

Auflösung: Notiert im Kampagnenlogbuch die Schadensmenge auf Beschützt die Unschuldigen und fügt Beschützt die Unschuldigen dem Kampagnenvorrat hinzu.

„Ich befürchte, eure Arbeit ist noch nicht beendet“, sagte Iârion, und blickte in die Ferne. „In wenigen Tagen wird in Fornost ein Treffen der Dûnedain stattfinden, um den Herbstanfang zu feiern. Ich muss dorthin, um von dem Angriff zu berichten, denn ich fürchte er ist nur der Auftakt für Schlimmeres. Die Waldläufer müssen bereit sein für das, was kommen wird. Aber wir können nicht zulassen, dass die geflohenen Orks entkommen, sonst kehren sie in noch größerer Zahl zurück. Da ich nach Fornost gehen muss, bitte ich euch sie an meiner statt zu verfolgen.“

Die Helden erkannten an seinem gequälten Blick, wie hart es für den ehrenhaften Waldläufer war, sie mit dieser gefährlichen Aufgabe zu betrauen. So schworen sie ihm einen Eid, dass keiner der Orks, die sich so nah an Bree herangewagt hatten, überleben und zurückkehren würde.

„Gut gesprochen“, antwortete Iârion. Dann hob er sein Schwert zum Gruß und sprach: „Möge der Geist von Orome euch auf eurer Jagd leiten!“

EINDRINGLINGE IM CHETWALD

ANGMAR ERWACHT – TEIL 1

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Hängt Iârions Anhänger an Iârion an und fügt das Nebenabenteuer Beschützt die Unschuldigen der Aufmarschzone hinzu. Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler 4 Schaden auf Beschützt die Unschuldigen legen, um den Ressourcenvorräten jedes seiner Helden je 1 Ressourcenmarker hinzuzufügen.

„Westlich der Wetterberge wurden Orks gesichtet, größere Horden als in den letzten Jahren. Sie spionieren das Land aus und wir sind davon überzeugt, dass sie einen Angriff planen.“ – Iârion

KAMPAGNE



1

IÂRIONS ANHÄNGER



GUNST

Gegenstand. Artefakt.

Der Charakter mit dieser Verstärkung erhält +1 ☉.

Reaktion: Füge Iârions Anhänger dem Stapel beanspruchter Siegpunkte zu, um die „Wenn aufgedeckt“-Effekte einer Karte zu verhindern, die gerade vom Begegnungsdeck aufgedeckt worden ist, oder einen Schatteneffekt zu verhindern, der gerade ausgelöst worden ist.

„Das ist es gerade, was die Waldläufer sind: die letzten Überlebenden im Norden jenes großen Volkes ...“

– Gandalf, Die Gefährten

VERSTÄRKUNG

SIEG 1

DAS VERWÜSTETE ARNOR

ANGMAR ERWACHT

BÜRDE

Verhängnis.

Vorbereitung: Fügt Das verwüstete Arnor der Aufmarschzone hinzu mit so viel Schaden darauf, wie im Kampagnenlogbuch angegeben.

Erzungen: Nachdem ein Angriff einem Charakter Schaden zugefügt, ihn dabei aber nicht getötet hat, verschiebt 1 Schaden von dieser Karte auf jenen Charakter.

ZIEL

BESCHÜTZT DIE UNSCHULDIGEN



Erzwungen: Nachdem ein Angriff einem Charakter Schaden zugefügt hat, legt 1 Schaden auf Beschützt die Unschuldigen.

Sobald Fortschrittsmarker auf Beschützt die Unschuldigen gelegt werden würden, entfernt stattdessen so viel Schaden von dieser Karte.

Falls Beschützt die Unschuldigen 10 oder mehr Schaden auf sich hat (stattdessen 20 oder mehr Schaden bei 3 oder 4 Spielern), verlieren die Spieler das Spiel.

Auflösung: Notiert im Kampagnenlogbuch die Schadensmenge auf Beschützt die Unschuldigen (*der alte Eintrag wird dadurch ersetzt*).

Die Helden brachen die Tür auf und hielten eine Fackel hinein. Das Licht flackerte auf eine kleine Gruppe Überlebender, die sich auf der anderen Seite des Raumes in einer Ecke zusammengedrängt hatten. Sie wirkten halb verhungert und zitterten in der Kälte des Verlieses. Die Helden nahmen ihre Umhänge ab und legten sie den bedauernswerten Gefangenen um die Schultern, damit sie sich aufzuwärmen konnten.

„Wer hat das getan?“, fragte einer der Helden, aber sie waren zu verstört, um zu antworten.

Schließlich ergriff ein älterer Mann namens Thaurdir das Wort: „Wir konnten die rauen Stimmen der Orks hören, aber da war auch eine andere Stimme, die ihnen Befehle erteilte. Ich habe keine Ahnung, was für ein Wesen das war, aber der Klang seiner Stimme war furchterregend.“

„Wir haben niemanden außer den Orks gefunden, als wir hier ankamen“, gab einer der Helden zurück. „Dann muss es entkommen sein“, antwortete der alte Mann.

Der Held wandte sich an seine Gefährten und sagte: „Wir sollten diese Menschen nach Fornost, zur Versammlung der Waldläufer bringen. Iárlion wird hören wollen, was sie über ihre Gefangennahme berichten können.“

DIE WETTERBERGE

ANGMAR ERWACHT – TEIL 2

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Fügt das Nebenabenteuer *Mysteriöse Omen* dem Kampagnenvorrat hinzu und mischt es ins Begegnungsdeck. Fügt das Nebenabenteuer *Beschützt die Unschuldigen* der Aufmarschzone hinzu und legt so viel Schaden darauf, wie im Kampagnenlogbuch angegeben.

Der Rest der Gemeinschaft murmelte zustimmend und ein weiterer von ihnen antwortete: „Es kommt nicht darauf an, woher der Regen kommt oder ob die Spur endet; jene, die wir verfolgen, verbergen sich hier irgendwo in den Hügeln und wir müssen sie finden, wenn wir nicht die Gefangenen im Stich lassen und unseren Eid brechen wollen.“

KAMPAGNE



MYSTERIÖSE OMEN



Nachrüsten.

Erzungen: Nachdem **Mysteriöse Omen** zum aktuellen Abenteuer geworden ist, muss jeder Spieler 1 zufällige Karte von seiner Hand ablegen.

Erzungen: Sobald **Mysteriöse Omen** bewältigt wird, entfernt dieses **Nebenabenteuer** aus dem Kampagnenvorrat. Danach darf jeder Spieler 1 der folgenden **Gunst-Karten** wählen und an einen Helden anhängen, den er kontrolliert: **Schläue**, **Abhängung**, **Zielstrebigkeit**, **Unbarmherzigkeit** oder **Standhaftigkeit**.

SIEG 5.



SCHLÄUE

0



GUNST

Zustand.

Dauerhaft.

Vorbereitung: Hänge diese Karte an einen Helden an. Füge dem Ressourcenvorrat jenes Helden 2 Ressourcen hinzu.

Aktion: Der Held mit dieser Verstärkung erhält bis zum Ende der Phase +2 ♀, +2 ⚔ und +2 ♣.
(Nur ein Mal pro Spiel.)

VERSTÄRKUNG



ABHÄRTUNG

0



GUNST

Zustand.

Dauerhaft.

Vorbereitung: Hänge diese Karte an einen Helden an.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +2 Trefferpunkte.

Aktion: Mache den Helden mit dieser Verstärkung spielbereit. (Nur ein Mal pro Spiel.)

VERSTÄRKUNG



ZIELSTREBIGKEIT

0



GUNST

Zustand.

Dauerhaft.

Vorbereitung: Hänge diese Karte an einen Helden an.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +1 🌀.

Reaktion: Verhindere bis zu 2 Schadenspunkte, die dem Helden mit dieser Verstärkung gerade zugefügt worden sind. (Nur ein Mal pro Spiel.)

VERSTÄRKUNG

UNBARMHERZIGKEIT

0



GUNST

Zustand.

Dauerhaft.

Vorbereitung: Hänge diese Karte an einen Helden an.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +1 .

Aktion: Verschiebe beliebig viel Schaden von dem Helden mit dieser Verstärkung auf einen Gegner, der mit dir in einen Kampf verwickelt ist. (Nur ein Mal pro Spiel.)

VERSTÄRKUNG



STANDHAFTIGKEIT

O



GUNST

Zustand.

Dauerhaft.

Vorbereitung: Hänge diese Karte an einen Helden an.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +1 .

Planungsaktion: Spiele eine Verstärkung aus deinem Ablagestapel auf den Helden mit dieser Verstärkung. (Nur ein Mal pro Spiel.)

VERSTÄRKUNG

Auflösung: Notiert im Kampagnenlogbuch die Schadensmenge auf Beschützt die Unschuldigen (*der alte Eintrag wird dadurch ersetzt*) und entfernt Beschützt die Unschuldigen aus dem Kampagnenvorrat. Fügt Das verwüstete Arnor (*auf der Rückseite von Beschützt die Unschuldigen*) dem Kampagnenvorrat hinzu. Die Spieler müssen als Gruppe entscheiden, ob sie entweder Iârions Anhänger oder Amarthiúls Mut dem Kampagnenvorrat hinzufügen. Falls Iârions Anhänger gewählt wurde, darf ihn ein beliebiger Spieler seinem Deck hinzufügen.

„Der böse Geist, der uns angegriffen hat, war ein mächtiger Zauberer. Er war es, der Iârion entführt hat.“

„Warum nur?“, fragte Amarthiúl, aber niemand wusste darauf eine Antwort. Auf dem Boden fand der junge Waldläufer den Falken-Anhänger von Iârion und betrachtete ihn in seiner Hand. „Es ist nicht wichtig“, sagte der Dúnadan, schloss seine Faust um den Anhänger und stand auf. „Thaurdir hat meinen Freund entführt, also werde ich ihn verfolgen.“

„Wir begleiten dich auf dieser Suche“, versprachen die Helden unisono. „Wir können Iârion nicht demselben Schicksal überlassen, wie diese Dorfbewohner es erfahren mussten.“

DER TOTENDEICH



ANGMAR ERWACHT – TEIL 3

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Hängt Iârions Anhänger an Iârion an. Fügt das Nebenabenteuer Beschützt die Unschuldigen der Aufmarschzone hinzu und legt so viel Schaden darauf, wie im Kampagnenlogbuch angegeben.

Erzwungen: Nachdem Thaurdir ins Spiel gekommen ist, wird 1 der folgenden Bürde-Karten zufällig bestimmt und an Thaurdir angehängt: Thaurdirs Vermächtnis, Thaurdirs Erhabenheit oder Thaurdirs Bosheit. Fügt jene Karte dem Kampagnenvorrat hinzu.

„Zu den Waffen, Dúnedain! Die Geister von Angmar greifen uns an!“ –Aragorn

KAMPAGNE



AMARTHIÚLS MUT

0



GUNST

Zustand.

Vorbereitung: Hängt diese Karte an Amarthiúl an. Falls ihr dies nicht könnt, entfernt Amarthiúls Mut aus dem Spiel.

Amarthiúl erhält +1  und +1 Trefferpunkt.

Aktion: Mache Amarthiúl spielbereit.
(Nur ein Mal pro Spiel.)

VERSTÄRKUNG





THAURDIRS VERMÄCHTNIS

ANGMAR ERWACHT



BÜRDE

Thaurdir.

Vorbereitung: Hängt diese Karte an Thaurdir an (auch wenn er nicht im Spiel ist). Falls ihr dies nicht könnt, entfernt diese Karte aus dem Spiel.

Erzungen: Nachdem eine *Hexerei*-Verratskarte aufgedeckt worden ist, verschiebt Thaurdir's Vermächtnis an den Helden mit den meisten Ressourcen. (Gilt als *Hexerei*-Verstärkung mit dem Text: „Der Held mit dieser Verstärkung erhält -2  und wird behandelt, als ob das aufgedruckte Textfeld leer wäre.“)

ZIEL





THAURDIRS ERHABENHEIT

ANGMAR ERWACHT



BÜRDE

Thaurdir.

Vorbereitung: Hängt diese Karte an Thaurdir an (auch wenn er nicht im Spiel ist). Falls ihr dies nicht könnt, entfernt diese Karte aus dem Spiel.

Erzungen: Nachdem eine *Hexerei*-Verratskarte aufgedeckt worden ist, verschiebt Thaurdir's Erhabenheit an den Helden mit den meisten Nicht-Ziel-Verstärkungen. (Gilt als *Hexerei*-Verstärkung mit dem Text: „Der Held mit dieser Verstärkung erhält -2  und kann sich nicht dem Abenteuer stellen.“)

ZIEL





THAURDIRS BOSHEIT

ANGMAR ERWACHT



BÜRDE

Thaurdir.

Vorbereitung: Hängt diese Karte an Thaurdir an (auch wenn er nicht im Spiel ist). Falls ihr dies nicht könnt, entfernt diese Karte aus dem Spiel.

Erzwungen: Nachdem eine *Hexerei*-Verratskarte aufgedeckt worden ist, verschiebt Thaurdir's Bosheit an den Helden mit dem meisten Schaden. (Gilt als *Hexerei*-Verstärkung mit dem Text: „Der Held mit dieser Verstärkung erhält -2  und kann nicht geheilt werden.“)

ZIEL

Auflösung: Fügt Der Verzweiflung trotz dem Kampagnenvorrat hinzu.

Die Bilwisse näherten sich im Schutz der Dunkelheit und waren in weiße Felle gekleidet, die mit dem Schnee verschmolzen. Die Wachen wurden von hinten gepackt, zu Boden gezerrt und geknebelt. Einer von ihnen hatte die heranschleichenden Bilwisse gesehen und Alarm geschlagen, wurde aber sofort von den Pfeilen der Bilwisse getroffen. Die Schreie der Wachen weckten den Rest der Gemeinschaft, aber da sie überrascht waren und auf einen von ihnen beinahe zehn Bilwisse kamen, standen die Chancen schlecht. Der größte Bilwiss trat mit einem böartigen Lächeln vor. „Umzingelt sie! Lasst keinen entkommen!“, bellte er, „Gornákh will sie lebend!“

Die Helden wurden gezwungen sich zu ergeben, entwaffnet und gefesselt. Sie sahen sich einen Moment lang gegenseitig an, bevor ihnen klar wurde, dass Amarthiúl nicht länger unter ihnen war. Ob er sich unter den Gefallenen befand, konnten sie nicht sagen.

„Los jetzt, Jungs“, knurrte der größere Bilwiss und zog einen der Helden auf die Füße und zwang ihn mit seinem Speer vorwärts. „Der Berg Gram wartet.“

DIE ÖDLANDE VON ERIADOR



ANGMAR ERWACHT – TEIL 4

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Jeder Spieler darf Heldenkarten austauschen, ohne die +1-Strafe auf Bedrohung zu erhalten. Jeder Spieler fügt 1 Kopie von Entschlossenheit seiner Starthand hinzu.

Fügt jene Ereigniskarten dem Kampagnenvorrat hinzu. Mischt das Nebenabenteuer Der Verzweiflung trotzen in das Begegnungsdeck.

„Wir dürfen nicht zögern. Die Wölfe hier sind böse und hinterhältig und die nächtliche Dunkelheit ist ihr Jagdrevier. Ich fürchte, jetzt sind wir nicht mehr die Jäger, sondern die ...“ – Amarthiül

KAMPAGNE



1

ENTSCHLOSSENHEIT



GUNST

Aktion: Hänge Entschlossenheit an einen einzigartigen Charakter an. Mache danach jeden Charakter spielbereit, an den eine Kopie von Entschlossenheit angehängt ist, sowie jeden Charakter, der laut Kampagnenlogbuch „entschlossen“ ist. (Gilt als **Zustand-**Verstärkung mit dem Text: „**Erzwungen:** Falls ihr das Szenario gewinnt, notiere im Kampagnenlogbuch, dass der Charakter mit dieser Verstärkung ‚entschlossen‘ ist.“)

EREIGNIS



1

ENTSCHLOSSENHEIT



GUNST

Aktion: Hänge Entschlossenheit an einen einzigartigen Charakter an. Mache danach jeden Charakter spielbereit, an den eine Kopie von Entschlossenheit angehängt ist, sowie jeden Charakter, der laut Kampagnenlogbuch „entschlossen“ ist. (Gilt als **Zustand-**Verstärkung mit dem Text: „**Erzwungen:** Falls ihr das Szenario gewinnt, notiere im Kampagnenlogbuch, dass der Charakter mit dieser Verstärkung ‚entschlossen‘ ist.“)

EREIGNIS



1

ENTSCHLOSSENHEIT



GUNST

Aktion: Hänge Entschlossenheit an einen einzigartigen Charakter an. Mache danach jeden Charakter spielbereit, an den eine Kopie von Entschlossenheit angehängt ist, sowie jeden Charakter, der laut Kampagnenlogbuch „entschlossen“ ist. (Gilt als **Zustand-**Verstärkung mit dem Text: „**Erzwungen:** Falls ihr das Szenario gewinnt, notiere im Kampagnenlogbuch, dass der Charakter mit dieser Verstärkung ‚entschlossen‘ ist.“)

EREIGNIS



1

ENTSCHLOSSENHEIT



GUNST

Aktion: Hänge Entschlossenheit an einen einzigartigen Charakter an. Mache danach jeden Charakter spielbereit, an den eine Kopie von Entschlossenheit angehängt ist, sowie jeden Charakter, der laut Kampagnenlogbuch „entschlossen“ ist. (Gilt als **Zustand-**Verstärkung mit dem Text: „**Erzwungen:** Falls ihr das Szenario gewinnt, notiere im Kampagnenlogbuch, dass der Charakter mit dieser Verstärkung ‚entschlossen‘ ist.“)

EREIGNIS



DER VERZWEIFLUNG TROTZEN



8

Iârions Gefangennahme durch die Geister lastet schwer auf euch und euren Gefährten. Bei seiner Verfolgung hat euch sämtlicher Mut verlassen und ihr zweifelt an jeder eurer Entscheidungen. Wenn ihr der Verzweiflung jetzt nicht die Stirn bietet, wird es keine Rettung mehr für Iârion geben ... er und ganz Angmar wird der widerwärtigen Hexerei zum Opfer fallen ...

Jede Ereigniskarte erhält Verflucht 1.

Erzwungen: Sobald Der Verzweiflung trotzen bewältigt wird, notiert im Kampagnenlogbuch, dass der anfängliche Bedrohungsgrad jedes Spielers um 2 gesenkt wird. (Die Senkung ist kumulativ.)

STEG 10

Erzwungen: Anstatt während der Auffrischungsphase seinen Bedrohungsgrad um 1 zu erhöhen, erhöht jeder Spieler seinen Bedrohungsgrad um die Anzahl an bewältigten Abenteuerkarten plus die Anzahl an Nebenabenteuern im Stapel beanspruchter Siegpunkte.

Erzwungen: Nachdem ein Held ins Spiel gekommen ist, hängt jede beiseitegelegte Gunst-Verstärkung, die jener Held laut Kampagnenlogbuch erhalten hat, an ihn an.

Auflösung: Jeder Spieler muss im Kampagnenlogbuch notieren, welche einzigartigen Karten sich am Ende des Spiels noch immer in seinem Gefangenen-Deck und nicht im Spiel befinden. Jene Karten dürfen bis zum Ende der Kampagne nicht in das Deck jenes Spielers aufgenommen werden.

„Thaurdir weiß von unserer Flucht. Unser Schicksal hat sich gewendet. Jetzt werden wir verfolgt.“

–Amarthiül

FLUCHT AUS DEM BERG GRAM



ANGMAR ERWACHT – TEIL 5

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Legt jede Gunst-Verstärkung mit dem Schlüsselwort Dauerhaft beiseite, die an einen Helden angehängt ist, der einem Gefangenen-Deck eines Spieler hinzugefügt wird. Fügt das Nebenabenteuer Plündert den Kerker der Aufmarschzone hinzu und nehmt die untersten 5 Karten des Gefangenen-Decks jedes Spielers darunter gefangen. Dreht diese Karte um.

„Noch viel mehr unserer Gefährten sind hier eingesperrt. Finde sie und macht euch dann auf den Weg zum Südtor. Ich mache mich auf die Suche nach Iârion und treffe euch dort.“ –Amarthiûl

KAMPAGNE



PLÜNDERT DEN KERKER



4

Dieses Nebenabenteuer wird behandelt, als befände es sich in der Aufmarschzone jedes Spielers und erhält +4 Abenteuerpunkte für jeden Spieler im Spiel in jeder Aufmarschzone.

Erzwingen: Sobald Plündert den Kerker bewältigt wird, darf jeder Spieler (in jeder Aufmarschzone) eine der folgenden Gunst-Karten wählen und sie seiner Hand hinzufügen: Berelind, Stammesführerbrosche, Coruhaer, Laermuin, Earnurs Kettenhemd oder Silberdorn. Fügt die gewählten Karten dem Kampagnenvorrat hinzu.

STEG 10.



1

1 3 0 

2

GUNST

 BERELIND*Dúnedain. Waldläufer.*

Reaktion: Nachdem Berelind einen Gegner angegriffen und getötet hat, lege 1 Fortschrittsmarker auf eine Abenteuerkarte im Spiel.

Ein Lichtschein fiel auf sie, und ihr Haar schimmerte im Sonnenaufgang. –Die Rückkehr des Königs

VERBÜNDETER



2



STAMMESFÜHRERBROSCHÉ



GUNST

Gegenstand. Artefakt.

Hänge diese Karte an einen Helden an.
Eingeschränkt.

Jeder Verbündete, der ein *Merkmal* mit dem Helden mit dieser Verstärkung gemeinsam hat, erhält +1 .

Als das Königreich endete, tauchten die Dúnedain in den Schatten unter und wurden ein geheimes und wanderndes Volk, und ihre Taten und Mühen wurden selten besungen oder aufgezeichnet. – Anhang, Der Herr der Ringe

VERSTÄRKUNG



0

0

1

1

2

GUNST

 CORUHAER*Dúnedain. Waldläufer.*

Reaktion: Nachdem Coruhaer gegen einen Angriff verteidigt hat, gib 1 Ressource aus, um dem angreifenden Gegner 2 Schaden zuzufügen.

Ein Entsetzen befiel sie, als sie zwischen Reihen alter Steine hindurch ... kamen. – Die Rückkehr des Königs

VERBÜNDETER





2

2 

2 

0 

4

GUNST

 LAERMUIN

Dúnedain. Waldläufer.

Reaktion: Nachdem sich Laermuin dem Abenteuer gestellt hat, heile 1 Schaden von einem Charakter.

Hochbetagt erschien er, und doch in der Blüte der Manneskraft; und Weisheit lag auf seiner Stirn.

– Die Rückkehr des Königs

VERBÜNDETER



1

EARNURS KETTENHEMD



GUNST

Gegenstand. Artefakt. Rüstung.

Hänge diese Karte an einen Helden an. Eingeschränkt.
Der Held mit dieser Verstärkung erhält +2 Trefferpunkte.

Reaktion: Nachdem der Bedrohungsgrad eines Spielers gesenkt worden ist, heile 1 Schaden von dem Helden mit dieser Verstärkung.

*So endete das böse Reich von Angmar; und so zog sich Earnur, Heermeister von Gondor, den Haupthass des Hexenkönigs zu.
– Anhang, Der Herr der Ringe*

VERSTÄRKUNG



SILBERDORN

O



GUNST

Gegenstand. Artefakt. Waffe.

Hänge diese Karte an einen Helden an. Eingeschränkt.

Solange der Held mit dieser Verstärkung einen Gegner angreift oder gegen ihn verteidigt, erhält jener Held +1  und +1 , falls jener Gegner ein *Merkmal* mit einem Gegner im Stapel beanspruchter Siegpunkte teilt.

Reaktion: Nachdem der Held mit dieser Verstärkung einen Gegner angegriffen und getötet hat, füge jenen Gegner dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu. (Nur ein Mal pro Spiel.)

VERSTÄRKUNG

Auflösung: Fügt jede Kopie von Die Zeit verrinnt im Begegnungsdeck oder Ablagestapel dem Kampagnenvorrat hinzu.

„Dies ist das Land Rhudaur, eines der drei Königreiche des alten Arnors. Die Blutlinie von Isildur hat in Rhudaur nicht überlebt und mit der Zeit sank die Zahl der Dúnedain hier. Die Alten erzählen uns von bösen Menschen, von Hügelmenschen, die mit dem Reich von Angmar in Verbindung standen und vor vielen hundert Jahren den letzten König von Rhudaur gestürzt haben. Seitdem war Rhudaur dem Hexenkönig hörig und die wenigen noch verbliebenen Dúnedain wurden entweder kaltblütig ermordet oder konnten nach Süden fliehen.“

–Amarthiúl

DURCH DIE ETTENÖDEN



ANGMAR ERWACHT – TEIL 6

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Legt alle 5 Verratskarten Die Zeit verrinnt als nicht im Spiel befindlich beiseite.

Erzwungen: Legt zu Beginn der Abenteuerphase 1 Ressourcenmarker auf diese Karte. Falls danach 3 oder mehr Ressourcenmarker darauf liegen, entfernt 3 davon, um 1 beiseitegelegte Kopie von Die Zeit verrinnt aufzudecken und sie auf den Begegnungs-Ablagestapel zu legen.

Vom Berg Gram aus brachen sie in Richtung Süden auf, doch auf dem Rückweg nach Bruchthal lauerte das Böse hinter jeder Wegbiegung. Weil sie sich beeilen mussten, zog die Gemeinschaft über die wilde Landschaft der Ettenöden, eine Entscheidung, die sie bald bedauern sollten.

KAMPAGNE



DIE ZEIT VERRINNT



BÜRDE



Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Jeder Spieler muss entweder seinen Bedrohungsgrad um 3 erhöhen oder 1 Helden erschöpfen, den er kontrolliert.



Schatten: Der angreifende Gegner erhält bis zum Ende der Phase entweder +3  oder +3 .

VERRAT



DIE ZEIT VERRINNT



BÜRDE



Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Jeder Spieler muss entweder seinen Bedrohungsgrad um 3 erhöhen oder 1 Helden erschöpfen, den er kontrolliert.



Schatten: Der angreifende Gegner erhält bis zum Ende der Phase entweder +3  oder +3 .

VERRAT



DIE ZEIT VERRINNT



BÜRDE



Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Jeder Spieler muss entweder seinen Bedrohungsgrad um 3 erhöhen oder 1 Helden erschöpfen, den er kontrolliert.



Schatten: Der angreifende Gegner erhält bis zum Ende der Phase entweder +3  oder +3 .

VERRAT



DIE ZEIT VERRINNT



BÜRDE



Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Jeder Spieler muss entweder seinen Bedrohungsgrad um 3 erhöhen oder 1 Helden erschöpfen, den er kontrolliert.



Schatten: Der angreifende Gegner erhält bis zum Ende der Phase entweder +3  oder +3 .

VERRAT



DIE ZEIT VERRINNT



BÜRDE



Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Jeder Spieler muss entweder seinen Bedrohungsgrad um 3 erhöhen oder 1 Helden erschöpfen, den er kontrolliert.



Schatten: Der angreifende Gegner erhält bis zum Ende der Phase entweder +3  oder +3 .

VERRAT

Auflösung: Für jeden *Hinweis*, den ein Spieler kontrolliert, darf er die *Gunst-Karte* mit demselben Kartentitel dem Kampagnenvorrat und seinem Deck hinzufügen.

„Seht mal!“, rief der Held, der das Buch in der Hand hielt, und zeigte auf den Stammbaum. „Diesen Namen kenne ich doch! Daechanar. Denselben Namen trägt derjenige, auf dessen Befehl Thaurdir handelt – der ‚Herr von Angmar‘, den er im Kerker der Bilwisse erwähnt hat!“

Einer der Gefährten schüttelte den Kopf, während er über das nachdachte, was sie herausgefunden hatten. „Das kann nicht dieselbe Person sein. Das ist mehr als ein Jahrhundert her. Die Dúnedain sind langlebig, aber nicht unsterblich. Der Daechanar, von dem in diesem Familienstammbaum die Rede ist, sollte inzwischen schon lange tot sein ...“

„Wir sollten nach Bruchtal weiterziehen“, erklärte schließlich einer der Helden. „Selbst Thaurdir kann uns dorthin nicht verfolgen und wir können diese Angelegenheit mit Elrond besprechen. Falls es jemanden gibt, der versteht, womit wir es hier zu tun haben, dann ist er das.“

DER VERRAT VON RHUÐAUR



ANGMAR ERWACHT – TEIL 7

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Die Gemeinschaft tauschte angespannte Blicke aus. „Falls Amarthiül recht hat und der Geist besonders hinter Iârion her gewesen ist, könnten diese Ruinen uns die Antwort auf das Geheimnis verraten“, sagte einer der Helden.

KAMPAGNE



O

DAECHANARS ZEICHEN



GUNST

Gegenstand. Artefakt. Waffe.

Hänge diese Karte an einen Helden an. Eingeschränkt.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +1 .
(+2  stattdessen, solange er einen *Untot*-Gegner angreift.)

Reaktion: Nachdem du Daechnars Zeichen gespielt hast, durchsuche die obersten 5 Karten des Begegnungsdecks nach einer *Hexerei*-Verratskarte und füge sie dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu. Mische das Begegnungsdeck.

VERSTÄRKUNG



ERBE VON IÂRCHON

0

GUNST

Gegenstand. Artefakt.

Hänge diese Karte an einen Helden an.
Eingeschränkt.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +1 ☉.

Reaktion: Nachdem du Erbe von Iârchon gespielt hast, heile sämtlichen Schaden von dem Charakter mit dieser Verstärkung.

„Iârchon, möge dieser Anhänger dich von den Schatten wegführen, die in uns allen lauern.“

– Inschrift auf dem Anhänger

VERSTÄRKUNG



ANWEISUNGEN AUS ANGMAR

0

GUNST

Gegenstand.

Hänge diese Karte an einen Helden an.
Eingeschränkt.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +1 .
(+2  stattdessen, solange er gegen einen
Untot-Gegner verteidigt.)

Reaktion: Nachdem du Anweisungen aus Angmar
gespielt hast, lege einen nicht-einzigartigen
Untot-Gegner mit 2 oder weniger verbliebenen
Trefferpunkten ab.

VERSTÄRKUNG

Auflösung: Notiert im Kampagnenlogbuch die Schadensmenge auf jedem Helden am Ende des Spiels.

Als die Helden Thaurdir erschlugen, fielen seine Überreste auseinander. Vor ihren Augen verwandelte er sich zu einem Haufen Asche und seine Rüstung und seine Waffe fielen harmlos klappernd auf den Boden. Doch noch ehe sie sich über ihren Sieg freuen konnten, lag Wolfsgeheul in der Luft. Scheinbar waren sie von allen Seiten umstellt.

„Bilwisse!“, rief einer der Waldläufer in den hinteren Reihen, „Bilwisse aus dem Berg Gram!“ Im selben Augenblick stürmten die Bilwisse auch schon von Süden aus auf die Gemeinschaft zu, während die Orks von Carn Dûm ihre Streitkräfte erneut sammelten. Ihnen blieb nur ein kurzer Moment, sich in der Festung zu verschanzen, ehe sie von allen Seiten umzingelt wurden.

Einer der Elben, die sie aus Bruchtal begleitet hatten, drehte sich mit grimmiger Miene zu den Helden um und schrie über das Waffenklirren der Schlacht: „Ihr müsst es in die Festung schaffen und Daechanars Ritual aufhalten!“

DIE SCHLACHT VON CARN DÛM

ANGMAR ERWACHT – TEIL 8

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Jeder Spieler darf Heldenkarten austauschen, ohne die +1-Strafe auf Bedrohung zu erhalten. Amarthiúl darf als Held verwendet werden. Danach darf jeder Spieler in Spielerreihenfolge 1 der folgenden Gunst-Karten wählen und sie seiner Starthand hinzufügen: Elronds Streiter, Uraltes Wissen von Arnor, Ausrüstung des Zweiten Zeitalters oder Plänkler aus Bruchtal. Fügt die gewählten Karten dem Kampagnenvorrat hinzu.

KAMPAGNE



3

2 3 1 

5

GUNST

ELRONDS STREITER*Noldor. Krieger.*

Reaktion: Nachdem dich ein Gegner in einen Kampf verwickelt hat, mache Elronds Streiter spielbereit.

„Das ist ein Kapitel aus der alten Geschichte, dessen man sich erinnern sollte; denn auch damals gab es Leid und drohendes Unheil, aber zugleich große Tapferkeit und große Taten, die nicht völlig vergebens waren.“

– Gandalf, Die Gefährten

VERBÜNDETER



3

URALTES WISSEN VON ARNOR



GUNST

Aktion: Jeder Spieler schickt 1 Karte in seinem Ablagestapel auf seine Hand zurück (2 Karten stattdessen, falls du der einzige Spieler im Spiel bist) und mischt den Rest seines Ablagestapels in sein Deck zurück. Entferne danach diese Karte aus dem Spiel.

EREIGNIS



3

AUSRÜSTUNG DES ZWEITEN ZEITALTERS



GUNST

Gegenstand. Rüstung. Waffe.

Hänge diese Karte an einen Charakter an.
Eingeschränkt.

Der Charakter mit dieser Verstärkung erhält +2  und +2 Trefferpunkte.

Reaktion: Nachdem der Charakter mit dieser Verstärkung einen Gegner angegriffen und getötet hat, ziehe 1 Karte.

„Es erinnert mich an den Glanz der Altvorderzeit und an die Heere Beleriands ...“ – Elrond, Die Gefährten

VERSTÄRKUNG



3

2 2 3 

3

GUNST

PLÄNKLER AUS BRUCHTAL

Noldor. Krieger.

Reaktion: Nachdem die Plänkler aus Bruchtal erschöpft worden sind, um gegen einen Angriff eines nicht-einzigartigen Gegners zu verteidigen, lege jede Schattenkarte jenes Gegners ab.

Es heißt, dass Angmar eine Zeit lang in Schach gehalten wurde von dem Elbenvolk, das aus Lindon gekommen war und aus Bruchtal. –Anhang, Der Herr der Ringe

VERBÜNDETER

Auflösung: Die Spieler gewinnen die Kampagne!

Die dunklen Wolken über der Festung rissen auf und das Tageslicht brach über das Schlachtfeld herein. Mit der Niederlage ihres Meisters und der auf sie herunter brennenden Sonne flohen die Bilwisse nach Süden in ihr Versteck in den Bergen. Ermutigt durch das sich wendende Schlachtenglück trieben die Elben und Waldläufer die Orkrotte zusammen. Die Schlacht war gewonnen ... doch der Sieg war bittersüß. Als die Helden mit Iârions Körper aus der Festung traten, erfüllte große Trauer die Gemeinschaft. Obwohl sie es geschafft hatten, Daechanar zu besiegen und seine Pläne zu durchkreuzen, waren sie doch zu spät gekommen, um ihren Freund zu retten. Die Helden würden niemals den tragischen Moment vergessen, in dem sie den Waldläufer mit ihren eigenen Händen töten mussten, auch wenn seine letzten Worte ihnen Trost spendeten.

DAS SCHAURIGE REICH



ANGMAR ERWACHT – TEIL 9

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Jeder Spieler darf sein Deck nach einer Gunst-Karte durchsuchen und sie seiner Starthand hinzufügen. Jeder Held beginnt das Spiel mit so viel Schaden auf sich, wie im Kampagnenlogbuch angegeben.

Irgendwo in diesen Katakomben, von wachsamen Toten umgeben, litt ihr Freund Iârion fürchterliche Qualen. Getrieben von ihrer stählernen Entschlossenheit nahmen die Helden die Suche auf ...

KAMPAGNE