

Erfolge

<input type="checkbox"/> Georgie ist zuhause	Gewinnt Szenario 1.
<input type="checkbox"/> Ein voller Erfolg	Gewinnt Szenario 2.
<input type="checkbox"/> Freudengebell	Gewinnt Szenario 3.
<input type="checkbox"/> Ein riesiger Erfolg	Gewinnt Szenario 4.
<input type="checkbox"/> Der Igel sitzt im Käfig!	Gewinnt Szenario 5.
<input type="checkbox"/> Eine kleine Herausforderung	Gewinnt Szenario 2 oder höher auf einer Schwierigkeit.
<input type="checkbox"/> Eine echte Herausforderung	Gewinnt Szenario 2 oder höher auf einer Schwierigkeit.
<input type="checkbox"/> Eine ernstzunehmende Herausforderung	Gewinnt Szenario 2 oder höher auf einer Schwierigkeit.
<input type="checkbox"/> Eine enorme Herausforderung	Gewinnt Szenario 2 oder höher auf einer Schwierigkeit.
<input type="checkbox"/> Die ultimative Herausforderung	Gewinnt Szenario 5 auf einer Schwierigkeit.
<input type="checkbox"/> Wir kennen keine Angst	Gewinnt alle 5 Szenarien mindestens auf Schwierigkeit.
<input type="checkbox"/> Gefahrensucher	Gewinnt alle 5 Szenarien mindestens auf Schwierigkeit.
<input type="checkbox"/> Wir wollen mehr	Gewinnt alle 5 Szenarien mindestens auf Schwierigkeit.
<input type="checkbox"/> Wir wollen alles!	Gewinnt alle 5 Szenarien mindestens auf Schwierigkeit.
<input type="checkbox"/> Blackjack	Beendet ein Szenario mit genau 21 Endpunkten.
<input type="checkbox"/> Ein voller Mond	Beendet ein Szenario mit genau 28 Endpunkten.
<input type="checkbox"/> Glückszahl	Beendet ein Szenario mit genau 33 Endpunkten.
<input type="checkbox"/> Roulette	Beendet ein Szenario mit genau 37 Endpunkten.
<input type="checkbox"/> Das Spiel, Seerton und der ganze Rest	Beendet ein Szenario mit genau 42 Endpunkten.
<input type="checkbox"/> High Noon	Spielt bis 12 Uhr Mittags.
<input type="checkbox"/> Geisterstunde	Spielt bis Mitternacht.

<input type="checkbox"/> Ein perfekter Start	Erfüllt alle Aufgaben von Szenario 1.
<input type="checkbox"/> Leere Taschen	Benutzt alle Gegenstände und gewinnt Szenario 2.
<input type="checkbox"/> Gut vorbereitet	Sammelt alle Würfel (auch die Verbündeten-Karten) ein und gewinnt Szenario 3.
<input type="checkbox"/> Persönliche Bestleistung	Erfüllt alle persönlichen Aufgaben und gewinnt Szenario 4.
<input type="checkbox"/> Superheldenhaft	Spielt alle 10 Helden-Karten und gewinnt Szenario 5.
<input type="checkbox"/> Aus Fehlern lernen	Verliert einen Szenario.
<input type="checkbox"/> Knappe Niederlage	Verliert Szenario 2, 4 oder 5, während der Schnelle-Pfeile-Marker genau 1 Feld vor dem Zielfeld steht und der Unruhe-Marker sein Zielfeld genau erreicht (nicht überschreitet).
<input type="checkbox"/> Knapper Sieg	Gewinnt Szenario 2, 4 oder 5, während der Unruhe-Marker genau 1 Feld vor seinem Zielfeld steht.
<input type="checkbox"/> Eine großartige Runde	Erfüllt 3 Aufgaben in einer einzigen Runde.
<input type="checkbox"/> Ein furioses Finale	Gewinnt Szenario 2 oder 4, indem ihr 3 Aufgaben in einer einzigen Runde erfüllt.
<input type="checkbox"/> Eine makellose Leistung	Gewinnt Szenario 3, indem ihr den nötigen Wert jeder der 3 finalen Herausforderungen um 10 übertrifft.
<input type="checkbox"/> Beruhigende Wirkung	Bewegt in Szenario 2, 4 oder 5 den Unruhe-Marker um insgesamt 5 Felder nach unten.
<input type="checkbox"/> Es gibt hier nichts zu sehen	Bewegt in Szenario 2, 4 oder 5 den Unruhe-Marker um insgesamt 7 Felder nach unten.
<input type="checkbox"/> Nicht den Hauch einer Chance	Fangt Scirocco in der letzten Runde öfter als nötig.
<input type="checkbox"/> Höhenanstieg	Erfüllt die „Die Heiligtumsmauer erklettern“-Aufgabe, während 3 Vont-Gruppen auf benachbarten Orten stehen.
<input type="checkbox"/> Rasende Reporter	Erfüllt die „Material für TOM-TOM“-Aufgabe für 3 Punkte, in der Runde, nachdem sie aufgedeckt wurde.
<input type="checkbox"/> Sorgfältige Untersuchung	Erfüllt die „Erkundet das Schwarzwasser“-Aufgabe, indem alle Charaktere (in einer der beiden Gruppen) beteiligt sind.
<input type="checkbox"/> Verhandlungstalent	Erfüllt die „Redet mit den Rostigen Schlüsseln“-Aufgabe mit einem einzelnen Charakter (kein Doppelcharakter).
<input type="checkbox"/> In geheimer Mission	Erfüllt die „Unauffällige Erkundung“-Aufgabe, während der nächste Charakter mindestens 3 Schritte entfernt steht.
<input type="checkbox"/> Telegramm	Erfüllt die „Schnelle Nachrichtenübermittlung“-Aufgabe für 3 Punkte.
<input type="checkbox"/> Vont-Schnitzeljagd	Erfüllt die „Das Vertrauen der Vonts gewinnen“-Aufgabe für mindestens 5 Punkte.
<input type="checkbox"/> Großer Lauschangriff	Erfüllt die „Worüber reden die Vonts“-Aufgabe für mindestens 3 Punkte.

