

Heldentat Fenn:

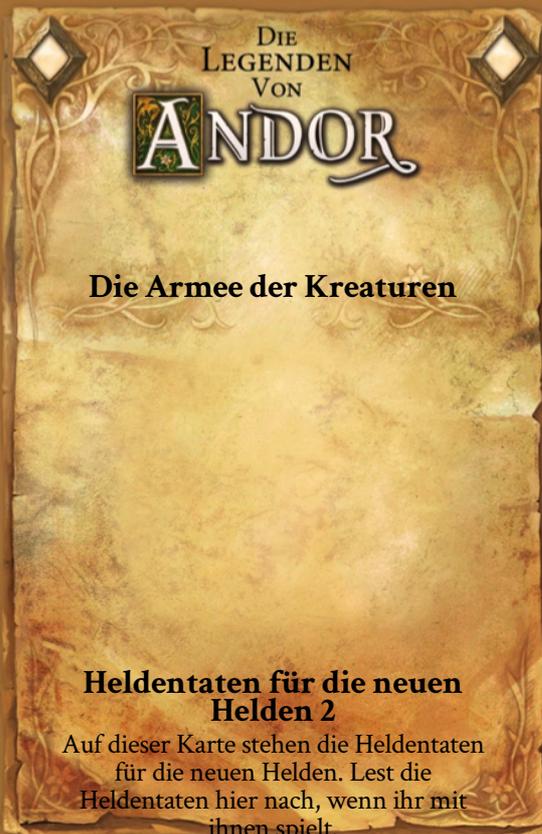
Fenn streichelte seinem Raben behutsam den Hals. Das arme Tier hatte schon so viel für ihn getan. Dann beschloss er, ihm jetzt eine Pause zu gönnen.

In dieser Legende steht der Rabe Fenn nur ab dem Buchstaben **H** der Legendenleiste zu Verfügung. Legt den Raben zur Erinnerung auf **H**. Wenn der Erzähler **H** erreicht erhält der Fährtenleser den Raben wieder. Der Fährtenleser muss 10 beliebige, noch nicht mit dem Fernrohr, seinem Raben oder der Sonderfähigkeit des Sehers, aufgedeckte Nebelplättchen aktivieren. Wenn er diese Aufgabe erfüllt hat und seinen Raben wieder hat erhält er 4 Gold.

Heldentat Kheela:

Langsam streifte Kheela durch das hohe Rietgras in der Nähe der Burg. Plötzlich lief ihr ein Armer Bettler über den Weg, der sie um eine kleine Hilfe bat. Kheela wollte dem Mann helfen und machte sich gleich daran, etwas Gold zu suchen.

Würfelt mit einem roten Würfel und addiert 10 zum gewürfelten Wert. Auf diesem Feld ist der Bettler. Makiert es zur Erinnerung mit einem Sternchen. Kheela muss 5 Gold und einen Trinkschlauch dort ablegen. Dann erhält **die Gruppe** 6 Willens- und 2 Stärkepunkte.



Heldentat Arbon:

Arbon sah wie sich die riesigen Trolle scheinbar unaufhaltsam der Burg näherten. Er kauerte hinter einem Fels, doch plötzlich sprang er hervor und schoss einem der Trolle einen Pfeil ins Auge. Keiner von ihnen durfte die Burg erreichen!

Arbon muss am Sieg über 2 Trolle beteiligt sein. Wenn der zweite Troll besiegt wurde erhält er 2 Stärkepunkte. Ab dann erhält er außerdem für jeden weiteren Troll, an dessen Sieg er beteiligt ist 1 Stärkepunkt, zusätzlich zur Belohnung.

Heldentat Bragor:

Langsam streifte Bragor durch den wachsam Wald, in der Nähe der Küste und erblickte vor sich, in aller Ferne seine Heimat, Sturmtal. Wie gerne würde er dort sein und den anderen Taren helfen, doch er hatte sich den Helden angeschlossen und durfte sie nicht im Stich lassen!

Bragor muss alle folgenden Bedingungen erfüllen:

- a) Er muss am Sieg über mindestens 2 Kreaturen beteiligt sein.
- b) Er muss einen Trinkschlauch und ein Fernrohr auf Feld 57 ablegen, damit die Schiffe die Gegenstände nach Sturmtal bringen.
- c) Er muss 14 Willenspunkte besitzen.

Als Belohnung erhält er einen kostenlosen Trank der Hexe und 2 Stärkepunkte.

