

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

ZORN UND VERDERBEN

Schwierigkeitsgrad = 7

Seit der Schatten Mordors aus Dorwinion vertrieben wurde, erstrahlte das Land wieder in seiner ganzen Pracht und Schönheit. Eine leichte Brise wehte durch die Blätter der Bäume und das Sonnenlicht tanzte auf den Wellen, die vom Meer von Rhûn auf das Ufer zurollten, als die Helden durch das Land wanderten, das sie vor der Dunkelheit gerettet hatten.

Ein Monat war es her gewesen, seit die Helden mit den aus Saurons Tempel befreiten Stadtbewohnern nach Dorwinion zurückgekehrt waren. Sie hatten nicht geplant, so lange zu bleiben, aber die Menschen aus Dorwinion hatten nach allem, was die Helden für ihr Land getan hatten, darauf bestanden, dass sie sich ausruhen und die Gastfreundschaft genießen sollten. Sie waren im Haus von Niena und ihrem Ehemann Torwald untergebracht, dessen Leben sie in dem schrecklichen Tempel gerettet hatten.

Die Helden wollten zwar für ihre Unterkunft bezahlen, aber ihre Gastgeber wollten davon nichts wissen. „Mein Ehemann wäre ohne euch gestorben“, sagte Niena. „Für jede Familie der Stadt wäre es eine Ehre, euch bei sich zu haben.“ Die Helden gaben sich geschlagen und bedankten sich für ihre Großzügigkeit.

Tief in ihren Herzen waren die Gefährten froh darüber, Dorwinion den Frieden gebracht zu haben, nachdem Nienas Volk so viel Elend hatte ertragen müssen. Aber im Hinterkopf lauerte ein Schatten, der diesen Frieden zu stören drohte: Ulchor, der tödliche Diener Saurons und derjenige, der für die letzten Leiden von Dorwinion verantwortlich gewesen war und von dem die Helden angenommen hatten, dass er vor Jahren durch ihre Hand gestorben war. Damals kannten die Helden ihn noch unter dem Namen Lord Alcaron, einem Edelmann aus Gondor. Aber es hatte sich herausgestellt, dass er ein Schwarzer Númenórer und ein Verräter war, dessen Machenschaften fast zu ihrem Tode im Morgul-Tal geführt hätten.

Sie hatten angenommen, dass Lord Alcaron an diesem bösen Ort gestorben war. Kurz nachdem er den Helden seinen wahren Namen und seine Loyalität für Mordor offenbart hatte, hatten sie ihn besiegt.

Sie waren zutiefst schockiert, als sie ihm lebendig und voller neuer Macht in Saurons Tempel begegnet waren. Ulchor hatte ihre kurzzeitige Verwirrung zur Flucht genutzt, nachdem er ihnen bittere Rache geschworen hatte. Den Helden war klar, dass dies keine leere Drohung war. Deshalb hatten sie beschlossen, Ulchor zu verfolgen, nachdem sie wieder zu Kräften gekommen waren.

„Dann ist es beschlossen“, sagte einer der Helden. „Morgen beginnen wir mit der Jagd auf Than Ulchor.“

„Jawohl“, sagte ein anderer Held, „ich fürchte, wir haben die Verfolgung schon zu lange aufgeschoben, aber ich bin mir sicher, dass wir ihn noch rechtzeitig erwischen werden.“

„Also gut. Lasst uns die Gastfreundschaft von Dorwinion noch eine Nacht genießen, bevor wir morgen früh aufbrechen.“

Schon bald schliefen die Helden in Nienas Haus behaglich ein. Mitten in der Nacht wurden sie allerdings von Rufen und wildem Glockengeläut geweckt. Von draußen war Kampflärm und klirrender Stahl zu hören. Sie eilten auf die Straße und trafen auf eine Ostling-Armee, die in die Stadt eingedrungen war. Angeführt wurden sie von einem bekannten Gesicht: Ulchor war zu ihnen gekommen.

„Zorn und Verderben“ wird mit einem Begegnungsdeck aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gespielt: *Zorn und Verderben*, *Ostling-Plünderer* und *Stadt in Rhûn*. (*Ostling-Plünderer* und *Stadt in Rhûn* befinden sich in der Erweiterung **Ein Schatten im Osten** zu **Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel**.)



Orte kontrollieren

Zorn und Verderben ist eine Schlacht, um Dorwinions Hauptstadt von den einfallenden Ostlingen zu befreien. Um die Anstrengungen der Helden zu simulieren, die Feinde aus den letzten Ecken der zerstörten Stadt zu vertreiben, erhalten die Spieler die Anweisung, die Kontrolle über Orte zu übernehmen, sobald diese das Spiel verlassen.

Der Text auf Abschnitt 1B und 2B lautet: „**Erzwungen**: Sobald ein Ort erkundet ist, übernimmt der Startspieler die Kontrolle darüber.“ Um die Kontrolle über einen Ort zu übernehmen, entfernt der Startspieler den gesamten Fortschritt von dem gerade erkundeten Ort und legt ihn vor sich in seine Spielzone, anstatt ihn abzulegen. Orte unter der Kontrolle eines Spielers sind immer noch im Spiel. Ihr Kartentext ist aktiv und sie können von Karteneffekten betroffen sein.

Die Kontrolle über einen Ort verlieren

Es gibt viele Begegnungskarteneffekte, welche die Spieler dazu zwingen, Orte, die sie kontrollieren, zurück in die Aufmarschzone zu legen. Außerdem haben manche Orte ausgelöste Effekte, welche die Spieler dazu zwingen, sie ebenfalls in die Aufmarschzone zurückzulegen.

Sobald ein Spieler einen Ort, den er kontrolliert, in die Aufmarschzone zurücklegt, verliert er die Kontrolle über diesen Ort und entfernt alle Fortschrittsmarker von ihm. Falls ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet, wird jeder Ort, den er kontrolliert, in die Aufmarschzone zurückgelegt.

Schlüsselwort Begegnung

Begegnung ist ein Schlüsselwort, das auf Spielerkarten mit der Rückseite einer Begegnungskarte erscheint und für das folgende Regeln gelten:

- Spielerkarten mit dem Schlüsselwort Begegnung können nicht in einem Spielerdeck verwendet werden, weil sie die Rückseite von Begegnungskarten haben. Stattdessen kann jeder Spieler bei der Vorbereitung eines Szenarios bis zu 3 Karten mit dem Schlüsselwort Begegnung als nicht im Spiel befindlich beiseitelegen. Diese Karten zählen nicht mit bei der Bestimmung der Mindestgröße des Decks von 50 Karten.
- Bei Spielerkarten mit dem Schlüsselwort Begegnung werden die Kosten durch einen Gedankenstrich (–) ersetzt, da sie nie von der Hand eines Spielers gespielt werden. Stattdessen sind sie dafür vorgesehen, ins Begegnungsdeck gemischt zu werden. Um eine der beiseitegelegten Spielerkarten ins Begegnungsdeck zu mischen, muss ein Karteneffekt einen Spieler anweisen, dies zu tun.
- Der „Wenn aufgedeckt“-Effekt auf Spielerkarten mit dem Schlüsselwort Begegnung kann nicht verhindert werden.
- Falls eine Spielerkarte mit dem Schlüsselwort Begegnung einem Gegner als Schattenkarte zugeteilt wird, wird sie wie eine Begegnungskarte behandelt: Sie wird nach dem Abhandeln des Angriffes des Gegners auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.
- Falls eine Spielerkarte mit dem Schlüsselwort Begegnung das Spiel verlässt, wird sie aus dem Spiel entfernt. Diese Karte wird nicht auf den Ablagestapel eines Spielers oder den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.



ACHTUNG!

ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESES ABENTEUER GEWONNEN HABEN.

Als am nächsten Morgen die Sonne über der Stadt Dorwinion aufging, stieg ihr schwarzer Rauch entgegen. Viele fleißige Hände waren immer noch damit beschäftigt, Feuer zu löschen, während andere sich um die Verwundeten kümmerten. Erschöpft standen die Helden vor dem ausgebrannten Zuhause ihrer Gastgeber. Sie hatten es nicht mehr geschafft, Niena und Torwald vor den einfallenden Ostlingen zu retten.

Es war ein verheerender Kampf gewesen. Einige von Ulchors Spionen hatten sich in Dorwinion versteckt, die Stadtwache erschlagen, die Tore geöffnet und seine Armee in die Stadt gelassen. Die Stadt war schon fast vollständig eingenommen gewesen, bevor die Helden überhaupt wussten, dass sie angegriffen wurden. Trotz aller Widrigkeiten hatten sie es dennoch geschafft, die Bürger Dorwinions zu versammeln und Ulchors Armee zurückzuschlagen sowie aus der Stadt zu treiben. Auf beiden Seiten hatte es große Verluste gegeben, wobei das ganze Ausmaß der Verwüstung erst nach Sonnenaufgang sichtbar wurde. Die Helden fühlten, dass es ein zu teuer erkaufter Sieg war.

Anfangs saßen sie nur schweigend da. Entweder waren sie zu müde oder zu betrübt, um zu sprechen. Viele der Menschen, die sie aus Saurons Tempel gerettet hatten, lagen nun tot in den Straßen oder in den Ruinen ihrer Häuser. Grübelnd saßen die Gefährten da und dachten über die Grausamkeiten nach, bis einer von ihnen endlich das Wort ergriff:

„Rache“, sagte er. „Rache. Ich schwöre Ulchor Rache. Rache für die Menschen aus Dorwinion. Ich werde nicht ruhen, bis ich ihn gefunden habe, um die Menschen zu rächen, die er erschlagen hat.“

Die anderen schauten auf und sahen die grimmige Entschlossenheit im Blick ihres Gefährten. Er erhob sich und streckte ihnen seine Hand entgegen. „Seid ihr dabei?“

Einer nach dem anderen schüttelte seine Hand und erhob sich. Zusammen schworen sie Ulchor Rache.

„Wir haben unsere Eide geschworen“, sagte ihr Anführer. „Lasst uns gehen, um sie zu erfüllen. Pakt schnell eure Sachen! Unser Feind flieht nach Osten auf die Stadt Ulfast zu.“

Die Geschichte wird in *Die Stadt Ulfast*, dem zweiten 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
Zorn und
Verderben
4 015566 028425