

DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL



TRAUMJÄGER
KAMPAGNENLEITFADEN

Einleitung

... als Ar-Pharazôn den Fuß auf die Gestade von Aman dem Glückseligen setzte, legten die Valar ihr Hüteramt nieder und riefen den Einen an, und die Welt wandelte sich. Númenor wurde niedergeworfen und vom Meer verschlungen, und die Unsterblichen Lande wurden auf immerdar den Kreisen der Welt entrückt. So endete Númenors Glanzzeit.

–Die Rückkehr des Königs

Willkommen zur Kampagnen-Erweiterung *Traumjäger* für *Der Herr Der Ringe: Das Kartenspiel*! In dieser Erweiterung lernt ihr die weiten Ozeane Mittelirdes und die Ruinen längst vergangener Zeitalter kennen. Neun eigenständige Szenarien führen die Spieler auf eine Reise aus dem sicheren Gebiet der Elben in den Grauen Anfurten zu den uralten Ruinen Númenors und zurück.

Überblick über das Spielmaterial

Die Kampagnen-Erweiterung *Traumjäger* enthält das folgende Spielmaterial:

- Dieser Kampagnenleitfaden
- 366 Karten, bestehend aus:
 - 30 Abenteuerkarten
 - 288 Begegnungskarten
 - 9 Kampagnenkarten
 - 38 Gunst- und Bürde-Karten
 - 1 Kurskarte

Erweiterungssymbol

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



Kampagnen-Modus

Die Szenarien in der Kampagnen-Erweiterung *Traumjäger* 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. Die Regeln für die *Traumjäger*-Kampagne können auf Seite 29 dieses Kampagnenleitfadens nachgelesen werden.

Manche doppelseitigen Karten haben auf ihrer Rückseite den Text „Nur im Kampagnen-Modus“. Diese Seiten können nur im Kampagnen-Modus gespielt werden.

Regeln & Neue Begriffe

Die folgenden Schlüsselwörter und Kartenarten finden in mehreren Szenarien dieser Erweiterung Verwendung. Regeln, die sich nur auf ein bestimmtes Szenario beziehen, werden beim Erzähltext und der Vorbereitung des jeweiligen Szenarios direkt erklärt.

Bogenschießen X

Solange eine Karte mit dem Schlüsselwort Bogenschießen im Spiel ist, müssen die Spieler zu Beginn jeder Kampfphase Charakterkarten im Spiel Schaden in Höhe des angegebenen Bogenschießen-Werts zufügen. Dieser Schaden kann Charakteren unter der Kontrolle beliebiger Spieler zugefügt und unter den Spielern so verteilt werden, wie diese es für richtig halten. Falls die Spieler sich nicht einig sind, wem der Bogenschießen-Schaden zugefügt werden soll, trifft der Startspieler die endgültige Entscheidung. Falls sich mehrere Karten mit dem Schlüsselwort Bogenschießen im Spiel befinden, sind die Effekte kumulativ. Es ist zu beachten, dass  keinen Schaden durch Bogenschießen verhindert.

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 gewählt werden.

Schlussspieler

Einige Karten beziehen sich auf den „Schlussspieler“. Der Schlussspieler ist jener Spieler, der direkt rechts neben dem Startspieler sitzt. Falls nur ein Spieler im Spiel ist, gilt dieser Spieler als Startspieler und Schlussspieler.

Die Elite der Sturmrufer

„Die Elite der *Sturmrufer*“ ist ein Begegnungsset, das aus zwei doppelseitigen Karten besteht: Kapitän Sahir und Na’asiyah. Jede dieser Karten hat eine Gegner-Seite und eine Ziel-Verbündeter-Seite. Sobald dieses Begegnungsset Teil eines Szenarios ist, erhalten die Spieler bei der Vorbereitung des Szenarios die Anweisung, welche der beiden Seiten in diesem Szenario verwendet wird.

Weil diese Karten keine Begegnungskarten-Rückseite haben, können sie nie Teil des Begegnungsdecks sein, in dieses gemischt werden oder auf den Ablagestapel gelegt werden. Falls eine dieser Karten das Spiel als Gegner verlässt, wird sie dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzugefügt. Falls eine dieser Karten das Spiel als Ziel-Verbündeter verlässt, wird sie einfach aus dem Spiel entfernt.

Die Ziel-Verbündeter Seiten von Kapitän Sahir und Na’asiyah haben beide den Text: „**Falls dieser Charakter das Spiel verlässt, verlieren die Spieler das Spiel.**“ Dieser Text kann durch Karteneffekte nicht modifiziert werden.

Schiffe

Schiffe sind eine neue Kartenart in dieser Erweiterung. Es gibt zwei Arten von Schiff-Karten: Schiff-Gegner und Schiff-Ziele. Schiff-Gegner und Schiff-Ziele zählen zwar beide als Schiff-Karten, aber für sie gelten verschiedene Regeln.

Schiff-Gegner

Schiff-Gegner werden genauso wie Gegner behandelt und gelten in jeder Hinsicht als Gegner, mit folgenden Ausnahmen:

- **Gegen Angriffe durch Schiff-Gegner kann nur mit Schiff-Zielen verteidigt werden.** Karten, die keine Schiffe sind, können nicht gegen einen Schiff-Gegner verteidigen.
- Falls ein Angriff durch einen Schiff-Gegner unverteidigt bleibt, muss der Schaden durch diesen Angriff einem Schiff-Ziel, das du kontrollierst, zugewiesen werden, nicht einem Helden, den du kontrollierst.

Wichtig: Normalerweise können Schiffe nur andere Schiffe angreifen oder gegen sie verteidigen. Die **einzigste Ausnahme ist, dass Schiff-Gegner sowohl von Schiff-Zielen, als auch von Charakteren angegriffen werden können, die kein Schiff sind.**



Schiff-Gegner



Schiff-Ziel

Schiff-Ziele

Diese Erweiterung enthält vier einzigartige Schiff-Ziele, die sich im Begegnungsset „Die Flotte der Traumjäger“ befinden. Schiff-Ziele werden behandelt wie Ziel-Verbündete und gelten in jeder Hinsicht als Verbündete (und Charaktere), mit den folgenden Ausnahmen:

- **Schiff-Ziele können nur Schiff-Gegner angreifen.** Gegner, die keine Schiffe sind, können nicht von einem Schiff-Ziel angegriffen werden.
- **Schiff-Ziele können nur gegen Angriffe durch Schiff-Gegner verteidigen.** Schiff-Ziele können nicht gegen Angriffe von Gegnern verteidigen, die kein Schiff sind.

Das Korsarendeck

Das Korsarendeck ist ein separates Deck, das nur aus Gegnern besteht, die kein Schiff sind, und für die Seeleute, Piraten und Räuber steht, auf welche die Spieler auf den Korsarenschiffen im Begegnungsdeck treffen können.

Sobald sich in einem Begegnungsdeck für ein Szenario Schiffe befinden, werden die Spieler in den Vorbereitungsanweisungen für das Szenario angewiesen, „das Korsarendeck zu erstellen“. Dazu werden alle Gegner, die keine Schiffe sind, aus dem Begegnungsdeck entfernt, auf einen separaten Stapel gelegt und gemischt. Dieser Stapel wird ab jetzt das Korsarendeck genannt. Schiff-Gegner bleiben im normalen Begegnungsdeck.

Die Gegner im Korsarendeck werden nur durch Kartenfähigkeiten aufgedeckt, wie zum Beispiel durch das Schlüsselwort Entern (siehe unten).

Das Korsarendeck hat einen eigenen Ablagestapel. Immer wenn ein Gegner, der kein Schiff ist, auf den Ablagestapel gelegt werden würde, legt ihn stattdessen auf den Ablagestapel des Korsarendecks. Sobald sich keine Karten mehr im Korsarendeck befinden, wird der Ablagestapel des Korsarendecks sofort zurück in das Korsarendeck gemischt.

Entern X

Entern ist ein neues Schlüsselwort auf vielen Schiff-Gegnern. Sobald ein Schiff-Gegner mit dem Schlüsselwort Entern einen Spieler aus der Aufmarschzone in einen Kampf verwickelt, werden die obersten X Karten vom Korsarendeck aufgedeckt und die aufgedeckten Gegner mit diesem Spieler in einen Kampf verwickelt ins Spiel gebracht. Hinweis: Das Schlüsselwort Entern wird **nicht** abgehandelt, falls der Schiff-Gegner einen Spieler aus der Spielzone eines anderen Spielers, dem Begegnungsdeck oder dem Ablagestapel in einen Kampf verwickelt.

Flottenvorbereitung

Sobald sich in einem Begegnungsdeck für ein Szenario Schiffe befinden, werden die Spieler in den Vorbereitungsanweisungen für das Szenario angewiesen, „ihre Flotte vorzubereiten“. Um ihre Flotte vorzubereiten, wählt jeder Spieler eines der sechs einzigartigen Schiff-Ziele aus, die im Begegnungsset „Die Flotte der Traumjäger“ enthalten sind: die Traumjäger, die Stern der Morgendämmerung, die Bringer der Abenddämmerung, die Glórinaith, die Närelenya oder die Silberflügel. **Einer der Spieler muss die Traumjäger wählen.** In einem Spiel mit nur einem Spieler übernimmt dieser die Kontrolle über die Traumjäger **und** ein weiteres Schiff-Ziel seiner Wahl. Jedes Schiff-Ziel, das nicht verwendet wird, wird dann aus dem Spiel entfernt.

Zum Schluss hängt der Spieler, der die Traumjäger kontrolliert, die Kurskarte an und setzt sie auf ☀.



Kurs

Die Kurskarte, die an die Traumjäger angehängt ist, steht für die derzeitige Fähigkeit der Flotte, ihre Schiffe mit dem Wind und durch die vielen Hindernisse zu navigieren, die auf See auftreten können. Ein schlechter Kurs steht für Fehler beim Segeln und damit für das Treffen auf Hindernisse wie Gegner oder widriges Wetter.

Das Symbol auf der Kurskarte wird „euer derzeitiger Kurs“ genannt. Alle Spieler haben denselben Kurs. Einige Karten haben zusätzliche oder abweichende Effekte, abhängig vom derzeitigen Kurs. Die möglichen Kurse werden unten beschrieben:

☀️: Nur dieser Kurs steht dafür, dass die Spieler „auf dem richtigen Kurs“ sind – und ist die beste mögliche Position. Der Kurs kann nicht weiter in Richtung des richtigen Kurses geändert werden. Die Spieler reisen mit größtmöglicher Manövrierfähigkeit in Windrichtung.

⚡️ / 🌪️: Diese Kurse gelten als „vom Kurs abgekommen.“ Die Spieler kämpfen gegen die Elemente und ihre Navigation ist derzeit nicht korrekt.

⚡️: Dieser Kurs gilt als „vom Kurs abgekommen“ und ist die schlechteste der möglichen Positionen. Mit diesem Kurs kann man nicht weiter „vom Kurs abkommen“. Die Spieler reisen gegen den Wind und sind komplett der Gnade der See ausgeliefert.

Falls die Spieler angewiesen werden, ihren Kurs in Richtung „vom Kurs abgekommen“ zu ändern, müssen sie die Kurskarte um 90° gegen den Uhrzeigersinn drehen, sodass sich ihr derzeitiger Kurs *eine Position näher* an der schlechtesten Position befindet (⚡️). Falls er sich bereits auf der schlechtesten Position befindet (⚡️), kann er nicht weiter in Richtung „vom Kurs abgekommen“ geändert werden.



Falls die Spieler angewiesen werden, ihren Kurs in Richtung „auf dem richtigen Kurs“ zu ändern, müssen sie die Kurskarte um 90° im Uhrzeigersinn drehen, sodass sich ihr derzeitiger Kurs *eine Position näher* an der Position „auf dem richtigen Kurs“ befindet (☀️). Falls er sich bereits auf der besten Position befindet (☀️), kann er nicht weiter in Richtung „auf dem richtigen Kurs“ geändert werden.

Achtung: Sobald die Spieler angewiesen werden, ihren Kurs in Richtung „auf dem richtigen Kurs“ zu ändern,

ändern sie ihn damit nicht komplett auf die Position „auf dem richtigen Kurs“ (☀️), er wird nur *eine Position näher* an die Position „auf dem richtigen Kurs“ (☀️) geändert.



Segeln

Segeln ist ein neues Schlüsselwort, das auf einigen Abenteuerabschnitten in dieser Erweiterung vorkommt und für die Reise der Spieler auf ihren Schiffen über das Meer steht. Zu Beginn jeder Abenteuerphase (bevor sich Charaktere dem Abenteuer stellen) und falls das Hauptabenteuer das Schlüsselwort Segeln hat, muss der Startspieler eine Segeln-Probe ablegen.

Segeln-Proben

Segeln-Proben stehen für die Fähigkeit der Spieler, ihren Kurs zu ändern und Segel und Takelage an die sich ändernden Windverhältnisse anzupassen. Sobald du eine Segeln-Probe ablegst, führe folgende Schritte nacheinander durch:

1. Ändere den Kurs auf „vom Kurs abgekommen“. Dies steht für die sich wechselnden Winde und die Schwierigkeiten bei der Navigation auf See. (Falls er bereits auf Position ⚡️ steht, ändert sich der Kurs nicht.)
 2. Erschöpfe eine beliebige Anzahl Charaktere, die du kontrollierst, die sich der Segeln-Probe stellen.
 3. Sieh dir so viele Karten oben vom Begegnungsdeck an, wie sich Charaktere der Segeln-Probe stellen. Falls sich nicht genug Karten im Begegnungsdeck befinden, die du dir ansehen könntest, mische zuerst den Begegnungs-Ablagestapel zurück in das Begegnungsdeck.
 4. Überprüfe, ob du Erfolg hast. Einige Begegnungskarten haben das Symbol ☀️ in der unteren linken Ecke ihres Textfeldes. Dieses Symbol zeigt beim Ablegen von Segeln-Proben einen Erfolg an. Für **jedes** ☀️-Symbol, das sich auf den angesehenen Begegnungskarten befindet, darfst du den Kurs eine Position in Richtung „auf dem richtigen Kurs“ ändern. Falls keine ☀️-Symbole auf den Karten sind, bleibt der Kurs unverändert. Lege danach alle angesehenen Karten ab.
- ☀️-Symbole haben keinen weiteren Effekt, sie stehen nur für Erfolge bei Segeln-Proben.
- Die Spieler haben die Möglichkeit, vor und nach einer Segeln-Probe **Aktionen** zu verwenden, allerdings nicht während der Probe.

Szenario 1: Reise über das Belegaer

Schwierigkeitsgrad = 5

Die Reise über die Straße nach Westen zu den Grauen Anfurten verlief friedlicher und ereignisloser, als die Gemeinschaft der Abenteurer es sich hatte erhoffen können. Die Schrecken, denen sie in dem schaurigen Reich gegenüberstanden hatten, lagen weit hinter ihnen, und im gerade erblühenden Frühling hatten sie seit langer Zeit zum ersten Mal das Gefühl, ihre Reise genießen zu können. Nach kurzer Zeit passierten sie die Turmberge und erreichten die Tore zu den Anfurten.

Dort empfing sie Círdan, der Schiffbauer und Herr der Grauen Anfurten, herzlich, der eine Gruppe Elben anführte. „Ich bin euch allen dankbar, dass ihr so schnell auf meinen Brief reagiert habt. Erlaubt mir, euch in Mithlond willkommen zu heißen, dem letzten Hafen der Elben östlich des großen Meeres Belegaer“, sagte er lächelnd zu den Helden. Die Weisheit vergangener Zeitalter leuchtete in Círdans Augen. „Folgt mir, ich bringe euch zu unseren Versammlungsräumen. Dort werdet ihr den Grund für eure lange Reise, die euch von Bruchtal hierher geführt hat, erfahren.“

Bereit auf jede ihnen mögliche Art zu helfen, folgten die Helden den Elben durch die Tore und wurden zu einem hohen weißen Turm am Golf von Luhn geleitet. Elegante Elbenschiffe lagen in den Hafendocks, riesig und weiß, auf ihren Segeln der Stern von Eärendil. Sie waren ebenso sehr Kunstwerke wie Segelschiffe, wunderschöne Beispiele der unerreichten Handwerkskunst der Elben. Merkwürdig war nur, dass sich auch drei gondorische Schiffe im Hafen befanden, auf deren Segeln der Weiße Baum Gondors prangte.

Die runde Versammlungskammer des Turmes war schön geschmückt. Offene Bogenfenster nach Westen sorgten für einen stetigen Luftzug durch den Seewind, der die wartende Gemeinschaft erfrischte. Kurz nach ihrer Ankunft betrat ein sehniger Mann mittleren Alters den Raum. Er hatte langes, schwarzes Haar, einen dünnen Bart und hohe Wangenknochen. „Dies ist Lord Calphon aus Dol Amroth“, stellte Círdan ihn vor, „er hat eine lange Reise auf sich genommen, um unsere Hilfe zu erbitten.“ Lord Calphon stand lächelnd vor ihnen und schüttelte ihnen nacheinander die Hand. Sein Blick wirkte gleichermaßen erleichtert und besorgt.

„Es wäre einfacher, wenn ich am Anfang beginnen würde“, erklärte Calphon, als er sich an den Tisch setzte, und spielte besorgt mit seinen ineinander verschränkten Händen. Círdan erteilte dem Adligen mit einer Geste das Wort und Calphon erzählte seine Geschichte. „Es begann vor einigen Monaten: Ich hatte einen seltsamen Traum, den lebendigsten Traum, den ich je hatte. In diesem Traum

sah ich eine wunderschöne Insel im weiten Ozean und ich verspürte in meinem Herzen den Drang, unbedingt zu dieser Insel aufzubrechen. Ich sah die Ruinen des alten Númenors, tiefer unter den Wellen. Als ich erwachte, wusste ich, dass dies kein normaler Traum gewesen war. Aber er blieb auch nicht mein einziger.“

„Ich träumte monatelang von der Insel und ihren Geheimnissen. Bis heute sehe ich in Visionen ihre Tempel und Ruinen. Ich glaubte zunächst nicht, dass diese Insel wirklich existiert, weil man uns in Gondor beibringt, dass Númenor vollständig in den Wellen des Ozeans versunken ist. Ich hatte von der Weisheit und Voraussicht des Elbenfürsten Círdan gehört und dachte mir, falls jemand den großen Ozean Belegaer wirklich kennt, dann die Elben, die über ihn segelten. So nahm ich mein Schiff, die Stern der Morgendämmerung, die beeindruckende Bringer der Abenddämmerung und das schnellste Schiff der Flotte von Dol Amroth, die Silberflügel, und brach hierher auf, in der Hoffnung, dass Círdan seine Weisheit mit mir teilen würde.“ Er nickte Círdan zu, der sich daraufhin an die Helden wandte.

„Ich habe Calphon bei der Deutung seiner Träume geholfen und bin zu dem Schluss gekommen, dass die Insel aus seinen Visionen ein versunkener Gipfel Númenors ist. Dieses Land ist wirklich in den Wellen versunken, als die Valar ihren Zorn über die Menschen Númenors entfesselten. Aber ich glaube, dass die höchsten Gipfel diesen Fall überstanden haben könnten. Es kann kein Zufall sein, dass Calphon, der das Blut Númenors in sich trägt, von seiner alten Heimat geträumt hat.“

Die Helden lauschten interessiert Calphons Geschichte und den weisen Worten Círdans. Sobald Círdan geendet hatte, erhob sich einer der Helden und fragte höflich: „Selbst wenn man den Ursprung der Insel kennt, wäre es doch mit großem Aufwand verbunden, sie in den Weiten des Ozeans zu finden. Wie können wir Euch bei dieser großen Aufgabe helfen?“

Círdan trat an die offenen Fenster der Kammer und blickte auf den Golf von Luhn und den Hafen von Mithlond. „Es wird eine lange Reise und auch wenn ich die Gefahren, die auf Calphon warten, nicht vorhersehen kann, spüre ich doch, dass ihm großes Unheil bevorsteht. Ich kann es euch nicht befehlen, aber falls ihr den Wunsch zu helfen verspürt, segelt mit ihm und unterstützt ihn dabei, die Insel aus seiner Vision zu erreichen. Ich spüre, dass diese Aufgabe von größter Wichtigkeit ist.“

Die Helden sahen einander einen Moment lang an, aber es gab keine Diskussion. Die Dringlichkeit in Círdans Stimme und seine weithin bekannte Voraussicht reichte den Helden völlig. Sie nickten einander zu und waren sich einig. „Wir werden Lord Calphon auf seiner Reise begleiten“, sagte einer der Helden und trat vor. „Aber wir besitzen kein Schiff.“

Círdan lächelte und seine Augen leuchteten hell auf, als ob er die Zustimmung der Helden vorhergesehen hätte. Er bedeutete den Helden ihm zu folgen, und verließ die Kammer mit schnellen Schritten, die Gemeinschaft dicht hinter sich. Sie begleiteten den Schiffbauer viele Stockwerke hinunter und durch weiße Bogentore, bis sie schließlich die Docks der Anfurten erreichten. Sonnenlicht tanzte auf der Wasseroberfläche und Möwen sangen über dem Luhn. „Seht!“, sagte Círdan und deutete auf das Dock direkt neben ihnen.

Dort lag ein wunderschönes Elbenschiff vor Anker. Es war weiß, mit gefalteten Flügeln an den Seiten und sein Bug hatte die Form eines majestätischen Schwanes. „Schon lange vor Calphons Ankunft habe ich dieses Schiff nach meinen Visionen bauen lassen“, sagte der Elbenfürst und legte seine Hand vorsichtig auf die Seite des Schiffes. „Es wurde für eine Reise von größter Bedeutung geschaffen, hat aber den Golf von Luhn bisher noch nicht verlassen. Ich glaube, dies ist die Reise, für die es gebaut wurde. Von nun an wird das Schiff unter dem Namen Oloroitare, die Traumjäger, bekannt sein. Ich gebe euch, den Streitern Gandalfs und Elronds, dieses Schiff und seine Mannschaft, auf dass ihr eine sichere Reise haben werdet. Es gibt zwei weitere Schiffe in diesem Hafen, die Glórinaith und die Nárelenya, die euch bei Bedarf ebenfalls von Nutzen sein könnten. Diese Schiffe werden gemeinsam mit denen von Lord Calphon eure Flotte sein.“

Die Stärke und Schönheit der Traumjäger suchte ihresgleichen. Die Helden dankten Círdan aus vollem Herzen, beschämt von der Größe der Geschenke des Schiffbauers. „Wir werden bei dieser Aufgabe nicht versagen“, sagte einer der Helden mit einer tiefen Verbeugung. „Und wir werden gut auf die Geschenke der Anfurten achtgeben.“

„Daran hege ich keinerlei Zweifel“, antwortete Círdan lächelnd. Und so begannen die Vorbereitungen für ihre lange Reise ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Reise über das Belegaer“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets erstellt: Reise über das Belegaer, Weite Ozeane, Stürmisches Wetter, Die Flotte von Umbar, Korsaren-Piraten und Die Flotte der Traumjäger. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: Verstärkter Rumpf, Balliste, Größere Quartiere, Zusatzsegel, Unheilvolles Schicksal, Die Donnerschlag, Crowley und jede Karte im Kampagnenvorrat (auf der Kampagnenkarte ist angegeben, wie diese Karten zu verwenden sind).

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

„Ich sehe sie nicht mehr“, rief einer der Helden, der über das Meer hinweg Ausschau nach den schwarzen Segeln hielt. Die Korsaren hatten sie viele Seemeilen weit über den Ozean verfolgt. Nun war bei einem Blick zum Horizont kein Zeichen für die Anwesenheit der Feinde zu finden, was für die Helden und die Mannschaft eine echte Erleichterung war.

„Ich verstehe das nicht“, sagte Calphon leise. „Natürlich, Gondor ist ein verhasster Feind der Korsaren von Umbar. Aber warum sollten die Korsaren uns so ausdauernd und über so weite Entfernungen verfolgen?“

„Viel mehr Sorgen macht mir die Frage, warum sie überhaupt so weit im Norden unterwegs waren“, unterbrach ihn die Heldin. „Wir waren nur wenige Tagesreisen von den Anfurten entfernt, als wir sie zum ersten Mal bemerkten. Das kann kein Zufall sein“, schloss sie. „Sie müssen Euren Schiffen von Dol Amroth aus gefolgt sein.“

Calphons Augen weiteten sich und er wirkte plötzlich besorgt. „Was? Aber ich habe keine Zeichen von ihnen auf meiner Reise in den Norden gesehen ...“ Er umklammerte ein Schiffstau mit so festem Griff, dass seine Fingerknöchel weiß wurden. „... Es schmerzt mich, mir vorzustellen, dass ich mit meinen Handlungen die Elben in den Anfurten in Gefahr gebracht haben könnte. Ich hoffe, Círdan wird mir vergeben.“

Die Heldin schenkte Calphon ein tröstliches Lächeln. „Macht Euch keine Sorgen. Das bestätigt nur, dass Eure Reise nicht unnötig ist. Die Korsaren müssen einen Grund dafür haben, uns über eine so weite Strecke zu verfolgen. Unser Ziel sollte jetzt sein, diesen Grund zu erfahren. Lasst uns diese Insel aus Eurem Traum finden und ihre Geheimnisse mit eigenen Augen sehen.“

Szenario 2: Das Schicksal Númenors

Schwierigkeitsgrad = 4

Die helle orangerote Sonne, die über dem Gipfel des Berges aufging, tauchte den Himmel in ein wunderschönes Licht, genau wie Calphon beschrieben hatte. „Land in Sicht!“, rief ein Seemann und die Flotte summte vor Aktivität. Die Insel war groß, in ihrer Mitte dominiert von einem Gipfel, der einst zu einem sehr hohen Berg gehört haben musste. Tief im dichten Dschungel der Insel befanden sich zerfallene Türme und uralte Ruinen.

„Sie existiert also wirklich“, flüsterte Calphon, als er den Bug des Schiffs erreichte und erleichtert die Insel betrachtete. „Ich bin froh, dass ich uns nicht umsonst mitten auf den Belegaer geführt habe.“ Die Helden teilten Calphons Erleichterung, aber sie hatten immer vermutet, dass es die Insel wirklich gibt, denn sonst hätte der weise Círdan sie nicht auf so eine gefährliche Reise entsandt. Die Schiffe gingen an der Westküste der Insel vor Anker und die Mannschaft ließ die kleinen Beiboote zu Wasser. Die Gemeinschaft bereitete sich auf das Ausschiffen und Übersetzen zur Küste vor, bewaffnet gegen mögliche Gefahren der Insel und mit genug Rationen für einige Tage ausgestattet.

„Ihr solltet hierbleiben“, meinte einer der Helden zu Calphon, als sie sich zum Aufbruch vorbereiteten. „Ihr habt Euren Teil getan, indem Ihr uns geholfen habt, die Insel zu finden. Nun erledigen wir den unsrigen.“ Calphon schüttelte den Kopf und weigerte sich entschlossen, zurückzubleiben.

„Nein, ich muss mit euch gehen“, erklärte er. „Ich bin vielleicht nicht in der Lage, uns auf der Insel zu führen, aber ich habe beinahe ein Jahr gewartet und mir diesen Tag ausgemalt. Ich muss diese Küste betreten und die Ruinen von Númenor mit eigenen Augen sehen.“

Die Helden tauschten besorgte Blicke aus, aber keiner war in der Lage, Calphon seinen Wunsch abzuschlagen. „Wir wissen nicht, welche Geheimnisse oder Gefahren auf der Insel auf uns warten“, sagte einer von ihnen. „Aber wenn dies Euer Wunsch ist, werden wir ihn respektieren und Euch beschützen.“ Calphon nickte bedächtig.

Die Gemeinschaft stieg in die kleineren Boote um und ruderte in Richtung der unkartierten Küste.

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Das Schicksal Númenors“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets erstellt: Das Schicksal Númenors, Ertrunkene Tote und Ruinen von Númenor. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: Fernrohr, Wiederhänger und jede Karte im Kampagnenvorrat.

Unkartiert

Unkartiert ist ein Schlüsselwort, das auf einigen Orten in dieser Erweiterung auftaucht. Unkartiert-Orte stehen für unbekannte Gegenden Mittelherdes, die in diesem Zeitalter noch nicht von Menschen betreten oder gar erkundet worden sind. Deshalb wissen die Spieler auch nicht, was sie erwartet, wenn sie zu einem solchen Ort reisen.

Diese Orte sind doppelseitig bedruckt. Eine Seite hat den Namen „Einsame Insel“ und das Schlüsselwort Unkartiert. Unkartiert-Orte werden der Aufmarschzone immer mit der Seite „Einsame Insel“ nach oben hinzugefügt, ohne die andere Seite anzusehen. Orte mit dem Schlüsselwort Unkartiert haben keine Abenteuerpunkte und können nicht erkundet werden, indem Fortschrittsmarker auf sie gelegt werden, obwohl trotzdem Fortschrittsmarker auf sie gelegt werden können (um ihre **Aktion-Fähigkeit** auszulösen).



Jede Kopie von Einsame Insel hat den folgenden Text: „**Erzwungen:** Nachdem die Einsame Insel zum aktiven Ort geworden ist, dreht sie um.“ Erst wenn die Spieler zu einem Unkartiert-Ort reisen, können sie herausfinden, um was für einen Ort es sich wirklich handelt, indem sie ihn auf seine andere Seite umdrehen. **Das Umdrehen eines Unkartiert-Ortes entfernt sämtliche Fortschrittsmarker von diesem.** Sobald er umgedreht ist, funktioniert er wie ein normaler Ort, mit den folgenden Ausnahmen: Doppelseitige Orte können das Begegnungsdeck nicht betreten. Falls ein doppelseitiger Ort auf den Ablagestapel gelegt werden würde, wird er stattdessen mit der Seite Einsame Insel nach oben in das Unkartiert-Deck zurückgemischt.

Jede Kopie von Einsame Insel hat den folgenden Text: „**Aktion:** Entfernt 4 Fortschrittsmarker von der Einsamen Insel, um ihre verdeckte Seite anzusehen.“ Die Spieler erhalten also durch das Legen von Fortschrittsmarkern auf eine Einsame Insel in der Aufmarschzone die Möglichkeit, sich die verdeckte Seite anzusehen und Informationen zu erhalten, um zu entscheiden, wohin sie reisen sollen.

Viele Orte auf der anderen Seite eines Unkartiert-Ortes haben **Erzwungen**-Effekte, die ausgelöst werden, sobald er umgedreht wird. Nach dem Umdrehen eines Unkartiert-Ortes sollte der neu umgedrehte Ort auf solche Effekte hin überprüft werden. Dabei ist zu beachten, dass das „Ansehen“ der verdeckten Seite eines Unkartiert-Ortes keinen dieser Effekte auslöst.

Ferner ist zu beachten, dass alle Kopien von Einsame Insel das Begegnungsset-Symbol Ruinen von Númenor auf der Seite Einsame Insel haben, obwohl einige von ihnen eigentlich zu anderen Begegnungssets gehören.

Vorbereitung des Unkartiert-Decks

Sobald sich im Begegnungsdeck für ein Szenario Unkartiert-Orte befinden, werden die Spieler möglicherweise während der Vorbereitung angewiesen, „das Unkartiert-Deck zu erstellen.“ Dies geschieht, indem sie alle doppelseitigen Orte mit dem Schlüsselwort Unkartiert in einen separaten Stapel zusammenmischen. Dieser Stapel wird ab jetzt das Unkartiert-Deck genannt. Bei der Vorbereitung des Unkartiert-Decks sollte jede Karte mit der Seite Einsame Insel nach oben zeigen, sodass die Spieler ihre verdeckte Seite nicht kennen.

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

Die Erkundung der unkartierten Insel war anstrengend, doch die wirkliche Gefahr auf der Reise der Gruppe war der Angriff der abtrünnigen Untoten. Auf dem Weg tiefer und tiefer in das Herz der Insel hatten sie schließlich ein bemerkenswertes Gebäude gefunden – einen imposanten Schrein an der Seite eines Berges.

Als sie die Schwelle des Schreins übertraten, fühlten sie die Gegenwart von etwas Dunklem und Bösen. Wandbehänge und Statuen, über die Jahre verblasst und zerfallen, zeigten den bösen Morgoth als großes und mächtiges Wesen. „Wir in Gondor kennen die Geschichte von Númenors Glanz und Niedergang; wir wissen, dass Morgoth in der dunklen Zeit vor Númenors Zerstörung viele Anhänger unter den Ungläubigen Númenors hatte“, erklärte Lord Calphon, während er eine der Unheil verkündenden Statuen untersuchte. „Das muss einer der Tempel sein, die zu seiner Verehrung errichtet worden waren.“

Sie durchsuchten den Tempel sorgfältig, fanden aber nichts, was ihnen weiterhalf. Viele Fragen blieben unbeantwortet und die Gemeinschaft verlor allmählich die Hoffnung, dass es sich bei dem Schrein um ihr Ziel handeln könnte. Schon wollten sie aufbrechen, um die Erkundung der Insel fortzusetzen, aber Calphon bestand darauf, dass sie blieben.

„Wartet! Wir dürfen noch nicht gehen ... Ich ... ich erinnere mich an diesen Ort, glaube ich ...“ Er fuhr mit der Hand über die Wand auf der anderen Seite des Raumes, als ob er versuchen wollte, die Geheimnisse zu ergründen, die der Stein verborgen hielt. „Ich erinnere mich ... der Klang eines Hammers auf einem Amboss ... Die Hitze einer Schmiede ...“

Die Gemeinschaft tauschte besorgte Blicke und näherte sich Calphon vorsichtig. Die Augen des Adligen waren geschlossen, ein Ohr presste er gegen die Wand und lauschte genau. „Lord Calphon?“, fragte einer der Helden nach einem Moment und legte seine Hand ermutigend auf Calphons Schulter. Der Adlige zuckte zusammen, als würde er aus einem Traum erwachen, und drehte sich mit erschüttertem Gesichtsausdruck zu den Helden um. „Hier ist etwas!“, erklärte er. Er ging einige Schritte weiter zu einem anderen Abschnitt der Wand und legte seine Hände gegen den Stein.

Die Gemeinschaft war überrascht, als die Steine nachgaben und sich die Wand nach außen öffnete, als ob sie an unsichtbaren Angeln hinge, wie eine Tür; die in einen Geheimgang führte. Mit großen Augen und schweigend betrat Calphon den Gang und die Helden folgten ihm dichtauf. Der Gang war eng und dunkel. Bald schon stiegen sie eine steile Treppe hinab, tiefer in die Dunkelheit des Tempels. Endlich, nach unzähligen Stufen, kamen sie in eine kleine Kammer mit einem erhöhten Altar in der Mitte. Zwei Kerzenleuchter standen an dessen Seiten, uralte und unbeleuchtet. Auf dem Altar lag ein großer Schlüssel aus schwarzem Eisen.

„Ein Schlüssel?“, sagte Calphon und nahm diesen mit fragender Miene in seine Hand. „Ich verstehe das nicht. Ich bin auf der Suche nach der Lösung für dieses Geheimnis, aber alles, was wir auf dieser Insel finden, sind weitere Rätsel.“

„Vielleicht wissen die Elben der Anfurten die Antwort“, schlug einer der Helden vor. Ohne ein passendes Schloss auf der Insel zu finden, ging die Gemeinschaft weiter nach Westen an die Küste.

Szenario 3: Raubzug auf die Grauen Anfurten

Schwierigkeitsgrad = 8

Die Reise zurück zu den Grauen Anfurten war lang, aber bei Weitem nicht so gefährlich wie die abenteuerliche Suche nach der Insel aus Calphons Traum. Auch wenn die Flotte sich in einem Gebiet ohne vertrauten Nachthimmel befand, war es doch ohne Korsaren auf ihren Fersen relativ einfach, sich nach Nordosten zu halten, bis sie die Küste Mittelherdes erreichten und dieser nach Norden zum Golf von Luhn folgen konnten. Die Helden suchten ständig ihre Umgebung nach schwarzen Segeln ab, aber während der gesamten Reise entdeckten sie kein einziges. Schließlich erreichten sie die Sicherheit der Grauen Anfurten und wurden dort von Glockengeläut und Elbengesang, der über den Golf klang, empfangen.

Am Abend ihres Ankunftstages brachte man sie erneut in die Versammlungshalle, wo sie den erfolgreichen Abschluss ihres Abenteuers feierten. Die Elben baten sie von ihrer Reise zu erzählen und die Gemeinschaft war dazu nur zu gern bereit, während Calphon die meiste Zeit schweigend daneben saß.

Círdan interessierte sich sehr für die Geschichte der Gemeinschaft und hörte aufmerksam zu, als sie von ihrer Suche nach der Insel und der Erkundung der uralten Ruinen Númenors berichteten. „Ich bin nicht sicher, woher ich wusste, wo ich zu suchen hatte“, kommentierte Calphon seine Entdeckung im Schrein des Morgoth. „Es war, als ob ... als ob ich mich an etwas aus meiner Vergangenheit erinnerte, aus einer längst vergangenen Zeit.“ Er griff in seinen Wams und zog den geheimnisvollen schwarzen Schlüssel heraus, den er an einer dünnen Kette um den Hals trug, und legte ihn auf den großen Tisch in der Mitte des Rates. „Dieser seltsame Schlüssel ist alles, was wir auf der Insel gefunden haben. Wir dachten, dass möglicherweise die weisen Elben aus den Anfurten seine Bedeutung erkennen könnten.“

Die Elben untersuchten den Schlüssel sorgfältig und Círdan strich sich gedankenversunken über seinen Bart. Schließlich brach Galdor, einer der weisesten Elben in Círdans Rat, das Schweigen. „Er sieht sicher so aus, als hätten ihn Handwerker aus Númenor geschaffen, aber etwas ist merkwürdig an ihm. Ich weiß nicht, was für ein Schloss er öffnen könnte.“ Calphon seufzte und fühlte sich aller Hoffnung beraubt. Galdor reichte den Schlüssel an Círdan weiter, dessen Körper zu zittern begann, als seine Finger den Schlüssel berührten.

„Etwas Ungutes liegt in diesem Schlüssel“, sagte er, drehte den schwarzen Schlüssel in seiner Hand um und betrachtete ihn, als ob er ihn mit seinem Blick durchdringen wollte. Aber bevor er ihn weiter untersuchen konnte, vernahm sie aufgeregte Stimmen von den Wachtürmen. „Die Meerewächter!“, rief Galdor. Die Helden eilten zu den hohen

Fenstern, durch die man den Golf überblicken konnte. Entsetzt beobachteten sie, wie sich Korsarenschiffe, deren schwarze Segel in der Dunkelheit kaum auszumachen waren, von Westen her näherten. Leuchtend-rote Brandpfeile loderten vor dem Nachthimmel und Ruderboote näherten sich eilig den Docks.

In der Kammer brach das Chaos aus. „Korsaren! Die Korsarenräuber greifen uns an!“, schrien Elben und Menschen außerhalb des Turmes und Kampfgeräusche tosten um sie herum wie ein Sturm. Der Geruch verbrannten Holzes drang in Wellen von draußen hinein. Círdan wies Calphon und die übrigen Elben an, sich in Sicherheit zu bringen, bevor er sich an die Helden wandte und sie um Hilfe bat. „Sie brennen die Schiffe in unserem Hafen nieder!“, rief er entsetzt aus. „Wir müssen verhindern, dass sie unsere Flotte zerstören!“ Die Helden nickten zustimmend, zogen ihre Klingen und stürzten sich in das Schlachtgetümmel.

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Raubzug auf die Grauen Anfurten“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets erstellt: Raubzug auf die Grauen Anfurten, Korsarenräuber und Die Elite der Sturmrufer. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: Fernrohr, Schwarzer Schlüssel (Gunst), Graxar, alle Kopien von Galdors Rat, Pariersäbel, Wurfaxt und jede Karte im Kampagnenvorrat.

In Flammen X

Viele Orte in diesem Szenario haben das Schlüsselwort In Flammen X. Dies steht für die Schiffe der Elbenflotte und die Piere der Grauen Anfurten, die von den Korsaren angegriffen und in Brand gesetzt werden.

Am Ende jeder Runde müssen die Spieler 1 Schadensmarker auf jeden In-Flammen-Ort in der Aufmarschzone legen. Viele Begegnungskarten-Effekte führen außerdem dazu, dass Schadensmarker auf In-Flammen-Orte gelegt werden.

Falls irgendwann auf einem In-Flammen-Ort Schadensmarker in Höhe seines In-Flammen-X-Wertes liegen, ist er zerstört und muss verdeckt unter die Ziel-Karte Die Anfurten brennen gelegt werden. Verdeckte Karten unter Die Anfurten brennen gelten als nicht im Spiel.

Falls ein In-Flammen-Ort erkundet worden ist, wird er normal auf den Ablagestapel gelegt und alle Schadensmarker auf ihm werden ebenfalls abgelegt.

ACHTUNG!

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

Die Schlacht war hart und einige Schiffe wurden Opfer der Flammen. Aber mit der Hilfe der Helden waren die Elben in der Lage, die Schlacht für sich zu entscheiden und die Korsaren zu vertreiben. Der Anführer der Korsaren, ein Kapitän namens Sahir, ordnete den Rückzug an und ihre Schiffe flohen aus dem Luhn nach Westen.

Die Elben löschten die verbliebenen Feuer und verschafften sich einen Überblick darüber, was die Flammen alles zerstört hatten. „Die Korsaren wurden noch nie so weit im Norden gesehen. Warum haben sie diesen Hafen angegriffen?“, fragte einer der Helden laut. „Sie waren nicht genug, um die Anfurten einzunehmen.“ Zunächst ertönte zustimmendes Gemurmel, bis einem nach dem anderen auffiel, wo ihr Denkfehler lag. Die Helden dachten über ihre Reise zur Insel und die Tatsache nach, dass die Korsaren ihre Pläne zu kennen schienen und sie bis weit auf den Belegaer verfolgt hatten.

„Lord Calphon!“, rief einer von ihnen aus und sie rannten mit immer noch gezogenen Waffen zurück zum hohen Turm, von dem aus man den Golf überblicken konnte. Eilig hasteten sie die vielen Stockwerke hoch, bis sie endlich das Quartier von Lord Calphon erreichten und durch dessen Tür stürmten.

Sie kamen zu spät. Der Adlige lag mit schmerzverzerrter Grimasse tot auf dem Boden seines Raumes. In seiner Brust klaffte eine riesige Wunde, als ob er von einem Schwert aufgespießt worden wäre. Einige von Calphons Leibwächtern lagen neben den wenigen getöteten Korsaren. Der geheimnisvolle schwarze Schlüssel und die dünne Kette, an der er gehangen hatte, waren verschwunden. Ein dreizackiger Haken war unter einem der offenen Fenster befestigt und ein langes Seil hing herab bis zur See tief unter ihnen.

„Wir haben keine Zeit zu verlieren“, sagte einer der Helden nach einem kurzen Moment des Schocks und der Trauer. „Die Korsaren haben den Schlüssel mitgenommen. Darum haben sie sich zurückgezogen: Sie hatten ihr Ziel bereits erreicht.“ Die Helden erwiesen dem Adligen aus Dol Amroth die letzte Ehre und eilten zur Traumjäger. Dort begutachtete Cirdan gerade den Schaden an seinem Meisterwerk und weiteren Schiffen der Elbenflotte. Als sie ihm vom Mord an Calphon berichteten, schüttelte er niedergeschlagen seinen Kopf.

„Ihr müsst sie verfolgen, so schnell die Winde es zulassen. Ich überlasse euch erneut das Steuer der Traumjäger. Ich bin sicher, Calphons Mannschaft ist damit einverstanden, dass ihr an seiner Stelle seine Schiffe befehligt.“ Seine Augen leuchteten so hell wie die Sterne über ihm. „Der Weg, der vor euch liegt, wird nicht leicht und ich weiß nicht, wo er enden wird. Aber dass der Schlüssel im Mittelpunkt des Ganzen steht, ist sicher. Findet ihn und erkundet, wozu er gut ist!“ Die Helden nickten und brachen sofort auf, um das Artefakt zu suchen und Calphon zu rächen.



Na'asiyah ließ ihr Messer verärgert wieder in ihren Gürtel gleiten. Sie hatten ihr Ziel erreicht, aber Sahir hatte ihren Plan vollständig ignoriert. Sie und eine kleine Mannschaft, bestehend aus ihren besten Männern, hatten ein Ruderboot genommen und waren unbemerkt im Schutz des Abendnebels zu den Elbentürmen vorgedrungen. Mit ihrem Talent, unbemerkt zu bleiben, hätten sie in den Turm eindringen, die Wachen aus Gondor überwältigen und das Artefakt unbemerkt an sich nehmen können. Stattdessen hörten sie, als sie den Turm erreichten, Glocken und Schlachtgetümmel.

Nun, da ganz Mithlond von ihrer Anwesenheit erfahren hatte, wurde Na'asiyahs Aufgabe deutlich schwerer zu erfüllen. Die Leibwächter des Adligen waren gut ausgebildet und einige von Na'asiyahs Männern hatten im Kampf ihr Leben verloren. Am Ende waren sie gezwungen, den Mann aus Gondor zu töten, um den Schlüssel zu bekommen. Sie hatte gehofft den Adligen entführen zu können. Sie wollte es so aussehen lassen, als wäre er einfach verschwunden, um sich selbst unbemerkt zurückziehen zu können. Aber dank Sahirs Angriff war das nicht möglich.

Als die Sturmrufer und ihre Flotte außerhalb der Sichtweite der Anfurten waren, stürmte sie mit vor der Brust gekreuzten Armen in die Kajüte des Kapitäns. „Bei allem Respekt, Kapitän, was ist da passiert? Die Anfurten anzugreifen sollte unsere letzte Option bleiben. Ich dachte, wir schleichen uns ein und holen das Artefakt, statt einen verdammten Krieg anzuzetteln.“

ACHTUNG!

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

Kapitän Sahír saß auf seinem Stuhl, die Beine auf dem Tisch überkreuzt. Er wirkte sehr zufrieden mit sich und lächelte, während er den schwarzen Schlüssel in seiner Hand hin und her drehte. „Na’asiyah“, sagte er beiläufig, „Wir sind Korsaren. Wir schleichen uns nicht ein wie Diebe in der Nacht. Das Meer gehört uns. Jene, die es mit uns teilen wollen, müssen erzittern, wenn sie unsere Segel am Horizont sehen.“

„Kapitän, habt nicht Ihr mich zu Eurem ersten Offizier gemacht? Wenn Ihr meinen Rat ignorieren wollt, hättet Ihr mich zumindest vorwarnen können. Jetzt haben wir in ein Wespennest gestochen. Wir hätten im Schutz der Nacht verschwinden und meilenweit entfernt sein können, bevor man in den Anfurten überhaupt bemerkt hätte, dass der Schlüssel fehlt. Jetzt werden sie uns sicher folgen, so schnell sie können.“

Sahírs Lächeln verblasste und in dem Blick, den er Na’asiyah zuwarf, lag ein böses Funkeln. „Meine liebe Na’asiyah, hast du Angst vor ihnen?“

„Natürlich nicht, Kapitän“, sagte sie ruhig mit zu Schlitzten verengten Augen. Sie stellte zwar die Weisheit von Sahírs Plan in Frage, doch Blutvergießen bereitete ihr keine Probleme, falls es dem Wunsch ihres Kapitäns entsprach. „Ich hoffe nur, dass Euer Preis die Leben der Seeleute wert war, die wir verloren haben.“ Sie verließ mit einem kurzen Nicken Sahírs Quartier und schloss die Tür hinter sich. Die Seeleute an Deck sahen sie Befehle erwartend an, wie so oft, wenn Sahír mit anderen Dingen beschäftigt war. Der Seewind fuhr durch ihr dickes Haar und sie fühlte sich für einen Moment frei von Wut und Zorn. „Nun? Worauf wartet ihr, ihr verlauster Haufen?“, rief sie der Mannschaft heißblütig zu. „Es gibt Schiffe, die wir hinter uns lassen müssen! Volle Fahrt voraus!“



Szenario 4: Flucht der Sturmrufer

Schwierigkeitsgrad = 6

Die Traumjäger und ihre Flotte brachen unverzüglich aus den Grauen Anfurten auf und kamen dank günstiger Winde zügig voran. Calphons Männer arbeiteten hart, erfüllt von dem brennenden Wunsch nach Rache für den Tod ihres Herren, der ihnen neue Tatkraft verlieh. Ihre Feinde hatten einen deutlichen Vorsprung, aber die Hellden schworen, dass sich die Korsaren der Gerechtigkeit nicht entziehen würden.

Als die Sonne am Horizont aufging, hatten die Traumjäger und ihre Flotte den Golf von Luhn verlassen und Kurs nach Süden aufgenommen. Das Blaue Gebirge ragte östlich von ihnen an der Küste auf. „Wenn wir sie mit dieser Geschwindigkeit verfolgen, werden wir sie schon bald eingeholt haben“, mutmaßte einer der Hellden. „Unser Ziel ist das Schiff, das wir in den Grauen Anfurten gesehen haben – dorthin hat sich ihr Kapitän nach der Schlacht zurückgezogen.“

„Aber sie werden nicht allein segeln“, entgegnete ein anderer. Die Seeleute und Soldaten, die sie begleiteten, nickten verstehend, bereit für eine Schlacht.



„Feind-Schiff voraus!“ Der Ruf kam von einem Räuber ganz oben am Mast der Sturmrufer. Die gesamte Mannschaft wiederholte den Warnschrei. Alle nahmen ihre Positionen ein und bereiteten sich auf den Kampf vor.

Na'asiyah schubste die Seeleute, die ihr in die Quere kamen, beiseite und arbeitete sich zum Achterdeck vor. „Steht nicht nur so rum, ihr Narren!“, rief sie den Männern zu, die ihr Platz machten. „Ich will, dass jeweils drei von euch mit Blick nach Norden jedes Ruder besetzen! Gebt der restlichen Flotte ein Signal! Sorgt dafür, dass auch sie für die Schlacht bereit sind!“ Die Mannschaft nahm Haltung an und die Stimmen der Männer erhoben sich beim Rudern zu einem rhythmischen Seefahrerlied.

Der Kapitän stand am Steuerrad, wie üblich lächelnd, während seine langen Haare im Seewind flatterten. Ob er die Warnrufe seiner Mannschaft gehört hatte, war unklar, besorgt wirkte er auf jeden Fall nicht. Na'asiyah stieg die schmale Treppe hinauf, immer zwei Stufen auf einmal nehmend, und eilte zur Reling. Das erhöhte Deck bot ihr einen perfekten Ausblick auf den nördlichen Horizont. Wie erwartet folgte ihnen das weiße Schiff rasch, seine Segel blähten sich im Rückenwind. Ihre dunklen Augen wurden zu schmalen Schlitzern.

„Sie sind uns bereits dicht auf den Fersen“, stieß sie voll Verachtung hervor, sprach dabei aber leise genug, um ihre Besorgnis vor der Mannschaft zu verbergen und nur dem Kapitän mitzuteilen.

„Es sind leidenschaftliche Seeleute, das muss ich ihnen lassen“, bemerkte Sahir. „Aber sie sind keine Korsaren. Ihre Leichen werden schon bald Unrat auf dem Meeresgrund sein.“

Na'asiyah trat ans Steuerrad und lehnte sich mit vor der Brust gekreuzten Armen gegen die Reling. Sie hatte den größten Teil ihres Lebens unter dem Kommando von Kapitän Sahir verbracht und konnte sich nicht daran erinnern, ihn je zuvor so blutrünstig erlebt zu haben. Nicht, dass er sonst sanft oder höflich gewesen wäre, aber seine Brutalität hatte zumindest immer einen ... Sinn. War sonst wohlüberlegt.

Sie betrachtete ihren Kapitän mit einem durchdringenden Blick und er erwiderte ihren Blick, ohne die Augen abzuwenden. „Wann werdet Ihr mir sagen, was man mit diesem Schlüssel öffnen kann?“, fragte sie zum gefühlten hundertsten Mal seit ihrer Abreise aus Umbar.

„Sobald du soweit bist“, gab er scharf zurück. Die einzige Antwort, die er ihr jemals gab. Sie nahm einen Dolch aus ihrem Gürtel und ließ ihren Finger gedankenverloren an der Schneide entlanggleiten. Sahir hatte die Flotte weit in den Norden geführt, viel weiter als jemals zuvor in ihrem Leben. Er hatte der Mannschaft gesagt, dass sie einem Schiff aus Gondor folgen würden, das aus Dol Amroth aufgebrochen war, einem Schiff, von dem er wusste, dass es die Westküste in nördliche Richtung entlang segeln würde; woher er diese Information hatte, war ihr immer noch ein Rätsel. Erst als sie das Schiff aus Gondor mit eigenen Augen gesehen hatten, glaubten Na'asiyah und der Rest der Mannschaft, dass der Kapitän ihnen die Wahrheit gesagt hatte.

Vielleicht hatte Sahir recht. Vielleicht war sie noch nicht bereit. Auch wenn sie seinen Befehlen seit Jahren Folge leistete, hegte sie doch Zweifel an ihm. „Spielt nicht mit mir, Kapitän“, sagte sie, als sie ihren Dolch in die Scheide zurückgleiten ließ. „Ich verstehe, dass Ihr einen Plan habt. Ich möchte einfach nur wissen, was uns bevorsteht.“

Sahir lachte aus vollem Herzen. „Krieg, meine Liebe.“ Er grinste. „Wir ziehen in den Krieg.“

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Flucht der Sturmrufer“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets erstellt: Flucht der Sturmrufer, Die Flotte der Traumjäger, Weite Ozeane, Stürmisches Wetter und Korsaren-Piraten. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: Schwarzer Schlüssel (Bürde), Verstärkter Rumpf, Balliste, Größere Quartiere, Zusatzsegel, Die Donnerschlag, Crowley, Calaerion und jede Karte im Kampagnenvorrat.

Die Zone der Sturmrufer erstellen

Während der Vorbereitung für dieses Abenteuer werden die Spieler angewiesen, „die Zone der Sturmrufer zu erstellen.“ Um die Zone der Sturmrufer zu erstellen, müssen die Spieler ein zweites Abenteuerdeck erstellen, das aus Abschnitt 2C, Abschnitt 3C und Abschnitt 4C in genau dieser Reihenfolge besteht. (Die Abenteuerabschnitte mit den Nummern 1A, 2A, 3A und 4A finden wie üblich im Abenteuerdeck der Spieler Verwendung.) Danach wird in einem Bereich neben dem Abenteuerdeck der Sturmrufer die Gegnerkarte Die Sturmrufer ausgelegt.

Die Zone der Sturmrufer

Die Zone der Sturmrufer ist eine von der Aufmarschzone getrennte Spielzone, welche die Flucht der Sturmrufer vor den Spielern simuliert. Während die Spieler Fortschritte in ihrem Abenteuerdeck machen, macht auch die Sturmrufer Fortschritte in ihrem eigenen Abenteuerdeck und versucht, Abschnitt 4 eher zu erreichen und zu bewältigen als die Spieler. Der oberste Abenteuerabschnitt auf dem Abenteuerdeck der Sturmrufer wird „der aktuelle Abenteuerabschnitt der Sturmrufer“ genannt. Jeder dieser Abenteuerabschnitte hat den folgenden Text: „**Erzungen:** Legt am Ende der Runde die oberste Karte des Begegnungsdecks ab. Die Sturmrufer legt Fortschrittsmarker in Höhe ihres  und des  der abgelegten Karte auf diesen Abschnitt.“ In jeder Runde sorgt dieser Effekt dafür, dass die Sturmrufer in ihrem Abenteuerabschnitt genauso Fortschritt macht, wie die Spieler versuchen in

ihrem Abenteuerabschnitt Fortschritt zu machen. Falls sich auf dem aktuellen Abenteuerabschnitt der Sturmrufer genauso viele oder mehr Fortschrittsmarker befinden, als dieser Abenteuerpunkte hat, rückt sie ähnlich wie die Spieler zum nächsten Abenteuerabschnitt vor, indem sie zunächst zur Seite „C“ des nächsten Abschnittes vorrückt, dessen Effekte abhandelt und dann zur Seite „D“ vorrückt.

Solange sich die Sturmrufer in einem anderen Abenteuerabschnitt befindet als die Spieler, sind Karten in der Zone der Sturmrufer immun gegen Spielerkarteneffekte, können die Zone der Sturmrufer nicht verlassen und gelten als nicht in der Aufmarschzone befindlich (und tragen deshalb ihren  nicht zum Gesamt- der Aufmarschzone bei). Die Spieler gelten als „im gleichen Abschnitt“ wie die Sturmrufer, falls der Name und die Nummer des Abschnittes ihres Hauptabenteuers mit dem aktuellen Abenteuerabschnitt der Sturmrufer übereinstimmt (z. B. „2B–Volle Fahrt voraus!“ und „2D–Volle Fahrt voraus!“).

Sobald sich die Spieler und die Sturmrufer im gleichen Abenteuerabschnitt befinden, sind die Karten in der Zone der Sturmrufer nicht länger immun gegen Spielerkarteneffekte, können die Zone der Sturmrufer verlassen und gelten als in der Aufmarschzone befindlich (und tragen somit ihren  zum Gesamt- der Aufmarschzone bei). Die Spieler können also dadurch, dass sie die Sturmrufer einholen und den gleichen Abenteuerabschnitt erreichen, zu Orten in der Zone der Sturmrufer reisen und Schiffe in der Zone der Sturmrufer, einschließlich der Sturmrufer selbst, in einen Kampf verwickeln.

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

Die Verfolgung dauerte länger, als beide Seiten angenommen hatten. Zwar hatten die Helden noch vor dem Ende der Reise zur Sturmrufer aufschließen können, aber das Wetter war umgeschlagen. Heftige Winde und stürmische Wellen verlangsamten sie und andere Korsarenschiffe bedrängten sie bei jeder Gelegenheit, um sie aufzuhalten und zum Kampf zu zwingen. Aber nach jedem Rückschlag konnte sich die Traumjäger erneut durchsetzen, sehr zum Ärger der Mannschaft der Sturmrufer, welche die Helden jedes Mal verfluchte, wenn sie deren weiße Segel am Horizont erblickte.

Nach vielen Tagen, in denen sie die Kraft des Windes voll ausnutzten, hatten die Helden endlich zu den Korsaren aufgeschlossen. Diese umsegelten gerade Kap Andrast am südlichen Rand der Westküste. Ein fürchterlicher Sturm suchte die See heim und drohte beide Flotten zu versenken. Blitze zuckten über den

Himmel und Wellen hoch wie Berge schlugen an den Rumpf jedes Schiffes, das den Versuch wagte, das Kap zu umsegeln. Als sich der Himmel schließlich beruhigte, war der Mast der Traumjäger schwer beschädigt und ihre Segel zerrissen. Aber zum Glück für die Helden war die Sturmrufer in keinem besseren Zustand. Beide Schiffe waren noch seetauglich, aber keines würde dem anderen in nächster Zeit davonsegeln können.

„Macht euch bereit, das Schiff der Korsaren zu entern!“, rief einer der Helden vom Bug des Schiffes. Alle, die noch kampffähig waren, hoben ihre Schwerter gen Himmel und fingen zu singen an. Ihre Stimmen hallten von den Klippen an der Küste wider.

Szenario 5: Das Ding in den Tiefen

Schwierigkeitsgrad = 6

Durch die tosende Sturmbö und den Schaden, den die Traumjäger und ihre Flotte während der langen Verfolgung genommen hatten, war es ein riskantes Manöver, die Sturmrufer zu entern. Ein Kampf mit dem Schiff wäre allerdings noch viel schwieriger. Die Helden entschieden, dass es am sinnvollsten wäre, die Kontrolle über die Sturmrufer zu übernehmen und ihre Mannschaft zu unterwerfen, solange die anderen Schiffe noch in sicherer Entfernung waren. Calaerion, ein Elbenseefahrer, der sie aus den Grauen Anfurten begleitet hatte, erhielt das Kommando über die Traumjäger. Unter dem Schiff rumorte die See, aber ein Großteil der Mannschaft nahm es kaum wahr und der Rest achtete nicht darauf, weil sie sich vollständig auf die Sturmrufer und ihre Mannschaft konzentrierten.

„Denkt daran, wir brauchen den Schlüssel, den sie Lord Calphon gestohlen haben“, verkündete einer der Helden. „Und noch viel dringender müssen wir herausfinden, wozu der Schlüssel dient. Falls dies jemand weiß, dann ihr Kapitän. Wir müssen ihn also, wenn möglich, lebend erwischen.“ Gemeinsam bezog die Mannschaft Position auf der Steuerbordseite der Traumjäger und griff nach den Seilen, um sich auf das andere Schiff zu schwingen. Ihr Schiff glitt in die richtige Position, während sich die Seeräuber auf der Sturmrufer kampfbereit machten. Klingen wurden über den Belegaer erhoben und Rufe ertönten: „Für Lord Calphon! Für die Grauen Anfurten!“

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Das Ding in den Tiefen“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets erstellt: Das Ding in den Tiefen, Die Sturmrufer, Korsarenräuber und Die Elite der Sturmrufer. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: Schwarzer Schlüssel (Gunst), Schwarzer Schlüssel (Bürde), Seeschlange, Kommt zusammen! und jede Karte im Kampagnenvorrat. Die „Nur im Kampagnen-Modus“-Seite des Gegners Das Ding in den Tiefen wird verwendet.

Die Sturmrufer & Das Ding in den Tiefen

Dieses Szenario enthält zwei separate Begegnungssets: Das Begegnungsset Die Sturmrufer und das Begegnungsset Das Ding in den Tiefen. Bei der Vorbereitung für dieses Szenario werden die Spieler angewiesen:

„Erstellt das Begegnungsdeck nur aus den Karten aus Die Sturmrufer und Korsarenräuber. Legt die Karten aus Das Ding in den Tiefen und Die Elite der Sturmrufer als nicht im Spiel befindlich beiseite.“ Bei der Vorbereitung für dieses Szenario sollten die Spieler das gesamte Begegnungsset Das Ding in den Tiefen vorerst als nicht im Spiel befindlich beiseitelegen und **nur** die Begegnungssets Korsarenräuber und Die Sturmrufer zusammenmischen. Sobald die Spieler zu Abschnitt 2 vorrücken, wird durch den „Wenn aufgedeckt“-Effekt dieses Abschnitts das Begegnungsset Korsarenräuber aus dem Spiel entfernt und das Begegnungsset Das Ding in den Tiefen in das Begegnungsdeck gemischt. Damit wird sich die Eigenart des Szenarios vollständig ändern!

Packen

Packen ist ein Schlüsselwort im Szenario Das Ding in den Tiefen, das für die vielen Tentakel des Seemonsters steht, die nach verschiedenen Teilen der Sturmrufer greifen und drohen das Schiff zu versenken. Sobald ein Gegner mit dem Schlüsselwort Packen aufgedeckt wird oder sobald du angewiesen wirst, das Schlüsselwort Packen eines Gegners abzuhandeln, wird dieser Gegner sofort **verdeckt** an den in Klammern angegebenen Ort in der Aufmarschzone angehängt (z. B. an den Ort mit dem höchsten oder den meisten Abenteuerpunkten). Falls mehr als ein Ort das angegebene Kriterium erfüllt, darf der Startspieler wählen, welchen der Orte der Gegner packt. Falls sich keine Orte in der Aufmarschzone befinden, wird der Gegner der Aufmarschzone hinzugefügt, ohne ihn an einen Ort anzuhängen. Solange ein Gegner durch das Schlüsselwort Packen an einen Ort angehängt ist, hat der Gegner diesen Ort „gepackt“.

Solange ein Gegner einen Ort gepackt hat, gilt er nicht als in der Aufmarschzone befindlich, kann nicht in einen Kampf verwickelt werden und ist immun gegen Spielerkarteneffekte. **Stattdessen fügt er dem des Ortes, den er gepackt hat, 2 hinzu.**

Sobald ein Ort zum aktiven Ort wird oder sobald ein Ort in der Aufmarschzone erkundet wird, werden alle Gegner, die diesen Ort gepackt haben, gelöst, umgedreht und der Aufmarschzone als normale Gegner hinzugefügt. Deshalb können Spieler durch Reisen zu einem Ort die Tentakel, die diesen Ort gepackt haben, in einen Kampf verwickeln und so die Sturmrufer aus dem Griff dieses Wesens befreien!

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

Die Schlacht gegen die Seeräuber war kurz und heftig, aber es war der furchterregende Angriff des Monsters unter den Wellen, der die Helden wirklich zum Äußerten trieb. Es zwang sie dazu, mit den Korsaren, die sie geschworen hatten, der Gerechtigkeit zuzuführen, gemeinsame Sache zu machen und mit vereinten Kräften

und Fähigkeiten die Sturmrufer vor dem Sinken zu retten. Schließlich gab das Monster auf, als sie mit ihren Klingen einige seiner Arme abgetrennt hatten. Langsam sank es zurück in die Tiefen des Ozeans und wurde nicht wieder gesehen.

Als sie erneut einander ihre Aufmerksamkeit zuwandten, trennten sich Helden und Korsaren langsam in der Erkenntnis, dass ihr Waffenstillstand zu Ende war. „Legt die Waffen nieder“, befahl einer der Helden, erschöpft von der Schlacht, aber immer noch bereit zu kämpfen. „Übergebt uns das Kommando über dieses Schiff und wir werden eure Leben verschonen.“ Einige der noch kampffähigen Korsaren spuckten auf das Schiffsdeck und schworen, sich niemals zu ergeben. Beide Seiten hatten Verluste erlitten und die Sturmrufer schien kaum noch seetauglich, doch die Korsaren waren bereit weiterzukämpfen.

Aber zur Überraschung aller warf der Kapitän sein Entermesser auf das Deck und verneigte sich.

„Ich fürchte, unsere erste Begegnung fand unter einem ungünstigen Stern statt!“, sagte er mit einem charmanten Lächeln. „Bitte erlaubt mir, mich vorzustellen.“ Die Helden sahen sich verwirrt an, doch sie gestatteten dem Kapitän zu sprechen. „Ich werde Sahir genannt und ich bin der Kapitän dieses Schiffes, in das Ihr eingedrungen seid. Dies ist mein erster Offizier, Na'asiyah“, fuhr er fort und deutete auf die Frau an seiner Seite. Sie war dunkelhäutig und ihr langes, schwarzes Haar war lockig und verfilzt. Ein Tintennmuster bedeckte ihre Arme und Wangen.

„Kapitän, was tut Ihr?“, fragte sie leise, ihre Messer immer noch gezückt. Ihre dunklen Augen wurden zu schmalen Schlitzern. Sie hatte erwartet, dass der Kapitän seiner Mannschaft den Befehl erteilen würde, bis zum Tod zu kämpfen. Das Letzte, mit dem sie gerechnet hatte, war, dass Sahir mit dem Feind verhandeln würde.

Mit einem breiten Grinsen antwortete Sahir: „Hast du mir nicht immer zur Vorsicht geraten, wenn wir in der Unterzahl sind? Komm schon, leg deine Zahnstocher beiseite und lass uns ein freundliches Gespräch führen.“ Na'asiyah war verwirrt, folgte aber dennoch den Anweisungen ihres Kapitäns. Sie ließ ihre Messer auf den Boden fallen. Der Rest der Mannschaft tat es ihr nach.

Der Kapitän konzentrierte sich nun wieder auf die Helden und deutete auf seine Mannschaft. „Da, seht Ihr? Wir haben unsere Waffen niedergelegt. Zeit, auch Euren Teil des Handels zu erfüllen.“

Die Helden sahen einander besorgt an. „Ich traue ihm nicht im Geringsten“, sagte einer der Helden sofort. „Ich auch nicht“, antwortete ein anderer, „aber er hat sich ergeben und ist unbewaffnet. Wir sind durch unsere Ehre daran gebunden, die Mannschaft lebend und unverletzt gefangen zu nehmen.“ Die übrigen Helden nickten zustimmend. Sie fingen an, die Korsaren in Gewahrsam

zu nehmen, und fesselten ihre Handgelenke und Arme mit Seilen. Viele Korsaren wehrten sich und verfluchten die Helden, aber keiner schien bereit sich dem Befehl des Kapitäns zu widersetzen.

Die Traumjäger wendete erneut und die beiden Schiffe wurden miteinander durch Seile verbunden, Holzplanken wurden heruntergelassen, damit die Gefangenen auf das Elbenschiff gelangen konnten. Die Sturmrufer war zu stark beschädigt, um allein zu segeln, aber mit genug Helfern an den Rudern konnten beide Schiffe zusammen die Reise fortsetzen. Die Korsaren wurde in einem behelfsmäßigen Schiffsgefängnis auf der Traumjäger untergebracht und zu deren großen Überraschung respektvoll behandelt. Man gab ihnen frisches Obst und sauberes Wasser und ihre Wunden wurden sorgfältig behandelt. Na'asiyah und die anderen Korsaren waren erstaunt, wie viel Fürsorge ihnen die verhassten Feinde zukommen ließen. Keine Korsarenmannschaft hätte je soviel Gnade walten lassen und Na'asiyah hätte von den Menschen aus Gondor und deren Verbündeten auch nichts anderes erwartet.

Schnell wurde ihnen klar, dass sie zügig Land finden mussten, um den Mast der Traumjäger zu reparieren, der jedes Mal, wenn der Wind auffrischte, besorgniserregend knackte und so aussah, als würde er jeden Moment knicken. Sie berieten miteinander, nach Norden an die Küste zu segeln, aber sie waren sich nicht sicher, ob sie es rechtzeitig schaffen würden. Sahir, der ihr Gespräch mit angehört hatte, war nur zu bereit zu helfen. „Es gibt einen anderen Weg“, bot er an. Na'asiyah hob eine Augenbraue, nicht ahnend, was ihr Kapitän im Schilde führte. „Ich kenne eine Insel östlich von hier. Eigentlich sind wir ihr sogar sehr nah. Auf ihr gibt es viele Bäume, aus denen wir Bauholz machen können, und genug Nahrung für unsere beiden Mannschaften. Was sagt Ihr?“ Er grinste.

„Und warum solltet Ihr uns helfen?“, fragte einer der Helden, der sich nicht sicher war, was Sahir vorhatte.

„Habt Ihr das Monster schon vergessen, das mein Schiff in Stücke gerissen hat?“, spuckte Sahir aus. „Damit ist es auch meine Angelegenheit.“

Die Helden berieten sich kurz. Sie hatten das Gefühl, dem Wort des Korsaren nicht trauen zu können, aber sie hatten wenig andere Möglichkeiten. Falls es tatsächlich eine Insel in der Nähe gab, könnten sie ihre Vorräte aufstocken und die Zeit nutzen, um Sahir nach dem Artefakt, das er Calphon gestohlen hatte, zu befragen. „In Ordnung“, entschieden sie. „Gebt uns den genauen Kurs und wir werden ihm folgen. Danach werden wir uns darüber unterhalten, was in den Anfurten geschehen ist.“

„Natürlich“, antwortete Sahir mit einem verschlagenen Grinsen. „Ich freue mich schon darauf.“

Szenario 6: Tempel der Vergangenen

Schwierigkeitsgrad = 4

Die Helden waren sich nicht sicher, was auf sie zukam, wenn sie dem Kurs folgten, den ihnen Kapitän Sahir genannt hatte. Aber bald, kurz vor Mittag des nächsten Tages, erschien eine Insel in einem Regenschleier am Horizont. Mit Ausnahme des Strandes im Westen, auf den die Flotte zusteuerte, bestand die Küste der Insel aus steilen Klippen und scharfkantigen Landvorsprüngen. An einigen Stellen ragten überwucherte Ruinen aus der Baumdecke heraus und auf dem höchsten Plateau der Insel stand ein gewaltiger Tempel.

„Das sieht vertraut aus“, murmelte einer der Helden leise und die anderen stimmten ihm zu – sie war der Insel aus Calphons Träumen erschreckend ähnlich, der Insel, auf der alles angefangen hatte. „Lasst die Schiffe vor der Küste vor Anker gehen und dann werden wir Antworten erhalten.“ Sie schickten einige Seeleute in Ruderbooten als Spähtrupp voraus, um die Küste nach Gefahren abzusuchen und ein Lager vorzubereiten. Dann gingen die Helden unter Deck, um mit ihren Gefangenen zu sprechen.

Die Korsaren waren immer noch in einem kleinen Frachtraum gefesselt. Einige waren dankbar für die Rationen und Verbände, die sie erhalten hatten; andere blieben feindselig und betrachteten ihre Wärter mit hasserfüllten Blicken. Ganz hinten im Frachtraum saßen, an den Armen gefesselt, Kapitän Sahir und sein erster Offizier Na'asiyah. „Die Unruhe über uns sagt mir, dass Ihr die Insel gefunden habt“, sagte Sahir, als die Helden in den Raum traten. „Glaubt Ihr mir nun?“

„Wir werden Euch glauben, wenn wir die ganze Geschichte kennen“, antwortete einer der Helden und hielt den schwarzen Schlüssel hoch. Sie hatten das Artefakt in Gewahrsam genommen, als sie Sahir durchsucht hatten. „Ihr seid uns zu einer Insel mitten im Ozean gefolgt. Einer Insel, auf der wir dies gefunden haben.“ Der Held, der den Schlüssel hochhielt, folgte dem Blick des Kapitäns, als dieser das Artefakt betrachtete. „Was kann man damit öffnen?“

Kapitän Sahir zuckte mit seinen Armen und grinste. „Hat das uralte Wissen und die tiefe Weisheit der Elben nicht ausgereicht, um das herauszufinden?“ Die Helden bewegten sich unruhig, wütend darüber, wie der Kapitän Cirdan und die Elben verspottete, konnten dem aber nichts entgegensetzen. „Also, ich bin nur ausgeschickt worden, um den Schlüssel und die Truhe, die man damit öffnen kann, zurückzugewinnen. Ich weiß nichts über deren Inhalt“, antwortete er. Na'asiyah drehte ihren Kopf, um ihren Kapitän verärgert anzustarren.

„Also habt Ihr den weiten Weg auf Euch genommen, uns über den Ozean verfolgt und so viel Blut vergossen ... und Ihr wisst nicht einmal, wofür?“ sagte einer der Helden wütend und mit weißen Fingerknöcheln.

„Falls ich höflich gefragt hätte, ob Ihr mir den Schlüssel aushändigt“, spottete der Kapitän, „hättet Ihr das getan?“

Die Helden ignorierten Sahirs Sarkasmus und wendeten sich wieder der vordringlichen Frage zu. „Diese neue Insel, zu der Ihr uns geführt habt – sie sieht der Insel, auf der wir diesen Schlüssel gefunden haben, sehr ähnlich. Auf ihr sind Tempel und Ruinen längst vergangener Zeitalter. Was hattet Ihr wirklich im Sinn, als Ihr uns hierher geführt habt?“

„Schon gut, schon gut“, besänftigte Sahir den Helden. „Ihr habt gewonnen. Kommt, bringt mich an Deck und ich sage Euch, was ich weiß.“ Die Helden brachten Sahir und Na'asiyah nach oben an die Schiffsreling. „Seht Ihr den großen Tempel?“ fragte Sahir, der zwar nicht darauf zeigen konnte, aber mit dem Kopf in Richtung Osten zu dem gewaltigen Tempel deutete. „Irgendwo da drin liegt die Truhe, zu der der schwarze Schlüssel passt.“

Die Helden – und auch Na'asiyah – waren verblüfft. „Seid Ihr sicher?“ fragte einer der Helden. „Er hat bereits früher gelogen. Wir können nicht sicher sein, ob er nicht die ganze Zeit lügt“, fügte ein anderer Held hinzu.

„Aye und ich hätte Euch in einen Strudel locken können oder zu einer Flotte meiner besten Seeräuber. Aber ich habe Euch stattdessen zu diesem Ort geführt“, gab Sahir zurück. „Alles, was ich will, ist, dass Ihr mich und meinen ersten Offizier mitnehmt, wenn Ihr die Insel erkundet.“

„Und warum sollten wir das tun?“

Der Kapitän lächelte. „Weil ich der einzige bin, der weiß, wo die Truhe im Tempel ist. Und ich nehme mal an, Ihr wollt nicht jeden Zentimeter der Insel durchkämmen, während Ihr die verfluchten Toten abwehrt. Wenn Ihr mich jetzt entschuldigt“, fuhr Sahir fort und ging zurück zur Luke, die unter Deck führte. „Ich werde mir ein wenig wohlverdiente Ruhe gönnen, während Ihr das Lager aufschlägt.“

Die Helden beobachteten genau, wie er von einem der Seeleute unter Deck geführt wurde. Nach kurzer Zeit durchbrach Na'asiyah die Stille. „Ich fühle mich verpflichtet, Euch für die Rettung unseres Schiffes zu danken.“ Sie schwieg einen Moment und atmete tief ein, bevor sie weitersprach, als ob die Worte ihr schwer fallen würden. „Ihr hättet die Sturmrufer zerstören und uns in die Tiefe des Meeres stürzen können, wenn Ihr gewollt hättet. Aber das habt Ihr nicht getan.“ Sie sah einen der Helden mit zweifelnd gerunzelter Stirn eindringlich an. „Warum?“

„Das ist nicht unsere Art“, antwortete einer der Helden und die anderen nickten zustimmend.

Na'asiyah senkte ihren Blick und ihr grimmiger Ausdruck wurde für einen Moment weicher. In ihrem Gesichtsausdruck sah man Zweifel und Schuldgefühle. Schließlich, nach einigen Minuten tiefen Nachdenkens, nickte sie den Helden verstehend zu und wandte sich ab, um ihrem Kapitän unter das Deck zu folgen.

Die Helden diskutierten ihre Möglichkeiten, doch schlussendlich blieb ihnen kaum etwas anderes übrig. Falls die Insel der aus Calphons Träumen entsprach, wäre sie mit uralten Toten bevölkert und Sahirs Wissen über das Versteck der Truhe wäre zu wertvoll, um ihn zurückzulassen. Als es Zeit wurde, die Insel zu erkunden, schnitten sie Sahirs und Na'asiyahs Fesseln durch und gaben ihnen ihre Waffen zurück. Immerhin würden sich zwei weitere so fähige Krieger als sehr nützlich erweisen. Mit einem Grinsen führte Sahir sie in den Dschungel ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Tempel der Vergangenen“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets erstellt: Tempel der Vergangenen, Ruinen von Númenor, Ertrunkene Tote und Die Elite der *Sturmrufer*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: Schwarzer Schlüssel (Gunst), Wiedergänger, Starla, beide Kopien von Wiederkehrender Albtraum, Fernrohr und jede Karte im Kampagnenvorrat. Die „Nur im Kampagnen-Modus“-Seite des Gegners Tempelwächter wird verwendet.

Die Inselkarte erstellen

Während der Vorbereitung für dieses Szenario werden die Spieler angewiesen, „die Inselkarte zu erstellen.“ Dazu werden alle 15 doppelseitigen Unkartiert-Orte aus dem Begegnungsdeck sortiert und in einem Gitter der Größe drei mal fünf ausgelegt, wobei die ersten vier Spalten jeweils aus „Einsame Insel“-Karten und die Spalte ganz rechts aus den „Tempel der Vergangenen“-Karten bestehen (siehe Abbildung auf Seite 18). Dabei sollte die verdeckte Seite dieser Karten nicht angesehen werden, die Inselkarte wird also zufällig erstellt.

Karteneffekte, die eine Richtung angeben (links, rechts, oben oder unten) werden aus der Perspektive der Abbildung auf Seite 18 betrachtet („nach rechts“ wäre hier also zum Beispiel in Richtung der „Tempel der Vergangenen“).

Erkundung

Das Schlüsselwort Erkundung im Hauptabenteuer steht für die Fähigkeit der Spieler, die Inselkarte zu durchqueren, die in der Vorbereitung für das Szenario erstellt worden ist. In diesem Szenario werden Orte nicht vom Begegnungsdeck aufgedeckt, sondern die gesamte Insel wird ausgelegt, damit die Spieler sie Ort für Ort erkunden können.

Orte auf der Insel-Karte können weder die Insel-Karte noch ihre spezielle Position innerhalb der Insel verlassen (ein Effekt, der zwei Orte austauschen würde, funktioniert in diesem Szenario also zum Beispiel nicht). Die Insel-Karte ist nicht dasselbe wie die Aufmarschzone und funktioniert nicht wie diese. Es ist zu beachten, dass es immer noch eine Aufmarschzone gibt, die für Gegner und andere Karten, die in die Aufmarschzone gelegt werden, verwendet wird.

Während dieses Szenarios wird der aktive Ort durch den „Aktiver Ort“-Marker gekennzeichnet. Hierzu kann ein Ressourcenmarker oder eine Spielfigur nach Wahl der Spieler verwendet werden. Der aktive Ort wird nicht von seiner Position auf der Insel-Karte verschoben, sobald die Spieler zu diesem reisen. **Die an den aktiven Ort angrenzenden Orte (orthogonal, nicht diagonal) gelten als in der Aufmarschzone befindlich.** Alle übrigen Orte auf der Insel-Karte gelten als nicht als in der Aufmarschzone befindlich.

Sobald sich die Spieler erfolgreich dem Abenteuer stellen, werden Fortschrittsmarker weiterhin zunächst auf den aktiven Ort gelegt, bis die Abenteuerpunkte dieses Ortes erreicht sind, bevor sie auf das aktuelle Abenteuer gelegt werden. Falls aber Fortschrittsmarker in Höhe der Abenteuerpunkte auf einen beliebigen Ort gelegt worden sind, ist dieser nicht sofort erkundet. Stattdessen bleibt er im Spiel.

Falls der aktive Ort in der Reisephase Fortschrittsmarker in Höhe seiner Abenteuerpunkte auf sich hat, haben die Spieler die Möglichkeit, zu einem Ort in der Aufmarschzone zu reisen (d. h. zu einem angrenzenden Ort). Falls der aktive Ort weniger Fortschrittsmarker auf sich hat, können sie nicht von ihm weg reisen. **Falls die Spieler zu einem anderen Ort reisen, werden alle Fortschrittsmarker vom aktiven Ort entfernt und der „Aktiver Ort“-Marker wird auf den neuen Ort verschoben.** Zu diesem Zeitpunkt gilt der vorher aktive Ort als erkundet, obwohl er **nicht abgelegt oder umgedreht** wird und an seinem Platz verbleibt. Da die Spieler in diesem Szenario immer von einem Ort direkt zu einem anderen Ort reisen, gibt es zu jedem Zeitpunkt einen aktiven Ort. Man muss immer daran denken, dass das Umdrehen eines Unkartiert-Ortes auch alle Fortschrittsmarker von diesem entfernt.

Die Spieler können unter Einhaltung der obigen Regeln frei über die Inselkarte reisen und auch zu Orten zurückkehren, die sie bereits erkundet haben. Das Ziel ist es, den Eingang zur Unterwassergrotte zu finden, der sich irgendwo im großen Tempel befindet – also auf jenen drei Karten die sich an der rechten Seite der Inselkarte befinden. Aber um den Tempel zu betreten, müsst ihr den Schlüssel zum Tor irgendwo auf der Insel finden. Viel Glück!



Die Inselkarte

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

Die Insel war bedeckt von dichtem Dschungel und es war schwer für die Helden, den richtigen Weg zu finden. Die uralten, überwucherten Ruinen waren genauso gefährlich wie der Dschungel selbst. In ihnen hausten verfluchte Untote, welche die Eindringlinge mit widernatürlicher Bosheit attackierten. Schließlich aber hatten sie die Wache besiegt, die den Schlüssel zum östlichen Tempel bei sich trug, und konnten so endlich über die Insel zu den weiten Hallen des Tempels vordringen.

Obwohl der Zahn der Zeit ihm übel zugesetzt hatte, war der Tempel immer noch prachtvoll und verziert. Die Abenteurer erkannten, dass er einst ein wunderschöner, aber grausamer Ort gewesen sein musste. Goldene Kerzenhalter standen an beiden Seiten der Halle, die Türen waren mit fein ziselierten Edelsteinen verziert und die Wandbehänge müssen einst strahlend und farbenfroh gewesen sein. Nun aber waren die Räume des Tempels mit Wasser geflutet und je tiefer sie vordrangen, desto zerfallener und überfluteter waren sie. Nachdem sie einige Zeit durch den Tempel gestreift waren, erreichten sie eine Kammer, in deren Wand sich eine Öffnung befand, durch die man in eine riesige Höhle gelangen konnte. Die Wände waren nicht

länger aus bearbeitetem Stein errichtet, wie im übrigen Tempelbereich, sondern es waren feuchte Höhlenwände, an denen sich Pflanzen hochrankten und an deren Basis Pilze wuchsen. Nach nicht ganz dreißig Metern erreichten die Helden einen breiten Abgrund, in dem sich scheinbar ein Wasserloch befand. Eine Lichtsäule, die aus der zerstörten Decke in die Höhle trat, brach sich an der Oberfläche des Wassers und tauchte die Kammer in ein strahlend blaues Licht. „Ah, wir sind da“, sagte Sahir und zog zunächst seinen Ledermantel und dann seine Stiefel aus.

„Was genau tut Ihr?“, fragte einer der Helden verwirrt.

„Oh, habe ich Euch das etwa nicht gesagt?“ Der Kapitän lächelte verschlagen. „Wir müssen tauchen, sehr tief tauchen, um die Truhe zu erreichen. Nun? Worauf wartet Ihr? Ich hoffe, Ihr plant nicht, in Eurer Rüstung zu schwimmen“. Er grinste und sprang ohne weitere Vorwarnung in den Teich am Boden der Grotte.

Die Helden seufzten und begannen ebenfalls, sich ihrer Kleidung zu entledigen. „Ich frage mich, was er sonst noch vergessen hat zu erwähnen ...“

Szenario 7: Die versunkenen Ruinen

Schwierigkeitsgrad = 5

Das Wasser in der Grotte war dunkel und auf seiner Oberfläche trieben Eisschollen. Nachdem sie einen Großteil ihrer Rüstung ausgezogen hatten, kamen sich die Abenteurer in seinem eiskalten Griff verletzlich und nackt vor. Zuerst hatten sie ein Seil an einem Stalagmiten in der Nähe des Eingangs befestigt, um sich auf dem Weg in die Tiefe nicht zu verirren, doch das Seil war nicht unbegrenzt lang und würde sicher nicht reichen, um die geheime Kammer zu finden, von der Sahir gesprochen hatte.

Sahir bedeutete der Gruppe, ihm zu folgen, und sie schwammen auf die gegenüberliegende Seite der Kammer. Sahir atmete tief ein und tauchte unter, dicht gefolgt von der Gruppe, die ihn nicht aus den Augen verlieren wollte, falls er vorhatte, ihnen zu entkommen. Er führte sie einen langen Tunnel am Grund der Höhle hinunter. Der Tunnel schien endlos und bald begannen ihre Kehlen eng zu werden und ihre Lungen um Luft zu flehen. Seltsame Pflanzen und noch merkwürdigere Fische lebten in den Höhlen, um ihre Gliedmaßen wickelte sich Seetang, während sie den Tunnel entlang tauchten. Endlich sahen sie die Wasseroberfläche, als der Tunnel einen Bogen nach oben machte, und sie stießen aus dem Wasser, zitternd vor Kälte und hustend um Luft ringend. Sahir sah sich einige Sekunden lang um, bevor er losging und so drohte, die Helden abzuhängen, falls sie ihm nicht bald folgten.

„Ist er immer so?“, fragte einer der Helden Na'asiyah, die zurückgeblieben war, weil sie im Gegensatz zu Sahir den Weg nicht kannte.

„Der Kapitän glaubt an innere Stärke, nicht an Hilfe von außen“, erklärte sie kühl. „Wenn jemand zu schwach ist, um allein zu überleben, verdient er keine Hilfe.“

Die Helden gingen neben ihr und folgten Sahir, der ihnen den Weg wies. „Das muss ein hartes und einsames Leben sein, wenn man keine Unterstützung von anderen erbitten kann“, sagte einer der Helden. Jeder der von ihnen war stark und konnte große Taten vollbringen, aber bereits oft hatten sie sich auf die Führungsqualität großer Hauptmänner; die Weisheit der Elben und Istari und die geübten Hände der Heiler verlassen. Ohne diese Hilfe wären sie vielleicht schon vor langer Zeit gestorben.

Na'asiyah sah einen Moment mit zusammengebissenen Zähnen zu Boden. Als sie wieder sprach, klang ihre Stimme härter. „Es ist das einzige Leben, das ich je gekannt habe. Kämpfen. Segeln. Frei sein.“

Einer der Helden schüttelte den Kopf. „Es tut mir leid, aber du wirst niemals wirklich frei sein, solange die Korsaren unter dem Joch Mordors leben.“ Na'asiyah blickte ihn finster aus schmalen Augenschlitzen an.

„Wir stehen nicht unter dem Befehl Mordors“, stieß sie scharf hervor. „Wir kämpfen gegen die Menschen aus Gondor, weil sie unsere Feinde sind. Sie wollen nichts anderes, als uns wie ein Nest Ameisen zu zertrampeln.“

„Das ist das Ziel Mordors, nicht Gondors“, gab einer der Helden unerbittlich zurück. „Die Diener Saurons verbreiten Krieg, Tod und Hass.“

Na'asiyah dachte über die Worte des Helden nach und versuchte sie zu verstehen. Ihr ganzes Leben lang hatte man ihr gesagt, dass die Menschen aus Gondor und deren Verbündete grausam und fürchterlich wären, nur den Krieg liebten, und dass die Korsaren stark sein müssten, um frei zu bleiben. Aber in der letzten Zeit hatte sie etwas völlig anderes erlebt. Die Menschen, die sie getroffen hatte, waren kriegserfahren, aber sie liebten die Schlacht nicht. Sie genossen ihre Gemeinschaft und kämpften, um die zu beschützen, die sie liebten. Sie trauerten um den Verlust von Lord Calphon und hatten trotzdem das Leben der Korsaren verschont, ja, sie sogar vor dem sicheren Tod bewahrt.

Einige Minuten später öffnete sich der Tunnel in eine größere Höhle. Sahir blieb stehen und sah sich um. „Was ist, habt Ihr Euch verlaufen?“, rief einer der Helden von hinten.

„Ach, haltet Euer Maul“, gab der Kapitän scharf zurück. „Es ist ja nicht so, als würde ich den Weg aus dem Gedächtnis gehen“, fauchte er den Abenteurern ironisch zu. Noch bevor die Helden protestieren konnten, hörte man einen dunklen Schrei in der Kammer widerhallen und um sie herum hörten sie es platschen und kratzen.

„Wir sind nicht allein“, murmelte einer der Helden. Sie zogen ihre Waffen und drangen weiter vor.



Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Die versunkenen Ruinen“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets erstellt: Die versunkenen Ruinen, Ertrunkene Tote und Die Elite der *Sturmrufer*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: Schwarzer Schlüssel (Gunst), Wiedergänger, alle Kopien von Befehl, alle Kopien von Círdans Segen und jede Karte im Kampagnenvorrat.

Die Grotte / Unterwasser-Orte

Dieses Szenario enthält neun doppelseitige Orte, die nicht das Schlüsselwort Unkartiert haben. Eine Seite hat das Merkmal **Grotte**, die andere Seite hat das Merkmal **Unterwasser**. Während der Vorbereitung werden die Spieler angewiesen, „das Grottendeck zu erstellen.“ Zunächst müssen die Spieler die doppelseitige Karte „Schrein des Morgoth“ entfernen und beiseitelegen (diese Karte kommt in Abschnitt 2 ins Spiel). Dreht danach die übrigen

doppelseitigen Orte so, dass die **Grotte**-Seite oben ist und mischt sie zu einem separaten Stapel zusammen. Dieser Stapel wird das „Grottendeck“ genannt.

Die Spieler können sich den obersten Ort des Grottendecks jederzeit ansehen. Die **Unterwasser**-Seiten von Orten können sie allerdings nicht ansehen, bevor sie die Anweisung erhalten, den jeweiligen Ort umzudrehen. **Das Umdrehen eines doppelseitigen Ortes von einer Seite auf die andere entfernt sämtliche Fortschrittsmarker von diesem.**

Während des Spiels werden häufig Orte oben vom Grottendeck in die Aufmarschzone gelegt. Dabei kommen die Orte mit der **Grotte**-Seite nach oben ins Spiel, ohne dass die **Unterwasser**-Seite angesehen werden darf (falls es nicht ausdrücklich andere Anweisungen gibt).

Da diese Orte doppelseitig sind, können sie auf keinen Fall Teil des Begegnungsdecks oder des Ablagestapels werden. Sobald einer dieser Orte erkundet ist und falls dabei die **Grotte**-Seite oben ist, wird er zurück in das Grottendeck gemischt, ebenfalls mit der **Grotte**-Seite nach oben. Falls die **Unterwasser**-Seite oben ist, sobald ein Ort erkundet wird, hat er das Schlüsselwort Sieg und wird deshalb in den Stapel beanspruchter Siegpunkte gelegt.

Es ist zu beachten, dass **Grotte**-Orte nicht immer den gleichen **Unterwasser**-Ort auf ihrer Rückseite haben.



ACHTUNG!

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

Hinterher wussten sie kaum noch, wie sie aus der Grotte entkommen waren. Sie waren wütend, hatten sich verirrt und waren von allen Seiten von verfluchten Untoten angegriffen worden. Es war ein Wunder, dass sie es überhaupt wieder herausgeschafft hatten. Sie kämpften darum, den Weg zu finden, rannten und schwammen, so schnell sie konnten, um Sahir einzuholen, aber sein Vorsprung war zu groß. Noch schlimmer, der Kapitän hatte das Tau entfernt, mit dem sie ihren Weg markiert hatten, sodass sie einige Zeit durch die Höhle irrten. Ob durch Glück oder Schicksal, schließlich fanden sie den Eingang. Wortlos gönnten sie sich einen Moment Ruhe, knieten und lehnten sich aneinander, um wieder zu Atem zu kommen und im Sonnenlicht vor dem großen Tempel zu trocknen.

„Ich wusste, wir hätten ihm nicht vertrauen sollen!“, keuchte einer der Helden und sprach damit aus, was alle dachten.

„Und was tun wir jetzt?“, fragte ein anderer und sah zu Na'asiyah. „... Und was ist mit ihr?“

„Was soll mit mir sein?“, fuhr Na'asiyah den Helden wütend an. „Muss ich Euch daran erinnern, dass er auch mich zum Sterben da drin zurückgelassen hat?“

Eine Weile schwiegen alle, bis Na'asiyah wieder das Wort ergriff, diesmal mit weicherer Stimme. „Ich wusste von Anfang an, dass mit dieser Reise etwas nicht stimmt. Sahir wusste von dem Adligen aus Gondor, aber er hat uns nicht gesagt, woher. Er sagte, wir sollten ihm folgen, aber er hat uns nicht gesagt, warum. Er wusste, wozu der Schlüssel dient, aber er hat uns nicht gesagt, was man damit öffnen kann.“ Sie atmete tief ein und fügte hinzu: „Und er hat Euch gesagt, dass er ‚geschickt‘ worden ist, um die Kiste zu holen, aber bisher habe ich noch nie erlebt, dass der Kapitän jemandem dient außer sich selbst.“

Die Helden dachten sorgfältig über ihre Worte nach. „Na'asiyah, ich weiß nicht, was für Pläne dein Kapitän hat, aber bitte, hilf uns dabei, ihn aufzuhalten. Cirdan hat uns vor dem Schlüssel gewarnt. Was auch immer in der Kiste ist, es muss von großem Wert sein, wenn er so viel auf sich nimmt, um sie zu holen.“

Na'asiyah nickte, obwohl sie immer noch unsicher war. „Ich werde Euch helfen, Sahir zu finden. Zumindest das schulde ich Euch. Und außerdem habe ich auch einige Fragen an ihn.“ Sie stand auf und wandte sich in Richtung Westküste, die Helden direkt hinter ihr.

Als sie die Baumgrenze durchquerten, sahen sie, dass die Sturmrufer nicht mehr da war und ihr Lager am Strand zerstört worden war. Einige Seeleute, die Bäume gefällt hatten, um Bauholz für die Reparatur des Mastes zu sammeln, lagen tot am Boden. Alle Kanus, mit denen sie zum Strand übergesetzt waren, hatten Löcher, die in die Bootshülle hineingeschlagen worden waren, und eines der Kanus fehlte.

„Er hat uns wirklich abgehängt“, sagte einer der Helden, nachdem sie das Lager untersucht hatten. „Aber zumindest liegt unsere Flotte noch vor der Küste. Und seht mal da!“, schrie er auf und winkte in Richtung Westen. Ein Ruderboot kam auf sie zu, unter dem Kommando von Calaerion, dem Elben, dem die Helden das Kommando über die Traumjäger übertragen hatten.

Auf dem Rückweg zur Traumjäger berichteten die Elben, was geschehen war. „Wir haben gesehen, wie er eines der Kanus am Ufer nahm und in unsere Richtung kam, aber bevor wir ihn festnehmen konnten, entledigten sich einige der gefangenen Korsaren an Bord ihrer Fesseln und griffen uns an“, erklärte er. „Glücklicherweise kam kein Mitglied der Mannschaft in dem Kampf ums Leben, aber sie konnten mit der Sturmrufer entkommen. Wir wollten Euch nicht zurücklassen, also blieben wir hier, in der Hoffnung auf Eure Ankunft. Wir wollten gerade eine Suchmannschaft losschicken, als wir Euch an der Küste entdeckten.“

„Sahir muss einen seiner Vögel zurück zum Schiff geschickt haben, als wir den Dschungel erreicht hatten“, erklärte Na'asiyah. „Ich habe schon einmal gesehen, wie er das getan hat; damals waren wir auf einer Insel vor der Küste von Harad gestrandet. Er hat immer noch ein Ass im Ärmel.“ Sie sah zum Horizont im Osten, wo gerade die Sonne unterging. „Die Sturmrufer kann nicht weit weg sein, mit ihren Schäden. Aber es gibt eine Flotte von Seeräubern in der Nähe – wir hatten geplant, uns mit ihnen zu treffen, sobald wir das Artefakt haben. Er kann ihnen inzwischen eine Nachricht geschickt haben. Selbst wenn Eure Schiffe in bestem Zustand wären, wärt Ihr nicht in der Lage, es mit ihnen aufzunehmen. Ihr werdet Hilfe brauchen.“

Die Helden folgten Na'asiyahs Rat und übernahmen wieder das Kommando über die Flotte. „In Ordnung“, befahl einer von ihnen bestimmt, „Wir werden so schnell wie möglich die Schiffe reparieren ... und dann machen wir uns auf den Weg nach Dol Amroth.“

Szenario 8: Sturm auf Cobas Hafen

Schwierigkeitsgrad = 8

Die Helden waren erleichtert, als sie endlich die Zufahrt zu Cobas Hafen erreichten. Hohe Leuchttürme wiesen ihnen den Weg durch die Bucht, als die untergehende Sonne den Himmel orange und rosa färbte. Steuerbord ragte die Burg von Dol Amroth auf einem Felsvorsprung über der Küste auf und überrückte die gesamte Bucht. Sie war ein Leuchtfener der Hoffnung für alle, die sie sahen. Selbst Na'asiyah schien von ihrer Stärke und Schönheit beeindruckt zu sein und schwieg fast die gesamte Fahrt über.

Die Bucht war voller gondorischer Schiffe – einige davon Fischerboote, andere klar für den Krieg gebaut. Hörner und Glocken ertönten in den Türmen um sie herum, als die Traumjäger vor Anker ging. Die Seeleute begannen sofort mit der Arbeit und reparierten weiter die Flotte, was in einem Dock in friedlichem Gewässer deutlich einfacher war. Die Helden baten um eine Unterredung mit Fürst Imrahil und wurden sofort zur Burg geleitet. Der Fürst war gespannt auf ihre Geschichte.

Die Helden betraten die große Halle von Dol Amroth, einen riesigen Raum mit vielen offenen Fenstern und einer Balustrade, von dem aus man Cobas Hafen überblicken konnte. Die Wände waren mit Bannern geschmückt, die ein silbernes Schiff mit einem Schwanenbug auf einer blauen See zeigten. Diener brachten frisches Essen und Wasser und kümmerten sich um ihre Wunden, während sie sich ausruhten. Na'asiyah erwartete halb mit Verachtung oder Geringschätzung behandelt zu werden, doch – zu ihrer Überraschung – wurde sie, als die Helden sie als eine Verbündete von ihnen vorstellten, mit demselben Respekt und derselben Höflichkeit behandelt wie jeder andere Begleiter der Helden.

Fürst Imrahil kam zu den Helden, sobald man ihm von ihrer Ankunft in der Burg berichtet hatte. Obwohl er sie freudig begrüßte, nahm seine Sorge zu, als er bemerkte, dass Lord Calphon nicht unter ihnen war. „Wo ist Lord Calphon? Man sagte mir, er habe sich mit Euch und Círdan in den Grauen Anfurten getroffen, aber seitdem habe ich nichts von ihm gehört. Als man mir von eurer Ankunft berichtete, erwartete ich ihn in eurer Begleitung.“

„Also“, sagte einer der Helden voller Trauer, „Lord Calphon ist nicht mehr unter uns. Er wurde während eines Angriffs auf die Anfurten getötet.“ Na'asiyah konnte den Schmerz und die Trauer in Imrahils Gesicht erkennen und schämte sich dafür, wie leichtgläubig sie ihren Anteil zu der Schlacht in den Anfurten beigetragen hatte. Sie ballte ihre Faust und erwiderte Imrahils Blick.

„Erzählt mir alles“, sagte Imrahil. „Lasst kein Detail aus.“ Die Helden folgten seiner Bitte und erklärten dem Fürsten gemeinsam, was zu ihrer Ankunft in Dol Amroth geführt hatte – sie berichteten von der Entdeckung des schwarzen Schlüssels, vom Angriff auf die Grauen Anfurten, von der Verfolgung der Sturmrufer und von der Erkundung der Unterseegrotte. Imrahil hörte ihnen genau zu, besonders, als Na'asiyah ihre Geschichte erzählte, denn nie zuvor hatte er mit einem Korsaren als Verbündeten gesprochen. Imrahil und die Helden waren erstaunt, als sie hörten, dass Na'asiyahs ursprünglicher Plan nicht vorgesehen hatte, Lord Calphon zu töten.

„Ihr glaubt also, dass Sahir die Korsarenflotte zu sich gerufen hat?“, fragte Imrahil schließlich und Na'asiyah nickte bestimmt.

„Sahir ist ein listiger Pirat, aber er ist von dem, was in der Truhe ist, besessen, was auch immer das sein mag. Er wird alles tun, um seine Beute zu schützen.“ Na'asiyah verstand nun, was für ein Mensch ihr früherer Kapitän wirklich war. „Keiner von uns hat ihm je etwas bedeutet. Es schmerzt mich, dass ich das nie bemerkt habe. Er hat unsere Wut mit Lügen angefacht, uns von Verbrechen gegen unser Volk erzählt, die nie passiert sind, uns dazu gebracht, zu glauben, wir würden für unsere Freiheit kämpfen“, erklärte sie mit vor Wut scharfer Stimme. „In Wahrheit haben wir immer nur für ihn gekämpft, dafür, seine Macht über Umbar zu festigen.“

Fürst Imrahil nickte und legte eine Hand auf Na'asiyahs Schulter. „Er hat noch nicht gewonnen“, sagte er. „Wir werden unsere Flotte bereit machen und sofort nach Süden aufbrechen. Wenn Sahir eine Schlacht will ...“, setzte Imrahil an, wurde aber von dem Klang von Hörnern über der Bucht unterbrochen. Draußen erklangen Schreie: „Korsaren! Korsaren aus dem Süden!“ Die Helden stürzten auf den Balkon und sahen eine Flotte schwarzer Schiffe, die schnell näher kam.

„Er hat seine Flotte geschickt, um uns abzufangen und selbst nach Umbar zu entkommen“, erklärte Na'asiyah. „Das hätte ich zumindest getan. Wie ironisch, dass er zum ersten Mal meinem Rat folgt, nachdem ich aus seinen Diensten ausgeschieden bin.“

Imrahil befahl seinen Kapitänen, sich auf die Schlacht vorzubereiten, bevor er sich noch einmal zu den Helden umdrehte. „Helft mir, meine Stadt zu verteidigen, und ich werde dafür sorgen, dass sich euren Schiffen nichts in den Weg stellt, wenn ihr aufbrecht, um Sahir gefangen zu nehmen.“

Einer der Helden ergriff Imrahils Arm zustimmend. „Wir hätten Dol Amroth auf jeden Fall verteidigt.“

„Ich komme mit euch“, erklärte Na'asiyah mit entschlossener Miene. „Ich denke, die Korsaren brauchen eine neue Führung.“

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Sturm auf Cobas Hafen“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets erstellt: Sturm auf Cobas Hafen, Reise über das Belegaer, Die Flotte von Umbar, Korsaren-Piraten, Korsarenräuber und Die Flotte der *Traumjäger*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: Schwarzer Schlüssel (Bürde), Verstärkter Rumpf, Balliste, Größere Quartiere, Zusatzsegel, Die Donnerschlag, Crowley, Calaeion, alle Kopien von Círdans Segen, Gavin, alle Kopien von Hilfe anfordern und jede Karte im Kampagnenvorrat. Die Karten Hilfe anfordern werden verdeckt beiseitegelegt.



ACHTUNG!

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

Die Schlacht war heftig und die Korsaren erbarmungslos. Von Hass und Bösartigkeit getrieben, verschonten die Seeräuber niemandem von ihrem Blutdurst. Viele gondorische Schiffe wurden in der Schlacht zerstört, mit dem eisernen Schlangenbug der Kreuzer gerammt, mit Brandpfeilen angezündet oder von schweren Steingeschossen aus Trebuchets zerdrückt.

Am Ende aber triumphierte, wie schon so oft, Dol Amroth. Die Traumjäger und ihre Flotte konnten die Blockade der Korsaren durchbrechen und so schnell wie ihnen möglich nach Süden aufbrechen. So oder so würde dieses Katz-und-Maus-Spiel bald zu Ende sein.

Szenario 9: Die Stadt der Korsaren

Schwierigkeitsgrad = 8

Es dauerte einige Tage, bis die Traumjäger und ihre Flotte die Küste Umbars erreichten. Dank ihrer reparierten Segel konnten sie die volle Stärke des Windes nutzen. Als sie die ersten Wachtürme vor der Küste sahen, waren sie zutiefst erschöpft. Aber sie wussten, dass ihnen nichts anderes übrig bleiben würde, als weiter vorzudringen, denn sie befanden sich schon tief in den Gewässern der Korsaren und es gab keinen Rückweg mehr.

„Dort!“, rief einer der elbischen Seeleute am Bug des Schiffes. Er zeigte nach Süden, seine scharfen Augen hatten im nächtlichen Nebel etwas bemerkt. „Die Sturmrufer! Wir haben sie gefunden!“ Die Mannschaft bereitete sich auf die Schlacht vor und eine Welle Adrenalin schoss durch ihr Blut. Sie schlossen schnell zur Sturmrufer auf und konnten die Kakophonie aus Rufen, Schreien und Flüchen der Seeräuber hören.

Es dauerte nicht lange, bis an der Küste Alarm geschlagen wurde. Die Wachtürme hatten sie entdeckt. Nun hieß es, jetzt oder nie.

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Die Stadt der Korsaren“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets erstellt: Die Stadt der Korsaren, Die Küste von Umbar, Stürmisches Wetter, Die Flotte von Umbar, Reise über das Belegaer, Korsarenräuber und Die Flotte der Traumjäger. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung für den Kampagnen-Modus werden zusätzlich folgende Karten benötigt: Schwarzer Schlüssel (Bürde), Verstärkter Rumpf, Balliste, Größere Quartiere, Zusatzsegel, Die Donnerschlag, Crowley, Calaeion, alle Kopien von Círdans Segen, Gavin, alle Kopien von Hilfe anfordern, Das Schwarze Schwert und jede Karte im Kampagnenvorrat. Die Karten Hilfe anfordern werden verdeckt beiseitegelegt.

Vom Meer an Land

Bei der Vorbereitung dieses Szenarios werden die Spieler angewiesen, die Begegnungsdecks Korsarenräuber, Stürmisches Wetter, Die Flotte von Umbar, Reise über das Belegaer und Die Küste von Umbar in ein Begegnungsdeck zu mischen und dieses zum aktiven Begegnungsdeck zu machen. Das Begegnungsset Die Stadt der Korsaren wird als inaktives zweites Begegnungsdeck beiseitegelegt.

Sobald die Spieler Abschnitt 2B erreichen, werden sie angewiesen, das Korsarendeck und den Korsaren-Ablagestapel in das **zweite** Begegnungsdeck zu mischen. Danach durchsuchen sie das Begegnungsdeck und den Ablagestapel nach jeder Kopie von Wachturm und jeder Kopie von Kampfgestählt und mischen auch diese Karten in das zweite Begegnungsdeck (Kopien von Wachturm, die derzeit im Spiel sind, bleiben im Spiel). Schließlich legen die Spieler das aktuelle Begegnungsdeck als inaktiv beiseite und das zweite Begegnungsdeck wird zum aktiven Begegnungsdeck. Dies steht für den Übergang vom Segeln über das Meer zum Reisen auf den Straßen von Umbar und die Helden müssen ihre Reise ab jetzt ohne ihre Schiffe fortsetzen.

Unzerstörbar

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



ACHTUNG!

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

Sahír taumelte vor Schmerzen, als ihm der finale Schlag versetzt wurde, und lehnte sich gegen eine Steinsäule, um nicht zusammenzubrechen. Er hielt das schwarze Schwert mit einer Stärke in seinen Händen, die überraschend für jemanden war, der wie er tödlich verwundet war. „Nein ... Das Schwert ... gehört mir ...“, stammelte der Kapitän. Die Worte kamen nur langsam heraus. Aus jedem Atemzug hörte man die Schmerzen, die er litt.

Einer der Helden näherte sich Sahír vorsichtig. Der Kapitän trug jetzt eine andere Waffe als das Entermesser, das sie zuvor bei ihm gesehen hatten. In diese Klinge waren Runen eingeätzt und sie war aus einem schwarzem Metall geschmiedet, das die Helden nicht kannten. Größe und Material ließen keinen Zweifel daran, dass die Klinge das Objekt war, was in der schwarzen Truhe gelegen hatte – das Artefakt, hinter dem Sahír die ganze Zeit her war. Er wandte sich Sahír zu und in seinen Augen schimmerte Mitleid. Der Kapitän war nie ein guter Mensch gewesen, aber die Helden konnten sehen, dass seine Gier nach Macht durch das Artefakt verdorben war. Sie waren eine kurze Zeit mit dem Kapitän gereist und konnten erkennen, wie der Wahnsinn ihn verändert hatte. „Was ist diese Klinge wirklich?“, fragte der Held. „Woher wusstet Ihr, wo sie zu finden ist?“

Sahír lachte, wie er es schon immer im Angesicht des drohenden Todes getan hatte, doch diesmal schien es nicht so, als würde er seinem Schicksal entkommen können. „Ihr stellt die falsche Frage“, krächzte er, unterbrochen von blutigem Husten. „Nicht was, sondern wessen.“

„Wessen?“; wiederholte der Held. Er erinnerte sich an Calphons Visionen und sah erneut auf die Klinge. Er versuchte, ihre dunklen Runen zu entziffern. „Diese Klinge wurde nicht von Elben, Zwergen oder Menschen geschmiedet. Wer hat sie dann geschmiedet? Wurde sie im alten Númenor geschaffen?“

Sahír grinste und wich zum Geländer der Balustrade zurück, von der aus man das Meer sehen konnte. „Aye, sie wurde vor einem Zeitalter geschmiedet, von jemandem, der sehr weise war, eine hohe Stellung unter den Beratern des Königs einnahm und in der

Schmiedekunst bewandert war.“ Die Augen der Helden wurden groß, denn Lord Calphon hatte ihnen die Geschichte vom Fall Númenors erzählt. „Sie wurde von Sauron geschmiedet.“

Endlich verstanden die Helden. Die Macht des Dunklen Herrschers verdarb alles, was sie berührte, und Sahír war da keine Ausnahme. „Wir können dies dem Feind nicht in die Hände fallen lassen“, sagte einer der Helden, trat vor und deutete auf die Klinge. „Sahír, gebt sie mir.“ Der Kapitän schüttelte den Kopf und wich langsam weiter zurück, bis er sich gefährlich weit über das Geländer der Balustrade lehnte.

„Nein!“, bellte er und umklammerte die Klinge fester. „Ich werde euch das Instrument meines Verderbens nicht ausliefern“, sagte er mit verzerrter Miene. Er lehnte sich über den Rand der Balustrade und sah aufs Meer und die spitzen Felsen unter ihnen herab. „Ich bin ein Korsar. Ich sollte den Tod eines Korsaren sterben“, rief er aus und grinste böse. „Und ich sollte das Schwert mit mir in die Tiefe nehmen!“

Mit diesen Worten schloss Kapitän Sahír die Augen und warf sich über den Rand der Balustrade in den Ozean tief unter ihnen. Die Helden stürmten zum Geländer, doch sie kamen zu spät.

„So stirbt Kapitän Sahír aus Umbar“, sagte einer der Helden voll Mitleid für den gefallenen Kapitän. Weder der Körper des Kapitäns noch das Schwert, das er bei sich getragen hatte, waren unten, wo die Wellen gegen die Felsen schlugen, zu sehen. So schoben sie auch die schwarze Truhe über den Rand der Balustrade und warfen ihren Schlüssel ebenfalls in den Ozean, als ob sie alle Spuren des Artefaktes aus der Stadt tilgen wollten.

„Die Reise der Traumjäger ist ebenfalls zu Ende“, fügte einer der Helden hinzu. Die Rufe der Korsaren ertönten immer noch in unmittelbarer Nähe und sie befanden sich tief im Land des Feindes, von wo aus sie nur unter Mühen entkommen können würden.

Epilog

Aearon rannte so schnell er konnte durch die Tempelhallen. Seine Stiefel hämmerten auf dem Steinboden. Dem Ritter war von Elendil eine heilige Pflicht auferlegt worden und ihm blieb wenig Zeit, seine Mission zu erfüllen. Die Agenten des Täuschers würden den Tempel schon bald erreichen und er musste den Raum, von dem Elendil gesprochen hatte, vor ihnen finden. Er trat eine hölzerne Doppeltür auf und rannte weiter durch den Tempel, abgestoßen von den Statuen und Wandbehängen zu beiden Seiten der Halle, die Morgoth zeigten. Wie konnte sein Volk nur so tief sinken? Wie konnten sie so arrogant werden, den Valar den Rücken zu kehren und Aman den Krieg zu erklären?

Es blieb nur noch wenig Zeit. Die Schiffe der Getreuen würden bald aufbrechen, noch bevor jemand mitbekäme, welches Schicksal die Männer des Königs erwartete. Endlich erreichte Aearon den Abstieg zur unteren Halle und blieb stehen, als er merkte, dass er dort nicht allein war.

Eine Gestalt in einer Robe schloss gerade den Deckel einer langen, schwarzen Kiste. Aearon konnte für einen Moment das Schimmern einer schwarzen Klinge sehen, bevor der Deckel geschlossen wurde. Dann hörte er ein Klacken und das Drehen eines Schlüssels im Schloss. Der Mann in der Robe drehte sich mit der Truhe unter dem Arm zu Aearon um und lächelte. Unter dem Lächeln bemerkte Aearon etwas Unheilvolles.

„Ihr solltet nicht hier sein“, sagte der Ritter, während er sein langes Schwert zog. Der andere Mann schüttelte den Kopf.

„Ich bin Schüler des königlichen Ratgebers“, antwortete der Mann und steckte einen langen, schwarzen Schlüssel in einen Beutel an seinem Gürtel. „Ihr seid derjenige, der ohne Erlaubnis diesen heiligen Ort betreten hat.“ Sein Lächeln wurde finster und er zog einen Dolch aus seinem Ärmel. „In diese heilige Anlage einzudringen ist Hochverrat.“

Aearon lief die Zeit davon. Die Truhe – und ihr Inhalt – mussten zerstört werden. Das bössartige Artefakt durfte Númenor auf keinen Fall verlassen. Aearon versperrte dem Mann mit seinem Körper den Weg nach oben und wartete auf den richtigen Moment, um zuzuschlagen, während sich ihm der Mann mit dem Dolch langsam näherte. Dann wurde die Welt in ihren Grundfesten erschüttert.

Das Erdbeben kam für beide Männer unerwartet, aber Aearon zog daraus seinen Vorteil und nutzte die Gelegen-

heit für einen Sturmangriff auf den Feind, um diesen zu überraschen. Das Handgemenge währte nur kurz. Trotz seiner Fähigkeit im Schwertkampf schaffte es der Mann in der Robe in dem Chaos, welches die bebende Erde mit sich brachte, seinen Dolch unter Aearons Kettenhemd zu treiben und in seine Eingeweide zu rammen. Sie rollten für einige Momente über den Boden und rangen miteinander, bis das Erdbeben nachließ und der Mann wieder aufstehen konnte. Er hob die Truhe auf und stürmte zum Ausgang.

Aearon verfluchte sein Schicksal. Er war nicht in der Lage, das Artefakt zu zerstören und seine Wunde blutete immer stärker. Aber noch war nicht alles verloren. Er öffnete seine Faust und betrachtete den schwarzen Schlüssel, den der Mann in der Robe in seinen Beutel gesteckt hatte. Aearon hatte es im Handgemenge geschafft, den Beutel vom Gürtel des Mannes zu reißen. Der Schüler hatte nichts gewonnen. Verwundet, aber noch in der Lage zu gehen, erklimmte Aearon die Stufen hinauf zum Hauptraum und machte sich auf den Rückweg zu Elendils Schiffen. Sie lagen vor der Ostküste vor Anker, weit genug vom Land entfernt, dass er ein Kanu nehmen und hinübereudern musste. Möglicherweise würde Elendil wissen, was mit dem Schlüssel zu tun war.

Da sah Aearon die Strafe der Valar von der offenen Balustrade des Tempels aus.

Die Welt bebte erneut. Die See schien zu kochen und der Wind wurde zu einem Sturm, unter dessen Zorn Gebäude zusammenbrachen. Aus dem Westen schlugen gebirgshohe Wellen mit Wucht gegen die Insel und löschten die Stadt am Fuß des Berges unter dem Tempel vollständig aus. Er konnte die Schreie der Männer und Frauen hören, als die Stadt überflutet wurde und die Insel unter den Wellen versank.

Der Ritter wusste, dass er nicht in der Lage sein würde, die Schiffe rechtzeitig zu erreichen. Also entschied er sich für eine andere Lösung. Er rannte zurück in den Raum, in dem die schwarze Truhe zuerst gelegen hatte, legte den Schlüssel auf das Podest und betete zu den Valar: „Lasst außer den Getreuen vom wahren Blute Númenors niemanden diesen Schlüssel finden. Lasst seinen Verbleib für die Diener Mordors für immer in Vergessenheit geraten.“

In der Hoffnung, dass die Valar seine Bitte erhörten, versiegelte er den Eingang zum Raum und beobachtete, wie sich Elendils Schiffe im Osten in Sicherheit brachten.

Anmerkungen der Entwicklerin

Sauron war tatsächlich in Númenors Untergang hineingerissen worden, so daß seine körperliche Gestalt, in der er lange gewandelt war, vernichtet wurde; aber er floh zurück nach Mittel Erde, ein Geist des Hasses, davongetragen von einem dunklen Wind.

–Die Rückkehr des Königs

Die Geschichte der Kampagne *Traumjäger* konzentriert sich auf die Geschichte Númenors und seines Untergangs, eine Geschichte, die zum ersten Mal in *Der Herr der Ringe* erwähnt worden ist, aber in den Anhängen erst richtig ausgestaltet wurde. Als Númenor im Zweiten Zeitalter die Armeen von Mordor besiegte, unterwarf sich Sauron selbst dem König von Númenor, Ar-Pharazôn, und wurde von diesem gefangen genommen. Da er wusste, dass er gegen die Macht Númenors auf dem Schlachtfeld keine Chance hatte, ließ der verschlagene Dunkle Herrscher sich selbst gefangen nehmen, um von innen Einfluss auf Númenor ausüben zu können. Langsam korrumpierte er jeden in seiner Umgebung, zog Vorteile aus ihrer Angst vor dem Tod, ihrer Arroganz und ihrem Neid auf die Elben. Das war der Anfang vom Ende Númenors.

Da diese Ereignisse bereits vor einigen Jahrtausenden geschehen sind, benötigten wir einen Grund für die Reise unserer Helden zu Númenors Ruinen. Wir verwendeten die Geschichte von Númenors Untergang als Grundlage für unsere Geschichte, erfanden zunächst ein Artefakt, das von Sauron zur Hochzeit seiner Macht im Herzen Númenors geschmiedet worden war. Wenn man Saurons Fähigkeit betrachtet, Artefakte von großer Macht zu schmieden, nehmen wir an, dass er ein Instrument für den Krieg haben wollte, etwas, das er auf dem Schlachtfeld nutzen konnte. Immerhin war Sauron nicht damit zufrieden, einfach nur die Gedanken der Menschen zu beeinflussen – sein Ziel war immer, Mittel Erde zu unterwerfen. Aber Sauron hatte keine solche Klinge in der Schlacht des Letzten Bündnisses, also war er in unserer Geschichte nicht in der Lage, die Klinge nach Númenors Untergang zurück nach Mordor zu bringen. Der schwarze Schlüssel ging verloren, als Númenor unterging, und die Untergebenen, die er ausschickte, um die Truhe zurückzuholen, wurden auf einer großen Welle (wie Elendil selbst) fortgespült und endeten als Schiffbrüchige auf einer einsamen Insel vor der Südküste Mittel Erdes. Da der Dunkle Herrscher nun nicht mehr wusste, wo der Schlüssel war, wartete er ab, bis sich ihm ein Weg bot, ihn zurückzugewinnen.

Als seine Kräfte in der Zeit von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* wieder anwuchsen, ergriff Sauron die Gelegenheit. Zunächst benötigte er jemanden vom Blute Númenors, um den Schlüssel zu finden. Sein hilfloses Opfer war Lord Calphon, einer von vielen Charakteren, die wir für unsere Geschichte erfunden haben und dessen Träume und Visionen von niemand anderem als dem

Dunklen Herrscher stammten. Sauron befahl dann seinen Dienern, einen Kapitän zu finden, der fähig genug war, Lord Calphon zu folgen und ihm den Schlüssel abzunehmen. Dieser Kapitän war Sahír, der Schurke aus der *Traumjäger*-Kampagne, dem von dem Artefakt und dessen Macht berichtet worden war. Dann fing er an, diese Macht für sich selbst zu begehren – ein häufiges Thema für die Schurken in *Der Herr der Ringe*.

Wir hoffen, unsere Geschichte aus der *Traumjäger*-Erweiterung hat euch gefallen und ihr schätzt unsere Bemühungen, die Charaktere und Ereignisse in Tolkiens Werk einzupassen. Natürlich haben wir uns in der Geschichte einige Freiheiten genommen. Wir hoffen, diese werden uns die eingefleischten Fans von *Der Herr der Ringe* verzeihen. So ist zum Beispiel bekannt, dass mindestens ein Gipfel Númenors nicht vollständig versunken ist; für unsere Geschichte gehen wir davon aus, dass es noch weitere solcher Gipfel gibt. Außerdem ist es unwahrscheinlich, dass Sauron Zeit hatte, sich auf den Untergang Númenors vorzubereiten; hätte er sie gehabt, wäre er sicher auch selbst entkommen. Deshalb ist es wahrscheinlich, dass seine ganzen Besitztümer – einschließlich der Truhe mit seiner Klinge – zurückgeblieben und in den Fluten versunken sind. Da wir wollten, dass die Spieler in dem Zyklus mehr als eine unkartierte Insel besuchen, gehen wir davon aus, dass er gerade genug Zeit hatte, seine Agenten auszuschicken, um die Truhe zurückzuholen, aber nicht genug, damit diese Agenten dem Zorn der Valar vollständig entgehen konnten. Außerdem haben wir aufgrund des Einflusses, den Sauron auf den Geist von Menschen hat, angenommen, dass er auch deren Träume manipulieren kann.

Der letzte Punkt, den wir für unsere Geschichte annehmen, ist, dass die Korsaren aus Umbar durch Jahrhunderte der Führung durch Schwarze Númenórer und deren Hassreden gegen Gondor ein irregeleitetes Volk sind. Um die Kultur und Persönlichkeit der Korsaren genauer zu beleuchten, haben wir Na'asiyah eingeführt, eine harte, aber mitfühlende Piratin, Sahírs Stellvertreterin. Wir verwenden Na'asiyah, um eines der Themen aus Tolkiens Werk in den Vordergrund zu stellen: Durch gegenseitiges Verständnis können Gegner in Frieden übereinkommen, besonders wenn sie sich gegen einen gemeinsamen Feind zusammenschließen. Durch das Mitgefühl der Helden und der Entdeckung, welche Motivation Sahír in Wirklichkeit hat, sind sie und die Helden in der Lage, ihre Gegensätze zu ignorieren und zusammenzuarbeiten.

Insgesamt hoffen wir, ein Werk geschaffen zu haben, das vom Geist Tolkiens inspiriert ist, gleichzeitig aber auch unkartierte Bereiche Mittel Erdes erkundet, genau wie unsere Helden dies in dieser Kampagne tun. Wir hoffen, dass euch die Herausforderungen dieses Zyklus gefallen haben und ihr schon gespannt seid, was als Nächstes kommt!

–MJ Newman

Liste der Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, welche ihr im Verlauf der *Traumjäger*-Kampagne erreichen könnt. Sobald ihr einen Erfolg erreicht, hakt ihn einfach im Kasten davor ab. Die wahre Herausforderung ist es, alle Erfolge zu erreichen!

- Seekrank:** Gewinnt *Reise über das Belegaer*, ohne einen einzigen Charakter sich einer Segeln-Probe stellen zu lassen.
- Doppeltes Risiko:** Gewinnt *Das Schicksal Númenors* mit 7 oder mehr doppelseitigen Orten im Stapel beanspruchter Siegpunkte.
- Rettet alle Schiffe vor den Flammen:** Gewinnt *Raubzug auf die Grauen Anfurten* ohne Karten unter Die Anfurten brennen.
- Seek and Destroy:** Zerstört den Gegner Die Sturmrufer in *Flucht der Sturmrufer* in 4 Runden oder weniger.
- Ihr braucht keine Stützräder mehr:** Gewinnt *Das Ding in den Tiefen*, nachdem ihr in der ersten Runde zum Steuerrad der Sturmrufer gereist seid.
- Dori der Erkunder:** Gewinnt *Tempel der Vergangenen*, nachdem ihr alle Orte erkundet habt (und sie alle umgedreht habt).
- Nightswimming:** Gewinnt *Die versunkenen Ruinen*, nachdem ihr in 3 aufeinanderfolgenden Runden eine Unterseegrotte auf ihre *Unterwasser*-Seite umgedreht habt.
- I'm on a Boat (oder auch auf fünf):** Gewinnt *Sturm auf Cobas Hafen*, während 1 Spieler sowohl beide Kriegsschiffe aus Dol Amroth als auch beide Korsaren-Plänkler zur gleichen Zeit kontrolliert.
- Das war Sabotage!:** Gewinnt *Die Stadt der Korsaren*, nachdem ihr Die Sturmrufer in der ersten oder zweiten Runde zerstört habt.
- Come Sail Away:** Findet bei einer einzigen Segeln-Probe 12 oder mehr ☸-Symbole.
- Über die Planke gehen:** Schafft es, dass 1 Spieler in einer einzigen Runde von 6 oder mehr *Korsaren* geentert wird.
- Auf Kurs bleiben:** Gewinnt die Szenarien 1, 4 und 8, ohne den Kurs mit dem ☸-Symbol zu erreichen.
- PIRATEN!!!:** Gewinnt 1 Szenario, nachdem ihr das gesamte Korsarendeck gleichzeitig im Spiel hattet.
- Boaty McBoatface:** Gewinnt das Szenario 1, 4 oder 8, ohne am Ende des Spiels auch nur einen einzigen Schaden auf Schiff-Zielen zu haben.

Kampagnen-Erfolge

- Können Sie Erfahrung vorweisen?:** Erhältet 50/65/80/100 oder mehr EP in einer Kampagne für 1/2/3/4 Spieler.
- Movin' on Up:** Rüstet 25 oder mehr Karten auf.
- Eigenbedarf:** Spielt Círdans Segen auf Círdan selbst.
- Schiffshändler:** Immer wenn die Spieler „ihre Flotte vorbereiten“, müssen sie jeweils ein anderes Schiff-Ziel wählen, das sie in dieser Kampagne noch nicht gewählt haben (mit Ausnahme von Die Traumjäger).
- Im alten Trott bleiben:** Spielt alle 9 Szenarien mit genau den Helden durch, mit denen ihr die Kampagne begonnen habt.
- Nightmare on Temple Street:** Tötet mindestens 4 Wiederkehrende Alpträume in einem einzigen Szenario.
- Ein Deck, sie zu knechten:** Spielt alle 9 Szenarien, ohne weitere Karten euren Decks hinzuzufügen (mit Ausnahme von Kampagnenkarten).
- Seek and Destroy 2: Electric Boogaloo:** Zerstört das Kriegsschiff der Korsaren sechs Mal im Verlauf der Kampagne.
- Zombie-Jäger:** Gewinnt ein Szenario, nachdem 4 oder mehr Ressourcenmarker auf einer Kampagnenkarte liegen.
- Flaschenpost:** Handelt in einem einzigen Szenario die „Wenn aufgedeckt“-Effekte auf allen 4 Gunst-Karten Hilfe anfordern ab.
- Befreit den Kraken:** Schafft es, dass Seeschlange im Stapel beanspruchter Siegpunkte landet.
- Träumt weiter:** Schafft es, in einer einzigen Runde Die Traumjäger sich dem Abenteuer und einer Segeln-Probe stellen zu lassen sowie mit ihr einen Angriff zu verteidigen und mit ihr anzugreifen.
- Tödliche Axt:** Tötet im Verlauf der Kampagne mit der Aktion auf Wurfaxt 5 oder mehr Gegner.
- Bootylicious:** Schafft es, dass der Verbündete Kapitän Sahír in einem einzigen Szenario 12 oder mehr Ressourcenmarker erhält.
- An eure Grenzen gehen:** Gewinnt die *Traumjäger*-Kampagne nur mit Spielerkarten aus dem Grundspiel und der *Traumjäger*-Helden-Erweiterung.
- Sweet Dreams (Are Made of This):** Gewinnt die *Traumjäger*-Kampagne im Expertenmodus.

Regeln für die Traumjäger-Kampagne

EP erhalten

Während der Auflösung eines Szenarios erhalten die Spieler eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten (auch EP genannt), abhängig davon, wie viele Bedingungen auf der Rückseite der Kampagnenkarte erfüllt worden sind. Notiert diese EP im Kampagnenlogbuch. Sie dürfen für das Hochstufen und Aufrüsten von für die Kampagne relevante Karten ausgegeben werden.

Skalierbare & Aufrüstbare Karten

Jede skalierbare und aufrüstbare Karte hat hinter ihrem Namen im Kampagnenlogbuch 1 oder mehr Kästchen. Vor oder nach einem Szenario dürfen EP ausgegeben werden, um Kästchen abzuhaken – 1 EP pro Kästchen. Nicht ausgegebene EP werden notiert.

Eine skalierbare Karte wird mit jedem hinter ihrem Namen abgehakten Kästchen um eine Stufe aufgewertet. Jede skalierbare Karte hat einen X-Wert, der sich mit jeder Stufe erhöht. Wenn ihr z. B. für Galdors Rat (P) 3 EP ausgegeben und 3 Kästchen dahinter abgehakt habt, beträgt die aktuelle Stufe der Karte 3.

Eine aufrüstbare Karte bietet erst dann mehr Vorteile, wenn **alle** Kästchen hinter der Karte abgehakt sind. Falls eine Karte aufrüstet wurde und sie eine **Aufgerüstet**-Seite auf ihrer Rückseite hat, wird die **Aufgerüstet**-Seite für den Rest der Kampagne verwendet. Zur schnellen Übersicht hat jede aufrüstbare Karte ihre EP-Kosten auf der unteren rechten Seite der Karte angegeben.

Auch manche Bürde-Karten können aufrüstet werden, wodurch sie schwächer und weniger gefährlich werden.

Begegnungskarten

Die folgenden Karten gelten als Begegnungskarten: alle Schiff-Ziele, alle **Modifikation**-Verstärkungen, Calaeirion, Gavin und alle Kopien von Hilfe anfordern.

Na'asiyah

In den Szenarien 1–7 der *Traumjäger*-Kampagne kann die Heldenkarte Na'asiyah nicht verwendet werden.

Schwieriger Modus / Expertenmodus



Wenn ihr eine Herausforderung sucht und noch mehr EP verdienen wollt, könnt ihr die Szenarien im schwierigen Modus oder gar im Expertenmodus spielen. Verwendet einfach die entsprechende Seite der doppelseitigen Zielkarte und legt sie bei der Vorbereitung neben das Abenteuerdeck. Sie bleibt für den Rest des Szenarios im Spiel. Falls ihr das Spiel gewinnt, handelt die Auflösung der Karte ab.

Ihr könnt die Karte für den schwierigen Modus oder Expertenmodus auch bei anderen Szenarien von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* verwenden.



DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL

TRAUMJÄGER

KAMPAGNEN-ERWEITERUNG

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

--	--	--	--

Helden

Helden				

Gunst-Karten

--	--	--	--

Gefallene Helden

Bedrohungsmodifikatoren

--	--

Vervielfältigung dieser Seite zum privaten Gebrauch gestattet. © 2023 FFG. Das Kampagnenlogbuch kann auch unter www.asmodee.de heruntergeladen werden..

Credits

Game Design & Development: MJ Newman mit Caleb Grace und Jeremy Zwirn

Producer: Jason Walden

Proofreading: Riley Miller

Game Rules Specialist: Alex Werner

Game Design Manager: Colin Phelps

Graphic Design: Ryann Collins

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Matt Stewart

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Dana Cartwright

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Playtesters

Brad Andres, Dennis Beard, Amanda Bergman, Craig Bergman, D. Shannon Berry, Lisa Berry, Nathan Berry, James Chandler, Paul Chandler, Wendy Chandler, Hwan-yi Choo, Jason Clifford, Lachlan "Raith" Conley, Mark Craumer, Gareth Dean, Vara Dixon, Ariel Dominelli, Luke Eddy, Matthew Elias, Justin Engelking, Tony Fanchi, Jason Lyle Garrett, David Gearhart, Matthew Juszczyk, Tom Howard, Troy Lawrence, Michael Lee, Brian Lewis, Jamie Lewis, Ian Martin, Stephen Redman, Brian Schwebach, Eric Shell, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zach Varberg, Aaron Wong, Everett Zuras und Holden Zuras

Asmodee Germany

Übersetzung & Redaktion: Benjamin Fischer und Steffen Trzensky

Layout & grafische Gestaltung: Max Breidenbach



TM/® & © 2023 Fantasy Flight Games. *The Lord of the Rings* und Namen der Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte darin sind Markenzeichen von Middle-earth Enterprises, LLC, unter der Lizenz von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM/® & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Eigentümern vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.