

## WEG DURCH DEN DÜSTERWALD



### PFAD DURCH DEN DÜSTERWALD – TEIL 1

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

**Vorbereitung:** Bringt Mendor ins Spiel.

**Falls Mendor das Spiel verlässt, verlieren die Spieler das Spiel.**

*König Thranduil hat euch einen Führer zur Seite gestellt, der euch auf eurer Reise durch den Dusterwald unterstützen soll.*

### KAMPAGNE

Illus. Ben Zweifel

© 2021 Middle-earth Enterprises © 2021 FFG 129

## REISE DEN ANDUIN HINAB



### PFAD DURCH DEN DÜSTERWALD – TEIL 2

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

**Vorbereitung:** Bringt Mendor ins Spiel. Legt jede Kopie von Tapferkeit und Bleibende Narben als nicht im Spiel befindlich beiseite.

**Reaktion:** Nachdem ein Hügeltroll besiegt worden ist, darf jeder Spieler 1 beiseitegelegte Kopie von Tapferkeit an einen Helden, den er kontrolliert, anhängen, falls möglich.

**Erzwingen:** Nachdem ein Charakter von einem Hügeltroll getötet worden ist, hängt jeder Spieler 1 beiseitegelegte Kopie von Bleibende Narben an einen Helden an, den er kontrolliert. (Nur ein Mal pro Spiel.)

**Falls Mendor das Spiel verlässt, verlieren die Spieler das Spiel.**

### KAMPAGNE

Illus. Ben Zweifel

© 2021 Middle-earth Enterprises © 2021 FFG 130

## FLUCHT AUS DOL GULDUR



### PFAD DURCH DEN DÜSTERWALD – TEIL 3

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

**Vorbereitung:** Bringt Mendor ins Spiel. Hängt die Gunst-Karte Vom Schicksal bestimmt an einen Helden nach Wahl des Startspielers an.

**Erzwingen:** Sobald ein Held zufällig zum „Gefangenen“ bestimmt würde, wird stattdessen der „Gefangene“ aus dem Kampagnenlogbuch bestimmt. Jede Karte, die an jenen Helden angehängt ist, wird umgedreht, bis er „gerettet“ wird. Auch Mendor wird gefangen genommen. Legt Mendor verdeckt neben den Gefangenen (dadurch verlässt er nicht das Spiel). Dreht diese Karte um.

*Der Feind konnte auch euren Führer Mendor gefangen nehmen!*

### KAMPAGNE

Illus. Ben Zweifel

© 2021 Middle-earth Enterprises © 2021 FFG 131

**Auflösung:** Jeder Spieler erhält 1 Kopie der Gunst-Karte Mendors Unterstützung. Fügt die erhaltenen Karten dem Kampagnenvorrat hinzu.  
Falls Abschmit 3B Beorns Pfad war, fügt die Bürde-Karte Ungelants Schwarm dem Kampagnenvorrat hinzu.  
Falls Abschmit 3B „Kommt nicht vom Weg ab!“ war, fügt die Bürde-Karte Schleichendes Gift dem Kampagnenvorrat hinzu.  
„Der Wald ist für sich schon gefährlich genug, aber das war mehr als das, auf was man gewöhnlich hier trifft.“ Mendor wirkt sichtlich erschreckt. „Ich fürchte, dass ich euch weiter auf eurer Reise begleiten.“

**Auflösung:** Fügt jede Kopie von Tapferkeit und Bleibende Narben im Spiel dem Kampagnenvorrat hinzu. Notiert im Feld für jedes Helden, an dem eine Karte Tapferkeit und/oder Bleibende Narben angehängt ist. Hängt jene Karten bei der Vorbereitung jedes weiteren Szenarios dieser Kampagne an die entsprechenden Helden an.  
Der Held mit dem meisten Schaden wird zu Beginn des Szenarios Flucht aus Dol Guldur zum „Gefangenen“ (im Fall eines Gleichstands wird einer der Helden mit dem Namen des „Gefangenen“ im Feld für Notizen im Kampagnenlogbuch.

**Reaktion:** Nachdem das erste Ziel beansprucht worden ist, dreht Mendor um und legt 1 Schadenmarker auf ihn.  
**Auflösung:** Bestimmt eines von beiden:  
1) Falls Mendor noch immer im Spiel ist, fügt Mendor dem Kampagnenvorrat hinzu. Falls ihr das tut, bringt Mendor zu Beginn jedes Szenarios eurer nächsten Kampagne ins Spiel. Jeder Spieler darf für jene Kampagne 1 Kopie von Mendors Unterstützung in seinem Deck aufnehmen.  
„Meine Freunde, es war mir eine Ehre, ein solch gefährliches Abenteuer mit euch zusammen erleben zu dürfen“, sagt Mendor. „Falls ihr jemals noch einmal meine Hilfe benötigt, würde ich mich freuen, euch auf eurer Reise erneut begleiten zu dürfen.“  
2) Falls Mendor nicht im Spiel ist, passt den Kampagnenvorrat für eure nächste Kampagne nicht weiter an.  
Benutzt überbringt ihr Galadriel den Leichnam Mendors, damit er für seine Reise in den Westen vorbereitet werden kann.