

DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL

DAS SCHICKSAL VON WILDERLAND

Schwierigkeitsgrad = 6

Urdug war nach seiner Flucht vor den Wachen in Hrogars Hügel nicht untätig geblieben. Er hatte großen Aufwand betrieben, um die in alle Winde verstreute Streitmacht von Gundabad wieder zu einen und zurück ins Gebirge zu führen.

Dagnirs Angriff auf die Stadt der Waldmenschen hatte dem Häuptling der Bilwisse die perfekte Gelegenheit geboten, sich von seinen Fesseln zu lösen und zu verschwinden. Das Töten der Wachen war eigentlich nicht nötig, aber doch sehr zufriedenstellend gewesen. Es war demütigend für ihn gewesen, von den Helden gezwungen zu werden, sie auf ihrer Reise durch Rhovanion zu begleiten, aber sie hatte ihm auch viel Zeit geboten seine Rache zu planen.

„Wenn diese Helden so entschlossen sind, Dagnir zu töten, wäre es doch schlau, ihnen zu helfen?“, hatte er sich gedacht. „Und wenn der Drache erst tot ist, werde ich mit meinen Jungs diese Narren ebenfalls töten und unsere Heimat zurückerobern.“ Also hatte er ihnen den Schlüssel zu seinem geheimen Eingang gegeben und ihnen erzählt, wie er bei Dagnirs ersten Angriff auf Gundabad durch die östliche Tür entkommen war.

Nachdem er den Helden in Hrogars Hügel entkommen war, traf er zwei weitere Bilwisse, die vor der Schlacht flüchteten. Ihm wurde klar, dass es sich um Verräter handelte, die entschieden hatten, Dagnir zu dienen, nachdem diese sich Gundabad angeeignet hatte. Wütend griff er sie an, tötete einen von ihnen und sagte zu dem anderen mit vorgehaltenem Messer: „Hör mir gut zu, du Wurm! Ich sollte dir die Kehle durchschneiden wie deinem verräterischen Freund hier, aber ich brauche dich, um eine Botschaft an die elenden Feiglinge in unserer Heimat zu überbringen: Dagnirs Tage sind gezählt. Eine Gruppe mächtiger Krieger ist auf dem Weg nach Gundabad und wird sie schon bald töten.“

„W-woher weißt du das?“, fragte sein Gefangener.

„Ich habe sie geschickt, du Wurm!“, zischte Urdug. „Ich habe die Geschehnisse in Gang gesetzt, um das zurückzuerhalten, was mir gehört. Jeder, der sich mir in den Weg stellt, wird so enden wie der da.“ Er deutete auf die Leiche des Bilwiss zu seinen Füßen. „Lauf und berichte den elenden Lakaien, dass sie sich mir anschließen sollen, sobald sie mein Kriegshorn hören.“

Mit diesen Worten ließ er seinen Boten frei und setzte seine Reise nach Westen fort, um im Grauen Gebirge nach den Bilwissen zu suchen, die dorthin vor dem Drachen geflohen waren. Als er den Berg Gundabad erreichte, führte er bereits eine kleine Armee an. Trotzdem achtete er sorgfältig darauf, von den Helden nicht gesehen zu werden, bis seine Spione ihm die Nachricht von Dagnirs Tod brachten.

„Har, har! Ich hab's doch gesagt, Jungs!“, lachte er. „Genau wie ich versprochen habe: Dagnir ist tot und Gundabad gehört uns!“

Mit diesen Worten stieg er auf seinen Warg und ließ sein Kriegshorn ertönen. „Folgt mir, Jungs!“, rief er und ritt in Richtung Gundabad.

Im Inneren des Berges hörten die Helden sein Horn und eilten hinaus, um sich einer anstürmenden Armee gegenüberzusehen. Immer mehr Bilwisse kamen aus ihren Verstecken und schlossen sich ihr an: elende Speichellecker, die dem Ruf ihres Herrn folgten.

Den Helden blieb wenig Zeit zur Organisation ihrer Verteidigung. Sie waren deutlich in der Unterzahl, aber eine Kapitulation kam nicht in Frage. Sie wussten genau, was Gefangene in den Händen der Bilwisse zu erleiden hätten. Ihnen blieb nur der Kampf. Urdug hatte zwar eine gewaltige Streitmacht, aber die Helden waren entschlossen ihn für jedes Leben, das er auf dem Gewissen hatte, teuer bezahlen zu lassen. Und wenn sie den Preis dafür nur hoch genug sein ließen, gab es die Hoffnung, dass die Bilwisse den Mut verlieren und davonlaufen würden. Deshalb stießen die Helden genau wie Urdug einen wütenden Kriegsschrei aus und warfen sich in die Schlacht.

„Das Schicksal von Wilderland“ wird mit einem Begegnungsdeck aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gespielt: Das Schicksal von Wilderland, Bilwisse aus dem Grauen Gebirge, Zunehmende Düsternis und Hügel des Wilderlands. (Bilwisse aus dem Grauen Gebirge, Zunehmende Düsternis und Hügel des Wilderlands befinden sich in der Erweiterung **Die Wildnis von Rhovanion** zu **Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel**.)



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

Die Felse um das Tor herum waren schwarz von Blut und die Hänge den Berg Gundabad herum waren übersät mit den Leichen Gefallener. Entgegen allen Erwartungen hatten die Helden die Schlacht gegen die Bilwisse gewonnen, auch wenn diese in der Überzahl und fest entschlossen gewesen waren ihre Heimat zurückzuerobern. Zunächst war das Glück nicht auf der Seite der Helden gewesen, aber mit ihrer Entschlossenheit, sich zu verteidigen, hatten sie der Kampfeslust der Bilwisse einen Dämpfer versetzen können. Sie hatten wie in die Enge getriebene Tiere gekämpft, getrieben von Verzweiflung und nahezu blind gegenüber den Gefahren. Die Bilwisse waren noch nie zuvor auf solche Krieger gestoßen und nur Urdugs Willenskraft hatte sie bei Stange halten können. Aber als ihr Kommandant von seinem Warg gezerrt und getötet worden war, war die Willenskraft der Bilwisse gebrochen und sie waren verängstigt geflohen.

„Der Tag ist unser!“, rief einer der Helden und seine Gefährten jubelten. Sie zogen sich hinter das Tor zurück und brachen erschöpft zusammen. Die Reichtümer von Gundabad lagen vor ihnen, aber jeder von ihnen hätte sie bedenkenlos gegen einen Becher Wasser und ein wenig Nahrung eingetauscht.

Eine lange Reise von den Eisenbergen bis zum Berg Gundabad lag hinter den Helden, aber jetzt war Dagnir tot und die Bilwisse in alle Winde verstreut. Nun musste nur noch der Schatz aufgeteilt werden. Eilig wurden Boten nach Osten zu den Waldmensch in Hrogars Hügel und von dort aus noch weiter in den Osten zu König Brand von Thal geschickt. Nur zwei Wochen später traf die erste Truppe der Waldmensch ein, um den Helden zu helfen, die Schätze aus Gundabad zu bergen.

Ein Großteil des Schatzes ging an den Herrn von Hrogars Hügel für den Wiederaufbau seiner Stadt. Aber trotzdem nahmen die Helden auf ihrer Reise zurück nach Thal noch gewaltige Reichtümer mit. An einem schönen Frühlingstag erreichten sie mit einer Eskorte des Königs und einigen riesigen Truhen voller Gold die Halle von König Brand.

König Brand erhob sich und begrüßte die Helden: „Seid begrüßt, meine Freunde. Im ganzen Wilderland singt man Lieder über Eure Taten. Mein Volk wird Euer Andenken immer in Ehren halten. Nehmt Platz an meiner Tafel und genießt das Fest.“

Die Helden verneigten sich und einer ergriff das Wort: „Danke, mein Herr. Ihr lasst uns große Ehre zuteil werden, aber es gibt noch eine Angelegenheit in Rhovanion, die geregelt werden muss.“

„Ja, in der Tat“, stimmte Brand zu, „Eure Freunde, die Haradrim.“

Er hob seinen Becher und sprach: „Ich schwöre hier vor euch, dass wir uns darum kümmern werden, dass sie innerhalb eines Jahres ihren Platz als geehrte Freunde in meinem Reich gefunden haben werden.“

Der Held verneigte sich erneut und sprach: „So danke ich Euch erneut, mein Herr. Nun ist alles geregelt und wir sind zufrieden.“

„Bis auf das Knurren meines Magens“, warf ein anderer Gefährte lachend ein. „Die Artigkeiten des Hofes sind nach so einer langen Reise schwer zu ertragen, wenn gleichzeitig der Duft guter Speisen in meine Nase dringt.“

Auch der König lachte und sagte: „Gut gesprochen! Bitte nehmt Platz und esst. Dieses Festmahl wird zu Euren Ehren ausgerichtet. Und wenn Ihr gesättigt seid, müsst Ihr mir alles über Eure Abenteuer erzählen.“

Die Helden genossen das größte Festmahl ihres Lebens, dass durch ihren Erfolg nur noch besser schmeckte. Sie erfreuten den Hof des Königs mit Einzelheiten über ihre Reise: Sie erzählten von der Dürren Heide und dem Kaltdrachen, von Urdug, von Dagnirs Angriff auf Hrogars Hügel und Frams Geist, von Wurbann und dem Tod des Drachen und der Schlacht um den Berg Gundabad.

„Meine Freunde“, sagte König Brand, „Ihr seid weit gereist und habt viele Taten vollbracht. Das Wilderland steht in Eurer Schuld. Eure Taten werden für immer in den Liedern von Thal weiterleben.“

Dann rief er zur Freude der Helden einen Barden, der ein Lied über ihre Geschichte vortrug. Während sie seinem Gesang lauschte, fragten sie sich im Stillen, wie sie das alles hatten schaffen können.



© 2018 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Middle-earth, The Lord of the Rings, and the characters, events, items and places therein, are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are © of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch Asmodee Germany, Friedrichstraße 47, 45128 Essen. This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

PROOF OF
PURCHASE
Das Schicksal
von Wilderland
14 015566 026599

Anmerkungen der Entwickler

Nun, in jenen Tagen gab es eine Menge Drachen im Norden. Wahrscheinlich wurde das Gold dabei knapp. Die Zwerge flohen in den Süden oder wurden getötet und die allgemeine Verwüstung oder Verheerung, die die Drachen anrichteten, wandte alles vom Schlechten zum Schlechteren. –Der kleine Hobbit

Wir hoffen, der *Ered Mithrin*-Zyklus hat euch gefallen! Nach der Seereise im *Traumjäger*-Zyklus und der Durchquerung der Wüste im *Haradrim*-Zyklus fühlte sich die Gestaltung einer Geschichte im Wilderland für das Entwickler-Team beinahe wie eine Heimkehr an. Wir haben lange auf die Gelegenheit gewartet, neue Abenteuer in einer Region zu gestalten, die bisher nur im Grundspiel *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* gestreift worden ist. Das Entwickler-Team hat sich jahrelang bewusst mit der Einführung von Helden-Versionen der Schlüsselcharaktere wie Grimbeorn, Thranduil und Radagast zurückgehalten, weil wir wussten, dass wir eines Tages diesen Zyklus veröffentlichen wollten. Es war uns wichtig, dass diese Charaktere bei den Spielerkarten des *Ered Mithrin*-Zyklus im Mittelpunkt stehen.

Das Entwickler-Team hat sich für diesen Zyklus durch eine der Lieblingsgeschichten von J. R. R. Tolkien inspirieren lassen: von *Beowulf*. In der Ideensammlung für den *Ered Mithrin*-Zyklus haben wir diesen als „*Der kleine Hobbit trifft auf Beowulf*“ beschrieben, weil wir die Länder und Völker aus *Der kleine Hobbit* mit der epischen Geschichte um *Beowulf* kombinieren wollten. In dem altenglischen Gedicht unternimmt Beowulf eine gefährliche Reise, um König Hrothgar zu helfen, dessen Reich durch das Ungeheuer Grendel bedroht wird. Der heldenhafte Krieger besiegt Grendel, nur um sich dann der Mutter dieses Ungetüms gegenüber zu sehen, die noch gefährlicher ist.

Im *Ered Mithrin*-Zyklus haben wir uns der Geschichte von Wilderland bedient, um Drachen als Ungeheuer einsetzen zu können. Tatsächlich hat uns das Zitat oben auf dieser Seite zu einem großen Teil dieser Geschichte inspiriert. Wir haben die Spannung langsam aufgebaut, indem wir bereits in den ersten zwei Szenarien Hinweise auf die Drachen gegeben haben: Die Kreaturen und Bilwisse fliehen aus dem Grauen Gebirge, weil die Drachen zurückgekehrt sind. Im dritten Szenario der Erweiterung *Die Wildnis von Rhovanion* erreicht die Geschichte dann bei der ersten Begegnung mit einem Drachen auch ihren ersten Höhepunkt.

Wenn die Helden im dritten Abenteuer endlich den Feuerdrachen finden und töten, sollen sich die Spieler wie Beowulf fühlen, der gerade Grendel getötet hat: Es scheint der erhoffte Sieg zu sein, aber dann erfahren sie, dass der Drache eine Mutter hat, die im Grauen Gebirge lauert und feurige Vergeltung über die Völker von Wilderland bringen wird, wenn sie vom Tod ihres Abkömmlings erfährt.

Diese Enthüllung am Ende der Geschichte der Erweiterung *Die Wildnis von Rhovanion* schafft die Voraussetzungen für den Rest des *Ered Mithrin*-Zyklus. Die Suche nach einem Drachen bot dem Entwickler-Team die Möglichkeit, viele bekannte Orte in Rhovanion einzubauen: von der Dürren Heide über Framsburg bis hin zum Endkampf an den Hängen von Berg Gundabad.

Der Abschluss des *Ered Mithrin*-Zyklus in *Das Schicksal von Wilderland* wurde der überraschenden Wende am Ende von *Der kleine Hobbit* nachempfunden. Genau wie es dort nach Smaugs Tod

zu einer unerwarteten Schlacht kommt, müssen sich die Helden auch hier, nachdem sie Dagnir getötet haben, einem Kampf mit den Bilwissen stellen. Der Charakter Urdug wurde entworfen, um eine befriedigende und glaubwürdige Erklärung für den Zusammenhang all dieser Ereignisse zu liefern.

Wir hoffen mit diesem Zyklus sowohl eine für Mittel Erde angemessene Geschichte, als auch eine Reihe von Abenteuern entworfen haben, die einen hohen Wiederspielwert aufweisen. Danke, dass ihr uns auf unserer Reise durch *Die Wildnis von Rhovanion* und den *Ered Mithrin*-Zyklus begleitet habt!

The Ered Mithrin Cycle Credits

Expansion Design and Development: Caleb Grace

Additional Development: Tyler Parrot

Fiction: Caleb Grace

Proofreader: Tom Howard

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Expansion Graphic Design: Sebastian Koziner and Kalissa Fitzgerald

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Chris Hosch

Art Direction: Tim Flanders

Managing Art Director: Melissa Shetler

Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Long Moua

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Special thanks to Nate French and Matt Newman

Playtesters: David Gearhart, Robert Moran, Jacob Purvis, Ian Martin, Clay Cranford, Noah Shreve, James Chandler, Wendy Chandler, Peter Lazar, Molly Tomeny, Eyn Tomeny, Mike Bogenschutz, Brad Smith, Mark Bridge, Mark Craumer, Thomas Burns, Landon Sommer, Chris Kraft, Jacob Hampton, Chris Crissey, Mike Foster-Coode, Mark Bridge, Ira Fay, Matt Holland, Anthony Fanchi, Jimmy Le, Justin Engleking, Justin Paro, Katie Klingel, Luke Eddy, Zachary Varberg, Mike Strunk, Jeremy Zwirn, Jason Svec, and Ryan Fralich.

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer

Übersetzung: Sandra Schmidt

Grafische Bearbeitung & Layout: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Christian Förster, Frank Gerken, Jan Fehrenberg, Jan Wegner, Kalle Bretz und Tim Leuftink

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz