Regeln der Mini-Kampagne

Anstatt die Abenteuer aus ***Höhle des Lindwurms*** in eine bestehende Kampagne zu integrieren, wollen die Spieler vielleicht lieber eine Mini-Kampagne spielen, die nur aus den Abenteuern aus dem Quest-Handbuch aus ***Höhle des Lindwurms*** besteht. Diese Mini-Kampagne beinhaltet weniger Abenteuer als die „Schattenrune“ und man benötigt insgesamt etwa 5–8 Stunden Spielzeit, um sie abzuschließen.

HINTERGRUND

Nachdem es erst kürzlich in der ländlichen Baronie Rhynn erneut intrigierende Politiker ihr eigenes Land verraten haben, leben auch die Gerüchte wieder auf. Monster-Überfälle, umherwandelnde Tote, wiederentdeckte uralte Artefakte. Kaum verlässt man die sicheren Stadtmauern Arhynns, hört man vom drohenden Unheil, das kurz davor steht, über Terrintoh hereinzubrechen.

In der letzten Zeit haben sich alle diese Gerüchte jedoch auf ein älteres Übel konzentriert, das wieder von sich reden macht: Valyndra, Mutter der schrecklichen Halbdrachenbrut – Drachengeborene, die aufrecht wie Menschen gehen. Es wird gemunkelt, die selbst ernannte Lindwurmkönigin verkehre mit anderen verdorbenen Mächten. Angesichts ihres Hortes in den Carthia-Bergen, der angeblich mehrere Armeen unterhalten kann, verheißt dies nichts Gutes.

Doch soll es noch schlimmer kommen, denn es heißt, dass Valyndra vom Aurium-Fund in der Vigilia-Mine gehört haben soll – ein Metall, das glitzert wie Gold, sich aber schmieden lässt wie der beste Stahl. Niemand wagt es, sich die Konsequenzen auszumalen, sollte Valyndra dieses mächtige Erz in ihre Klauen bekommen

WIE MAN DIESE MINI-KAMPAGNE SPIELT

Für diese Mini-Kampagne gelten die ganz normalen Kampagnenregeln aus ***Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition***. Außerdem gelten die nachfolgenden Änderungen:

Im Gegensatz zur Kampagne „Die Schattenrune“ besteht diese Mini-Kampagne nur aus 4 Abenteuern, die in einer festgesetzten Reihenfolge nacheinander gespielt werden. Gerüchte-Karten finden in der Mini-Kampagne keine Verwendung. Um die komplette Kampagne zu spielen, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge befolgt:

1. **Aufbau:** Es werden die normalen Regeln für den Spielaufbau befolgt. Der Overlord und jeder Held erhalten je 4 Erfahrungspunkte. Außerdem erhält jeder Held 100 Gold. Dann führen die Spieler die Schritte „Erfahrungspunkte ausgeben“ und „Einkaufen“ durch. Nicht-ausgegebene Erfahrungspunkte und Gold dürfen für spätere Kampagnenphasen gespart werden.
2. **Reise:** Der Schritt „Reise“ wird durchgeführt, welcher bei „Wagenspuren“ beginnt. Jeder weitere Reiseschritt beginnt beim letzten absolvierten Abenteuer.
3. **1. Abenteuer:** Das Abenteuer „Schatzjäger“ wird gespielt.
4. **Kampagnenphase:** Es wird eine normale Kampagnenphase durchgeführt, allerdings wird der Schritt „Nächstes Abenteuer aussuchen“ übersprungen.
5. **2. Abenteuer:** Das Abenteuer „Böses Erwachen“ wird gespielt.
6. **Kampagnenphase:** Es wird eine normale Kampagnenphase durchgeführt, allerdings wird der Schritt „Nächstes Abenteuer aussuchen“ übersprungen.
7. **3. Abenteuer:** Das Abenteuer „Gute Mine zum bösen Spiel“ wird gespielt.
8. **Übergang zu Akt II:** Es werden die Anweisungen für „Akt II“ auf Seite 22 der Spielregel zu ***Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*** befolgt.
9. **Kampagnenphase:** Es wird eine normale Kampagnenphase durchgeführt, allerdings wird der Schritt „Nächstes Abenteuer aussuchen“ übersprungen..
10. **Finale:** Falls die Helden mehr Abenteuer als der Overlord gewonnen haben, wird jetzt Abenteuer „Die Waffenschmiede“ gespielt. Falls der Overlord mehr Abenteuer als die Helden gewonnen haben, wird jetzt das Abenteuer „Bis an die Zähne bewaffnet“ gespielt. Wer dieses letzte Abenteuer gewinnt, gewinnt die gesamte Kampagne!

ZUSÄTZLICHE ABENTEUERBELOHNUNGEN

Zusätzlich zu den bei den Abenteuern aufgeführten Belohnungen erhält jeder Spieler am Ende jedes Abenteuers 1 EP. Man erhält diese Belohnung auch, wenn man das Abenteuer verloren hat. Falls die Helden gewinnen, dürfen sie einen Helden wählen, der einen zufälligen Gegenstand aus dem Marktkartenstapel erhält. Falls der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

Falls man als Abenteuerbelohnung ein Relikt erhält, das sich bereits im Besitz des gegnerischen Teams befindet (Overlord bzw. Helden), darf sich der Spieler das Relikt vom anderen Team nehmen. Falls ein Team ein Relikt erhält, das sich bereits in seinem Besitz befindet, erhält jeder Spieler in diesem Team stattdessen 1 EP.

Höhle des Lindwurms

Kampagnenkarte