



Stellt den Trunkenen Troll (wenn er noch nicht im Spiel ist) auf Feld 72. Sollte dort eine Kreatur stehen, kommt sie aus dem Spiel. Er bewegt sich nach den üblichen Regeln.

Nera kann in dieser Zeit Stärkepunkte auch ohne Bruderschild tauschen. Das kostet sie eine Stunde auf der Tagesleiste.

Sobald die erste Kreatur durch den Trunkenen Troll bewegt wurde, wird eine neue Fähigkeiten Karte gezogen und der Trunkene Troll kommt aus dem Spiel. (Durch den Sonnenaufgang kommt KEINE ins Spiel)

Würfel:

1. Und 3. Zeile: 3 Würfel
2. Zeile: 2 Würfel



Ab 14 Willenspunkten kann Nera statt den 3 Willenspunkten beim leeren eines Brunnens auch einen Stärkepunkt wählen.

Sollte Bragor im Spiel sein markiert dessen Sonderfähigkeit mit einem „X“. Ab dem nächsten Sonnenaufgang kann Bragor seine Sonderfähigkeit wieder nutzen.

Würfel:

1. Zeile: 1. Würfel
2. Zeile: 2. Würfel
3. Zeile: 3. Würfel