

DIE TRAUMJÄGER

DIE FLOTTE DER TRAUMJÄGER

6 

5 

5 



19

1/6

Graue Anfurten. Schiff. Aufgerüstet.

Nur im Kampagnen-Modus.

Immun gegen Spielerkarteneffekte.
Schildwache.

Die Traumjäger kann sich jederzeit Segeln-Proben stellen und zählt, sobald sie sich einer Segeln-Probe stellt, als 3 Charaktere.

**Falls Die Traumjäger getötet wird,
verlieren die Spieler das Spiel.**

SCHIFF-ZIEL

4 EP

☉ DIE STERN DER MORGENDÄMMERUNG

DIE FLOTTE DER TRAUMJÄGER

4 ☉

4 ✂

5 🛡



18



Gondor. Schiff. Aufgerüstet.

Nur im Kampagnen-Modus.

Immun gegen Spielerkarteneffekte. Schildwache.
Ziehe während der Ressourcenphase
1 zusätzliche Karte.

**Falls Die Stern der Morgendämmerung
getötet wird, scheidet der Spieler, der sie
kontrolliert, aus dem Spiel aus.**

SCHIFF-ZIEL

4 EP

☉ DIE BRINGER DER ABENDDÄMMERUNG

DIE FLOTTE DER TRAUMJÄGER

4 ☉

5 ✂

4 🛡



17

3/6

Gondor. Schiff. Aufgerüstet.

Nur im Kampagnen-Modus.

Immun gegen Spielerkarteneffekte. Schildwache.

Reaktion: Nachdem du eine Karte mit ungeraden aufgedruckten Kosten gespielt hast, füge dem Ressourcenvorrat eines Helden 1 Ressource hinzu. (Nur zwei Mal pro Runde.)

Falls Die Bringer der Abenddämmerung getötet wird, scheidet der Spieler, der sie kontrolliert, aus dem Spiel aus.

SCHIFF-ZIEL

4 EP

DIE GLÓRINAITH

DIE FLOTTE DER TRAUMJÄGER

5 

5 

4 



18

4/6

Graue Anfurten. Schiff. Aufgerüstet.

Nur im Kampagnen-Modus.

Immun gegen Spielerkarteneffekte. Schildwache.
Fernkampf.

Aktion: Benenne eine Karte. Lege die obersten 3 Karten eines beliebigen Decks ab, um einem in einen Kampf verwickelten nicht-einzigartigen Gegner 1 Schaden zuzufügen (2 Schaden stattdessen, falls die benannte Karte auf diese Weise abgelegt wurde). (Nur ein Mal pro Runde.)

Falls Die Glórinaith getötet wird, scheidet der Spieler, der sie kontrolliert, aus dem Spiel aus.

SCHIFF-ZIEL

4 EP

DIE NÁRELENYA

DIE FLOTTE DER TRAUMJÄGER

4 

4 

6 

17 




5/6

Graue Anfurten. Schiff. Aufgerüstet.

Nur im Kampagnen-Modus.

Immun gegen Spielerkarteneffekte.
Schildwache.

Senke die Kosten der ersten Karte, die du in jeder Runde spielst, um 1.

Falls Die Nárelenya getötet wird, scheidet der Spieler, der sie kontrolliert, aus dem Spiel aus.

SCHIFF-ZIEL

4 EP

DIE SILBERFLÜGEL

DIE FLOTTE DER TRAUMJÄGER

3 

6 

3 



16

6/6

Gondor. Schiff. Aufgerüstet.

Nur im Kampagnen-Modus

Immun gegen Spielerkarteneffekte. Schildwache. Fernkampf.

Senke deinen Bedrohungsgrad zu Beginn des Spiels um 6. Jeder Held, den du kontrollierst, erhält +1 .

Falls Die Silberflügel getötet wird, scheidet der Spieler, der sie kontrolliert, aus dem Spiel aus.

SCHIFF-ZIEL

4 EP

CALPHON

DAS SCHICKSAL NÚMENORS

2 

1 

2 

4



2/18

Gondor. Adlig. Aufgerüstet.

Nur im Kampagnen-Modus.

Der Startspieler erhält die Kontrolle über Calphon.

Aktion: Erschöpfe Calphon, um die untersten 5 Karten deines Decks anzusehen. Danach darfst du 1 jener Karte gegen eine Karte auf deiner Hand austauschen.

Falls Calphon das Spiel verlässt, verlieren die Spieler das Spiel.

ZIEL – VERBÜNDETER

2 EP

DIE ANFURTEN BRENNEN

RAUBZUG AUF DIE GRAUEN ANFURTEN



Aufgerüstet.

Nur im Kampagnen-Modus.

Erzwungen: Sobald eine Karte unter Die Anfurten brennen gelegt wird, erhöht den Bedrohungsgrad jedes Spielers um 2.

Falls sich X oder mehr Karten unter Die Anfurten brennen befinden, haben die Korsaren die Elbenflotte zerstört und die Spieler verlieren das Spiel. X ist die Anzahl der Spieler im Spiel plus 4.

ZIEL

2 EP

⊙ DIE TRAUMJÄGER

1 



Graue Anfurten. Schiff. Aufgerüstet.

Nur im Kampagnen-Modus.

In Flammen 15. Immun gegen Spielerkarteneffekte.
Die Spieler können nicht zu Die Traumjäger reisen.

Reaktion: Erhöht am Ende der Kampfphase
den Bedrohungsgrad jedes Spielers um 2, um
1 Schadensmarker von einem Ort zu entfernen.

**Sobald Die Traumjäger unter Die Anfurten
brennen gelegt wird, verlieren die Spieler
das Spiel.**

ORT

2 EP



50

2 

7 

6 

20 


1/22

DIE STURMRUFER

Korsar. Schiff.

Nur im Kampagnen-Modus. Entern 2.

Falls ihr euch im Abschnitt der Sturmrufer befindet, können nicht mehr als 9 Fortschrittsmarker pro Runde auf euer Abenteuer gelegt werden.

Sobald Die Sturmrufer zum nächsten Abenteuerabschnitt vorrückt, legt sie zurück in die Zone der Sturmrufer.

Falls Die Sturmrufer das Spiel verlässt, gewinnen die Spieler das Spiel.

SCHIFF-GEGNER

SIEG 15.



50

3 

6 



4

1/19

DAS DING IN DEN TIEFEN

Kreatur.

Nur im Kampagnen-Modus.

Immun gegen Spielerkarteneffekte. Kann nicht in einen Kampf verwickelt werden.

Das Ding in den Tiefen erhält pro Spieler +3 Trefferpunkte.

Erzwungen: Sobald ein *Kreatur*-Gegner getötet wird, fügt Das Ding in den Tiefen 2 Schaden zu.

GEGNER

SIEG 15.



⦿ TEMPELHÜTER

Untot.

Nur im Kampagnen-Modus.

Bogenschießen X. X ist die Anzahl der Spieler im Spiel.

Immun gegen Spielerkarteneffekte. Kann nicht freiwillig in einen Kampf verwickelt werden.

Tempelhüter erhält -50 Kampfbereitschaft, solange der Verfluchte Tempel der aktive Ort ist.

GEGNER

SIEG 5.



TORSCHLÜSSEL

TEMPEL DER VERGANGENEN



11/31

Gegenstand. Artefakt. Aufgerüstet.

Nur im Kampagnen-Modus.

Falls Torschlüssel nicht angehängt ist, legt ihn zurück in die Aufmarschzone und er erhält:

„**Aktion:** Erschöpfe einen Helden, um Torschlüssel zu beanspruchen und an jenen Helden anzuhängen.“

Aktion: Erschöpfe Torschlüssel und den Helden mit dieser Verstärkung, um die verdeckte Seite eines Tempels der Vergangenen oder eines Geheimnisses anzusehen.

ZIEL

2 EP

KRIEGSSCHIFF AUS DOL AMROTH

STURM AUF COBAS HAFEN

3 

3 

3 



10 



Gondor. Schiff. Aufgerüstet.

Nur im Kampagnen-Modus.

Immun gegen Spielerkarteneffekte. Schildwache.

Falls ihr auf dem richtigen Kurs seid (☀),
erhält Kriegsschiff aus Dol Amroth +2 ☀,
+2 ⚔ und +2 🛡.

Erzungen: Sobald Kriegsschiff aus Dol
Amroth getötet wird, legt es als nicht im Spiel
befindlich beiseite.

SCHIFF-ZIEL

3 EP

KRIEGSSCHIFF AUS DOL AMROTH

STURM AUF COBAS HAFEN

3 

3 

3 



10 



Gondor. Schiff. Aufgerüstet.

Nur im Kampagnen-Modus.

Immun gegen Spielerkarteneffekte. Schildwache.

Falls ihr auf dem richtigen Kurs seid ()
erhält Kriegsschiff aus Dol Amroth +2 ,
+2  und +2 .

Erzwungen: Sobald Kriegsschiff aus Dol Amroth getötet wird, legt es als nicht im Spiel befindlich beiseite.

SCHIFF-ZIEL

3 EP

The card features a detailed illustration of a dark, dragon-headed galleon with multiple sails, sailing on a stormy sea under a dramatic, orange-hued sunset sky. The ship is positioned in the upper right quadrant of the card. On the left side, there is a vertical scroll with a wooden texture, featuring an anchor at the top and a red gem at the bottom. The scroll displays the number '20' in gold, followed by three icons: a crown, crossed axes, and a shield with a cross. Below the scroll is a circular emblem with a red gem and the number '20' in red. On the right side, there is another circular emblem with a silver gem and the number '1/14'.

20

2 

7 

6 

20

1/14

DIE STURMRUFER

Korsar. Schiff.

Nur im Kampagnen-Modus.

Entern 1. Die Sturmrufer kann nicht mehr als 10 Schaden pro Runde nehmen Auf das Abenteuer können nicht mehr als 10 Fortschrittsmarker pro Runde gelegt werden.

Erzwungen: Falls am Ende der Runde Die Sturmrufer mit einem Spieler in einen Kampf verwickelt ist, legt sie entweder zurück in die Aufmarschzone oder ändert euren Kurs auf vom Kurs abgekommen.

SCHIFF-GEGNER

SIEG 15.

☉ DAS ZERSTÖRTE MONUMENT

3



7



2/17

Umbar. Aufgerüstet.

Nur im Kampagnen-Modus.

Erzwungen: Legt zu Beginn der Ressourcenphase auf jeden **Räuber**-Gegner im Spiel 1 Ressourcenmarker.

So stand die Säule, bis Umbar nach der zweiten Erhebung von Sauron, die sich jetzt näherte, unter die Herrschaft seiner Diener geriet und die an seine Demütigung erinnernde Säule gestürzt wurde.

– Die Rückkehr des Königs

ORT

2 EP

SIEG 3.