

IN DER HALLE DES BERGKÖNIGS

VERFLUCHTER BERG KAMPAGNENFÜHRER

Ihr seid also daran interessiert, euch an einer Kampagne zu versuchen? Der Kampagnenmodus für den Verfluchten Berg bedeutet, dass ihr mehrere Parteien spielen werdet. Mit jedem Sieg wird das Spiel ein bisschen schwieriger. Für immer. Mit jeder Niederlage erhaltet ihr einen Vorteil, der bei euch bleiben wird ... aber ihr könnt ihn für Prestige aufgeben.

Für den Kampagnenmodus **müsst** ihr nicht immer mit den gleichen Spielern oder mit der gleichen Anzahl Spieler spielen. Jedes beliebige Koop- oder Solospiel wird sich nahtlos in die Kampagne einreihen.

Einige Vorteile oder Strafen werden Entscheidungen mit sich ziehen (zum Beispiel wo ein Zusatztunnel gebaut werden soll). In diesen Fällen sollten alle Spieler versuchen, sich zu einigen. Der Startspieler hat jedoch das letzte Wort.

Füllt den Führer **bei Spielende** aus, nicht erst zu Beginn der nächsten Partie. So könnt ihr einfach den Führer öffnen und die Effekte beim nächsten Spielstart ausführen.



SPIEL GEWONNEN

Füllt nach einem Sieg eines der untenstehenden Kästchen aus. Diese Strafe wird euch für den Rest der Kampagne begleiten. Befolgt auch die „Nach einem Sieg“-Regeln auf der Spiel verloren-Seite.

Legt einen Fluch aus der Schachtel verdeckt in die Fluchreihe mit einem Wertungsmarker darauf. Dieser Fluch darf niemals gebrochen werden; er zählt allerdings zu eurem Sicherheitslimit.

Startet das Spiel mit einem **zusätzlichen** Fluch in der Fluchreihe für jedes hier ausgefüllte Kästchen.

Anstatt zu draften, mischt alle 30 Starttrolle zusammen und gibt 4 davon zufällig an jeden Spieler aus.

Entfernt die Zauber *Goldene Maske* und *Hammer der Helden* aus dem Zauberstapel.

Entfernt bei Spielstart 1 Ressource **pro Spieler** pro ausgefülltem Kästchen aus dem Teamvorrat.

Entfernt **alle** Formen eines Tunnels aus dem Vorrat pro hier ausgefülltem Kästchen.

Entfernt 2 Werkstatttypen, die in eurem gewonnenen Spiel genutzt wurden. *Notiert hier ihre Namen als Gedächtnisstütze.*

Werkstattname

Werkstattname

Sind 7 Kästchen auf dieser Seite ausgefüllt? Eure Kampagne ist abgeschlossen! Seht auf der letzten Seite nach, wie ihr euch geschlagen habt!

SPIEL VERLOREN

Setzt nach einer Niederlage ein X in ein leeres Kästchen. Jedes Kästchen mit einem X ist ein aktiver Vorteil für euch in eurem nächsten Spiel. Nach einem Sieg dürft ihr ein Kästchen mit einem X ausfüllen; ausgefüllte Kästchen sind nicht aktiv und dürfen nie wieder nach einer Niederlage ausgewählt werden. Bei Kampagnenende viele Kästchen mit X zu haben wird euren Rang senken.

Legt während des Aufbaus zwei Tunnel der Größe 3 kostenlos auf das Spielbrett.

Legt während es Aufbaus einen Tunnel der Größe 4 kostenlos auf das Spielbrett.

Nutzt für beide Vorteile die gleichen Legeregel wie für den Tunnelsprung-Zauber.

Spielt mit einem zusätzlichen aufgedeckten Zauber im Zauberbuch.

Startet mit 1 Münze Bestechungsgeld auf jedem Troll der Stufe 1 in der Horde.

Startet mit 2 zusätzlichen Hämmern im Teamvorrat.

Startet mit 2 zusätzlichen Runen im Teamvorrat.

Startet mit 2 zusätzlichen Eisen im Teamvorrat.

Gibt es auf dieser Seite keine leeren Kästchen mehr? (Alle Kästchen sind entweder ausgefüllt oder haben ein X.) Eure Kampagne ist abgeschlossen! Seht auf der letzten Seite nach, wie ihr euch geschlagen habt!

KAMPAGNENENDE

Eine Kampagne kann auf zwei Weisen enden; sieben Kästchen auf der Spiel gewonnen-Seite des Führers sind ausgefüllt ODER kein Kästchen auf der Spiel verloren-Seite ist mehr frei. Egal wie ihr hier angekommen seid, jetzt wird gewertet!

Zählt die ausgefüllten Kästchen auf der Spiel gewonnen-Seite und findet den Präfix in dieser Liste. Dann zählt die Kästchen mit X auf der Spiel verloren-Seite und findet hier euren Rang. Präfix und Rang zusammen ergeben euren Titel!

PRÄFIXE

- 0 ~ UNGLÜCKLICHER
- 1 ~ UNAUFFÄLLIGER
- 2 ~ ADÄQUATER
- 3 ~ TALENTIERTER
- 4 ~ GERISSENER
- 5 ~ BEHARRLICHER
- 6 ~ BRILLANTER
- 7 ~ UNVERGLEICHLICHER

RÄNGE

- 0 ~ KLANLORD
- 1 ~ STEINGIEßER
- 2 ~ INGENIEUR
- 3 ~ AUSGRÄBER
- 4 ~ SCHAUFELKNECHT
- 5 ~ MEIßELHALTER
- 6 ~ BLOCKTRÄGER
- 7 ~ SIMULANT

Wenn ihr eure Kampagne werten wollt, wertet 2 Punkte pro ausgefülltem Kästchen auf der Spiel gewonnen-Seite und zieht 1 Punkt für jedes X auf der Spiel verloren-Seite ab.

Wenn ihr einen weiteren Kampagnenführer benötigt, besucht www.skellig-games.de für eine kostenlose Druckversion.

Kampagnenmodus entworfen von Jay Cormier & Graeme Jahns

Entwickelt von Josh Cappel

© Burnt Island Games, alle Rechte vorbehalten