

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

DIE STADT ULFAST

Schwierigkeitsgrad = 6

Am südlichen Ufer des Meeres von Rhûn kniete sich ein hochgewachsener Mann neben seinem Pferd nieder und untersuchte den Boden.

„Hier ist die Spur, nach der wir suchen“, verkündete er seinen berittenen Gefährten und zeigte auf die gut erkennbaren Stiefelspuren in der weichen Erde. „Seht ihr, wie sie am Ufer entlangführen? Wie ich es vermutet habe.“

„Wie konntet Ihr wissen, dass Ulchor nach Osten reist und nicht nach Süden Richtung Mordor?“, fragte einer der Gefährten, als der große Mann wieder auf sein Pferd stieg.

„Er hat keine Ork-Armee nach Dorwinion geführt, sondern Ostlinge“, antwortete der Mann. „Deren Wappen war das von Ulfast, ihrem König. Ich nehme an, dass sich Ulchor an Ulfast gewandt hat, nachdem wir ihn aus den Hügeln von Rhûn vertrieben hatten. Er wird im Namen Mordors vom König eine Armee eingefordert haben.“

„Was glaubt Ihr, wie der König reagieren wird, wenn Ulchor nur noch mit den Überresten seiner Armee zurückkehren wird?“

„Er wird außer sich vor Wut sein, da bin ich mir sicher“, gab der Mann zurück. „Aber er wird den Abgesandten des Dunklen Herrschers nicht vor den Kopf stoßen. In der Vergangenheit haben die Ostlinge Sauron als den Herrscher von Mittelerde verehrt. Der Tempel, den sie für ihn erbaut hatten, ist ein Beweis dafür. Auch wenn die Ostlinge ihn nicht länger verehren, so fürchten sie die Macht Mordors doch zu sehr, um sich Ulchors Forderungen zu widersetzen.“

„Wie kommen wir an Ulchor heran, wenn er die Unterstützung des Königs hat?“

„Ulfast ist eine große Stadt, die Pelargir nicht unähnlich ist. Die Ostlinge treiben mit Schiffen, die auf dem Meer von Rhûn zu ihnen segeln, regen Handel. Fremde sind dort deshalb nichts Ungewöhnliches. Wenn wir uns des Nachts in die Stadt schleichen, sollten wir uns unters Volk mischen und uns unbehelligt auf die Suche nach Ulchor machen können.“

„Dann lasst uns sofort nach Ulfast aufbrechen. Das Blut von Dorwinion schreit nach Gerechtigkeit. Lasst es uns angehen.“

*„Die Stadt Ulfast“ wird mit einem Begegnungsdeck aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gespielt: Die Stadt Ulfast, Diener Saurons und Unter Bewachung. (Diener Saurons und Unter Bewachung befinden sich in der Erweiterung **Ein Schatten im Osten** zu **Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel**.)*

Unzerstörbar

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

Strategie-Tipp

Auf der Suche nach Ulchor sollten sich die Spieler vorsichtig durch die Stadt von Ulfast bewegen, um nicht von der Stadtwache entdeckt zu werden. Dieser Gegner weist eine stattliche Angriffsstärke von 9 auf!

Die Stadtwache kann die Aufmarschzone nicht verlassen, gilt aber als mit jedem Spieler in einen Kampf verwickelt, dessen Bedrohungsgrad gleich oder höher der Kampfbereitschaft dieses Gegners von 45 ist. Was zuerst nicht nach einem Problem aussieht, kann schnell zu einem werden: Jeder Abenteuerabschnitt senkt die Kampfbereitschaft der Stadtwache für jede Runde, die sich die Spieler dort aufhalten, um 5.

Das bedeutet, dass die Spieler nur wenige Runden Zeit haben, bevor die Kampfbereitschaft der Stadtwache so weit gesenkt wird, bis sie als mit jedem Spieler in einen Kampf verwickelt gilt. Wenn das passiert, greift die Stadtgarde unbarmherzig an. Die Spieler sollten sich um ihren Bedrohungsgrad kümmern und sich schnell weiterbewegen, um nicht besiegt zu werden!



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

Die Helden mussten ihre Waffen abgeben und wurden in den Thronsaal von König Ulfast geführt. Dann sahen sie den König, einen starken Mann, der ihnen kritisch entgegenblickte. Um ihn herum war die Palastwache postiert. Er trug eine goldene Krone auf seinem Kopf und auf seinem Schoß ruhte des Zepter von Ulfast. Von seiner erhöhten Position auf dem Thron blickte er auf sie hinab und musterte sie aufmerksam. Neben dem König stand der Schwarze Nümenörer Ulchor und hatte eine Hand auf der Lehne des Thrones gelegt. Auch seine Wachen standen dicht bei ihm.

Der Than von Nurn lächelte die Helden teuflisch an. Sie waren nach Ulfast gekommen, um ihn gefangen zu nehmen, endeten stattdessen aber selbst als Gefangene, genau so, wie es Ulchor geplant hatte, als er den König von ihrer Anwesenheit in Kenntnis gesetzt hatte.

„Seht Ihr, Eure Majestät“, sagte Ulchor und zeigte auf die Gefährten. „Das sind Eure wahren Feinde. Sie haben Eure Gesetze gebrochen, als sie in Eure Stadt gekommen sind, und sie haben Euren Frieden gestört, indem sie mit der Stadtwache gekämpft haben. Es sind Diebe und Mörder. Ihr solltet darauf entsprechend reagieren.“

Der König strich sich bedächtig über seinen Bart und hörte sich alles an, was Ulchor zu sagen hatte. Dann gab er den Helden ein Zeichen und sagte: „Was habt ihr zu eurer Verteidigung zu sagen?“

Einer der Helden trat hervor und antwortete: „Großer König. Es stimmt, dass wir uneingeladen in Eure Stadt gekommen sind, aber wir flehen Euch an: Hört Euch die ganze Geschichte an, bevor ihr urteilt. Wir haben die lange Reise hierher nicht auf uns genommen, um Euch zu schaden, sondern um Gerechtigkeit für jene zu suchen, die in Dorwinion ihr Leben verloren haben, und um Ulfast vom Joch Mordors zu befreien.“

Ulchor lachte. „Joch! Welches Joch? Mordor war Euch immer ein Freund und Verbündeter, König Ulfast“, sagte er. „Sauron der Große hat ...“

„Sauron der Betrüger kennt keine Freunde und Verbündete“, unterbrach der Held Ulchor. „Der Dunkle Herrscher strebt die Herrschaft über ganz Mittelerde an, im Osten wie im Westen. Für ihn sind wir nur Spielfiguren, die er nach Belieben ausnutzt oder vernichtet. Sagt mir, großer König, wollt Ihr noch mehr Eurer Soldaten sinnlos in seinen Kriegen sterben sehen?“

Der König dachte über die Worte nach, aber Ulchors Miene verfinsterte sich, als er zum König sprach: „Mein Herr, lasst Euch von diesen Lügnern nicht täuschen. Schafft sie fort.“

„Nein“, sagte der König und strich über seinen Bart. „Ich werde mir ihre Geschichte zuerst anhören.“

„Aber Ihr dürft ihnen nicht zuhören!“, drängte Ulchor.

Der König blickte ihn streng an und sagte: „Ihr herrscht hier nicht. Ich bin der König von Ulfast und ich werde entscheiden, was ich mit denen, die unter meiner Herrschaft stehen, tun und lassen kann.“

Ulchor zuckte zurück und zog seine Hand von der Thronlehne. Sein Gesicht verzerrte sich vor unbändigem Zorn. „Ihr herrscht nur, weil es Sauron so will“, zischte er. Dann blickte er seine Wachen an und rief: „Was Sauron gibt, kann er auch wieder nehmen!“ Ulchors Männer zogen die Waffen und griffen die Palastwache an.

Im Thronsaal kam es zu einem heftigen Tumult. Ulfasts Wachen eilten zum Thron, um ihren König zu schützen. Dabei wurden viele von Ulchors Männern erschlagen. Die Helden ergriffen die Waffen der Gefallenen und warfen sich mit „Für Dorwinion!“-Rufen ins Gefecht. Sofort wich Ulchor zurück. Die Helden verfolgten ihn bis in den Burghof, wo sie von Ulfasts weiteren Wachen an der Verfolgung gehindert wurden, die von der Lage im Thronsaal nichts mitbekommen hatten. Die Helden legten gezwungenermaßen ihre Waffen nieder und mussten hilflos mitansehen, wie Ulchor und seine Männer auf Pferden davongaloppierten.

Augenblicke später wurden die Helden wieder in den Thronsaal geführt, wo sich König Ulfast erneut an sie wandte. „Ihr seid in meine Stadt gekommen, um Rache an Ulchor zu nehmen. Mir scheint, dass mein und euer Ziel nun das gleiche ist. Ich kann mich aber nicht offen gegen Mordor stellen. Hört nun mein Urteil: Weil ihr gerade mein Leben gerettet habt, werde ich eures verschonen, solange ihr den Verräter Ulchor verfolgt. Führt Ulchor seiner gerechten Strafe zu, dann wird euch die Freundschaft von Ulfast sicher sein.“

Die Helden verbeugten sich tief und dankten dem König. Ulfast gab ihnen ihre Waffen und Ausrüstung zurück und gewährte ihnen sogar frische Pferde und Proviant. Sofort machten sie sich an die Verfolgung von Ulchor.

Die Geschichte wird in Das große Wagenrennen, dem dritten Abenteuer-Pack des Die Rache Mordors-Zyklus, fortgesetzt.



© 2019 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 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. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstraße 47, 45128 Essen. Hergestellt in China.



PROOF OF
PURCHASE
Die Stadt Ulfast
4 015566 028432