

DER HERR DER RINGE[™]

DAS KARTENSPIEL

DE WILDNIS VON RHOVANION

... die Zwerge waren seit vielen Jahren diesen Weg nicht mehr gegangen. Gandalf aber kannte ihn und er wusste, wie das Böse und die Gefahr im Einödländ bedrohlich gewachsen waren, seitdem die Drachen die Menschen dort vertrieben und die Orks nach der Schlacht um die Bergwerke von Moria sich im Geheimen ausgebreitet hatten. Selbst die guten Pläne weiser Zauberer wie Gandalf und rechter Freunde wie Elrond werden zuweilen zunichte gemacht, wenn man jenseits der Grenze des Einödländs auf gefährliche Abenteuer auszieht ...

–Der kleine Hobbit

Willkommen zu *Die Wildnis von Rhovanion*, einer Erweiterung zu *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*. In dieser Erweiterung erforschen die Spieler die wilden, ungezähmten Lande von Rhovanion. In drei eigenständigen Szenarien unternehmen die Spieler eine Reise aus dem Tal des Anduin durch den Düstervald zu den Eisenbergen.



Überblick über das Spielmaterial

Die Erweiterung *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel: Die Wildnis von Rhovanion* enthält folgendes Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 156 Karten, bestehend aus:
 - 2 Heldenkarten
 - 39 Spielerkarten
 - 102 Begegnungskarten (1 davon ist doppelseitig bedruckt)
 - 13 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 *Die Wildnis von Rhovanion* 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.

Bewacht (X)

Bewacht (X) ist eine neue Version des Schlüsselwortes Bewacht, das sowohl auf Zielkarten, als auch auf einigen Spielerkarten-Verstärkungen vorkommt. X ist eine Kartenart: 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 Original-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.

Eine Spielerkarten-Verstärkung mit dem Schlüsselwort Bewacht (X) kann nicht an einen Charakter angehängt werden, bis sie frei von Begegnungen ist. Sobald die Karte frei von Begegnungen ist, erhält sein Besitzer die Kontrolle über sie und hängt sie an eine Karte an, an die sie angehängt werden kann.

Beispiel: Während der Planungsphase spielt Tom die Karte „Halsschmuck von Girion“, die das Schlüsselwort Bewacht (Gegner oder Ort) besitzt. Also legt er Karten oben vom Begegnungsdeck ab, bis er einen Gegner oder einen Ort abgelegt hat. In diesem Fall ist die erste Karte, die er ablegt, Einsame Landschaft. Er fügt jene Karte der Aufmarschzone hinzu und hängt Halsschmuck von Girion als bewachtes Ziel daran an. Sobald jene Einsame Landschaft erkundet ist, übernimmt Tom die Kontrolle über Halsschmuck von Girion und hängt sie an einen Helden seiner Wahl an.

Reise den Anduin hinauf

Schwierigkeitsgrad = 5

Die Sonne schien hell auf die endlosen, grünen Weiden im Flusstal des Anduin. Das hohe Gras wiegte sich im sanften Wind. Im Nebelgebirge im Westen wich der Sommer bereits dem Herbst, aber hier im Tal des Anduin war die Luft immer noch warm. Für die kleine Gruppe Abenteurer war es das perfekte Wetter für ihre Reise am Westufer des mächtigen Anduin entlang nach Norden. Sie hatten bereits einen weiten Weg hinter sich. Die Geschichte ihrer Reise hatte aus der Kälte Angmars bis zu den Küsten von Andrast und von der Wüste von Harad bis zu den hohen Mauern von Minas Tirith geführt.

Es war eine echte Heldengeschichte: Diese Gemeinschaft aus Abenteurern hatte aus dem tiefen Süden Mittelermes die Überlebenden eines Stammes der Haradrim mitgebracht, deren Dorf zerstört worden war, als sie sich Mordor widersetzt hatten. Im Verlauf der langen und gefährvollen Reise von Weit-Harad nach Pelargir waren beide Gruppen voneinander abhängig gewesen, aber man hatte ihnen nicht gestattet in Gondor zu bleiben. Der Truchsess dieser Länderei blieb misstrauisch den Haradrim gegenüber. Selbst nachdem die Helden ihm von deren Tapferkeit berichtet hatten, war der Herr Denethor nur dazu bereit, ihnen eine sichere Weiterreise nach Norden zu gestatten. Sie wurden zur Stadt Edoras in Rohan begleitet, wo sie um eine Audienz bei König Théoden ersuchten. Aber nur dessen Berater Grima hörte sich ihr Anliegen an, verwehrte ihnen aber die Zuflucht.

Erneut waren die Helden und deren Haradrim-Verbündete dazu gezwungen, weiter nach Norden zu reisen. Sie hofften nun darauf, für ihre Freunde Zuflucht bei König Brand in Thal zu finden. Aber dafür stand ihnen noch eine lange, gefährliche Reise durch das Wilderland bevor und der Winter war bereits nah. Die Haradrim waren an die Kälte des Winters in Rhovanion nicht gewöhnt und nur schlecht auf eine Reise wie diese vorbereitet. So entschieden die Helden sie an der nördlichen Grenze von Lothlórien in der Obhut der Galadhrim zurückzulassen. Der Herr und die Herrin des Goldenen Waldes gestatteten es Fremden nicht, ihr Land zu betreten, aber sie gewährten den Flüchtlingen Unterkunft für den Winter, während die Helden weiterreisten, um in deren Namen bei König Brand vorzusprechen.

So kam es, dass die Helden nun durch die Täler des Anduin in nördliche Richtung reisten, um zur Alten Furt zu gelangen. Die Beorninger bewachten die Stelle, an welcher der Fluss durchquert werden konnte. Auf ihrem Weg befanden sich viele kleine Dörfer der Waldmensen. Es hätte eine einfache Reise durch ein schönes Land werden sollen. Zumindest hatten sie sich das so vorgestellt.

Die Schwierigkeiten begannen, als sie auf einem niedrigen Vorhügel des Gebirges im Westen einen Wargreiter sahen. Als dieser bemerkte, dass er entdeckt worden war, wendete er sein Reittier, ritt auf der anderen Seite des Hügels hinab und verschwand aus ihrer Sicht. Sie sahen ihn an diesem Tag und auch am nächsten nicht wieder, aber das Unbehagen blieb und sie hielten in der Nacht in ihrem Lager abwechselnd Wache. Das war ihr Glück, denn in der dritten Nacht sah die Späherin einen Bergtroll die Hügel hinabkommen und in Steinwurfreichweite des Lagers stehenbleiben. Die Späherin hatte einen Pfeil angelegt und war schon dazu bereit, ihre Gefährten zu wecken, als sie merkte, dass er die Gruppe nicht bemerkt hatte und weiter nach Süden zog. Als sie dem Rest der Gruppe am nächsten Morgen davon berichtete, sorgten die Neuigkeiten für große Aufregung.

„Ein einzelner Wargreiter ist das eine, aber Trolle sind etwas ganz anderes!“, rief einer der Abenteurer aus.

„Wir können nicht wissen, ob es sich nur um einen vereinzelt Bilwiss handelt“, gab sein Gefährte zurück. „Ich bin immer noch der Ansicht, dass er ein Späher war, was ein Zeichen dafür ist, dass mehr von seiner Art in der Nähe sind.“

„Tatsächlich ist es ungewöhnlich, diese Kreaturen so weit im Süden anzutreffen, noch dazu auf der Westseite des Flusses“, stimmte der erste ihm zu.

„Ich glaube, hier geht etwas Böses vor. Wir müssen wachsam bleiben: Dieses Land ist nicht mehr sicher für uns“, warf ein dritter der Gefährten ein. Alle nickten zustimmend. An diesem Morgen brachen sie ihr Lager schweigend ab und blieben auch auf ihrer Reise in den Norden weiterhin still und wachsam.

„Reise den Anduin hinauf“ wird mit einem Begegnungsdeck aus allen Karten folgender Begegnungssets gespielt: *Reise den Anduin hinauf*, *Bilwisse aus dem Grauen Gebirge*, *Hügel des Wilderlands*, *Verirrt im Wilderland*, *Reise den Anduin hinab* und *Wilderland* (Die letzten beiden Sets befinden sich im Grundspiel *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*). Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Das Deck bössartiger Kreaturen

Um das Deck bössartiger Kreaturen zu erstellen, werden alle Gegner aus dem Begegnungsset *Wilderland* genommen und zusammengemischt. Das stellt das Deck bössartiger Kreaturen dar. Alle Orte und Verratskarten aus dem Begegnungsset *Wilderland* werden aus dem Spiel entfernt.

Sobald ein Gegner aus dem Deck bössartiger Kreaturen das Spiel verlässt, wird er auf einen separaten Ablagestapel für das Deck bössartiger Kreaturen gelegt, auch dann wenn er Siegpunkte hat. Falls das Deck bössartiger Kreaturen leer ist, wird der Ablagestapel dieses Decks zurück in das Deck bössartiger Kreaturen gemischt.

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

„Ich bin froh, dass es vorbei ist“, sagte der Waldmensch Haldan nach der Schlacht an der Alten Furt und stützte sich erschöpft auf seine Axt.

„So viel Spaß hatte ich schon seit Jahren nicht mehr!“, lachte Grimbeorn. Der riesige Beorninger schlug Haldan auf die Schulter und brachte den Waldmenschen damit beinahe zu Fall. „Nach solchen Kämpfen fühle ich mich wieder jung“, fügte er mit einem breiten Grinsen hinzu.

Haldan lächelte müde zurück und rieb sich seine Schulter an der Stelle, auf die ihm Grimbeorn geschlagen hatte. „Das mag sein“, sagte er, „aber macht Euch das keine Sorgen? Es ist untypisch für Bilwisse, so weit in den Süden zu kommen und Gegner anzugreifen, die in der Lage sind, sich zu wehren.“

„Aye“, sagte Grimbeorn nun nachdenklich. „Es fühlte sich anders an als einer ihrer Raubzüge. Es wirkte mehr wie eine Verzweigungstat als ein normaler Angriff. In letzter Zeit haben einige dieser Bilwisse und auch andere Kreaturen versucht sich durch die Furt zu schleichen. Es scheint, als ob sie vor etwas im Norden flüchteten.“

„Aber was könnte die Bilwisse und Trolle aus ihren Löchern in den Bergen treiben?“, fragte Haldan.

Grimbeorn und die Gefährten sahen einander an, aber keiner konnte eine Antwort auf die Frage liefern, die schwer auf ihrem Gemüt lastete. Sie alle fühlten aber dasselbe: eine gewisse Vorahnung, dass ihnen noch Schlimmeres bevorstehen würde.

Verirrt im D sterwald

Schwierigkeitsgrad = 5

Der riesige, gef hrliche D sterwald ragte wie eine gr nschwarze Wand vor den Helden auf. Die Waldstra e f hrte durch den Wald von der Alten Furt bis zum Fluss Eilend, aber auf dem Weg durch den Wald w rden viele Gefahren auf sie lauern. Die Festung Dol Guldur im S den war wieder zu einem Ort des B sen geworden. Seinen verdunkelnden Einfluss konnte man im gesamten Wald deutlich sp ren. Im Norden befanden sich zahllose Netze und Fallen der Riesenspinnen. Egal in welche Richtung man vom Weg abkam, man lief immer Gefahr, auf ewig verloren zu sein, da der Weg zur anderen Seite des Waldes lang war.

Den Helden war all dies bekannt, aber sie waren dennoch fest dazu entschlossen, Thal zu erreichen und eine Audienz bei K nig Brand zu erhalten. Sie dankten Grimbeorn und den Beorningern f r ihre Hilfe und machten sich auf den Weg in den Wald. Haldan begleitete sie. Der Waldmensch hatte diese Reise bereits fr her gemacht und die Abenteurer waren dankbar f r seine Unterst tzung.

„Die Reise zum  stlichen Rand des Waldes wird viele Tage dauern“, sagte Haldan. „Wenn wir auf der Stra e bleiben, sollten wir in keine Schwierigkeiten geraten. Seit der Schatten wieder  ber dem D sterwald liegt, nutzen weniger Menschen die Stra e, aber bei Tag kann man dem Pfad immer noch leicht folgen. Abends sollten wir ein Lager aufschlagen und uns bei Nacht nicht bewegen.“

Die ersten Tage vergingen ereignislos, aber als sie tiefer in den Wald vordrangen, wurde seine Dichte immer erdr ckender und jedes Mitglied der Gemeinschaft ertrug die Reise in schweigender Qual. Die Finsternis des D sterwalds legte sich wie eine Wolke auf ihren Verstand, tr bte ihre Sinne und die Erinnerung an das Sonnenlicht schien nur noch ein ferner Traum zu sein.

In jener Nacht  berkam die Abenteurer gro e Ersch pfung und sie fielen wie verzaubert in einen tiefen Schlaf. Haldan hatte die erste Wache. Er versuchte verzweifelt die Augen offen zu halten und lehnte sich schwer auf den Griff seiner Axt. Seine Gedanken begannen abzuschweifen, als er pl tzlich die f rchterliche Gestalt einer Spinne im orangefarbenen Licht des Feuers sah. „Was f r eine schreckliche Vision“, dachte er bei sich, als er in die gew lbten Augen der Bestie starrte. Erst als er sah, wie eine andere Spinne einen der schlafenden Gef hrten biss, schrie er erschrocken auf und weckte die anderen. Es begann eine erbitterte und verzweifelte Schlacht, als die Helden versuchten gegen ihre M digkeit anzuk mpfen und sich gegen die angreifenden Monster zu verteidigen ...

„Verirrt im D sterwald“ wird mit einem Begegnungsdeck aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gespielt: *Verirrt im D sterwald*, *Dunkle W lder*, *Zunehmende D sternis*, *Weg durch den D sterwald*, *Spinnen des D sterwalds* und *Orks von Dol Guldur* (Die letzten drei Sets befinden sich im Grundspiel *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*). Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



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

Die Helden blinzelten, als sich ihre Augen an das Licht der Sonne  ber ihren K pfen gew hnten. Die Reise durch den D sterwald war entsetzlich gewesen, aber endlich hatten sie das  stliche Ende des Waldes erreicht. Vor ihnen lag das Ufer des Flusses Eilend und zu ihrem Gl ck fanden sie dort ein Handelsschiff, das in Richtung Norden segelte.

Sie winkten dem Boot zu und die Mannschaft steuerte es daraufhin ans Ufer. Der Kapit n war ein freundlicher Bardinger, der sie an Bord willkommen hie  und ihnen f r eine angemessene Menge Gold eine sichere  berfahrt anbot. Sie stimmten gerne zu und begannen damit, ihre Besitzt mer an Bord zu bringen.

„Hier trennen sich unsere Wege“, sagte Haldan. „Der Fluss wird euch nach Seestadt im Norden und von dort aus weiter nach Thal bringen, aber meine Heimat liegt im Westen.“

Einer der Helden ergriff die Hand des Waldmenschens und sagte: „Ich danke dir f r deine Hilfe. Du bist ein tapferer Mann, Haldan. Ich w nsche dir eine sichere Heimreise.“

Mit diesen Worten bestiegen die Helden das Boot des Bardingers und segelten nach Norden. Am Ufer winkte Haldan ihnen zum Abschied zu.

Der Auftrag des Königs

Schwierigkeitsgrad = 5

„Willkommen, meine Gäste“, sagte König Brand zu der kleinen Gruppe Abenteurer, die gerade in Thal angekommen waren. Der König saß auf einem hölzernen Thron am anderen Ende der großen Halle. Um ihn herum stand seine Wache aus Rittern in edler Rüstung. An den Wänden hingen kostbare Wandteppiche und der König trank aus einem goldenen Becher. „Ich verstehe, dass Ihr eine weite Reise voller Gefahren auf Euch genommen habt, um zu mir zu kommen. Seid Euch der Gastfreundschaft von Thal gewiss. Aber sagt mir: Was bringt Euch in mein Reich?“

Eine Heldin trat vor und kniete vor dem Thron nieder. „Mein Herr“, begann sie, „unser Weg war in der Tat lang und voller Gefahren. Wir sind in Weit-Harad dem Griff Mordors entkommen und haben einen Stamm edler Haradrim mitgebracht, die uns dort in schrecklicher Gefahr zur Seite standen. Sie haben ihre Heimat aufgegeben, als sie sich uns anschlossen, und sind nun ein heimatloses Volk in einem fremden Land. Im Süden hat uns die Kunde Eures Wohlstands erreicht. Nun sind wir hier, um in ihrem Namen zu sprechen. König Brand, werdet Ihr ihnen gestatten sich in Thal niederzulassen?“

Der König strich sich über seinen Bart, während er über das Gesagte nachdachte. „Ihr bittet mich nicht gerade um eine Kleinigkeit. Selbst hier im Norden haben wir Geschichten über die wilden Haradrim gehört. Es hört sich für mich wie ein Wunder an, jemanden so gut über sie sprechen zu hören, wie Ihr es tut, aber ich zweifle nicht an Euren Worten. Die Reise, die Ihr für diese Menschen auf Euch genommen hat, spricht für sie.“

König Brand hielt einen Moment inne und fuhr dann fort: „Ihr kommt gerade zur rechten Zeit. Ich benötige die Hilfe von Helden wie Euch: Irgendetwas treibt die grausamen Kreaturen aus den Bergen im Norden in mein Reich. Erst gestern erhielt ich die Nachricht, dass ein ganzes Dorf zerstört wurde. Es gibt keine Überlebenden, die davon berichten könnten, und viele der Ritter meines Hauses sind bereits mit der Verteidigung anderer abgelegener Dörfer beschäftigt. Darum benötige ich Euch, um mehr über diesen Angriff und die dafür Verantwortlichen herauszufinden. Bevor ich Euren Freunden gestatten kann sich hier niederzulassen, muss ich die Grenzen meines Königreichs sichern. Was sagt Ihr dazu?“

Die Heldin erhob sich, zog ihr Schwert aus der Scheide und hielt es hoch, als sie antwortete: „Wir werden sofort aufbrechen, um uns um diese Bedrohung Eures Reiches zu kümmern. Und wir werden nicht eher zurückkehren, bis die Angelegenheit erledigt ist.“

Daraufhin erhob sich auch König Brand und sagte: „Nachdem Ihr das für mich getan habt, schickt nach Euren Freunden, damit sie in meinem Land eine neue Heimat finden können.“

„Der Auftrag des Königs“ wird mit einem Begegnungsdeck aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gespielt: *Der Auftrag des Königs*, *Grausame Bestien*, *Wilde Kreaturen*, *Tief unter der Erde*, *Furcht vor der Dunkelheit*, *Die Macht des Drachen* und *Verlorene Höhlen*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Regeln & Neue Begriffe

Das Höhlendeck

Um das Höhlendeck zu erstellen, werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Verlorene Höhlen* zusammengemischt. Das stellt das Höhlendeck dar.

Tief

Tief ist ein neues Schlüsselwort, das auf einigen Orten der Erweiterung *Die Wildnis von Rhovanion* auftaucht. Nachdem die Spieler zu einem Ort mit dem Schlüsselwort Tief gereist sind, wird er abgelegt und durch die oberste Karte des Höhlendecks ersetzt. Jener Ort wird danach zum aktiven Ort. Falls sich keine Karten mehr im Höhlendeck befinden, wird das Schlüsselwort Tief ignoriert.



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

Die Helden versetzten dem Feuerdrachen einen letzten gewaltigen Schlag, der das Wesen zusammenbrechen und zur Seite fallen ließ. Als es sterbend am Boden lag, atmeten die Gefährten tief durch und bestaunten das Monster, das sie gerade erschlagen hatten.

„Das muss die Bestie gewesen sein, welche die Grenzen von Brands Reich bedroht hat!“, sagte einer der Helden triumphierend.

„In der Tat! Seit Smaug dem Goldenen hat niemand in Mittelerde einen solchen Drachen gesehen“, fügte ein anderer hinzu. „Er muss der Grund für die Flucht der Bilwisse aus den Bergen gewesen sein.“

Auch die übrigen Abenteurer stimmten zu, aber dann unterbrach plötzlich ein fürchterliches, gurgelndes Lachen ihr Gespräch. Der Feuerdrache hustete und kicherte: „Narren! Wenn meine Mutter erst von meinem Tod erfahren hat, wird sie das gesamte Wilderland in Brand setzen!“

Voller Staunen und Schrecken sahen die Helden, wie der verwundete Feuerdrache seine letzten Kräfte mobilisierte, um den Kopf zu heben und sie anzustarren. Das einzige Feuer in der Bestie war nun die Wut, die in ihren Augen loderte, während sie ihre Gegner verfluchte: „Eure Städte werden brennen! Nichts Grünes wird ...überleben ...“ Seine Stimme brach und im Sterben fiel sein Kopf zurück auf den Boden.

Schweigend dachte die gesamte Gruppe über die Worte des Drachen nach.

„Er lügt“, sagte einer der Gefährten schließlich. „Er war eine Kreatur des Bösen und wollte uns unseren Sieg mit leeren Drohungen nehmen.“

„Nein“, antwortete ein anderer. „Ich würde mir wünschen, dass du recht hättest, aber mein Herz sagt mir, dass es nicht so ist. Die Kreatur war böse und das Böse ist es gewohnt, zu prahlen. Diese Bestie konnte gar nicht anders, als uns die Wahrheit zu sagen, um den Schmerz über ihre Niederlage zu mildern.“

„Falls das stimmt, müssen wir nach seiner Mutter suchen, bevor sie von den Geschehnissen hier erfährt, sonst werden die Bardinger und noch viele mehr den Preis für unseren Sieg zahlen müssen“, fügte ein Dritter hinzu.

„Aber wo finden wir die Mutter?“, fragte der Erste. „Das Wilderland ist ein weites, ungezähmtes Land. Sie könnte überall sein.“

„Das Wilderland ist groß, aber ein Drache kann nicht lange unbemerkt bleiben“, antwortete der zweite Gefährte.

„Ich glaube, wir haben ihre Gegenwart auf unserer Reise bereits gespürt. Es muss die Mutter gewesen sein, welche die Kreaturen aus den Bergen vertrieben hat. Deshalb müssen wir sie da suchen: in der Dürren Heide, wo die Drachen brüten.“

Die Geschichte wird in „Die Dürre Heide“, dem ersten Abenteuer-Pack des „Ered Mithrin“-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

Fantasy Flight Games

Expansion Design and Development: Caleb Grace

Proofreader: Tom Howard

LCG Manager: Mercedes Opheim

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Designer: Neal W. Rasmussen

Cover Art: Matt Stewart

Art Direction: Tim Flanders

Managing Art Director: Melissa Shetler

Fiction: Caleb Grace

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Creative Director: Andrew Navaro

Asmodee North America

Licensing Coordinator: Sherry Anisi

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Publisher: Christian T. Petersen

Special thanks to Nate French and Matt Newman

Playtesters: Tony „Fettuccini“ Fanchi, Jeremy Zwirn, Jimmy Le, Matt Holland, Luke Eddy, Zach Varberg, Mike Strunk, Justin Paro, Katie Klingel, Justin Engelking, Mike Bogenschutz, Bradley Smith, Mark Bridge, Peter „CrazyPete“ Lazar, Thomas Burns, Even Tomeny, Molly Tomeny, Tyler Parrot, Clay Cranford, Lee DiSanti, Ian Martin, Landon Sommer, Jacob Hampton, Christopher Kraft, Chris Crissey, Mike Foster-coode, Jason Svee, and Nathan Grace.

Asmodee Deutschland

Redaktion: Benjamin Fischer

Übersetzung: Sandra Schmidt

Grafische Bearbeitung und Layout: Florian Eck

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

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

© 2017 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Middle-earth, *The Lord of the Rings*, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered marks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises, and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a trademark of 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. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.



Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:
Asmodee • Friedrichstraße 47 • 45128 Essen
www.asmodee.com • service@asmodee.com

**PROOF OF
PURCHASE**
Die Wildnis von
Rhovanion
4 015566 026148

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

DER FEURIGE BERG

«EINE SAGA-ERWEITERUNG»



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

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](http://www.asmodee.de)

