

# Erfolge

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

- Nichts Böses sehen:** Gewinnt *Reise den Anduin hinauf*, indem du nur 1 Gegner aus dem Deck bössartiger Kreaturen besiegst.
- Zurück an den Anfang:** Gewinnt *Verirrt im Dusterwald* nur mit Karten aus dem Grundspiel.
- Durch Gier erschlagen:** Schafft es, in *Der Auftrag des Königs* eine einzigartige *Waffe* an den Drachenhort anzuhängen und danach den Feuerdrachen mit einem Angriff eines Helden zu besiegen, an den jene *Waffe* angehängt ist.
- Es gibt kein Entkommen:** Gewinnt *Die Dürre Heide*, ohne dass Abschnitt 3 Schaden vom Kaltdrachen heilt.
- Schlechter Leibwächter:** Gewinnt *Kreuz und quer durch Rhovanon*, wobei ihr in derselben Phase Winzling und Urdug besiegt.
- We Didn't Start the Fire:** Gewinnt *Feuer in der Nacht* mit 10 oder weniger Schaden auf Hrogars Hügel.
- I Ain't Afraid of No Ghost:** Gewinnt *Der Geist von Framsburg*, nachdem ihr Frams Schatten mindestens 3 Mal besiegt habt.
- Das ist für Seestadt!:** Gewinnt *Berg Gundabad*, indem ihr Dagnir den letzten Schadenspunkt mit einem Fernkampf-Angriff eines einzelnen Charakters zufügt.
- Drei Heere:** Gewinnt *Das Schicksal von Wilderland*, ohne dass jeweils die Helden eines Spielers untereinander ein gemeinsames Merkmal aufweisen.
- In jede Ecke schauen:** Gewinnt Szenario 3, 4 oder 8, ohne Karten im Höhlendeck übrig zu haben.
- Einem Streuner über den Weg laufen:** Verwickelt in einer Phase mindestens 3 Streunende Bilwisse in einen Kampf.
- Großer Verlust:** Legt durch die Verratskarte Schwere Last Verstärkungen ab, die insgesamt mindestens 10 Ressourcen Wert sind.
- Sind wird denn blind?:** Legt durch die Verratskarte In der Wildnis verlaufen mindestens 10 Karten ab.
- Warum ausgerechnet müssen es Fledermäuse sein?:** Schafft es, eure Bedrohung durch Fledermausschwärme um mindestens 10 zu erhöhen.

## Kampagnen-Erfolge

- Treu bis zum Ende:** Spielt alle 9 Szenarien mit genau den Helden durch, mit denen ihr die Kampagne begonnen habt.
- The Gang's All Here:** Gewinnt ein Szenario mit allen 4 Gunst-Verbündeten im Spiel.
- Hin und zurück:** Spielt alle 9 Szenarien mit Bilbo Beutlin als Helden.
- Erinnerungssammler:** Erhaltet 15 Begegnungskarten im Kampagnenvorrat.
- Etwas vom Weg abgekommen:** Schafft es, 5 oder mehr Orte aus unterschiedlichen Begegnungssets im Spiel zu haben.
- Doch nicht so toll:** Fügt 1 Helden mit einer angehängten *Auszeichnung* der Liste gefallener Helden hinzu.
- Falsches Lied:** Spielt eine *Lied*-Gunst, wenn kein Held mit der passenden *Auszeichnung* im Spiel ist.
- Originalitätsliebhaber:** Gewinnt ein beliebiges Szenario 4–9 mit einem Begegnungsdeck, das genau die Karten enthält, die bei der normalen Vorbereitung enthalten sind, ohne Karten anderer Begegnungssets.
- Keine Bedrohung:** Gewinnt *Das Schicksal von Wilderland* mit der Zielkarte Die Bedrohung des Wilderlands im Spiel, ohne Ressourcen darauf und ohne den Bedrohungsgrad der Spieler aufgrund ihres Effekts erhöht zu haben.
- Mini-Boss:** Besiegt im Verlauf der Kampagne 5 Mal Dagnirs Brut.
- Schatzjäger-Experte:** Erhaltet alle 9 Schätze.
- Aus einem anderen Zyklus:** Schafft es, Turayn und eine Gunst-Karte von einer anderen Kampagne gleichzeitig im Spiel zu haben.
- Der Tod des Autors:** Schafft es, dass Melanwar durch einen Angriff von Dagnir besiegt wird.
- Möchtegern-Held:** Hängt 3 Schätze an Isolde an.
- Jobsicherheit:** Heilt denselben Charakter mindestens 3 Mal im selben Szenario mit Beldis.
- Beschützer von Wilderland:** Gewinnt die *Ered Mithrin*-Kampagne nur mit Spielerkarten aus dem Grundspiel und der *Ered Mithrin*-Helden-Erweiterung.