

# IN THE HALL OF THE MOUNTAIN KING

## ÁTKOZOTT HEGY KAMPÁNYKÖNYV

Szóval kipróbálnád magad egy kampányban? Az Átkozott hegy kampánymódja azt jelenti, hogy egy sor játékot fog játszani. Minden győzelem esetén a játék egy kicsit nehezebbé válik. **Végleg.** Minden veszteséggel olyan előnyt kapsz, amely veled marad... de feladhatod, a tekintély megszerzése érdekében.

Ehhez a kampánymódhoz nem **kell** ugyanazokkal a játékosokkal, vagy akár **ugyanannyi** játékosal játszani. Minden kooperatív vagy egyéni játék zökkenőmentesen illeszkedik bele a kampányodba.

Néhány előny és büntetés arra kér, hogy dönts el valamit (például, hogy hová helyezz egy bónusz alagutat). Ezekben az esetekben a játékosoknak meg kell próbálniuk megegyezni, a végső szó azonban a kezdőjátékosé.

Ne felejtse el kitölteni a könyvet, **amikor a játék véget ér**, ne hagyja a következő játék elejére. Így majd csak felnyitja a könyvet és alkalmazza annak hatásait, a következő játék elindításakor.



# NYERTES JÁTÉK

Egy győzelem után satírozd be az egyik mezőt. Ez a büntetés a kampány hátralévő részében veled marad. Valamint kövesd a **Vesztes játék** oldalon az „Egy győzelem után” utasításait.

Helyezz egy átkot a **dobozból** képpel lefelé az átoksorba, rajta egy pontjelzővel. Ezt az átkot soha nem lehet megtörni, de beleszámít a biztonsági korlátba.

Kezdd a játékot 1 **extra** átokkal az átoksoron minden itt besatírozott mező után.

Kiválasztás helyett keverd össze mind a 30 kezdőtrollt, és véletlenszerűen ossz ki 4-et a játékosoknak.

Távolítsd el az *Aranymaszk* és a *Hősök kalapácsa* varázslatokat a varázslatpakliból.

A játék kezdetekor minden itt besatírozott mezőért távolíts el **játékosonként** 1 erőforrást a csapatraktárból.

Távolíts el a készletből minden itt besatírozott mezőért egy alagútforma **minden** elemét.

Távolíts el 2 műhelytípust, amelyet a nyertes játékodban használtál. Írd be a nevüket emlékeztetőül.

műhely neve

műhely neve

Az oldalon lévő **hét** mező be lett jelölve? Kampányod véget ért!  
Ellenőrizd a hátsó oldalon, hogy teljesítettél!

# VESZTES JÁTÉK

Egy vereség után tegyél X-et egy üres mezőbe. Minden mező, amelyben X szerepel, aktív előny számodra a következő játékodban.

Egy győzelem után **besatírozhatsz** egy X-el jelölt mezőt. A besatírozott mezők **nem** aktívak, és egy vereség esetén soha többé nem választhatók. Ha a kampány végén több mezőben X van, az csökkenti fogja a rangod.

Az előkészítés során helyezz két 3-as méretű alagutat a táblára, költség nélkül.

Az előkészítés során helyezz egy 4-es méretű alagutat a táblára, költség nélkül.

Játssz egy extra, felfordított varázslattal a varázskönyvben.

Kezdj 1 érme megvesztegetéssel a horda összes 1. szintű trollján.

Kezdj 2 extra kalapáccsal a csapatraktárban.

Kezdj 2 extra rúnával a csapatraktárban.

Kezdj 2 extra vassal a csapatraktárban.

*Nem maradt üres mező ezen az oldalon? (Minden mező be lett satírozva vagy egy X-et tartalmaz.) Kampányod véget ért! Ellenőrizd a hátsó oldalon, hogy teljesítettél!*

# A KAMPÁNY VÉGE

Egy kampány kétféleképpen ér véget. A könyv *Nyertes játék* oldalán **hét mező** be lett satírozva, **VAGY** a *Vesztes játék* oldalán **nincs** üres mező. Bármelyik úton jutottál el ide, **eljött a pontozás ideje!**

Számold meg a **besatírozott** mezőket a *Nyertes játék* oldalán, és keresd meg a listán az **előtagot**. Ezután számold meg az **X-es mezőket** a *Vesztes játék* oldalán, és keresd meg itt a **rangot**. Az előtag és a rang együtt alkotják a címed!

## ELŐTAGOK

1- SZERENCSÉTTLEN

2- JELENTÉKTELEN

3- MEGFELELŐ

4- ÜGYES

5- RAVASZ

6- ÁLHATATOS

7- RAGYOGÓ

8- PÁRATLAN

## RANGOK

1- KLÁNÚR

2- KÖGÖRGETŐ

3- MÉRNÖK

4- KUBIKOS

5- LAPÁTZSOKÉ

6- KAPIRGÁLÓ

7- TÖMBTOLÓ

8- LÓGÓS

Ha pontozni szeretnéd a kampányodat, szerezz 2 pontot a *Nyertes játék* oldalán minden besatírozott mezőért, és vonj le 1 pontot a *Vesztes játék* oldalán lévő mindegyik X után.

Ha másik kampánykönyvre van szükséged, látogass el a [www.burntislandgames.com](http://www.burntislandgames.com) oldalra egy ingyenes, kinyomtatható verzióért.

Fordította: Hipszki László (v1.0)

A kampánymódot tervezte Jay Cormier és Graeme Jahns

Fejlesztette Josh Cappel

©2019 Burnt Island Games, minden jog fenntartva