




AUS STAHL UND FEUER

Erkunde Ort 121 und zahle 2 ,
um deine Rache vorzubereiten –
Lies Beors 10. Erinnerung.

BEOR

Spieler:.....

Sei in einer violetten Begegnung der Schwierigkeit 3 oder höher der erste aktive Charakter und gewinne die Begegnung in deiner ersten Aktivierung – Lies Beors 1. Erinnerung.

Iss beim Rasten keine **Nahrung**, während du 0  hast – Lies Beors 2. Erinnerung.

Erkunde Ort 116 – Lies Beors 3. Erinnerung.



Über den
toten Punkt



Unerbittliches
Training



Schöpferisch
beflügelt

Habe 12 oder mehr **Reichtum** –
Lies Beors 4. Erinnerung.

Liege im Sterben – Lies Beors 5. Erinnerung.

Gewinne gegen einen Wächter –
Lies Beors 6. Erinnerung.

Habe Geheimniskarte 27 –
Lies Beors 7. Erinnerung.

Vermeide eine Diplomatiebegegnung
(jemand anderes darf die Bedingung erfüllen) –
Lies Beors 8. Erinnerung.

Habe Teil 9 des Status *Schicksal der Expedition* –
Lies Beors 9. Erinnerung.



IM HERZEN DER WYRDNIS

Sei an Ort 141, wenn er abgelegt wird, weil er sich außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs befindet – Lies Aileis 10. Erinnerung.

AILEI

Spieler:.....




Erwecken
durch
Berührung

- Lege in 1 Aktivierung 5 oder mehr Kampfkarten aus – Lies Aileis 1. Erinnerung.
- In allen 3 Menhiren befindet sich eine Scheibe – Lies Aileis 2. Erinnerung.
- Erkunde eine feindselige Siedlung – Lies Aileis 3. Erinnerung.


Seelenruhe

- Gewinne gegen die violette Begegnung *Kind der Wyrdnis* – Lies Aileis 4. Erinnerung.
- Erkunde Ort 155 – Lies Aileis 5. Erinnerung.
- Habe an einem Ort ohne Menhirsymbol einen Albtraum – Lies Aileis 6. Erinnerung.


Kräuter-
spezialistin

- Ein Charakter, der 3 oder weniger  hat, erhält durch deine Charakteraktion  – Lies Aileis 7. Erinnerung.
- Sei an einem Ort, der abgelegt wird, weil er sich außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs befindet – Lies Aileis 8. Erinnerung.
- Habe den Gegenstand *Modriger Foliant* oder den Gegenstand *Schriftrolle der Schatten* – Lies Aileis 9. Erinnerung.

WURM

Spieler:.....



NEU ERSCHAFFEN

Erkunde Ort 133 und zahle 5 **Magie**, um dich von deinen Makeln zu befreien – Lies Wurms 10. Erinnerung.



Ladung
übertragen

- Habe einen Albtraum während du im Sterben liegst – Lies Wurms 1. Erinnerung.
- Habe 6 oder mehr **Magie** während das Zufällige Ereignis *Blutmond* aktiv ist – Lies Wurms 2. Erinnerung.
- Erkunde* Ort 121 – Lies Wurms 3. Erinnerung.




Ley-Linie

- Führe die Aktion des Gegenstands *Drittes Auge* durch – Lies Wurms 4. Erinnerung.
- Erkunde* Ort 133 – Lies Wurms 5. Erinnerung.
- Schließe Kapitel 6 der Kampagne *Der Niedergang Avalons* ab – Lies Wurms 6. Erinnerung.



Okkultes
Portal

- Habe 3 oder mehr  – Lies Wurms 7. Erinnerung.
- Sei in einer Diplomatiebegegnung der erste aktive Charakter und gewinne die Begegnung in deiner ersten Aktivierung – Lies Wurms 8. Erinnerung.
- Habe 10 oder mehr **Ansehen** – Lies Wurms 9. Erinnerung.



DER FLUCHBELADENE

Sei am Ende des Tages an Ort 111 –
Lies Arevs 10. Erinnerung.

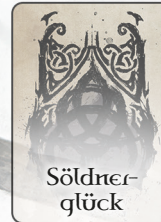
AREV

Spieler:.....



Volksheld

- Lege 3 oder mehr deiner Verbesserungskarten direkt nebeneinander in die Abfolge – Lies Arevs 1. Erinnerung.
- Habe 3 oder mehr Teile des Status *Plünderer* – Lies Arevs 2. Erinnerung.
- Habe Geheimniskarte 7 – Lies Arevs 3. Erinnerung.



Söldner-
glück

- Erhalte 2 oder mehr **Reichtum** als Belohnung oder Beute von 1 Begegnung – Lies Arevs 4. Erinnerung.
- Führe deine Charakteraktion durch während das Zufällige Ereignis *Gutes Wetter* aktiv ist – Lies Arevs 5. Erinnerung.
- Sei in einer Kampfbegegnung der erste aktive Charakter und gewinne die Begegnung in deiner ersten Aktivierung – Lies Arevs 6. Erinnerung.




Reiche
Erde

- Erkunde* Ort 152 – Lies Arevs 7. Erinnerung.
- Du (oder deine Gruppe) ziehst die blaue Begegnung *Ruhe vor dem Sturm* – Lies Arevs 8. Erinnerung.
- Reise an 1 Tag zu 5 verschiedenen Orten – Lies Arevs 9. Erinnerung.

DAGAN

Spieler:.....



Erkunde Ort 242 und zahle 4 ,
um deinen Vater zu ehren –
Lies Dagens 10. Erinnerung.



Unstillbarer
Hunger

- Habe Geheimniskarte 35 –
Lies Dagens 1. Erinnerung.

- Habe 8 oder mehr **Nahrung** –
Lies Dagens 2. Erinnerung.

- Habe während 1 Begegnung 4 oder mehr **Nahrung**
erhalten (inklusive Belohnung, Beute, Karten,
Fähigkeiten etc.) – Lies Dagens 3. Erinnerung.



Ehrliche
Herzens-
wärme

- Beim *Rasten* wird 1 oder mehr deiner **Unterkühlung**
gelindert – Lies Dagens 4. Erinnerung.

- Führe den Effekt oder die Aktion von Geheimnis-
karte 54 durch – Lies Dagens 5. Erinnerung.

- Dein Unterkühlungsmarker befindet sich auf
Feld 4 oder niedriger deiner Gesundheitsleiste –
Lies Dagens 6. Erinnerung.



Nicht
umzubringen

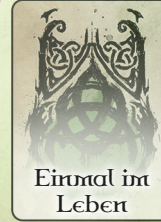
- Fliehe aus einer Begegnung, weil du eine Karte
hättest ziehen müssen, sich aber nicht mehr
genügend Karten in deinem Stapel befanden –
Lies Dagens 7. Erinnerung.

- Liege im Sterben – Lies Dagens 8. Erinnerung.

- Erkunde* Ort 244 – Lies Dagens 9. Erinnerung.

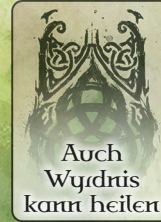
FYUL

Spieler:.....



Einmal im
Lebert

- Deine Waffe wird während bzw. nach einer Begegnung abgelegt – Lies Fyuls 1. Erinnerung.
- Gewinne gegen eine violette Begegnung der Schwierigkeit 3 oder 4 – Lies Fyuls 2. Erinnerung.
- Habe 10 oder mehr **Ansehen** – Lies Fyuls 3. Erinnerung.



Auch
Wyrdris
kann heilen


- Habe 4 oder mehr Teile des Status *Bessere Überlebenschancen* – Lies Fyuls 4. Erinnerung.
- Erhalte beim *Erkunden* 1 oder mehr **Unterkühlung** – Lies Fyuls 5. Erinnerung.
- Raste an Ort 246 – Lies Fyuls 6. Erinnerung.



Kernte deine
Feinde

- Die Anzahl der Marker in deinem bzw. im gemeinsamen Kampfpool in einem Kampf gegen den Schwarzen Schemen ist 15 oder höher – Lies Fyuls 7. Erinnerung.
- Verliere auf einmal 3 oder mehr  – Lies Fyuls 8. Erinnerung.
- Zahle 5 oder mehr **Magie** in 1 Begegnung – Lies Fyuls 9. Erinnerung.

VERLORENES MITGEFÜHL


Erkunde Ort 223 oder 273 und erhalte 3 **Unterkühlung** und 3 , um dein Mitgefühl wiederzufinden – Lies Fyuls 10. Erinnerung



MABD

Spieler:.....

WOHLVERDIENTES WISSEN

Erkunde Ort 214, 293 oder 294 und zahle 2 , um das Tagebuch deines Mentors zu lesen – Lies Mabds 10. Erinnerung.



- Erkunde Ort 206 oder 286 – Lies Mabds 1. Erinnerung.




- Habe einen Albtraum – Lies Mabds 2. Erinnerung.

- Raste an einem Ort mit Zufluchtssymbol – Lies Mabds 3. Erinnerung.



- Habe Geheimniskarte 94 – Lies Mabds 4. Erinnerung.

- Habe Teil 6 oder 7 des Status *Zwist in der Zuflucht* – Lies Mabds 5. Erinnerung.

- Habe 3 , 3  oder 3  – Lies Mabds 6. Erinnerung.



- Lade einen Menhir auf – Lies Mabds 7. Erinnerung.

- Habe 4 oder mehr Teile des Status *Begebenheiten in der Wildnis* – Lies Mabds 8. Erinnerung.

- Du (oder deine Gruppe) erzielst bei einem Würfelwurf eine 1 oder 6 – Lies Mabds 9. Erinnerung.



DAUKBARKEIT

Erkunde Ort 214, 293 oder 294 und zahle 8 **Reichtum**, um deine Schulden zu begleichen – Lies Sloans 10. Erinnerung.

SLOAN

Spieler:.....



Von Alters her

- Habe 5 oder mehr Gegenstände – Lies Sloans 1. Erinnerung.

- Gewinne gegen eine blaue Begegnung der Schwierigkeit 3 oder 4 – Lies Sloans 2. Erinnerung.

- Habe Geheimniskarte 45 – Lies Sloans 3. Erinnerung.



Feind meines Vaters

- Zahle 5 oder mehr **Reichtum** während 1 Erkundung – Lies Sloans 4. Erinnerung.

- Wähle beim Erkunden eine Möglichkeit mit „Feilschen“ im Namen – Lies Sloans 5. Erinnerung.

- Erkunde Ort 205 oder 285 – Lies Sloans 6. Erinnerung.



Standhaft

- Gewinne gegen die Begegnung *Fahrender Ritter* oder *Irrender Ritter* – Lies Sloans 7. Erinnerung.

- Habe Geheimniskarte 23 oder 96 – Lies Sloans 8. Erinnerung.


- Werde wahnsinnig – Lies Sloans 9. Erinnerung.

CAOLIN

Spieler:.....



Verborgene Pfade

- Verliere beim Rasten , weil du keine **Nahrung** isst – Lies Caolins 1. Erinnerung.

- Gewinne gegen die grüne Begegnung *Höllenschwein* – Lies Caolins 2. Erinnerung.


- Habe Teil 4 des Status *Jagdfreunde* – Lies Caolins 3. Erinnerung.



Wilde Energie

- Habe 3 oder mehr Teile des Status *Ansehen im Pfahlwald* – Lies Caolins 4. Erinnerung.

- Erkunde* Ort 341 – Lies Caolins 5. Erinnerung.


- Erhalte in 1 Aktivierung 12 oder mehr  – Lies Caolins 6. Erinnerung.



Faols Erzfeind

- Habe am Ende einer gewonnenen Begegnung 3 oder weniger Karten in deinem Kampf- bzw. Diplomatienstapel – Lies Caolins 7. Erinnerung.

- Werde dadurch erschöpft, dass du eine Ortsaktion mit „Jagen“ im Namen durchführst – Lies Caolins 8. Erinnerung.

- Habe 0  während du eine Siedlung *erkundest* – Lies Caolins 9. Erinnerung.

ES LEBE DIE KÖNIGIN

Raste an Ort 318 –
Lies Caolins 10. Erinnerung.



DER HÜTER

Sei an Ort 344 während du einen Begleiter hast –
Lies Naazers 10. Erinnerung.

NAAZER

Spieler:.....



Große
Entdeckung

- Habe 4 oder mehr Teile des Status *Verblüffende Entdeckungen* – Lies Naazers 1. Erinnerung.
- Erkunde* Ort 305 – Lies Naazers 2. Erinnerung.
- Habe 12 oder mehr **Ansehen** – Lies Naazers 3. Erinnerung.



Eingeburg

- Reise* dreimal an 1 Tag während eines der Zufälligen Ereignisse *Schweres Gewitter* oder *Dichter Nebel* aktiv ist – Lies Naazers 4. Erinnerung.
- Habe 3 oder mehr Einheiten – Lies Naazers 5. Erinnerung.
- Du (oder deine Gruppe) hast die graue, grüne oder blaue Begegnung *Bleiche Dame* vollständig abgehandelt – Lies Naazers 6. Erinnerung.



Hin und
Zurück


- Lege 3 oder mehr Karten mit einem der Begriffe „Wurf“, „Angriff“, „Treffer“ bzw. „Streich“ im Namen direkt nebeneinander in die Abfolge – Lies Naazers 7. Erinnerung.
- Habe einen Begleiter – Lies Naazers 8. Erinnerung.
- Gewinne eine Diplomatiebegegnung, ohne dass der Gegner reagiert – Lies Naazers 9. Erinnerung.

DUANA


Spieler:.....




AUSSÖHNUNG

Sei an Ort 352 und zahle 2 , um dich mit deinem Dorf zu versöhnen – Lies Duanas 10. Erinnerung.


Wissen aus dem Jenseits

- Erkunde Ort 355 – Lies Duanas 1. Erinnerung.
- Verliere deine letzte  aufgrund deiner negativen Eigenschaft – Lies Duanas 2. Erinnerung.
- Habe 10 oder mehr **Magie** – Lies Duanas 3. Erinnerung.


Verhängnis


- Aktiviere ein Magiesymbol, durch das du  oder mehr erhältst – Lies Duanas 4. Erinnerung.
- Gewinne eine Diplomatiebegegnung während du wahnsinnig wirst – Lies Duanas 5. Erinnerung.
- Erkunde Ort 334 – Lies Duanas 6. Erinnerung.


Ur-Magie

- Führe die Ortsaktion an Ort 340 oder 342 durch – Lies Duanas 7. Erinnerung.
- Nutze deine positive Eigenschaft während das Zufällige Ereignis *Blutmond* aktiv ist – Lies Duanas 8. Erinnerung.
- Habe in einer Siedlung einen Albtraum – Lies Duanas 9. Erinnerung.



ERBAITSPRUCH

Erkunde Ort 353 und zahle 1 ,
um deinen Anspruch einzufordern –
Lies Thebalts 10. Erinnerung.

THEBALT

Spieler:.....



Hand
auflegen

- Habe die Einheit *Rotschilde* –
Lies Thebalts 1. Erinnerung.
- Erkunde* Ort 370 – Lies Thebalts 2. Erinnerung.
- Gewinne gegen eine Begegnung der Schwierigkeit 4
– Lies Thebalts 3. Erinnerung.





Unver-
wüstlich


- Habe Geheimniskarte 66 –
Lies Thebalts 4. Erinnerung.
- Habe Teil 2 des Status *Widersacher* –
Lies Thebalts 5. Erinnerung.
- Erkunde* Ort 371 – Lies Thebalts 6. Erinnerung.



Taktisches
Geschick

- Gewinne eine Schlacht –
Lies Thebalts 7. Erinnerung.
- Entscheide dich aufgrund deiner negativen Eigen-
schaft keine  zu erhalten während du 2 oder
weniger  hast – Lies Thebalts 8. Erinnerung.
- Zahle den Unterhalt für deine Einheiten während
du 0 **Ansehen** hast – Lies Thebalts 9. Erinnerung.



Erkunde eine Siedlung und zahle 6 ,
um den Bewohnern zu helfen –
Lies Niamhs 10. Erinnerung.

NIAMH

Spieler:.....



Erpiessung

- Verliere 5 oder mehr **Ansehen** in 1 Begegnung –
Lies Niamhs 1. Erinnerung.
- Habe 10 oder mehr **Reichtum** –
Lies Niamhs 2. Erinnerung.
- Sei am Ende des Tages in einer Siedlung und
habe keine **Nahrung** und keinen **Reichtum** –
Lies Niamhs 3. Erinnerung.



Stoff der
Legenden

- Habe 5 oder mehr deiner Verbesserungskarten in
1 Abfolge – Lies Niamhs 4. Erinnerung.
- Liege im Sterben – Lies Niamhs 5. Erinnerung.
- Vermeide eine Diplomatiebegegnung der
Schwierigkeit 4 oder höher – Lies Niamhs 6.
Erinnerung.




Einschreiten
der Alltäter

- Habe 10 oder mehr **Ansehen** –
Lies Niamhs 7. Erinnerung.
- Lade einen Menhir auf –
Lies Niamhs 8. Erinnerung.
- Gewinne gegen einen Wächter der Schwierigkeit 3
oder höher – Lies Niamhs 9. Erinnerung.



AUS STAHL UND FEUER

Erkunde Ort 121 und zahle 2 ,
um deine Rache vorzubereiten –
Lies Beors 10. Erinnerung.

BEOR

Spieler:.....

Sei in einer violetten Begegnung der Schwierigkeit 3 oder höher der erste aktive Charakter und gewinne die Begegnung in deiner ersten Aktivierung – Lies Beors 1. Erinnerung.



Über den toten Punkt

Iss beim Rasten keine **Nahrung**, während du 0  hast – Lies Beors 2. Erinnerung.

Erkunde Ort 116 – Lies Beors 3. Erinnerung.



Unerbittliches Training

Habe 12 oder mehr **Reichtum** – Lies Beors 4. Erinnerung.

Liege im Sterben – Lies Beors 5. Erinnerung.

Gewinne gegen einen Wächter – Lies Beors 6. Erinnerung.



Schöpferisch beflügelt

Habe Geheimniskarte 27 – Lies Beors 7. Erinnerung.

Vermeide eine Diplomatiebegegnung (jemand anderes darf die Bedingung erfüllen) – Lies Beors 8. Erinnerung.

Habe Teil 9 des Status *Schicksal der Expedition* – Lies Beors 9. Erinnerung.



IM HERZEN DER WYRDNIS

Sei an Ort 141, wenn er abgelegt wird, weil er sich außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs befindet –
Lies Aileis 10. Erinnerung.

AILEI

Spieler:.....





- Lege in 1 Aktivierung 5 oder mehr Kampfkarten aus – Lies Aileis 1. Erinnerung.
- In allen 3 Menhiren befindet sich eine Scheibe – Lies Aileis 2. Erinnerung.
- Erkunde eine feindselige Siedlung – Lies Aileis 3. Erinnerung.



- Gewinne gegen die violette Begegnung *Kind der Wyrdnis* – Lies Aileis 4. Erinnerung.
- Erkunde Ort 155 – Lies Aileis 5. Erinnerung.
- Habe an einem Ort ohne Menhirsymbol einen Albtraum – Lies Aileis 6. Erinnerung.



- Ein Charakter, der 3 oder weniger  hat, erhält durch deine Charakteraktion  – Lies Aileis 7. Erinnerung.
- Sei an einem Ort, der abgelegt wird, weil er sich außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs befindet – Lies Aileis 8. Erinnerung.
- Habe den Gegenstand *Modriger Foliant* oder den Gegenstand *Schriftrolle der Schatten* – Lies Aileis 9. Erinnerung.

WURM

Spieler:.....



NEU ERSCHAFFEN

Erkunde Ort 133 und zahle 5 **Magie**,
um dich von deinen Makeln zu befreien –
Lies Wurms 10. Erinnerung.



Ladung
übertragen

- Habe einen Albtraum während du im Sterben liegst – Lies Wurms 1. Erinnerung.
- Habe 6 oder mehr **Magie** während das Zufällige Ereignis *Blutmond* aktiv ist – Lies Wurms 2. Erinnerung.
- Erkunde* Ort 121 – Lies Wurms 3. Erinnerung.




Ley-Linie

- Führe die Aktion des Gegenstands *Drittes Auge* durch – Lies Wurms 4. Erinnerung.
- Erkunde* Ort 133 – Lies Wurms 5. Erinnerung.
- Schließe Kapitel 6 der Kampagne *Der Niedergang Avalons* ab – Lies Wurms 6. Erinnerung.



Okkultes
Portal

- Habe 3 oder mehr  – Lies Wurms 7. Erinnerung.
- Sei in einer Diplomatiebegegnung der erste aktive Charakter und gewinne die Begegnung in deiner ersten Aktivierung – Lies Wurms 8. Erinnerung.
- Habe 10 oder mehr **Ansehen** – Lies Wurms 9. Erinnerung.



AREV

Spieler:.....

DER FLUCHBELADENE


Sei am Ende des Tages an Ort 111 –
Lies Arevs 10. Erinnerung.


Volksheld

- Lege 3 oder mehr deiner Verbesserungskarten direkt nebeneinander in die Abfolge – Lies Arevs 1. Erinnerung.

- Habe 3 oder mehr Teile des Status *Plünderer* – Lies Arevs 2. Erinnerung.

- Habe Geheimniskarte 7 – Lies Arevs 3. Erinnerung.


Söldnerglück

- Erhalte 2 oder mehr **Reichtum** als Belohnung oder Beute von 1 Begegnung – Lies Arevs 4. Erinnerung.

- Führe deine Charakteraktion durch während das Zufällige Ereignis *Gutes Wetter* aktiv ist – Lies Arevs 5. Erinnerung.

- Sei in einer Kampfbegegnung der erste aktive Charakter und gewinne die Begegnung in deiner ersten Aktivierung – Lies Arevs 6. Erinnerung.


Reiche Ernte

- Erkunde* Ort 152 – Lies Arevs 7. Erinnerung.

- Du (oder deine Gruppe) ziehst die blaue Begegnung *Ruhe vor dem Sturm* – Lies Arevs 8. Erinnerung.


- Reise an 1 Tag zu 5 verschiedenen Orten – Lies Arevs 9. Erinnerung.

DAGAN

Spieler:.....



WAHRER VATER

Erkunde Ort 242 und zahle 4 ,
um deinen Vater zu ehren –
Lies Dagens 10. Erinnerung.



Unstillbarer
Hunger

- Habe Geheimniskarte 35 –
Lies Dagens 1. Erinnerung.

- Habe 8 oder mehr **Nahrung** –
Lies Dagens 2. Erinnerung.

- Habe während 1 Begegnung 4 oder mehr **Nahrung**
erhalten (inklusive Belohnung, Beute, Karten,
Fähigkeiten etc.) – Lies Dagens 3. Erinnerung.



Ehrliche
Herzens-
wärme

- Beim *Rasten* wird 1 oder mehr deiner **Unterkühlung**
gelindert – Lies Dagens 4. Erinnerung.

- Führe den Effekt oder die Aktion von Geheimnis-
karte 54 durch – Lies Dagens 5. Erinnerung.

- Dein Unterkühlungsmarker befindet sich auf
Feld 4 oder niedriger deiner Gesundheitsleiste –
Lies Dagens 6. Erinnerung.



Nicht
umzubringen

- Fliehe aus einer Begegnung, weil du eine Karte
hättest ziehen müssen, sich aber nicht mehr
genügend Karten in deinem Stapel befanden –
Lies Dagens 7. Erinnerung.

- Liege im Sterben – Lies Dagens 8. Erinnerung.

- Erkunde Ort 244 – Lies Dagens 9. Erinnerung.

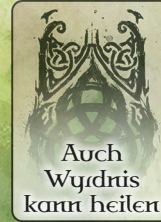
FYUL

Spieler:.....



Einmal im Lebert

- Deine Waffe wird während bzw. nach einer Begegnung abgelegt – Lies Fyuls 1. Erinnerung.
- Gewinne gegen eine violette Begegnung der Schwierigkeit 3 oder 4 – Lies Fyuls 2. Erinnerung.
- Habe 10 oder mehr **Ansehen** – Lies Fyuls 3. Erinnerung.



Auch Wyrdris kann heilern


- Habe 4 oder mehr Teile des Status *Bessere Überlebenschancen* – Lies Fyuls 4. Erinnerung.
- Erhalte beim *Erkunden* 1 oder mehr **Unterkühlung** – Lies Fyuls 5. Erinnerung.
- Raste an Ort 246 – Lies Fyuls 6. Erinnerung.



Kette deine Feinde

- Die Anzahl der Marker in deinem bzw. im gemeinsamen Kampfpool in einem Kampf gegen den Schwarzen Schemen ist 15 oder höher – Lies Fyuls 7. Erinnerung.
- Verliere auf einmal 3 oder mehr  – Lies Fyuls 8. Erinnerung.
- Zahle 5 oder mehr **Magie** in 1 Begegnung – Lies Fyuls 9. Erinnerung.


VERLORENES MITGEFÜHL

Erkunde Ort 223 oder 273 und erhalte 3 **Unterkühlung** und 3 , um dein Mitgefühl wiederzufinden – Lies Fyuls 10. Erinnerung





WOHLVERDIENTES WISSEN

Erkunde Ort 214, 293 oder 294 und zahle 2 , um das Tagebuch deines Mentors zu lesen – Lies Mabds 10. Erinnerung.

MABD

Spieler:.....



Auf allen Wegen

- Erkunde Ort 206 oder 286 – Lies Mabds 1. Erinnerung.

- Habe einen Albtraum – Lies Mabds 2. Erinnerung.




- Raste an einem Ort mit Zufluchtssymbol – Lies Mabds 3. Erinnerung.



Flinkzünftig

- Habe Geheimniskarte 94 – Lies Mabds 4. Erinnerung.

- Habe Teil 6 oder 7 des Status *Zwist in der Zuflucht* – Lies Mabds 5. Erinnerung.

- Habe 3 , 3  oder 3  – Lies Mabds 6. Erinnerung.



Unermüdete Neugier

- Lade einen Menhir auf – Lies Mabds 7. Erinnerung.

- Habe 4 oder mehr Teile des Status *Begebenheiten in der Wildnis* – Lies Mabds 8. Erinnerung.

- Du (oder deine Gruppe) erzielst bei einem Würfelwurf eine 1 oder 6 – Lies Mabds 9. Erinnerung.



DAIKBARKEIT

Erkunde Ort 214, 293 oder 294 und zahle 8 **Reichtum**, um deine Schulden zu begleichen – Lies Sloans 10. Erinnerung.

SLOAN

Spieler:.....



Von Alters her

- Habe 5 oder mehr Gegenstände – Lies Sloans 1. Erinnerung.

- Gewinne gegen eine blaue Begegnung der Schwierigkeit 3 oder 4 – Lies Sloans 2. Erinnerung.

- Habe Geheimniskarte 45 – Lies Sloans 3. Erinnerung.



Feind meines Vaters

- Zahle 5 oder mehr **Reichtum** während 1 Erkundung – Lies Sloans 4. Erinnerung.

- Wähle beim Erkunden eine Möglichkeit mit „Feilschen“ im Namen – Lies Sloans 5. Erinnerung.

- Erkunde Ort 205 oder 285 – Lies Sloans 6. Erinnerung.



Standhaft

- Gewinne gegen die Begegnung *Fahrender Ritter* oder *Irrender Ritter* – Lies Sloans 7. Erinnerung.

- Habe Geheimniskarte 23 oder 96 – Lies Sloans 8. Erinnerung.


- Werde wahnsinnig – Lies Sloans 9. Erinnerung.

CAOLIN

Spieler:.....




Verborgene
Pfade

- Verliere beim Rasten , weil du keine **Nahrung** isst – Lies Caolins 1. Erinnerung.
- Gewinne gegen die grüne Begegnung *Höllenschwein* – Lies Caolins 2. Erinnerung.
- Habe Teil 4 des Status *Jagdfreunde* – Lies Caolins 3. Erinnerung.




Wilde
Energie

- Habe 3 oder mehr Teile des Status *Ansehen im Pfahlwald* – Lies Caolins 4. Erinnerung.
- Erkunde* Ort 341 – Lies Caolins 5. Erinnerung.
- Erhalte in 1 Aktivierung 12 oder mehr  – Lies Caolins 6. Erinnerung.



Faols
Erzfeind

- Habe am Ende einer gewonnenen Begegnung 3 oder weniger Karten in deinem Kampf- bzw. Diplomatienstapel – Lies Caolins 7. Erinnerung.
- Werde dadurch erschöpft, dass du eine Ortsaktion mit „Jagen“ im Namen durchführst – Lies Caolins 8. Erinnerung.
- Habe 0  während du eine Siedlung *erkundest* – Lies Caolins 9. Erinnerung.

ES LEBE DIE KÖNIGIN

Raste an Ort 318 –
Lies Caolins 10. Erinnerung.



DER HÜTER

Sei an Ort 344 während du einen Begleiter hast –
Lies Naazers 10. Erinnerung.

NAAZER

Spieler:.....


Große
Entdeckung

- Habe 4 oder mehr Teile des Status *Verblüffende Entdeckungen* – Lies Naazers 1. Erinnerung.

- Erkunde* Ort 305 – Lies Naazers 2. Erinnerung.

- Habe 12 oder mehr **Ansehen** –
Lies Naazers 3. Erinnerung.


Eingeburg

- Reise* dreimal an 1 Tag während eines der Zufälligen Ereignisse *Schweres Gewitter* oder *Dichter Nebel* aktiv ist – Lies Naazers 4. Erinnerung.

- Habe 3 oder mehr Einheiten –
Lies Naazers 5. Erinnerung.

- Du (oder deine Gruppe) hast die graue, grüne oder blaue Begegnung *Bleiche Dame* vollständig abgehandelt – Lies Naazers 6. Erinnerung.


Hin und
Zurück

- Lege 3 oder mehr Karten mit einem der Begriffe „Wurf“, „Angriff“, „Treffer“ bzw. „Streich“ im Namen direkt nebeneinander in die Abfolge –
Lies Naazers 7. Erinnerung.

- Habe einen Begleiter – Lies Naazers 8. Erinnerung.


- Gewinne eine Diplomatiebegegnung, ohne dass der Gegner reagiert – Lies Naazers 9. Erinnerung.

DUANA

Spieler:.....




AUSSÖHNUNG

Sei an Ort 352 und zahle 2 , um dich mit deinem Dorf zu versöhnen – Lies Duanas 10. Erinnerung.




Wissen aus dem Jenseits

- Erkunde Ort 355 – Lies Duanas 1. Erinnerung.
- Verliere deine letzte  aufgrund deiner negativen Eigenschaft – Lies Duanas 2. Erinnerung.
- Habe 10 oder mehr **Magie** – Lies Duanas 3. Erinnerung.



Verhängnis

- Aktiviere ein Magiesymbol, durch das du  oder mehr erhältst – Lies Duanas 4. Erinnerung.
- Gewinne eine Diplomatiebegegnung während du wahnsinnig wirst – Lies Duanas 5. Erinnerung.
- Erkunde Ort 334 – Lies Duanas 6. Erinnerung.




Ur-Magie

- Führe die Ortsaktion an Ort 340 oder 342 durch – Lies Duanas 7. Erinnerung.
- Nutze deine positive Eigenschaft während das Zufällige Ereignis *Blutmond* aktiv ist – Lies Duanas 8. Erinnerung.
- Habe in einer Siedlung einen Albtraum – Lies Duanas 9. Erinnerung.



ERBAITSPRUCH

Erkunde Ort 353 und zahle 1 ,
um deinen Anspruch einzufordern –
Lies Thebalts 10. Erinnerung.

THEBALT

Spieler:.....



Hand
auflegen

- Habe die Einheit *Rotschilde* –
Lies Thebalts 1. Erinnerung.
- Erkunde* Ort 370 – Lies Thebalts 2. Erinnerung.
- Gewinne gegen eine Begegnung der Schwierigkeit 4
– Lies Thebalts 3. Erinnerung.





Unver-
wüstlich


- Habe Geheimniskarte 66 –
Lies Thebalts 4. Erinnerung.
- Habe Teil 2 des Status *Widersacher* –
Lies Thebalts 5. Erinnerung.
- Erkunde* Ort 371 – Lies Thebalts 6. Erinnerung.



Taktisches
Geschick

- Gewinne eine Schlacht –
Lies Thebalts 7. Erinnerung.
- Entscheide dich aufgrund deiner negativen Eigen-
schaft keine  zu erhalten während du 2 oder
weniger  hast – Lies Thebalts 8. Erinnerung.
- Zahle den Unterhalt für deine Einheiten während
du 0 **Ansehen** hast – Lies Thebalts 9. Erinnerung.



Erkunde eine Siedlung und zahle 6 ,
um den Bewohnern zu helfen –
Lies Niamhs 10. Erinnerung.



Spieler:.....



Erpiessung

- Verliere 5 oder mehr **Ansehen** in 1 Begegnung –
Lies Niamhs 1. Erinnerung.

- Habe 10 oder mehr **Reichtum** –
Lies Niamhs 2. Erinnerung.

- Sei am Ende des Tages in einer Siedlung und
habe keine **Nahrung** und keinen **Reichtum** –
Lies Niamhs 3. Erinnerung.



Stoff der
Legenden

- Habe 5 oder mehr deiner Verbesserungskarten in
1 Abfolge – Lies Niamhs 4. Erinnerung.

- Liege im Sterben – Lies Niamhs 5. Erinnerung.

- Vermeide eine Diplomatiebegegnung der
Schwierigkeit 4 oder höher – Lies Niamhs 6.
Erinnerung.



Einschreiten
der Alltäter

- Habe 10 oder mehr **Ansehen** –
Lies Niamhs 7. Erinnerung.

- Lade einen Menhir auf –
Lies Niamhs 8. Erinnerung.

- Gewinne gegen einen Wächter der Schwierigkeit 3
oder höher – Lies Niamhs 9. Erinnerung.