

DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL



ANGMAR ERWACHT

KAMPAGNENLEITFADEN

Einleitung

„Früher wohnten Menschen hier, vor langen Zeiten; aber jetzt sind keine mehr hier. Sie sind ein böses Volk geworden, wie die Sagen berichten, denn sie verfielen dem Schatten von Angmar. Aber alle gingen zugrunde in dem Krieg, der das Ende des Nördlichen Königreichs brachte. Doch das ist jetzt schon so lange her, dass die Berge die Menschen vergessen haben, obwohl noch immer Schatten auf dem Land liegt.“

–Aragorn, *Die Gefährten*

Willkommen zur Kampagnen-Erweiterung *Angmar erwacht* zu *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*. Diese Erweiterung erkundet das verlorene Dúnedain-Königreich Arnor und die unermüdlichen Anstrengungen der Waldläufer, die für die Sicherheit der Menschen sorgen, die noch in diesem Land leben. In neun eigenständigen Szenarien können die Spieler den Dúnedain bei ihrer geheimen Nachtwache helfen.

Überblick über das Spielmaterial

Die Kampagnen-Erweiterung *Angmar erwacht* enthält das folgende Spielmaterial:

- Dieser Kampagnenleitfaden
- 359 Karten, bestehend aus:
 - 24 Abenteuerkarten
 - 290 Begegnungskarten
 - 9 Kampagnenkarten
 - 36 Gunst- und Bürde-Karten

Erweiterungssymbol

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



Kampagnen-Modus

Die Szenarien in der Kampagnen-Erweiterung *Angmar erwacht* können eigenständig oder im Kampagnen-Modus gespielt werden. Im Kampagnen-Modus werden die Szenarien in der angegebenen Reihenfolge durchgespielt, wobei die Kampagnenkarten sowie die Gunst- und Bürde-Karten verwendet werden, welche die Szenarien modifizieren. Die vollständigen Regeln des Kampagnen-Modus können in der Spielregel des Grundspiels auf Seite 28–30 nachgelesen werden.

Im Kampagnen-Modus kann der Held Amarthiúl nicht verwendet werden, bis eine Kampagnenkarte dies erlaubt.

Regeln & Neue Begriffe

Die folgenden Schlüsselwörter und Kartenarten finden in vielen Szenarien dieser Erweiterung Verwendung. Regeln, die sich nur auf ein bestimmtes Szenario beziehen, sind neben Erzähltexten und Vorbereitungsanweisungen beim entsprechenden Szenario zu finden.

Immun gegen Spielerkarteneffekte

Karten mit dem Text „Immun gegen Spielerkarteneffekte“ ignorieren die Effekte sämtlicher Spielerkarten. Außerdem können Karten, die immun gegen Spielerkarteneffekte sind, nicht als Ziel für einen Spielerkarteneffekt ausgewählt werden.

Schlacht

Falls eine Abenteuerkarte das Schlüsselwort Schlacht besitzt und sobald sich Charaktere dem Abenteuer stellen, addieren sie ihre  statt , sobald das Abenteuer abgehandelt wird. Gegner und Orte in der Aufmarschzone verwenden weiterhin ihren , um Widerstand gegen den Versuch, das Abenteuer zu bestehen, entgegenzubringen.

Unzerstörbar

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

Zeit X

Zeit X ist ein Schlüsselwort, das für die Dringlichkeit der Aufgaben der Helden steht. Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Zeit X aufgedeckt wird, legen die Spieler X Ressourcenmarker auf diese Karte. Diese Marker werden „Zeitmarker“ genannt. Am Ende jeder Auffrischungsphase wird, falls möglich, 1 Zeitmarker von jeder Karte mit dem Schlüsselwort Zeit X entfernt. Sobald der letzte Zeitmarker entfernt wird, wird ein ausgelöster Effekt auf dieser Karte abgehandelt.

Ziel - Verbündete:

Amarthiúl & Iârion

Amarthiúl und Iârion sind Ziel-Verbündete, die in mehreren Szenarien dieser Erweiterung in Erscheinung treten.

Während der Vorbereitung eines Szenarios mit Amarthiúl übernimmt der Startspieler die Kontrolle über ihn. Amarthiúl hat den Text: „**Reaktion:** Nachdem ein Gegner einen Spieler in einen Kampf verwickelt hat, übergib jenem Spieler die Kontrolle über Amarthiúl.“ Wie jede Reaktion ist auch diese Reaktion freiwillig. Amarthiúl wird nicht von Spieler zu Spieler weitergegeben, wenn der Startspielermarker weitergegeben wird.

Amarthiúl und Iáirion haben den Text: „**Falls [dieser Charakter] das Spiel verlässt, verlieren die Spieler das Spiel.**“ Dieser Text kann nicht durch Karteneffekte modifiziert werden.

Nebenabenteuer

Nebenabenteuer sind eine andere Art von Abenteuerkarten in der Kampagnen-Erweiterung *Angmar erwacht*. Nebenabenteuer sind dem eigentlichen Abenteuer untergeordnete Abenteuer, welche die Spieler unternehmen können, während sie die eigentlichen Abenteuerziele des Abenteuerdecks verfolgen. Nebenabenteuer sind nicht Teil des Abenteuerdecks. Die oberste Karte des Abenteuerdecks wird das „Hauptabenteuer“ genannt.

Begegnungs-Nebenabenteuer

Ein Nebenabenteuer mit der Rückseite einer Begegnungskarte wird „Begegnungs-Nebenabenteuer“ genannt. Ein Begegnungs-Nebenabenteuer ist sowohl eine Abenteuerkarte, als auch eine Begegnungskarte. Jedes Begegnungs-Nebenabenteuer ist Teil eines Begegnungssets und wird bei der Vorbereitung eines Szenarios, das dieses Begegnungsset verwendet, in das Begegnungsdeck gemischt. Sobald ein Begegnungs-Nebenabenteuer vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird, wird es der Aufmarschzone hinzugefügt. Weil Nebenabenteuer nicht nur Begegnungskarten, sondern auch Abenteuerkarten sind, **kann der „Wenn aufgedeckt“-Effekt von Nebenabenteuern nicht durch Effekte von Spielerkarten verhindert werden.** Falls ein Nebenabenteuer einem Gegner als Schattenkarte zugeteilt wird, funktioniert diese Karte wie jede andere Karte ohne Schatteneffekt auch.

Nebenabenteuer im Spiel

Solange sich ein beliebiges Nebenabenteuer in der Aufmarschzone befindet, funktioniert es wie eine Abenteuerkarte mit folgender Ausnahme: Sobald ein Nebenabenteuer bewältigt wird, rücken die Spieler nicht zum nächsten Abschnitt des Abenteuerdecks vor. Stattdessen wird das Nebenabenteuer dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzugefügt.

Falls sich zu Beginn jeder Abenteuerphase ein oder mehrere Nebenabenteuer in der Aufmarschzone befinden, darf der Startspieler eines davon als „aktuelles Abenteuer“ wählen, anstelle der derzeit vom Abenteuerdeck aktiven Abenteuerkarte. Die Wahl gilt bis zum Ende dieser Phase. Solange ein Nebenabenteuer das aktuelle Abenteuer ist, werden Fortschrittsmarker auf das Nebenabenteuer gelegt und Karteneffekte, die das „aktuelle Abenteuer“ zum Ziel

haben, zielen auf das Nebenabenteuer. Fortschrittsmarker müssen immer noch zunächst auf den aktiven Ort gelegt werden, bevor sie auf ein Nebenabenteuer gelegt werden können. Machen die Spieler mehr Fortschritt, als das aktuelle Abenteuer Abenteuerpunkte hat, verfällt der Rest; in diesem Fall werden keine Fortschrittsmarker auf andere Abenteuerkarten im Spiel gelegt.

Aufbau von Nebenabenteuern

- 1. Kartentitel:** Der Name des Nebenabenteuers
- 2. Begegnungsset-Symbol:** Jedes Begegnungs-Nebenabenteuer hat ein Begegnungsset-Symbol, das anzeigt, zu welchem Begegnungskartenset diese Karte gehört. Dieses Symbol wird gemeinsam mit den Begegnungsinformationen auf Seite A der Abenteuerkarten verwendet, um zu bestimmen, welche Begegnungskartensets in das Begegnungsdeck gemischt werden.
- 3. Spieltext:** Die Spezialeffekte dieser Karte, solange sie im Spiel ist, und der kursive Hintergrundtext.
- 4. Set-Information:** Die einmalige, ihr zugeordnete Nummer jedes Begegnungs-Nebenabenteuers in ihrem Begegnungsset.
- 5. Abenteuerpunkte:** Die Zahl der Fortschrittsmarker, die auf diese Karte gelegt werden müssen, um sie zu bewältigen.
- 6. Siegpunkte:** Jedes Nebenabenteuer hat einen Siegpunktwert, um anzuzeigen, dass die Karte dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzugefügt werden soll, sobald das Nebenabenteuer bewältigt worden ist.



Szenario 1: Eindringlinge im Chetwald

Schwierigkeitsgrad = 6

Geschäftig wurden Vorbereitungen in Elronds Haus getroffen. Der Herbst färbte die Blätter der Bäume Bruchtals in flammenden Farben und heiterer Gesang hallte durch das Tal wider. Die Elben sammelten die Reste der Sommerernte, um den Herbstanfang zu feiern. Außer dem Hausherrn und dessen erschöpften Gäste, waren alle beschäftigt. Die Helden waren müde von der langen Reise und den Gefahren, denen sie sich unterwegs stellen mussten. Elrond hatte sie in seinem Haus willkommen geheißen und sie aufgefordert, sich auszuruhen. Er wollte alles über ihre Abenteuer erfahren.

In der Halle des Feuers führte Elrond lange Gespräche mit den Helden über ihre Dienste für den Weißen Rat. Sie hatten viele Heldentaten vollbracht, um der drohenden Macht Mordors zuvorzukommen. Als Belohnung für ihren Heldennut durften sie so lange sie wollten als Ehrengäste in Bruchtal bleiben, damit sie sich wieder voll und ganz erholen konnten.

Noch während ihrer Gespräche mit dem Elbenfürsten betrat ein Bote die Halle, um die Ankunft eines neuen Reisenden in Bruchtal zu melden. In stolzer Haltung war ein hochgewachsener Mann hinter ihm geblieben. Er trug die vom Wetter ausgebleichene Kleidung eines Waldläufers. Sein Auftreten strahlte die Dringlichkeit seines Anliegens aus.

„Mae govannen, Dúnadan,“ sagte Elrond, „die Söhne Valandils sind in Imladris immer willkommen.“

Der Waldläufer legte seine Hand über einen Anhänger an seiner Halskette, der die Form eines Falken hatte, und verbeugte sich. „Mein Herr“, sprach er, „mein Name ist Iârion und ich bin in größter Eile hierher geritten, um meinen Landsmann Aragorn zu suchen. In den ungezähmten Landen nördlich von Bree geht etwas Böses vor und wir Waldläufer benötigen unseren Anführer.“

„Arathorns Sohn ist nicht hier“, antwortete Elrond. Mit einer auffordernden Geste gebarte er dem Waldläufer auf einem leeren Stuhl neben ihm Platz zu nehmen und fuhr fort: „Aber berichtet mir mehr von eurer Aufgabe. Seit Langem schon sorgen die Dúnedain mit ihrer geheimen Wache für die Sicherheit der Dörfer im Breeland, aber selten haben sie für diese undankbare Aufgabe um Hilfe ersucht. Was für eine böse Macht mag das wohl sein, die Euch jetzt hierher treibt?“

Der Waldläufer setzte sich auf den angebotenen Platz, bevor er erklärte: „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.“

„Aragorn ist leider weit entfernt. Er ist mit meinen Söhnen und den Kriegern meines Hauses ausgezogen“, antwortete Elrond. „Bis zu ihrer Rückkehr habe ich niemanden, den ich zu eurer Unterstützung entsenden könnte.“

Iârion sah niedergeschlagen aus, riss sich jedoch zusammen und antwortete: „Dann muss ich sofort zu meinen Landsleuten zurückkehren und ihnen so gut wie möglich bei den Vorbereitungen zur Seite stehen.“

„Ich werde eurem Anführer von der Bedrohung für sein Volk berichten, sobald er zurückkehrt“, versicherte der Elbenfürst.

Der Waldläufer erhob sich und verbeugte sich vor Elrond. Gerade wollte er sich abwenden, um die Halle zu verlassen, als die Helden, die immer noch dort saßen, ebenfalls aufstanden und vortraten. „Wir werden Euch begleiten“, sagte einer und die übrigen nickten zustimmend.

„Ich danke Euch, Fremdlinge“, antwortete Iârion. „Aber wie Meister Elrond schon sagte, unsere Taten bleiben im Verborgenen und sind undankbar; wir Dúnedain erhalten keine Belohnung für unser Opfer und wir haben auch keine anzubieten.“

„Die Jagd auf Orks ist Belohnung genug“, gab der Held mit ruhiger Stimme zurück und fuhr fort, „Wir werden nicht untätig hier sitzen bleiben, während Ihr und Euer Volk diese Schlacht austragt. Nicht, solange wir noch ein wenig Kraft in uns haben. Wir werden Euch begleiten.“

„Dann lasst uns schleunigst reiten, um meinem Volk zu Hilfe zu eilen“, sagte Iârion mit neuer Hoffnung in seinem Blick.

„Möge die Gunst der Valar bei dieser Aufgabe mit Euch sein“, sagte Elrond zum Abschied.

Der Waldläufer und die Helden verabschiedeten sich vom Letzten Heimeligen Haus. Sie ritten aus Bruchtal heraus nach Westen zu den Dörfern von Breeland. So folgen sie der Alten Straße über die Letzte Brücke bis hin zu den südlichen Ausläufern der Wetterberge. Dort erklimmen sie die Wetterspitze, den höchsten der Wetterberge. Von seinem Gipfel aus konnten sie das gesamte umliegende Land hervorragend überblicken und Iârion berichtete seinen Gefährten, dass Waldläufer hier Wache hielten. Von ihnen erhoffte der Dúnadan Neuigkeiten zu erfahren, bevor sie weiterritten.

Als sie den Gipfel erreichten, wurden sie dort von zwei Dúnedain begrüßt. „Ho, Iârion. Wie ich sehe, habt Ihr Hilfe mitgebracht, aber ich fürchte, es ist zu spät“, sagte einer von ihnen grimmig. „Eine riesige Anzahl Orks ist in der letzten Nacht von den Hügeln hinabgestiegen. Obwohl sie den Anschein eines Kriegstrupps machten, bewegten sie sich vorsichtig und vermieden sogar die Straße. Wir haben beobachtet, wie sie erst nordwärts, dann nach Westen an den Grenzen der Sümpfe entlang schlichen und schließlich jenseits der Sümpfe verschwanden.“

„Wahrscheinlich sind die Dörfer von Breeland ihr Ziel“, antwortete Iârion, während er in die Richtung blickte, in die der Waldläufer gezeigt hatte. „Unsere Leute im Chetwald müssen gewarnt werden! Einer von euch sollte mit meinem Pferd so schnell wie möglich dorthin reiten. Meine Gefährten und ich werden die Orks verfolgen und alles versuchen, um sie aufzuhalten.“

Er wandte sich den Helden zu und legte seine Hand auf den Griff seines Schwertes: „Es gibt viele abgelegene Höfe nördlich von Bree. Wir müssen tun, was wir können, um diese Orks zu verfolgen und die Menschen dort zu schützen. Kommt mit!“

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Eindringlinge im Chetwald“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Eindringlinge im Chetwald, Iârion, Wildnis von Eriador und Angmar-Orks. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: die Kampagnenkarte Eindringlinge im Chetwald (♣156), Iârions Anhänger (♣157) und Beschützt die Unschuldigen (♣158a).

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

Iârion stützte sich auf den Griff seines Schwertes und beobachtete, wie die letzten Orks nach Osten flohen, fort von den nahegelegenen, friedlichen Dörfern. Der Waldläufer und seine Gefährten hatten ihre Beute bis direkt zur Grenze von Bree land verfolgt, wo sie ihre Gegner zum Umdrehen und Kämpfen gezwungen hatten.

Der Kriegstrupp war besser bewaffnet und disziplinierter als das normale Orkgezücht, das der Waldläufer sonst jagte, aber rückblickend schien es für Iârion klar, dass die Orks mehr darauf aus waren, zu plündern als zu kämpfen, da sie schon nach einer kurzen Schlacht aufgegeben hatten und geflohen waren.

„Diese Orks haben eindeutig nicht erwartet, auf so entschlossenen Widerstand zu treffen“, sagte einer der Helden triumphierend während er den leblosen Körper des letzten Orks, den er getötet hatte, betrachtete, ehe der Rest von ihnen geflohen war.

Aus seinen erschöpften Gedanken aufgeschreckt wandte sich Iârion dem Mann zu und antwortete ernst: „Ja, aber die Kühnheit ihres Angriffes macht mir Sorgen; die Orks haben es in den letzten Jahren nicht gewagt, so weit nach Westen vorzudringen. Was hat sich geändert, dass sie es jetzt tun?“

Die Helden konnten Sorge im Blick des Waldläufers erkennen und der Siegestaumel verblasste, als sie über die Bedeutung seiner Frage nachdachten.

„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.“

Iârion wandte sich wieder den Helden zu und fuhr fort: „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!“

Mit diesen Worten ließ der Waldläufer seine Klinge wieder in die Scheide gleiten und eilte fort. Die Helden beobachteten eine Minute lang, wie er dem Grünweg nach Norden folgte, und wandten dann ihren Blick nach Osten und auf die Spuren ihrer Feinde.

Szenario 2: Die Wetterberge

Schwierigkeitsgrad = 5

Seit Tagen verfolgten die Helden die Reste des Kriegstrupps vom Chetwald aus nach Osten, entlang der nördlichen Grenze der Mückenwassermoore und in die weite Ebene hinein. Auf dem Weg stießen sie auf einige heruntergebrannte Gehöfte. Alle waren eindeutig der Brutalität der Orks zum Opfer gefallen. Überraschenderweise hatten die Helden aber auf keinem der Höfe Leichen gefunden. Stattdessen fanden sie Kampfspuren und die unverwechselbaren Spuren der Orks, die ihre Gefangenen fortgeschliffen hatten.

„Warum sollten Orks, die sich auf dem Rückzug befinden, sich die Zeit nehmen, Gefangene zu machen?“, fragte einer der Helden, als er die Spuren auf dem Boden betrachtete.

„Vielleicht glauben sie, dass sie ihre Leben so retten können?“, antwortete ein anderer, der gerade aus den geschwärzten Ruinen einer eingestürzten Hütte heraus trat.

„Wäre das ihre Absicht, hätten ein oder zwei Gefangene ausgereicht, aber diese Orks haben mindestens ein Dutzend mitgenommen“, gab der Erste zurück. „Sieh dir nur die Spuren hier an.“

Der Mann in der Tür kniete sich neben seinen Gefährten, um den Boden genauer zu untersuchen. Nach einer Minute sagte er: „Ich denke, ich kenne die Antwort auf dieses Rätsel: Die Orks, die wir verfolgen, sind nicht jene, die dieses Gehöft angegriffen haben. Dennoch ist es wahrscheinlich, dass sie zusammengehören. Seht mal! Die Spuren des Kampfes dieser Familie gegen ihre Häscher sind mindestens einen Tag älter als jene der Orks, die wir hierher verfolgt haben.“

Die übrigen Helden stimmten ihm zu, aber diese Entdeckung hob ihre Stimmung nicht, da sie bedeutete, dass der Angriff bei Bree nur Teil eines größeren Plans war. Eine kurze Stille entstand, als alle abwägten, woraus dieser bestehen möge.

Schließlich ergriff einer von ihnen das Wort: „Falls die Orks zusammengehören, ist es wahrscheinlich, dass uns jene, die wir verfolgen, zu ihrem Treffpunkt führen. Dort werden wir hoffentlich auch die Gefangenen finden. Auch wenn wir es nicht schaffen, sie zu retten, so können wir uns doch zumindest an denen rächen, die sie verschleppt haben!“ Die übrigen Helden stimmten darüber ein, dass dies ihre einzige Möglichkeit war, und so nahmen sie die Verfolgung wieder auf.

Die Spuren der Orks führten die Helden nach Norden und dann nach Osten in die Wetterberge. Auf ihrem Weg wurde der Himmel über ihnen von Wolken verdunkelt, die von einem kühlen Nordwind vorangetrieben wurden. Als sie die ersten felsigen Ausläufer endlich erreichten, war es ungewöhnlich kalt.

Die Helden zogen ihre Umhänge fester um ihre Körper zusammen, aber auch das reichte nicht aus, um die eiskalte Luft fernzuhalten. Eisiger Regen begann in schweren Tropfen auf die Helden niederzuprasseln. Einer von ihnen blickte zum Himmel auf und sagte laut: „Dies ist ein schlechtes Vorzeichen, meine Freunde. Das Wetter wendet sich gegen uns und wäscht die Spuren fort. Ich fürchte, hier ist etwas unbekanntes Böses am Werk, das unsere Feinde unterstützt.“

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.“

Ein leises Klirren von Stahl war zu hören, als die Helden in wortloser Zustimmung ihre Waffen lösten. Dann zogen sie ihre Kapuzen hoch und begannen ihre Suche nach Spuren der Orks in den Hügeln.

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Die Wetterberge“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Die Wetterberge, Angmar-Orks, Widriges Wetter und Die Ruinen von Arnor. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: die Kampagnenkarte Die Wetterberge (♣159), Mysteriöse Omen (♣160) und jede Karte im Kampagnenvorrat.

Das Ork-Deck

Bei der Vorbereitung zu Die Wetterberge erhalten die Spieler die Anweisung, das „Ork-Deck“ zu erstellen. Das Ork-Deck steht für die versprengten Orks, die sich in den Wetterbergen versteckt halten und welche die Helden finden und töten müssen. Um das Ork-Deck zu erstellen, entfernt alle Gegnerkarten mit dem Begegnungsset-Symbol Angmar-Orks und alle Kopien von Verborgenes Ork-Lager aus dem Begegnungsdeck und mischt sie zu einem getrennten Deck zusammen. Das ist das Ork-Deck. Sobald eine Karte aus dem Ork-Deck das Spiel verlässt, wird sie auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt. Falls das Ork-Deck irgendwann keine Karten mehr enthält, ignoriert alle Effekte, die sich auf das Ork-Deck beziehen.

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

Die Orks hatten ihr Lager in einer alten Grenzfestung der Dúnedain aufgeschlagen, das im Zweiten Zeitalter während des Krieges zwischen Arnor und Angmar am nördlichen Rand der Wetterberge errichtet worden war. Die uralten Holztore waren dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen und die Orks konnten ihre Verfolger nicht am Betreten der Ruinen hindern. In den Ruinen erfüllten die Helden ihren Eid, den sie Iárlion geschworen hatten, und erschlugen jeden dort versteckten Ork.

Nach den Kämpfen wuschen die Helden das Blut von ihren Waffen und begannen, nach den Gefangenen der Orks zu suchen. In einem Gebäude, das einst die große Halle der Feste gewesen sein mochte, fanden sie die verstümmelten Körper einiger Dorfbewohner. Die geschändeten Leichen lagen in der Mitte eines Symbols des Bösen auf dem Boden. Sie waren eindeutig als Opfer in einem unheiligen Ritual verwendet worden, aber keiner konnte sich vorstellen, worum es sich genau handelte. In dem Moment bereuten die Helden die Orks getötet zu haben, ohne sie vorher befragt zu haben.

„Das ist nicht das Werk von Orks“, sagte einer der Helden, der entsetzt die Szene betrachtete. „Das ist böse Hexerei!“

„Ja, aber wessen?“, fragte ein anderer.

„Lasst uns den Rest der Feste durchsuchen, vielleicht finden wir eine Antwort darauf“, sagte ein dritter, hielt seine Hand über seinen Mund und wandte den Blick von den Körpern ab.

Am anderen Ende der Halle fanden sie eine rußgeschwärzte Treppe nach unten. Die Helden zündeten eine Fackel an und stiegen den engen Gang hinab, der in Windungen unter die Feste führte. Am Fuß der Treppe fanden sie einen feuchten Keller, der von einer Tür verschlossen war. Aus dem Inneren hörten sie scharrende Geräusche und Wimmern.

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.

Da die Luft draußen sauberer war, führten die Helden die Überlebenden die Treppe hoch und aus dem Verlies heraus. Als sie aber an den Leichen in der Halle vorbeikamen, schrien und weinten die geretteten Gefangenen.

„Wer hat das getan?“, fragte einer der Helden, aber sie

waren zu verstört, um zu antworten.

Draußen hatte sich der Wind gelegt und es hatte aufgehört zu regnen. Die Helden entzündeten ein Feuer im Hof der alten Feste und die Überlebenden sammelten sich drum herum. Schließlich ergriff ein älterer Mann namens Thaurdir das Wort: „Wir haben nicht gesehen, was passiert ist. Wir konnten nichts sehen. Sie haben uns in dem Verlies seit Tagen eingesperrt, ohne Licht. Wir konnten nur die Schreie hören ...“ Seine Stimme brach.

Die Kapuze des Mannes bedeckte sein Gesicht fast vollständig, sodass die Helden seine Miene nicht sehen konnten. Nach einem Moment fuhr er fort: „Wir konnten die rauhen 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.

„In dem Fall können wir nicht hier bleiben“, gab der Held zurück. Seinen Gefährten versicherte er: „Wir sollten diese Menschen nach Fornost, zur Versammlung der Waldläufer bringen. Iárlion wird hören wollen, was sie über ihre Gefangennahme berichten können.“ Zu den ehemaligen Gefangenen sagte er: „Dort werdet ihr sicher sein.“

Die übrigen Helden stimmten zu, die traumatisierten Überlebenden jedoch konnten kaum nicken. Nachdem sie ihren Schützlingen etwas zu Essen und Wasser gegeben hatten, brachen die Helden langsam nach Fornost auf.

Szenario 3: Der Totendeich

Schwierigkeitsgrad = 7

Die Reise von den Wetterbergen nach Fornost Erain war lang und die erschöpften Überlebenden, welche die Helden begleiteten, ließen sie noch langsamer vorankommen. Die bedauernswerten Dorfbewohner hatten während ihrer Gefangenschaft viel Leid erfahren und das ungewöhnlich kalte Wetter verbesserte ihren Zustand nicht. Schon bald machte diese schwere Prüfung sie alle krank. Am Ende mussten die Helden einen Läufer entsenden, der Hilfe von den gesuchten Dúnedain holte.

Mit Hilfe der Waldläufer schafften die Helden es, die Überlebenden sicher nach Fornost zu bringen. Einst war dies die Hauptstadt von Arthedain gewesen, aber nun war die uralte Stadt schon seit dem Krieg gegen Angmar vor beinahe tausend Jahren verlassen. Inzwischen nannte man die zerfallenen Ruinen den Totendeich, aber an hohen Feiertagen trafen sich die Dúnedain immer noch dort. Genau wie jetzt.

Iârion und ein jüngerer Waldläufer erwarteten sie und hießen sie willkommen, als sie durch die Tore der Stadt traten. Der edle Dúnadan sah überrascht aus, als die Helden die Überlebenden in die Stadt brachten. „Durch die Rettung dieser Menschen habt ihr weitaus mehr getan, als nur euren Eid zu erfüllen“, rief er aus. „Im Namen der Dúnedain danke ich euch, meine Freunde. Setzt euch zu uns ans Feuer und erzählt uns eure Geschichte. Mein Bruder Amarthiûl wird sich um eure Schützlinge kümmern.“

Der jüngere Waldläufer, ein kräftig gebauter Mann, brachte die Überlebenden zu den Heilern, während Iârion die Helden zum zentralen Platz der Stadt führte. Eine Versammlung der Dúnedain hatte sich dort um ein großes Feuer eingefunden. Auf dem Ehrenplatz saß ihr Anführer Aragorn, Arathorns Sohn. Er sah die Helden mit wachem Interesse an, als Iârion sie vorstellte. „Hier ist die tapfere Gruppe, die uns bei der Verteidigung der Dörfer von Breeland zur Seite gestanden und unsere Feinde bis zu ihrem Versteck in den Wetterbergen verfolgt hat. Sie sind hier mit den Überlebenden, die sie vor den Orks gerettet haben, und sie bringen schlechte Nachrichten.“

Die Helden beschrieben den Waldläufern in allen Einzelheiten ihr Abenteuer: die heruntergebrannten Gehöfte, die Gefangenen der Orks, die alte Grenzfestung Amon Forn und die schauerhaften Opfer. Als sie fertig waren, trat eine lange Stille ein, bevor Aragorn endlich das Wort ergriff.

„Eure Geschichte ist voller Leid“, sagte Arathorns Sohn. „Wir haben seit dem Fall des alten Angmars nicht mehr von solchen bösen Mächten gehört.“

„In der Tat“, entgegnete Iârion, „ihre Geschichte trägt die Handschrift Angmars. Der König dieses verfluchten Landes war ein mächtiger Zauberer und zu seiner Zeit hat man sich viele Geschichten wie diese erzählt.“

„Ja“, antwortete Aragorn, „aber die Armeen von Angmar wurden geschlagen und der Hexenkönig ist in den Norden geflohen. Dieser böse Geist befehligt nun die Festung von Minas Morgul und droht Gondor mit Krieg zu überziehen. Diese schlimmen Taten können nicht sein Werk sein.“

„Und doch sind diese Untaten, von denen wir jetzt hören, dieselben wie jene, die wir in genau dieser Stadt entdeckten, als sie vor vielen Jahren vor Angmar gerettet wurde“, beharrte Iârion. „Falls das nicht das Werk des Nazgûls ist, könnte vielleicht einer seiner Schüler zurückgekehrt sein, um seinen Platz einzunehmen?“

Während die Dúnedain diese Frage besprachen, versank die Sonne im Westen hinter den Hügeln von Evendim und der Himmel über ihnen wurde dunkel. Aus einem anderen Teil der Stadt hörte man einen schrillen Schrei und nur einen Moment später eilte Amarthiûl auf den Rat zu.

„Iârion! Iârion!“, rief er zwischen heftigen Atemzügen, „Wir sind verraten worden!“

„Was ist los, Mann?“, fragte Iârion. „Was ist passiert?“

„Dunkle Hexerei!“, sagte Amarthiûl und ergriff Iârions Arm. „Einer der Überlebenden. Der alte Mann. Der, den sie Thaurdir nennen. Er ...“ Der junge Waldläufer atmete scharf ein, „er ist ein Geist!“

„Ein Geist? Wie bist du darauf gekommen?“, fragte Iârion mit erstaunter Stimme.

„Als ich die Überlebenden zu den Heilern brachte, sah ich, wie der alte Mann sich fortschlich. Das kam mir merkwürdig vor, also verfolgte ich ihn unbemerkt“, erklärte Amarthiûl schnell. „Er ging direkt zu den Grabmalen und warf da seinen Umhang ab. Sein Gesicht war eingefallen und verwest wie das eines Leichnams, und seine Augen erst!“ Der junge Waldläufer erlebte und fuhr dann fort. „Ich verhielt mich still, trotzdem sah er direkt in die Richtung, in der ich mich in den Schatten verbarg und ich wusste, dass er mich mit seinen leeren Augen sehen konnte. Da er mich entdeckt hatte, zog ich mein Schwert, um mich ihm zu stellen, aber er lachte nur. Noch nie habe ich ein schrecklicheres Geräusch gehört! Dann konnte ich sehen, wie sich aus dem offenen Grabmal hinter ihm die Geister um ihn scharten. Ich bin so schnell hergekommen, wie ich konnte.“

Iârion wollte gerade antworten, als die Flammen des großen Feuers plötzlich aufloderten und dann erstarben und die Waldläufer in völliger Finsternis zurückließen. Um sie herum zog kalter Nebel auf. Aus den dunklen Nebelschwaden konnten sie Kratzen und Rascheln hören. Nachdem ihre Augen sich an die Dunkelheit gewöhnt hatten, sahen sie die grauenvollen Umrisse vieler Ghule um sie herum. Die toten Gesichter blickten sie mit leeren Augen an und in den verwesten Händen hielten sie uralte Klingen, bereit zum Angriff.

„Zu den Waffen, Dúnedain!“, rief Aragorn und zog sein Schwert. „Die Geister von Angmar greifen uns an!“

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Der Totendeich“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Der Totendeich, Iârion, Dunkle Hexerei und Verfluchte Tote. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: die Kampagnenkarte Der Totendeich (♣166), Iârions Anhänger (♣157), Amarthiúls Mut (♣167), Thaurdirs Vermächtnis (♣168), Thaurdirs Erhabenheit (♣169), Thaurdirs Bosheit (♣170) und jede Karte im Kampagnenvorrat.

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

Die Waldläufer waren auf den Angriff nicht vorbereitet gewesen und beinahe hätten Thaurdir und seine Ghule sie mit ihrem Überraschungsangriff überwältigt. Aber die Helden, die ihnen zur Seite standen, schafften es mit ihrem unbeugsamen Mut, die Dúnedain zum Sieg zu führen.

Trotzdem war es eine fürchterliche Schlacht. Die Schwerter waren nicht die einzigen Waffen des Feindes und die Angst vor ihnen trieb die Helden beinahe in den Wahnsinn. Als die Morgendämmerung kam, begann die Magie des Zaubers zu verblassen und die Waldläufer gewannen die Oberhand. Der Sieg schien beinahe sicher; als Thaurdir Iârion ergriff und aus der Stadt floh. Der tapfere Waldläufer hielt gerade zwei Gegner in Schach, als der Zauberer ihn mit einem donnernden Schlag auf den Kopf außer Gefecht setzte. Dann befahl Thaurdir zwei seiner Gefolgsleute sich mit dem Körper zurückzuziehen. Durch eine Welle gespenstiger Krieger hindurch sahen die Helden, wie Amarthiúil die Verfolgung aufnahm. Sie wollten ihm zur Hilfe eilen, aber die Gegner blockierten ihren Weg.

Als sich die Morgendämmerung weiter über den Himmel ausbreitete, schlugen die Helden die letzten ihrer unnatürlichen Gegner nieder und rannten Amarthiúil hinterher. Sie fanden ihn am Totentor; seine Augen waren glasig und er wirkte benommen. Noch immer schwang er sein Schwert durch die Luft, aber es gab keine Ghule mehr, die er hätte bekämpfen können.

„Amarthiúil!“, schrie einer der Helden, „Die Morgendämmerung ist da und der Feind ist geflohen.“

Der Dúnadan senkte sein Schwert und sah die Helden wie jemand an, der gerade aus einem Traum erwacht war. „Ich konnte ihn nicht erreichen“, murmelte er und sank auf seine Knie. „Als ich sah, wie sie Iârion ergriffen, versuchte ich ihnen zu folgen. Aber der Nebel um mich herum wurde dichter und ich habe mich verirrt.“

„Ein böser Zauber hat deine Augen vernebelt“, sagte einer der Helden, um dem jungen Waldläufer Trost zu spenden. „Der böse Geist, der uns angegriffen hat, war ein mächtiger Zauberer. Er war es, der deinen Freund entführt hat.“

„Warum nur?“, fragte Amarthiúil, 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.“

„Dann lasst uns schnell aufbrechen“, sagte Amarthiúil und steckte seine Waffe zurück in die Scheide. „Wenn wir uns beeilen, können wir ihn vielleicht noch retten!“

Szenario 4: Die Odlande von Eriador

Schwierigkeitsgrad = 7

Die Schlacht bei Fornost wurde erbittert und wütend geschlagen und viele der Dúnedain wurden verwundet. Der Anblick der Geister hatte ihnen beinahe ihren Mut geraubt und nur durch die heldenhaften Anstrengungen von Iârions Gefährten konnten die Waldläufer dem Angriff standhalten. Als der Tag endlich anbrach, kamen die Dúnedain wieder zu Kräften, befestigten die Verteidigungsanlagen des Totendeiches und kümmerten sich um die Verwundeten.

Amarthiûl aber hatte andere Sorgen. Während der Schlacht war Iârion von dem bösen Geist Thaurdir gefangen genommen worden, aber es blieb noch ein wenig Zeit, um ihm zu Hilfe zu kommen. Die Helden, die bei der Verteidigung von Fornost geholfen hatten, schworen ebenfalls Iârion zu retten und sie begannen mit der Verfolgung. Sie brauchten nicht lange, um die Spuren der Feinde zu finden, die in nordöstliche Richtung in die Hügel führten.

Thaurdir und der verbliebene Rest seiner Truppen, einschließlich der Untergebenen, die Iârion überwältigt und gefangen genommen hatten, zogen eilig weiter über die Nordhöhen. Gerade weil die Schar der Helden kleiner war und diese ihre Gegner beharrlich verfolgten, waren ihre Bemühungen, zu entkommen, doch vergebens. Iârions Entführer gaben sich keine große Mühe, ihre Spuren zu verwischen, sodass die Jäger ihnen viele Stunden ununterbrochen folgen konnten, ohne zu essen, sich auszuruhen oder die Spur erneut aufnehmen zu müssen. Sie reisten bis weit in die Nacht hinein, weil sie hofften, Thaurdir im Schutz der Dunkelheit überwältigen zu können. Doch als die Sonne über den grünen Hügeln aufging, waren sie den Feinden noch nicht wirklich näher gekommen.

Amarthiûl betrachtete den nördlichen Horizont und seufzte. Sorge zeichnete sich auf seinem Gesicht ab. „Es hat keinen Sinn. Thaurdir ist ein Geist aus der Schattenwelt und seine Untergebenen benötigen weder Nahrung noch Ruhe. Sie können ungehindert wochenlang reisen, ohne zu ermüden, während wir kämpfen müssen, um mit ihnen Schritt halten zu können.“ Verzweifelt drehte er sich zu seinen Gefährten um.

„Geduld, mein Freund“, entgegnete einer der Helden und klopfte Amarthiûl auf die Schulter. „Ob wir sie nun heute Abend bei Sonnenuntergang oder erst in zwei Wochen erreichen, wir werden nicht aufhören sie zu verfolgen, bis wir Iârion gerettet haben. Es muss einen Grund für ihre Bemühungen geben, ihn am Leben zu halten, denn wir haben nichts gesehen, was darauf hindeutete, dass er zu Schaden gekommen wäre.“

„In der Tat, obwohl mir dieser Gedanke genau so viele Sorgen bereitet“, warf ein anderer der Gefährten ein. „Amarthiûl, was weißt du über Iârion? Welchen Grund könnte Thaurdir haben, ihn zu entführen? Sicher wäre Aragorn, der Hauptmann der Dúnedain, eine fettere Beute gewesen.“

Der junge Waldläufer nahm Iârions Anhänger aus einem seiner Beutel, die er am Gürtel trug, und betrachtete ihn mit schlechtem Gewissen. „Ich ... Ich bin nicht sicher“, sagte er und schüttelte den Kopf. „Iârion stammt aus einem

Adelsgeschlecht, so viel weiß ich. Dies ist das Zeichen seines Hauses“, erklärte er und zeigte den Helden den Anhänger mit dem fliegenden Falken, den sie schon bei Iârion gesehen hatten. „Eine geringere Beute als Aragorn, sagt ihr, was zweifellos wahr ist. Aber wir haben Aragorns wahre Herkunft lange vor dem Feind verborgen gehalten. Iârions Abstammung musste nicht solch ein Geheimnis bleiben. So lange ich ihn kenne, trug er diesen Anhänger immer mit Stolz.“ Der Waldläufer kniff die Augen zusammen und betrachtete die Helden, bitterer Rachedurst erfüllte seine Gedanken. „Was auch der Grund sein mag, ich weiß, was ich bei Fornost gesehen habe. Thaurdir hätte viele andere entführen können, hat sie aber tot oder verwundet zurückgelassen. Als Iârion ihn herausforderte, schickte er seine Untergebenen einen nach dem anderen aus, opferte sie Iârions Klinge, um ihn müde zu machen. Er wollte Iârion lebend. Vielleicht war das schon die ganze Zeit sein Ziel.“ Der Rest der Gemeinschaft nickte zustimmend, da Amarthiûls Gedankengang vernünftig klang.

„Umso dringender müssen wir auf unser Tempo achten“, meinte einer der Helden. „Wir nützen Iârion nichts, wenn wir vor Erschöpfung zusammenbrechen. Sobald wir den Geist erreichen, müssen wir in der Lage sein, zu kämpfen. Lasst uns weiterziehen!“

Sie verfolgten die Spur ihrer Beute noch viele Meilen, jetzt allerdings in angemessenerer Geschwindigkeit. Wenn es notwendig war, machten sie eine kurze Rast, und wenn die Spuren der Feinde hügelabwärts oder durch flaches Land führten, legten sie mehr Tempo vor. Schließlich erreichten sie die Ausläufer der Nordhöhen, wo die grünen Hügel in die riesigen, trostlosen Felsen von Eriador übergingen. Das Wetter wurde kälter und unangenehmer, je weiter sie nach Norden kamen. Schnee und Eisregen schlugen gegen ihre Umhänge und Kapuzen und zum ersten Mal seit ihrem Aufbruch in Fornost fühlten sie das Bedürfnis, ein Lager für die Nacht aufzuschlagen.

In dieser Nacht hörten sie zum ersten Mal das Heulen. Es umgab sie von allen Seiten und wurde von Minute zu Minute lauter. Einer der Helden übernahm das Kommando und machte den Rest der Gemeinschaft darauf aufmerksam. „Wir dürfen nicht zögern. Die Wölfe hier sind böse und hinterhältig und die nächtliche Dunkelheit ist ihr Jagdrevier.“ Sie brachen schleunigst das Lager ab, auch wenn die Last ihrer Müdigkeit ihren Tribut forderte. Die ganze Nacht hindurch ertönte das ununterbrochene Gebell der Wölfe dicht hinter ihnen. Amarthiûl sprach aus, was alle bedrückte: „Ich fürchte, jetzt sind wir nicht mehr die Jäger, sondern die ...“

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Die Ödlande von Eriador“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Amarthiúl, Die Ödlande von Eriador, Wildnis von Eriador und Widriges Wetter. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: die Kampagnenkarte Die Ödlande von Eriador (♣171), pro Spieler 1 Kopie von Entschlossenheit (♣172), Der Verzweiflung trotzen (♣173) und jede Karte im Kampagnenvorrat.

Morgendämmerung und Einbruch der Nacht

Dieses Szenario enthält ein doppelseitiges Ziel: Morgendämmerung / Einbruch der Nacht. Die Seite Morgendämmerung dieses Ziels hat den Text „Es ist Tag“ und die Seite Einbruch der Nacht den Text „Es ist Nacht“. Die Zustände Tag und Nacht haben für sich genommen keinen Effekt. Aber viele Begegnungskarten in diesem Szenario (Morgendämmerung und Einbruch der Nacht eingeschlossen) haben zusätzliche oder andere Effekte, abhängig davon, ob es derzeit Tag oder Nacht ist.

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

Viele Tage lang hatten sie die bittere Kälte und die Reißzähne bössartiger Wölfe über sich ergehen lassen, waren bei Tag so weit gereist, wie sie konnten, und hatten jede Nacht wilde Angriffe abgewehrt. Doch mit der Zeit nahm die Erschöpfung der Gemeinschaft zu. Weil sie den Rudelführer hatten überwältigen können, hatte sich der Rest des Rudels zurückgezogen. Aber die ruhelosen Nächte, in denen sie von den Wölfen verfolgt und bedrängt worden waren, hatten sie weit vom Weg abgebracht und nahe an den Gipfel des Berges Gram getrieben, der nördlich von ihnen bis in die Wolken aufragte. Sie waren weit entfernt von Thaurdir und ihrem Freund Iárion. Wieviel Zeit sie genau durch die Kämpfe mit den Wölfen verloren hatten, konnten sie nicht einschätzen. Schlimmer noch, sie waren viel zu erschöpft, um ohne Schlaf weiterzuziehen, und viele von ihnen hatte die Kälte krank gemacht. Das wenige jagdbare Wild in dieser kargen Gegend hatten die Wölfe vertrieben und die Rationen aus Fornost gingen zur Neige.

Nach vielen solchen Nächten war eine Nacht ohne Wolfsgeheul eine Erleichterung. Die Gemeinschaft beratschlagte ausgiebig, ob sie nun ein sicheres Lager für die Nacht aufschlagen könnten, aber letztendlich waren sie zu hungrig und zu schwach, um ihren Weg fortzusetzen. Auch wenn ihnen ihre gefährliche Lage bewusst war, blieb ihnen doch nichts anderes übrig, als eine Nacht zu rasten.

In dieser Nacht schlugen die Bilwisse zu. Sie 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 bössartigen Lächeln vor. „Umzingelt sie! Lasst keinen entkommen!“, bellte er, „Gornákh will sie lebend!“

In der darauf folgenden Schlacht waren sie chancenlos. Die Helden kämpften tapfer, aber der schwere Schnee hinderte ihre Bewegungsfreiheit und die Bilwisse gewannen rasch die Oberhand. Ein Großteil der Gemeinschaft wurde bewusstlos geschlagen oder in die Enge getrieben und umzingelt. Andere kämpften bis zum bitteren Ende, obwohl die Bilwisse offensichtlich so viele Gefangene machen wollten, wie möglich. Jene, die Widerstand leisteten und nicht gefangen genommen werden konnten, wurden mit steinernen Spitzen von Pfeilen oder Speeren durchbohrt und verblutend im Schnee liegen gelassen.

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.“

Szenario 5: Flucht aus dem Berg Gram

Schwierigkeitsgrad = 4

Mit verbundenen Augen wurde die Gemeinschaft in die Tunnel des Berges Gram geführt. Es schien ihnen, als würden sie meilenweit bergauf und durch viele gewundene Gänge laufen. Als die Augenbinden entfernt wurden, befanden sie sich tief im Herzen der Bilwissfeste und hatten keine Ahnung, wie sie hier je wieder herauskommen sollten.

Gornákhs Verlies war entsetzlich und schauerhaft. Es roch nach Fäulnis und Zerfall, der Boden war feucht und mit Eis und Schleim bedeckt. Fackeln beleuchteten die Räume des Kerkers nur unzureichend. Die Bilwisse trennten die Gefährten voneinander und brachten sie durch verschiedene Tunnel nach unten, vorbei an Kammern, in denen furchterregende Instrumente lagen. Jammern und Schmerzensschreie hallten durch das Verlies und füllten es mit Schrecken.

Die Gefährten wurden in verschiedene fensterlose, mit Eis bedeckte Zellen geworfen. Einige von ihnen wurden in Zellen in der Nähe des Eingangs zum Kerker gezerrt, andere wiederum tief in das Innere des Verlieses. Aber jeder war allein. Alle Versuche, durch Rufe Kontakt mit den anderen aufzunehmen, wurde durch rasche Hiebe unterbunden.

Einer nach dem anderen wurden sie in Gornákhs Kammer gebracht, wo sie brutal verhört und bei einer Antwort, die ihn nicht zufriedenstellte, mit Messern oder Peitschen traktiert wurden; noch mehr Narben, noch mehr Elend. Selbst jetzt dachte jedoch niemand daran, seine Gefährten oder ihre Mission zu verraten. Aus niemandem brachte er mehr als spitzfindige Entgegnungen oder gemurmelte Flüche heraus.

Zu einigen seltenen Gelegenheiten setzte man ihnen ekel-erregendes Fleisch unbekannter Herkunft vor. Es roch nach Tod und vermutlich würde es auch so schmecken, hätte einer von ihnen gewagt, davon zu essen. Nach längerem Hungern aber schien selbst dieses Fleisch verlockend. Längst hatten sie in der endlosen Dunkelheit des Kerkers ihr Zeitgefühl verloren und begannen sich zu fragen, ob es überhaupt noch Hoffnung gab, irgendwann zu entkommen. Die Saat der Verzweiflung schlug Wurzeln und ging auf.

Schließlich wurde die Monotonie durchbrochen, als eine Heldin der Gemeinschaft etwas hörte, das auf die Ankunft einer Armee von Orks im Verlies hindeutete. „Gornák!“ bellte eine vertraute Stimme und hallte durch die Gewölbe wider. „Wir sind gekommen, um die Gefangenen im Namen von Daechanar einzufordern!“ Die Heldin stand in ihrer Zelle an die kalten Gitterstäbe gelehnt und versuchte mit ihren Augen die Dunkelheit zu durchdringen. Die Stimme war unverwechselbar, verzerrt und von Boshaftigkeit durchdrungen. Es war Thaurdir, der Geist, gegen den sie in Fornost gekämpft hatten. Der ihnen ihren Freund genommen hatte.

„Aber wir haben sie gefangen! Sie sind unsere Beute, nicht eure ... Und ich bin mit meinen Spielen mit ihnen noch nicht fertig!“, protestierte Gornák, der sich offensichtlich über Thaurdirs Anwesenheit ärgerte.

Thaurdirs Stimme war kalt und beeindruckend. „Vergesst nicht, mit wem ihr sprecht“, antwortete er. „Lord Daechanar beansprucht diese Gefangenen für sich selbst. Schafft sie sofort nach Carn Dúm. Sie werden hervorragende Soldaten für den Lord von Angmar abgeben.“ Es folgte eine lange, unheilvolle Pause. „Oder muss ich euch daran erinnern, was Lord Daechanar mit denen tut, die ihm nicht gehorchen?“

Die Heldin klammerte vor Überraschung ihre Hände um die Gitterstäbe, als ein Lord von Angmar erwähnt wurde. Der Streit zwischen Thaurdir und Gornák wurde hitziger. Einige von Gornákhs Wachen rannten aus der Halle, offensichtlich auf dem Weg zu den beiden Streitenden. Die Heldin erschauerte beim Gedanken daran, welches Schicksal den Bilwiss erwartete, der sich Thaurdir widersetzte – oder schlimmer; welches Schicksal auf ihre Gefährten wartete. In diesem Moment fiel ein schwacher Lichtschein an die Wand und kaum hörbare Schritte näherten sich der Zelle. Vom Licht einer Fackel vage erleuchtet, sah die Heldin die Gestalt eines Mannes mit einer Kapuze. Die Heldin zog sich vorsichtig vom Gitter zurück.

„Keine Angst“, flüsterte der Mann und Amarthiúl zog die Kapuze herunter, die sein Gesicht bedeckt hatte. Er hob einen Schlüsselring an und schloss die Zellentür auf, woraufhin die Heldin eine Woge der Erleichterung verspürte.

„Amarthiúl! Du bist zu uns zurückgekehrt!“, flüsterte die Heldin, trat aus der Zelle und umarmte den Waldläufer.

„Selbstverständlich. Nach der Schlacht mit den Bilwissen konnte ich entkommen und allen bis zu diesem Berg folgen. Zunächst fand ich keinen Weg hinein, aber als Thaurdir und die Orks ankamen, schlüpfte ich hinter ihnen durch den Eingang. Als der Wärter abgelenkt war, habe ich mich auf den Weg zu deiner Zelle gemacht. Allerdings ist dieser Weg jetzt von Orks aus dem Norden bewacht. Aber es gibt einen anderen Ausgang, ein verborgenes Tor hoch oben an der Südseite des Berges. Ich konnte mithören, wie einer der Bilwisse davon sprach.“

„Gut“, antwortete die Heldin. „Wir holen so viele von den Anderen, wie wir können, und machen uns auf den Weg zu diesem südlichen Tor.“

Amarthiúl zögerte einen Moment und biss seine Zähne zusammen. „Wenn Thaurdir hier ist, heißt das, dass auch Iârion hier ist. Er hat offensichtlich vor uns zusammen nach Carn Dúm im Norden zu bringen.“ Er reichte der Heldin seinen Schlüsselring und schloss ihre Hand darum. „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.“ Die Heldin nickte und die beiden umfassten die Unterarme des jeweils anderen. Dann schlich sich der Waldläufer leise wieder dorthin zurück, wo er hergekommen war.

Das neue Gefühl von Freiheit wich einer beklemmenden Furcht. Jetzt war es in den Hallen wieder so still wie zuvor. Allein und unbewaffnet, ohne Ausrüstung war die Aufgabe, die vor ihr lag, fast nicht zu bewältigen. Trotzdem konnte sie den Rest der Gemeinschaft nicht im Stich lassen. Die Heldin nahm ihren Mut zusammen und machte sich entschlossen an die Arbeit ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Flucht aus dem Berg Gram“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Flucht aus dem Berg Gram und Angmar-Orks. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: die Kampagnenkarte Flucht aus dem Berg Gram (♣174), Plündert den Kerker (♣175) und jede Karte im Kampagnenvorrat.

Das Gefangenen-Deck

Bei der Vorbereitung wird auf Abschnitt 1A von Flucht aus dem Berg Gram jeder Spieler angewiesen, ein separates Gefangenen-Deck zu erstellen. Ein Gefangenen-Deck steht für die Verbündeten, Helden und Ausrüstung, die von der Gruppe jedes Spielers genommen wurden und die er finden und zurückgewinnen muss, ehe sie wieder gespielt werden können.



Um ein Gefangenen-Deck vorzubereiten, werden alle Verbündeten, **Gegenstand-**, **Reittier-** und **Artefakt-**Verstärkungen aus dem Spielerdeck entfernt und zu einem Stapel zusammengemischt. Dieser Stapel wird ab jetzt das Gefangenen-Deck genannt. Ein Gefangenen-Deck hat keinen eigenen Ablagestapel. Karten, die von einem Gefangenen-Deck abgelegt werden, werden auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Nach der Vorbereitung seines Gefangenen-Decks wählt jeder Spieler genau 1 Helden als seinen Starhelden. Danach legt jeder Spieler zufällig 1 Helden von seinen nicht gewählten Helden verdeckt beiseite. Die übrigen Helden werden in die Gefangenen-Decks ihrer jeweiligen Besitzer gemischt. Danach werden die verdeckt beiseitegelegten Helden oben auf die Gefangenen-Decks ihrer jeweiligen Besitzer gelegt.

Fangen X

Fangen ist ein Schlüsselwort in Flucht aus dem Berg Gram, das für die Orte und Gegner steht, die eine oder mehrere Gefangenen-Karten bewachen. Sobald eine Begegnungs- oder Abenteuerkarte mit dem Schlüsselwort Fangen X ins Spiel kommt und noch bevor der „Wenn aufgedeckt“-Effekt der Karte abgehandelt wird, nimmt jeder Spieler die obersten X Karten seines Gefangenen-Decks und nimmt sie gefangen, indem er sie verdeckt unter jene Karte legt. (Falls sich die Spieler in unterschiedlichen Abschnitten des Abenteuers befinden, führen nur die Spieler im jeweiligen Abschnitt diese Aktion durch.)

Gefangene Karten & Rettung von Karten

Sobald Karten verdeckt unter einer Begegnungskarte gefangen werden, nennt man sie „gefangene Karten“. Sie gelten als nicht im Spiel und befinden sich nicht unter der Kontrolle eines Spielers. Dies kann entweder durch das Schlüsselwort Fangen X oder durch Begegnungskarteneffekte geschehen, die den Spieler anweisen, 1 oder mehr Karten unter einer bestimmten Karte gefangen zu nehmen. Falls eine Karte aus dem Spiel gefangen genommen wird, werden alle Marker auf dieser Karte und alle an diese Karte angehängten Verstärkungen abgelegt.

Sobald eine Begegnungskarte oder Abenteuerkarte mit 1 oder mehr gefangenen Karten darunter das Spiel verlässt, werden alle unter dieser Karte gefangenen Karten von ihren Besitzern „gerettet“. Gerettete Karten werden von ihren Besitzern auf die Hand genommen. Falls ein Held gerettet wird, kommt er sofort unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel.

Eine Aufmarschzone erschaffen

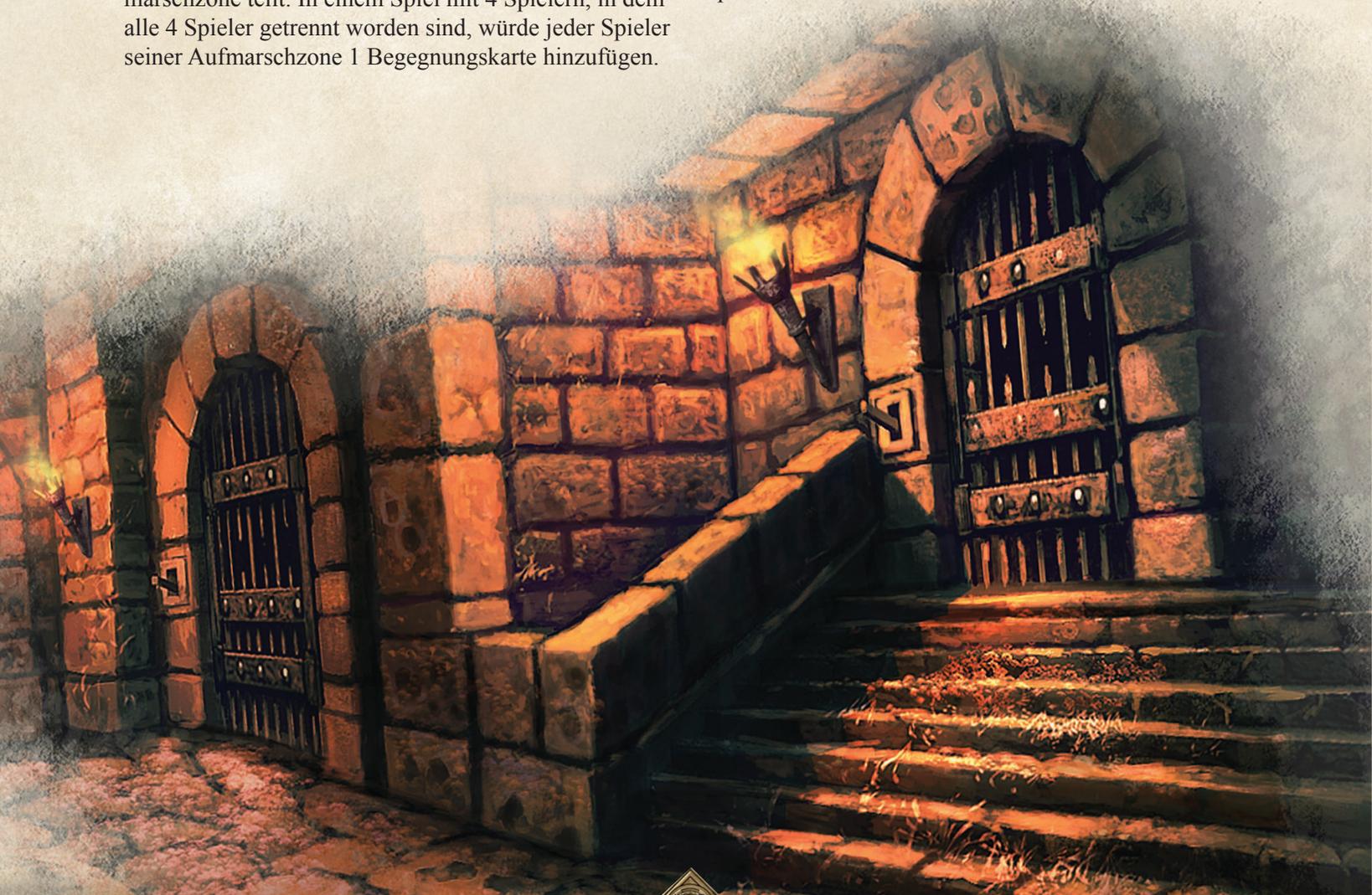
Sobald jeder Spieler die Anweisung erhält, „seine eigene Aufmarschzone zu erschaffen“, legt jeder Spieler einen Bereich vor sich fest, der ihm als eigene, persönliche Aufmarschzone dient. Nur Spieler, die eine gemeinsame Aufmarschzone haben, können in irgendeiner Form miteinander interagieren. Die Spieler führen weiterhin jede Phase des Spiels in Zugreihenfolge durch, beginnend mit dem Startspieler (der weiterhin wechselt). Allerdings werden die einzelnen Phasen so durchgeführt, als würden sich nur die Spieler, die sich die Aufmarschzone teilen, derzeit im Spiel befinden.

- Die Spieler können nichts tun, was Auswirkungen auf andere Spieler (oder Karten, die diese Spieler kontrollieren) hat, wenn sie keine gemeinsame Aufmarschzone haben. Das bedeutet, dass sie nicht den Bedrohungsgrad eines Spielers senken, keine Verstärkung auf einen seiner Charaktere spielen können, usw., es sei denn, sie haben eine Aufmarschzone mit ihm gemeinsam.
- Während der Begegnungsphase decken die Spieler nur 1 Karte pro Spieler auf, der sich mit ihnen die Aufmarschzone teilt. In einem Spiel mit 4 Spielern, in dem alle 4 Spieler getrennt worden sind, würde jeder Spieler seiner Aufmarschzone 1 Begegnungskarte hinzufügen.

- Karteneffekte von Begegnungskarten sind auf die jeweilige Aufmarschzone begrenzt. Wenn sich zum Beispiel ein Effekt auf „jeden Spieler“ bezieht, bezieht er sich nur auf jeden Spieler, der sich die Aufmarschzone teilt, zu der die Begegnungskarte hinzugefügt würde.

Sich einem anderen Spieler anschließen

In Abschnitt 2B werden die Spieler angewiesen, sich einem anderen Spieler anzuschließen, „falls sich keine gefangenen Karten mehr darunter befinden.“ Dieses Anschließen an einen anderen Spieler findet zu Beginn der Reisephase statt. Der Spieler, der sich anderen Spielern anschließt, muss sämtliche Begegnungskarten in seiner eigenen Aufmarschzone der Aufmarschzone der Spieler, denen er sich anschließt, hinzufügen. Er behält alle Gegner, die mit ihm in einen Kampf verwickelt sind, und legt alle noch übrigen aktiven Orte in der Aufmarschzone ab. Falls mehrere Spieler in derselben Phase keine gefangenen Karten mehr unter Abschnitt 2B haben, schließen sie sich im Uhrzeigersinn beginnend, mit dem Startspieler, an das Abenteuer an. Falls es keine Spieler mehr gibt, die sich anschließen können, müssen die Spieler zu Abschnitt 3 vorrücken.



ACHTUNG!

**ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESES
ABENTEUER ERFOLGREICH VOLLENDET HABEN.**

Im Nachhinein betrachtet war die dunkle Kälte des Verlieses die reinste Wohltat, verglichen mit dem eisigen Wetter, das die Helden draußen erwartete. Der enge, sich der schneebedeckten Bergseite entlangwindende Pass war rutschig und gefährlich. Ein falscher Schritt hätte das sichere Verderben bedeutet. Nachdem sie dem Pfad vorsichtig einige Stunden lang Richtung Tal gefolgt waren, erreichten die Helden den Fuß des Berges, wo sie sich in Baumkronen versteckten und warteten.

Es dauerte nicht lange, bis Amarthiül ebenfalls den engen Pass hinab kam und die Gemeinschaft endlich wieder vollständig war. Iârion war nicht bei ihm. „Thaurdir weiß von unserer Flucht“, sagte der Waldläufer finster, nachdem sie sich begrüßt und überprüft hatten, ob noch jemand fehlte. „Unser Schicksal hat sich gewendet. Jetzt werden wir verfolgt.“

„Und was ist mit Iârion?“, fragte ein anderes Mitglied der Gemeinschaft, erhielt aber von Amarthiül nur ein ernstes Schweigen zur Antwort.

„Ich habe versucht, zu ihm zu gelangen“, erklärte er nach einer längeren Pause. „Er wurde von den Orks gefangen gehalten, in deren Begleitung Thaurdir angekommen war. Er war bewusstlos, aber nicht verwundet. Ich konnte einige Orks besiegen, doch dann tauchte dieser scheußliche Geist auf und schlug mich zurück. Er befahl seinen Orks, ihn nach Carn Dûm zu bringen und hinderte mich daran, ihnen auf ihrer Flucht zu folgen.“ Amarthiül fluchte und schlug vor Wut und Verzweiflung mit seiner blutigen Faust gegen einen in der Nähe stehenden Baum. „Ich wurde wieder geschlagen. Nur knapp entkam ich mit meinem Leben. Und was noch schlimmer ist, Thaurdir ist uns nahe auf den Fersen. Ich befürchte, ich habe alles nur viel schlimmer gemacht.“

„Du hast uns vor Folter und Tod bewahrt oder vor einem noch schlimmeren Schicksal“, versuchte einer der Helden den Freund zu beschwichtigen. „Jetzt müssen wir uns neu formieren und diesen fürchterlichen Ort hinter uns lassen. Ich fürchte, wir können Iârions Wächtern in unserem derzeitigen Zustand nicht in den Norden folgen.“

„Sollen wir also unsere Mission aufgeben? Iârion aufgeben?“, fragte Amarthiül. „Das können wir nicht. Wir müssen uns eilig auf den Weg nach Carn Dûm machen, die Orks einholen und ihn retten!“

„Ich verstehe deine Gefühle“, beruhigte ein weiterer Mitstreiter Amarthiül, „aber können wir uns, allein und von unserer Gefangenschaft erschöpft, den gesamten Kräften von Angmar in ihrer Feste Carn Dûm stellen?“

Amarthiül wollte etwas antworten, wusste aber, dass sie recht hatten. Die meisten von ihnen waren verwundet und einige hatten seit Tagen nichts mehr gegessen. Ihre Kleidung war zerrissen, ihre Rationen längst aufgebraucht und von der Ausrüstung, mit der sie Fornost verlassen hatten, war ihnen wenig geblieben. „Ihr habt recht“, sagte er schließlich voll Trauer. „Aber was machen wir dann? Sind wir an unserer Aufgabe gescheitert?“

„Nein“, sagte der Held lächelnd. „Noch nicht. Nicht, solange es noch Hoffnung gibt. Wir wissen, dass sie Iârion lebend wollen, aus welchen üblen Gründen auch immer. Wir haben keine andere Wahl, als südwärts nach Bruchtal zu ziehen, um den Rat von Elrond einzuholen und unsere Stärke wiederherzustellen.“ Er schlug mit seiner Hand auf Amarthiüls Schulter. „Vielleicht können wir dann Carn Dûm überfallen, um Iârion zu retten. Aber es liegen viele Meilen zwischen uns und Bruchtal und Thaurdir verfolgt uns immer noch. Eins nach dem anderen, Bruder.“ Amarthiül nickte und die Gemeinschaft brach in Richtung Süden auf.

Szenario 6: Durch die Ettenöden

Schwierigkeitsgrad = 4

Die Gemeinschaft war den Verliesen des Berges Gram nur knapp entkommen. Nur der Tapferkeit des Waldläufers Amarthiül sowie den Fähigkeiten und der List der Helden, die ihre Gefährten gerettet hatten, war es zu verdanken, dass sie alle noch lebten. Vom Berg Gram aus brachen sie in Richtung Süden auf, doch auf dem Rückweg nach Bruchtal 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.

Die Ettenöden waren ein wildes und trostloses Land. Trolle und Bestien hatten es überrannt, die immer auf der Suche nach Nahrung durch die Wildnis streiften. Zwar hatten die Helden einen Teil ihrer Ausrüstung in den Kerkern zurückerlangt, jedoch waren sie von der Gefangenschaft erschöpft und in einem viel zu schlechtem Zustand für einen Kampf gegen diese Monster.

Auf den sanften Hügeln tobte ein fürchterliches Wetter. Der Himmel klarte sich nicht einen Moment lang auf, strömender Regen prasselte unaufhörlich auf ihre Mäntel. Der Regen verwandelte den Boden in Schlamm, durchtränkte ihre Kleidung und ließ sie bis auf die Knochen erzittern. Die Wolken über ihnen waren obsidianschwarz. Bei Nacht verbargen sie Mond und Sterne. Das einzige Licht, in dem sie ihren Weg finden konnten, waren die gelegentlich über den Himmel zuckenden Blitze. Ab und zu sorgte das Grollen des Donners um sie herum dafür, dass ihre Ohren klingelten.

Es gab nur wenig Nahrung in den Trollfelsen und noch weniger Schutz. Immer wenn sie einen sicheren Ort finden konnten – eine kleine Höhle, in der sie sich verstecken konnten, ein Baumfleck, der ihnen Schutz bot – rasteten sie kurz, in Sicherheit vor den Trollen und dem Regen. Aber bald schon waren sie gezwungen weiterzureisen, denn nur, wenn sie die hohe Geschwindigkeit beibehielten, konnten sie es rechtzeitig nach Bruchtal schaffen, um Iârion zu helfen. Zumindest war das der Grund, den sie für ihre Eile vorgaben. Sie wussten aber, dass der Geist Thraurdir sie immer noch verfolgte, und der Gedanke, dass er sie an diesem fürchterlichen Ort einholen könnte, erfüllte ihre Herzen mit Grauen ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Durch die Ettenöden“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Amarthiül, Durch die Ettenöden, Wildnis von Eriador und Widriges Wetter. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: die Kampagnenkarte Durch die Ettenöden (♣182), 5 Kopien von Die Zeit verrinnt (♣183) und jede Karte im Kampagnenvorrat.

Ziel - Orte

In diesem Szenario gibt es vier Ziel-Orte: Waldflecken, Abgelegene Höhle, Verlassenes Lager und Der Weißquell. Diese Karten sind Ziele, die in jeder Hinsicht auch als Orte gelten, aber keinen ♣ haben und wie andere Ziele auch das Schlüsselwort Bewacht haben können.

Solange ein Ziel-Ort von einer anderen Begegnungskarte bewacht wird (Nebenabenteuer eingeschlossen), kann er nicht zum aktiven Ort werden. Wie andere bewachte Ziele kehrt der Ziel-Ort in die Aufmarschzone zurück, sobald die angehängte Begegnungskarte abgehandelt worden ist. Erst danach dürfen die Spieler zu diesem Ort reisen. (Falls ein Ziel-Ort von einem Ort bewacht wird, zählt Reisen zu dem Ort, der den Ziel-Ort bewacht, nicht als Reisen zum Ziel-Ort.)

Sicher

Sicher ist ein Schlüsselwort im Szenario Durch die Ettenöden, das für sichere Orte steht, an denen die Spieler Schutz vor dem schlechten Wetter und den böartigen Trollen der Ettenöden suchen können.

Sobald die Spieler zu einem Ort mit dem Schlüsselwort Sicher reisen, werden sofort alle in einen Kampf verwickelten Gegner zurück in die Aufmarschzone gelegt.

Solange ein Ort mit dem Schlüsselwort Sicher der aktive Ort ist, werden die „Wenn aufgedeckt“-Effekte aller Verratskarten ignoriert, die aufgedruckten Textfelder aller Begegnungs-Nebenabenteuer behandelt, als ob sie leer wären, und die Gegner legen keine Kampfproben ab. Falls am Ende der Abenteuerphase ein Ort mit dem Schlüsselwort Sicher der aktive Ort ist, wird er dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzugefügt.

ACHTUNG!

ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESES ABENTEUER ERFOLGREICH VOLLENDET HABEN.

Die Reise durch die Ettenöden war sehr beschwerlich und ereignisreich, aber die Gemeinschaft hatte es mit ihrer Beharrlichkeit geschafft, die Wildnis zu durchqueren. Sie hatten die Kälte ausgehalten und waren immer wieder Trollen – und Schlimmerem – ausgewichen. Als sie den letzten Hügel überquerten und die Wälder von Rhudaur vor sich sahen, atmeten sie erleichtert auf und empfanden zum ersten Mal seit ihrer Flucht aus den Verliesen der Bilwisse so etwas wie Freude.

„Dies ist das Land Rhudaur, eines der drei Königreiche des alten Arnors“, erklärte Amarthiül, als sie die Kiefernwälder betraten. „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.“

„Du weißt viel über die Geschichte deines Volkes“, antwortete einer der Helden bewundernd.

Amarthiül lächelte. „Es ist wichtig, dass wir Dúnedain uns daran erinnern, wer wir sind und woher wir kommen“, erwiderte er. „Unser Königreich war lange geteilt, unser Volk wurde im langen Krieg gegen Angmar zerschlagen und es sind nicht mehr viele von uns übrig. Aber es wird eine Zeit kommen, in der das Blut Isildurs die Königreiche Arnor und Gondor wieder vereinen kann. Sollten wir unser Erbe vergessen, verlieren wir den Sinn unserer Existenz.“

Als sie sich sicher waren, weit genug für eine sichere Rast vom Trollfelsen entfernt zu sein, schlug die Gemeinschaft ein Lager auf. Die Helden jagten und kochten die erste frische Mahlzeit seit Wochen. Aber sie konnten nicht lange verweilen. Ihr Ziel war immer noch viele Meilen entfernt im Südosten und sie fühlten einen kalten Schauer, der sie nach Rhudaur verfolgte, als wären die Tentakel des Bösen ihnen durch die Sumpflände hinterher gekrochen.



Szenario 7: Der Verrat von Rhudaur

Schwierigkeitsgrad = 6

Nachdem sie der Gefangenschaft im Kerker der Bilwisse vom Berg Gram und dem eisigen Tod durch die hungrigen Trolle in den zerklüfteten Kalfelsen entgangen waren, hatten die Helden endlich die Wälder von Rhudaur erreicht. Die Gemeinschaft kam einige Tage lang gut voran, das gute Wetter und reichlich vorhandene Nahrung motivierten sie zu einem hohen Reisetempo. Trotzdem, ganz gleich, wie viele Meilen sie zurücklegten, die dunkle Gegenwart und die Furcht, die seit ihrer Flucht aus dem Berg Gram immer am Rand ihres Bewusstseins zerrte, verfolgte sie ständig. Im Schlaf wurden sie von fürchterlichen Albträumen geplagt und auch wenn sie wach waren, wurden sie das Gefühl nicht los, verfolgt zu werden.

Auf ihrer Reise fanden sie zahlreiche Hinweise auf den Zerfall des Königreiches in den Wäldern. Sie kamen an alten, längst vergessenen Ruinen vorbei, die durch jahrelange Vernachlässigung völlig zerfallen waren. Oft mussten sie Türme aus Gestein und Geröll umgehen. „Dieses Gebiet ist seit Jahrhunderten weitestgehend unbewohnt“, erklärte ihnen Amarthiül. „Nachdem Rhudaur vom Hexenkönig eingenommen worden war, wurden jene, die loyal zu ihm standen, dazu berufen, im langen Krieg gegen Arthedain auf seiner Seite zu kämpfen. Das Königreich von Rhudaur wurde verlassen und der Zerfall hielt Einzug.“

„Sie sollten dich Schüler unterrichten lassen“, bemerkte einer der Gefährten grinsend und Amarthiül grinste zurück.

„Vielleicht, aber ich habe einen anderen Weg für mich gewählt“, offenbarte Amarthiül. Sein Gesicht wurde wieder ernst. „Als ich jünger war, folgte ich Iârion und einigen weiteren Waldläufern auf einen Jagdausflug. Ich war begierig darauf, den anderen zu beweisen, dass ich einer von ihnen sein könnte. Aber ich war zu unbesonnen und närrisch und fiel den Orks in die Hände. Iârion riskierte sein Leben, um mich zu retten. Seine Entschlossenheit, seine Bereitschaft, alles zu opfern, weckten in mir den Wunsch, mehr zu werden als ein Heiler oder ein Gelehrter. Ich schwor, dass ich meine Schuld mit Stahl und Blut zurückzahlen würde. Ich wollte ein Krieger und ein Anführer wie er werden, um andere zu retten, wie er mich gerettet hat.“ Der Waldläufer seufzte und rieb sich besorgt die Stirn. „Nun ist er es, der gefangen gehalten und gefoltert wird oder ein noch schlimmeres Schicksal erleidet, und ich kann nichts tun, um ihm zu helfen.“

Amarthiül wirkte untröstlich. Es war hart mit anzusehen, wie die Entschlossenheit des jungen Waldläufers nun schon so lange nicht belohnt wurde. „Ich verstehe jetzt, wieso du so entschlossen bist, ihn zu finden“, sagte einer der Helden. „Verlier nicht die Hoffnung. Noch sind wir nicht besiegt.“

In diesem Moment fiel der Blick des jungen Waldläufers auf etwas hinter den Helden, tiefer im Wald, und seine Augen wurden groß. „Ist es das, was ich denke?“, murmelte er und rannte los. Sie hatten Amarthiül noch nicht so schnell rennen

sehen, seitdem sie Fornost verlassen hatten. Sie brauchten nicht lange, um den Waldläufer einzuholen – das Gebäude, das er gesehen hatte, lag nur fünfzig Meter entfernt, verborgen von Bäumen und Büschen. Dort lag eine kleine Lichtung im Kiefernwald, von allen Seiten durch dichtes Gehölz verborgen. Am anderen Ende der Lichtung sahen sie ein steinernes Torhaus, so verfallen, dass sich offensichtlich schon seit Jahren niemand mehr darum gekümmert haben konnte, von der Zeit vergessen, aber immer noch ein Bollwerk. Hinter dem Torhaus schmiegte sich die Ruine einer alten Festung in den Wald. Sie hatten auf ihrer Reise einige solcher Ruinen gesehen, aber bei dieser fiel ihnen ein Symbol ins Auge, das auf die Holztüren des Tores gemalt worden war. Es war das Symbol des königlichen Falken im Flug. Amarthiül zog Iârions Anhänger hervor, den er unter seinem Waffenrock an einer dünnen Kette trug. „Das Symbol ... es ist dasselbe!“, stieß er aus und hielt den Anhänger neben das Symbol an der Tür.

„Du hast gesagt, Iârion trug diesen Anhänger stolz als Zeichen seiner Abstammung“, sagte einer der Helden. Die Gemeinschaft tauschte angespannte Blicke aus. „Welch eine überraschende Entdeckung. Wir hatten nicht die geringste Ahnung, warum Thaurdir – und dieser Daechanar, der ihn befehligt – Iârion bei Fornost gefangen genommen haben. Falls Amarthiül recht hat und der Geist besonders hinter Iârion her gewesen ist, könnten diese Ruinen uns die Antwort auf das Geheimnis verraten.“

Ein zustimmendes Gemurmel erhob sich und Amarthiül nickte. „Worauf warten wir dann noch?“, verkündete er mit eifrig blitzenden Augen. Aber sobald sie die Tür zum Torhaus öffneten, wurden sie von einem heftigen, eiskalten Windstoß zu Boden gerissen. Der Wind heulte. In der Luft um sie herum und den Wäldern hinter ihnen lag der Geruch von Verderben. Etwas Böses hatte das alte Herrenhaus von Iârions Ahnen heimgesucht und, was noch schlimmer war, die boshafte Präsenz, die ihnen seit dem Berg Gram auf den Fersen war, war dicht hinter ihnen.

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Der Verrat von Rhudaur“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Amarthiúl, Der Verrat von Rhudaur, Verfluchte Tote und Die Ruinen von Arnor. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: die Kampagnenkarte Der Verrat von Rhudaur (☛184), Daechanars Zeichen (☛185), Erbe von Iârchon (☛186), Anweisungen Angmar (☛187) und jede Karte im Kampagnenvorrat.

Die Untersuchung

Dieses Szenario enthält 3 Nebenabenteuer, die während der Vorbereitung mit der „Abenteuerseite aufgedeckt“ der Aufmarschzone hinzugefügt werden. Diese Karten sind beidseitig bedruckt, mit einem Nebenabenteuer auf der einen Seite und einem **Hinweis-Ziel** auf der anderen Seite. Solange die Abenteuerseite aufgedeckt ist, funktionieren sie wie andere Begegnungs-Nebenabenteuer auch. Jedes dieser Abenteuer hat den Text: **„Sobald dieses Abenteuer bewältigt wird, dreht diese Karte um.“** Das bedeutet, sie wird so gedreht, dass die Ziel-Seite aufgedeckt ist. Als Ziel hat jede dieser Karten einen Text, der es den Spielern erlaubt, dieses Ziel zu beanspruchen und an Amarthiúl oder einen Helden anzuhängen. Die Spieler können also durch Abschließen jedes dieser Nebenabenteuer Ziele für sich beanspruchen, die ihnen bei ihrem Abenteuer nützlich sind.

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

Die Gemeinschaft hatte bei der Untersuchung der Ruine viel herausgefunden, aber sich auch in Gefahr begeben. In der Festung von Iârions Familie lebten die Geister der Dúnedain, die sich auf die Seite von Angmar geschlagen hatten, und die Geister jener, die sie im Rahmen dieser bösen Übereinkunft ermordet hatten. Es schien, als ob einige Dúnedain es geschafft hatten, diesen Ort lebend zu verlassen, genau wie die Helden, die nur knapp mit dem Leben davon gekommen waren.

Sobald sie sich mit zügigen Schritten in eine sichere Entfernung gebracht hatten, begannen sie die Erkenntnisse ihrer Erkundungen zusammensetzen. Die meisten alten Dokumente, die sie gefunden hatten, waren zu stark zerstört, verblichen und nicht mehr lesbar. Andere dagegen waren besser erhalten. Unter ihnen befand sich ein Familienstammbaum in einem gewaltigen Folianten mit Ledereinband und dem ihnen bereits vertrauten Falkenwappen – dem Wappen von Iârions Familie.

„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 ...“

Sie grübelten über diesen Gedanken noch eine Weile. Doch die Schwierigkeiten der letzten Tage hatten sie zu sehr ermüdet, um zu einem Ergebnis zu kommen. Auch wenn sie jetzt anfangen die Ereignisse hier in Arnor vor vielen Jahrhunderten zu begreifen, fehlten doch noch zu viele Teile des Puzzles.

„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.“

Es erhob sich ein zustimmendes Gemurmel und die Gemeinschaft reiste eilig weiter. Die gespenstische Gegenwart von Thaurdir hing noch immer wie eine bedrohliche Sturmwolke über ihnen, die sie zu überwältigen drohte, falls sie zu lange zögerten ...

Szenario 8: Die Schlacht von Carn Dûm

Schwierigkeitsgrad = 9

Das Laub war von den Bäumen gefallen und der kalte Griff des Winters hatte auch den Süden erreicht, als die Gemeinschaft in Bruchtal ankam. Sie wurden von Elbenwachen begrüßt, welche die Helden erkannten und willkommen hießen. Sie begleiteten die Gemeinschaft zum Letzen Heimeligen Haus und boten ihnen Essen und Trinken an, was diese dankbar annahmen. Als sie darum baten, Elrond zu treffen, gewährte man ihnen zügig eine Audienz und brachte sie in Elronds Halle.

Der Elbenfürst betrat die Halle kurz nach ihnen. Er forderte die Helden auf sich, zu setzen und von ihren Erlebnissen zu berichten. Die Gemeinschaft tauschte sich lange mit Elrond über ihre lange Reise aus; sie berichteten von ihren Entdeckungen bei Amon Forn, dem Angriff bei Fornost, ihrer Gefangenschaft im Berg Gram und den Informationen, die sie aus den Ruinen von Rhudaur bergen konnten.

Als sie den Namen Daechanar erwähnten und Elrond das Buch zeigten, das sie im Haus von Iârions Vorfahren gefunden hatten, verschmälerten sich seine Augen und sein Kiefer spannte sich an: Er erkannte ihn. „Das ist ein Name, den ich seit tausend Jahren nicht mehr gehört habe“, sagte er. „Der Daechanar, von dem ihr sprecht, war einst ein Dûnedain aus Rhudaur. Er war es, der den Zerfall des Königreiches ermöglichte. Er schlug sich auf die Seite von Angmar und wurde zu einem der loyalen Gefolgleute des Hexenkönigs. Sein Bruder Iârchon und seine Söhne waren unter den wenigen Dûnedain, die es schafften, zu entkommen. Sie flohen nach Imladris, um hier eine Weile zu leben.“

Elrond erinnerte sich an das, von dem er gerade sprach. Er hatte jene Ereignisse miterlebt und nicht nur in einem Buch davon gelesen. „Wenig später belagerten die Armeen von Angmar Bruchtal. Wir wurden von unseren Feinden eine Weile bedrängt, aber nach einigen Jahren konnten wir die Belagerung brechen. Iârchon gehörte zu den Kämpfern, die Imladris verteidigten. Ich sah, wie er seinen verräterischen Bruder auf dem Schlachtfeld traf. Daechanar fiel und wir gewannen die Schlacht, aber Iârchon war von den letzten Worten seines Bruders verstört und wendete sich an mich um Rat. Ich erinnere mich bis heute an seine Worte: ‚Ich werde euch alle überleben und eure Nachkommen heimsuchen, noch lange nachdem ihr gestorben seid. Mein Herr hat dafür gesorgt.‘ Ich fürchtete, dass der Herr der Nazgûl seinen Gefolgsleuten üble Hexerei beigebracht hatte, die totes Fleisch zusammenhält und die Geister der lang Verstorbenen in diesem Reich festhält.“

Amarthiûls Augen wurden groß vor Angst, als er die Bedeutung der Worte verstand, und er sprang auf. „Ihr meint, dass der Daechanar, der die Toten, auf die wir getroffen sind, befehligt, derselbe Daechanar ist, der vor so langer Zeit gestorben ist?“

„Genau“, erwiderte Elrond und bat den jungen Waldläufer sich wieder zu setzen. „Nur dass ich glaube, dass er nie wirklich besiegt wurde – sein Körper wurde getötet, aber sein Geist blieb zurück. ‚Ich werde eure Nachkommen heimsuchen, noch lange nachdem ihr gestorben seid.‘ Ihr sagt, dass Iârion bei Fornost

lebend gefangen wurde. Ich halte dies für keinen Zufall.“ Er schwieg für eine Weile und dachte darüber nach, was er gerade gehört hatte. „Iârion ist von Daechanars Blut. Ich glaube, dass er vorhat, Iârion zu übernehmen, ihn als seinen neuen Körper zu verwenden. Damit wäre seine Rückkehr in diese Welt vollendet. Gemeinsam mit dem Hexenkönig in Minas Morgul würde Daechanar über die gesamten dunklen Lande von Angmar herrschen – ihr habt bereits Orks gesehen, die er befehligte und die Bilwisse vom Berg Gram gehören auch zu seiner Gefolgschaft. Die Sicherheit des Nordens wäre dahin.“ Es war schwer zu glauben, doch Elronds Weisheit konnte nicht fehlgehen. Keiner der Helden bezweifelte die Wahrheit seiner Worte auch nur für einen Moment. Endlich ergab alles einen Sinn.

„Iârion ist seit Wochen in seiner Gewalt“, sagte einer der Helden voll Trauer und hoffte, dass noch nicht alles verloren war. „Sind wir zu spät, um Daechanars Pläne aufzuhalten?“

Amarthiûl fasste nach dem Anhänger mit dem fliegenden Falken, der um seinen Hals hing, und ergriff leidenschaftlich das Wort. „Wir müssen sofort nach Norden aufbrechen!“

Elrond sprach trotz der angespannten Situation ruhig und richtete sich mit erhobenen Handflächen an den Waldläufer. „Eure Tapferkeit ist bewundernswert, junger Waldläufer, aber habt Geduld. Ein so mächtiges Ritual kann man nicht auf die Schnelle vorbereiten. Es ist kein Zufall, dass euch Thaurdir und seine Truppen angegriffen haben. In einigen Wochen ist Wintersonnenwende. Das ist der kälteste und dunkelste Tag im Jahreslauf, der letzte Tag, ehe das Leben neu erwacht. In der Mittwinternacht wird der Weg in Iârions Körper für Daechanar am einfachsten sein. Falls ich richtig liege, versucht er Zeit zu schinden und auf den richtigen Moment zu warten. Das bedeutet, dass wir die Zeit haben, unsere Stärke zu sammeln und ihr euch ausruhen könnt. Ihr müsst von der langen Reise erschöpft sein.“ Der Elbenfürst rief einige Elben in die Halle und trug ihnen auf, nach Süden und Westen zu reisen. Sie sollten so viele Waldläufer wie möglich finden und nach Imladris rufen. „Ich habe kein Elbenheer, das ich in die Schlacht schicken könnte, aber jene, die ich entbehren kann, werden euch nach Norden zur Feste Carn Dûm begleiten.“

Die Helden sahen sich an und nickten, bestätigten ihr Vorhaben und standen auf. Einer von ihnen verbeugte sich knapp vor Elrond und sprach ihn höflich an. „Daechanar muss aufgehalten werden. Wir werden ebenfalls nach Norden ziehen und dafür sorgen, dass diese Sache erledigt wird.“

Amarthiûl drehte sich mit fest entschlossener Miene zu den Helden um. „Meine Freunde, immer und immer wieder habt ihr euer Leben für die Meinen aufs Spiel gesetzt. Bitte gestattet mir, dass ich mich euch anschließe. Wohin eure Reise auch führt, mein Schwert soll das eure sein, wenn ihr mir gestattet, euch zu helfen.“

„Du hast dir deinen Platz unter uns wohl verdient“, gab einer der Helden zurück und umfasste Amarthiûls Unterarm. „Wir sind dankbar, dass du an unserer Seite kämpfst.“

Mehr als zwei Wochen lang ruhte sich die Gemeinschaft in Bruchtal aus, ihre Wunden heilten und ihre Erschöpfung wich. Mit jedem Tag reagierten mehr Waldläufer auf Elronds Ruf. Sie kamen schwer bewaffnet mit Bogen und Schwert in Imladris

an, voller Eifer, Rache für ihre Brüder zu nehmen, die bei Fornost gefallen waren. Sie warteten so lange wie möglich, um sich auf den Angriff vorzubereiten. Doch bald wurde die Zeit knapp und sie konnten nicht mehr länger warten, wenn sie Carn Dûm vor der Wintersonnenwende erreichen wollten. Mit einem kleinen, aber entschlossenen Trupp Elben und Waldläufern an ihrer Seite lag all ihre Hoffnung darauf, sich den Weg in die Festung zu erkämpfen, um Daechanars Ritual aufzuhalten ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Die Schlacht von Carn Dûm“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Die Schlacht von Carn Dûm, Angmar-Orks und Dunkle Hexerei. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: die Kampagnenkarte Die Schlacht von Carn Dûm (♣188), Elronds Streiter (♣189), Uraltes Wissen von Arnor (♣190), Ausrüstung des Zweiten Zeitalters (♣191), Plänkler aus Bruchtal (♣192), und jede Karte im Kampagnenvorrat.

Thaurdir

Thaurdir ist eine doppelseitige Gegnerkarte, die der Aufmarschzone bei der Vorbereitung zu „Die Schlacht von Carn Dûm“ hinzugefügt wird. Eine Seite hat das Merkmal **Hauptmann**, die andere Seite hat das Merkmal **Waffenmeister**. Beide Seiten haben einen **Erzwungen**-Effekt, der ausgelöst wird, nachdem eine **Hexerei**-Karte aufgedeckt oder Thaurdir „umgedreht“ worden ist. Immer wenn ein Effekt Thaurdir von einer Seite auf die andere umdreht, wird der **Erzwungen**-Effekt der neuen Seite ausgelöst, nachdem er umgedreht worden ist.

Immer wenn Thaurdir von einer Seite auf die andere umgedreht wird, bleiben alle Marker auf ihm und alle Verstärkungen, die an ihn angehängt sind, im Spiel. Während dieses Übergangs verlässt er nicht das Spiel.

Weil Thaurdir keine Begegnungskarten-Rückseite hat, kann er nicht ins Begegnungsdeck gelegt oder gemischt werden.

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

Als sie 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!“

„Was ist mit euch?“, fragte einer der Helden besorgt. „Ihr könnt diese Bilwisse nicht ewig aufhalten!“

„Dann seht zu, dass ihr nicht ewig braucht! Geht jetzt!“, flehte er die Helden erneut an, bevor er sich wieder ins Kampfgetümmel warf. Die Helden hatten keine andere Wahl, als den Rest ihrer Leute allein gegen die Bilwisse kämpfen zu lassen, um selbst durch die Tore von Carn Dûm zu schlüpfen. Sie töteten die wenigen Orks, die sich ihnen in den Weg stellten, und drangen in die Festung des Gegners ein, um Daechanar zu stellen und ihren Freund zu retten.

Szenario 9: Das schaurige Reich

Schwierigkeitsgrad = 8

Die Hauptstadt von Angmar war ein furchterregender Ort. Die Helden überwältigten die Orks, die den Eingang bewacht hatten, und drangen nach innen vor. Im Vergleich zur draußen tobenden Schlacht war es im Inneren gespenstisch still. Die Hallen von Carn Dûm waren kalt und einsam. Egal wohin sich die Helden im Gebäude auch wendeten, stets hatten sie das Gefühl, beobachtet zu werden. Das Reich von Angmar hatte in den vielen Jahrhunderten seines Krieges mit den Dûnedain unzählige Leben gefordert. Mit jedem ihrer Schritte wurde die Last, die auf ihnen ruhte, größer.

Die Festung war weitläufig, doch als sie ihre Sinne schärften, konnten sie Schmerzensschreie von unten hören. Also drangen sie tiefer in die Festung vor. Sie stiegen viele lange und steile Treppen hinab, bis die Flure immer enger wurden und die Wände um sie herum sie zu erdrücken schienen.

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 ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Das schaurige Reich“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Das schaurige Reich, Verfluchte Tote und Dunkle Hexerei. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: die Kampagnenkarte Das schaurige Reich (193) und jede Karte im Kampagnenvorrat.

Wiederbelebte Tote

Viele Begegnungskarten im Szenario „Das schaurige Reich“ weisen die Spieler an, eine Karte „wiederzubeleben“. Sobald ein Spieler angewiesen wird, eine Karte wiederzubeleben, legt er diese Karte verdeckt vor sich hin, so als ob sie gerade diesen Spieler aus der Aufmarschzone in einen Kampf verwickelt hätte. Verdeckte Karten, die wiederbelebt worden sind, werden „Wiederbelebte Tote“ genannt und handeln, als ob sie **Untot**-Gegner mit einer Kampfbereitschaft von 0, 2 , 2 , 2  und 2 Trefferpunkten wären. Auf jeder Abenteuerkarte steht als Erinnerungstext: „Wiederbelebte Tote sind Untot-Gegner mit 2 , 2 , 2  und 2 Trefferpunkten.“ Falls ein Wiederbelebter Toter getötet wird oder aus anderen Gründen das Spiel verlässt, wird die Karte in den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.



ACHTUNG!

ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESES
ABENTEUER ERFOLGREICH VOLLENDET HABEN.

Den Helden blieben nur noch Sekunden, als die Katakomben um sie herum zu bersten und einzustürzen begannen. Sie rannten so schnell sie konnten und versuchten sich an den Weg zu erinnern, den sie durch die dunklen, labyrinthartigen Hallen von Carn Dûm genommen hatten. Die Wände bebten und kreischten, als eine dunkle Macht sie durchführte. Lebende Tote brachen zusammen und verwesene, üble Geister fuhren heraus und die Macht, die Daechanar beschworen hatte, zerfiel mit seiner Niederlage.

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.

Trotz der Traurigkeit, die sie erfüllte, machten sie sich schnell auf den Rückweg. Obwohl der Winter den Norden jetzt fest im Griff hatte, schien das tödliche, unnatürliche Wetter, an das sie sich gewöhnt hatten, nach dem Fall von Daechanar nachzulassen und das Böse von Angmar schien nicht länger zu wagen herauszukommen und sich den Helden in den Weg zu stellen. Sobald sie den Gipfel des Berges Gram erreichten, beschloss die Elben, sich von ihnen zu trennen und nach Bruchtal zurückzukehren. Die Helden dankten ihnen für ihre Hilfe und die Elben erwiderten darauf, dass sie immer in Imladris willkommen seien, sobald ihre Angelegenheit mit den Dûnedain erledigt sei. Der Rest der Gemeinschaft zog weiter in Richtung Westen nach Fornost, um ihre gefallenen Kameraden zur Ruhe zu betten.

Die Waldläufer und die Helden begruben die Toten in einem Grabmal, das jenen gewidmet war, die bei der Verteidigung des Nordens gefallen waren. Sie versammelten sich, um Worte der Erinnerung an das ehrenvolle Opfer der Gefallenen zu sprechen. Nachdem alle außer den Helden und Amarthiûl gegangen waren, näherte sich der junge Waldläufer mit Iârions Falken-Anhänger dem Grabmal seines Lehrmeisters. „Ich konnte ihn nicht retten“, sagte er, als die Helden zu ihm traten. Der Tod von Amarthiûls Mentor lastete schwer auf ihm.

„Keiner von uns konnte das“, antwortete einer der Helden traurig. „Aber hättest du nicht den Entschluss gefasst, Thaurdir zu verfolgen und deinen Freund zu retten, wer

weiß, welche Schrecken Daechanar über die Länder, die dein Volk beschützt, gebracht hätte?“

Der Waldläufer nickte und umklammerte den Anhänger fester. „Er hatte keine Geschwister oder Erben. Die Linie von Iârchon und Daechanar ist damit ausgestorben.“ Mit diesen Worten trat Amarthiûl vor, um Iârchons Anhänger auf das Grabmal von Iârion zu legen. Ihn loszulassen fiel ihm sehr schwer. Als er den Anhänger auf das Grabmal seines Freundes legte, sang er leise:

Ein furchtloser Mann in dunkelster Nacht
Ein getreuer Bruder, von Freude erhellt;
Sein Geist hat sich jetzt auf den Weg gemacht
Hat verlassen die Kreise dieser Welt.

Einer der Helden legte eine Hand auf Amarthiûls Schulter. Der Waldläufer hatte einen weiten Weg hinter sich und war während ihrer Reise gewachsen. „Iârion war ein edler Krieger. Er wäre stolz, wenn er sehen könnte, wie stark du geworden bist.“ Sie blieben noch eine Weile und beklagten ihre Verluste, bevor sie schließlich die ruhigen Grabmäler von Fornost verließen. „Was wirst du jetzt tun?“

„Ich habe euch mein Schwert versprochen, erinnert ihr euch?“, fragte Amarthiûl mit einem warmen Lächeln. „Die Dûnedain stehen in eurer Schuld. Ich habe die Aufgabe, diese Schuld zurückzuzahlen. Falls ihr je meine Hilfe benötigt, zögert nicht, mich zu rufen.“ Mit diesen freundschaftlichen Worten trennten sie sich. Die Helden reisten zurück nach Bruchtal und verbrachten den Rest des Winters unter der Fürsorge der Elben. Sie nutzten die Zeit, um sich von ihren vielen Reisen und Schlachten zu erholen. Noch bevor der Schnee taute, kam aber ein Bote, der eine Schriftrolle mit einem merkwürdigen Siegel für sie hatte.

Es schien, als würden die Helden erneut benötigt werden. Vollständig erholt und bereit für neue Abenteuer dankten sie Elrond für seine Gastfreundschaft und begaben sich zurück in die Wildnis. Sie ritten eilig nach Westen ...
... zu den Grauen Anfurten.

Epilog

Iärchon machte sich nicht die Mühe, seine Klinge vom Blut des Orks zu reinigen, als er über den Körper dieser Kreatur stieg. Der kupferne Blutgeruch, vermischt mit dem Geruch von Asche und verbranntem Holz, hüllte das Schlachtfeld ein und stach in seiner Nase. Das Klirren von Stahl und der Schlachtenlärm hallten noch von den Hügeln wider und übertönten das Fließen des Bruinen. Er hielt sein Schwert fester als jemals zuvor und verfluchte seine eigene Sippe für deren Verrat, der zum Niedergang des Königreichs seines Volkes geführt hatte. Etwas – Schweiß, Blut oder beides – lief seine Stirn hinab. „Daechanar“, rief er der Gestalt zu, die auf der anderen Seite der abschüssigen Ebene seitlich der Furt stand. „Nun hat es ein Ende.“

Sein älterer Bruder lachte nur – nein, nicht sein Bruder. Dieser verfluchte Mann, der vor Iärchon stand, konnte nicht sein Bruder sein, konnte es niemals wirklich gewesen sein. Nicht nach dem Verrat seiner Familie und seinen Treueschwüren an den Hexenkönig. Nicht nachdem er die brutalen Hügelmenschen auf ihr altes Familienanwesen losgelassen hatte. Nicht nachdem er mit seinem Schwert viele Verwandte von Iärchon durchbohrt hatte.

Daechanar zog seine Klinge aus der Scheide. Ihre dunkle Macht pulsierte und klang wie hundert giftige Einflüsterungen in Iärchons Ohren. Er kannte das merkwürdige Schwert mit den dunklen Runen auf dem Griff nicht, das sein Bruder da schwang. Der Verräter begutachtete es einen Moment lang und bewunderte die Kunstfertigkeit, mit der es geschaffen war, und seine scharfe Klinge. „Du bist ein Narr, Iärchon“, gab er ruhig und mit einem böartigen Lächeln auf seinen Lippen zurück. „Mein Herr hat dir, genau wie mir, einen Platz an seiner Seite angeboten, aber du hast abgelehnt. Nun werde ich dich stattdessen töten müssen.“ Er machte einige große Schritte nach vorn. Sein zerrissener Umhang bauschte sich vom Wind um ihn herum auf.

Iärchons Herz zog sich zusammen. Er war bereit, bis zum Tod gegen seinen Bruder zu kämpfen, aber er hatte doch gehofft, diese Begegnung vermeiden zu können. Doch jetzt, wo er die Mordlust in Daechanars Augen sah, wusste er, dass ihm keine andere Wahl blieb. Der Leutnant Angmars zeigte keine Gnade, er näherte sich ihm rasch und schlug dabei heftig mit der Klinge seines Schwertes zu. Iärchon hob sein Schwert in eine Verteidigungsposition und wehrte alle Schläge Daechanars ab. Er konnte sich nicht überwinden, seinen Bruder zu schlagen.

„Wie lange?“, schrie Iärchon. „Wie lange schon ist dein Geist in der Gewalt des Feindes? Wie lange schon hast du am Niedergang unseres Königreiches gearbeitet?“ Er schlug Daechanars Schwert zur Seite und vollführte eine Drehung, sodass Daechanar durch den Schwung seiner eigenen Bewegung an ihm vorbei getrieben wurde. Noch bevor Daechanar wieder sicher auf seinen Füßen stand, traf ihn der von Rachelüsternden Zorn getriebene Schwerthieb seines

Bruders. Obwohl er hart zuschlug und die Klinge den Umhang und den Lederpanzer seines Gegners durchschnitt, lag noch immer dieses unheimliche Lächeln auf Daechanars Gesicht.

„Sag mir, kleiner Bruder, wer wird deiner Meinung nach diesen Krieg gewinnen?“, erhob sich Daechanars Stimme über das Klirren der Schwerter. „Denkst du, du hast eine Chance gegen die Armeen von Angmar?“ Iärchon biss die Zähne zusammen. Die Worte seines Bruders schnitten tief in sein Herz. Sie hatten bereits Niederlage um Niederlage hinnehmen müssen und jetzt drohten die Streitkräfte des Hexenkönigs den gesamten Norden zu überrennen. Daechanar nutzte den Vorteil und trieb Iärchon mit mächtigen Schlägen zurück. Gegen die Schnelligkeit und Stärke von Daechanars Angriffen konnte sich sein Bruder mit Mühe und Not verteidigen, auch wenn die schwarze Klinge mehrfach in seine Rüstung und sein Fleisch schnitt. Von der Arroganz und der Vorfreude auf den bevorstehenden Sieg verblendet, hatte der Verräter die Falle nicht bemerkt, bis es zu spät war.

Als Kinder hatten sie mit Holzschwertern im Hof ihrer Festung gekämpft. Der ältere Bruder war der wildere und geschicktere Kämpfer gewesen, aber der jüngere Bruder war listiger. Immer wenn Daechanar den Geschmack des Sieges gespürt hatte, genoss er ihn und vernachlässigte seine Verteidigung, um den Kampf zu einem schnellen Ende zu führen. Iärchon brachte sich selbst an den Rand der Niederlage, bis er seine Gelegenheit kommen sah – eine Lücke in Daechanars Verteidigung. Er duckte sich geschwind unter einem Schlag hinweg, der gegen seinen Hals gezielt war und trieb sein Schwert in Daechanars Brust. Die Augen des Abtrünnigen wurden groß und auf seinem Gesicht sah man seine Todesqual.

„Ich weiß nicht, wer siegen wird“, antwortete Iärchon und trieb seine Klinge tiefer in die Brust seines Bruders. „Aber ich weiß, dass du nicht überleben wirst, um das Ende dieses Krieges zu erleben.“ Daechanar rang nach Luft, Iärchons Klinge hatte seine Lunge durchstoßen. Seine Stimme brach, er holte ein letztes Mal Luft, bevor sein Atem aus seinem Körper wich.

„Du irrst dich, kleiner Bruder“, lächelte er. „Ich werde euch alle überleben und eure Nachkommen heimsuchen, noch lange nachdem ihr gestorben seid. Mein Herr hat dafür gesorgt.“

Dann wich das Leben aus Daechanars Augen und er fiel in die Arme seines Bruders.

Anmerkungen der Entwickler

„Niemand lebt in diesem Land. Früher wohnten Menschen hier, vor langen Zeiten; aber jetzt sind keine mehr hier. Sie sind ein böses Volk geworden, wie die Sagen berichten, denn sie verfielen dem Schatten von Angmar. Aber alle gingen zugrunde in dem Krieg, der das Ende des Nördlichen Königreichs brachte. Aber das ist jetzt schon so lange her, dass die Berge die Menschen vergessen haben, obwohl noch immer Schatten auf dem Land liegt.“

–Aragorn, *Die Gefährten*

Die Geschichte der Erweiterung *Angmar erwacht* behandelt die reiche Geschichte der Dúnedain aus Arnor und ihrem langen Krieg mit dem Hexenreich von Angmar. Es wird ein neuer Konflikt zwischen diesen zwei Mächten eingeführt, der in der Zeit von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* angesiedelt ist. Während dieser Zeit befiehlt der Hexenkönig den Turm von Minas Morgul und das Königreich von Angmar ist seit Jahrhunderten verlassen; für unsere Geschichte haben wir einen mächtigen Hexenmeister namens Daechanar eingeführt, der das alte Königreich wieder errichtet, indem er viele verschiedene Kreaturen des Bösen in seinen Dienst ruft.

Daechanar ist nur eine der fünf Schlüsselfiguren, die wir für diese Erweiterung erschaffen haben, und wir hoffen, dass die Fans von *Der Herr der Ringe* unsere Bemühungen, Charaktere und Geschichten zu entwickeln, die sich harmonisch in Mittelerde einfügen, zu schätzen wissen. Daechanar war ein besonders interessant zu entwickelnder Charakter: Ein verräterischer Dúnadan, der unter dem Hexenkönig selbst lernte und ein mächtiger Hexenmeister wurde. Seine Hintergrundgeschichte wurde durch die Geschichte von Rhudaur inspiriert, die in den Anhängen zu *Die Rückkehr des Königs* beschrieben wird. Wir erfahren in *Das Nördliche Königreich und die Dúnedain*, dass die Menschen aus Rhudaur nach der Teilung des Königreiches Arnor zu Verbündeten Angmars wurden. Also nehmen wir für unsere Geschichte an, dass einige der Dúnedain, die zu jener Zeit in Rhudaur gelebt hatten, zu Dienern des Hexenkönigs wurden. Daechanar wäre dann ihr Anführer und er lernte von seinem Nazgûl-Lehrmeister, die bösen Geister von Angmar zu befehligen. Der Geist Thaurdir, der als sein Leutnant fungiert, wäre einer dieser bösen Geister.

Es werden nicht viele Einzelheiten über das tägliche Leben der Dúnedain von Arnor und ihrer Kultur in *Der Herr der Ringe* beschrieben, also haben wir unser Bestes gegeben, um aus den vorhandenen Informationen Inspiration zu ziehen. Wir wissen aber, dass die Waldläufer ein wanderndes Volk sind, die dauerhaft die Länder innerhalb der Grenzen ihres alten Königreiches bewachen. Für unsere Geschichte nehmen wir an, dass die Dúnedain die Ruinen von Fornost als Treffpunkt genutzt haben könnten, da wir aus *Die Rückkehr des Königs* wissen, dass sie diese Ruinen gelegentlich besuchten.

Um die Tapferkeit und den Edelmut der Waldläufer des Nordens darzustellen, haben wir zwei Dúnedain-Charaktere eingeführt: Iârion und seinen Schüler Amarthiûl. Wir hoffen, dass die Spieler unsere Geschichte über Verbundenheit mögen werden. Für den Charakter des Iârions nehmen wir an, dass nicht nur die Erben von Valandil, sondern auch andere Dúnedain ihre Abstammung von den Adelsfamilien der drei Königreiche Arnors ableiten können. Iârions Abstammung als Nachfahre von Iârchon stellt die Verbindung zum Gegner Daechanar dar. Dieses Band treibt unsere Geschichte voran. Bei dem Charakter Amarthiûl haben wir uns Gedanken darüber gemacht, wie die Dúnedain zum Mann werden und ihre Fertigkeiten erlernen, für die sie berühmt sind. Da wir wissen, dass die Waldläufer ein nicht sesshaftes Volk sind, haben wir uns entschieden anzunehmen, dass die Dúnedain mit ihrem Lehrmeister – in den meisten Fällen ihrem Vater – in der Wildnis leben und lernen, indem sie seinem Beispiel folgen. Das Band, das aus so einer engen Beziehung entsteht, muss zweifellos sehr stark sein, wie wir an Amarthiûls Entschlossenheit, Iârion retten zu wollen, sehen können.

Insgesamt hoffen wir doch, eine fesselnde Geschichte erzählt zu haben, die man innerhalb von Tolkiens historischem Rahmen für Mittelerde für glaubwürdig halten kann. Wir hoffen auch, dass euch Spielern unsere Versuche gefallen, uns innerhalb von Tolkiens Vision zu bewegen, und wir hoffen vor allem, dass die Spieler viel Spaß beim Bewältigen der Herausforderungen hatten, vor die sie in dieser Erweiterung gestellt wurden.

–Caleb Grace und MJ Newman

DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL

ANGMAR ERWACHT

KAMPAGNENLOGBUCH

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

--	--	--	--

Helden

Helden

Gunst-Karten

--	--	--	--

Gefallene Helden

Bedrohungsmodifikatoren

--	--

Vervielfältigung dieser Seite zum privaten Gebrauch gestattet. © 2022 FFG. Das Kampagnenlogbuch kann auch unter www.asmodee.de heruntergeladen werden..

Bürde-Karten

Abgeschlossene Szenarien Wertung

Eindringlinge im Chetwald	<input type="text"/>
Die Wetterberge	<input type="text"/>
Der Totendeich	<input type="text"/>
Die Ödlande von Eriador	<input type="text"/>
Flucht aus dem Berg Gram	<input type="text"/>
Durch die Ettenöden	<input type="text"/>
Der Verrat von Rhudaur	<input type="text"/>
Die Schlacht von Carn Dûm	<input type="text"/>
Das schaurige Reich	<input type="text"/>
Gesamtwertung der Kampagne:	<input type="text"/>

Dokumentation des Schadens

Schaden auf:
Beschützt die Unschuldigen /
Das verwüstete Arnor

Schaden auf Helden

Von Bilwissen gestohlene einzigartige Karten

Entschlossene Charaktere

Credits

Game Design & Development: Caleb Grace und MJ Newman mit Tyler Parrott

Producer: Jason Walden

Technical Editing: Adam Baker

Editing: Andrea Dell'Agnese und Julia Faeta

Proofreading: Riley Miller

Graphic Design: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Matt Stewart

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 und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Testspieler

D. Shannon Berry, Lisa Berry, Nathan Berry, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Thomas Can, Hwan-yi Choo, Lachlan "Raith" Conley, Andrea Dell'Agnese, Vara Dixon, Julia Faeta, David Gearhart, Michael Joyce, Brian Lewis, Jamie Lewis, Niccolo Paqueo, Eric Shell, Aaron Wong, Everett Zuras, Holden Zuras

Asmodee Germany

Übersetzung & Redaktion: Benjamin Fischer und Steffen Trzensky

Layout & grafische Gestaltung: Monika Planeta

Unter Mitarbeit von: Jan Wegner



TM/® & © 2022 Fantasy Flight Games. 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. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Eigentümern vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.