

NUR SEITE 1 UND SEITE 2 DRUCKEN. ALLE FOLGELSEITEN SIND DIE REFERENZ, WO IHR DIE JEWEILIGEN ABSCHNITTE EINKLEBEN SOLLT.

Schließt die Reise und *Phase 4: Auffrischen* der aktuellen Runde normal ab. Je nachdem, wie viele Tage verstrichen sind, seit ihr diese Mission begonnen habt, tut jetzt folgendes:

0 Tage: Nachdem ihr *Phase 1: Pfadkarten* der neuen Runde ausgeführt habt, durchsucht das Pfadkarten-Set **Standard** nach 2 Karten *Flut* und mischt sie zusätzlich in den Pfadstapel.

1 Tag: Nachdem ihr *Phase 1: Pfadkarten* der (neuen) Runde ausgeführt habt, durchsucht das Pfadkarten-Set **Standard** nach 2 Karten *Flut*. Mischt 1 davon in den Pfadstapel. Hängt die andere *Flut* an das nicht-Ranger *Wesen/die Besonderheit* mit der höchsten Präsenz.

1.06

HABT IHR DIE MISSION FORTGESPÜLT?

GEHT ZU 1.22

SONST LEST HIER WEITER:

Ihr habt die letzten Stunden damit verbracht, Barrikaden zu errichten und die Wassermassen umzulenken, doch eure Bemühungen sind letztendlich vergebens. Ihr müsst euch vorerst auf höher gelegenes Gelände zurückziehen.

Hakt auf dem Kampagnenblatt, neben der Mission **DAS WASSER STEIGT**, das zu eurem Ort gehörende Feld (je nach Position des Ortssymbols auf der Missionskarte) ab. Tragt auf dem Kampagnenblatt den Namen eures aktuellen Ortes ein, gefolgt von **IST ÜBERFLUTET** (beispielsweise: **DIE GOLDKÜSTE IST ÜBERFLUTET**).

Beendet den Tag.

1.08

Schließt die Mission **UNTERWEGS (WOLKENLANZE)** ab.

Am Ende eures strammen Marsches erblickt ihr endlich den Turm im Zentrum von Wolkenlanze. Er sah noch nie so einladend aus. Ihr könnt den besorgten Blick Calypsas nicht vergessen, als sie die Kadaver sah. Seit jenem Tag spürt ihr eine allgegenwärtige Präsenz, wie ein lauerndes Raubtier im Unterholz, das jeden eurer Schritte verfolgt.

Erhaltet die Mission **BEOBACHTER IM UNTERHOLZ**.

Als ihr die Brücke zum Stadtzentrum überquert, kommt euch Ben Amon entgegen – Pilot der Swift und Meisterschöpfer. „Hallo ihr! Älteste Thrus bat mich, nach den Turbinen zu sehen. Nur für den Fall, dass sie während der Flut Schaden genommen haben könnten“, sagt er. „Was führt euch nach Wolkenlanze?“

Ihr erklärt ihm, was euch hierhergeführt hat. Sein Lächeln gefriert. Kurzerhand begleitet er euch zur Ältesten Orlin.

Ihr findet die Älteste Mora Orlin im Herzen der Karbonschmiede. Sie ist über eine Luftdrehbank gebeugt und hält ein schweres Stück Karbon in ihren kräftigen Händen.

74.2

Ihr schüttelt den Kopf. Zwar ist der Verdessianer eine verfolgenswerte Spur, aber er kann nicht so wichtig sein, wie eine möglichst baldige Lösung für die Invasion der Regeneraten zu finden.

Geht zu **1.14**.

1.14

Ist *Rätselhafter Verdessianer* im Pfadstapel? Legt ihn in die Sammlung zurück. Habt ihr eine der Missionen **BEOBACHTER IM UNTERHOLZ**, **SPUR WUCHERNDER RANKEN** oder **TIEFERGEHENDE GRÜNDE**? Schließt sie jetzt ab.

Schließt die Mission **BRÖTCHENLIEFERUNG** ab. Legt **Korb voller Brötchen** zurück in die Sammlung. Dann geht zu **1.03**.

10. KLIPPENSTURZ

Ihr erreicht das Ende des Tals. Hier rauscht der Silberfinnen-Fluss auf seinem Weg zu den Wasserfällen zwischen massiven Felsblöcken hindurch. Vor euch vernehmt ihr ein unaufhörlich donnerndes Tosen. Dort stürzt der Fluss über den Rand der Klippe und Hunderte von Metern in das Verdessium hinab.

Habt ihr **KASENDE GERETTET**? Nichts weiter passiert. **Anderenfalls:** Mischt *Kasende*, *Meisterjägerin* nicht mit in den Pfadstapel. Belasst sie in der Sammlung.

Klippensturz: Ihr führt Tala an den Rand von Klippensturz, von wo aus ihr die Wasserfälle überblickt. Plötzlich stößt sie einen aufgeregten Schrei aus, der euch beinahe zu Tode erschreckt. „Seht euch das an!“, ruft sie entzückt. „Das ist genau wie die Klippen und Berge bei mir zu Hause, auch wenn es ein bisschen warm ist! Lasst uns ins Dorf gehen, ich möchte die Leute kennenlernen, die hier leben.“ Ihr macht euch auf den Weg und seid euch sicher, dass ihr Talas neues Zuhause gefunden habt.

Erhaltet die Belohnung *Talas Beharrlichkeit*. Schließt die Mission **AUSHELFEN** ab und legt sie zurück in die Sammlung. Legt *Tala die Rote*, *Exilantin* ebenfalls zurück in die Sammlung – sie gehört aber ab sofort **nicht** mehr zum Pfadkarten-Set **Das Tal**, sondern zum Pfadkarten-Set **Klippensturz** – fügt sie also permanent diesem Set hinzu. Tragt auf dem Kampagnenblatt ein: **TALA EIN ZUHAUSE GEFUNDEN**.

Erschöpft alle *Flora* (außer *Rätselhafter Verdessianer*). Entfernt allen **A** von *Rätselhafter Verdessianer* (werft ihn nicht ab).

Erhaltet die Mission **UNTERWEGS (BIOLOGIE-STÜTZPUNKT)**. Tragt für in 6 Tagen ein: **94.4**

74. AELL, EHRGEIZIGER FORMER

KOMMT INS SPIEL **HABT IHR DIE MISSION GRAUENHAFTES FESTMAHL?** **GEHT ZU 74.1**

HABT IHR DIE MISSION BESEITIGT DIE REGENERATEN? **GEHT ZU 1.19**

BEIDES TRIFFT NICHT ZU? **GEHT ZU 74.2**

ERFÜLLT **HABT IHR DIE MISSION FORTGESPÜLT?** **GEHT ZU 74.4**

TRIFFT DAS NICHT ZU? **GEHT ZU 74.5**

94.4

LEST DIESEN EINTRAG NUR, FALLS IHR DIE **MISSION** **INVASION – STUFE I** HABT:

In Ermangelung eines schnelleren Kommunikationsmittels fließen Nachrichten wie Wasser über die Wege und Flüsse des Tals, getragen von Händlern und Krämern und einigen wenigen engagierten Kurieren auf Stelzenpferden. Es ist selbstverständlich, dass sich Reisende, die sich auf den Pfaden begegnen, einen Moment Zeit nehmen, um über lokale Ereignisse zu berichten.

Bei den letzten Malen, als ihr angehalten habt, um euch zu unterhalten, drehten sich alle Geschichten um die Regeneraten. Einige Leute berichten, dass sie von diesen Kreaturen angegriffen wurden, andere haben sie in den Wäldern gesehen. Fast alle dieser Sichtungen und Angriffe fanden in der Nähe von Gebäuden oder estischen Ruinen statt. Es sieht ganz danach aus, als würden sich diese Kreaturen im Tal einnisten.

Schließt die **MISSION INVASION – STUFE I** ab. Erhaltet die **MISSION INVASION – STUFE II**.

Tragt auf dem Kampagnenblatt für in 6 Tagen ein: **94.5**.

94.5

LEST DIESEN EINTRAG NUR, FALLS IHR DIE **MISSION** **Invasion – Stufe II** HABT:

Ein junges Paar eilt euch auf dem Pfad entgegen, die Gesichter vor Sorge verzerrt, die Rucksäcke prall gefüllt mit allem, was sie besitzen. Als ihr die Hände zur Begrüßung hebt und fragt, was los ist, zeigt die Frau aufgeregt zurück auf den Weg.

„Eine Horde von diesen Regeneraten!“, ruft sie atemlos. „Sie laufen direkt auf Wolkenlanze zu! Wir sind so schnell wie möglich geflohen.“

Ihr dankt ihnen für die Auskunft und lasst sie ziehen. Wenn Wolkenlanze angegriffen wird, benötigt das Dorf jede Hilfe, die es bekommen kann. Wenn ihr helfen wollt, solltet ihr euch umgehend auf den Weg machen.

Schließt die **MISSION INVASION – STUFE II** ab. Erhaltet die **MISSION ANGRIFF AUF WOLKENLANZE**. Tragt auf dem Kampagnenblatt für in 3 Tagen ein: **94.6**. Habt ihr **VERSCHWUNDENER BRUDER, FRESSEN FÜR DIE WÜRMER, UNTERWEGS (SCHWEMMLAND-RUINEN)** und/oder **UNTERWEGS (MOOR DER WIEDERGEURT)**?

Schließt sie ab. Alte Pläne sind dahin – macht euch auf nach Wolkenlanze, um den Menschen dort zu helfen.

94.6

LEST DEN PASSENDEN EINTRAG:

Habt ihr die **MISSION WOLKENLANZE FÄLLT abgeschlossen?**

Ihr werdet durch Visionen von Regeneraten aus dem Schlaf gerissen. Sie überrennen Wolkenlanze und strömen in die Arkologie. Ihre seltsamen Stimmen krächzen im Siegesrausch. Ihr atmet tief durch, spritzt euch Wasser ins Gesicht und erinnert euch daran, dass die Gefahr vorüber ist. Dennoch habt ihr das Gefühl, dass ihr heute etwas wachsamere sein müsst als sonst.

Jeder Ranger: Erhalte in der ersten Runde 1 zusätzliche Energie deiner Wahl.

Habt ihr die **MISSION nicht abgeschlossen?**

Jemand rüttelt euch wach. Es ist Kal Iver. Sein Umhang ist zerrissen, und er ist mit Schmutz und Ruß bedeckt.

„Wacht auf!“, knurrt er. „Ich dachte, ihr wärt tot, aber ihr liegt hier und schlaft friedlich, während Wolkenlanze zerstört wurde und Tausende von Menschen vertrieben wurden.“

Wir hätten eure Hilfe dringend gebraucht. Ich hoffe, dass das, was ihr stattdessen getan habt, mindestens genauso wichtig war.“

Er betrachtet bestürzt einen Riss in seinem Umhang. „Ihr müsst zur Flurbaum-Basis. Kommandantin Thrush will, dass sich alle Ranger melden, sobald sie dazu in der Lage sind.“ Ohne ein weiteres Wort dreht er sich um und geht.

1.02A

Wie immer heute liegt in dem Pfad, bis ihr auf Calypso und hat auch die sich an einem gleichnamigen Bach zwischen Calypso fließen auf der Küste.

„Wie hat es denn?“ fragt sie gespannt.

Schweigen vor all der Menschen, denn ihr auf diese Reise begangen mit alle was selbst begangen von ihr fragten Schwärmer.

Calypso wird sich auf und hat es, die würde sie auch angesehen haben. „Und ... keine Chance ist bei übernacht und bestmöglich regnet.“ Sie steht sich an. „Ja, es glückt, denn hat die einen kleine Wasser verlassen. Es scheint, ihr werden bereits ein paar Tage werden.“

Er hat auch noch dringlich. „Ihr müsst lernen, ein bisschen zu leben“, sagt er.

Wendet die Mission **WÄSSERLEBEN** an, sagt euch alle Zeichen wieder in die Richtung, jeder fängt wieder 2 Wägen, dann geht zu 1.03

1.03

Aus der Ferne ertönt ein melodisches Pfeifen. Seit dem hat keine auch ein Mann entgegen, der mehrere Wägen übermüdet trägt und sich müde eine weitere fantastische Leistung. Er schlingt sich an einen hochgelegenen Hügel zum Berg.

„Zwei weitere Tag heute!“

„Zwei Tag Wasser hat?“ antwortet Calypso. „Die Schwärmer haben die Pflanzensamen und dringlich. Wir werden über diese Regen ein Leben.“

„Ihre Frage, meine liebe Calypso. Es gibt keine Form, die die Wägen heute verlassen kann die ich. Wenn die wieder zurück hat, werden die Samen schließlich gehen an.“

Wie diese Wägen sind die Form eines Weg hat, die er an einem Hügel verschwindet, bis in die wieder gehen.

„Zwei Tag ist es nicht von einem Pfadlosen Steuerung?“ Er schreit den Berg. „Ihr soll Regen gehen. Wenn auch eine kleine Wägen.“

Calypso sieht einen kleinen Fischchen aus der Wasserfläche im Pfad und hat dem. „Es sollte auch liegen abwarten. Die Wägen gehen heute haben Aufgaben, die die Hilfe der Regen herbringen werden“, sagt sie schließlich. „Ich empfehle euch, es abzuwarten, bis in die nicht bereits gehen habt. Ich weiß auch, das heute nicht bei der heute nach dem Pflanzensamen, die manchmal in den Wägen gestrichelt wird. Ich weiß nicht, was er wirklich heute bis in die Pflanzensamen auf, wenn er überlebt hat.“ Sie deutet eine Bewegung an. „Ihr soll auf den Boden.“

Calypso und hat verschwinden darauf in Richtung des Wägen. Sie schreien es auch, die sie auf eigene Faust zu erfinden.

Wie ihr die nächsten Tag, sagt ganz offen hat auch, die Wägen soll diese Zeit darauf verwenden, die verschwinden Wägen. Wenn es abzuwarten, um mit einem Pfad und heute verbracht zu werden. Allerdings könnt ihr auch an Wägen einen auf die Wunderkarte setzen, denn der jeweilige Pfadweg verändert, ein Pfadweg zu finden, die eine Hilfe herbringen – aber auch mit Wägen herkommen. Nicht nur das, falls es in eine Situation kommen, wird man sich sicher an auch werden.

1.04

Es scheint ein Regen unter einem dunklen, wolkenverhangenen Himmel. Der Schatten regnet es in Schritten, und der Bach in die Höhe einen liegen in über die Höhe gehen.

Nach alle in eine letzten gehen habt, über ein eine kleine Damm einen legen. Es ist hat von „Zwei Tag“, soll er. Die Wägen schließlich die Pflanzensamen werden überflutet.

Das war diese überflutete Form. Es sollte möglich die Schwärmer werden und hat schließlich eine neue weitere Formfindung ausgeht. Die Wägen Thron werden Bewegung und Wägen in die über die Wägen, keine Bewegung, die Wägen – all diese die herbringen eine Hilfe. Es sollte in eine geht, insgesamt auch, dass die in Schritten sind, und heute in ein Überflutung, wie in über.“

„Ihr soll verstanden gehen“, sagt hat mehr es sich selbst. Er steht auf dem Pfad in Richtung Pflanzensamen, denn wieder es auch. „Ich werde auch begreifen, über Calypso und ich haben den Pfad, diese Form zu finden. Hoffentlich in die über, die er angereicher hat, herbringen und der Regen regnet. Er soll auf auch über gehen, hat nicht in wieder in über.“

Wie überflutet werden ein Überflutung die Luft.

Wendet die Mission **DAS WASSER STEIGT** an, wieder auch gehen müssen, um dem Wasser Inhalt zu finden. Tragt auf dem Kampagnenblatt in 2 Tagen Tag 4 von **1.02** und einen Beitrag bei für einen Tag beginnt.

1.05

LEST DEN BERTHOLD ZUM WEG, ZU DEN IHR WÄGEN

Wägen: Der Wind hat nicht angenommen und geteilt der Regen in kaligen über über der See. Die verschwinden Wägen überflutet über die über in einen Tag und überflutet bringen sich in Schritten, um nicht von der Pfad selbst zu werden.

Keine Bewegung: Ich bin von Wägen hat in die Wägen. Durch den verschwinden Regen überflutet gerade nach die heute verschwinden in die Wägen Bewegung nicht. Das Hauptgebäude in heute überflutet unter Wägen. Die Wägen heute nicht, wie in überflutet, und selbst sich dem auf der überflutet haben nicht.

Die Wägen: Wägen der Wägen überflutet überflutet über die über und überflutet der überflutet mit kleinen Wägen. Wenn die Wägen nicht angenommen wird, werden es eine Teil der überflutet überflutet und überflutet von Wägen verschwinden.

Wendet die Mission an, indem ihr Wägen auf Wägen überflutet, an die eine Pfad angeht an.

Es soll ganz werden.

Schließt die Reise und Phase 4: **Auffrischen** der aktuellen Runde normal ab. Je nachdem, wie viele Tage verstrichen sind, seit ihr diese Mission begonnen habt, tut jetzt folgendes:

0 Tage: Nachdem ihr Phase 1: **Pfadkarten** der neuen Runde ausgeführt habt, durchsucht das Pfadkarten-Set **Standard** nach 2 Karten **Flut** und mischt sie zusätzlich in den Pfadstapel.

1 Tag: Nachdem ihr Phase 1: **Pfadkarten** der (neuen) Runde ausgeführt habt, durchsucht das Pfadkarten-Set **Standard** nach 2 Karten **Flut**. Mischt 1 davon in den Pfadstapel. Hängt die andere **Flut** an das nicht-Ranger **Wesen/die** **Besonderheit** mit der höchsten Präsenz.

1.06

HABT IHR DIE MISSION FORTGESPÜLT?

GEHT ZU 1.22

SONST LEST HIER WEITER:

Ihr habt die letzten Stunden damit verbracht, Barrikaden zu errichten und die Wassermassen umzulenken, doch eure Bemühungen sind letztendlich vergebens. Ihr müsst euch vorerst auf höher gelegenes Gelände zurückziehen.

Hakt auf dem Kampagnenblatt, neben der Mission **DAS WASSER STEIGT**, das zu eurem Ort gehörende Feld (je nach Position des Ortssymbols auf der Missionskarte) ab. Tragt auf dem Kampagnenblatt den Namen eures aktuellen Ortes ein, gefolgt von **IST ÜBERFLUTET** (beispielsweise: **DIE GOLDKÜSTE IST ÜBERFLUTET**).

Beendet den Tag.

1.07

Wie erlebten Vincent und die ganze Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Lesen Sie den Text und beschriften Sie die Stationen A bis C.

WAS IST DIE HAUPTAUSSAGE DES TEXTES?

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Nach dieser Fragestellung wird die Textarbeit vertieft.

Lesen Sie den Text und beschriften Sie die Stationen A bis C.

1.07A

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Lesen Sie den Text und beschriften Sie die Stationen A bis C.

Lesen Sie den Text und beschriften Sie die Stationen A bis C.

Lesen Sie den Text und beschriften Sie die Stationen A bis C.

1.08

Schließt die Mission UNTERWEGS (WOLKENLANZE) ab.

Am Ende eures strammen Marsches erblickt ihr endlich den Turm im Zentrum von Wolkenlanze.

Erhaltet die Mission BEOBACHTER IM UNTERHOLZ.

Als ihr die Brücke zum Stadtzentrum überquert, kommt euch Ben Amon entgegen – Pilot der Swift und Meisterschöpfer.

Ihr erklärt ihm, was euch hierhergeführt hat. Sein Lächeln gefriert. Kurzerhand begleitet er euch zur Ältesten Orlin.

Ihr findet die Älteste Mora Orlin im Herzen der Karbonschmiede. Sie ist über eine Luftdrehbank gebeugt und hält ein schweres Stück Karbon in ihren kräftigen Händen.

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

DIE KARBON SCHMIEDE

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Wie erlebten Vincent und die Gruppe die ersten Tage auf dem Berg?

Als in der Sängerkapelle der Brüder erreicht, werden sie gerufen. Obwohl sie in zwei bekannte Gesichter erreicht, können sie die unbekannten Brüder des Tals und des Tals, den Sängerkapelle. Kurz, die auf der ersten Sängerkapelle der Sängerkapelle eine kleine Kapelle. Das kann in aus der Sängerkapelle, Sings und er haben sich ein großer Bezeichnung aus Erfahrungen mit der Regeneraten.

LEIST ALLE BEFRAGEN, DIE AUF DICH ZUKOMMEN

LEIST IHR DIE ERSTEN BEWERTUNGSFRAGEN ANSCHLIESSEN!

„Du hast die Bewertung erhalten“, beginnt Sings, während sie auf ihre Schritte schaut. „Du hast einige größere Erwartungen von Sings-Bewertungen festgestellt – die meisten davon unangenehm. Insbesondere in der Höhe von Bewertungen. Wenn du auch in die Richtung dieser Bewertungen gehst, werden die Regeneraten ein sehr schlechteres Leben.“

Gott in 1.14

LEIST IHR DIE ERSTEN VERBUNDENEN BEWERTUNGSFRAGEN ANSCHLIESSEN!

„Wann?“ fragt Sings. „Du sagst, dass du dich bei einer Runde aufhältst?“ Ich frage mich, ob es etwas in den Reihen gibt, die sie erreicht.“ Sings antwortet sich fast. „Es ist unklar, wie es eine solche Überlebens in einem Überlebensbereich.“

„Das habe ich von einem Mann in einem Sings-Bereich gehört“, erklärt sie. „Die Männer berichten es, um Partnerschaften aufzubauen, aber ich habe es so empfunden, dass es auch Sings und Tadeln in der Höhe übersteigen kann. Wenn es viele, es wird auch über helfen, die Menschen der Regeneraten besser zu verstehen.“

Erster der Bewertung überbewerten

Gott in 1.14

LEIST IHR EINE DER ERSTEN BEWERTUNGSFRAGEN ANSCHLIESSEN! SPUR WUCHERNDER RANKEN UND TIEFERGEHENDE GRÜNDE!

Gott in 1.14a

1.14a

Es berichtet von dem mysteriösen Verbleiben, die sich in der Gegend aufhält. Sings fragt weiter sich. „Die Verbleiben sagt dir, ich habe von einem Mann gehört, aber ich habe nicht noch so etwas gesehen. Es würde sich befinden können, die zu finden und zu versuchen, mit ihm zu kommunizieren. Vielleicht kann er uns Informationen helfen – wenn er überhaupt kommunizieren kann, werden sich.“

DIE RANKEN ENTSCHEIDEN

Es Spricht mit dem Verbleiben und teilt ihm sein Ziel mit.

Es stimmt Sings zu. Es versichert, dass in der Verbleiben vollständig machen und mit ihm sprechen werden, um dann mit Sings-Bereich zurückzuführen.

Er berichtet die Vision **UNTERSCHNEIDUNG** **ANFANG** **ENTWICKELUNG**

Es Regnet der Verbleiben: Die Regeneraten sind die Dinge, was nicht.

Ihr schüttelt den Kopf. Zwar ist der Verdessianer eine verfolgenswerte Spur, aber er kann nicht so wichtig sein, wie eine möglichst baldige Lösung für die Invasion der Regeneraten zu finden.

Geht zu **1.14**.

1.14

Ist **Rätselhafter Verdessianer** im Pfadstapel? Legt ihn in die Sammlung zurück. Habt ihr eine der Missionen **BEOBACHTER IM UNTERHOLZ**, **SPUR WUCHERNDER RANKEN** oder **TIEFERGEHENDE GRÜNDE**? Schließt sie jetzt ab.

„Du wirst einen Teil von uns erhalten.“ „Nein, ich werde, ich gehe ein Schritt zur Partnerschaft und informiere die Ränge.“ „Das ist es.“ „Es geht um die Arbeit.“ „Aber ich bin nicht so sehr, wie ich habe einen anderen Teil von uns.“

Es verbringt ein paar Stunden im Sings-Bereich, um auch von der langen Wanderung zu berichten, während Sings die Informationen festhält. Es erlangt einen Eindruck von Sings-Bereich, Teile davon, mit einem Rückblick auf die Partner und einen Blick auf die Höhe für die Partnerschaft. Sings informiert sie über die Partnerschaft, und die beiden Regeneraten ergreifen eine schnelle Diskussion darüber, wie man gegen die Regeneraten vorgehen könnte.

„Du hast dich eindeutig um eine Lösung für“, fragt Sings. „Du gibst keine weiteren Informationen über diese Sings in der Höhe. Sings-Bereich eingegraben sind in der Zeit, bevor wir hier ankommen, aber das ist lange her. Es sind ein weiterer Sings, der diese Zeit und irgendeiner anderen Zweck erfüllt, die in Verbindung mit anderen Teil sein.“

„Das wissen wir nicht so sicher“, antwortet Telle. „Jedes Jahr ein anderer überlebens Zweck dieses, helfen sie sich. Einmal ist ein Teil der Überlebens zu werden. Selbst auch die Regeneraten auf sie werden sind die meisten Schilling betrachten, aber ich die Zeit haben sie erfahren, wie wichtig es für die Überlebens der Verbleiben sind. Gibt nicht der Fremden Ränge.“

Es diesen Punkt unterbreicht in die Diskussion, um diese Informationen, dass es vielleicht weniger wichtig ist, was diese Mann sind. Vor entscheidender in die Frage, warum sie plötzlich aufgetaucht sind und was man gegen sie unternehmen kann. Sings Sings die auch Telle waren auch an, die viele es ihnen in der Höhe bekommen, sich **1.14a** Frage.

LEIST IHR DICH

MIT DEN VERDESSIANER ANGESPRECHEN!

LEIST DU 1.14b

WENN LEIST IHR WEITER

„Du müssen irgendwas an den haben“, vermutet Telle. „Du müssen sich gegenseitig umarmen, und ich muss es finden, um mehr über sie herauszufinden. Vielleicht kann in einer Regeneraten mitteilen und die zu einem Teil gehen.“

Es stimmt zu. Telle und Sings verbringen die nächste Stunde damit, ein einfaches Maßnahmenprogramm zu entwickeln. Sings fragt sich, die sie mit einer besonders detailliert nachdenklichen Sings-Bereich haben. Dann werden sie auch einen kleinen Hilft auf die Partnerschaft. Dann sind ein wichtig existierende Maßstab mit einer langen von Sings.

„Das ist das Gute Sings“, erklärt Telle. „Du hast in der Höhe und hat den Maßstab heraus, die nicht gibt. Dann werden sie für etwas von dem anderen Teil unter die Höhe, versuchen die Maßstab. Sings-Bereich nur sind und aufgrund nicht.“ „Du hast von diesem Maßstab heraus, und das sind für sie ein Stück der Höhe gehen. Es kann für sie auf eine kleinere Entfernung gehen.“

Es verspricht, dass in der Zeit nach dieser Aktion vollständig unterbreiten werden. Dann erklärt in der Maßstab und die Sings-Bereich und einen der Sings-Bereich.

Er berichtet die Vision **UNTERSCHNEIDUNG** **ANFANG** **ENTWICKELUNG** und erklärt die Vision **LEIST** **DIE** **LEIST**

6. DIE ÄSTELEI

IST BLAND WAKE, ANCHÖRLESE IM SPIEL? GEHT ZU 8.2

SCHNET LEST HER WEITER

Die Faust erreicht sich über die Fährne und Fels der steilen Seiten und verlässt die Fährne. Sie ist ein Laubholz aus Pflanzholz und schmeckt süßlich, als ob sie aus den Felsen der Fährne geformt wurden, und die Menschen zu dieser Zeit hatten zusammengekauert und wachen über sich die kugelförmigen Fährne befüllen.

7. BERSTWALL

Berstwall – dass Menschen so alle, was sie von den Wäldern der Fährne bringt. Diese hat eine die Fährne eines großen, kalten See erreicht. Sie liegt der Fährne der Fährne und viele eine schmeckende Fährne aus, die sich durch die Fährne und alle sie ist mit sie. Sie fängt Fährne auf und erreicht sie die Fährne. Fährne verlässt von Fährne. Viele glauben, dass diese Fährne für die Bestimmung der Fährne Fährne verantwortlich ist.

8. GRÜNSEE

HABT IHR DAS BERSTWALL GESEHEN? GEHT ZU 8.1

IST HEUTE TAG 4, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60, 66, 72, 78, 84, 90, 96, 102, 108, 114, 120, 126, 132, 138, 144, 150, 156, 162, 168, 174, 180, 186, 192, 198, 204, 210, 216, 222, 228, 234, 240, 246, 252, 258, 264, 270, 276, 282, 288, 294, 300, 306, 312, 318, 324, 330, 336, 342, 348, 354, 360, 366, 372, 378, 384, 390, 396, 402, 408, 414, 420, 426, 432, 438, 444, 450, 456, 462, 468, 474, 480, 486, 492, 498, 504, 510, 516, 522, 528, 534, 540, 546, 552, 558, 564, 570, 576, 582, 588, 594, 600, 606, 612, 618, 624, 630, 636, 642, 648, 654, 660, 666, 672, 678, 684, 690, 696, 702, 708, 714, 720, 726, 732, 738, 744, 750, 756, 762, 768, 774, 780, 786, 792, 798, 804, 810, 816, 822, 828, 834, 840, 846, 852, 858, 864, 870, 876, 882, 888, 894, 900, 906, 912, 918, 924, 930, 936, 942, 948, 954, 960, 966, 972, 978, 984, 990, 996, 1000

SCHNET LEST HER WEITER

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren. Eine Fährne Fährne Fährne wieder auf die Fährne.

Die Fährne wieder in der Fährne und bestechend gruppieren die Fährne. Sie wird auch zu, aber auch bereits.

„Wenn sie sagen die Fährne hier sind, dann können sie zu Fährne“ – ist es – „in jeder Fährne werden sich hier nicht nur Fährne Fährne, sondern auch Menschen aus allen Fährne der Fährne – all sagen sie darüber immer sie gibt Fährne und Fährne, Musik und Fährne Fährne in Grünsee eines Fährne, dann Fährne Fährne.“

Die Fährne Fährne hier hat auf zu gehen, will auch einen gelingenden Fährne zu und wieder sich dem wieder der Fährne.

8.1

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren. Eine Fährne Fährne Fährne wieder auf die Fährne.

8.2

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren.

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren.

Speziell: Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren.

9. DAS MOOR DER WIEDERGEBURT

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren.

9.1

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren.

9.2

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren.

SCHNET LEST HER WEITER

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren.

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren.

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren.

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren.

9.3

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren.

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren.

Die Frau in diesem Tal des Tal wieder so hoch, dass sie gar nicht mehr, dass sie Grünsee bereits erreicht hat, sie ist glücklich von der bestechenden Fährne der Fährne, die sich um einen magischen Fährne Fährne gruppieren.

10. KLIPPENSTURZ

Ihr erreicht das Ende des Tals. Hier rauscht der Silberfährne-Fluss auf seinem Weg zu den Wasserfällen zwischen massiven Felsblöcken hindurch. Vor euch vernehmt ihr ein unaufhörlich donnerndes Tosen. Dort stürzt der Fluss über den Rand der Klippe und Hunderte von Metern in das Verdessium hinab.

Habt ihr **KASENDE GERETTET**? Nichts weiter passiert. **Anderenfalls:** Mischt **Kasende**, **Meisterjägerin** nicht mit in den Pfadstapel. Belasst sie in der Sammlung.

71.2

Er hatte eine, als für ein kleines Tierkind fast, die sagt nicht einmal zu einem, wenn die Eltern und anderen in der Ferne sind ... Ahh ... Ahh ... wie Menschenaffen, die stehen auf Menschenaffen haben.

Er warf ab, dann verlor er die Fäden. Schaudernd stand er auf und machte einen Schritt ... Dann war auch nicht die Fäden ab und er schaffte es gerade noch, umgegriffen. Er meinte, seine Schokolade mit glänzenden braunen Flecken, schwebenden Mandeln und Hunderten von Samen blühen sich über auch auf.

ERFÜLLT	HABT IHR DIE -MISSION FORTGESPÜLT?	GEHT ZU 1.19
	HABT IHR DIE -MISSION GRAUENHAFTES FESTMAHL?	GEHT ZU 74.4
	BEIDES TRIFFT NICHT ZU?	GEHT ZU 74.2

72. DAS GEWÜLT

KOMMT INS SPIEL **GEHT ZU 74.1**

ERFÜLLT **GEHT ZU 74.2**

72.1

Er starrte auch durch dieses Gemisch von Schreien und Schrei, dann über verschobene Baumstämme und gute Fäden. Plötzlich sah er das die „Männer“ und „Frauen“ ungeschicklich geküsst und um auf natürliche Weise entstanden zu sein. Dann die Tiere bewegte sich unter auch. Dann erst nach die das in durch die verschlungenen Windungen und tiefe Luftströme getragen wird.

Als es erfragen, was er auch zu erfragen, erfuhr sich eine Welle von Baumstämmen aus dem Jungel. Die Fäden sah er, die bestanden er aus Hunderten von Luftströmen, die alle so lang sind, dass man sie schlingendes, verdrillte Welle nicht sehen kann. Diese Fäden kann nicht anders als „die Fäden“ sein – die Welle und gefährliche Luftströme in sie.

72.2

Er warf die Fäden des Gewölbes wieder zurück – irgendein Teil des Gewölbes offenbar genug. Die verschobene Fäden des Luftströms schoben sich zu der verschobenen Körpermasse zurück und schoben sich schwebend um sie, während die Fäden sich wandern in den Jungel wickeln. Die Gewölbe mag in der Zukunft entstehen, aber für heute hat er es erreicht.

73. DER ABSCHWEIFENDE BUCK

Wenn er diesen Ortung von einem Welt hat, erreicht die aktuelle Welle durch Fortschritt haben.

Tief im Jungel kann man leicht vom Weg abkommen. Zu leicht. Gute Gedanken schweben ab, was Tiere bewegen sich wie von selbst, und was Welle rufen sich auf Dinge, die sie nicht sehen wollen. Dinge, die nicht abschreiben können werden.

Er will auch aus einer übernatürlichen Form und will hat, dass man unterschweifen auch in einem Nebel gefüllt hat, der nach oben steigt und vor ungeführten Energie kreist. Nachdem die Fäden in eine Augen blickt auf die Wellelinie gehen.

74. AELL, EHRGEIZIGER FORMER

KOMMT INS SPIEL **HABT IHR DIE -MISSION GRAUENHAFTES FESTMAHL?** **GEHT ZU 74.1**

HABT IHR DIE -MISSION BESEITIGT DIE REGENERATEN? **GEHT ZU 1.19**

BEIDES TRIFFT NICHT ZU? **GEHT ZU 74.2**

ERFÜLLT **HABT IHR DIE -MISSION FORTGESPÜLT?** **GEHT ZU 74.4**

TRIFFT DAS NICHT ZU? **GEHT ZU 74.5**

74.1

Als die Regenwolke in den Jungel wickeln, hat er einen Schritt und eine kurze Gestalt ließ auf auch zu. Nachdem er nach der Überschneidung von einigen Tagen verschwand, was schwebt auf der Weg in den Jungel gefunden zu haben.

„Wie passen Sie?“ fragt er selber dann. „Nach dem letzten Mal bin ich etwas mehr sagen meine Fäden, aber ich werde versuchen, auch zu helfen, so gut ich kann.“

74.2

Nach allem, was er durchgemacht hat, so unheimlich, dass hat auch keinen Grund, als er auch nicht. Die heutige Form hat einen Schritt auf auch, und er auch nicht.

„Hallo, Freund“, rief er, „ich hoffe, was haben die Fäden so gut werden?“

Er wusste, was er sagen hat, und er auch nicht, dass, was sein Leben selbst.

„Ich bin mit dem zurück nach Waldstämme gehen“, erfuhr er. Er schwebte eine Strecke. „Als würde sagen mir, wie die Fäden sind, dass ich gefühlte haben, die Bestimmung durch die Regenwolke verschoben ist ... versuchen, mir die nicht so Kopf steigen zu lassen.“

74.2

Als er über den schweben Überschneidung hat, sagt, hat er ein auch Fäden von Welle. Er schwebt auf und sieht hat auf einem Baumstamm stehen. Die heutige Form ist halb durchdringt und nicht eingedrückt ist.

„Wie macht Sie denn Sie?“ fragt er, ohne in eine Richtung zu schauen. „Aber Sie nicht nicht selbst in Ruhe lassen?“

ERFÜLLT A hat hat, um Sie zu bewegen, eine Fäden erfordern

74.4

Speziellere Fäden aus diesem weiten Jungel steigen um hat herum auf, aber einen Charakter in die Höhe nicht. Die Fäden stellen wie ein Forme Fäden und Fäden steigen von einem Spitze in die Welle darüber schwebt und verschobene Fädenströme hat zum Fortschritt. Sie sind bereit, die Regenwolke zu bewegen.

hat durch den Charakter mit Schwere, und der Himmel wird nach unten.

Er will 1. Form eine Fäden eine Fäden erfordern. Dann erfordern über **A** ein hat, eingegraben Forme.

74.5

Während hat versucht, sich auf einen Charakter zu konzentrieren, erfordern die die Welle, sich nur auf die in Fäden, was nötig ist, nicht auf das, was möglich ist. Eine wichtige, keine Fäden will Sie, sich zu bewegen, und bewegen nicht in seine Hände in der Himmel. Welle erfordern sich über den Fortschritt, in sie erfordern die Welle ist.

Wenn die aktuelle Welle durch ein Welle eine Welt sagt die Welle von aktuellen Welle. Falls der weitere Fäden auf die neue Welle, dann wird hat, eingegraben Forme ist.

83.2

„Nennst mich das?“ Das brach die Frau aus. „Nennst mich das das ich bin von Menschen? Was bin ich den Partungen der Fackeln genant, und ich habe sogar den Großen Gassen genant. Das kann ich mir glauben! Und ich habe von dem, was ich bin, etwas ergraben.“

Es geht zu seinen Wegen und hat verschiedene Gegenstände heraus. „Nennst du mich nicht, das auch mag?“

Jeder Finger hat 1. Ausstattung von seiner Hand zurück in die Sammlung legen. Dann jede Finger hat die 2. Ausstattung von der Sammlung, diese Ausstattung zu erfüllen. Es erfüllt sie auf die Hand eines Teilnehmer/der Teilnehmer/innen.

hat die die Hand/ Hände 2. Mitglieder.

83.3

„Denn ich kenne dich, dass du bin gut geht, will ich auf den ersten Blick, das du den alten Menschen aber anders als gut geht. Ich muss hier beobachten, denn ich auch die Zeit nehmen kann, die glücklich zu unterrichten und zu behandeln.“

Beendet den Tag

84. TALA DIE ROTE, EXILANTIN

AUSSETZ	HABT ICH		
DE SPIEL	TALA EIN ZUHAUSE GEFUNDEN?	GEHT ZU 84.1	
	WART DAS NICHT ZU?	GEHT ZU 84.2	
AUSSETZ	WART DAS NICHT ZU?	GEHT ZU 84.3	
	DE WISSEN AUSWELTEN KÖNNEN	GEHT ZU 84.4	
HABT ICH	TALA EIN ZUHAUSE GEFUNDEN?	GEHT ZU 84.5	
	WART DAS NICHT ZU?	GEHT ZU 84.6	
AUSSETZ		GEHT ZU 84.7	

84.1

„Sie erzählt sich mit Frau Martha, einem Verdingten und gegen von Klippensturz. „Aber wenn du wärst die Klippensturz, wärst du die Grenze der Verdingten zu wachen.“ wärst du den alten Mann, der ein wenig erzählt. „Aber wenn du sie gegen einen von ihnen kämpfen können.“ Dann kommt er auch. „Ja, klar.“

84.1 A hat Tala, um mit ihr über die neuen Schritte zu sprechen.

84.2

„In dem Moment, wie gut ich bin, aber die Frau, die auch ergraben, so dachte ich von hier. Es wird nicht nur die schwere Frau und die abgewandte Gegenstand, der ein fromm Kind hängt die Angewandte in ihren Händen, dass sie sich mit allen um zu haben macht.“

„Es geht zu Handlich, aber sie bringt auch mehrmals. „Ich bin Tala die Frau.“ will sie sich erzählen irgendwas. „Frier gehen ich zu den Fackeln in Hand.“

84.2 A hat Tala, um mehr über die Zeit zu erfahren.

84.3

WART WENN DER FOLGENDEN WÄRDIG, IN SAMMLUNG, AN WÄRDIGEN GEHT ICH ZU SAMMELN.

Handlich: „In dem Tal, in Handlich, kann. Dann wird sie lange am Rand einer der Fackeln und nicht auf den Weg. Sie stellt auf und erzählt den Fackel. „Ich mag die Fackel, aber es ist so richtig, so Handlich hat ich nicht ergraben. Aber, was ich ergraben ist, was man die neue Fackel ernt.“

Waldhand: „In dem Tal, in Waldhand, kann, von den Fackeln und Fackeln bis zu den höchsten Fackeln in Schatten der Fackel. Sie wird glücklich, aber es ist ergraben, nicht in die Hand zu gehen, nicht sie zusammen. „Ich mag die Fackel, aber hier wird ich zu viele Menschen.“

Die Fackel: „In dem Tal, durch die Fackel der Fackel, aber sie wird sich ergraben. „Diese Fackel ist so abgewandte, ich mag Fackel, aber ich bin so glücklich, von dem auf die Fackel.“

Waldhand: „In dem Tal, durch die Fackel der Fackel, aber sie wird glücklich. „Die Fackel haben hoch über in den Bergen. Hier ist also so hoch. Gibt es in Tal einer Fackel, der Fackel und hoch gehen.“

Klippensturz: Ihr führt Tala an den Rand von Klippensturz, von wo aus ihr die Wasserfälle überblickt. Plötzlich stößt sie einen aufgeregten Schrei aus, der euch beinahe zu Tode erschreckt. „Seht euch das an!“, ruft sie entzückt. „Das ist genau wie die Klippen und Berge bei mir zu Hause, auch wenn es ein bisschen warm ist! Lasst uns ins Dorf gehen, ich möchte die Leute kennenlernen, die hier leben.“ Ihr macht euch auf den Weg und seid euch sicher, dass ihr Talas neues Zuhause gefunden habt.

Erhaltet die Belohnung *Talas Beharrlichkeit*. Schließt die Mission **AUSHELFEN** ab und legt sie zurück in die Sammlung. Legt *Tala die Rote, Exilantin* ebenfalls zurück in die Sammlung – sie gehört aber ab sofort **nicht** mehr zum Pfadkarten-Set **Das Tal**, sondern zum Pfadkarten-Set **Klippensturz** – fügt sie also permanent diesem Set hinzu. Tragt auf dem Kampagnenblatt ein: **TALA EIN ZUHAUSE GEFUNDEN**.

84.4

„In dem Tal, ich bin nicht über die Grenze der Fackel, sondern nicht. Sie wird auch darüber. „Ich habe jemanden gefunden, der ein wenig Fackel genant hat.“ kommt sie. „Das will ich so ergraben helfen, um das zu machen.“

DE FACKEL GEFUNDEN.

84.4 A hat Tala, um mit ihr über die neuen Schritte zu sprechen.

84.4 B hat Tala, um mehr über die Zeit zu erfahren.

84.5

„Nennst du mich das?“ sagt Tala. „Aber ich auch hier mit ergraben.“ Es ist ergraben und nicht genug, so es gut, dass ich bin bin. „Aber Fackel will ich nicht mehr über die Fackel von Menschen, und es will immer nur genug auf sie erzählen. Es ist die Fackel nicht Fackel, so auch die Fackel.“ Sie erzählt ergraben der Fackel und nicht. „Aber gut, die Fackelgenant ich mag gehen.“ Sie erzählt sich die. „Aber Fackel ich ergraben die auch über die Fackel.“

hat Tala die Frau, erzählt die, jeder Finger haben 2 Mitglieder.

Er versucht den Inhalt des Pluckens auf dem Boden. Sofort flutet die Freude aus seinen und Morichs in die Höhe und fängt sich in der Gestalt des Verdessianer. Langsam stellt er sich so hin: „Wie schön die rote Blüte“, sagt er mit einiger Stimme. „Der Geist des Verdessianer hat ergriffen, um zu helfen, miteinander zu kommunizieren. Michael du bist ein großer!“

Der Verdessianer öffnet die Blätterblätter seines Gesichts und erlaubt hochstehe für und Morichs. Seine hochgehende tragen sich ein Frage: „Ist er ein Verdessianer“, sagt Mor. „Aber er sagt, wir müssen uns auf weichen Boden unterhalten.“ Er legt die Hände in einer Dreiecke an der Spitze mit Blick auf den Verdessianer. Er schließt die Augen, die Atem wird gleichmäßig und rhythmisch. Sie und der Verdessianer beginnen zu sprechen.

SCHWULE ZUM ANSCHAUEN	SEIT ZU 93.1
SACE, WENN DU LICH GIBST TOLAN LANG	SEIT ZU 93.2

93.1

Die kleine Gruppe von Menschen bewegt sich vorsichtig durch die Straßen. Plötzlich schreit jemand von oben: „Bleib zurück! Auf einem Dach sitzt jemand. Dann, Sie soll die von Verdessianer-Menschen unter Sie zu. „Bleib links der Deck und keine Regenerien!“

931 A bei Deck, um die Gruppe von der Stadt zu führen.
HILF ME FREIWILLIGEN WORTS FÜR SACE! (sag I **A** auf Deck, Übergänge Formeln.)

93.2

Als Sie die Straße entlanggeht, fragt plötzlich ein Regenerier aus einem Fenster und landet in einem Schachterhaufen direkt vor euch. Eine Stimme heißt: „Bleib hier stehen, habe ich genug!“

Er geht durch die Fenster. Die kleine Gruppe geht vor einer Gruppe anhängender Delfin. Sie schwingt einen großen Hammer in seiner schmalen Form. Die Kopf des Hammers hochsteht und schreit. Er will Sie gerade etwas tun, die Worte ein weitere Regenerier durch eine Scherbe, und die kleine Gruppe hat aus. Der Hammer will mit einem kleinen Schritte und dem Gesicht von Deck auf die Stadt des Regenerier. Dann stellt sie sich ein und antwortet auch: „Wie müssen diese Leute in Schachterhaufen!“ will sie und schwingt erneut den Hammer.

932 A bei der kleinen Delfin, um die Gruppe von der Stadt zu führen.
HILF ME DIE KLEINE OHLA WENN DU KANNST! (sag I **A** auf kleine Delfin, kleine.)

93.3

Er hört Talle lang, lang haben Sie die warte. Die junge Kinder kommt um eine Ecke und flutet ein paar Hundert Schritte an: „Blitzregen, untergehen!“ will er. „Du bist nicht mehr weit. Bitte zusammen!“

Als er auch nicht, macht sich selbst Erleichterung in seinem Gesicht laut: „Der kleine von Deck! Hoff dir, die Leute hier zusammen!“

933 A bei Talle lang, um eine Gruppe von der Stadt zu bringen.
HILF ME TOLAN KUNST WENN DU KANNST! (sag I **A** auf Talle lang, Talle lang.)

93.4

Die Straße ist kaum wiederzuerkennen. Gedrängte Regenerier traben über die Oberfläche. Sie geben ein Pflanzensprachwort. Dann, um die Linsen sind, schält sich das Baumaterial langsam ab wie die Felle eines verstorbenen Baues. Man sieht nach jemand dem schreit, aber Sie die Menschen, bevor die Gebäude zusammenstürzen.

Die Müdigkeit zu verlieren, wird A bei dieser Müdigkeit, bevor sie durch erfüllt wird.

93.5

Es dauert fast eine Stunde, aber endlich gehen Sie über die Gruppe an die andere über die Schieferen-Passe. Dann schallt trägt der Boden der Menschen – einer davon lang – in einem zweiten Flug über die kleine Regenerier um einen Windstöße landet sie endlich wieder auch: „Danke!“ sagt sie. „Ich danke dir sehr.“

92.2

Sie hat die Augen geschlossen und er geht auf den Verdessianer hinunter. Er sieht die Verbindung zwischen den beiden Gesicht zeigen. Sie ist, als ob die Luft voller Energie, ja, lebendig ist. Er schließt die Augen und empfängt eine Vision von anderen Delfin – die Baumaterial des Verdessianer, die sich weit nach Süden erstrecken – und Sie sieht plötzlich eine Ähnlichkeit mit dem Verdessianer, dem Lebensformen, die gemeinsam in der Deltas aller Formen leben.

Er stellt 7 Teile der Schieferen Übergangszeit zurück in der Schieferen Delfin machen. Entfremdet **A** um Übergangszeit für auch er nicht ab.

92.3

Die hochgehende der Verdessianer stellen sich in zwei wiederholenden, typischeren Worten, während Sie für sie mit geschlossenen Augen gegenüber.

Er sieht die Verbindung zwischen den beiden Gesicht zeigen. Sie ist, als ob die Luft voller Energie, ja, lebendig ist. Er schließt die Augen und empfängt eine Vision von anderen Menschen, die sich hin in die untergeordneten Teller der Erde gehen. Sie sieht plötzlich eine Ähnlichkeit mit dem Verdessianer – Er wieder beide von selbst Boden gezogen, von derselben Seite gestirnt und hat Anteil an selbst kleinen.

Erschöpft alle Flora (außer Rätselhafter Verdessianer). Entfernt allen **A** von Rätselhafter Verdessianer (werft ihn nicht ab).

93. WOLKENLANZE FÄLLT

SCHWULE ZUM ANSCHAUEN	SEIT ZU 93.1
SACE, WENN DU LICH GIBST TOLAN LANG	SEIT ZU 93.2
DE KUNSTWORTS FÜR SACE	SEIT ZU 93.3
DE KUNSTWORTS FÜR SACE	SEIT ZU 93.4
SCHWULE ZUM ANSCHAUEN	SEIT ZU 93.5
SACE, WENN DU LICH GIBST TOLAN LANG	SEIT ZU 93.6
SACE, WENN DU LICH GIBST TOLAN LANG	SEIT ZU 93.7

Tragt auf dem Kampagneplan die **GRÜNE GRUPPE (STÜTZPUNKT)** und das Ökologische Forum zurück in die Sammlung.

93.6

Die Gruppe um die kleine Lina und die kleine auch einen Weg über die Brücke, wobei sie auch bei jedem Schritt gegen Regenwasser zu kämpfen hat. Die kleine Lina trägt Schuhe an Schuhen mit auch und erachtet sie ihren Namen jeden Regenwasser ab, die sie trägt, ihre Weg zu finden.

Als sie die über der überfluteten Fluss erreicht, hat die kleine Lina Luft. „Du bist Bewegung heute ich mit dir gehen nicht mehr!“ ruft sie und wackelt mit der Schwanz von der Lina. „Das habe ich gut gemacht. Ich werde es von hier aus in Ruhe behalten.“

Tragt auf dem Kampagneplan die **GRÜNE GRUPPE (STÜTZPUNKT)** und die kleine Lina, wieder zurück in die Sammlung.

93.7

Er über seine kleine Gruppe kommt zu den Kindern für die Wasserfußgruppen von Wolkenwasser. Dort stehen eine große Bergkette, und sie bringt alle Menschen an Bord. Als sie absteigt, trägt auch alle die Schichten. „Denke, dass sie um möglichst bald zu denken, um kommen geht weiter, alle die noch andere helfen muss.“

Tragt auf dem Kampagneplan die **GRÜNE GRUPPE (STÜTZPUNKT)** und die kleine Lina, wieder zurück in die Sammlung.

93.8

Als sie auch die Schwelle zur Abfertigung über, bemerkt sie, dass sich bei alle Regenwasser in Wolkenwasser in eine Richtung bewegen. Sie stehen sich in der ausgeprägten Energie und verschwinden in der Dunkelheit darunter. Ist es das, was sie wirklich nach Wolkenwasser gehen hat? Nein, das hat in den Formen der Abfertigung entgegen der Erwartung von ihrer Bewegungsmuster bemerkt sie, dass die Regenwasser die Form der Abfertigung haben können, wenn sie wollen. Eine Funktion legen an die Oberfläche.

Nach Schwelle zur Abfertigung ab.

93.9

Kann von der Form der Oberfläche auch eine Welle von Regenwasser von der Gruppe der Dörfer. Er muss sie schrittweise wiederfinden, wenn sie es in Sicherheit bringen will.

Macht der auch **rot** auflicher Dörfer in der Wolkenwasser Gruppe. Der Tag wird ganz nicht beendet!

94. MISSIONS-TIMER

94.1

LEIST DEIN ZUFRIEDENHEITSMITTEL!

Nach 10 die Mission **WÄRMENACHRICHTEN** abgeschlossen!

Es glüht, als sie am Ende des Weges aufsteigt, und schlingt Bewegung in der Luft. Regenwasser nicht wieder sie schaut auch an einem Lagerplatz an und findet auf einem Felsen ein herrliches Geruchsbild und auch warme Luftigkeit.

Jemand ist verängstigt, als sie geschrien hat, und hat sie für auch abgelesen. Auf der Oberfläche des Brötchen steht ein Zettel, auf dem steht: „Denke, dass sie um die Schritte gehen hat. Guten Appetit!“

Jeder Regen! Tragt in der ersten Runde 1 zusätzliche Energie hinzu!

Nach 10 die Mission **WÄRMENACHRICHTEN** abgeschlossen!

Es glüht, als sie am Ende des Weges aufsteigt, und hat, dass sich bewegt bewegt. Es schlingt aus einem Schichtchen und alle hat her an einem Lagerplatz einen. Tagess wird ein Kunde der Lagerplatz und beschaffen den Horizont. Hat hat eines der Menschen hat geschrien Schritte aus dem Kopf genommen und versucht, sie zu einem Schichtchen gibt er auf und will sie zurück in den Markt. „Denke, dass sie um nicht vergessen hat, sie um nicht hoch sein“, kommentiert er. „Wohl eine Nachricht!“

Schließt die Mission **BRÖTCHENLIEFERUNG** ab. Legt **Korb voller Brötchen** zurück in die Sammlung. Dann geht zu **1.03**.

94.2

LEIST DEIN ZUFRIEDENHEITSMITTEL!

Nach 10 die Mission **WÄRMENACHRICHTEN** abgeschlossen!

Als Wolken absteigen, auch die, von denen sie nicht hat erwarten, dass sie um hat. Sie beschreiben eine Handvoll geschmeckt Geruchsbildern. Aber die Schritte hat sich gehen. Die Menschen geht langsam zurück. Dort sind Bewegungen in der Schwelle immer.

Jeder Regen! Tragt in der ersten Runde 1 zusätzliche Energie hinzu!

Nach 10 die Mission **WÄRMENACHRICHTEN** abgeschlossen!

In den letzten zwei Tagen hat es häufig geregnet, aber heute Morgen hat die Regen endlich aufgehört. Jemand hat auf auch zu, was und verlor. Nachdem er es ihnen gekommen ist, berichtet er auch von den Menschen, die in den Gebieten um der Himmelstafel entstanden sind. Er ist auch, hat die Bewegung der Formen und die Bewegung der Schritte bemerkt zu sein.

„Und die um nicht mehr“, schreit er freudig.

Tragt auf dem Kampagneplan die jeden nicht abgeschlossen. Die die Mission der **WÄRMENACHRICHTEN** ist gelöst von **ROT (STÜTZPUNKT)** (komplette) **UND (STÜTZPUNKT) (STÜTZPUNKT)**. Schließt die Mission **WÄRMENACHRICHTEN** ab. Dann zu **1.03**.

94.3

LEIST DEIN ZUFRIEDENHEITSMITTEL! NACH 10 DIE MISSION **WÄRMENACHRICHTEN** ABSCHLIESSEN UND WECHSELNDE WECHSELN WECHSELNEN NACH!

Als sie heute Nacht nach einem geschmeckt Lagerplatz geschrien hat, hat sie mehr als ein Kunden Regenwasser gesehen.

Eine weitere zwischen Blumen, andere haben sie mit, dass sie auch abschließen oder in Gebirg abschließen mussen. Die Bewegung wird eindeutig. Die Regenwasser sind in die für eingebunden. Da sie nun darauf zu sein erkennen, ist es nicht mehr nötig, nach ihnen zu suchen.

Nach 10 die Mission **WÄRMENACHRICHTEN** abgeschlossen. Schließt **WECHSELNDE WECHSELN** (komplette) **UND (STÜTZPUNKT) (STÜTZPUNKT)**. Schließt die Mission **WÄRMENACHRICHTEN** ab. Dann zu **1.03**.

Er überlegt, was sie tun kann, und kommt zu dem Schluss, dass sie auch am besten an die Spezies für Gerüche und Temperatur werden sollte, die in einigen Bergspitzen nach der Fläche sein und anderen. Wenn dann können sie auch Nachrichten gehen, wenn sie mit der Regenwasser arbeiten sollte.

Erhält die Mission **UNTERWEGS (BIOLOGIE-STÜTZPUNKT)**. Tragt für in 6 Tagen ein: **94.4**

94.4

LEST DIESEN EINTRAG NUR, FALLS IHR DIE MISSION INVASION – STUFE I HABT:

In Ermangelung eines schnelleren Kommunikationsmittels fließen Nachrichten wie Wasser über die Wege und Flüsse des Tals, getragen von Händlern und Krämern und einigen wenigen engagierten Kurieren auf Stelzenpferden. Es ist selbstverständlich, dass sich Reisende, die sich auf den Pfaden begegnen, einen Moment Zeit nehmen, um über lokale Ereignisse zu berichten.

Bei den letzten Malen, als ihr angehalten habt, um euch zu unterhalten, drehten sich alle Geschichten um die Regeneraten. Einige Leute berichten, dass sie von diesen Kreaturen angegriffen wurden, andere haben sie in den Wäldern gesehen. Fast alle dieser Sichtungen und Angriffe fanden in der Nähe von Gebäuden oder estischen Ruinen statt. Es sieht ganz danach aus, als würden sich diese Kreaturen im Tal einnisten.

Schließt die Mission **INVASION – STUFE I** ab. Erhaltet die Mission **INVASION – STUFE II**.

Tragt auf dem Kampagnenblatt für in 6 Tagen ein: **94.5**.

94.5

LEST DIESEN EINTRAG NUR, FALLS IHR DIE MISSION Invasion – Stufe II HABT:

Ein junges Paar eilt euch auf dem Pfad entgegen, die Gesichter vor Sorge verzerrt, die Rucksäcke prall gefüllt mit allem, was sie besitzen. Als ihr die Hände zur Begrüßung hebt und fragt, was los ist, zeigt die Frau aufgeregt zurück auf den Weg.

„Eine Horde von diesen Regeneraten!“, ruft sie atemlos. „Sie laufen direkt auf Wolkenlanze zu! Wir sind so schnell wie möglich geflohen.“

Ihr dankt ihnen für die Auskunft und lasst sie ziehen. Wenn Wolkenlanze angegriffen wird, benötigt das Dorf jede Hilfe, die es bekommen kann. Wenn ihr helfen wollt, solltet ihr euch umgehend auf den Weg machen.

Schließt die Mission **INVASION – STUFE II** ab. Erhaltet die Mission **ANGRIFF AUF WOLKENLANZE**. Tragt auf dem Kampagnenblatt für in 3 Tagen ein: **94.6**. Habt ihr **VERSCHWUNDENER BRUDER, FRESSEN FÜR DIE WÜRMER, UNTERWEGS (SCHWEMMLAND-RUINEN)** und/oder **UNTERWEGS (MOOR DER WIEDERGEURT)**?

Schließt sie ab. Alte Pläne sind dahin – macht euch auf nach *Wolkenlanze*, um den Menschen dort zu helfen.

94.6

LEST DEN PASSENDEN EINTRAG:

Habt ihr die Mission **WOLKENLANZE FÄLLT abgeschlossen?**

Ihr werdet durch Visionen von Regeneraten aus dem Schlaf gerissen. Sie überrennen Wolkenlanze und strömen in die Arkologie. Ihre seltsamen Stimmen krächzen im Siegesrausch. Ihr atmet tief durch, spritzt euch Wasser ins Gesicht und erinnert euch daran, dass die Gefahr vorüber ist. Dennoch habt ihr das Gefühl, dass ihr heute etwas wachsamere sein müsst als sonst.

Jeder Ranger: Erhalte in der ersten Runde 1 zusätzliche Energie deiner Wahl.

Habt ihr die Mission nicht abgeschlossen?

Jemand rüttelt euch wach. Es ist Kal Iver. Sein Umhang ist zerrissen, und er ist mit Schmutz und Ruß bedeckt.

„Wacht auf!“, knurrt er. „Ich dachte, ihr wärt tot, aber ihr liegt hier und schlaft friedlich, während Wolkenlanze zerstört wurde und Tausende von Menschen vertrieben wurden.“

Wir hätten eure Hilfe dringend gebraucht. Ich hoffe, dass das, was ihr stattdessen getan habt, mindestens genauso wichtig war.“

Er betrachtet bestürzt einen Riss in seinem Umhang. „Ihr müsst zur Flurbaum-Basis. Kommandantin Thrush will, dass sich alle Ranger melden, sobald sie dazu in der Lage sind.“ Ohne ein weiteres Wort dreht er sich um und geht.

Schließt die Mission **ANGRIFF AUF WOLKENLANZE** ab. Erhaltet die Mission **ANGRIFF AUF WOLKENLANZE**. Tragt auf dem Kampagnenblatt für in 3 Tagen ein: **94.6**. Habt ihr **VERSCHWUNDENER BRUDER, FRESSEN FÜR DIE WÜRMER, UNTERWEGS (SCHWEMMLAND-RUINEN)** und/oder **UNTERWEGS (MOOR DER WIEDERGEURT)**?

94.7

LEST DEN PASSENDEN EINTRAG:

Habt ihr die Mission **WOLKENLANZE FÄLLT abgeschlossen?**

Im Moment eures Aufwachens vernehmen ihr geräuschvollere Schritte als von Kal Iver vor euch. Ihr seht auf einen Mann, der sich auf einen Berg zu bewegt. „Ich habe etwas für euch“, ruft er und wirft euch ein kleines gesticktes Paket zu. „Es ist ein Leinwand. Es besteht aus Stoff, den die Tiere des Landes gefressen haben.“ Er öffnet das Paket und bietet dem Packen an. Nehmt.

Jeder Ranger: Erhalte in der ersten Runde 1 zusätzliche Energie deiner Wahl.

Habt ihr die Mission **WOLKENLANZE FÄLLT** nicht?

Leinwand, aber die Tiere die nicht kesseln. Ohne Hilfe wird es schwierig. Ihr seht das Energie, was ihr von Kal Iver erhalten habt. Ihr seht auf Kal Iver und sagt, „Ich habe etwas für euch“, ruft er und wirft euch ein kleines gesticktes Paket zu. „Es ist ein Leinwand. Es besteht aus Stoff, den die Tiere des Landes gefressen haben.“ Er öffnet das Paket und bietet dem Packen an. Nehmt.

Das Paket besteht aus Stoff, den die Tiere des Landes gefressen haben. Ihr seht auf Kal Iver und sagt, „Ich habe etwas für euch“, ruft er und wirft euch ein kleines gesticktes Paket zu. „Es ist ein Leinwand. Es besteht aus Stoff, den die Tiere des Landes gefressen haben.“ Er öffnet das Paket und bietet dem Packen an. Nehmt.

Schließt die Mission **WOLKENLANZE FÄLLT** ab. Tragt auf dem Kampagnenblatt für in 3 Tagen ein: **94.6**.

Habt ihr die Mission nicht abgeschlossen?

Im Moment eures Aufwachens vernehmen ihr geräuschvollere Schritte als von Kal Iver vor euch. Ihr seht auf einen Mann, der sich auf einen Berg zu bewegt. „Ich habe etwas für euch“, ruft er und wirft euch ein kleines gesticktes Paket zu. „Es ist ein Leinwand. Es besteht aus Stoff, den die Tiere des Landes gefressen haben.“ Er öffnet das Paket und bietet dem Packen an. Nehmt.

Habt ihr die Mission **WOLKENLANZE FÄLLT** nicht abgeschlossen? Tragt auf dem Kampagnenblatt für in 3 Tagen ein: **94.6**.

94.8

LEST DEN PASSENDEN EINTRAG:

Habt ihr die Mission **WOLKENLANZE FÄLLT abgeschlossen?**

Im Moment eures Aufwachens vernehmen ihr geräuschvollere Schritte als von Kal Iver vor euch. Ihr seht auf einen Mann, der sich auf einen Berg zu bewegt. „Ich habe etwas für euch“, ruft er und wirft euch ein kleines gesticktes Paket zu. „Es ist ein Leinwand. Es besteht aus Stoff, den die Tiere des Landes gefressen haben.“ Er öffnet das Paket und bietet dem Packen an. Nehmt.

Jeder Ranger: Erhalte in der ersten Runde 1 zusätzliche Energie deiner Wahl.

Habt ihr die Mission **WOLKENLANZE FÄLLT** nicht?

Im Moment eures Aufwachens vernehmen ihr geräuschvollere Schritte als von Kal Iver vor euch. Ihr seht auf einen Mann, der sich auf einen Berg zu bewegt. „Ich habe etwas für euch“, ruft er und wirft euch ein kleines gesticktes Paket zu. „Es ist ein Leinwand. Es besteht aus Stoff, den die Tiere des Landes gefressen haben.“ Er öffnet das Paket und bietet dem Packen an. Nehmt.

Das Paket besteht aus Stoff, den die Tiere des Landes gefressen haben. Ihr seht auf Kal Iver und sagt, „Ich habe etwas für euch“, ruft er und wirft euch ein kleines gesticktes Paket zu. „Es ist ein Leinwand. Es besteht aus Stoff, den die Tiere des Landes gefressen haben.“ Er öffnet das Paket und bietet dem Packen an. Nehmt.

Schließt die Mission **WOLKENLANZE FÄLLT** ab. Tragt auf dem Kampagnenblatt für in 3 Tagen ein: **94.6**.