

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

Ein Schatten im Osten

Im Osten war ein dunkelroter Glanz unter den drohenden Wolken. Es war nicht das Rot der Morgendämmerung. Über das abfallende Land dazwischen blickte das Gebirge Ephel Dúath finster zu ihnen herüber, schwarz und formlos unten, wo die Nacht noch dicht lag und nicht hinwegzog, oben mit gezackten Spitzen und Graten, die sich hart und drohend von dem feurigen Glanz abhoben.

Die zwei Tüme

Willkommen zu *Ein Schatten im Osten*, einer Erweiterung zu *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*. In dieser Erweiterung erforschen die Spieler die zum Großteil noch unbekanntes Land von Rhûn und begegnen ihren Bewohnern, denen der Schatten von Mordor schon viel zu nahe gekommen ist. In drei eigenständigen Szenarien unternehmen die Spieler eine Reise den Fluss Eilend hinab nach Dorwinion bis unter die Hügel von Rhûn.

Überblick über das Spielmaterial

Die Erweiterung *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel: Ein Schatten im Osten* enthält folgendes Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 6 Kartenarten, bestehend aus:
 - 21 Eldenkarten (Karte ist doppelseitig bedruckt)
 - 9 Spielerkarten (Karte ist doppelseitig bedruckt)
 - 13 Ereignungskarten
 - 0 Abenteuerkarten

Internetressourcen

Ein Onlinetutorial zu diesem Spiel gibt es unter <http://www.fantasyflightgames.com/lotr-tutorial>

Spiele und Punktestände dieser und anderer Szenarien können ebenfalls online im Abenteuerlogbuch für *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* unter <http://www.fantasyflightgames.com/lotr-questlog> festgehalten werden.

Erweiterungssymbol

Die Karten der Erweiterung *Ein Schatten im Osten* können an diesem Symbol vor der Setnummer erkannt werden:



Regeln & Neue Begriffe

Immun gegen Spielerkarteneffekte

Karten mit dem Text „Immun gegen Spielerkarteneffekte“ ignorieren die Effekte sämtlicher Spielerkarten. Außerdem können Karten, die immun gegen Spielerkarteneffekte sind, nicht als Ziel für einen Spielerkarteneffekt ausgewählt werden.

Abkommen

Abkommen ist eine neue Kartenart für Spielerkarten, die in dieser Erweiterung eingeführt wird. Abkommenkarten können für tatsächliche Verträge stehen, wie z. B. denjenigen, den Bilbo mit den Zwergen unterzeichnet hatte, bevor er mit ihnen nach Erebor aufbrach. Sie können aber auch für soziale Vereinbarungen stehen, wie z. B. das Bündnis, das die neun Mitglieder der Gemeinschaft des Ringes miteinander schlossen.

Eine Abkommenkarte zählt zwar als Spielerkarte, gilt aber nie als Teil eines Spielerdecks und zählt auch nicht gegen die minimale Deckgröße eines Spielerdecks. Jeder Spieler darf stattdessen 1 Abkommen wählen und zusammen mit seinen Helden zu Beginn des Spiels (mit der „A“-Seite nach oben) ins Spiel bringen. Falls ein Abkommen Einschränkungen für ein Spielerdeck aufweist, welche Karten enthalten sein dürfen und welche nicht, muss der Spieler sich daran halten, um mit dem Abkommen spielen zu können.



Beispiel für ein Abkommen

Sméagol / Gollum

In *Eið h ten m Osten* befindet sich eine einzigartige doppel-seitige Helden-/Gegnerkarte: Sméagol / Gollum. Jede Seite dieser Karte steht für einen anderen Aspekt dieses bekannten Charakters: Sméagol ist ein Held, der Sauron besiegen möchte, aber Gollum ist ein Gegner, der an den Rache nehmen will, die seinen „Schatz“ gestohlen haben. Sméagol kann nicht als Startheld gewählt werden, wenn eine der Saga-Erweiterungen oder der *ð h ten s Dú terwh d -Zkl* us gespielt wird.

Wenn ein Spieler Sméagol als einen seiner Starthelden wählt, muss er Kopien der Verratskarte „Stinker“ in das Begegnungsdeck mischen. Der „Wenn aufgedeckt“-Effekt auf Stinker führt dazu, dass Sméagol auf seine „Gollum“-Seite umgedreht wird. Sobald das passiert, verlässt der Held Sméagol das Spiel und der Gegner Gollum kommt spielbereit mit seinem Besitzer in einen Kampf verwickelt ins Spiel.

Solange sich Gollum im Spiel befindet, verwickelt er den Startspieler in einen Kampf. Sobald Gollum besiegt wird, wird er auf seine „Sméagol“-Seite umgedreht. Sobald das passiert, verlässt der Gegner Gollum das Spiel und der Held Sméagol kommt erschöpft unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel.



Der Eine Ring & das Merkmal „Meister“

Ein **h** **ter** **m** **Osten** enthält auch **IK** **opie** von Der Eine Ring. Der Eine Ring ist eine Spielerkarten-Verstärkung mit eigenem Kartenrahmen und besonderen Regeln.

Der **Vorbereitung**-**Te**k von Der Eine Ring weist den Spieler an, den Ring an einen Helden anzuhängen, den er kontrolliert. Dies geschieht direkt nach dem Platzieren der Starthelden in seiner Spielzone. Falls **2**de **r** mehr Spieler Der Eine Ring in ihrem Deck haben, entscheidet der Startspieler, welcher Spieler seinen Ring ins Spiel bringt. Jede andere Kopie von Der Eine Ring wird aus dem Spiel entfernt.

Der Eine Ring ist immun gegen Nicht-**Meister**-Karteneffekte. Karten mit dem Merkmal **Meister** stehen für die Macht des Meisterringes und können nur von dem Spieler verwendet werden, welcher Der Eine Ring kontrolliert. Karten mit dem Merkmal **Meister** können nicht verwendet werden, wenn eine der Saga-Erweiterungen gespielt wird.

Unzerstörbar

Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Unzerstörbar kann nicht durch Schaden zerstört werden, selbst wenn er Schaden in Höhe seiner Trefferpunkte genommen hat.

Bogenschießen X

Solange eine Karte mit dem Schlüsselwort Bogenschießen im Spiel ist, müssen die Spieler zu Beginn jeder Kampfphase Charakterkarten im Spiel Schaden in Höhe des angegebenen Bogenschießen-Werts zufügen. Dieser Schaden kann Charakteren unter der Kontrolle beliebiger Spieler zugefügt und unter den Spielern so verteilt werden, wie diese es für richtig halten. Falls sich die Spieler nicht einig sind, wem der Bogenschießen-Schaden zugefügt werden soll, trifft der Startspieler die endgültige Entscheidung. Falls sich mehrere Karten mit dem Schlüsselwort Bogenschießen im Spiel befinden, sind die Effekte kumulativ. Es ist zu beachten, dass **h** keinen Schaden durch Bogenschießen verhindert.

Nebenabenteurer

Nebenabenteurer sind dem eigentlichen Abenteuer untergeordnete Abenteuer, welche die Spieler unternehmen können, während sie die eigentlichen Abenteuerziele des Abenteuerdecks verfolgen. Nebenabenteurer gelten nie als Teil des Abenteuerdecks. Die oberste Karte des Abenteuerdecks wird das „Hauptabenteuer“ genannt.

Ein Nebenabenteurer mit der Rückseite einer Begegnungskarte wird „Begegnungs-Nebenabenteurer“ genannt. Ein Begegnungs-Nebenabenteurer ist sowohl eine Abenteuerkarte als auch eine Begegnungskarte. Sobald ein Begegnungs-Nebenabenteurer vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird, wird es der Aufmarschzone hinzugefügt. Weil Nebenabenteurer nicht nur Begegnungskarten, sondern auch Abenteuerkarten sind, **kann der Wenn aufgedeckt**-Effekt von Nebenabenteuern nicht durch Effekte von Spielerkarten verhindert werden.

Nebenabenteurer im Spiel

Solange sich ein beliebiges Nebenabenteurer in der Aufmarschzone befindet, funktioniert es wie eine Abenteuerkarte mit den folgenden Ausnahmen: Sobald ein Nebenabenteurer bewältigt worden ist, rücken die Spieler nicht zum nächsten Abschnitt des Abenteuerdecks vor. Stattdessen wird das Nebenabenteurer dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzugefügt.

Falls sich zu Beginn jeder Abenteuerphase ein oder mehrere Nebenabenteurer in der Aufmarschzone befinden, darf der Startspieler eines davon als „aktuelles Abenteuer“ auswählen, anstelle der derzeit vom Abenteuerdeck aktiven Abenteuerkarte. Die Wahl gilt bis zum Ende dieser Phase. Solange ein Nebenabenteurer das aktuelle Abenteuer ist, werden Fortschrittsmarker auf das Nebenabenteurer gelegt und Karteneffekte, die das „aktuelle Abenteuer“ zum Ziel haben, zielen auf das Nebenabenteurer. Fortschrittsmarker müssen immer noch zunächst auf den aktiven Ort gelegt werden, bevor sie auf ein Nebenabenteurer gelegt werden können. Machen die Spieler mehr Fortschritt, als das aktuelle Abenteuer Abenteuerpunkte hat, verfällt der Rest; in diesem Fall werden keine Fortschrittsmarker auf andere Abenteuerkarten im Spiel gelegt.



Beispiel für ein Begegnungs-Nebenabenteurer

Bewacht (X)

Bewacht (X) ist eine alternative Version des Schlüsselwortes Bewacht. X ist dabei eine oder mehrere Kartenarten (z. B. Gegner oder Ort). Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Bewacht (X) ins Spiel kommt, werden Karten vom Begegnungsdeck abgelegt, bis eine Begegnungskarte der entsprechenden Kartenart abgelegt worden ist. Jene Karte wird danach der Aufmarschzone hinzugefügt und die Karte mit dem Schlüsselwort Bewacht (X) wird als bewachtes Ziel daran angehängt. Sobald sie angehängt ist, funktioniert ein Ziel mit dem Schlüsselwort Bewacht (X) genauso wie ein Ziel mit dem normalen Schlüsselwort Bewacht. Falls das Begegnungsdeck leer ist, während das Schlüsselwort Bewacht (X) abgehandelt wird, wird der Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck gemischt und dann das Abhandeln des Schlüsselwortes Bewacht (X) abgeschlossen.

Beispiel: Während der Abenteuerphase deckt Tom die Karte „Beweis für den Kult“ (36 auf, die das Schlüsselwort Bewacht (Gegner) besitzt. Tom legt die Karte in die Aufmarschzone und legt Karten oben vom Begegnungsdeck ab, bis er einen Gegner abgelegt hat. Danach fügt er den Gegner der Aufmarschzone hinzu und hängt Beweis für den Kult als bewachtes Ziel an den Gegner an.



Der Fluss Eilend

Schwierigkeitsgrad = 6

Imß frñ ig s tã ñl e Bãm e iñt h b reits iv b ler Blü e,
h s Gestl e mit eia r d ige d rB o sch t fü Kũ g Brãus
Do win æ in rfi erD ie ß d wa h esko tierte d e ersch t en
Reised ñ um groß rB ergfriedv d r Kũ g uf sein m
h zera ñl h æ fudl f h elt. Die Eiw h rus Th
uud s d m b a h terß estd wa erh er fü eia Aul en
zusm mege kũ meE ia wilã usm mege wũ felte Trup
vo Ab n eureris tã b nuã cht e d m Gã er u. D ie
Wa h ñ ens ichi h enW eg ur ch il e Mex ch m ege ud
b a h eil e Gã te us Do win ñl rekt vo Brã Th on

„Willkũ meif reud“, s gt e Kũ g Brã u d m d n
Gestl en, Wa h Eucl d u b wge ñ ñ b ch r Eile
h erã rzukũ meß

Die Fremd nus Do win ñ erb ugtens ichuã ia r vã h n
ergriff d Wo t: „Eia grß Duk elh it h us er sch s Ld
b fu lem einfl err.“

„Leute sid erschv ud ñ ,e rgũ te eird rer., Auf d m Ld
werd rã e Weib rge ñ ch meh b stellt, w eil d e Arb iter
verschv ud ñ idW ir fü ch enuã vo d rD ige ñl e d h
kũ menw erã n Allerid gs kã nw ir sie ñ ch verhd rrw eil
wir keia Krieger h ñl e us b sch zek õ ñ

„Leid r h ichi emd ñl ñ chE uchs ch ckerk õ e“,
u wo tete d r Kũ g trar ig., MeirL dv urd im letzen
Win er vã rks ud ra h ñ imgesuch. Du m ñ senw ir
us erst o le r h eil clf ñ ch e, d s alle meia Krieger h er
b õ igt werd ñ

„Hb Ih wirklich emd ñl ñ h en b h enk õ ,m ein
Herr? frgt e eia r d r Gestl en

„Wirklich ch“, s gt e Kũ g Brãh it erã terW o ten, Ich
h te Euclge ra eia d re An wo t gegeb ñ

„Df ñ ch e icld s Do win ñ ñl r Duk elh it
versch uge nw erd nw ir d ,k lgt e eia r d r Bõ en

„Vielleicht uc lñ ch“, e rgriff eia r der Ab n eurer d Wo t,
d r ñl r Nã gestd ñ te. Er zeigte uf sein Gefũ rten
„Meia Freud ud ch nux h er lge geng us geruh.
Wir wã erb reit EureiL d leuterz u Hilfe zu kũ meß

Er gig uf d ñl h æ u, k ñ ete d o ñ ed r uf uh fo t:
„Wir dr fierK ñ g Brã Gã tfreund ch t gen eß ñM it sein r
Erlab s werd nw irã ñD o win er eiseum d t d m
grß r werd d ñ h tere n gegen utreit

Die Gest emus Do wiñ w cht end n Ab n eurer ü er-
rñ ch d er Kñ g b r lä h lte uñ gt e: „Mein Freud ,
il eses Lñ teh irE urer uñE urer Freud S hl dl e es
n emñ s zurü kzh erk d clk w ðE uclñ ch o h
eim lñ verlige ðe ine gefñ yb le Reise imm eia m Nm er u
un era hn en Ab r iclb if rñ s Ih Euclñ reiwillig d u
b reit erklä t h ,d chm ir n emñ n v stellenk ð r
b sserfü ð ese Aufgñ geeigñ t wñ e.Ma h Euchm it meia m
S genuñ m Wh wb lemm eia s Vb kes uf d rW eg.“

Der Kñ g ließe inB o mit Vö rñ erf ü ð e lge Reise a h
Do wiñ w v b reitenud eilte d rH eld ðe in rR ud rer zu,
d r sichm it d rñ ð ich rG ewñ serñ s Flusses Eiled
us kn e,um sie sich rñ h Ziel zu b ige n

Un erwegs lern eil e Held n iel vñ m Rud rer,d rK ü g
Brd h ð ugewieserñ te.Er h eR utlduñ a ein
erñ ed er Bñ sñ er,d r seia rL eb ð un erh tñ it
verñ en e,Wa end rF luss Eileñ h ud un er zu b fñ d rn
Er erzñ te d rH eld ð les,wñ er ð r Do wiñ uñ eia
Umgebñ w usste,wñ eñ e S rñ ug s ie d m Ld mmer
ñ r b a h e.

„S e siñ inf rieñ ertiges Vb k-m it d m Kñ f erñ ðe is es
ñ ch sñ ,s gt e Rutlad, S e ma h ð ieb r ih eb rñ ten
WeinG a schñ tarkes Zeug.D ie Elberus d m Dñ terwñ d
kñ ð ch gengñ ð kñ merL etztes Jh h iclge ug
Gb ðñr clñ rH u del mit ð ðge ma h ,d s ichm ir ð eses
Bñ kuf erk ð e.“ Er lä h lte uñ trichs tñ z ð r d Rud r,
mit d mer steuerte.

„Jñ fñh erfo t,, wir ð lmm it h lemm gl ich rL euten mit
Meñ ch ð us Do wiñ rE lb rñ stlige ð uf etzt uc hm it d n
Ha d im, ð e Ih im Frñ h h rgeb a h h .“

„Wa h Ih mit derO stlige ð u schñ feñ ,w b lte eia
Held n w issen

„Wir treib ðe inw eñ g Hd l“,s gt e d r Rud rer., Eip a
ih er Hñ er sch agerñ h Lge rñ ð ichv d o wiñ m
Ostuf er d s Flusses uf .Wir ma h ð uf d m Weg zum uñ m
Meer vñ rñ t gerñ h t,um Wa enudñ euigkeiten
us zutts ch ðe s siñ h lich Leute,uc hw enñ ie uñ fremd
ersch ðe ð

„Da ist ð rñ ch ð ð ,s gt e ð e Held n erwud rñ., Wir
d h erñ le Ostlige e wñ enñ ere Feid uñv ð d ð n
Westerñ sseñ

„Ichw ð d ð ch so: v sch ll urteilerw ere s d um geh ,wñ
h le Ostlige ð r d rW esterñ r uc lñ re Dige d h eñ ,
kich rie Rutld, S e siñ eh un ersch eñ icñ ov ie Ih ud
ich Ich a hn e a d s ð e meisten von ð n lieb r zumñ men mit
ih enñ a h ð eb w ð d ð s sie tñ er u wb lerE s gib b r
b stimmt uc le in ge, ð eur uf Blut us siñ chñ geh t,
d s sie uc lge ug Z eit mit Kñ f enud ereid r verb ige n
Tu sä h ichñ einH ð er,m it d m wir m Fluss getus ch
h ðe im lñ erwñ ,d s sie vñ h ere igea rL euterb d oh
wurd rñ eh saus ,h s tñ ia Grup vñK riegere s ð ch
gutñ ð ,d s sie mit uñ Hd l treib ð

„Ichw ð d ð ese Hñ er gerñ ken h erñ ð ,s gt e ð e Heldin
„Ichñ o hñ e mit eia m Ostlige sp o h ð

„Ih werd t schñ ð elegeñ it d u b kñ meñ ,s gt e
Rutld, Wir sch ge ð t h ute Nach uñ er Lge r uf .“

Antl esem Ab d egte d r Rud rer kurz vñ d r Dñ merug
mit d m Bñ m ð tlich rU fer auf hñ te sie zum Lge r
d r Hñ er.D ie Ostlige d tñ grñ erñ rF lussch ffer
wie eia ð terF reudñ ðc lñ e Aben eurer wurd ð
Feuer willkñ merge h ð ð n Als ð e ð un ergig,w urd n
Neuigkeiten getus ch uñ etrñ e ma h eñ e Rud .
S h ðv a frñ ich s La h ð uñ erD ie Held rge ð sen
ð e Gñ ffreud chñ t d r Hñ er, ð s eif ð ch erlich r S h ei
ertñ e uñK rieger d r Ostlige us d m Duk el d r Na h mit
b en d rF a kelñ rñ r Hdñ sie lñ stñ mterD ie Ostlige
setzerH ð ten rB rñdñ a feñ e Fa keluc luf Rutld
Bñ .D er Rud rer sch ie inP ð kuf ,w urd b r sgl eich n
etwñ getrñ fenuñ g ð l rekt a b ð eia m Hñ erfrend
zu Bd rD ie Held ð terk eia Zeit,eia Verteil gung z u
v gñ stierñ h ð iek eia d re Wh ,h s zu flieh n
Zumñ meñ rugeñ ie ih ew erletzerF reud ð e Duk elh it der
Na h h us .

„Der Fluss Eilend“ wird mit einem Begegnungsdeck aus allen
Karten folgender Begegnungssets gespielt: Der Fluss Eilend, Reiter
von Rhün, Ostling-Plünderer und Wellige Ebenen. Diese Sets sind
an folgenden Symbolen zu erkennen:



ACHTUNG! ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESER ABENTEUER GEWONNEN HABEN.

Die Held ik letterteil e steile Bö chg m Westufer d s
Flusses Eilend uf .S e rutsch en immer wied r d o em
Gerbl h e m d iB ein sch erztenu n wegt, b r sie
mü en ichtw eiter a lb if est en sch o seil e Kup
zu erreich nuds d m Tu un er ih n erschw id n
zu k n Als sie b h m ere rstreckte sich or ih en
Augere ia weite Eb a .D th a h is ie vo Ersch ug
zusam men

Na h m sie wied r zu Atem gekm men wa etk ro h n
il e Held m il e K n e d r S h uch u h icken h r
d r f luss, d is ie gerd h rye rt ha terU n er ih n
m o tlich rU fer kt en ie il e Krieger d r Ostlige
erken n w d a is ie verb gt wo denw a eis e sch en n
miteid r zu streitM a h zeigten r d r f luss in
il e Rich ug, inw elch il e Held rge flb nw a ead re
wied rum schü telend rK f u h b n h e Fü ste
iil e H b .E ia ik urzen Augch ick lg b fii chieten
il e Held n s s il ese ua rt tlich rK rieger d r f luss
h rye renu d h e Jgd o tsetzen ü d h r zu ih er
grß r erwud rug w ed teil e Ostlige ih e Pferd ud
ritten hO stent n

„Wa um la sen ie vnu h B frgt e ein r d r
Held ngl äub g.

„K n chn ch sge f t a wo tete Rutld chn erzerflit.
Er hs tete u h elt sick ein S ite.

„Eure Wud m ü sen erso gt werd it ,s gt e d r Heldid
b ickte d n erwud terf lussch ffer b so gt a

„Ird r Tu „s th te Rutld, Ich b ein Freud n n
d r Hap stad v d o win n e michw ied r zusam men
flicker n S e h ß Nied h Eh m n o w d st mein
Vetter. Wer h mich u ih r b ige ik h ,w erd is ie sich
um mick in merfi

„Na ü lich ,s gt e d r Heldid f Rutld die F b
„Un ere Aufg h ist es, D o win o Hilfesuchz u
b a wo ten Wir werd n ch wied r r n terb s wir il e
S d erreich h it

Gefahr in Dorwinion

Schwierigkeitsgrad = 5

Ird r Hap stad v d o win m Ufer d s Meeres vo Rh
gelegrf lo ierte d r Hd l n mh erweise im ü gfu tiger
Art udW eise: Ard r d o ks reih e sich B o tB o us S e-
std ,H f i ena b iter en lud n u b lud r f ra h u dM aulesel
wieh rten ut sta k, w h e b ie sch ere Ka reih n ud
h rze n Aus d m Hd lsil strikt wa erR ufe zu h enw en
Verkäf er d nM en ch il e u h enS d n o b ikm en h e
Wa enf eilb en

Nich sam h utigenf g. Als il e Held n r d o win n m en
erleb en ie il e Hap stad h s ein n iel ruh gereO rt. E in
S h tend r Furch h tens icht r d e S d gelegt. D ie
Men ch n sp a h n – wen h r h p – ur flü terd miteid r.
Die meisterE iw h r v d o win n a r il e Held uf
d r ß r b gega teigr f i en ch ,s d r n s chit enuf
d r d n u b sch ein gten h e S h itte. F a t jed s Gesch t
udH us ,ad m sie vo b ikm en te il e Fex terld if est
versch o sen

Rutld h te sie zum Heim sein s Veters, w a ie ein Fru
h reih .N a h m il e Held n e W h g b treterh ten
wa f il e Fru e ia n l ge r b lick uf il e S r ß , b vo sie il e
Tü wied r sch o s.

„Rutld „,r ief sie us udim a mte d r f lussch ffer. Als sie
b merkte, d s ih ih e Uma mug S h erzerb reitete, s chit e
sie ih so gt a f rgt e: „Wa ist mit il r p siert?

„Ich n r d stlig- Plä rerr erwud t wo d r h s sie d
Lge r d r H h ergr iffeht ,e rklä te Rutld, Diese t h eren
Gefü terh er h m iclge rettet.“ Er zeigte uf il e Held n
Ih e G a tgeb rinw erb ugte sich o ih n n u b gt e:

„Willkn men ch n n ietü

„Wa ist h er gesch h n ietü frgt e einH eld

„Einw erb gen s Ü b l h u n ere S d b fu leit ,a wo tete sie
mit sfi ter S imme., Jed Na h versch id nM en ch r b r
keia r will d h r red r d iejen geü e es geth is id
selb t uc h erschw ud n ed r b ügt jertz sein n a h b m it
Misstrue rW ir sidG efge a u n erer eigen n Ags t.“

„Wisst Ih ,w er fl ü veru wo tlich st? frgt e d r Held
Niex chit e a r v o i r ich ug T ü „, Es gib Gerü h e“,
sgt e sie., Ma h meia id s sich er einK ult im Geh imen
n ed rgela serh u d s sie es sidü e fü il e En fii uge n
veru wo tlich ein b leit

„Kü Ih un meh h r il eseK ult sge ñ frgt e d r Held
„Wer sitz ie? W a reffens ie sich!

„Ichw eise s n ch“, u wo tete Nien, Es h lt sich r um
einG erü h. Niemdv ill d h r ß fen licher ed id sh li st
n ch s b ka. Bitte, h lft meia r S d ! MeinM a t o waldw a
eia r vnd a rü e versuch h rü e Wh h it h rus zufid n
Jetzt ist er b reits seit Wo h n erschw ud id clf ü ch e, er ist
td. Ab r ichm uss es gen w issenW erd t Ih mir h lfe!

„Da werd nw ir“, an wo tete d r HeldE r stuf ud gig z ur
Tü. Daw d e er sichum uß gt e: „Wir werd rü e Wh h it
h n er d W ermisstefi l e h ras fid enud rK ult en ta a n
wene r d rü n ersteckt. U dw enw ir EurenM m ich
fid r k ä rüv erd nw ir ihr äch it

„Gefahr in Dorwinion“ wird mit einem Begegnungsdeck aus allen
Karten folgender Begegnungssets gespielt: Gefahr in Dorwinion,
Diener Saurons, Stadt in Rhün und Unter Bewachung. Diese Sets
sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



ACHTUNG! ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESES ABENTEUER GEWONNEN HABEN.

„Die Erken n s, d s s Bewh r vo Do win n v illen lich
d ß o n dM o d geb feh ni h e eigen n
Ld leute zu terrö isierejü gert mich, k ur rte eia
Held r e stü r d r Leich eia s gefu lea rG egn rs,
h r d m Afü h er des Kults, d r fü ü e Eth fü uge n n
Do win n era wo tlich u uß s fä t gesch fi h te,
d Ldn it Furch zu un erwerfen

„Verru wa sch mmer il e lieb te Wfi fe d s Feid s ud
seia treuesterW erbü tens idG ier udK o rup itü ,
u wo tete ih Gefü te.

„Ichw eisd s wa sch mmer sö, s timmte sie ih zu.
„Der Verru würd dr chü ch weñ ger sch ich

„Da stimmt“, s gt e ih Km erd, Un er Augem erk sb lte
jetzt h r uf d W ermisstend iegenW d h ens ie seü
Wir h ij ed rge h imen t reffnik t ind r S d dr ch uch
uß ie o h mmer n ch gefud it

„Du d h h“, r iefü e Helid nüt eigte mit d m S w ert
uf eia n erwud tenK ultisten, Wh ih sie versteckt?
Red, h r sch ll!“

Der Kultist h elt sich eia n erletzten Arm uß ch e mit
weit uf gerissen Augeruf d b utversch ierte S w ert
ur weñ ge Fige rb eit vo seia m Gesich „, I...ichw eise s
n ch !“, s tm melte er.

„Du lgs t!“ s ch ie ihü e Helid nD er Kultist erkü e
ld rd Wut in h em Blick ud ersuch e vi h em
S w ert zurü kzuweich n Ab rü e Wdh n er ih h d rte
ihü r h eia un erletzte Hdud gt e: „Ich
weñ ch, w æ r ist!“

„Wov er ist?“

„Der Temp l!“ s g te d r Kultist., Der Temp l, w h n s ie
il e Gefge a rge b a h h rE r b fid t sich rgeu d n
d rH ge lv r r h r ichw eist ch, w æ u.“

„Wie h t d v rd m Temp l erfü eüW erh ü r d
erzü t?“

„Niemand ch es mit ge h t, h s jem d h r mit
d m Afü h er gesp o h th.“ Der Kultist zeigte uf d n
To er u Fß rd r Held n

„Alsov n un er b siegter Feiduc hur eirD ien r eia s
d rett, b merkte einG efü te d r Held n, Dnd h
il e wh e Gefu ind rH ge lv r r h d n ere Arb it
inD o win n st o h ch v b led t.“

„Ird r Tu“, s gt e il e Held ndv isch e d Blut vo
ih em S w ert., Ls st un il eseK ultistend r tlich n
Wa h h rgeb rM a h nw ir un selb t uf il e ß c h
a ld m Temp l.“

Der Tempel des Verderbens

Schwierigkeitsgrad = 7

Die Held **ib** **ü** igtere ia **p** Tge ,um ü e Hge l vrR **ix** u
erreich **nub** h eip Tge lge r;b s sie d ns ch h en
Pfge **fud** **ih** tend r sich wisch rG ru enuS h uch en
d **ib** erg h uf wd Auf d m Weg **kn** ens ie un erkeh
Zeich re rken **nd** s ü e Gefge a **ih** er h uf gefü t wo d n
wa erD ie Held **if** b gterd **ih**r em it **p** Item Tempid
Wa **h** m keit, b s sie eü iclf **d** **iw** o **ls** ie gesuch **h** ten
eia **nl** rekt iü e Felswd **a** ige **ht** em **ä** h igenT emp l.

Der Eiggz um Temp l wirkte wie eig**h** d r S h u**ü** ia s
gefrü genU n iers uü e geza kterfil er u b id **is** iten
lieb **ib** i d **ih** eld ik eia **iz** weifel uf **kn** men Dieser Temp l
wa **wh** ed d r Duk len Jh e S ia r Herrsch t **h** r Mittelerd
fü **fr** **ns** elb terrich et wo d **ih** s ü e Elb **nd**N **in** eü er
ü e Ld **s** tlich s **Adi** nuf gegeb **ih** terG erü h e
h r **dk** le Rituh e u**ü** ch ecklich **Op** eruge **nl** ge n in
ü esen **h** erb s **iü** **iw** esten o .N iem s gl**e** s **h** r w **h** e
Augen eugenl eser Grüe lti en Als d r Duk le Herrsch r vo
d m LetzterB **ü** s vrE lb **nd**M **en** ch rge stü zt wurd ,
f**h** n **il** ejen gen **il** e **fr** o **h** teten vo d m Zo n d s Weste**n**
u**ü** ersteckens ic**h** **ler**O rtenw **äl** e Ho **h** lb n u**ü** e-
Kü ge sie n ch erreich ik **n** en

Ab r **h** s ü e Ma h Mo d s era ut wuch ,wurd **nl** e Ab ter d r
Duk elb it era ut **iü** Ld r S **h** teige lo kt u**ü**r o
erfü lte sie mit sch ecklich r Bo **h** it u**ü**R a **h** uch gegerd n
WesterE r sch ckte sie **iü** **ä** r wie Dorwin **um** ü e **ü** d r
Furch zu **fl** **en**U wietra h **iü** **ih** erend rer zu sä n
ü e **lh** vielleicht trö zerk **n** eis ia **ß** o wd rtenum **h** r
u**ü** etzend **iU** w issed **il** d en **nd** **ik** **ß** .Ma **h** vü **h** n
kn em it Versp echge ia **lm** a h verfü t werd **nd** re
wurd m it Gewü **nd** **h**ge rge **f**ü g gema h .I m Luf e d r
Zeit un erstd **if** a t h le Ld r vrR **nd** m Willen h es
Meisters.

Die gn e Zeit **h** r trfi ens ie sich m Geh imenun d **nd** uk len
Herrsch r zu **hl** **il** gerD **h** i b a h ens ie **lh** **Op** er d , um
d **nl** g S ia s Zo **n** **h** rrü keiz u la sen Aus **ü** esem Grud
fd **nl** e Held **nd** **re** iggd s Temp ls **h** wa h vo .E in
h er Gest**h** giv **ü** **h** us .

„Auf **ü** esem Weg **kn** menw ir n ch **ub** merkt **h** a **it** **fl**üsterte
eia r d r Held **iz** u eia **md** ren, Wenw ir **il** e Wa **h** n
gr eifew erd **ns** ie Ala m sch ge **nd** **iw** **ü** e d Leb **nd** r
Gefge **a** **nw** erwirkt.“

„Du bist reich“, sagt er der Held, Wir müssen in den
den Ereignissen in der Welt die Augen offenhalten in
Tempel der Erde wird es ein Ereignis sein

Plötzlich ein schreckliches Ereignis erschüttert die Welt
aus dem Land der Tempel zu sein

„Wir müssen bald eilen“, terreich wir die Gefährten
in der Welt zeitig“, die erste Held, die ihn, wie sich
der Himmel über uns verdrückt: Die Erde gibt ihm die Antwort.“

„Das ist das Werk Mordors“, sagt er der zweite Held, Kommt, wir
müssen in den Ereignissen sein

Sehe ich mich in der Hölle zurück, kuck letterend die Seite
des Tempels überhalten die Schärpe der Wache in der Nacht
Die Töne sind ein flüchtiges Echo, die weiter die in der inen
die leuchtend und leuchtend. Die Held der in der ten die Fa
keln auf die gteid in der Gänge tiefer unter der Tempel.

„Der Tempel des Verderbens“ wird mit einem Begegnungsdeck aus
allen Karten folgender Begegnungssets gespielt: *Der Tempel des
Verderbens*, *Ulchors Wache*, *Gewundene Tunnel*, *Ostling-Plünderer*
und *Die Macht Mordors*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen
zu erkennen:



Das „Die Macht Mordors“-Deck

Das „Die Macht Mordors“-Deck stellt den sich ausbreitenden
Einfluss Saurons in Mittelerde dar. Bei der Vorbereitung zu *Der
Tempel der Erde* wird jede Karte aus dem Begegnungsset
„Die Macht Mordors“ herausgesucht und zu einem separaten
Deck zusammengemischt. Dieses Deck ist das „Die Macht
Mordors“-Deck.

Abenteuerabschnitte im Vergleich zu Nebenabenteuern

Manche Karten in *Der Tempel der Erde* verweisen
auf die Anzahl Abenteuerabschnitte im Stapel beanspruchter
Siegpunkte. Dabei zählen nur Abenteuerabschnitte doppelseitiger
Abenteuerkarten, die aus dem Abenteuerdeck stammen. Deshalb
werden bei der Ermittlung der Abenteuerabschnitte im Stapel
beanspruchter Siegpunkte die Nebenabenteuer im Stapel
beanspruchter Siegpunkte **nicht** mitgezählt.



ACHTUNG!
ERST WEITERLESEN, WENN DIE
HELDEN DIESES ABENTEUER
GEWONNEN HABEN.

Die Helden kämpften sich ihren Weg an den wilden Kriegeren der Ostlinge vorbei und erreichten den Steinaltar gerade noch rechtzeitig, um die dunkle Gestalt davon abzuhalten, seinen Dolch in das Herz eines hilflosen Gefangenen aus Dorwinion zu stoßen. Der Mann mit dem Dolch in der Hand zuckte zurück und fauchte die Helden an: „Verflucht seid ihr! Nicht schon wieder!“

Sein Gesicht war vernarbt und war vor Zorn verzerrt. Die Helden erstarrten, als sie ihn das erste Mal richtig ansahen. „Alcaron!“

Der Mann ließ ein spöttisches und grausames Lachen vernehmen. „Ja, ich war Alcaron“, sagte er, „als ihr mich im Morgul-Tal dem Tode überlassen habt. Ich hätte sterben sollen, aber die Nazgûl haben es nicht zugelassen. Durch ihr Zutun wurde ich wiederhergestellt. Jetzt muss ich mich nicht länger hinter dem Mantel Alcarons verstecken. Ihr steht vor Ulchor, Than von Nurn und Diener Saurons. Jetzt werde ich Rache an euch nehmen!“

Ulchor hob seine Hand, als ob er zuschlagen wollte, aber stattdessen wehte ein Windhauch durch den Raum und blies alle Fackeln aus. Rauch und Dunkelheit verzehrte die Tempelkammer. Die Helden bildeten mit dem Rücken zueinander einen Kreis, um die erwarteten Angriffe abzuwehren. Aber es folgte keiner.

Nach ein paar angespannten Momenten wagte ein Held das Wort zu ergreifen: „Er ist geflohen.“

„Sollen wir ihm folgen?“

„Nein“, sagte der erste Held. „Die Gefangenen brauchen unsere Hilfe. Wir müssen für ihre sichere Rückkehr nach Dorwinion sorgen, bevor wir uns um Than Ulchor kümmern können.“

„Nun gut“, antwortete der zweite Held. „Lasst uns mit dem armen Kerl auf dem Altar anfangen. Kann jemand eine Fackel anmachen?“

Mehrere Fackeln wurden entzündet. Die Helden versammelten alle Überlebenden, bevor sie die Gruppe aus dem schrecklichen Tempel hinausführten. Der Mann, den sie vom Altar gerettet hatten, stellte sich als kein anderer als Nienas Ehemann Torwald heraus. Als er erfuhr, dass seine Frau in Sicherheit war und sehnsüchtig auf seine Rückkehr wartete, begann er zu weinen und dankte den Helden mehrmals ausgiebig.

Es gab noch mehr Freudentränen und herzliche Dank, als die Helden eine Woche später mit ihren geretteten Gefangenen in Dorwinion ankamen. Türen und Fenster wurden aufgestoßen und die Menschen eilten herbei, um ihre Liebsten in Empfang zu nehmen. Während sich Ehemänner, Ehefrauen, Eltern und Kinder nach Monaten zum ersten Mal wieder in den Armen lagen, verschwanden die dunklen Wolken über Dorwinion und die Sonne kam zum Vorschein. Aber in den Herzen der Helden lauerte weiterhin ein Schatten der Verderbnis: Ulchor war entkommen, nachdem er ihnen Rache geschworen hatte und seine neue Macht im Tempel zur Schau gestellt hatte. Er war zu gefährlich, um ihn frei herumlaufen zu lassen. Die Helden mussten ihn finden, um ihre Aufgabe zu erledigen, die sie vor Jahren begonnen hatten.

Die Geschichte wird in „Zorn und Verderben“, dem ersten Abenteuer-Pack des „Die Rache Mordors“-Zyklus fortgesetzt.



Spielmodus

Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel richtet sich sowohl an Gelegenheitsspieler als auch an begeisterte Spielefans. Um den unterschiedlichen Spielstilen gerecht zu werden, stehen drei Spielmodi zur Verfügung: Einfach, Standard und Albtraum.

Einfacher Modus

Der einfache Modus ist ideal für neue Spieler und für solche, die mehr Wert auf die erzählenden und kooperativen Aspekte des Spiels legen als auf die Herausforderung. Um ein Szenario im Einfachen Modus zu spielen, muss bei dessen Vorbereitung Folgendes gemacht werden:

- 1 Fügt eine Ressource zum Ressourcenvorrat jedes Helden hinzu.
- 2 Entfernt alle Karten, die das Zeichen für „schwierig“ (einen goldenen Rand) um ihr Begegnungsset-Symbol haben, aus dem Begegnungsdeck des aktuellen Szenarios.



Einige ältere Szenarien (darunter auch die in den ersten Auflagen des Grundspiels) haben kein Zeichen für „schwierig“ auf den relevanten Karten in ihren Begegnungsdecks. Auf der Produktseite des Grundspiels unter www.asmodee.de kann aber eine Liste heruntergeladen werden, die alle Karten auflistet, die für den einfachen Modus aus ihren entsprechenden Begegnungssets entfernt werden müssen.

Standardmodus

Um ein Szenario im Standardmodus zu spielen, folgt einfach den normalen Anweisungen des Szenarios.

Albtraummodus

Spieler, die eine wirklich schwere Herausforderung suchen, sollten in Erwägung ziehen, die zusätzlichen „Albtraumdecks“ (separat erhältlich) für jedes Szenario zu verwenden. Mehr über die Albtraumdecks für *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* findet man auf www.asmodee.de.



Credits

Expansion Design and Development: Caleb Grace

Proofreaders: Stephen and Lori Redman

LCG Manager: Mercedes Opheim

Graphic Designer: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Chris Hosch

Cover Art: Tomasz Jedruszek

Art Direction: Deborah Garcia and Tim Flanders

Managing Art Director: Melissa Shetler

Fiction: Caleb Grace

Licensing Coordinator: Sherry Anisi

Licensing Manager: Simone Elliott

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Production Management: Jason Glawe and Dylan Tierney

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

Special Thanks to: Freya

Playtesters: Matt Newman, Jeremy Zwirn, Tony Fanchi, Tyler Parrott, Mike Strunk, Ryan "Get it!" Fralich, Sean Switajewski, Jason Svec, Mike Bogenschutz, Ian Martin, Robert Moran, David Gearhart, Brad Smith, Mark Bridge, Landon Sommer, Chris Kraft, Jacob Hampton, Chris Crissey, Mike Foster-Coode, Stephen and Lori Redman, James and Wendy Chandler, and Noah Shreeve.

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer und Florian Eck

Unter Mitarbeit von: Christian Föster, Frank Gerken, Jan Fehrenberg und Jan Wegner

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

© 2018 Fantasy Flight Games. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung reproduziert werden. Middle-earth, *The Lord of the Rings* und die hier enthaltenen Charaktere, Gegenstände, Ereignisse und Orte sind Trademarks oder eingetragene Trademarks der The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises und werden unter der Lizenz von Fantasy Flight Games verwendet. Fantasy Flight Supply ist eine Trademark von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Alle Rechte sind dem jeweiligen Besitzer vorbehalten. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Hergestellt in China.



PROOF OF
PURCHASE

Ein Schatten
im Osten

4 015566 028029

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

DER FEURIGE BERG

«EINE SAGA-ERWEITERUNG»



Verhängnisvolle Veränderungen. Ein epischer Mehrspielermodus. Das Schicksal Mittelirdes ...

Die Saga-Erweiterung *Der Feurige Berg* für *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* enthält 4 fantastische Helden, eine Menge neuer Spielerkarten und 3 epische Szenarien. Bereitet euch auf einen Marsch zum Schwarzen Tor vor und dringt tief in das Herz Mordors ein, um den Einen Ring in die Feuer des Schicksalsbergs zu werfen!

WWW.ASMODEE.DE

