

---



Ein mysteriöser Klang kam aus der Höhle der Verwandlung. Plötzlich ging ein Glimmen von den Edelsteinen aus.

Jeder Held der sich auf dem Feld auf dem seines Edelsteins, oder der Höhle der Verwandlung befindet, verliert 3WP.

---



## Vorahnung!

Der Held mit dem niedrigsten Rang darf jetzt zwei beliebige Schneeplättchen aufdecken. Ausgelöst wird ein Plättchen aber erst, wenn ein Held seine Bewegung auf dem Feld beendet.



Ein heller Sonnenstrahl durch brach die Dunkelheit und stärkte die Gemüter der Helden.

Die Heldengruppe erhält jetzt insgesamt fünf Willenspunkte. Ihr entscheidet selbst welcher Held wie viele Willenspunkte bekommt.





Dunkle Wolken schoben sich vor die Sonne und allen guten Wesen war seltsam unwohl.

An diesem Tag kann keine zehnte Stunde gemacht werden. Legt diese Karte oberhalb des Überstundenbereiches der Tagesleiste. Am Ende dieses Tages kommt sie aus dem Spiel.

---



Eine schlaflose Nacht erwartete die Helden.

Jeder Held, dessen Zeitstein sich jetzt auf dem Sonnenaufgangsfeld befindet, verliert 2WP.

---



Die Gunst der Schamanin Ellin  
Jeder Held, der jetzt weniger als sechs Willenspunkte hat, würfelt mit einem Heldenwürfel und erhält Willenspunkte in der Höhe seines Würfelwurfs.



Eine wunderschöne sternenklare Nacht gehabt den Helden Zuversicht.

Jeder Held, dessen Zeitstein sich jetzt auf dem Sonnenaufgangsfeld befindet, erhält 2WP.