

Liste der Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, welche ihr im Verlauf der *Traumjäger*-Kampagne erreichen könnt. Sobald ihr einen Erfolg erreicht, hakt ihn einfach im Kasten davor ab. Die wahre Herausforderung ist es, alle Erfolge zu erreichen!

- Seekrank:** Gewinnt *Reise über das Belegaer*, ohne einen einzigen Charakter sich einer Segeln-Probe stellen zu lassen.
 - Doppeltes Risiko:** Gewinnt *Das Schicksal Númenors* mit 7 oder mehr doppelseitigen Orten im Stapel beanspruchter Siegpunkte.
 - Rettet alle Schiffe vor den Flammen:** Gewinnt *Raubzug auf die Grauen Anfurten* ohne Karten unter Die Anfurten brennen.
 - Seek and Destroy:** Zerstört den Gegner Die Sturmrufer in *Flucht der Sturmrufer* in 4 Runden oder weniger.
 - Ihr braucht keine Stützräder mehr:** Gewinnt *Das Ding in den Tiefen*, nachdem ihr in der ersten Runde zum Steuerrad der Sturmrufer gereist seid.
 - Dori der Erkunder:** Gewinnt *Tempel der Vergangenen*, nachdem ihr alle Orte erkundet habt (und sie alle umgedreht habt).
 - Nightswimming:** Gewinnt *Die versunkenen Ruinen*, nachdem ihr in 3 aufeinanderfolgenden Runden eine Unterseegrotte auf ihre *Unterwasser*-Seite umgedreht habt.
 - I'm on a Boat (oder auch auf fünf):** Gewinnt *Sturm auf Cobas Hafen*, während 1 Spieler sowohl beide Kriegsschiffe aus Dol Amroth als auch beide Korsaren-Plänkler zur gleichen Zeit kontrolliert.
 - Das war Sabotage!:** Gewinnt *Die Stadt der Korsaren*, nachdem ihr Die Sturmrufer in der ersten oder zweiten Runde zerstört habt.
 - Come Sail Away:** Findet bei einer einzigen Segeln-Probe 12 oder mehr ☸-Symbole.
 - Über die Planke gehen:** Schafft es, dass 1 Spieler in einer einzigen Runde von 6 oder mehr **Korsaren** geentert wird.
 - Auf Kurs bleiben:** Gewinnt die Szenarien 1, 4 und 8, ohne den Kurs mit dem ⚓-Symbol zu erreichen.
 - PIRATEN!!!:** Gewinnt 1 Szenario, nachdem ihr das gesamte Korsarendeck gleichzeitig im Spiel hattet.
 - Boaty McBoatface:** Gewinnt das Szenario 1, 4 oder 8, ohne am Ende des Spiels auch nur einen einzigen Schaden auf Schiff-Zielen zu haben.
- ### Kampagnen-Erfolge
- Können Sie Erfahrung vorweisen?:** Erhältet 50/65/80/100 oder mehr EP in einer Kampagne für 1/2/3/4 Spieler.
 - Movin' on Up:** Rüstet 25 oder mehr Karten auf.
 - Eigenbedarf:** Spielt Círdans Segen auf Círdan selbst.
 - Schiffshändler:** Immer wenn die Spieler „ihre Flotte vorbereiten“, müssen sie jeweils ein anderes Schiff-Ziel wählen, das sie in dieser Kampagne noch nicht gewählt haben (mit Ausnahme von Die Traumjäger).
 - Im alten Trott bleiben:** Spielt alle 9 Szenarien mit genau den Helden durch, mit denen ihr die Kampagne begonnen habt.
 - Nightmare on Temple Street:** Tötet mindestens 4 Wiederkehrende Alpträume in einem einzigen Szenario.
 - Ein Deck, sie zu knechten:** Spielt alle 9 Szenarien, ohne weitere Karten euren Decks hinzuzufügen (mit Ausnahme von Kampagnenkarten).
 - Seek and Destroy 2: Electric Boogaloo:** Zerstört das Kriegsschiff der Korsaren sechs Mal im Verlauf der Kampagne.
 - Zombie-Jäger:** Gewinnt ein Szenario, nachdem 4 oder mehr Ressourcenmarker auf einer Kampagnenkarte liegen.
 - Flaschenpost:** Handelt in einem einzigen Szenario die „Wenn aufgedeckt“-Effekte auf allen 4 Gunst-Karten Hilfe anfordern ab.
 - Befreit den Kraken:** Schafft es, dass Seeschlange im Stapel beanspruchter Siegpunkte landet.
 - Träumt weiter:** Schafft es, in einer einzigen Runde Die Traumjäger sich dem Abenteuer und einer Segeln-Probe stellen zu lassen sowie mit ihr einen Angriff zu verteidigen und mit ihr anzugreifen.
 - Tödliche Axt:** Tötet im Verlauf der Kampagne mit der Aktion auf Wurfaxt 5 oder mehr Gegner.
 - Bootylicious:** Schafft es, dass der Verbündete Kapitän Sahír in einem einzigen Szenario 12 oder mehr Ressourcenmarker erhält.
 - An eure Grenzen gehen:** Gewinnt die *Traumjäger*-Kampagne nur mit Spielerkarten aus dem Grundspiel und der *Traumjäger*-Helden-Erweiterung.
 - Sweet Dreams (Are Made of This):** Gewinnt die *Traumjäger*-Kampagne im Expertenmodus.