



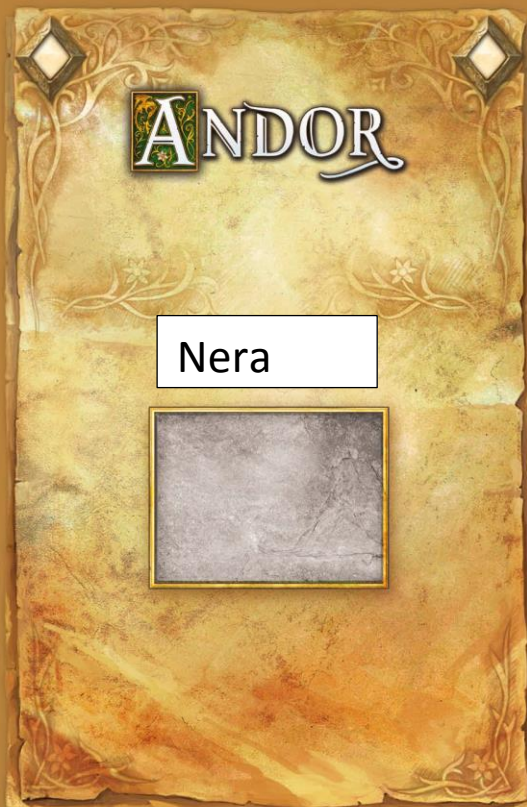
Stellt den Wassergeist auf das Feld auf dem Nera steht. Sie kann ihn, wie Kheela/n, für eine Stunde um 4 Felder weit bewegen. Dies gilt als Aktion „Wassergeist bewegen“

Anstatt mit dem großen weißen Würfel würfelt der Wassergeist mit einem schwarzen Würfel, wenn der Wassergeist auf einem Feld mit einer Kreatur steht. (Wie eine eigene Figur).

Würfel:

1. Bis 3. Zeile: 1 Würfel

Sollte Kheela/n im Spiel sein, markiert sie mit einem „X“. Er kann sie erst nach dem ziehen der nächsten Fähigkeiten-Karte benutzen. Damit verschwindet auch die Aufwertung.



Nera kosten die Überstunden KEINE Willenspunkte.

Würfel:

1. Zeile: 2. Würfel

2. Zeile: 3. Würfel

3. Zeile: 4. Würfel

Die Ereignisskarte „Große Strapazen“ hat auf diese Fähigkeit KEINE Auswirkung.