



Die Armee der Kreaturen

Heldentaten für die dunklen Helden 1

Auf dieser Karte stehen die Heldentaten für die dunklen Helden. Lest sie hier nach, wenn ihr mit dunklen Helden spielt.

Heldentat Halbskral:

Der Halbskral spürte, wie seine Gier nach frischem Fleisch stieg. Er hatte sich schon vor langer Zeit den Helden angeschlossen, doch immer noch tobte die Kreatur in ihm.

Der Halbskral muss an frisches Fleisch gelangen! Dazu muss er eine der folgenden Aufgaben erledigen:

- a) Er muss einmalig bei einem Händler **9 Gold** bezahlen.
- b) Er muss **allein** 3 beliebige Kreaturen besiegen.
- c) Als ersatz für Fleisch kann er auch einen Essenstrank bei der Hexe Reka kaufen. Diesen Trank erhält er im Tausch gegen 3 Runensteine.

Heldentat Hautwandler:

Der Hautwandler zweifelte schon seit langem., in welcher Gestalt er den Helden am besten helfen konnte. Doch dann fasste er den Entschluss, dass er es jetzt als Mensch probieren würde.

Der Hautwandler muss allein und als Mensch einen Skral besiegen.

Heldentat Beschwörer:

Der Beschwörer wusste, wie gut sein Knochen Golem den Kreaturen die Stirn bot. Er musste ihm so viel wie möglich zur Seite stehen.

Der Beschwörer muss seinen Golem mindestens 2 mal ins Spiel bringen.



Die Armee der Kreaturen

Heldentaten für die dunklen Helden 2

Auf dieser Karte könnt ihr die Heldentaten der dunklen Helden nachlesen, wenn ihr mit ihnen spielt.

Heldentat Seher:

Der Seher hatte nicht das geringste Gefühl für die Menschen des Landes. Doch die Helden durften es nicht erfahren. Es strengte ihn sehr an, dies vor den Helden zu verbergen und er spürte seine Kraft schwinden. Nur der lägändäre Trank der Hexe Reka würde ihm noch helfen können.

Der Seher muss einen Trank bei Reka kaufen und diesen direkt im Anschluss leer trinken. Der Trank kommt dann aus dem Spiel und wird nicht wieder auf die Ausrüstungstafel gekegt.

