

DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL

GEHEIMNISSE DES DÜSTERWALDS

„... denn ihnen war klar, dass sie sich bald in diesen Wald hineinwagen mussten; nach dem Gebirge wäre dies die größte Gefahr, die sie zu bestehen hätten ...“

– Der kleine Hobbit

Willkommen zu *Geheimnisse des Düsterwalds*, einer Erweiterung für *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*. Diese Erweiterung enthält zwei neue, eigenständig spielbare Abenteuer, *Der Eid* und *Die Tiefen von Nibin-dûm*. Alternativ können diese Abenteuer auch als Weiterführung der Kampagne *Pfade durch den Düsterwald* aus dem Grundspiel oder als eigene Mini-Kampagne mit zwei Szenarien gespielt werden.

Erweiterungssymbol

Die Karten dieser Erweiterung können an folgendem Symbol vor der Setnummer erkannt werden:



Der Eid

Nach einem kurzen Aufenthalt in Lórien befanden sich die Helden wieder auf der Rückreise zu Thranduil, um ihm von ihren schlimmen Erlebnissen in Dol Guldur zu berichten. Sie hatten gerade den Anduin überquert, als sie am Rande des Dústerwalds Rauchfahnen in den Himmel steigen sahen. Sie folgten den schwarzen Schwaden zu den Überresten eines Waldmenschendorfs. Tote lagen zwischen den verkohlten Gerippen ihrer Behausungen, manche von schwarzgefederten Pfeilen durchbohrt, andere grausam niedergemetzelt.

„Nur ein Ork wäre zu so etwas fähig“, schimpfte einer der Helden.

„Es waren ... es waren Bilwisse“, krächzte eine der am Boden liegenden Gestalten. Es war ein Waldmensch, in dessen Rücken ein Pfeil steckte. Mühevoll hob er den Kopf. „Sie haben ... unsere Familien entführt“, presste er hervor. „Ihr müsst ... sie retten!“

Das Flehen in den Augen des Waldmenschen war immens, wengleich ihn seine Lebenskraft verließ. Einer der Gefährten ging neben ihm auf die Knie und sprach: „Wir werden Eure Liebsten finden und retten, so sie noch zu retten sind, oder aber ihren Tod rächen. Ich gebe Euch mein Wort.“

Der verletzte Mann nickte und hauchte seinen letzten Atem aus. Ohne Zeit zu verlieren, nahmen die Helden die Fährte der Bilwisse auf. Sie war nicht schwer zu finden: Eine grob zertrampelte Schneise führte tiefer in den Wald hinein. Die Helden zogen ihre Waffen und begaben sich in den Dürsterwald.

Das Begegnungsdeck „Der Eid“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Der Eid und Die Bilwisse. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Die Tiefen von Nibin-dûm

Nachdem die Gefährten einen Tag und eine Nacht lang die Bilwisse, die für den Überfall auf das Waldmenschen-dorf verantwortlich waren, verfolgt und ihre Nachhut erschlagen hatten, gelangten sie zum geheimen Versteck der Unholde: eine verlassene Zwergenfestung in den Bergen des Dusterwalds, die einst Nibin-dûm genannt wurde.

Vor vielen Jahren, als sich der Geisterbeschwörer erstmals in Dol Guldur niedergelassen hatte, waren die Elben aus den südlichen Gefilden des Dusterwalds geflüchtet. Die Zwerge von Nibin-dûm hingegen hatten ihre alte Heimat nicht aufgegeben. Sie lebten weiter verborgen in den Bergen des Dusterwalds, bis ein Erdbeben ihre Hallen verwüstete und ihre Stollen zum Einsturz brachte. Nibin-dûm war verloren und die Zwerge zogen zu ihren Vettern in den Eisenbergen.

Jahre später, als die Macht in Dol Guldur ihre Hand nach Norden ausstreckte, wurde Nibin-dûm von Bilwissen entdeckt, die sich dort niederließen. Von ihrer geheimen Festung aus überfielen sie die Waldmenschen, die den Mut hatten, im Schatten des Dusterwalds zu siedeln.

Es waren ebenjene Bilwisse, denen unsere Helden durch den Wald gefolgt waren, und es waren ihre Gefangenen, die die Gefährten zu retten geschworen hatten. Und so kam es, dass die Helden den Eingang zum geheimen Versteck der Bilwisse fanden und hineingingen, um ihren Eid zu erfüllen.

Das Begegnungsdeck „Die Tiefen von Nibin-dûm“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Die Tiefen von Nibin-dûm und Die Bilwisse. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:





Kampagnen-Modus

Geheimnisse des Dusterwalds kann auch im Kampagnen-Modus gespielt werden, entweder als Weiterführung der Kampagne *Pfade durch den Dusterwald* aus dem Grundspiel oder als eigene Mini-Kampagne mit zwei Szenarien. Es folgen Regeln für beide Varianten. Die vollständigen Regeln für den Kampagnen-Modus werden in der Spielregel des Grundspiels erklärt (Seite 28–31).

Pfade durch den Dusterwald

Um *Der Eid* und *Die Tiefen von Nibin-dûm* als Teil der Kampagne *Pfade durch den Dusterwald* zu spielen, müsst ihr zunächst die drei Abenteuer aus dem Grundspiel (*Weg durch den Dusterwald*, *Reise den Anduin hinab* und *Flucht aus Dol Guldur*) im Kampagnen-Modus abschließen. Bei der Vorbereitung von *Der Eid* im Kampagnen-Modus verwendet ihr dasselbe Kampagnenlogbuch wie für die Teile 1–3 der Kampagne *Pfade durch den Dusterwald*. *Der Eid* ist Teil 4 der Kampagne *Pfade durch den Dusterwald* und *Die Tiefen von Nibin-dûm* ist Teil 5.

Mini-Kampagne

Um *Der Eid* und *Die Tiefen von Nibin-dûm* als Mini-Kampagne mit zwei Szenarien zu spielen, überspringt ihr einfach die drei Grundspielszenarien und beginnt mit *Der Eid*. Verwendet ein leeres Kampagnenlogbuch aus dem Grundspiel, um die Auflösung von *Der Eid* zu notieren, bevor ihr mit *Die Tiefen von Nibin-dûm* fortfahrt.

Mitwirkende

Expansion Design and Development: Caleb Grace mit Ian Martin und Jeremy Zwirn

Producer: Jason Walden

Proofreading: Riley Miller

Card Game Manager: Jim Cartwright

Graphic Design: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Art Direction: Tim Flanders

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Calli Oliverius

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber



TESTSPIELER

Mike Bogenschutz, Mark Bridge, Thomas Burns, Andrea Dell'Agnese, Vincent Doquang, Justin Engelking, Julia Faeta, Anthony Fanchi, Jérémy Fouques, Malachi Gardner, David Gearhart, Michaël Hatik, Matt Holland, Michael Joyce, Kaite Klingel, Robert Kopp, Peter Lazar, Jimmy Le, Ian Martin, Robert Moran, Justin Paro, Tyler Parrott, Chris Poellot, Jacob Purvis, Chris Schock, Brian Schwebach, Bradley Smith, Mike Strunk, Evn Tomeny, Molly Tomeny, Zachary Varberg und Conrad Yaddof

Deutsche Ausgabe - Asmodee Germany:

Übersetzung und Redaktion: Susanne Kraft

Lektorat: Simon Blome, Veronika Stallmann

Layout und grafische Bearbeitung: Max Breidenbach

Unter Mitarbeit von: Jan Wegner

© 2022 Fantasy Flight Games. Mirkwood, Middle-earth, *The Lord of the Rings* und die Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte darin sind TMs oder eingetragene Markenzeichen von The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises und werden von Fantasy Flight Games unter Lizenz verwendet. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Eigentümern vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.