

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

DIE FURCHT DES TRUCHSESS™

Schwierigkeitsgrad = 5

Mit der Nachricht vom Sieg bei Cair Andros und einer Botschaft von Faramir für Lord Alcaron erreichen die Helden Minas Tirith. Bei ihrer Ankunft in der Stadt erfahren sie, dass Lord Alcaron in wichtigen Angelegenheiten zu einer Reise nach Anórien im Norden aufgebrochen ist. Trotzdem werden die Helden bald diskret aufgefordert, sich zum Weißen Turm zu begeben - von Denethor, dem Truchsess von Gondor höchstpersönlich. Ihm war zu Ohren gekommen, welche Tapferkeit die Helden bei der Verteidigung von Cair Andros gezeigt hatten, und dass sie das Vertrauen von Lord Alcaron besitzen. In Denethors Augen sind so vertrauenswürdige Neuankömmlinge perfekt geeignet für einen kleinen, geheimen Auftrag.

In der Abgeschiedenheit der inneren Kammern des Truchsess bittet Denethor die Helden um einen Gefallen, der Fingerspitzengefühl erfordert. Er fürchtet, dass eine Verschwörung in den Mauern von Minas Tirith Wurzeln geschlagen hat: eine Intrige unter der Herrschaft Mordors, die versucht, das Amt des Truchsess unter ihre Kontrolle zu bringen und Gondor an Sauron auszuliefern. Er bittet die Helden, die Wahrheit darüber herauszufinden...

Das Begegnungsdeck für „Die Furcht des Truchsess“ besteht aus allen Karten der folgenden Begegnungssets: Die Furcht des Truchsess, Straßen von Gondor und Gesetzlose. (Straßen von Gondor und Gesetzlose befinden sich in **Die Erben von Númenor**, einer Erweiterung zu **Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel**.)



VORBEREITUNG

Bei der Vorbereitung zu „Die Furcht des Truchsess“ werden alle Gegner-Karten aus den Begegnungssets *Straßen von Gondor* und *Gesetzlose* entfernt und zusammen mit den 3 **Hinweis**-Zielkarten aus *Die Furcht des Truchsess* zu einem zweiten Deck gemischt. Das ist das Unterweltdeck, das vom Begegnungsdeck getrennt gehalten werden muss. Als nächstes werden die 3 **Schurke**-Gegnerkarten und die 3 **Verschwörung**-Zielkarten aus dem Begegnungsdeck entfernt. Die **Schurke**-Gegnerkarten werden gemischt und eine zufällig bestimmte Karte wird verdeckt beiseite gelegt. Diese Karte ist die „verborgene“ Gegnerkarte. Die anderen 2 **Schurke**-Karten werden aus dem Spiel entfernt (ohne sie anzusehen). Dasselbe wird mit den **Verschwörung**-Karten wiederholt. Die beiseite gelegte **Verschwörung**-Karte ist die „verborgene“ **Verschwörung**-Karte.

DAS SCHLÜSSELWORT „UNTERWELT X“

In diesem Szenario bemühen sich die Helden eine üble Verschwörung in Minas Tirith aufzudecken. Um die verborgenen Gefahren bei der Ausrottung solcher Bedrohungen darzustellen, haben einige Orte in diesem Szenario das Schlüsselwort Unterwelt. Sobald ein Ort mit dem Schlüsselwort Unterwelt ins Spiel kommt, werden so viele Karten, wie die Zahl hinter dem Schlüsselwort angibt, oben vom Unterweltdeck gezogen und verdeckt unter diesem Ort gestapelt.

Sobald ein Ort das Spiel verlässt, werden alle verdeckten Karten, die unter ihm gestapelt waren, nacheinander aufgedeckt und der Aufmarschzone hinzugefügt. Wenn eine Karte vom Unterweltdeck abgelegt werden würde, wird sie in den Begegnungs-Ablagestapel gelegt. Falls ein Ort mit dem Schlüsselwort Unterwelt vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird und sich keine Karten mehr im Unterweltdeck befinden, hat Unterwelt keine Auswirkungen.

Beispiel: Die Karte *Häuser der Toten* mit Unterwelt 2 wird vom Begegnungsdeck aufgedeckt, deshalb fügt der Startspieler sie der Aufmarschzone hinzu, nimmt die 2 obersten Karten des Unterweltdecks und stapelt sie verdeckt unter dieser Karte.



ACHTUNG

ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESE
QUEST ERFOLGREICH VOLLENDET HABEN

Nachdem der Vorstreiter der Intrige vernichtet wurde und die Verschwörung sich scheinbar aufgelöst hatte, war Denethor spürbar erleichtert und seine Belohnung fiel großzügig aus. Aber auch wenn sich jetzt wieder eine vorsichtige Zufriedenheit in der Weißen Stadt breitmachte, blieb bei euch doch ein unbehagliches Gefühl zurück. Einige subtile Hinweise konnten nicht geklärt werden und bestimmte Zeugen waren unauffindbar. Trotz der unbestreitbaren Macht ihres besiegten Vorstreters schien der Ehrgeiz der Verschwörung eher größer geworden zu sein.

In den folgenden Wochen suchtet ihr unauffällig nach weiteren Antworten. Stück für Stück kamt ihr voran und fandet euch schließlich nah des Herzens der Finsternis wieder. Wie eine sich schlängelnde, giftige Viper, die in ihrem Nest lauerte, bereitete der führende Kopf, der tatsächlich überlebt hatte und sich

versteckt hielt, einen Verzweiflungsschlag auf unsere Helden vor. Aber auch die Meuchelmörder aus Harad waren, wie schon so viele Feinde vor ihnen, nicht erfolgreich.

Jetzt, wo sein Vorstreiter besiegt und seine besten Mörder tot waren, und seine Identität kurz vor der Aufdeckung stand, beschloss der geheimnisvolle Diener Mordors stattdessen, mit seinen wenigen verbliebenen Gehilfen aus der Stadt zu fliehen.

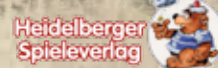
Als er erfuhr, dass seine schattenhafte Nemesis immer noch am Leben war, drängte Denethor die Helden dazu, seine Verfolgung aufzunehmen. Und so begann die Jagd, ausgerüstet mit schnellen Pferden und dem Siegel des Truchsess. Leider hatte der geheimnisvolle Schurke einen großen Vorsprung, und eure Verfolgung seines ausgeklügelten Fluchtweges dauerte beinahe zwei Wochen.

Die Spur des Gegners hatte euch zuerst nach Norden, dann westwärts an den Ausläufern des Gebirges entlang geführt, bis ihr schließlich den Rand des unwegsamen Drúadan-Waldes erreicht habt, von dem es hieß, dass in ihm Gefahren lauerten...

Die Geschichte geht in „Der Drúadan-Wald“, dem zweiten Abenteuerpack im Zyklus "Gegen den Schatten", weiter.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without permission. The Steward's Fear, Against the Shadow, The Lord of the Rings, and the characters, items, events 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 either registered trademarks or trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking Hazard. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



PROOF OF
PURCHASE

Die Furcht des
Truchsess

4015566012776
1537JAN13

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

DER DRÚADAN-WALD

Schwierigkeitsgrad = 6

Die Helden haben eine gefährliche Verschwörung in den Mauern von Minas Tirith aufgedeckt, aber dem namenlosen führenden Kopf der Intrige gelang die Flucht aus der Stadt, bevor seine wahre Identität aufgedeckt werden konnte. Auf Bitten Denethors haben die Helden den raffinierten Schurken und seine Gehilfen in den Norden verfolgt.

Die Spur der Verschwörer führte über Rammas Echor hinaus in den Norden und verlief dann westwärts bis zum Rand des Drúadan-Waldes, einem uralten Land, das Gerüchten zufolge gefährlich sein sollte. Nun verfolgen unsere Helden ihre Beute zwischen seinen uralten Bäumen und merkwürdigen Steinen...

„Der Drúadan-Wald“ wird mit einem Begegnungsdeck aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gespielt: Der Drúadanwald und Der unheimliche Wald. (Der unheimliche Wald befindet sich in **Die Erben von Númenor**, einer Erweiterung zu **Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel**.)



DAS SCHLÜSSELWORT „PIRSCHEN X“

Pirschen ist ein neues Schlüsselwort, das für die unheimliche Fähigkeit der Wasa steht, ihre Beute durch den Drúadan-Wald zu verfolgen.

Sobald eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Pirschen vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird, müssen die Spieler (als Gruppe) die angegebene Zahl an Ressourcen aus den Ressourcenvorräten ihrer Helden ablegen. Falls die Spieler weniger Ressourcen haben, als der Wert angibt, müssen sie so viele Ressourcen ablegen, wie sie können.

Beispiel: Die Karte Drúadan-Elite mit Pirschen X wird vom Begegnungsdeck aufgedeckt. Der Kartentext lautet: „X ist die Zahl der Spieler im Spiel.“ Es sind 3 Spieler im Spiel, also müssen die Spieler (als Gruppe) insgesamt 3 Ressourcen aus den Ressourcenvorräten ihrer Helden ablegen. Spieler 1 entscheidet sich, 1 Ressource aus Aragorns Ressourcenvorrat abzulegen, Spieler 2 entscheidet sich, keine Ressourcen abzulegen, so dass Spieler 3 2 Ressourcen aus Gimlis Ressourcenvorrat ablegt, um auf insgesamt 3 zu kommen.



ACHTUNG
ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESE
QUEST ERFOLGREICH VOLLENDET HABEN

Drû-buri-Drûs kleine, raue Hände berühren die euren leicht, seine Freundschaft ist deutlich spürbar. In seinen Augen seht ihr die Trauer um jene, die in diesem unnötigen Scharmützel ihr Ende gefunden haben.

„Drû-buri-Drû wird sich daran erinnern, dass nicht alle Großen Menschen Feinde sein müssen“, poltert er, seine Stimme erinnert euch an Wurzeln in alter Erde und Steine in tiefen Flüssen.

„Drû-buri-Drû wird Ghân-buri-Ghân berichten, dass es einige Große Menschen gibt, die den Wilden Menschen nicht nur mit Stahl begegnen.“ Der kleine Mann betrachtet euch noch einmal mit Hochachtung und ruft den Seinen dann einen Befehl zu. Die Wasa beginnen, wieder mit der lautlosen Finsternis des Waldes zu verschmelzen. Drû-buri-Drû macht sich auf, ihnen zu folgen, dreht sich aber noch ein letztes Mal zu euch um, bevor auch er im Wald verschwindet.

„Ein übler Geruch liegt in der Luft“, bemerkt er, als er sein Gesicht erhebt, um den östlichen Himmel zu betrachten. „Môr-sari-Môr sagt, dass schlechte Jahre für die Großen Menschen und die Wilden Menschen kommen werden.“ Er hebt seine Hand zum Abschied und ist dann verschwunden. Wieder seid ihr allein zwischen den grauen Steinen und dem alten Blätterdach des Drúadan-Waldes. In der Ferne hört ihr gedämpft, wie sich die Stimme von Drû-buri-Drû über das Rauschen der Blätter erhebt. „Mögt ihr gegen den Schatten bestehen.“

Erleichtert und müde verlasst ihr den Wald. Ihr seid froh, am Leben zu sein, und zufrieden euch vom Ende der Verschwörer überzeugt zu haben. Ihr lasst den Drúadan-Wald hinter euch und zieht zunächst in östliche, dann in südliche Richtung zurück nach Minas Tirith.

Am Morgen des zweiten Tages wacht ihr auf, weil mehrere Rauchsäulen über den östlichen Himmel ziehen. In Anórien brennen Gehöfte und Städte. Das Böse ist über die Länder nördlich von Rammas Echor gekommen und ihre Völker benötigen Hilfe...

Die Geschichte geht in „Begegnung am Amon Dîn“, dem dritten Abenteuerpack im Zyklus „Gegen den Schatten“, weiter.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without permission. The Drúadan Forest, Against the Shadow, The Lord of the Rings, and the characters, items, events 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 either registered trademarks or trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking Hazard. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Heidelberger
Spieleverlag



FANTASY
FLIGHT
GAMES

PROOF OF
PURCHASE
Der Drúadan-Wald
4015566012783
1537JAN13

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

BEGEGNUNG AM AMON DÎN™

Schwierigkeitsgrad = 5

Nachdem sie aus dem Drúadan-Wald entkommen waren und mit eigenen Augen gesehen hatten, dass die Verräter ihren Tod durch die Pfeile der Wasa gefunden hatten, machten sich die Helden auf den Weg zurück nach Minas Tirith. Am Morgen des zweiten Tages erwartete sie beim Erwachen ein schlimmer Anblick. Dutzende Rauchsäulen stiegen über dem hügeligen Farmland von Anórien zum Himmel auf.

Es schien, dass der Tod schließlich doch den Anduin überquert hatte.

Als sich unsere Helden vorsichtig dem nächstgelegenen Feuer näherten, trafen sie auf zwei Bauern, die sich im Gebüsch versteckt hatten. Die verängstigten Bündnismänner berichteten von umherstreifenden Orkbanden, welche die Ländereien heimsuchten und Zerstörung über die wehrlosen Hirten und Bauern der Umgebung brachten. Sie erzählten von einer besonders grausamen Bande, die das naheliegende Dorf bei Nacht überfallen hatte. Sie fürchteten, dass keiner der Bewohner überlebt habe.

Als sie näher an das Dorf kamen, sahen die Helden Zeichen dafür, dass die Einwohner wohl doch nicht völlig hilflos gewesen waren. Einige tote Orks lagen auf den Straßen und eine behelfsmäßige Barriere aus Pferdekarren und mit Erde bedeckten Heuballen schützte den inneren Bereich des Dorfes. Es schien, als seien nur die Gebäude im Außenbereich des Dorfes geplündert und niedergebrannt worden.

Von den Dorfbewohnern, die zwischen Misstrauen und Hoffnung auf Hilfe zu schwanken schienen, skeptisch beobachtet, näherten sich unsere Helden der Barrikade. Rauch lag wie ein dicker Nebel über den Straßen, brannte in den Augen und zerrte an den Nerven. ^

Ein Mann, offensichtlich ein Adliger, half mit seiner Eskorte den Dorfbewohnern mit der Verteidigungsanlage und bei der Versorgung der Verwundeten und der Brandopfer. Sie wirkten ausgezehrt und erschöpft von den Kämpfen der Nacht. Als die Helden näher an die Gruppe kamen, warf der rußbedeckte und übermüdete Adlige einen Blick durch den stechenden Rauch auf die Neuankömmlinge und seine Hand zuckte zu seinem Schwert. Aber dann, als ein leichter Windhauch für einen Moment klarer Sicht sorgte, erschien auf dem Gesicht des Adligen ein breites Lächeln des Wiedererkennens. Es war niemand anderes als Lord Alcaron.

„Aus dem Westen kommt Hoffnung, auf die wir nicht zu hoffen gewagt hatten“, rief er. „Lasst mich der Erste sein, der euch willkommen heißt!“

Nach einer kurzen Begrüßung berichtete Lord Alcaron den Helden mit ernster Miene von der schrecklichen Lage, in der sie waren, und wie er vor etwa einem Monat in Reichsangelegenheiten nach Norden geschickt worden war. Denethor hielt es für weise, sich auf einen möglichen Fall von

Cair Andros vorzubereiten, indem er die Abgaben Anóriens erhöhte, um die Evakuierung der Nordlande auf die sicherere Seite der Rammas Echor vorzubereiten. Als sie die Nachricht vom Sieg bei Cair Andros erhielten, hatte Alcaron die Abgaben erlassen und während der letzten Woche die Aufgaben des Truchsess in der Region erledigt.

„Aber leider“, fuhr er fort und verzog sein Gesicht zu einer Grimasse, „auch wenn der Sieg bei Cair Andros Mordors Horden aufgehalten hat, sitzen nach dieser Niederlage doch auch viele Feinde auf der Westseite des Flusses in der Falle.“ Alcaron seufzte. „Man sollte annehmen, dass diese bössartigen Kreaturen alles daran setzen würden, um zu ihrem Herrn zurückzukehren.“

„Das Glück haben wir aber nicht. Stattdessen sind sie westwärts gezogen, um die Ländereien für ihre Lage zu bestrafen und auf ihrem Weg zu morden und zu brandschatzen.“ Alcaron berichtete, dass die Straßen Anóriens schnell zu gefährlich für Reisende geworden waren. Selbst mit seiner bewaffneten Eskorte war Alcaron gezwungen, sich in den spärlichen Schutz dieses Dorfes zu begeben.

„Eine große Gruppe der Feinde ist über die Ländereien um den Amon Dîn hergefallen“, fuhr er fort und zeigte auf den großen Hügel am Horizont im Norden. „Ihr Hauptmann ist eine besonders scheußliche Kreatur, die sich Ghulat nennt.“ Er spuckte diesen hässlichen Namen beinahe aus und zeigte auf die Barrikaden. „Wir konnten sie letzte Nacht nur so gerade eben halten. Ich denke nicht, dass sie wirklich Widerstand erwartet hatten.“

„Den Fehler wird der Feind nicht noch einmal machen.“ Alcaron betrachtete erschöpft die Gruppe übermüdeten, mit Sensen und Heugabeln bewaffneter Dorfbewohner, die sich an einen Wagen in der Nähe lehnten. „Ich fürchtete schon, unsere Chancen, eine weitere Nacht zu überleben, seien gering.“

Er drehte sich zu den Helden um und ein breites Lächeln erschien auf seinem rußverschmierten Gesicht. „Jetzt, wo ihr hier seid, habe ich aber wieder Grund zur Hoffnung. Vielleicht können wir jetzt dieses Dorf retten. Was meint ihr?“

„Begegnung am Amon Dîn“ wird mit einem Begegnungsdeck aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gespielt: Begegnung am Amon Dîn und Zerstörerische Orks. (Zerstörerische Orks befinden sich in **Die Erben von Númenor**, einer Erweiterung zu **Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel**.)



DAS SCHLÜSSELWORT „DORFBEWOHNER X“

Dorfbewohner ist ein neues Schlüsselwort auf Orts- und Abenteuerkarten im Szenario Begegnung am Amon Dîn. Das Schlüsselwort Dorfbewohner produziert Marker, um die Menschen aus der Nähe des Amon Dîns darzustellen, die von unseren Helden gerettet werden müssen.

Wenn ein Ort mit dem Schlüsselwort Dorfbewohner ins Spiel kommt, oder eine Abenteuerkarte mit Dorfbewohner aufgedeckt wird, legt so viele Ressourcenmarker auf die Karte, wie der Wert angibt. Ressourcenmarker, die so auf eine Orts- oder Abenteuerkarte gelegt werden, sind Dorfbewohner-Marker. Dorfbewohner-Marker zählen nicht als Ressourcen.

Beispiel: Brennendes Bauernhaus mit Dorfbewohner 4 wird vom Begegnungsdeck aufgedeckt, und der Startspieler fügt es mit 4 Ressourcenmarkern der Aufmarschzone hinzu.

Wenn ein Dorfbewohner-Marker abgelegt wird, wird der Marker zurück in den Markervorrat gelegt.

GERETTETE DORFBEWOHNER & TOTE DORFBEWOHNER

Bei der Vorbereitung des Szenarios Begegnung am Amon Dîn erhalten die Spieler in Abschnitt 1A die Anweisungen, die Zielkarten Gerettete Dorfbewohner und Tote Dorfbewohner in die Aufmarschzone zu legen. Diese Karten stehen für das Schicksal der durch Ghulat und seine Orks angegriffenen Dorfbewohner. Während des Spiels werden durch Szenario-Effekte Dorfbewohner-Marker auf die Karte Gerettete Dorfbewohner und Schadensmarker auf die Karte Tote Dorfbewohner gelegt. Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler mehr Dorfbewohner-Marker auf Gerettete Dorfbewohner sammeln, als sich Schadensmarker auf Tote Dorfbewohner befinden.

ACHTUNG
ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESE
QUEST ERFOLGREICH VOLLENDET HABEN

Ghulat ist tot und das Dorf ist sicher. Zwischen Tod und Zerstörung erinnert euch der stoische Alcaron daran, wie viel schlimmere Strafen diese Ländereien zu erleiden hätten, wenn Cair Andros gefallen wäre. Selbst während die Dorfbewohner noch ihre Toten begraben und mit dem Wiederaufbau beginnen, tragen die Ehefrauen schon das beste Essen und Tischdecken heraus, um das Überleben des Dorfes zu feiern und ihren Rettern zu danken. Während des Mahls seht ihr, dass inzwischen deutlich weniger Feuer in der Ferne zu brennen scheinen. Ihr hofft, dass dies ein Zeichen dafür ist, dass die Bevölkerung an anderen Orten auch in der Lage ist, mit den plündernden Horden fertig zu werden.

Lord Alcaron erweist sich als angenehmer Begleiter auf der Reise zurück nach Minas Tirith. Auf dem Weg durch die Ländereien glüht er vor Stolz und preist die Geschichte Anóriens und des Baus der alten Mauern von Rammas Echor durch Denethors Vater, Ecthelion den Zweiten. Alcaron zeigt euch, wo bereits große Anstrengungen unternommen werden, die alten Verteidigungsanlagen zu reparieren. „Gondor wird niemals fallen“, ruft er aus, „nicht so lange seine Menschen ihr Leben weiter so leben und allen Gefahren trotzen.“ Er vermeidet es aber, nach Osten zu sehen und in seinen Augen flackert Zweifel, der im Widerspruch zu seinen großspurigen Worten steht.

Als die Türme von Minas Tirith schon deutlich vor dem weißen Gipfel des Bergs Mindolluin zu sehen sind, kommt euch eine Gruppe Reiter mit den Bannern Gondors auf der Straße entgegen. Im Näherkommen seht ihr, dass sie Soldaten Gondors in voller Rüstung sind, ihre Gesichter sind ernst und auf ihre Aufgabe konzentriert.

Der Hauptmann der Truppe nähert sich euch und nickt respektvoll, als er Lord Alcaron erkennt. „Der Truchsess ruft den Pelennor zu den Waffen“, sagt er. „Nachdem die Feinde bei Cair Andros zurückgeschlagen wurden, plant Lord Boromir, ihre Verwirrung auszunutzen, und wir sind auf dem Weg, Osgiliath zurückzuerobern.“ Er zeigt Richtung Osten. „Ich werde alle, die fähig sind, mit dem Schwert umzugehen, ausschicken, um sich Lord Boromirs Armee anzuschließen.“

Als die Soldaten weiter nach Norden reiten, zuckt Lord Alcaron mit den Schultern. „Die Federbetten und süßen Weine von Minas Tirith werden wohl noch ein paar Tage warten müssen.“ Er wendet sein Pferd, um der Straße in Richtung Osten zu folgen. „Lord Boromir sollte man nicht warten lassen.“ Er hält einen Moment inne und sieht euch fragend an, während er mit den Fingern auf den Griff seines Schwertes trommelt. „Fähig, mit dem Schwert umzugehen? Ich hoffe wirklich, wir können noch einige Stunden länger gemeinsam reiten, Freunde Gondors.“

Ihr werft einen Blick nach Osten, wo die schwarzen Gipfel des Schattengebirges gekrönt sind von einem düsteren Schleier aus grauen Wolken. Es scheint so, als sei Gondor noch nicht fertig mit euch...

Die Geschichte geht in „Ansturm auf Osgiliath“, dem vierten Abenteuerpack im Zyklus „Gegen den Schatten“, weiter.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without permission. Encounter at Amon Dîn, Against the Shadow, The Lord of the Rings, and the characters, items, events 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 either registered trademarks or trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spielverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking Hazard. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Heidelberger
Spielverlag



FANTASY
FLIGHT
GAMES

PROOF OF
PURCHASE
Begegnung am
Amon Dîn
4015566012790
153ZJAN13

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

ANSTURM AUF OSGLIATH™

Schwierigkeitsgrad = 8

Nachdem sie die Dorfbewohner am Amon Dîn gerettet hatten, schlossen sich die Helden Lord Alcaron an, um Lord Boromirs Truppen bei der Wiedereroberung Osgiliaths zu unterstützen. In einem Truppenlager trifft ihr zu eurer Freude Lord Faramir wieder und werdet Denethors ältestem Sohn Lord Boromir, einem der berühmtesten Helden Gondors, vorgestellt.

Auf beiden Seiten des Anduins gelegen, ist die alte Stadt Osgiliath eine Knotenpunkt und eine Brücke über den großen Fluss. Im langen Krieg gegen Mordor war die Kontrolle über Osgiliath immer ein wichtiger Vorteil. Ein Vorteil, den Boromir jetzt zurückgewinnen will.

Als die Sonne über dem Nebelgebirge aufgeht und anfängt, den regungslosen Flussnebel zu vertreiben, ertönt das große Horn Gondors von Boromirs Lippen. Während sein Klang durch die Morgenluft tönt, hört man den Ruf der Männer Gondors wie aus einer Kehle. Sie stoßen Schlachtrufe aus, Rufe nach der Zerstörung ihrer Feinde, ihre Schwerter in den Morgenhimmel erhoben. Ob Tod, ob Ehre, die nächste Schlacht um Osgiliath beginnt...

„Ansturm auf Osgiliath“ wird mit einem Begegnungsdeck aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gespielt: Ansturm auf Osgiliath, Mordors Elite und Südländer. (Mordors Elite und Südländer befinden sich in **Die Erben von Númenor**, einer Erweiterung zu **Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel**.)



ORTE KONTROLLIEREN

Der Ansturm auf Osgiliath ist eine Schlacht, um die alte Hauptstadt Gondors von den Kräften Mordors zu befreien. Um Gondors Anstrengungen, die Feinde auch noch aus den letzten Ecken der zerstörten Stadt zu vertreiben, zu simulieren, erhalten die Spieler die Anweisung, die Kontrolle über **Osgiliath**-Orte zu übernehmen, wenn diese das Spiel verlassen.

Der Text auf Abschnitt 1B lautet: „**Erzwungen**: Sobald ein **Osgiliath**- Ort das Spiel als erkundeter Ort verlässt, übernimmt der Startspieler die Kontrolle über den Ort.“ 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 ORTE VERLIEREN

Je mehr **Osgiliath**- Orte die Spieler kontrollieren, desto härter wird auch das Begegnungsdeck zurückschlagen. Es gibt viele Begegnungskarteneffekte, die die Spieler zwingen, Orte, die sie kontrollieren, zurück in die Aufmarschzone zu legen. Außerdem haben viele **Osgiliath**- Orte ausgelöste Effekte, die die Spieler zwingen, sie ebenfalls in die Aufmarschzone zurückzulegen.

Wenn ein Spieler einen Ort, den er kontrolliert, in die Aufmarschzone zurücklegt, verliert er die Kontrolle über diesen Ort und entfernt alle Fortschritt-Marker von ihm. Wenn ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet, wird jeder **Osgiliath**- Ort, den er kontrolliert, in die Aufmarschzone zurückgelegt.



ACHTUNG

ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESE
QUEST ERFOLGREICH VOLLENDET HABEN

Die Schlacht ist endlich vorbei.

Für eine Weile herrscht Ruhe. Kein Waffenklirren, kein Einschlagen von Pfeilen, kein Schmerzgeschrei. Nur Ruhe, Keuchen und erschöpfte Blicke. Die Körper von Männern und Orks bedecken die Straßen und Wasserwege Osgiliaths, Berge aus Leichenteilen, wie durch einen Sturm verteilt.

Ihr löst eure Finger von den blutbeschnittenen Waffen, eure Schultern schmerzen von bereits vergessenen Schlägen.

Dann durchbricht das Horn Gondors triumphierend die Stille. Das Banner des Truchsess wird ganz oben auf der Brücke über den weißen Fluss gehisst. Das nun folgende, ertümliche Siegesgebrüll geht von Boromir aus, der sein Schwert hoch in die Luft erhoben hat. Der Schrei schwillt an, bis auch ihr nicht anders kömmt, als in ihn einzufallen. Sein Klang, der Rausch, den er mit sich bringt, lässt die Marmorsäulen um euch herum vibrieren. Es ist der Klang des Sieges, älter als die Stadt, älter als der Fluss, der sie durchfließt.

Dem Feind wurde eine Klaue gestutzt und er hat sie eingezogen. Er wurde bei Cair Andros geschlagen und auch in Osgiliath hat er keinen Rückhalt mehr. Ihr seht das neu erwachte Licht Númenors in den Augen der Männer um euch herum. Gondors erste Söhne, Faramir und Boromir, ganz besonders Boromir, werden von den Männern wie die Nachkommen von einst verehrt. Es ist ein großartiger Tag.

In dieser Nacht treffen Lord Alcaron und Lord Faramir euch in dem wärmenden Licht der Lagerfeuer an. Alcaron ist beschwingt und enthusiastisch, Faramir dagegen zurückhaltend. „Wir werden weiter machen“, ruft Lord Alcaron aus und deutet in Richtung Osten in die Dunkelheit. „Morgen werden wir sie verfolgen. Wir werden sie jagen.“ Er lächelt und ballt seine Faust. „Wir hören nicht auf, bevor ihre schwarzen Knochen an den Bergen zerschmettert sind.“

Faramir setzt sich mit erschöpftem Blick neben euch an das Feuer. „Unser Lord Alcaron hat meinen Bruder überzeugt, dass wir dem Feind nach Ithilien folgen sollen“, sagt er ruhig. Er greift nach einem herumliegenden Stock und stochert gedankenverloren im Feuer herum, seinen Blick in die Ferne gerichtet. „Wir werden aufbrechen, sobald der Tag anbricht.“

„Ithilien wird wieder uns gehören!“ Alcaron lässt seinen Kampfgeist nicht durch Faramirs ernste Stimmung vermindern. „Wir werden an Saurons Tür klopfen, und nicht er an unsere.“ Faramir betrachtet den aufgeregten Adligen, offensichtlich ist es ihm unangenehm, dass der Name des Feindes so leichtfertig ausgesprochen wird. Alcaron scheint es nicht zu bemerken. „Wir werden die Südstraße halten. Wir werden ihn ausbluten!“ Er greift nach Faramirs Schulter. „Und wer wäre besser

geeignet, das Reich zu erobern und zu halten, als derjenige, der es am besten kennt?“ Alcaron lächelt Faramir zu, in der Hoffnung, auch seinen Enthusiasmus zu wecken. Faramir reagiert nicht.

„Das geschieht gegen meinen Rat“, sagt Faramir, „aber mein Bruder will es, also gehe ich.“ Er wirft den Stock in die Flammen und erhebt sich, die Augen immer noch auf das Feuer gerichtet. „Gondor schuldet euch viel, Freunde Gandalfs“, fährt er fort und eure Blicke kreuzen seinen. „Ich kann euch nicht um mehr bitten, als ihr uns bereits gegeben habt.“ Zum ersten Mal an diesem Abend lächelt er leicht. „Aber ich wäre geehrt, wenn ihr euch mir noch einmal anschließen würdet.“ Faramir nickt euch im Gehen zu. „Ich werde im frühen Morgengrauen losreiten.“ Er tritt aus dem Lichtkreis des Feuers heraus und bald könnt ihr ihn in dem Labyrinth aus Lagerfeuern, das Osgiliath in dieser Nacht umgibt, nicht mehr sehen.

Lord Alcaron klatscht einmal in die Hände und steht mit einem breiten Lächeln auf. „Ich reite morgen mit Faramir und seinen Waldläufern!“ Er klopf jedem von euch auf die Schulter und folgt Faramir, seine Bitte bleibt unausgesprochen.

Die Entscheidung war nicht schwierig. Schon bald sammelt ihr euch in der Dunkelheit vor dem Morgengrauen mit Faramirs Männern am Ostrand der Stadt. Als die ersten Lichtstrahlen über den Schattenbergen zu sehen sind, bemerkt Alcaron euch. Er grinst und winkt euch enthusiastisch zu. Kurz darauf beginnt sich die Reihe der Waldläufer mit Faramir an der Spitze in Bewegung zu setzen. Wieder einmal seid ihr auf dem Weg nach Osten, hinein in die Dunkelheit und die Gefahr...

Die Geschichte geht in „Das Blut Gondors“, dem fünften Abenteuerpack im Zyklus „Gegen den Schatten“, weiter.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without permission. The Blood of Gondor, Against the Shadow, The Lord of the Rings, and the characters, items, events 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 either registered trademarks or trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spielverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking Hazard. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Heidelberger
Spielverlag



FANTASY
FLIGHT
GAMES

PROOF OF
PURCHASE

Ansturm auf Osgiliath

4015566012806
1537JAN13

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

DAS BLUT GONDORS™

Schwierigkeitsgrad = 6

In einem großartigen Sieg für Gondor wurde die Stadt Osgiliath wieder eingenommen und der Fluss Anduin ist erneut unter der Kontrolle des Truchsess. An der Seite der Lords Boromir, Faramir und Alcaron haben die Helden tapfer gekämpft, um die Stadt zurückzuerobern.

Nachdem sich die besiegten Streitkräfte der Orks und Menschen auf der Seite des Bösen in östliche Richtung zurückgezogen hatten, drängte Lord Alcaron Boromir dazu, die versprengten Feinde zu verfolgen. „Lasst nicht einen einzigen von ihnen zurückkehren, um den Pelennor erneut zu verderben!“, flehte Alcaron. „Wir sollten sie jagen. Sie verfolgen, bis ihre schwarzen Knochen an den Bergen zerschmettert sind.“ Voller Selbstbewusstsein durch den Sieg und beeinflusst durch die Leidenschaft des Adligen, stimmte Boromir zu und bat seinen Bruder, diese Aufgabe mit seinen Waldläufern auf sich zu nehmen. Zögernd stimmte Faramir zu.

Auf Bitten Faramirs haben unsere Helden sich dem Vorschlag angeschlossen. Am Morgen nach dem Fall von Osgiliath brach die Gemeinschaft der Waldläufer zu ihrem Beutezug in die herbstlichen Wälder Ithiliens auf.

In den darauf folgenden Tagen gelang es den Waldläufern, einige der Feindesbanden aufzuspüren und zu vernichten. Ihre Überreste wurden den Elementen überlassen: knöchernerne Warnungen an jene aus Mordor, die erneut durch Ithilien ziehen würden. Spät am Nachmittag des dritten Tages erreichte die Gemeinschaft die alte Kreuzung in der Nähe der Ausläufer des Gebirges.

Faramir ging an der Spitze der Reihe, unsere Helden und Lord Alcaron dicht hinter ihm. Als sie die Kreuzung erreichten, ging Faramir zu der alten Statue, die, den Blick nach Westen gerichtet, über die stille Kreuzung wachte. Alcaron wollte ihm folgen, aber Faramir winkte ab.

Die Steinfigur, die für jene, die vor langer Zeit auf diesen Straßen gereist sind, ein beeindruckender Anblick gewesen sein musste, stellte einen König aus uralter Zeit dar, der auf seinem Thron saß. Die Jahre hatten seine Gesichtszüge weicher gemacht, Moose und Flechten wuchsen aus den Spalten und Rissen. Ungelenke Kritzeleien und primitive Meißelarbeiten durch feindliche Hände haben die Steinmetzarbeiten geschändet. Der Kopf der Statue war abgeschlagen worden und mit einem neuen, primitiv behauenen Stein ersetzt worden. Eine grobe Zeichnung eines grinsenden Gesichts mit nur einem Auge war mit roter Farbe auf den Stein gemalt worden. Das gekrönte Haupt des Königs, das an seiner Seite lag, war merkwürdigerweise unbeschädigt. Es schien, als sei das Gras dort grüner, wo es hingefallen war.

Faramir erreichte die Statue und strich sanft über den Stein, als ob er einen alten Freund grüßen würde.

Dann kniete er neben dem heruntergefallenen Gesicht und saß für einen Moment still da. Er erhob sich langsam, beobachtete vorsichtig die Straße und das umliegende Land. Seit dem letzten Abend war kein Feind mehr aufgetaucht, was Faramir sehr beunruhigte. Über euch hingen die grauen Wolken sehr tief, und ein leichter Regen hatte eingesetzt. Im Licht des späten Nachmittags schien der Wald seine Farbe verloren zu haben, aschgrau und düster schien er jede Bewegung auf der freiliegenden Fläche zu beobachten.

Dann erschien ein Anflug von Entschlossenheit auf Faramirs Gesicht und er kehrte nachdenklich zur Gruppe zurück. „Wir haben diese Torheit weit genug getrieben“, sagte er. „Der Wald hat sich verändert, er wirkt unfreundlicher.“ Er hielt für einen Moment inne und blickte in das Baumgewirr. „Die Länder, die dem Morgul-Tal so nah sind, standen zu lange unter seinem Einfluss. Es ist nicht sicher, weiterzugehen.“ Alcaron setzte zum Widerspruch an, aber Faramir ließ ihn nicht zu Wort kommen. „Mein Bruder wird mit dem zufrieden sein müssen, was wir bisher erreicht haben. Wir kehren nach Osgiliath zurück.“

Als sich die Gemeinschaft nach Westen wendete, um nach Hause zu reisen, brach der Klang eines weit entfernten Horns durch die Stille des Waldes. Der Klang schwoll an und erinnerte an einen verwundeten Bronzevogel. Ein durchdringender, tiefer Ton, der nichts Gutes verhieß.

Plötzlich erwachte der Wald um die Waldläufer herum zum Leben, als die schwarzen Figuren und rauen Klingen der Feinde aus ihm hervorbrachen. Eine beeindruckende Gestalt, deren Gesicht unter einer Kapuze verborgen war, führte sie an, und die vorstürmenden Orks machten einen großen Bogen um sie. Obwohl sein Gesicht zum größten Teil unter der Kapuze seiner dunkelgrauen Robe verborgen lag, strahlte der Mann eine erschreckende Entschlossenheit aus. Das war kein gewöhnlicher Hinterhalt.

Lord Alcaron stieß eine mutige Herausforderung hervor, als er sein Schwert zog. Faramir und seine Waldläufer, deren Augen keine Regung verrieten, zogen nur ihre Schwerter, ein leises Flüstern von Stahl war das einzige Geräusch, und sie warteten auf das Zusammentreffen.

Wie ein Donnerschlag brach der Kampf aus.

*„Das Blut Gondors“ wird mit einem Begegnungsdeck aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gespielt: Das Blut Gondors und Zerstörerische Orks. (Zerstörerische Orks befinden sich in **Die Erben von Númenor**, einer Erweiterung zu **Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel**.)*



VERBORGENE KARTEN

Das Blut Gondors ist ein Szenario, das aus zwei Abschnitten besteht und die Spieler zum Ziel eines Hinterhalts an der Kreuzung von Ithilien macht. Verborgene Karten sind Begegnungskarten, die verdeckt in die Spielzone eines Spielers gelegt werden und für die Truppen Mordors stehen, die darauf warten, die Helden anzugreifen. Deshalb haben Abschnitt 1B und 2B denselben Text: „Jeder Spieler nimmt sich am Anfang der Abenteuerphase 1 verborgene Karte.“

Sobald ein Spieler die Anweisung erhält, 1 verborgene Karte zu nehmen, nimmt er die oberste Karte des Begegnungsdecks und legt sie ohne sie anzusehen verdeckt in seine Spielzone. Falls keine Karten mehr im Begegnungsdeck sind, wenn ein Spieler die Anweisung erhält, 1 verborgene Karte zu nehmen, muss er den Begegnungs-Ablagestapel ins Begegnungsdeck mischen und dann die oberste Karte des Begegnungsdecks verdeckt in seine Spielzone legen.

Falls ein Spieler ausscheidet, werden verborgene Karten in seiner Spielzone abgelegt.

VERBORGENE KARTEN UMDREHEN

Sobald ein Spieler die Anweisung erhält, seine verborgenen Karten umzudrehen, deckt er alle Karten in seiner Spielzone nacheinander auf und legt sie offen aus. Falls ein Spieler eine Gegner-Karte umdreht, verwickelt er diesen Gegner sofort in einen Kampf. Falls ein Spieler eine Verrats-Karte oder eine Ort-Karte umdreht, legt er diese Karte sofort ab.



Auch wenn eure Körper vor Anstrengung zittern, könnt ihr euch nicht ausruhen. Der Sieg bei Cair Andros. Der Sieg bei Osgiliath. Sollte ein Sohn des Truchsess in Saurons Gewalt geraten, würde sich die Freude Gondors über das Erreichte in einen bitteren Geschmack der Niederlage verwandeln.

Die Nacht bricht über Ithilien herein, während ihr den Spuren der Uruks folgt, die Faramir und Alcaron entführt haben. Ihr lauft so schnell wie möglich, wo es geht, rennt ihr sogar. Ihr blickt abwechselnd auf den Boden und in die Dunkelheit, die vor euch liegt, in der Hoffnung, einen Blick auf die zu erhaschen, die ihr verfolgt.

Als ihr euch dem Furcht erregenden Morgul-Tal nähert, scheint ein immer größerer Teil der Pflanzen um euch herum tot oder verdorben zu sein. Ein leichter Verwesungsgeruch liegt über dem Land, der mit jedem Schritt in Richtung Osten stärker wird. Bald geht der Mond über dem Schattengebirge auf und taucht die Landschaft in ein seelenloses Licht. Auch wenn das Licht euer Unbehagen nicht mindert,

seid ihr doch dankbar, dass es die Suche nach Spuren der Uruks leichter macht. Von allen gefährlichen Aufgaben, von allem Widerstand gegen Mordor, den ihr je geleistet habt, ist dies die Aufgabe, bei der ihr auf keinen Fall versagen dürft!

Die sterbende Vegetation geht langsam in Kieselgestein und harte Erde über. Die Spuren der Urukentführer werden frischer, und ihr spürt, dass ihr ihnen dicht auf den Fersen seid. Ihr rennt am warmen, übel riechenden Fluß Morgulduin entlang, der aus dem Morgul-Tal kommt und dessen steinige Ufer im Osten in die Dunkelheit übergehen. Mit jedem Schritt spürt ihr Morguls Gegenwart vor euch deutlicher, wie ein körperliches Gewicht, das euch zwingen will, anzuhalten und zu flüchten. Verzweiflung wächst wie Ranken um euer Herz, als ihr euch an all die Geschichten über diesen Ort erinnert. Trotzdem geht ihr weiter, unaufhaltsam und unerbittlich. Vor euch spürt ihr die bedrohliche Gegenwart von Minas Morgul, der Feste der Magie.

Die Geschichte geht in „Das Morgul-Tal“, dem sechsten Abenteuerpack im Zyklus „Gegen den Schatten“, weiter.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without permission. The Blood of Gondor, Against the Shadow, The Lord of the Rings, and the characters, items, events 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 either registered trademarks or trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking Hazard. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Heidelberger
Spieleverlag



FANTASY
FLIGHT
GAMES

PROOF OF
PURCHASE
Das Blut Gondors
MEC22
4015566012813
1537JAN13

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

DAS MORGUL-TAL™

Schwierigkeitsgrad = 7

Als ihr den zerschlagenen Truppen des Feindes nach Ithilien folgt, wird Faramirs Gemeinschaft von Waldläufern Opfer eines Orkhinterhalts in der Nähe der alten Kreuzung. Im darauf folgenden Kampf werden sowohl Lord Faramir als auch Lord Alcaron gefangen genommen.

Der Gedanke an Denethors Sohn in Saurons Folterkammern lässt die Helden eine verzweifelte Verfolgungsjagd aufnehmen. Nach stundenlangem, verzweifeln Spurenlesen finden sie sich am Zugang des finsternen Morgul-Tals wieder.

Als sie in der Ferne die Tote Stadt sehen, finden sie endlich ihre Beute.

Die atemlosen Uruks, die ihre Verfolger dicht hinter sich bemerkt haben, sind sichtbar frustriert. Sie knurren ärgerlich, als sie zu einer Beratung anhalten. Eine Gestalt in ihrer Mitte, deren Gesicht von einer Kapuze bedeckt ist, unzweifelhaft ihr Anführer, leitet die verwirrten Orks ruhig an. Er erinnert unsere Helden an den Morgul-Zauberer, der den Hinterhalt an der Kreuzung angeführt hat. Auch wenn dieser Übeltäter tot auf dem Waldboden liegt, ist ihnen doch nicht wohl beim Gedanken, einen weiteren seiner Art zu treffen.

Aber die Wahrheit ist schlimmer. Viel schlimmer.

Die Gestalt mit der Kapuze zeigt entschieden auf den Turm in der Ferne, seine Haltung duldet keinen Widerspruch. Der größte der Uruks wirft sich unterwürfig ein etwa mannsgroßes Bündel über die Schultern. Grunzend fordert der Uruk zwei weitere seiner Art auf, ihm zu folgen und marschiert zügig Richtung Osten. Die Gestalt mit der Kapuze ist ganz offensichtlich nicht bereit, seine Trophäe so nahe an Mordor noch aufs Spiel zu setzen.

Während die vorausgeschickte Gruppe die alte Kopfsteinpflasterstraße entlang marschiert, drehen sich die verbleibenden Uruks zu den Helden herum. Als diese in Hörreichweite kommen, klatscht die Gestalt mit der Kapuze lässig in die Hände und beginnt zu lachen. Sein Lachen klingt verstörend vertraut.

„Ihr seid unverbesserlich!“, ruft er aus. „Warum konntet ihr nicht einfach sterben?“ Er hebt seine Arme in gespielter Frustration, während die Uruks in einer rostig klingenden Kakophonie ihre Waffen ziehen. In ihren Augen glitzert Blutlust.

„Glücklicherweise kommt ihr viel zu spät“, fährt die Gestalt mit der Kapuze fort. Er deutet lässig auf den in östliche Richtung auf die grauvolle Stadt zueilenden Uruk. Die zusammengeschnürte Gestalt eines Gefangenen wippt auf seinem eisenbedeckten Rücken auf und ab. „Sauron wird seinen Preis erhalten.“ Der Mond bricht hinter einer Wolke hervor, als der maskierte Mann seine Kapuze zurückstreift. „Nichts kann das jetzt noch verhindern.“

Eine Welle aus Übelkeit und Verzweiflung erfasst die Helden. Die Zeit scheint still zu stehen, als sie das wahre Ausmaß des

Verrats begreifen. Das übelkeitserregende Leichenlicht von Minas Morgul scheint noch heller zu werden. Die Wasser des Morgulduins gluckern wie in grausamer Belustigung.

„Es sollte selbstverständlich sein, dass jemand, der so alt ist wie ich, Geduld gelernt hat“, sagt Lord Alcaron, dessen wirklicher Name Ulchor ist. „Trotzdem hat mich eure Hartnäckigkeit auf die Probe gestellt. Ich gratuliere euch dazu!“ Er senkt seine Arme in dramatischer Geste. „Mein Meister will beide Brüder, aber es scheint, als könnte ich nur den jüngeren ausliefern.“ Der Verräter zuckt mit den Schultern. „Aber irgendetwas sagt mir, dass der jüngere auch der wertvollere ist.“ Alcaron betrachtet für einen Moment die Gesichter seiner früheren Freunde. Sein Lächeln wird breiter, als er das Grauen darauf sieht. „Selbstverständlich plane ich ihm auch eure Köpfe zu bringen. Als kleine Wiedergutmachung.“

Der Verräter nickt dem größten Uruk zu. „Es ist mir eine Ehre, euch meinen treuen Diener Murzag vorzustellen.“ Beim Sprechen nickt der Verräter den Ungeheuern zu. Murzag und seine Gefährten bewegen sich, ihre Klingen erwartungsvoll ableckend, vorwärts. „Ich hoffe, ihr werdet seine Gesellschaft ausweidend finden.“

Während die Uruks auf die Helden zustürmen, dreht sich Alcaron lässig um und fängt an, auf Minas Morgul zuzugehen. Sein Lachen hallt von den Talwänden wider, wo ungesund aussehende, weiße Blumen den Klang aufzusaugen scheinen.

„Das Morgul-Tal“ wird mit einem Begegnungsdeck aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gespielt: Das Morgul-Tal, Mordors Elite und Waldwesen. (Waldwesen und Mordors Elite befinden sich in **Die Erben von Númenor**, einer Erweiterung zu **Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel**.)



VORBEREITUNG

Bei der Vorbereitung von Das Morgul-Tal gibt Abschnitt 1A den Spielern die Anweisung, im Begegnungsdeck nach der Zielkarte Zum Turm zu suchen und sie der Aufmarschzone hinzuzufügen. Diese Karte repräsentiert die Truppen Mordors, die Faramir zum Turm von Minas Morgul bringen. Da die Spieler in diesem Szenario versuchen, Faramir zu befreien, steht auf diesem Ziel: "Entfernt Faramir aus dem Spiel." Das bedeutet, dass keine Version von Faramir von den Spielern in diesem Szenario verwendet werden darf.

„HAUPTMANN“-GEGNER

Das Szenario Das Morgul-Tal besteht aus 3 Abschnitten und für jeden dieser Abschnitte gibt es einen Hauptmann: Murzag, Lord Alcaron und Nazgûl aus Minas Morgul. Um aus jedem Abschnitt vorzurücken und das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler jeden **Hauptmann** besiegen. Diese hartnäckigen Gegner werden nichts unversucht lassen, um zu verhindern, dass die Helden Faramir retten, und deshalb enthält jeder Abschnitt eine Textzeile, die verhindert, dass der jeweilige **Hauptmann** des Abschnittes das Spiel verlässt, falls er nicht getötet wird. Das bedeutet, dass Karteneffekte, die den Gegner ins Begegnungsdeck mischen oder aus dem Spiel entfernen, auf den **Hauptmann** in diesem Abschnitt keine Auswirkung haben.

ACHTUNG

ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESE
QUEST ERFOLGREICH VOLLENDET HABEN

Gegen alle Hoffnung habt ihr den schwarzen Reiter und seine Untergebenen zurückgeschlagen. Trotzdem hat euch dieser Sieg nur wenige Augenblicke Zeit gebracht. Wie von Wut aufgewühlt pulsiert das Leichenlicht von Minas Morgul langsam und Unheil verkündend vor euch wie ein Leichentuch im warmen Wind. Das wogende Licht wird reflektiert von den seelenlosen, weißen Pflanzen, deren tonlose Schreie zu fordern scheinen, dass ihr den Tod akzeptieren sollt.

Der Schrei des Nazgûls gellt erneut durch die Nachtluft. Ein unheimliches Ensemble aus schrillen Flöten ertönt hinter den knochenweißen Mauern der Stadt. Als die Stadttore sich erneut öffnen, zerbricht schließlich etwas in euch, und das Entsetzen gewinnt die Oberhand. Faramir ist kaum bei Bewusstsein, und ihr zieht ihn mit, während ihr verzweifelt so weit nach Westen flieht, wie euch eure müden Beine tragen. Ihr traut euch nicht, euch umzudrehen, um Minas Morgul und die düstere Prozession, die aus seinen Toren hervorkommt, zu betrachten.

In den folgenden Jahren werdet ihr euch kaum an die Flucht in den Westen erinnern. In eurem Geist ist nur ein verschwommenes Bild aus kargen Bergen, verrottendem Laub, dem nächtlichen Wald und dem Furcht erregenden Gesicht des Mondes fern über euch. Wenn ihr jetzt den Vollmond anschaut, könnt ihr nichts gegen die Erinnerung an das unheimliche Glühen von Minas Morgul tun, und ihr erzittert.

Bei Tagesanbruch fand euch eine Gruppe überlebender Waldläufer zusammengesackt unter der Statue an der Kreuzung. Sie waren sich nicht sicher; wem es schlechter ging, dem verwundeten und geschlagenen Faramir oder den bleichen Rettern mit starren Blicken, eiskalt vor Schrecken und Anstrengung.

Vom Sattel aus seht ihr zurück. Hinter euch verschwindet Minas Tirith in der Ferne und der Turm von Ecthelion, der im Sonnenaufgang rot glüht, scheint euch einen letzten Gruß zuzuwinke.

Ihr erinnert euch an alles. Die rauen Umarmungen und die Dankbarkeit Boromirs in Osgiliath. Die sorgfältige Pflege in den Häusern der Heilung, während eure Körper heilten und eure Geister vergaßen. Die große Feier an Denethors Hof, voll Blumen, Lächeln und tiefrotem Wein. Ihr erinnert euch daran, wie euch der Truchsess die Freundschaft der Weißen Stadt

schwor. Ihr erinnert euch an Worte, an Handschläge und an Musik. Auch der Abschied von Faramir ist euch noch in Erinnerung, die endlose Dankbarkeit in seinen Augen war die wertvollste Belohnung von allen.

Dann wendet ihr eure Augen unvermeidbar nach Osten und eure Herzen werden schwer, wenn ihr euch an die Dinge erinnert, die ihr versucht habt zu vergessen. Den Hinterhalt. Die unheimliche Wachsamkeit von Minas Morgul. Den kalten Schrecken des Ringgeistes. Den Verrat durch einen Freund.

Ihr dreht euch um und treibt die Pferde an, auf den Sonnenuntergang zu, auf die Pforte von Rohan zu. Ihr fühlt euch getröstet durch Gondor in eurem Rücken. Durch seinen mächtigen, starrsinnigen und unnachgiebigen Widerstand gegen den Schatten. Ihr fühlt, dass ihr seine grünen Felder und weißen Türme noch einmal wiedersehen werdet.

Bis zu jenem Tag liegen andere Abenteuer vor euch.



Ulchor saß im Schankraum des Gasthauses „Zum Fliegenden Fisch“ und wartete darauf, dass die Schachfiguren für seine Intrige erschienen. Er lächelte den Menschen, für ihn kaum mehr als eine Viehherde, freundlich zu, die die Kneipe betraten und verließen, kaum merklich ihr Glas hoben, sich an ihre Hüte tippten oder ein „G'Tag, M'Lord.“ murmelten. Er hatte die See nie gemocht, und der stechende Geruch nach Fisch und Seetang, der in den Mauern von Pelargir fest hing, bereitete ihm Übelkeit. Er würde dieser Stadt und ihren Mitleid erregenden, salzigen Menschen mit Sicherheit keine Träne nachweinen.

Schon lange litt er unter dem Leben in Gondor. Zu lange. Er war dankbar, dass es bald vorbei sein würde.

Ulchor hatte Mühe, sich die Grenzen der Gerissenheit seines Meisters vorzustellen. Sauron war so geduldig wie die Nacht, wob Seinen Plan sorgfältig in das Gewebe des Westens, pflanzte dunkle Samen, die lange ruhen würden, bis sie auf Sein Geheiß hin aufgehen würden.

Ulchor nahm einen Schluck von seinem Wein und erinnerte sich.

Nachdem die Nachricht von der Geburt von Denethors zweitem Sohn Barad-Dûr erreicht hatte, hatte Sauron begonnen, seinen Plan zu entwickeln. Ein Plan, der sich Ulchor Jahrzehnte später in dieser Jauegrube aus verrottenden Booten und salzigem Geruch wiederfinden ließ, die die Narren aus Gondor eine Stadt nannten.

Er wurde gerufen, und er hatte nicht gezögert. Unverzüglich hatte Ulchor seine Blutfrauen und Untergebene in seiner Festung an den Ufern von Nûrnen verlassen. Er hasste die salzige Luft dort sowieso. Außerdem zögerte man nicht, wenn Sauron einen rief. Nur wenige von Ulchors Art waren noch am Leben, und ihre Dienste waren von unschätzbarem Wert für den Dunklen Herrscher. Im Gegensatz zu den Yrch war Ulchors Volk fähig, intelligent und brutal. Sie waren ein Volk, dessen Verschlagenheit über das normale Maß hinausging und in dessen Adern die Weisheit und Langlebigkeit von Westernis floss. Im Westen wurden sie von einigen die „Schwarzen Númenorer“ genannt, aber nur wenige kannten ihre wahren Kräfte oder die Tiefe ihres Hasses auf Elendils Erben.

Es war jetzt mehr als sechzehn Jahre her, seit die kleine Befestigung bei einem Ausfall der Orks zerstört worden war. Jeder Bündnisman in der Umgebung, jeder Diener, die gesamte Adelsfamilie, alle waren brutal ermordet worden. Die einzige Ausnahme war der Sohn des Adligen, den herbeieilende Helfer lebend

vorgefunden hatten. Auf geheimnisvolle Weise hatte er überlebt, weil er sich in den Abwasserkanälen verborgen hatte, und nicht verbrannt oder von den Orks bemerkt worden war. Als sie ihn fanden, war der junge Mann dem Tode nah, ausgehungert, fast wahnsinnig durch den Rauch, und Trauer und Furcht hatten seinen Geist verwirrt. Aber der Junge hatte überlebt, und damit auch seine Blutlinie. Die Befestigung wurde später wieder aufgebaut und neue Bauern wurden eingeladen, das Unglück bringende Land zu bestellen. Der Sohn wurde zum Lord und der Lord wurde stark. Er gewann Einfluss in der Gegend und wurde an den Höfen des Truchsess respektiert.

Narren, dachte Ulchor. Die Knochen des Jungen lagen begraben unter schweren Felsen im Fluss hinter der Steinhalle. Keine Seele war mehr am Leben, die die Worte des traumatisierten, jungen Überlebenden anzweifeln konnte. Als entfernte Verwandte ankamen, um ihm beim Wiederaufbau zu helfen, hatten sie ihn als einen der ihren in die Arme geschlossen. Einige der Ehefrauen machten sogar Bemerkungen darüber, wie sehr er nach seinem Vater schlug, oder wie seine Augen doch denen seiner Mutter glichen. Die Zauberei, mit der seine Gesichtszüge verjüngt worden waren, war sehr wirkungsvoll.

Und das war er auch. Wie um das zu bekräftigen, nahm Ulchor noch ein Getränk. Er genoss den Gedanken an die kommenden Tage. Die Tage, in denen die Überreste des Westens in dieselbe verhasste See getrieben werden würden, in der auch die Heimat seiner Vorfahren untergegangen war.

Bald schon werden die Botschafter des Weißen Rates in den Hafen von Pelargir segeln. Und mit Einfallsreichtum und Irreführung wird er sie dazu bringen, ihm zu vertrauen. Er wird sie, genau wie alle anderen, zum Narren halten, und die Glaubwürdigkeit seines Namens wird dafür sorgen, dass sie ihm helfen, näher als jemals zuvor an seine Beute heran zu kommen.

Er hätte den älteren Bruder bereits für sich beanspruchen können. Lord Boromir war fähig und stark, aber er war auch überheblich, stur und handelte oft, ohne vorher nachzudenken. Nein, der jüngere Bruder war das Problem, der mit den intelligenten Augen und dem traurigen Lächeln. Sauron wollte, dass sie vor ihn geführt werden, aber Sauron kannte sie nicht so, wie er sie kannte. Ulchor, den die Herde Alcaron nannte, würde sicherstellen, dass der wirklich gefährliche Sohn Denethors nicht durch sein sorgfältig geknüpftes Netz schlüpfte.

Und wenn er zuschlagen würde, wäre Gondor auf einmal ohne seinen mächtigsten Sohn.



Heidelberger
Spielverlag



FANTASY
FLIGHT
GAMES

PROOF OF
PURCHASE
Das Morgul-Tal

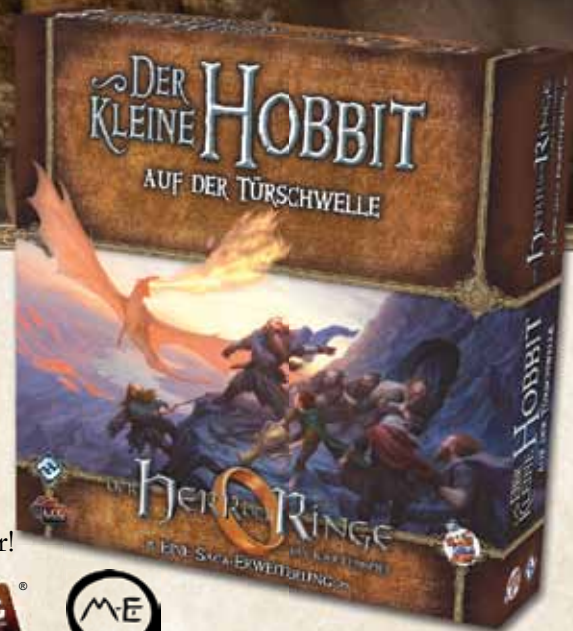
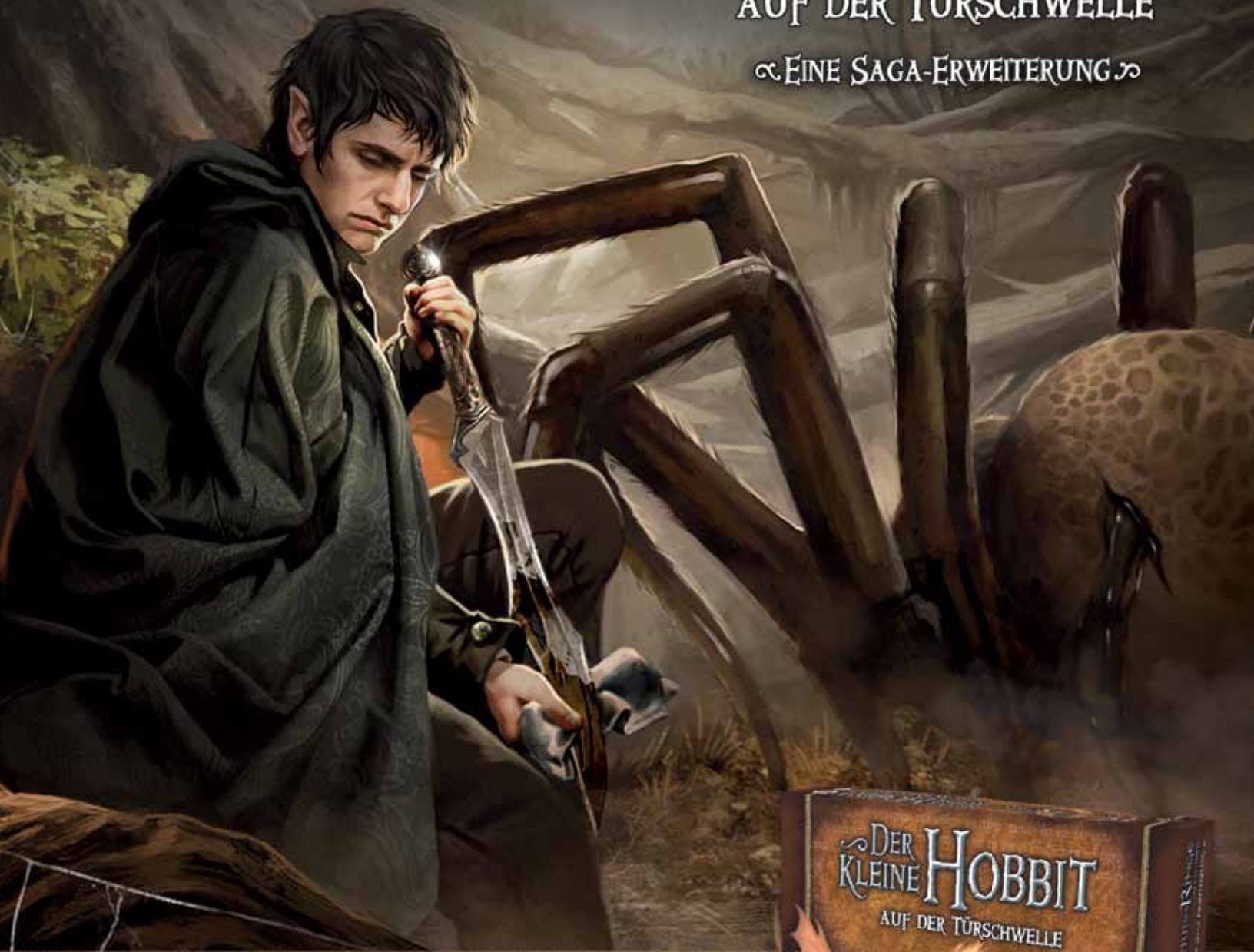
4015566012820
1537JAN13

DER HERR DER RINGE™ DAS KARTENSPIEL

DER KLEINE HOBBIT™

AUF DER TÜRSCHWELLE

∞ EINE SAGA-ERWEITERUNG ∞



„Entweder hindurch oder aufgeben. Und ich erlaube Euch nicht, jetzt zurückzukehren, Mister Beutlin.“

– J.R.R. Tolkien, *Der Kleine Hobbit*

In *Der Kleine Hobbit: Auf der Türschwelle*, der zweiten Saga-Erweiterung für *Der Herr der Ringe – Das Kartenspiel* reisen Bilbo, Thorin und der Rest ihrer Gesellschaft zum Einsamen Berg und erleben gemeinsam fantastische Abenteuer!

www.HDS-FANTASY.DE.COM

