




BEOR


Gracz:.....

Odwiedź Lokację 121 i zapłać 2 ,
by przygotować się do zemsty.
Następnie idź do 10. Wspomnienia Beora.

Z OGNIA I STAŁI



Drugi
Oddech

- Wygrzasz fioletowe Spotkanie o Trudności 3 lub wyższej podczas pierwszej Aktywacji Beora – idź do 1. Wspomnienia Beora.
- Tracisz  z powodu braku spożycia **Prowiantu** Na Koniec Dnia – idź do 2. Wspomnienia Beora.
- Odwiedzasz Lokację 116 – idź do 3. Wspomnienia Beora.



Brutalny
Tiering

- Posiadasz 12 **Kosztowności** – idź do 4. Wspomnienia Beora.
- Otrzymujesz kartę „Umierasz!” – idź do 5. Wspomnienia Beora.
- Wygrzasz Spotkanie ze Strażnikiem – idź do 6. Wspomnienia Beora.



Inspirujące
Rzemiosło

- Otrzymujesz kartę Sekretu 27 – idź do 7. Wspomnienia Beora.
- Unikasz Spotkania Dyplomatycznego – idź do 8. Wspomnienia Beora.
- Otrzymujesz część 9 statusu „**Losy Ekspedycji**” – idź do 9. Wspomnienia Beora.



SERCE Z DZIWU

Bądź w Lokacji 141, kiedy ta Lokacja jest odrzucana z powodu bycia poza zasięgiem Aktywnego Menhiru.
Następnie idź do 10. Wspomnienia Ailei.

AILEI

Gracz:.....



Budzący
Dotyk

- Zagrywasz co najmniej 5 kart Walki w jednej Aktywacji – idź do 1. Wspomnienia Ailei.
- Na stole znajdują się trzy Aktywne Menhiry, każdy z Licznikiem ustawionym co najmniej na 1 – idź do 2. Wspomnienia Ailei.
- Odwiedzasz Nieprzyjazną Osadę – idź do 3. Wspomnienia Ailei.




Zacisze

- Pokonujesz fioletowe Spotkanie „Dziecię Dziwu” – idź do 4. Wspomnienia Ailei.
- Odwiedzasz Lokację 155 – idź do 5. Wspomnienia Ailei.
- Masz Koszmar w Lokacji bez Znaką Menhiru – idź do 6. Wspomnienia Ailei.



Mistrzini
Zielaństwa

- Używasz twojej Akcji Postaci na Postaci, która ma 3 lub mniej  – idź do 7. Wspomnienia Ailei.
- Jesteś w Lokacji, która zostaje odrzucona z powodu bycia poza zasięgiem Aktywnego Menhiru – idź do 8. Wspomnienia Ailei.
- Posiadasz Przedmioty „Zmurszała Księga” lub „Prześiąknięty Cieniem Zwój” – idź do 9. Wspomnienia Ailei.

CZERW

Gracz:.....



ODBUDOWA CIAŁA

Odwiędź Lokację 133 i zapłać 5 **Magii**,
by znów stać się całością.
Następnie idź do 10. Wspomnienia Czerwia.



Przepływ
Mocy

- Masz Koszmar, kiedy Umierasz
– idź do 1. Wspomnienia Czerwia.
- Masz co najmniej 6 **Magii**, kiedy Wydarzenie
Losowe „Krwawy Księżyc” jest aktywne
– idź do 2. Wspomnienia Czerwia.
- Odwiedzasz Lokację 121
– idź do 3. Wspomnienia Czerwia.




Lirie
Geomantyczne

- Używasz Przedmiotu „Trzecie Oko”
– idź do 4. Wspomnienia Czerwia.
- Odwiedzasz Lokację 133
– idź do 5. Wspomnienia Czerwia.
- Kończysz Rozdział 6 z Upadku Avalonu
– idź do 6. Wspomnienia Czerwia.



Mistyczne
Włota

- Posiadasz 3  – idź do 7. Wspomnienia Czerwia.
- Wygrywasz Spotkanie Dyplomatyczne
w pierwszej Aktywacji – idź do 8. Wspomnienia
Czerwia.
- Posiadasz 10 **Rep**
– idź do 9. Wspomnienia Czerwia.



Zakończ swój Dzień w Lokacji 111.
Następnie idź do 10. Wspomnienia Areva.

AREV

Gracz:.....



Bohater
Ludowy

- Łączysz kolejno co najmniej trzy karty Areva w jednej Sekwencji – idź do 1. Wspomnienia Areva.
- Posiadasz co najmniej trzy części statusu „**Łupieżca**” – idź do 2. Wspomnienia Areva.
- Otrzymujesz kartę Sekretu 7 – idź do 3. Wspomnienia Areva.



Żołnierskie
Szczęście

- Otrzymujesz 2 lub więcej **Kosztowności** jako Łup lub Nagroda ze Spotkania – idź do 4. Wspomnienia Areva.
- Używasz twojej Akcji Postaci, gdy Wydarzenie „Dobra Pogoda” jest aktywne – idź do 5. Wspomnienia Areva.
- Wygrywasz Spotkanie w pierwszej Aktywacji – idź do 6. Wspomnienia Areva.




Obfite
Płoty

- Odwiedzasz Lokację 152 – idź do 7. Wspomnienia Areva.
- Dobierasz niebieskie Spotkanie „**Cisza Przed Burzą**” – idź do 8. Wspomnienia Areva.
- Podróżujesz do pięciu różnych Lokacji podczas jednego Dnia – idź do 9. Wspomnienia Areva.

DAGAN

Gracz:.....



Odwiedź Lokację 242 i zapłać 4 ,
by oddać należną cześć twemu ojcu.
Następnie idź do 10. Wspomnienia Dagona.



Nienasycony
Głód

- Masz kartę Sekretu 35
– idź do 1. Wspomnienia Dagona.
- Masz 8 **Prowiantu**
– idź do 2. Wspomnienia Dagona.
- Otrzymujesz 4 **Prowiantu** zdobyte podczas jednego
Spotkania – idź do 3. Wspomnienia Dagona.



Ciepło
Szczerego
Serca

- Tracisz 1 **Wychłodzenia** podczas Odpoczynku
– idź do 4. Wspomnienia Dagona.
- Używasz karty Sekretu 54
– idź do 5. Wspomnienia Dagona.
- Masz znacznik Wychłodzenia na polu 4
lub niższym na Torze Zdrowia
– idź do 6. Wspomnienia Dagona.

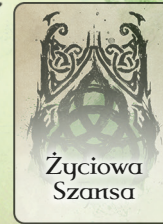


Mieśnieręta

- Przegrywasz Spotkanie z powodu braku kart
w twojej talii – idź do 7. Wspomnienia Dagona.
- Otrzymujesz kartę „Umierasz!”
– idź do 8. Wspomnienia Dagona.
- Eksplorujesz Lokację 244
– idź do 9. Wspomnienia Dagona.

FYUL

Gracz:.....



Życiowa Szansa

Odrzucasz Broń w wyniku działania efektu podczas lub po Spotkaniu – idź do 1. Wspomnienia Fyul.

Wygrwasz fioletowe Spotkanie o Trudności 3 lub więcej – idź do 2. Wspomnienia Fyul.

Posiadasz co najmniej 10 **Rep** – idź do 3. Wspomnienia Fyul.



Czasem Dziw Cię Uleczy

Posiadasz co najmniej 4 części statusu „Przetwanie” – idź do 4. Wspomnienia Fyul.


Otrzymujesz Wychłodzenie podczas Eksploracji – idź do 5. Wspomnienia Fyul.

Odpoczywasz w Lokacji 246 – idź do 6. Wspomnienia Fyul.




Poznaj Swojego Włoga

Posiadasz co najmniej 15 znaczników w Puli Walki podczas Spotkania „**Czarnoskrzydły**” – idź do 7. Wspomnienia Fyul.

Tracisz co najmniej 3  z jednego źródła (Akcja, Eksploracja, itp.) – idź do 8. Wspomnienia Fyul.

Placisz 5 **Magii** podczas jednego Spotkania – idź do 9. Wspomnienia Fyul.

UTRACONE WSPÓLCZUCIE

Odwiedź Lokację 223 lub 273 i miej 3 **Wychłodzenia** oraz 3 , by na nowo odkryć w sobie współczucie. Następnie idź do 10. Wspomnienia Fyul.

MABD

Gracz:.....



Wędrowiec

- Odwiedzasz Lokację 206 lub 286
– idź do 1. Wspomnienia Mabd.
- Masz Koszmar – idź do 2. Wspomnienia Mabd.
- Odpoczywasz w Lokacji ze Znakiem Sanktuarium
– idź do 3. Wspomnienia Mabd.



Erzstyka

- Posiadasz kartę Sekretu 94
– idź do 4. Wspomnienia Mabd.
- Otrzymujesz część 6 lub 7 statusu „**Rozłamane Sanktuarium**” – idź do 5. Wspomnienia Mabd.
- Zwiększasz swoją , lub do 3
– idź do 6. Wspomnienia Mabd.



Niestabracca
Ciekawość

- Aktywujesz Menhir
– idź do 7. Wspomnienia Mabd.
- Posiadasz co najmniej cztery części statusu
„**Spotkania w Dziczy**” – idź do 8. Wspomnienia Mabd.
- Wyrzucasz 1 lub 6 nakości
– idź do 9. Wspomnienia Mabd.

ZASŁUŻONA WIEDZA

Odwiedź Lokację 214, 293 lub 294 i zapłać 2 ,
by przeczytać dziennik twojego mentora.
Następnie idź do 10. Wspomnienia Mabd.

SLOAN

Gracz:.....



W DZIĘCZNOŚĆ

Odwiędź Lokacje 214, 293 lub 294 i zapłać 8 **Kosztowności**, by spłacić swoje długi. Następnie idź do 10. Wspomnienia Sloana.



Dawne
Zobowiązania

- Masz co najmniej 5 kart Przedmiotów – idź do 1. Wspomnienia Sloana.
- Wygrywasz niebieskie Spotkanie o Trudności 3 lub więcej – idź do 2. Wspomnienia Sloana.
- Otrzymujesz kartę Sekretu 45 – idź do 3. Wspomnienia Sloana.



Przyjaciel
Ojca

- Płacisz co najmniej 5 **Kosztowności** podczas jednej Eksploracji – idź do 4. Wspomnienia Sloana.
- Wybierasz opcję „Targuj się” podczas Eksploracji – idź do 5. Wspomnienia Sloana.
- Eksplorujesz Lokację 205 lub 285 – idź do 6. Wspomnienia Sloana.



Wytrwałość


- Wygrywasz Spotkanie „**Błądny Rycerz**” lub „**Zatracony Rycerz**” – idź do 7. Wspomnienia Sloana.
- Otrzymujesz kartę Sekretu 23 lub 96 – idź do 8. Wspomnienia Sloana.
- Otrzymujesz kartę „Popadasz w Obłąd” – idź do 9. Wspomnienia Sloana.

CAOLIN

Gracz:.....




Ukryta
Ścieżka

- Tracisz  z powodu braku spożycia **Prowiantu** na Koniec Dnia – idź do 1. Wspomnienia Caolin.
- Wygrywasz zielone Spotkanie „**Piekielny Dzik**” – idź do 2. Wspomnienia Caolin.
- Otrzymujesz część 4 statusu „**Łowcy**” – idź do 3. Wspomnienia Caolin.





Zwierzęcy
Wigor

- Posiadasz 3 części statusu „**Reputacja: Szczudłowy Las**” – idź do 4. Wspomnienia Caolin.
- Eksplorujesz Lokację **341** – idź do 5. Wspomnienia Caolin.
- Otrzymujesz 12  podczas jednej Aktywacji – idź do 6. Wspomnienia Caolin.



Zadanie
Faol

- Wygrywasz Spotkanie, mając nie więcej niż trzy ostatnie karty w twojej talii – idź do 7. Wspomnienia Caolin.
- Twój znacznik  spada na obszar „Wyczerpanie” podczas wykonywania Akcji Lokacji „**Poluj**” – idź do 8. Wspomnienia Caolin.
- Odwiedzasz Osadę, mając 0  – idź do 9. Wspomnienia Caolin.

NIECH ŻYJE KRÓLOWA

Zakończ swój Dzień w Lokacji 318.
Następnie idź do 10. Wspomnienia Caolin.



KUSTOSZ

Idź do Lokacji 337,
mając w ekwipunku Towarzysza.
Następnie idź do 10. Wspomnienia Naazera.

NAAZER

Gracz:.....



Wielkie
Odkrycie

Posiadasz co najmniej cztery części statusu
„Zdumiewające Odkrycia”
– idź do 1. Wspomnienia Naazera.

Odwiedzasz Lokację 305
– idź do 2. Wspomnienia Naazera.

Masz co najmniej 12 **Rep**
– idź do 3. Wspomnienia Naazera.



Inspiracja

Podróżujesz trzy razy w ciągu Dnia,
kiedy Wydarzenie Losowe „Gwałtowna Burza”
lub „Gęste Mgły” jest aktywne
– idź do 4. Wspomnienia Naazera.

Dowodzisz 3 Oddziałami
– idź do 5. Wspomnienia Naazera.

Zakończysz szare, zielone lub niebieskie Spotkanie
„Błada Pani” – idź do 6. Wspomnienia Naazera.



Tętno
i z Powrotem

Podczas Walki połączysz trzy karty ze słowem
„Uderzenie” lub „Atak” w nazwie
– idź do 7. Wspomnienia Naazera.

Masz Towarzysza
– idź do 8. Wspomnienia Naazera.

Wygrwasz Spotkanie Dyplomatyczne,
nie pozwalając na ani jedną Odpowiedź
Przeciwnika – idź do 9. Wspomnienia Naazera.


DUANA

Gracz:.....



Wiedza
Spoza Świata


Eksplorujesz Lokację 355
– idź do 1. Wspomnienia Duany.

Tracisz ostatni punkt swojego 
z powodu swojej negatywnej cechy
– idź do 2. Wspomnienia Duany.

Masz co najmniej 10 **Magii**
– idź do 3. Wspomnienia Duany.



Nieszczęście

Łączysz Klucz Magii, który daje co najmniej 
– idź do 4. Wspomnienia Duany.

Wygrywasz Spotkanie Dyplomatyczne,
kiedy Popadasz w Oblęd
– idź do 5. Wspomnienia Duany.

Odwiedzasz Lokację 334
– idź do 6. Wspomnienia Duany.




Pierwotna
Magia

Używasz Akcji Lokacji w Lokacji 342 lub 340
– idź do 7. Wspomnienia Duany.

Używasz swojej Akcji Postaci, kiedy Wydarzenie
Losowe „Krwawy Księżyc” jest aktywne
– idź do 8. Wspomnienia Duany.


Masz Koszmar, będąc w Osadzie
– idź do 9. Wspomnienia Duany.

POJEDINANIE

Idź do Lokacji 352 i zapłać 2 ,
by pojednać się ze swoim farmgrodzim.
Następnie idź do 10. Wspomnienia Duany.



PRAWO POCHODZENIA

Odwiedź Lokację 353 i zapłać 1 ,
by powołać się na twoje prawo pochodzenia.
Następnie idź do 10. Wspomnienia Thebalta.

THEBALT

Gracz:.....



Pałożenie
Rąk

- Dowodzisz Oddziałem Czerwonych Tarcz
– idź do 1. Wspomnienia Thebalta.
- Odwiedzasz Lokację 370
– idź do 2. Wspomnienia Thebalta.
- Wygrywasz dowolne Spotkanie o Trudności 4
lub wyższej – idź do 3. Wspomnienia Thebalta.





Niezniszczalny


- Masz kartę Sekretu 66
– idź do 4. Wspomnienia Thebalta.
- Otrzymujesz część 2 statusu „Przeciwnicy”
– idź do 5. Wspomnienia Thebalta.
- Eksplorujesz Lokację 371
– idź do 6. Wspomnienia Thebalta.



Genialny
Marewi

- Wygrywasz Bitwę
– idź do 7. Wspomnienia Thebalta.
- Twoja negatywna cecha nie przywraca ,
kiedy twoje  wynosi 2 lub mniej
– idź do 8. Wspomnienia Thebalta.
- Masz 0 **Rep**, kiedy płacisz za Utrzymanie twoich
Oddziałów – idź do 9. Wspomnienia Thebalta.



Odwiedź dowolną Osadę i zapłać 6 ,
by pomóc jej mieszkańcom.
Następnie idź do 10. Wspomnienia Niamh.



Gracz:.....



Szarżaż

- Tracisz co najmniej 5 **Rep** w jednym Spotkaniu
– idź do 1. Wspomnienia Niamh.
- Masz co najmniej 10 **Kosztowności**
– idź do 2. Wspomnienia Niamh.
- Kończysz Dzień w Osadzie, nie posiadając
Prowiantu ani **Kosztowności**
– idź do 3. Wspomnienia Niamh.



Legendamy
Spyt

- Masz pięć kart Niamh w jednej Sekwencji
– idź do 4. Wspomnienia Niamh.
- Otrzymujesz kartę „Umierasz!”
– idź do 5. Wspomnienia Niamh.
- Unikasz Spotkania Dyplomatycznego o Trudności
4 lub więcej – idź do 6. Wspomnienia Niamh.



Wstawianictwo
Wszeczmatki

- Masz co najmniej 10 **Rep**
– idź do 7. Wspomnienia Niamh.
- Aktywujesz Menhir
– idź do 8. Wspomnienia Niamh.
- Pokonujesz Spotkanie ze Strażnikiem o Trudności
3 lub więcej – idź do 9. Wspomnienia Niamh.