

Auflösung: Turayn ist beeindruckt von der selbstlosen Tapferkeit, welche die Helden beim Schutz der Flüchtlinge aus Harad an den Tag legten. Falls die Helden sich dazu entschließen, seine Hilfe anzunehmen, fügt Turayn dem Kampagnenvorrat hinzu (*ein beliebiger Spieler darf ihn seinem Deck hinzufügen*). Hakt ansonsten im Kampagnenlogbuch ab, dass „Turayn Wachsamkeit geschworen hat“ (*er folgt dem Beispiel der Helden und wird weiterhin das Freie Volk von Wilderland beschützen*).

Die Spieler entdecken alle Schätze, die sie kontrollieren.

Fügt Die Bedrohung wächst und jeden Gegner aus dem Deck bössartiger Kreaturen, der sich im Spiel befindet, dem Kampagnenvorrat hinzu.

„Es fühlte sich anders an als einer ihrer Raubzüge. Es wirkte mehr wie eine Verzweiflungstat als ein normaler Angriff. In letzter Zeit haben einige dieser Bilwisse und auch andere Kreaturen versucht, sich durch die Furt zu schleichen. Es scheint, als ob sie vor etwas im Norden flüchteten.“

„Aber was könnte die Bilwisse und Trolle aus ihren Löchern in den Bergen treiben?“

–Grimbeorn und Haldan, der Waldmensch

REISE DEN ANDUIN HINAUF

ERED MITHRIN – TEIL 1

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Ein beliebiger Spieler erhält die Kontrolle über Turayn. Mischt Die Bedrohung wächst ins Begegnungsdeck.

Reaktion: Nachdem ihr einen nicht-einzigartigen Ort erkundet habt, legt 1 Ressourcenmarker hierhin. Falls sich hier danach X Ressourcenmarker befinden, seht euch 3 zufällige unentdeckte Schätze an, wählt 1 und hängt ihn an einen gültigen Charakter an. X ist die Anzahl der Spieler im Spiel plus 3.

KAMPAGNE





2

1 

2 

3 

3

GUNST

 TURAYN

Harad. Krieger.

Schildwache.

Reaktion: Nachdem Turayn erschöpft worden ist, wähle 1 anderen Charakter. Wenn jenem Charakter das nächste Mal in dieser Runde Schaden zugefügt werden würde, verhindere 1 Schaden davon.

VERBÜNDETER



DIE BEDROHUNG WÄCHST



BÜRDE



Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Legt die oberste nicht-einzigartige Nicht-Ziel-, Nicht-Bürde-Begegnungskarte im Begegnungskarten-Ablagestapel beiseite.

Fügt während der Abenteuerphase im Schritt Abenteuer abhandeln 1 Kopie jener Karte dem Kampagnenvorrat hinzu, falls möglich. Entfernt Die Bedrohung wächst aus dem Spiel.

VERRAT

Auflösung: Beeindruckt von der Selbstlosigkeit der Helden und ihrer Bereitschaft, einem Fremden zu vertrauen, sichert ihnen Melanwar am Rande des Waldes seine uneingeschränkte Freundschaft zu. Falls sich die Helden dazu entschließen, ihn einzuladen, sie bei ihrer Aufgabe zu begleiten, fügt Melanwar dem Kampagnenvorrat hinzu (*ein beliebiger Spieler darf ihn seinem Deck hinzufügen*). Hakt ansonsten im Kampagnenlogbuch ab, dass „Melanwar euch gezeigt hat, wie ihr das Wilderland durchqueren könnt“ (*ihr könnt euch nun sicherer durch bergige Gebiete bewegen*).

Die Spieler entdecken alle Schätze, die sie kontrollieren.

Legt Karten vom Begegnungsdeck ab, bis X Karten aus den Begegnungsdecks Spinnen des Dusterwalds oder Orks von Dol Guldur abgelegt worden sind, und fügt jene Karten dem Kampagnenvorrat hinzu. X ist die Anzahl der Spieler im Spiel.

*„Hier trennen sich unsere Wege“, sagte Haldan.
„Der Fluss wird euch nach Seestadt im Norden und von dort aus weiter nach Thal bringen, aber meine Heimat liegt im Westen.“*

Einer der Helden ergriff die Hand des Waldmenschen und sagte: „Ich danke dir für deine Hilfe. Du bist ein tapferer Mann, Haldan. Ich wünsche dir eine sichere Heimreise.“

VERIRRT IM DÜSTERWALD



ERED MITHRIN – TEIL 2

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Ein beliebiger Spieler erhält die Kontrolle über Melanwar. Der Startspieler darf das Begegnungsdeck nach 1 Kopie von Dämmerungshalle durchsuchen und sie der Aufmarschzone hinzufügen. Falls er dies tut, seht euch 3 zufällige unentdeckte Schätze an, wählt 1 und hängt ihn an die Dämmerungshalle als bewachtes Ziel an. Sobald der Schatz frei von Begegnungskarten ist, beansprucht ihr ihn und hängt ihn an einen beliebigen Charakter an.

Bis zum anderen Ende des Waldes war es ein langer Weg. Sich nur ein kleines Stück vom Pfad zu entfernen, barg das Risiko, sich für immer im Wald zu verirren.

KAMPAGNE





1

2 

2 

0 

3

GUNST

 MELANWAR

Waldeb. Waldläufer.

Fernkampf.

Reaktion: Nachdem die Reisephase begonnen hat, erschöpfe Melanwar, um 1 Fortschrittsmarker auf den aktiven Ort zu legen. Falls ihr euch in dieser Runde erfolglos dem Abenteuer gestellt habt, lege stattdessen 3 Fortschrittsmarker auf den aktiven Ort.

VERBÜNDETER

Auflösung: Der Feuerdrache ist besiegt! Doch handelt es sich nicht um die Bestie, welche die Helden zur Strecke bringen sollten. Da die Mutter des Feuerdrachen noch immer ihr Unwesen treibt, beschließt Isolde, die Jagd fortzusetzen. Falls sich die Helden dazu entschließen, an ihrer Seite zu kämpfen, fügt Isolde dem Kampagnenvorrat hinzu (*ein beliebiger Spieler darf sie seinem Deck hinzufügen*). Hakt ansonsten im Kampagnenlogbuch ab, dass „Isolde auf der Jagd ist“ (*die Diener des Drachen sind für euch weniger gefährlich*).

Die Spieler entdecken alle Schätze, die sie kontrollieren.

Fügt Verlassene Ruine dem Kampagnenvorrat hinzu. Der Startspieler wählt entweder Die Bedrohung des Wilderlands oder Dagnirs Brut und fügt jene Karte dem Kampagnenvorrat hinzu.

Der Feuerdrache hustete und kicherte: „Narren! Wenn meine Mutter erst von meinem Tod erfahren hat, wird sie das gesamte Wilderland in Brand setzen!“

Schweigend dachte die gesamte Gruppe über die Worte des Drachen nach.

„Falls das stimmt, müssen wir nach seiner Mutter suchen, bevor sie von den Geschehnissen hier erfährt, sonst werden die Bardinger und noch viele mehr den Preis für unseren Sieg zahlen müssen“, sagte einer der Helden und brach damit das Schweigen.

DER AUFTRAG DES KÖNIGS

ERED MITHRIN – TEIL 3

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Jeder Spieler darf Heldenkarten austauschen, ohne die +1-Strafe auf Bedrohung zu erhalten. Haldan darf als Held verwendet werden. Ein beliebiger Spieler erhält die Kontrolle über Isolde. Fügt Die Bedrohung des Wilderlands der Aufmarschzone hinzu. Mischt Dagnirs Brut ins Begegnungsdeck und Verlassene Ruine ins Höhlendeck. Falls „Turayn Wachsamkeit geschworen hat“, durchsucht das Begegnungsdeck nach 3 Verratskarten und entfernt sie aus dem Spiel.

KAMPAGNE





2

1 

3 

1 

3

GUNST

 ISOLDE

Thal. Krieger.

Isolde erhält +2 , solange an sie eine **Gegenstand**-Verstärkung angehängt ist.

Reaktion: Nachdem du einen Gegner in einen Kampf verwickelt hast, mache Isolde spielbereit.

VERBÜNDETER



DIE BEDROHUNG DES WILDERLANDS

ERED MITHRIN

BÜRDE

Verhängnis.

Vorbereitung: Fügt Die Bedrohung des Wilderlands mit X Ressourcenmarkern darauf der Aufmarschzone hinzu. X ist die Teilnummer auf der Kampagnenkarte.

Erzwungen: Entfernt zu Beginn der Abenteuerphase 1 Ressourcenmarker von hier. Erhöht danach entweder den Bedrohungsgrad jedes Spielers um 2 oder alle Begegnungskarten sind bis zum Ende der Phase immun gegen Spielerkarteneffekte.

ZIEL



40

X 

6 

X 

12

BÜRDE

 **DAGNIRS BRUT**

Drache.

Kann keine Nicht-*Drache*-Verstärkungen haben.
X ist die Teilnummer auf der Kampagnenkarte.

Wenn aufgedeckt: Jeder Spieler darf X Schaden auf Charakteren verteilen, die er kontrolliert. Falls sie dies tun, mischt Dagnirs Brut ins Begegnungsdeck.

GEGNER

SIEG 9.



VERLASSENE RUINE

6

9

BÜRDE

Unterirdisch. Finster.

Vorbereitung: Mischt die Verlassene Ruine ins Höhlendeck, falls möglich. Entfernt sie ansonsten aus dem Spiel.

Reaktion: Nachdem die Verlassene Ruine zum aktiven Ort geworden ist, seht euch 3 zufällige unentdeckte Schätze an, wählt 1 und hängt ihn an die Verlassene Ruine als bewachtes Ziel an. Sobald der Schatz frei von Begegnungskarten ist, beansprucht ihr ihn und hängt ihn an einen gültigen Charakter an. Nur ein Mal pro Spiel für die gesamte Gruppe.

ORT

SIEG 1

Erzungen: Nachdem ein Abschnitt des Hauptabenteuers bewältigt worden ist, darf ein beliebiger Spieler, der keine *Auszeichnung*-Gunst-Karte kontrolliert, abhängig vom bewältigten Abschnitt 1 der folgenden Gunst-Karten an 1 seiner Helden anhängen und damit seine heldenhaften Taten verewigen:

Abschnitt 1: Meister der Jagd

Abschnitt 2: Ungebrochen

Abschnitt 3: Unerschütterlich

Abschnitt 4: Drachentöter

Auflösung: Fügt jede *Auszeichnung*-Gunst-Karte im Spiel dem Kampagnenvorrat hinzu. Jeder Spieler darf 1 der folgenden Gunst-Karten wählen und sie dem Kampagnenvorrat hinzufügen: Der pfiffige Jäger, Geschichte des Sieges, Ballade der Tapferkeit, Vers des Bezwingers.

Falls sich 4 Drachenspuren im Stapel beanspruchter Siegpunkte befinden, seht euch 3 zufällige unentdeckte Schätze an, wählt 1 und hängt ihn an einen gültigen Charakter an.

Die Spieler entdecken alle Schätze, die sie kontrollieren.

DIE DÜRRE HEIDE

ERED MITHRIN – TEIL 4

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Ein beliebiger Spieler darf sein Deck nach einem einzigartigen Gunst-Verbündeten durchsuchen und ihn seiner Hand hinzufügen. Falls „Melanwar euch gezeigt hat, wie ihr das Wilderland durchqueren könnt“, durchsucht das Begegnungsdeck nach 2 nicht-einzigartigen Orten sowie das Höhlendeck nach 1 Ort und entfernt sie aus dem Spiel. Falls „Isolde auf der Jagd ist“, durchsucht das Begegnungsdeck nach 3 nicht-einzigartigen Gegnern und entfernt sie aus dem Spiel. Dreht diese Karte um.

KAMPAGNE



0

 MEISTER DER JAGD

GUNST

Auszeichnung. Titel.

Dauerhaft.

Vorbereitung: Hänge diese Karte an einen Helden an. Der Held mit dieser Verstärkung erhält +1 Trefferpunkte.

Reaktion: Nachdem sich der Held mit dieser Verstärkung dem Abenteuer gestellt hat, wähle 1 Spieler, der sich die obersten 3 Karten seines Decks ansieht. Er legt 1 davon oben auf sein Deck und den Rest in beliebiger Reihenfolge darunter.

VERSTÄRKUNG



0

UNGEBROCHEN



GUNST

Auszeichnung. Titel.

Dauerhaft.

Vorbereitung: Hänge diese Karte an einen Helden an.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +1 .

Aktion: Lege 1 Karte von deiner Hand ab, um 1 Schaden vom Helden mit dieser Verstärkung zu heilen. Diese Fähigkeit darf von jedem Spieler ein Mal pro Runde ausgelöst werden.

VERSTÄRKUNG



0

UNERSCHÜTTERLICH



GUNST

Auszeichnung. Titel.

Dauerhaft.

Vorbereitung: Hänge diese Karte an einen Helden an.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +1 🌀.

Reaktion: Nachdem sich der Held mit dieser Verstärkung dem Abenteuer gestellt hat und falls dein Bedrohungsgrad 40 oder höher ist, lege 1 Fortschrittsmarker auf das aktuelle Abenteuer.

VERSTÄRKUNG



0

 DRACHENTÖTER

GUNST

Auszeichnung. Titel.

Dauerhaft.

Vorbereitung: Hänge diese Karte an einen Helden an.

Der Held mit dieser Verstärkung erhält +1 .

Reaktion: Nachdem ein nicht-einzigartiger Gegner der Aufmarschzone hinzugefügt worden ist, erschöpfe Drachentöter, um jenen Gegner in einen Kampf zu verwickeln. Er führt sofort einen Angriff gegen dich durch.

VERSTÄRKUNG



1

DER PFIFFIGE JÄGER

GUNST

Lied.

Abenteueraktion: Sieh dir die obersten 5 Karten des Begegnungsdecks an. Lege beliebig viele jener Karten oben auf das Begegnungsdeck und den Rest in beliebiger Reihenfolge darunter. Der Held mit der Verstärkung Meister der Jagd erhält bis zum Ende der Phase +3 🎲.

Das Gras weht wie Samt, wie Wind in den Zweigen!
—Der kleine Hobbit

EREIGNIS





1

GESCHICHTE DES SIEGES

GUNT

Lied.

Kampfaktion: Ziehe 1 Karte für jeden Gegner, der mit dir in einen Kampf verwickelt ist. Heile 3 Schaden vom Helden mit der Verstärkung Ungebrochen. Wenn jenem Helden das nächste Mal in dieser Phase Schaden zugefügt werden würde, verhindere 3 Schaden davon.

*Weithin sein Helm aus Silber schien;
und silbern spiegelte sein Schild
Der Sterne tausendfaches Bild.*

–Die Gefährten

EREIGNIS



1

BALLADE DER TAPFERKEIT



GUNST

Lied.

Abenteuereaktion: Verhindere die „Wenn aufgedeckt“-Effekte einer gerade vom Begegnungsdeck aufgedeckten Karte. Mache den Helden mit der Verstärkung Unerschütterlich spielbereit. Füge Ballade der Tapferkeit dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu.

*Solang der Tag noch nicht vertan
Geb ich den Sieg nicht auf.*

—Die Rückkehr des Königs

EREIGNIS





1

VERS DES BEZWINNERS

GUNST

Lied.

Kampfaktion: Wähle 1 Gegner. Er erhält bis zum Ende der Phase -4 . Der Held mit der Verstärkung Drachentöter erhält $+4$ , solange er in dieser Phase jenen Gegner angreift.

*Unter dem Gras in Gondor am Strome,
dem silberglänzenden, tränengrauen
Rot rollten damals die Wogen,
Blut färbte das Wasser am Abend;*

–Die Rückkehr des Königs

EREIGNIS

Erzungen: Nachdem der Startspieler ein Ziel beansprucht hat, darf er Urdug sein Vertrauen aussprechen, indem er 1 Ressourcenmarker (*aus dem Markervorrat*) auf ihn legt. Falls er dies nicht tut, mischt 1 Kopie der Bürde-Karte Urdugs Listigkeit ins Begegnungsdeck.

Ignoriert das Schlüsselwort Tief. Urdug erhält für jeden Ressourcenmarker auf ihm +1 🌀, +1 🐾, +1 🗡️ und +1 🛡️.

Auflösung: Falls sich 3 oder mehr Ressourcenmarker auf Urdug befinden, fügt jeder Spieler 1 Kopie von Missbrauchtes Vertrauen dem Kampagnenvorrat (*und seinem Deck*) hinzu. Ansonsten fügt jeder Spieler 1 Kopie von Urdugs Listigkeit dem Kampagnenvorrat hinzu.

Jeder Spieler wählt 1 Ort in der Aufmarschzone und fügt 1 Kopie davon dem Kampagnenvorrat hinzu. Die Orte müssen unterschiedlich sein, falls möglich.

„Wir haben den Schlüssel zur Tür des Bilwiss, aber der Weg zum Berg Gundabad ist noch weit und wir sind nicht gut genug für eine so lange Reise ausgerüstet“, sagte einer der Helden.

KREUZ UND QUER DURCH RHOVANION



ERED MITHRIN – TEIL 5

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Ein beliebiger Spieler darf sein Deck nach einem einzigartigen Gunst-Verbündeten durchsuchen und ihn seiner Hand hinzufügen. Falls „Melanwar euch gezeigt hat, wie ihr das Wilderland durchqueren könnt“, durchsucht das Begegnungsdeck nach 3 nicht-einzigartigen Gegnern, die nicht Riese aus dem Grauen Gebirge heißen, und entfernt sie aus dem Spiel. Der Startspieler darf Urdugs sein Vertrauen aussprechen, indem er 1 Ressourcenmarker (*aus dem Markervorrat*) auf ihn legt. Falls er dies nicht tut, mischt 1 Kopie der Bürde-Karte Urdugs Listigkeit ins Begegnungsdeck. Dreht diese Karte um.

KAMPAGNE



URDUIGES LISTIGKEIT



BÜRDE



Verflucht 1. Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Legt die obersten 5 Karten vom Begegnungsdeck ab. Jeder Spieler muss für jeden so abgelegten Gegner einem Charakter, den er kontrolliert, 1 Schaden zufügen.

Schatten: Der angreifende Gegner erhält in dieser Phase +2 .

VERRAT



URDUES LISTIGKEIT



BÜRDE

Verflucht 1. Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Legt die obersten 5 Karten vom Begegnungsdeck ab. Jeder Spieler muss für jeden so abgelegten Gegner einem Charakter, den er kontrolliert, 1 Schaden zufügen.

Schatten: Der angreifende Gegner erhält in dieser Phase +2 .

VERRAT



URDUIGES LISTIGKEIT



BÜRDE



Verflucht 1. Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Legt die obersten 5 Karten vom Begegnungsdeck ab. Jeder Spieler muss für jeden so abgelegten Gegner einem Charakter, den er kontrolliert, 1 Schaden zufügen.

Schatten: Der angreifende Gegner erhält in dieser Phase +2 .

VERRAT



URDUES LISTIGKEIT



BÜRDE



Verflucht 1. Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Legt die obersten 5 Karten vom Begegnungsdeck ab. Jeder Spieler muss für jeden so abgelegten Gegner einem Charakter, den er kontrolliert, 1 Schaden zufügen.

Schatten: Der angreifende Gegner erhält in dieser Phase +2 .

VERRAT



MISSBRAUCHTES VERTRAUEN

BÜRDE

Vorbereitung: Mische Missbrauchtes Vertrauen in dein Deck. (*Tue dies nach dem Ziehen deiner Starthand.*)

Erzungen: Nachdem du diese Karte gezogen hast, hänge sie an einen Helden an, den du kontrollierst. (Gilt als **Zustand**-Verstärkung mit dem Text: „Der Charakter mit dieser Verstärkung kann keine Spielerkarten-Verstärkungen haben und ist immun gegen Spielerkarteneffekte.“)

VERRAT



MISSBRAUCHTES VERTRAUEN

BÜRDE

Vorbereitung: Mische Missbrauchtes Vertrauen in dein Deck. (*Tue dies nach dem Ziehen deiner Starthand.*)

Erzungen: Nachdem du diese Karte gezogen hast, hänge sie an einen Helden an, den du kontrollierst. (Gilt als **Zustand**-Verstärkung mit dem Text: „Der Charakter mit dieser Verstärkung kann keine Spielerkarten-Verstärkungen haben und ist immun gegen Spielerkarteneffekte.“)

VERRAT



MISSBRAUCHTES VERTRAUEN

BÜRDE

Vorbereitung: Mische Missbrauchtes Vertrauen in dein Deck. (*Tue dies nach dem Ziehen deiner Starthand.*)

Erzungen: Nachdem du diese Karte gezogen hast, hänge sie an einen Helden an, den du kontrollierst. (Gilt als **Zustand**-Verstärkung mit dem Text: „Der Charakter mit dieser Verstärkung kann keine Spielerkarten-Verstärkungen haben und ist immun gegen Spielerkarteneffekte.“)

VERRAT



MISSBRAUCHTES VERTRAUEN

BÜRDE

Vorbereitung: Mische Missbrauchtes Vertrauen in dein Deck. (*Tue dies nach dem Ziehen deiner Starthand.*)

Erzungen: Nachdem du diese Karte gezogen hast, hänge sie an einen Helden an, den du kontrollierst. (Gilt als **Zustand**-Verstärkung mit dem Text: „Der Charakter mit dieser Verstärkung kann keine Spielerkarten-Verstärkungen haben und ist immun gegen Spielerkarteneffekte.“)

VERRAT

Auflösung: Als die Aufbauarbeiten von Hrogars Hügel in Angriff genommen werden, kümmert sich Beldis um die Versorgung der verwundeten Helden. Falls die Helden sich dazu entschließen, ihr Angebot, euch bei eurer Aufgabe zu begleiten, anzunehmen, fügt Beldis dem Kampagnenvorrat hinzu (*ein beliebiger Spieler darf sie seinem Deck hinzufügen*). Hakt ansonsten im Kampagnenlogbuch ab, dass „Beldis’ Fürsorge die Zuversicht der Helden gestärkt hat“ (*sie werden sich nicht so schnell vor etwas fürchten*).

Falls sich 5 oder mehr Fortschrittsmarker auf Hrogars Hügel befinden, seht euch 3 zufällige unentdeckte Schätze an, wählt 1 und hängt ihn an einen gültigen Charakter an.

Die Spieler entdecken alle Schätze, die sie kontrollieren.

Jeder Spieler entfernt 1 Nicht-Bürde-Karte aus dem Kampagnenvorrat.

Die Helden hatten den Drachen zurücktreiben können, aber nur weil Hunderte Pfeile und Schwerthiebe ihn offensichtlich ermüdet hatten. Keine der Waffen war in der Lage gewesen, die dicke Rüstung Dagnirs so zu durchdringen, dass sie echten Schaden hatte anrichten können. Sie hatte sich nur in den Schutz der Nacht zurückgezogen, weil sie genug davon hatte, Häuser zu zerstören, und weil ihr langsam das Feuer ausging.

FEUER IN DER NACHT

ERED MITHRIN – TEIL 6

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Der Startspieler erhält die Kontrolle über Beldis. Falls „Turayn Wachsamkeit geschworen hat“, durchsucht das Begegnungsdeck nach 3 nicht-einzigartigen Orten und entfernt sie aus dem Spiel. Falls „Isolde auf der Jagd ist“, durchsucht das Begegnungsdeck nach 3 nicht-einzigartigen Gegnern und entfernt sie aus dem Spiel.

Ignoriert das Schlüsselwort Tief.

(Hinweis: Falls ihr 5 oder mehr Fortschrittsmarker auf dem Hauptabenteuer habt, erhaltet ihr bei der Abenteuerauflösung einen Schatz.)

KAMPAGNE





1

2

1

1

3

GUNST

 BELDIS

Waldmensch. Heiler.

Aktion: Gib 1 Ressource aus und hake im Kampagnenlogbuch ab, dass du Beldis eingesetzt hast, um von einem Charakter 3 Schaden zu heilen. Ein beliebiger Spieler darf diese Fähigkeit auslösen. (Jeder Spieler darf sie 4 Mal pro Kampagne einsetzen.)

*„Wandelt nicht mehr in den Schatten, sondern erwacht!“
–Aragorn, Die Rückkehr des Königs*

VERBÜNDETER

Ignoriert das Schlüsselwort Tief.

Reaktion: Nachdem Frams Schatten einen Spieler in Abschnitt 1B oder 2B in einen Kampf verwickelt hat, seht euch 3 zufällige unentdeckte Schätze an, wählt 1 und hängt ihn an Frams Schatten als bewachtes Ziel an. Sobald der Schatz frei von Begegnungskarten ist, beansprucht ihr ihn und hängt ihn an einen gültigen Charakter an. (Nur ein Mal pro Spiel für die gesamte Gruppe.)

Aktion: Erhöht den Bedrohungsgrad jedes Spielers um 1, um den Begegnungs-Ablagestapel ins Begegnungsdeck zu mischen. *(Ein beliebiger Spieler darf diese Fähigkeit auslösen.)*

Auflösung: Die Spieler entdecken alle Schätze, die sie kontrollieren.

Fügt entweder Gundabad-Jäger oder Gundabad-Schleicher dem Kampagnenvorrat hinzu.

Mischt den Begegnungs-Ablagestapel ins Begegnungsdeck und legt Karten oben vom Begegnungsdeck ab, bis 2 **Hindernis**-Karten abgelegt worden sind. Die Spieler müssen als Gruppe 1 der beiden Karten wählen und sie dem Kampagnenvorrat hinzufügen.

DER GEIST VON FRAMSBURG

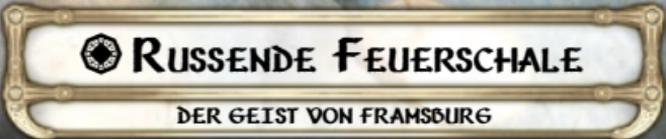
ERED MITHRIN – TEIL 7

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Jeder Spieler darf Heldenkarten austauschen, ohne die +1-Strafe auf Bedrohung zu erhalten. Mischt Rußende Feuerschale, Gundabad-Jäger und Gundabad-Schleicher ins Begegnungsdeck. Ein beliebiger Spieler darf sein Deck nach einem einzigartigen Gunst-Verbündeten durchsuchen und ihn seiner Hand hinzufügen. Falls „Isolde auf der Jagd ist“, durchsucht das Begegnungsdeck nach 3 nicht-einzigartigen Orten und entfernt sie aus dem Spiel. Dreht diese Karte um.

KAMPAGNE





RUSSENDE FEUERSCHALE

DER GEIST VON FRAMSBURG



GUNST



Gegenstand. Artefakt.

Beute.

Falls Rußende Feuerschale an keine Karte angehängt ist, beansprucht sie der Startspieler und hängt sie an einen Helden an, den er kontrolliert.

Aktion: Erschöpfe Rußende Feuerschale, um dir eine verdeckte Schattenkarte anzusehen.

ZIEL





20

2 5 4 

BÜRDE

GUNDABAD-JÄGER

Ork. Bilwiss. Hindernis.

Wenn aufgedeckt: Wählt einen Spieler, der mit einem einzigartigen Gegner in einen Kampf verwickelt ist, falls möglich. Gundabad-Jäger führt sofort einen Angriff gegen jenen Spieler durch.



Schatten: Falls der angreifende Gegner einzigartig ist, führt er nach diesem Angriff einen weiteren durch.

GEGNER





BÜRDE



GUNDABAD-SCHLEICHER

Ork. Bilwiss. Hindernis.

Gundabad-Schleicher kann nicht freiwillig in einen Kampf verwickelt werden, außer durch einen Spieler, der mit einem einzigartigen Gegner in einen Kampf verwickelt ist.



Schatten: Falls der angreifende Gegner einzigartig ist, lege ihn nach diesem Angriff zurück in die Aufmarschzone.

GEGNER

Ignoriert das Schlüsselwort Entdecken. Einzigartige Orte können durch Begegnungskarteneffekte nicht aus dem Spiel abgelegt werden.

Auflösung: Die Spieler dürfen sich als Gruppe 3 zufällige unentdeckte Schätze ansehen und 1 an einen gültigen Charakter anhängen.

Die Spieler entdecken alle Schätze, die sie kontrollieren.

Entfernt Die Bedrohung wächst aus dem Kampagnenvorrat.

Falls 6 oder mehr Schätze im Kampagnenlogbuch notiert sind, fügt Drachenkrankheit dem Kampagnenvorrat hinzu.

Die Klinge von Fram, Sohn des Frungar, bohrte sich tief in Dagnirs Brust und der Drache brüllte vor Schmerz laut auf. Ihr Fauchen brachte die Wände der großen Halle zum Beben und mit einem Schlag ihres mächtigen Schwanzes warf sie eine der riesigen Säulen um. Im Todeskampf schlug sie wild um sich und riss dem Helden, der den finalen Schlag geführt hatte, Wurbann aus der Hand. Dann stürzte der gewaltige Drache über die Kante einer Klippe in eine tiefe Schlucht und verschwand mit dem Schwert in der Dunkelheit. Dagnir die Fürchterliche war tot und Wurbann für immer verloren, aber um die Helden herum befand sich der gewaltige Goldschatz von Gundabad.

BERG GUNDABAD



ERED MITHRIN – TEIL 8

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Falls 6 oder mehr Schätze im Kampagnenlogbuch notiert sind, mischt Drachenkrankheit ins Begegnungsdeck. Ein beliebiger Spieler darf sein Deck nach 1 einzigartigen Gunst-Verbündeten durchsuchen und ihn seiner Hand hinzufügen. Falls „Melanwar euch gezeigt hat, wir ihr das Wilderland durchqueren könnt“, durchsucht das Begegnungsdeck nach 2 nicht-einzigartigen Orten und das Höhlendeck nach 1 Ort und entfernt sie aus dem Spiel. Falls „Beldis’ Fürsorge die Zuversicht der Helden gestärkt hat“, durchsucht das Begegnungsdeck nach 3 Verratskarten und entfernt sie aus dem Spiel. Dreht diese Karte um.

KAMPAGNE



DRACHENKRANKHEIT



BÜRDE

Nachrüsten.

Wenn aufgedeckt: Hängt diese Karte an einen Charakter an, an den 1 oder mehr Schätze angehängt sind. Hängt danach alle nicht bewachten Schätze im Spiel an jenen Charakter an. (Gilt als **Zustand**-Verstärkung mit dem Text: „**Erzwungen:** Nachdem der Charakter mit dieser Verstärkung erschöpft worden ist, erhöhe deinen Bedrohungsgrad für jeden an ihn angehängten Schatz um 1.“)

VERRAT

Auflösung: Die Spieler gewinnen die Kampagne!

*König Brand erhob sich und begrüßte die Helden:
„Seid begrüßt, meine Freunde. Im ganzen Wilderland
singt man Lieder über Eure Taten. Mein Volk wird
Euer Andenken immer in Ehren halten. Nehmt Platz an
meiner Tafel und genießt das Fest.“*

*Die Helden verneigten sich und einer ergriff das
Wort: „Danke, mein Herr. Ihr lasst uns große Ehre
zuteil werden, aber es gibt noch eine Angelegenheit in
Rhovanion, die geregelt werden muss.“*

*„Ja, in der Tat“, stimmte Brand zu, „Eure Freunde, die
Haradrim.“*

*Er hob seinen Becher und sprach: „Ich schwöre hier
vor euch, dass wir uns darum kümmern werden, dass
sie innerhalb eines Jahres ihren Platz als geehrte
Freunde in meinem Reich gefunden haben werden.“*

*Die Helden genossen das größte Festmahl ihres Lebens,
dass durch ihren Erfolg nur noch besser schmeckte.
Sie erfreuten den Hof des Königs mit Einzelheiten über
ihre Reise: Sie erzählten von der Dürren Heide und
dem Kaldtrachen, von Urdug, von Dagnirs Angriff auf
Hrogars Hügel und Frams Geist, von Wurmbann und
dem Tod des Drachen und der Schlacht um den Berg
Gundabad.*

*„Meine Freunde“, sagte König Brand, „Ihr seid weit
gereist und habt viele Taten vollbracht. Das Wilderland
steht in Eurer Schuld. Eure Taten werden für immer in
den Liedern von Thal weiterleben.“*

DAS SCHICKSAL VON WILDERLAND



ERED MITHRIN – TEIL 9

Ihr spielt im Kampagnen-Modus.

Vorbereitung: Jeder Spieler durchsucht sein Deck nach 1 Schatz- oder Gunst-Karte und fügt sie seiner Hand hinzu. Falls „Turayn Wachsamkeit geschworen hat“, durchsucht das Begegnungsdeck nach 3 nicht-einzigartigen Gegnern und entfernt sie aus dem Spiel. Falls „Beldis' Fürsorge die Zuversicht der Helden gestärkt hat“, durchsucht das Begegnungsdeck nach 3 Verratskarten und entfernt sie aus dem Spiel.

Ignoriert die Schlüsselwörter Tief und Entdecken.

„Har, har! Ich hab's doch gesagt, Jungs! Genau wie ich versprochen habe: Dagnir ist tot und Gundabad gehört uns!“

– Urdug

KAMPAGNE



0

AMBOS VON GUNDABAD



Gegenstand. Artefakt.

Hänge diese Karte an einen Charakter an.

Reaktion: Nachdem du Amboss von Gundabad beansprucht oder gespielt hast, durchsuche die obersten 5 Karten deines Decks nach einer beliebigen Anzahl von **Gegenstand**-Verstärkungen und füge sie deiner Hand hinzu. Mische dein Deck.

Aktion: Erschöpfe Amboss von Gundabad und den Charakter mit dieser Verstärkung, um 1 **Gegenstand**-Verstärkung von deiner Hand zu spielen, wobei ihre Kosten um 1 gesenkt sind.

SCHATZ





AXT DER EDAIN

0



Gegenstand. Artefakt. Waffe.

Hänge diese Karte an einen Charakter an.
Eingeschränkt.

Der Charakter mit dieser Verstärkung erhält +2 ♣.

Reaktion: Nachdem du Axt der Edain gespielt hast, füge einem nicht-einzigartigen Gegner, der mit dir in einen Kampf verwickelt ist, 2 Schaden zu.

„Ich bin Abkomme und rechtmäßiger Erbe Girions von Thal, und in Eurem Schatz befindet sich manches aus seinem Schatz und aus seiner Stadt.“ – Bard, Der kleine Hobbit

SCHATZ





The card features a central illustration of a dwarf's hand holding a dagger with a red gemstone on its hilt. The dwarf is wearing chainmail and a red tunic. The card is framed by ornate golden scrollwork and a dark border with small gemstones. At the top, a banner reads 'DURINS DOLCH' with a circular icon to the left. A small box in the top left corner contains the number '1'. The bottom section contains text in German, including the item name, its effect, a flavor text, and the category 'SCHATZ' with a small icon of a tree and a mountain. The bottom left corner has the artist's name and copyright information, and the bottom right corner has the page number '197'.

 DURINS DOLCH

1

Gegenstand. Artefakt. Waffe.

Hänge diese Karte an einen Charakter an.

Der Charakter mit dieser Verstärkung erhält +1 .

Du darfst Durins Dolch aus deinem Ablagestapel spielen.

Die Zwerge nahmen nun Panzer und Waffen von den Wänden und rüsteten sich. –Der kleine Hobbit

SCHATZ





2

◆ KRONE DES ZWERGENHERRSCHERS



Gegenstand. Artefakt.

Hänge diese Karte an einen Helden an.

Aktion: Erschöpfe Krone des Zwergenherrschers, um jedem Verbündeten, der ein **Merkmal** mit dem Helden mit dieser Verstärkung gemeinsam hat, bis zum Ende der Phase +1 ♻️, +1 ⚔️ und +1 ♠️ zu geben.

*Der König tritt in seinen Saal.
Zu Ende die Not, der Drache tot!
Und Tod den Feinden allzumal!*

–Der kleine Hobbit

SCHATZ





0

GLÄNZENDE LAUTE



Gegenstand. Artefakt.

Hänge diese Karte an einen Charakter an.
Eingeschränkt.

Der Charakter mit dieser Verstärkung erhält +2 .

Reaktion: Nachdem du Glänzende Laute gespielt hast, darf jeder Spieler 1 Karte von seiner Hand ablegen. Jeder Spieler, der dies tut, senkt seinen Bedrohungsgrad um 2.

SCHATZ





0

SCHILD AUS GONDOLIN



Gegenstand. Artefakt. Rüstung.

Hänge diese Karte an einen Charakter an. Eingeschränkt.
Der Charakter mit dieser Verstärkung erhält +1  und Schildwache.

Reaktion: Erschöpfe Schild aus Gondolin und gib 1 Ressource aus, um einen Schatteneffekt zu verhindern, der gerade während eines Angriffs ausgelöst wurde, gegen den der Charakter mit dieser Verstärkung verteidigt. Teile danach dem angreifenden Gegner eine weitere Schattenkarte zu.

SCHATZ





HELM DER HELDEN

0



Gegenstand. Artefakt. Rüstung.

Hänge diese Karte an einen Charakter an.
Eingeschränkt.

Der Charakter mit dieser Verstärkung erhält +2 .

Reaktion: Nachdem der Charakter mit dieser Verstärkung durch einen gegnerischen Angriff 1 oder mehr Schaden genommen hat, füge dem Ressourcenvorrat eines beliebigen Helden 1 Ressource hinzu.

SCHATZ





0 SCHMUCK AUS WILDERLAND

0



Gegenstand. Artefakt.

Hänge diese Karte an einen Charakter an.

Der Charakter mit dieser Verstärkung erhält +1 🌟.

Aktion: Erschöpfe Schmuck aus Wilderland und lege 1 Karte von deiner Hand ab, um 1 Karte zu ziehen.

Bilbo verschlug es einfach den Atem, das ist das Mindeste, was man sagen konnte ... Es gibt keine Worte mehr, die seine Verblüffung beschreiben konnten.

–Der kleine Hobbit

SCHATZ





0

 **MEISTERHAFTER BOGEN**



Gegenstand. Artefakt. Waffe.

Hänge diese Karte an einen Charakter an.
Eingeschränkt.

Der Charakter mit dieser Verstärkung erhält
+1  und Fernkampf.

Reaktion: Nachdem der Charakter mit dieser
Verstärkung einen Gegner angegriffen und
besiegt hat, lege 1 Fortschrittsmarker auf einen
Ort in der Aufmarschzone.

SCHATZ

