




DE FEU ET D'ACIER

Visitez le lieu 121 et payez 2  pour préparer votre revanche.
Ensuite, allez à l'entrée 10 des Souvenirs de Béor.


BÉOR

Joueur :



Second Souffle

Rempportez une rencontre violette de difficulté 3 ou plus lors de la première activation – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Béor.

Perdez de la  pour ne pas avoir mangé de **Nour** au crépuscule – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Béor.

Visitez le lieu 116 – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Béor.



Entraînement Brutal

Ayez 12 **Rich** – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Béor.

Gagnez la carte « Vous Êtes Mourant » – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Béor.

Rempportez une rencontre Gardien – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Béor.



Artisanat Inspiré

Gagnez la carte Secret 27 – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Béor.

Évitez une rencontre diplomatique – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Béor.

Gagnez la 9^e partie du statut « Destin de l'Expédition » – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Béor.



CŒUR DE WYRD

Soyez présente dans le lieu 141 lorsqu'il est défaussé parce qu'il se trouve hors de portée d'un menhir actif.
Ensuite, allez à l'entrée 10 des Souvenirs d'Ailei.

AILEI

Joueur :



Toucher d'Éveil

Jouez au moins 5 cartes Combat au cours d'une même activation – allez à l'entrée 1 des Souvenirs d'Ailei.

Ayez trois menhirs actifs dont le cadran est réglé au moins sur 1 – allez à l'entrée 2 des Souvenirs d'Ailei.

Visitez une communauté hostile – allez à l'entrée 3 des Souvenirs d'Ailei.



Tranquillité


Rempportez une rencontre violette « *Rejeton du Wyrd* » – allez à l'entrée 4 des Souvenirs d'Ailei.

Visitez le lieu 155 – allez à l'entrée 5 des Souvenirs d'Ailei.

Faites un cauchemar dans un lieu dépourvu du symbole Menhir – allez à l'entrée 6 des Souvenirs d'Ailei.



Maîtresse Herboiste

Effectuez votre action de personnage sur un personnage disposant de 3  ou moins – allez à l'entrée 7 des Souvenirs d'Ailei.

Soyez présente dans un lieu lorsqu'il est défaussé parce qu'il se trouve hors de portée d'un menhir actif – allez à l'entrée 8 des Souvenirs d'Ailei.

Obtenez l'objet « *Tome Moisi* » ou « *Parchemin Nimbé de Ténèbres* » – allez à l'entrée 9 des Souvenirs d'Ailei.

LARVE

Joueur :



RECONSTRUCTION PROGRESSIVE

Visitez le lieu 133 et payez 5 **Mag** pour redevenir vous-même. Ensuite, allez à l'entrée 10 des Souvenirs de Larve.



Chargement en Chaîne

- Faites un cauchemar lorsque Vous êtes Mourant – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Larve.
- Ayez au moins 6 **Mag** lorsqu'un événement aléatoire « *Lune de Sang* » est actif – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Larve.
- Visitez le lieu 121 – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Larve.



Ligne Tellurique

- Utilisez l'objet « *Troisième Œil* » – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Larve.
- Visitez le lieu 133 – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Larve.
- Terminez le chapitre 6 de La Chute d'Avalon – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Larve.



Portail Mystique

- Ayez au moins 3 **♥** – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Larve.
- Rempportez une rencontre diplomatique lors de la première activation – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Larve.
- Ayez au moins 10 **Rep** – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Larve.



LE MAUDIT

Terminez votre journée dans le lieu 111.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs d'Arev.

AREV

Joueur :



Héros
du Peuple

- Reliez au moins trois cartes avancées d'Arev au cours d'une même séquence – allez à l'entrée 1 des Souvenirs d'Arev.
- Gagnez au moins trois parties du statut « **Pillard** » – allez à l'entrée 2 des Souvenirs d'Arev.
- Gagnez la carte Secret 7 – allez à l'entrée 3 des Souvenirs d'Arev.



Chance
du Soldat

- Gagnez un butin ou une récompense de 2 **Rich** ou plus lors d'une rencontre – allez à l'entrée 4 des Souvenirs d'Arev.
- Effectuez votre action de personnage lorsque l'événement « *Beau Temps* » est actif – allez à l'entrée 5 des Souvenirs d'Arev.
- Remportez une rencontre combat lors de la première activation – allez à l'entrée 6 des Souvenirs d'Arev.



Récolte
Abordante


- Visitez le lieu 152 – allez à l'entrée 7 des Souvenirs d'Arev.
- Piochez une rencontre bleue « *Calme Avant la Tempête* » – allez à l'entrée 8 des Souvenirs d'Arev.
- Voyagez dans cinq lieux différents en une seule journée – allez à l'entrée 9 des Souvenirs d'Arev.

DAGAN

Joueur :



VÉRITABLE PÈRE

Visitez le lieu 242 et payez 4 ,
pour rendre hommage à votre père.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs de Dagan.



Appétit
Insatiable

- Ayez la carte Secret 35 – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Dagan.
- Ayez au moins 8 **Nour** – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Dagan.
- Gagnez au moins 4 **Nour** en une seule rencontre – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Dagan.



Chaleur
d'un Cœur
Pur

- Perdez 1 **Exposition** au cours du repos – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Dagan.
- Utilisez la carte Secret 54 – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Dagan.
- Ayez votre marqueur Exposition sur la 4^e case de votre piste de santé ou sur une case inférieure – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Dagan.



Immortel


- Perdez une rencontre parce que vous n'avez plus de cartes dans votre paquet – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Dagan.
- Gagnez la carte « Vous Êtes Mourant » – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Dagan.
- Explorez le lieu 244 – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Dagan.



FYUL

Joueur :

COMPASSION OUBLIÉE

Visitez le lieu 233 ou 273 et gagnez 3 **Exposition** et 3 , pour redécouvrir la compassion. Ensuite, allez à l'entrée 10 des Souvenirs de Fyul.



Occasion Unique

- Subissez un effet de jeu qui défausse votre arme pendant ou après la rencontre – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Fyul.
- Rempportez une rencontre violette de difficulté 3 ou 4 – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Fyul.
- Ayez au moins 10 **Rep** – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Fyul.


Le Wyrd Guérit Parfois

- Ayez au moins quatre parties du statut « **Moyens de Survie** » – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Fyul.
- Gagnez de l'**Exposition** en explorant – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Fyul.
- Reposez-vous dans le lieu 246 – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Fyul.


Connais Ton Ennemi

- Ayez au moins 15 marqueurs dans le potentiel de combat au cours de la rencontre « **Rôdeur Noir** » – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Fyul.
- Perdez au moins 3  au cours d'une seule source (action, exploration, etc.) – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Fyul.
- Payez 5 **Mag** au cours d'une même rencontre – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Fyul.

MABD

Joueur :






Eugence

- Visitez le lieu 206 ou 286 – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Mabd.
- Faites un cauchemar – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Mabd.
- Reposez-vous dans un lieu doté du symbole Sanctuaire – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Mabd.



Controverse


- Ayez la carte Secret 94 – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Mabd.
- Gagnez la 6^e ou la 7^e partie du statut « **Sanctuaire Divisé** » – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Mabd.
- Atteignez 3 en ,  ou  – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Mabd.



Curiosité Insatiable

- Activez un menhir – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Mabd.
- Gagnez au moins quatre parties du statut « **Rencontres Sauvages** » – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Mabd.
- Obtenez un 1 ou un 6 en lançant un dé – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Mabd.

SAVOIR BIEN MÉRITÉ

Visitez le lieu 214, 293 ou 294 et payez 2  pour lire le journal de votre mentor.
Ensuite, allez à l'entrée 10 des Souvenirs de Mabd.



GRATITUDE

Visitez le lieu 214, 293 ou 294
et payez 8 **Rich** pour régler vos dettes.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs de Sloan.

SLOAN

Joueur :



Anciennes
Obligations

- Ayez au moins 5 cartes Objet – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Sloan.
- Remportez une rencontre bleue de difficulté 3 ou 4 – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Sloan.
- Gagnez la carte Secret 45 – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Sloan.



Anti
du Père

- Payez au moins 5 **Rich** au cours d'une même exploration – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Sloan.
- Choisissez une option « marchandez » au cours d'une exploration – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Sloan.
- Explorez le lieu 205 ou 285 – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Sloan.



Assiduité

- Remportez la rencontre « Chevalier Errant » ou « Chevalier Déchu » – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Sloan.
- Gagnez la carte Secret 23 ou 96 – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Sloan.
- Gagnez la carte « Vous Devenez Fou » – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Sloan.

CAOLIN


Joueur :




LONGUE VIE À LA REINE

Terminez votre journée dans le lieu 318.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs de Caolin.



Sertier
Caché

- Perdez de la  pour ne pas avoir mangé de **Nour** au crépuscule – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Caolin.
- Remportez la rencontre verte « *Pourceau d'Enfer* » – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Caolin.
- Gagnez la 4^e partie du statut « **Chasseurs** » – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Caolin.


Viqueur
Bestiale

- Gagnez 3 parties du statut « **Réputation : Perchebois** » – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Caolin.
- Explorez le lieu 341 – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Caolin.
- Gagnez au moins 12  au cours d'une même activation – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Caolin.


Quête
de Faol

- Remportez une rencontre avec un maximum de trois cartes restantes dans votre paquet – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Caolin.
- Devenez épuisée en effectuant une action de lieu « chassez » – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Caolin.
- Visitez une communauté avec un total d'  égal à 0 – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Caolin.



LE CONSERVATEUR

Allez dans le lieu 337
en possession d'un compagnon équipé.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs de Naazir.

NAAZIR

JOUEUR :



Grande
Découverte

- Gagnez au moins quatre parties du statut « **Découvertes Stupéfiantes** » – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Naazir.
- Visitez le lieu 305 – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Naazir.
- Ayez au moins 12 **Rep** – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Naazir.



Inspiration

- Effectuez trois voyages au cours d'une seule journée pendant que l'événement aléatoire « *Violente Tempête* » ou « *Brouillard Dense* » est actif – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Naazir.
- Commandez 3 unités – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Naazir.
- Terminez la rencontre grise, verte ou bleue « *La Dame Pâle* » – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Naazir.




Allers
et Retours

- En combat, reliez trois cartes comportant les mots-clés « *Frappe* » ou « *Attaque* » – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Naazir.
- Ayez un compagnon – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Naazir.
- Rempportez une rencontre diplomatique en empêchant la réponse de l'adversaire – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Naazir.

DUANA


Joueur :

RÉCONCILIATION

Allez dans le lieu 352 et payez 2 ,
pour vous réconcilier avec les membres
de votre communauté.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs de Duana.




Savoir
d'Outre-Tombe

- Explorez le lieu 355 – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Duana.
- Perdez votre dernier point de  à cause de votre trait négatif – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Duana.
- Ayez au moins 10 **Mag** – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Duana.



Calamité

- Reliez une clé magique qui donne au moins  – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Duana.
- Remportez une rencontre diplomatique alors que « *Vous Devenez Folle* » – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Duana.
- Visitez le lieu 334 – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Duana.




Magie
Primordiale

- Effectuez une action Lieu dans le lieu 342 ou 340 – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Duana.
- Effectuez une action de personnage pendant que l'événement aléatoire « *Lune de Sang* » est actif – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Duana.
- Faites un cauchemar dans une communauté – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Duana.



DROIT DE NAISSANCE

Visitez le lieu 353 et payez 1  pour réclamer votre droit de naissance.

Ensuite, allez à l'entrée 10 des Souvenirs de Thébalt.

THÉBALT

JOUEUR :



Inposition des Mains

Prenez le commandement de l'unité « *Boucliers Rouges* » – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Thébalt.

Visitez le lieu 370 – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Thébalt.

Rempportez une rencontre de difficulté 4 – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Thébalt.



Indestructible

Ayez la carte Secret 55 – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Thébalt.


Gagnez la 2e partie du statut « **Adversaires** » – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Thébalt.

Explorez le lieu 371 – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Thébalt.




Manœuvre Ballante

Rempportez une bataille – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Thébalt.

Quand votre  est de 2 ou moins, choisissez de ne pas récupérer de  avec votre trait négatif – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Thébalt.

Ayez 0 **Rep** lors du paiement du coût d'entretien de vos unités – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Thébalt.



Visitez une communauté et payez 6 ,
pour aider ses habitants.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs de Niamh.



Joueur :



Chartage

- Perdez au moins 5 **Rep** au cours d'une même rencontre – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Niamh.

- Ayez au moins 10 **Rich** – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Niamh.

- Terminez la journée dans une communauté sans posséder ni **Nour**, ni **Rich** – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Niamh.



Astuce
Légendaire

- Placez cinq cartes Niamh au cours d'une même séquence – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Niamh.

- Gagnez la carte « *Vous Êtes Mourant* » – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Niamh.

- Évitez une rencontre diplomatique de difficulté 4 ou plus – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Niamh.



Intervention de
la Toute-Mère


- Ayez au moins 10 **Rep** – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Niamh.

- Activez un menhir – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Niamh.

- Remportez une rencontre Gardien de difficulté 3 ou plus – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Niamh.



DE FEU ET D'ACIER

Visitez le lieu 121 et payez 2  pour préparer votre revanche.
Ensuite, allez à l'entrée 10 des Souvenirs de Béor.


BÉOR

Joueur :



Second Souffle

Rempportez une rencontre violette de difficulté 3 ou plus lors de la première activation – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Béor.

Perdez de la  pour ne pas avoir mangé de **Nour** au crépuscule – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Béor.

Visitez le lieu 116 – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Béor.



Entraînement Brutal

Ayez 12 **Rich** – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Béor.

Gagnez la carte « Vous Êtes Mourant » – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Béor.

Rempportez une rencontre Gardien – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Béor.



Artisanat Inspiré

Gagnez la carte Secret 27 – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Béor.

Évitez une rencontre diplomatique – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Béor.

Gagnez la 9^e partie du statut « Destin de l'Expédition » – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Béor.



CŒUR DE WYRD

Soyez présente dans le lieu 141 lorsqu'il est défaussé parce qu'il se trouve hors de portée d'un menhir actif.
Ensuite, allez à l'entrée 10 des Souvenirs d'Ailei.

AILEI

Joueur :




- Jouez au moins 5 cartes Combat au cours d'une même activation – allez à l'entrée 1 des Souvenirs d'Ailei.
- Ayez trois menhirs actifs dont le cadran est réglé au moins sur 1 – allez à l'entrée 2 des Souvenirs d'Ailei.
- Visitez une communauté hostile – allez à l'entrée 3 des Souvenirs d'Ailei.



- Remportez une rencontre violette « *Rejeton du Wyrd* » – allez à l'entrée 4 des Souvenirs d'Ailei.
- Visitez le lieu 155 – allez à l'entrée 5 des Souvenirs d'Ailei.
- Faites un cauchemar dans un lieu dépourvu du symbole Menhir – allez à l'entrée 6 des Souvenirs d'Ailei.



- Effectuez votre action de personnage sur un personnage disposant de 3  ou moins – allez à l'entrée 7 des Souvenirs d'Ailei.
- Soyez présente dans un lieu lorsqu'il est défaussé parce qu'il se trouve hors de portée d'un menhir actif – allez à l'entrée 8 des Souvenirs d'Ailei.
- Obtenez l'objet « *Tome Moisi* » ou « *Parchemin Nimbé de Ténèbres* » – allez à l'entrée 9 des Souvenirs d'Ailei.

LARVE

Joueur :



RECONSTRUCTION PROGRESSIVE

Visitez le lieu 133 et payez 5 **Mag** pour redevenir vous-même. Ensuite, allez à l'entrée 10 des Souvenirs de Larve.



Chargement en Chaîne

- Faites un cauchemar lorsque Vous êtes Mourant – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Larve.
- Ayez au moins 6 **Mag** lorsqu'un événement aléatoire « *Lune de Sang* » est actif – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Larve.
- Visitez le lieu 121 – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Larve.



Ligne Tellurique

- Utilisez l'objet « *Troisième Œil* » – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Larve.
- Visitez le lieu 133 – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Larve.
- Terminez le chapitre 6 de La Chute d'Avalon – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Larve.



Portail Mystique

- Ayez au moins 3 **♥** – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Larve.
- Rempportez une rencontre diplomatique lors de la première activation – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Larve.
- Ayez au moins 10 **Rep** – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Larve.



LE MAUDIT

Terminez votre journée dans le lieu 111.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs d'Arev.

AREV

Joueur :



Héros
du Peuple

- Reliez au moins trois cartes avancées d'Arev au cours d'une même séquence – allez à l'entrée 1 des Souvenirs d'Arev.
- Gagnez au moins trois parties du statut « **Pillard** » – allez à l'entrée 2 des Souvenirs d'Arev.
- Gagnez la carte Secret 7 – allez à l'entrée 3 des Souvenirs d'Arev.



Chance
du Soldat

- Gagnez un butin ou une récompense de 2 **Rich** ou plus lors d'une rencontre – allez à l'entrée 4 des Souvenirs d'Arev.
- Effectuez votre action de personnage lorsque l'événement « *Beau Temps* » est actif – allez à l'entrée 5 des Souvenirs d'Arev.
- Remportez une rencontre combat lors de la première activation – allez à l'entrée 6 des Souvenirs d'Arev.




Récolte
Abordante

- Visitez le lieu 152 – allez à l'entrée 7 des Souvenirs d'Arev.
- Piochez une rencontre bleue « *Calme Avant la Tempête* » – allez à l'entrée 8 des Souvenirs d'Arev.
- Voyagez dans cinq lieux différents en une seule journée – allez à l'entrée 9 des Souvenirs d'Arev.

DAGAN

JOUEUR :



Visitez le lieu 242 et payez 4 ,
pour rendre hommage à votre père.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs de Dagan.



Appétit
Insatiable

- Ayez la carte Secret 35 – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Dagan.
- Ayez au moins 8 **Nour** – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Dagan.
- Gagnez au moins 4 **Nour** en une seule rencontre – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Dagan.



Chaleur
d'un Cœur
Pur

- Perdez 1 **Exposition** au cours du repos – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Dagan.
- Utilisez la carte Secret 54 – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Dagan.
- Ayez votre marqueur Exposition sur la 4^e case de votre piste de santé ou sur une case inférieure – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Dagan.



Immortel


- Perdez une rencontre parce que vous n'avez plus de cartes dans votre paquet – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Dagan.
- Gagnez la carte « Vous Êtes Mourant » – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Dagan.
- Explorez le lieu 244 – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Dagan.



FYUL

Joueur :

COMPASSION OUBLIÉE

Visitez le lieu 233 ou 273
et gagnez 3 **Exposition** et 3 ,
pour redécouvrir la compassion.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs de Fyul.



Occasion
Unique

- Subissez un effet de jeu qui défait votre arme pendant ou après la rencontre – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Fyul.
- Rempportez une rencontre violette de difficulté 3 ou 4 – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Fyul.
- Ayez au moins 10 **Rep** – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Fyul.


Le Wyrd
Guérit
Parfois

- Ayez au moins quatre parties du statut « **Moyens de Survie** » – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Fyul.
- Gagnez de l'**Exposition** en explorant – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Fyul.
- Reposez-vous dans le lieu 246 – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Fyul.


Connais
Ton Ennemi

- Ayez au moins 15 marqueurs dans le potentiel de combat au cours de la rencontre « **Rôdeur Noir** » – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Fyul.
- Perdez au moins 3  au cours d'une seule source (action, exploration, etc.) – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Fyul.
- Payez 5 **Mag** au cours d'une même rencontre – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Fyul.

MABD

Joueur :






Eurasce

- Visitez le lieu 206 ou 286 – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Mabd.
- Faites un cauchemar – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Mabd.
- Reposez-vous dans un lieu doté du symbole Sanctuaire – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Mabd.



Controverse


- Ayez la carte Secret 94 – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Mabd.
- Gagnez la 6^e ou la 7^e partie du statut « **Sanctuaire Divisé** » – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Mabd.
- Atteignez 3 en ,  ou  – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Mabd.



Curiosité Insatiable

- Activez un menhir – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Mabd.
- Gagnez au moins quatre parties du statut « **Rencontres Sauvages** » – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Mabd.
- Obtenez un 1 ou un 6 en lançant un dé – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Mabd.

SAVOIR BIEN MÉRITÉ

Visitez le lieu 214, 293 ou 294 et payez 2  pour lire le journal de votre mentor.
Ensuite, allez à l'entrée 10 des Souvenirs de Mabd.



GRATITUDE

Visitez le lieu 214, 293 ou 294
et payez 8 **Rich** pour régler vos dettes.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs de Sloan.

SLOAN

Joueur :



Anciennes
Obligations

- Ayez au moins 5 cartes Objet – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Sloan.
- Remportez une rencontre bleue de difficulté 3 ou 4 – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Sloan.
- Gagnez la carte Secret 45 – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Sloan.



Anti
du Père

- Payez au moins 5 **Rich** au cours d'une même exploration – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Sloan.
- Choisissez une option « marchandez » au cours d'une exploration – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Sloan.
- Explorez le lieu 205 ou 285 – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Sloan.



Assiduité

- Remportez la rencontre « Chevalier Errant » ou « Chevalier Déchu » – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Sloan.
- Gagnez la carte Secret 23 ou 96 – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Sloan.
- Gagnez la carte « Vous Devenez Fou » – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Sloan.

CAOLIN


Joueur :




LONGUE VIE À LA REINE

Terminez votre journée dans le lieu 318.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs de Caolin.



Sertier
Caché

- Perdez de la  pour ne pas avoir mangé de **Nour** au crépuscule – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Caolin.
- Rempportez la rencontre verte « *Pourceau d'Enfer* » – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Caolin.
- Gagnez la 4^e partie du statut « **Chasseurs** » – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Caolin.


Viqueur
Bestiale

- Gagnez 3 parties du statut « **Réputation : Perchebois** » – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Caolin.
- Explorez le lieu **341** – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Caolin.
- Gagnez au moins 12  au cours d'une même activation – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Caolin.


Quête
de Faol

- Rempportez une rencontre avec un maximum de trois cartes restantes dans votre paquet – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Caolin.
- Devenez épuisée en effectuant une action de lieu « chassez » – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Caolin.
- Visitez une communauté avec un total d'  égal à 0 – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Caolin.



LE CONSERVATEUR

Allez dans le lieu 337
en possession d'un compagnon équipé.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs de Naazir.

NAAZIR

JOUEUR :



Grande
Découverte

- Gagnez au moins quatre parties du statut « **Découvertes Stupéfiantes** » – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Naazir.
- Visitez le lieu 305 – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Naazir.
- Ayez au moins 12 **Rep** – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Naazir.



Inspiration

- Effectuez trois voyages au cours d'une seule journée pendant que l'événement aléatoire « *Violente Tempête* » ou « *Brouillard Dense* » est actif – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Naazir.
- Commandez 3 unités – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Naazir.
- Terminez la rencontre grise, verte ou bleue « *La Dame Pâle* » – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Naazir.




Allers
et Retours

- En combat, reliez trois cartes comportant les mots-clés « *Frappe* » ou « *Attaque* » – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Naazir.
- Ayez un compagnon – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Naazir.
- Rempportez une rencontre diplomatique en empêchant la réponse de l'adversaire – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Naazir.


DUANA

Joueur :


RÉCONCILIATION

Allez dans le lieu 352 et payez 2 ,
pour vous réconcilier avec les membres
de votre communauté.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs de Duana.


Savoir
d'Outre-Tombe

- Explorez le lieu 355 – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Duana.
- Perdez votre dernier point de  à cause de votre trait négatif – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Duana.
- Ayez au moins 10 **Mag** – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Duana.


Calamité


- Reliez une clé magique qui donne au moins  – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Duana.
- Remportez une rencontre diplomatique alors que « *Vous Devenez Folle* » – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Duana.
- Visitez le lieu 334 – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Duana.


Magie
Primordiale

- Effectuez une action Lieu dans le lieu 342 ou 340 – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Duana.
- Effectuez une action de personnage pendant que l'événement aléatoire « *Lune de Sang* » est actif – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Duana.
- Faites un cauchemar dans une communauté – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Duana.



DROIT DE NAISSANCE

Visitez le lieu 353 et payez 1  pour réclamer votre droit de naissance.

Ensuite, allez à l'entrée 10 des Souvenirs de Thébalt.

THÉBALT

JOUEUR :



Inposition des Mains

Prenez le commandement de l'unité « Boucliers Rouges » – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Thébalt.

Visitez le lieu 370 – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Thébalt.

Rempportez une rencontre de difficulté 4 – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Thébalt.



Indestructible

Ayez la carte Secret 55 – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Thébalt.

Gagnez la 2e partie du statut « Adversaires » – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Thébalt.

Explorez le lieu 371 – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Thébalt.




Manoeuvre Ballante

Rempportez une bataille – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Thébalt.

Quand votre  est de 2 ou moins, choisissez de ne pas récupérer de  avec votre trait négatif – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Thébalt.

Ayez 0 **Rep** lors du paiement du coût d'entretien de vos unités – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Thébalt.



Visitez une communauté et payez 6 ,
pour aider ses habitants.
Ensuite, allez à l'entrée 10
des Souvenirs de Niamh.



Joueur :



Chartage

- Perdez au moins 5 **Rep** au cours d'une même rencontre – allez à l'entrée 1 des Souvenirs de Niamh.
- Ayez au moins 10 **Rich** – allez à l'entrée 2 des Souvenirs de Niamh.
- Terminez la journée dans une communauté sans posséder ni **Nour**, ni **Rich** – allez à l'entrée 3 des Souvenirs de Niamh.



Astuce
Légendaire

- Placez cinq cartes Niamh au cours d'une même séquence – allez à l'entrée 4 des Souvenirs de Niamh.
- Gagnez la carte « *Vous Êtes Mourant* » – allez à l'entrée 5 des Souvenirs de Niamh.
- Évitez une rencontre diplomatique de difficulté 4 ou plus – allez à l'entrée 6 des Souvenirs de Niamh.



Intervention de
la Toute-Mère

- Ayez au moins 10 **Rep** – allez à l'entrée 7 des Souvenirs de Niamh.
- Activez un menhir – allez à l'entrée 8 des Souvenirs de Niamh.
- Remportez une rencontre Gardien de difficulté 3 ou plus – allez à l'entrée 9 des Souvenirs de Niamh.