



Legt auf jedes Feld auf dem min. 1 Sternenkraut liegt 1 Sternenkraut. Mischt diese Karte in den Stapel.

1



Die Heldengruppe erhält 6 Willenspunkte. Diese Karte kommt aus dem Spiel.

2



Der Held mit dem zweit niedrigsten Rang darf bis zu 2 Nebelplättchen aufdecken. Diese Karte kommt aus dem Spiel.

3



Die Heldengruppe erhält 1ST, 2WP. Diese Karte kommt aus dem Spiel.

4





Ein beliebiger Held muss 1 Apfelnuss gegen 1 ST tauschen. Es ist egal was von beidem er abgibt. Diese Karte kommt aus dem Spiel.



5



Versetzt 2 beliebige Kreaturen entlang der Feile. Diese Karte kommt aus dem Spiel.



6



Legt ein Sternchen auf das Erzähler/ ein Kreaturen Symbol des Sonnenaufgangsfeld. Das Symbol wird beim nächsten Sonnenaufgang ein mal mehr ausgeführt. Dann kommt das Sternchen aus dem Spiel. Mischt diese Karte in den Stapel. Führt anschließend die Anweisungen auf der nächsten Ereigniskarte aus.



7



Die nächste Kreatur gegen die ihr Kämpft würfelt mit Schwarzen Würfeln. Mischt diese Karte in den Stapel



8





Jeder Held kann jetzt einmal 3WP erwerben wenn er 1 Gold bezahlt. Mischt diese Karte in den Stapel.

9



Ein beliebiger Held muss mit einem roten Würfel würfeln bei einer 1,4,5 verliert er den gewürfelten Wert an WP, bei einer 2,3,6 erhält er den gewürfelten Wert an WP. Entscheidet ob diese Karte in den Stapel gemischt wird oder ob sie aus dem Spiel kommt.

10



Jeder Held mit weniger als 6WP darf mit einem roten Würfel würfeln und erhält den gewürfelten Wert an WP. Diese Karte kommt aus dem Spiel.

11



Ein beliebiger Held erhält 1x Apfelnüsse. Mischt diese Karte in den Stapel.

12





Ein beliebiger Held muss mit einem roten Würfel würfeln. Die Heldengruppe verliert den gewürfelten Wert an WP. Diese Karte kommt aus dem Spiel.



13



Einer der Helden muss in seinen nächsten Zug eine Quelle lehren. Dafür erhält er die doppelte Belohnung. Tut er das nicht verliert er 4WP. Ihr entscheidet welcher Held das ist. Diese Karte kommt aus dem Spiel.



14



Ein beliebiger Held muss mit einem roten Würfel würfeln bei einer 2,4,5 verliert er den gewürfelten Wert an WP, bei einer 1,3,6 erhält er den gewürfelten Wert an WP. Diese Karte wird in den Stapel gemischt.



15



Skrale und Bergskrale haben ab jetzt 1ST mehr. Diese Karte kommt aus dem Spiel.



16