

REISE ÜBER DAS BELEGAER



TRAUMJÄGER – TEIL 1

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Jeder Spieler wählt für jedes seiner Schiff-Ziele eine *Modifikation*-Gunst und hängt sie daran an. Für jedes Schiff-Ziel, das ein Spieler kontrolliert, darf er ihm 2 Schaden zufügen, um 1 Ressource dem Ressourcenvorrat eines Helden hinzuzufügen. Mischt Unheilvolles Schicksal und Die Donnerschlag ins Begegnungsdeck. Mischt Crowley ins Korsarendeck.

Als die majestätischen Grauen Anfurten langsam hinter euch verschwinden, frischt der Wind auf bläht die über euch aufragenden Segel auf. Ihr lasst euren Blick über das Meer gleiten, in Erwartung auf das Abenteuer, das vor euch liegt.

KAMPAGNE

Auflösung: Fügt Unheilvolles Schicksal dem Kampagnenvorrat hinzu.

Erhaltet Erfahrungspunkte für Folgendes:

- 1 EP für jeden überlebenden Spieler.
- 1 EP, falls sich 4 „Abschnitt 2B“-Abenteuerkarten im Stapel beanspruchter Siegpunkte befinden.
- 1 EP, falls ihr das Spiel auf dem richtigen Kurs (☀) beendet habt.
- 1 EP, falls kein *Schiff*-Gegner im Spiel ist.
- 1 EP für jedes Kriegsschiff der Korsaren im Stapel beanspruchter Siegpunkte.
- 1 EP, falls sich Crowley im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.
- 2 EP, falls sich Die Donnerschlag im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.
- -1 EP, falls sich Unheilvolles Schicksal im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.

Als die schwarzen Segel hinter dem Horizont verschwanden, löste sich bei den Helden und der Mannschaft langsam wieder die Anspannung. Die Korsaren waren so schnell wieder verschwunden, wie sie aufgetaucht waren.

„Auf dass wir sie das letzte Mal gesehen haben“, bemerkte Calphon scherzhaft, „obwohl ich da meine Zweifel habe.“

0


VERSTÄRKTER RUMPF



GUNST

Modifikation. Rüstung.

Sobald Verstärkter Rumpf das Spiel verlässt, entferne diese Karte aus dem Spiel.

Das *Schiff* mit dieser Verstärkung erhält +1 .

VERSTÄRKUNG

0


VERSTÄRKTER RUMPF



GUNST

Modifikation. Rüstung. Aufgerüstet.

Sobald Verstärkter Rumpf das Spiel verlässt, entferne diese Karte aus dem Spiel.

Das *Schiff* mit dieser Verstärkung erhält +1 .

Reaktion: Nachdem das *Schiff* mit dieser Verstärkung gegen einen Gegner verteidigt, lege 1 Schattenkarte von einem anderen Gegner ab.

VERSTÄRKUNG

2 EP

0

BALLISTE



GUNST

Modifikation. Waffe.

Sobald Balliste das Spiel verlässt, entferne diese Karte aus dem Spiel.

Das *Schiff* mit dieser Verstärkung erhält +1 .

VERSTÄRKUNG

0


BALLISTE



GUNST

Modifikation. Waffe. Aufgerüstet.

Sobald Balliste das Spiel verlässt, entferne diese Karte aus dem Spiel.

Das *Schiff* mit dieser Verstärkung erhält +1  und Fernkampf.

Reaktion: Nachdem das *Schiff* mit dieser Verstärkung angegriffen hat, füge einem nicht-einzigartigen Gegner 1 Schaden zu und entferne 1 Ressourcenmarker von jenem Gegner.

VERSTÄRKUNG

2 EP

0

GRÖßERE QUARTIERE



GUNST

Modifikation.

Sobald Größere Quartiere das Spiel verlässt, entferne diese Karte aus dem Spiel.

Das *Schiff* mit dieser Verstärkung erhält +3 Trefferpunkte und kann sich Segeln-Proben stellen.

VERSTÄRKUNG

O

GRÖßERE QUARTIERE



GUNST

Modifikation. Aufgerüstet.

Sobald Größere Quartiere das Spiel verlässt, entferne diese Karte aus dem Spiel.

Das *Schiff* mit dieser Verstärkung erhält +3 Trefferpunkte und kann sich Segeln-Proben stellen. Es zählt bei Segeln-Proben als 1 zusätzlicher Charakter.

VERSTÄRKUNG

2 EP

0

ZUSATZSEGEL



GUNST

Modifikation.

Sobald Zusatzsegel das Spiel verlässt, entferne diese Karte aus dem Spiel.

Das *Schiff* mit dieser Verstärkung erhält +1 ☀.

VERSTÄRKUNG

0

ZUSATZSEGEL



GUNST

Modifikation. Aufgerüstet.

Sobald Zusatzsegel das Spiel verlässt, entferne diese Karte aus dem Spiel.

Das *Schiff* mit dieser Verstärkung erhält +1 ☀.

Reaktion: Sobald dich ein nicht-einzigartiger *Schiff*-Gegner in einen Kampf verwickelt, gib 1 Ressource aus und erschöpfe Zusatzsegel, um den Entern-Wert jenes Gegners um 1 zu senken.

VERSTÄRKUNG

2 EP



BÜRDE



Nachrüsten. Unheilvolles Schicksal kann nicht verhindert werden.

Wenn aufgedeckt: Jeder Spieler muss entweder eine Begegnungskarte aufdecken, seinen Bedrohungsgrad um X erhöhen oder X Schaden zufügen, verteilt auf Charaktere, die er kontrolliert. X entspricht dem Teil der Kampagne, den ihr gerade spielt. Diese Karte darf dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzugefügt werden.



Schatten: Decke eine Begegnungskarte auf.



VERRAT



46

3



6



5



4

BÜRDE

DIE DONNERSCHLAG*Korsar. Schiff. Elite.*

Bogenschießen 1. Entern 2. Immun gegen Spielerkarteneffekte. Die Donnerschlag erhält pro Spieler +2 Trefferpunkte und kann pro Runde nicht mehr als 4 Schaden nehmen.

Schatten: Füge Die Donnerschlag entweder der Aufmarschzone hinzu oder füge dem verteidigenden Charakter 2 Schaden zu.

SCHIFF-GEGNER**SIEG 7.**






35

2 2 2 

2

BÜRDE

 CROWLEY*Korsar. Räuber.*

Für jede Ressource auf Crowley erhält er +1 , +1 , +1  und +1 Trefferpunkte. Falls Crowley 3 oder mehr Ressourcen auf sich hat, erhält er Sieg 3.

Erzwungen: Sobald dich Crowley in einen Kampf verwickelt, lege 1 Ressource auf ihn. Lege ihn am Ende der Kampfphase zurück in die Aufmarschzone.

GEGNER



DAS SCHICKSAL NÚMENORS



TRAUMJÄGER – TEIL 2

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Hängt Fernrohr an Calphon an. Mischt Wiedergänger ins Begegnungsdeck. Für jeden Charakter im Spiel, darf ihm der Spieler, der ihn kontrolliert, 1 Schaden zufügen, um seinen Bedrohungsgrad um 1 zu senken.

„Kann es wahr sein? Befinden wir uns wahrhaftig auf der legendären untergegangenen Insel von Númenor?“, fragte Calphon aufgeregt. Er hob sein Fernrohr und blickte damit in die Ferne. „Ich habe mich schon so lange danach gesehnt, meine Füße auf diesen verehrten Boden zu setzen. Was für ein großartiger Anblick!“

KAMPAGNE

Auflösung: Erhältet Erfahrungspunkte für Folgendes:

- 1 EP für jeden überlebenden Spieler.
- 1 EP für jeden Ort Üppiger Dschungel und Versunkene Gräber im Stapel beanspruchter Siegpunkte.
- 1 EP für jeden Ressourcenmarker auf dieser Karte (bis zu einem Maximum von 3 EP).
- 1 EP, falls der Bedrohungsgrad jedes überlebenden Spielers 40 oder weniger beträgt.
- -1 EP, falls sich Unheilvolles Schicksal im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.

Calphon starrte gedankenverloren den schwarzen Schlüssel an. „Ein uraltes Relikt aus Númenor“, flüsterte er, „aber was ist nur seine wahre Bestimmung?“ Die gefährvolle Reise endete mit dieser unergründlichen Entdeckung. Er spürte, dass ihnen ein noch gefährlicheres Abenteuer bevorstehen würde.

0

FERNROHR

GUNST

Gegenstand.

Sobald Fernrohr das Spiel verlässt, entferne diese Karte aus dem Spiel.

Aktion: Erschöpfe Fernrohr, um 1 zu wählen:

- Sieh dir eine Schattenkarte an.
- Sieh dir die oberste oder unterste Karte deines Decks an.
- Lege 1 Fortschrittsmarker auf einen Ort (2 Fortschrittsmarker stattdessen, falls es ein Unkartiert-Ort ist).

VERSTÄRKUNG

0

FERNROHR

GUNST

Gegenstand. Aufgerüstet.

Sobald Fernrohr das Spiel verlässt, entferne diese Karte aus dem Spiel.

Aktion: Erschöpfe Fernrohr, um 1 zu wählen:

- Sieh dir eine Schattenkarte an. Du darfst sie ablegen.
- Sieh dir die oberste oder unterste Karte deines Decks an.
- Lege 1 Fortschrittsmarker auf einen Ort (4 Fortschrittsmarker stattdessen, falls es ein Unkartiert-Ort ist).

VERSTÄRKUNG

3 EP

43

3 3 3 

3

BÜRDE

 WIEDERGÄNGER*Untot.*

Immun gegen Spielerkarteneffekte. Wiedergänger erhält +2  und +2  für jeden Ressourcenmarker auf der Kampagnenkarte.

Erzwungen: Sobald 3 oder mehr Schaden auf Wiedergänger gelegt werden würde, legt stattdessen 2 Schaden auf ihn.

Erzwungen: Nachdem Wiedergänger getötet worden ist, mischt ihn ins Begegnungsdeck. Legt 1 Ressourcenmarker auf die Kampagnenkarte.

GEGNER



RAUBZUG AUF DIE GRAUEN ANFURTEN

TRAUMJÄGER – TEIL 3

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Der Startspieler übernimmt die Kontrolle über Calphon und hängt die Karten Fernrohr sowie Schwarzer Schlüssel (Gunst) an ihn an. Mischt Graxar ins Begegnungsdeck. Jeder Spieler darf 1 Kopie von Galdors Rat wählen und sie seiner Hand hinzufügen. Erhöht für dieses Szenario den X-Wert auf jenen Kopien um 1.

Erzwungen: Nachdem Abschnitt 2B aufgedeckt worden ist, entfernt Calphon und jede Verstärkung auf ihm aus dem Spiel, wobei sein letzter Satz ignoriert wird.

KAMPAGNE

Auflösung: Falls sich Graxar im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet, wählt entweder die Gunst-Karte Pariersäbel oder Wurfaxt und fügt sie dem Kampagnenvorrat hinzu. Notiert im Kampagnenlogbuch, an welchen Helden sie angehängt wird.

Fügt die bei der Vorbereitung gewählten Kopien von Galdors Rat dem Kampagnenvorrat hinzu.

Erhaltet Erfahrungspunkte für Folgendes:

- 1 EP für jeden überlebenden Spieler.
- 1 EP, falls sich 2 oder weniger Karten unter Die Anfurten brennen befinden (2 EP stattdessen, falls sich keine Karten darunter befinden).
- 1 EP für jeden Wellenläufer der Elben im Stapel beanspruchter Siegpunkte.
- 1 EP, falls sich Na'asiyah im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.
- 1 EP, falls sich keine Gegner im Spiel befinden.
- 1 EP, falls der Bedrohungsgrad jedes überlebenden Spielers 40 oder weniger beträgt.
- -1 EP, falls sich Unheilvolles Schicksal im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.

O




SCHWARZER SCHLÜSSEL



GUNST

Gegenstand. Artefakt.

Sobald Schwarzer Schlüssel das Spiel verlässt, entfernt diese Karte aus dem Spiel.

Der Charakter mit dieser Verstärkung erhält +1 , +1  und +1 .

VERSTÄRKUNG

O




SCHWARZER SCHLÜSSEL



GUNST

Gegenstand. Artefakt. Aufgerüstet.

Sobald Schwarzer Schlüssel das Spiel verlässt, entfernt diese Karte aus dem Spiel.

Der Charakter mit dieser Verstärkung erhält +1 , +1  und +1 .

Reaktion: Nachdem sich der Charakter mit dieser Verstärkung erfolgreich dem Abenteuer gestellt hat, lege 1 Ressourcenmarker auf ihn.

Aktion: Erschöpfe Schwarzer Schlüssel und entferne 3 Ressourcenmarker vom Charakter mit dieser Verstärkung, um ihn spielbereit zu machen.

VERSTÄRKUNG

4 EP

O

GALDORS RAT

GUNST

Aktion: Füge dem Ressourcenvorrat eines beliebigen Helden X Ressourcen hinzu. X entspricht der halben Stufe von Galdors Rat (Ψ), aufgerundet. Füge Galdors Rat dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu.

EREIGNIS

SIEG 1



1

GALDORS RAT

GUNST

Aktion: Füge einem nicht-einzigartigen Gegner X Schaden zu. X entspricht der Stufe von Galdors Rat (♣). Füge Galdors Rat dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu.

EREIGNIS

SIEG 1



1

GALDORS RAT

GUNST

Aktion: Lege X Fortschrittsmarker auf einen nicht-einzigartigen Ort in der Aufmarschzone. X entspricht der Stufe von Galdors Rat (✱). Füge Galdors Rat dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu.

EREIGNIS

SIEG 1



1

GALDORS RAT

GUNST

Aktion: Sieh dir die obersten X oder die untersten X Karten deines Decks an, füge beliebig viele davon deiner Hand hinzu und lege die restlichen in beliebiger Reihenfolge auf und/oder unter dein Deck. X entspricht der halben Stufe von Galdors Rat (📖), aufgerundet. Füge Galdors Rat dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu.

EREIGNIS

SIEG 1



47

3



3



0



10

BÜRDE



GRAXAR

Korsar. Räuber.

Immun gegen Spielerkarteneffekte. Graxar kann pro Runde nicht mehr als von 1 Charakter angegriffen werden.

Graxar erhält +1 für jeden Schadensmarker auf ihm und +1 für jeden Ressourcenmarker auf ihm.

Erzwungen: Sobald Graxar eine Schattenkarte zugeteilt wird, lege 1 Ressourcenmarker auf ihn.

GEGNER

SIEG 8.



0



DARIERSÄBEL



GUNST

Gegenstand. Waffe.

Dauerhaft. Eingeschränkt.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +1 
(+2  stattdessen, falls er 2 oder mehr
Ressourcen in seinem Ressourcenvorrat hat).

VERSTÄRKUNG

0



PARIERSÄBEL



GUNST

Gegenstand. Waffe. Aufgerüstet.

Dauerhaft. Eingeschränkt.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +2  (+3  stattdessen, falls er 2 oder mehr Ressourcen in seinem Ressourcenvorrat hat).

Reaktion: Sobald der Held mit dieser Verstärkung gegen einen Gegner verteidigt, erschöpfe Pariersäbel, um 1 Ressource von jenem Gegner in den Ressourcenvorrat des Helden mit dieser Verstärkung zu verschieben.

VERSTÄRKUNG

5 EP

0



WURFAXT



GUNST

Gegenstand. Waffe.

Dauerhaft. Eingeschränkt.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +1 
(+2  stattdessen, falls er 2 oder mehr
Schadensmarker auf sich hat).

VERSTÄRKUNG

0

WURFAXT



GUNST

Gegenstand. Waffe. Aufgerüstet.


Dauerhaft. Eingeschränkt.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +2 ♣
(+3 ♣ stattdessen, falls er 2 oder mehr Schadensmarker auf sich hat).

Aktion: Füge einem Gegner entweder 1 Schaden zu oder wirf Wurfaxt. Falls sie mind. 60 cm weit über die Spielfläche fliegt und auf mind. 1 Gegner landet, füge einem davon 4 Schaden zu. Hänge Wurfaxt wieder an ihren Helden an. (Nur ein Mal pro Spiel.)

VERSTÄRKUNG

5 EP



FLUCHT DER STURMRUFER

TRAUMJÄGER – TEIL 4

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Dreht Die Sturmrufer auf ihre „Nur im Kampagnen-Modus“-Seite um, und hängt danach die Karte Schwarzer Schlüssel (Bürde) daran an. Jeder Spieler wählt für jedes seiner Schiff-Ziele eine *Modifikation*-Gunst und hängt sie daran an. Mischt Die Donnerschlag ins Begegnungsdeck. Mischt Crowley ins Korsarendeck. Bringt Calaeion unter der Kontrolle des Spielers mit dem Schiff-Ziel Die Traumjäger ins Spiel.

Der unbarmherzige Angriff auf die Grauen Anfurten hat die Flammen der Rache geschürt. Ein erfahrener Seemann namens Calaeion bietet seine Hilfe an und schließt sich der Mannschaft der Traumjäger an.

KAMPAGNE

Auflösung: Erhaltet Erfahrungspunkte für Folgendes:

- 1 EP für jeden überlebenden Spieler.
- 1 EP, falls ihr das Spiel auf dem richtigen Kurs (☀) beendet habt.
- 1 EP, falls ihr das Spiel in Abschnitt 2B beendet habt.
- 2 EP, falls ihr Die Sturmrufer zerstört habt.
- 1 EP, falls sich Crowley im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.
- 2 EP, falls sich Die Donnerschlag im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.
- 1 EP, falls kein Held Schadensmarker auf sich hat.
- -1 EP, falls sich Unheilvolles Schicksal im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.

Calaerions Erfahrung hat sich bei der Verfolgung der flinken Sturmrufer als unschätzbare Vorteil herausgestellt. Mit freudiger Erwartung bereiten sich die Helden auf die Konfrontation mit Kapitän Sahír an Deck seines Flaggschiffes vor, um den Tod Calphons zu rächen.



SCHWARZER SCHLÜSSEL




FLUCHT DER STURMRUFER



BÜRDE

Gegenstand. Artefakt.

Sobald Schwarzer Schlüssel das Spiel verlässt, entfernt diese Karte aus dem Spiel.

Der Gegner mit dieser Verstärkung erhält +1 , +1 , +1  und Immun gegen Spielerkarteneffekte.

Erzwungen: Falls sich Kapitän Sahír am Ende der Abenteuerphase im Spiel befindet, lege pro Spieler im Spiel 1 Ressourcenmarker auf ihn.

ZIEL





SCHWARZER SCHLÜSSEL



FLUCHT DER STURMRUFER



BÜRDE

Gegenstand. Artefakt. Aufgerüstet.

Sobald Schwarzer Schlüssel das Spiel verlässt, entfernt diese Karte aus dem Spiel.

Der Gegner mit dieser Verstärkung erhält +1 , +1 , +1  und Immun gegen Spielerkarteneffekte.

ZIEL

5 EP

CALAERION

FLUCHT DER STURMRUFER

1 

1 




1 

3


GUNST

Noldor. Späher.

Sobald Calaerion das Spiel verlässt, entfernt diese Karte aus dem Spiel.

Aktion: Gib 3 Ressourcen aus und erschöpfe Calaerion, um Die Traumjäger spielbereit zu machen und ihr bis zum Ende der Phase +1 , +1  und +1  zu geben.

ZIEL - VERBÜNDETER



🌀 CALAERION

FLUCHT DER STURMRUFER

2 🌀

2 ⚔️

2 🛡️

4

GUNST

Noldor. Späher. Aufgerüstet.

Sobald Calaerion das Spiel verlässt, entfernt diese Karte aus dem Spiel.

Reaktion: Nachdem eine Karte vom Begegnungsdeck abgelegt worden ist, mische sie ins Begegnungsdeck. (Nur ein Mal pro Runde.)

Aktion: Gib 2 Ressourcen aus und erschöpfe Calaerion, um einen anderen Verbündeten spielbereit zu machen und ihm bis zum Ende der Runde +1 🌀, +1 ⚔️ und +1 🛡️ zu geben.

ZIEL - VERBÜNDETER

5 EP

DAS DING IN DEN TIEFEN

TRAUMJÄGER – TEIL 5

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Erzwungen: Nachdem Kapitän Sahír (Gegner) ins Spiel gekommen ist, hängt Schwarzer Schlüssel (Bürde) an ihn an.

Erzwungen: Nachdem Kapitän Sahír umgedreht worden ist, entfernt Schwarzer Schlüssel (Bürde) aus dem Spiel und hängt Schwarzer Schlüssel (Gunst) an ihn an. Fügt Seeschlange (*Bedrohlich*-Seite) der Aufmarschzone hinzu. 1 Spieler fügt Kommt zusammen! seiner Hand hinzu. Erhöht für dieses Szenario den X-Wert auf Kommt zusammen! um 1.

KAMPAGNE

Auflösung: Die Spieler dürfen Kommt zusammen! dem Kampagnenvorrat hinzufügen.

Erhaltet Erfahrungspunkte für Folgendes:

- 1 EP für jeden überlebenden Spieler.
- 1 EP, falls Kapitän Sahír 5 oder mehr Ressourcenmarker auf sich hat.
- 1 EP, falls Na'asiyah 5 oder mehr Ressourcenmarker auf sich hat.
- 1 EP, falls sich Seeschlange (*Erzürnt*-Seite) im Spiel befindet (2 EP stattdessen, fall sie sich im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet).
- 1 EP, falls kein Held Schadensmarker auf sich hat.
- 1 EP, falls der Bedrohungsgrad jedes überlebenden Spielers 40 oder weniger beträgt (2 EP stattdessen, falls er 30 oder weniger beträgt).
- -1 EP, falls sich Unheilvolles Schicksal im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.

Überraschenderweise erwies sich der Waffenstillstand mit den Korsaren als tragfähig. Zusammen konnte das riesige Seemonster besiegt werden. Aber die Freude über den Sieg hat nicht lange Bestand. Schon bald steht bei Freund und Feind Sorge und Unbehagen ins Gesicht geschrieben. Die Spannungen nehmen wieder zu und beide Seiten bereiten sich auf einen weiteren kräftezehrenden Kampf vor.

1

KOMMT ZUSAMMEN!



GUNST

Aktion: Wähle bis zu X Charaktere. X entspricht der Stufe von Kommt zusammen!. Füge diese Karte danach dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu. Jeder gewählte Charakter erhält bis zum Ende der Runde ...

... +2 ♠, falls du einen ♠-Helden kontrollierst.

... +2 ♣, falls du einen ♣-Helden kontrollierst.

... +2 ♣, falls du einen ♣-Helden kontrollierst.

... 1 *Merkmal* deiner Wahl und heilt 2 Schaden von jedem von ihnen, falls du einen ♠-Helden kontrollierst.

EREIGNIS

SIEG 1



40

X 6 X 

6

BÜRDE

 SEESCHLANGE*Kreatur. Bedrohlich.*

Immun gegen Spielerkarteneffekte. X ist die Anzahl der Spieler im Spiel.

Erzwungen: Nachdem Seeschlange angegriffen und einen Verbündeten getötet hat, fügt der verteidigende Spieler X Schaden zu, verteilt auf Charaktere, die er kontrolliert.

Erzwungen: Nachdem Seeschlange getötet worden ist, dreht sie um und bringt sie in der Aufmarschzone ins Spiel.

GEGNER

X



8



X



8

BÜRDE

 SEESCHLANGE

Kreatur. Erzürnt.

Immun gegen Spielerkarteneffekte. X ist die doppelte Anzahl der Spieler im Spiel.

Erzwungen: Nachdem Seeschlange angegriffen und einen Verbündeten getötet hat, fügt der verteidigende Spieler X Schaden zu, verteilt auf Charaktere, die er kontrolliert.

Erzwungen: Am Ende der Runde führt Seeschlange einen Angriff gegen den Startspieler durch.

GEGNER

SIEG 8.

TEMPEL DER VERGANGENEN

TRAUMJÄGER – TEIL 6

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Hängt Schwarzer Schlüssel (Gunst) an Kapitän Sahír an. Mischt Wiedergänger ins Begegnungsdeck. Mischt Starla und beide Kopien von Wiederkehrender Albtraum zusammen und legt je 1 Karte verdeckt unter jeden Tempel der Vergangenen als Geheimnis. Für jeden Charakter im Spiel darf ihm der Spieler, der ihn kontrolliert, 1 Schaden zufügen, um seinen Bedrohungsgrad um 1 zu senken. 1 Spieler darf seinen Bedrohungsgrad um 4 erhöhen, um Fernrohr an einen Helden anzuhängen.

Reiseaktion: Drehe an deinem Ort ein Geheimnis um. Falls es ein Wiederkehrender Albtraum ist, verwickelt er dich in einen Kampf. Falls es Starla ist, darfst du die Kontrolle über sie (spielbereit) übernehmen.

Ein Gruppenmitglied wird vermisst. Könnt ihr sie finden?

KAMPAGNE

Auflösung: Falls sich Starla unter der Kontrolle der Spieler befindet, fügt sie dem Kampagnenvorrat hinzu. Fügt jeden Wiederkehrenden Albtraum, der kein Geheimnis ist, dem Kampagnenvorrat hinzu und wählt für jeden einen Spieler. Jener Spieler mischt für den Rest der Kampagne jenen Wiederkehrenden Albtraum in sein Deck, nachdem er seine Starthand gezogen hat.

Erhaltet Erfahrungspunkte für Folgendes:

- 1 EP für jeden überlebenden Spieler.
- 1 EP für jeden Ressourcenmarker auf dieser Karte (bis zu einem Maximum von 3 EP).
- 1 EP für jeden aufgedeckten Ort Tempelhallen.
- 1 EP, falls 4 oder weniger Unkartiert-Orte aufgedeckt sind.
- 1 EP, falls sich Tempelhüter im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.
- 1 EP, falls der Bedrohungsgrad jedes überlebenden Spielers 40 oder weniger beträgt.
- -1 EP, falls sich Unheilvolles Schicksal im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.



0

X 

X 

X 

4

GUNST

 STARLA

Noldor. Späher.

X entspricht der halben Stufe von Starla, aufgerundet.

Reaktion: Nachdem Starla von deiner Hand oder deinem Deck abgelegt worden ist, spiele sie.

Reaktion: Nachdem Starla erschöpft worden ist, lege 1 Fortschrittsmarker auf einen Ort.

VERBÜNDETER





35

3 

5 

X 

6

BÜRDE

WIEDERKEHRENDER ALBTRAUM

Untot.

X ist die Anzahl der Spieler im Spiel.

Sobald Wiederkehrender Albtraum das Spiel verlässt, mische ihn in das Deck eines beliebigen Spielers.

Erzwungen: Sobald Wiederkehrender Albtraum deine Hand betritt, füge ihn der Aufmarschzone hinzu.

GEGNER





35

3 

5 

X 

6

BÜRDE

WIEDERKEHRENDER ALBTRAUM

Untot.

X ist die Anzahl der Spieler im Spiel.

Sobald Wiederkehrender Albtraum das Spiel verlässt, mische ihn in das Deck eines beliebigen Spielers.

Erzwungen: Sobald Wiederkehrender Albtraum deine Hand betritt, füge ihn der Aufmarschzone hinzu.

GEGNER



DIE VERSUNKENEN RUINEN

TRAUMJÄGER – TEIL 7

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Hängt Schwarzer Schlüssel (Gunst) an Kapitän Sahír an. Mischt den Gegner Wiedergänger ins Begegnungsdeck. Jeder Spieler darf 1 Kopie von Befehl wählen und sie seiner Hand hinzufügen. Erhöht für dieses Szenario den X-Wert auf jenen Kopien um 1.

1 Spieler darf 1 Kopie von Círdans Segen wählen und sie seiner Hand hinzufügen. Für jeden Charakter im Spiel darf ihm der Spieler, der ihn kontrolliert, 1 Schaden zufügen, um seinen Bedrohungsgrad um 1 zu senken.

KAMPAGNE

Auflösung: Fügt die bei der Vorbereitung gewählten Kopien von Befehl und Círdans Segen dem Kampagnenvorrat hinzu.

Erhaltet Erfahrungspunkte für Folgendes:

- 1 EP für jeden überlebenden Spieler.
- 1 EP für jeden Ressourcenmarker auf dieser Karte (bis zu einem Maximum von 3 EP).
- 1 EP, falls Na'asiyah 5 oder mehr Ressourcenmarker auf sich hat.
- 1 EP, falls sich keine Gegner im Spiel befinden.
- 1 EP, falls sich 5 oder mehr *Unterwasser*-Orte im Stapel beanspruchter Siegpunkte befinden.
- 2 EP, falls sich der Schrein des Morgoth (*Grotte*-Seite) im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.
- 1 EP, falls der Bedrohungsgrad jedes überlebenden Spielers 40 oder weniger beträgt.
- -1 EP, falls sich Unheilvolles Schicksal im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.

„Ich wusste doch, das wir ihm nicht hätten vertrauen sollen!“, rief einer der Helden frustriert aus. „Dieser Dreckskerl ist durch und durch verdorben!“

„Mach dir keine Sorgen“, antwortet ein anderer Held. „Wir sind noch nicht mit ihm fertig. Kapitän Sahírs Schicksal ist mit dem unsrigen verwoben.“

1



BEFEHL



GUNST

Taktik.

Aktion: Füge Befehl (Ψ) dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu, um bis zu X Optionen zu wählen, wobei X der Stufe von Befehl (Ψ) entspricht:

- 1 Held erhält bis zum Ende der Runde +2 .
- 1 Gegner erhält bis zum Ende der Runde -2 .
- Mache 1 Charakter mit Círdans Segen spielbereit.
- Bringe 1 Verbündeten mit X Kosten oder weniger aus deinem Ablagestapel ins Spiel. Lege ihn am Ende der Phase ab.

EREIGNIS

SIEG 1



1

BEFEHL



GUNST

Taktik.

Aktion: Füge Befehl (♣) dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu, um bis zu X Optionen zu wählen, wobei X der Stufe von Befehl (♣) entspricht:

- Entferne X Ressourcenmarker von einem nicht-einzigartigen Gegner.
- Füge jedem Círdans Segen 2 Ressourcenmarker hinzu.
- Füge die unterste Karte deines Decks deiner Hand hinzu.
- Sieh dir die obersten 10 Karten des Begegnungsdecks an, lege beliebig viele davon ab und mische das Deck.

EREIGNIS

SIEG 1



1

BEFEHL



GUNST

Taktik.

Aktion: Füge Befehl (✱) dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu, um bis zu X Optionen zu wählen, wobei X der Stufe von Befehl (✱) entspricht:

- 1 Held erhält bis zum Ende der Runde +2 🌀.
- Jeder Charakter mit Círdans Segen wird in dieser Runde nicht erschöpft, um sich einem Abenteuer zu stellen.
- Lege 2 Fortschrittsmarker auf einen nicht-einzigartigen Ort.
- Bringe Fernrohr an 1 Helden angehängt ins Spiel.

EREIGNIS

SIEG 1



1

BEFEHL



GUNST

Taktik.

Aktion: Füge Befehl (↓) dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu, um bis zu X Optionen zu wählen, wobei X der Stufe von Befehl (↓) entspricht:

- 1 Held erhält bis zum Ende der Runde +2 ♣.
- 1 Gegner erhält bis zum Ende der Runde -2 ♣.
- Füge einem Gegner 2 Schaden zu. Du darfst ihn in einen Kampf verwickeln.
- Mache eine Verstärkung bereit. Du darfst sie auf einen gültigen Charakter verschieben.

EREIGNIS

SIEG 1



1

CÍRDANS SEGEN



GUNST

Zustand.

Hänge diese Karte an einen Charakter an.

Círdans Segen kommt mit X Ressourcenmarkern ins Spiel. X entspricht der Stufe von Círdans Segen (Ψ) plus 1.

Reaktion: Sobald der Charakter mit dieser Verstärkung verteidigt, entferne 1 Ressourcenmarker von Círdans Segen, um jenem Charakter für diesen Angriff +3 \heartsuit zu geben.

VERSTÄRKUNG



1

CÍRDANS SEGEN



GUNST

Zustand.

Hänge diese Karte an einen Charakter an.

Círdans Segen kommt mit X Ressourcenmarkern ins Spiel. X entspricht der Stufe von Círdans Segen (♣) plus 1.

Reaktion: Sobald der Charakter mit dieser Verstärkung angreift, entferne 1 Ressourcenmarker von Círdans Segen, um jenem Charakter für diesen Angriff +3 ♣ zu geben.

VERSTÄRKUNG



1

CÍRDANS SEGEN



GUNST

Zustand.

Hänge diese Karte an einen Charakter an.

Círdans Segen kommt mit X Ressourcenmarkern ins Spiel. X entspricht der Stufe von Círdans Segen (✳) plus 1.

Aktion: Erschöpfe Círdans Segen und entferne 1 Ressourcenmarker darauf, um dem Charakter mit dieser Verstärkung bis zum Ende der Phase +3 🌀 zu geben.

VERSTÄRKUNG



1

CÍRDANS SEGEN



GUNST

Zustand.

Hänge diese Karte an einen Helden an.

Círdans Segen kommt mit X Ressourcenmarkern ins Spiel. X entspricht der Stufe von Círdans Segen (♣) plus 1.

Reaktion: Nachdem der aktive Ort erkundet worden ist, verschiebe 1 Ressourcenmarker von Círdans Segen in den Ressourcenvorrat des Helden mit dieser Verstärkung. Heile danach 1 Schaden von jenem Helden.

VERSTÄRKUNG



STURM AUF COBAS HAFEN



TRAUMJÄGER – TEIL 8

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Hängt Schwarzer Schlüssel (Bürde) an Flaggschiff der Seeräuber an. Jeder Spieler wählt für jedes seiner Schiff-Ziele eine *Modifikation*-Gunst und hängt sie daran. Mischt Die Donnerschlag ins Begegnungsdeck. Mischt Crowley ins Korsarendeck.

Bringt Calaeion unter der Kontrolle des Spielers mit dem Schiff-Ziel Die Traumjäger ins Spiel. Bringt Gavin unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers ins Spiel. 1 Spieler darf 1 Kopie von Círdans Segen, die sich nicht im Kampagnenvorrat befindet, wählen und sie seiner Hand hinzufügen.

KAMPAGNE

Auflösung: Fügt die bei der Vorbereitung gewählte Kopie Círdans Segen dem Kampagnenvorrat hinzu. Die Spieler dürfen für Gavin 4 EP ausgeben, um im Kampagnenlogbuch zu notieren: „Gavin ist zurückgekehrt.“

Erhaltet Erfahrungspunkte für Folgendes:

- 1 EP für jeden überlebenden Spieler.
- 1 EP, falls ihr das Spiel auf dem richtigen Kurs (☀) beendet habt.
- 1 EP, falls sich 2 Kriegsschiffe aus Dol Amroth im Spiel befinden.
- 1 EP, falls die Spieler 2 Korsaren-Plänkler kontrollieren.
- 1 EP, falls die Spieler 4 *Dol Amroth*-Ziele kontrollieren.
- 1 EP für jedes Kriegsschiff der Korsaren im Stapel beanspruchter Siegpunkte.
- 1 EP, falls sich Crowley im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.
- 2 EP, falls sich Flaggschiff der Seeräuber im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.
- 2 EP, falls sich Die Donnerschlag im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.
- -1 EP, falls sich Unheilvolles Schicksal im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.

GAVIN

STURM AUF COBAS HAFEN

1 

1 

0 

2

GUNST

Kreatur. Späher.

Nachrüsten. Fernkampf. Sobald Gavin (auf andere Weise als durch seine Fähigkeit) das Spiel verlässt, entfernt ihn aus dem Spiel.

Planungsaktion: Mische Gavin und 1 beiseitegelegte Kopie von Hilfe anfordern ins Begegnungsdeck.

Wenn aufgedeckt: Bringt Gavin unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers sich dem Abenteuer stellend ins Spiel. Fügt Lanwyns Ressourcenvorrat 1 Ressource hinzu, falls möglich.



ZIEL - VERBÜNDETER



HILFE ANFORDERN



GUNST

Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Wählt 1 Spieler, der die obersten 10 Karten seines Decks nach einer Karte durchsucht, sie entweder zieht oder kostenlos spielt und sein Deck mischt. Falls Hilfe anfordern (Ψ) aufgerüstet ist, wiederholt diesen Effekt. Entfernt Hilfe anfordern aus dem Spiel.



Schatten: Handle den „Wenn aufgedeckt“-Effekt dieser Karte ab.



EREIGNIS

3 EP



HILFE ANFORDERN



GUNST

Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Durchsucht die Sammlungen der Spieler nach 1 Helden und bringt ihn unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers ins Spiel. Falls Hilfe anfordern (†) aufgerüstet ist, wiederholt diesen Effekt. Entfernt jene Helden am Ende der Runde oder falls sie das Spiel verlassen aus dem Spiel. Entfernt Hilfe anfordern aus dem Spiel.

Schatten: Handle den „Wenn aufgedeckt“-Effekt dieser Karte ab.



EREIGNIS

3 EP



HILFE ANFORDERN



GUNST

Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Wählt 1 Phase: Ressourcen, Planung Kampf oder Auffrischung. Nach der aktuellen Phase gibt es eine zusätzliche Instanz der gewählten Phase. Falls Hilfe anfordern (✳) aufgerüstet ist, wählt stattdessen 2 Phasen (handelt sie in beliebiger Reihenfolge ab). Entfernt Hilfe anfordern aus dem Spiel.

Schatten: Handle den „Wenn aufgedeckt“-Effekt dieser Karte ab.



EREIGNIS

4 EP





HILFE ANFORDERN



GUNST

Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Durchsucht die Sammlungen der Spieler nach dem Verbündeten Gandalf (☉ 73) und bringt ihn unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers ins Spiel, wobei ☉ ignoriert wird. Falls Hilfe anfordern (♣) aufgerüstet ist, wählt jener Spieler stattdessen 3 Optionen auf Gandalf (statt 1). Entfernt Hilfe anfordern aus dem Spiel.

Schatten: Handle den „Wenn aufgedeckt“-Effekt dieser Karte ab.



EREIGNIS

2 EP



DIE STADT DER KORSAREN

TRAUMJÄGER – TEIL 9

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Dreht Die Sturmrufer auf ihre „Nur im Kampagnen-Modus“-Seite um, und hängt danach die Karte Schwarzer Schlüssel (Bürde) daran an. Jeder Spieler wählt für jedes seiner Schiff-Ziele eine *Modifikation*-Gunst und hängt sie daran an. Mischt Die Donnerschlag ins Begegnungsdeck. Mischt Crowley ins Korsarendeck.

Bringt Calaeion unter der Kontrolle des Spielers mit dem Schiff-Ziel Die Traumjäger ins Spiel. 1 Spieler darf 1 Kopie von Círdans Segen, die sich nicht im Kampagnenvorrat befindet, wählen und sie seiner Hand hinzufügen. Falls „Gavin zurückgekehrt ist“, bringt ihn unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers ins Spiel. Dreht diese Karte um.

KAMPAGNE

Erzwungen: Sobald Abschnitt 2B aufgedeckt wird, durchsucht das Begegnungsdeck und den Ablagestapel nach jeder Gunst sowie Nicht-*Schiff*-Bürde und mischt sie ins zweite Begegnungsdeck.

Erzwungen: Sobald Kapitän Sahír ins Spiel kommt, hängt die Karten Schwarzer Schlüssel (Bürde) und Das Schwarze Schwert an ihn an.

Auffrischungsaktion: Erschöpfe 1 Helden, um 1 Ressourcenmarker von Das Schwarze Schwert in den Ressourcenvorrat jenes Helden zu verschieben. Falls Das Schwarze Schwert keine Ressourcenmarker auf sich hat, entfernt es aus dem Spiel. (Ein Mal pro Runde für die gesamte Gruppe.)

Auflösung: Die Spieler gewinnen die Kampagne!
Erhaltet Erfahrungspunkte für Folgendes:

- 1 EP für jeden überlebenden Spieler.
- 1 EP für jede der folgenden Karten im Stapel beanspruchter Siegpunkte: Kriegsschiff der Korsaren, Das zerstörte Monument, Crowley und Die Sturmrufer.
- 2 EP, falls sich Die Donnerschlag im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.
- -1 EP, falls sich Unheilvolles Schicksal im Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet.

Nach einem langen, mühseligen Abenteuer fällt den Helden ein großer Stein der Erleichterung von Herzen, als sie Zeuge von Kapitän Sahírs Ableben werden.

Aber wenn ein Abenteuer zu Ende geht, dann wartet bereits das nächste ...



DAS SCHWARZE SCHWERT


DIE STADT DER KORSAREN



BÜRDE

Gegenstand. Waffe.

Immun gegen Spielerkarteneffekte. Das Schwarze Schwert kommt mit 3 Ressourcemarkern ins Spiel.

Kapitän Sahír erhält +2  und Unzerstörbar.

Erzwungen: Nachdem Kapitän Sahír das erste Mal in jeder Runde angegriffen hat, führt er gegen jeden anderen Spieler einen Angriff durch (in Spielerreihenfolge).

ZIEL



DAS SCHWARZE SCHWERT

DIE STADT DER KORSAREN



BÜRDE

Gegenstand. Waffe. Aufgerüstet.

Immun gegen Spielerkarteneffekte. Das Schwarze Schwert kommt mit 2 Ressourcenmarkern ins Spiel.

Kapitän Sahír erhält Unzerstörbar.

Erzwungen: Nachdem Kapitän Sahír das erste Mal in jeder Runde angegriffen hat, führt er gegen jeden anderen Spieler einen Angriff durch (in Spielerreihenfolge).

ZIEL

5 EP

SCHWIERIGER MODUS

Der Bedrohungsgrad jedes Spielers kann pro Runde nicht mehr als um 1 gesenkt werden.

Erzwungen: Nachdem ein Spieler eine beliebige Anzahl Karten gezogen hat, erhöht er seinen Bedrohungsgrad um diese Anzahl.

Auflösung: Erhältet 1 Erfahrungspunkt.

ZIEL

EXPERTENMODUS

Der Bedrohungsgrad jedes Spielers kann nicht gesenkt werden.

Erzwungen: Nachdem ein Spieler eine beliebige Anzahl Karten gezogen hat, erhöht er seinen Bedrohungsgrad um diese Anzahl.

Erzwungen: Nachdem ein Charakter durch einen Spielerkarteneffekt geheilt oder spielbereit gemacht worden ist, erhöht der Spieler, der ihn kontrolliert, seinen Bedrohungsgrad um 1.

Auflösung: Erhältet 2 Erfahrungspunkte.

ZIEL