

# DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL



ERED MITHRIN™  
KAMPAGNEN-ERWEITERUNG

## Einleitung

... die Zwerge waren seit vielen Jahren diesen Weg nicht mehr gegangen. Gandalf aber kannte ihn und er wusste, wie das Böse und die Gefahr im Einödland bedrohlich gewachsen waren, seitdem die Drachen die Menschen dort vertrieben und die Orks nach der Schlacht um die Bergwerke von Moria sich im Geheimen ausgebreitet hatten. Selbst die guten Pläne weiser Zauberer wie Gandalf und rechter Freunde wie Elrond werden zuweilen zunichte gemacht, wenn man jenseits der Grenze des Einödlands auf gefährliche Abenteuer auszieht ...

– Der kleine Hobbit

Willkommen zur Kampagnen-Erweiterung *Ered Mithrin*<sup>TM</sup> für *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*! In dieser Erweiterung erkundet ihr die weiten, ungezähmten Lande von Rhovanion. Neun eigenständige Szenarien führen euch auf eine Reise durch den Dürstwald und auf eine Drachenjagd kreuz und quer durch Rhovanion.

## Überblick über das Spielmaterial

Die Kampagnen-Erweiterung *Ered Mithrin* enthält das folgende Spielmaterial:

- Dieser Kampagnenleitfaden
- 353 Karten, bestehend aus:
  - 37 Abenteuerkarten
  - 270 Begegnungskarten
  - 9 Kampagnenkarten
  - 37 Gunst- und Bürde-Karten

## Erweiterungssymbol

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



## Kampagnen-Modus

Die Szenarien in der Kampagnen-Erweiterung *Ered Mithrin* 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 *Ered Mithrin*-Kampagne können auf Seite 3 dieses Kampagnenleitfadens nachgelesen werden. **Haldan kann in dieser Kampagne nicht als Held gewählt 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.

### Das Höhlendeck

Um das Höhlendeck zu erstellen, werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Verlorene Höhlen* zusammen gemischt. Das stellt das Höhlendeck dar.

### Tief

Tief ist ein Schlüsselwort, das auf einigen Orten dieser Erweiterung vorkommt. Nachdem die Spieler zu einem Ort mit dem Schlüsselwort Tief gereist sind, wird er abgelegt und durch die oberste Karte des Höhlendecks ersetzt. Jener Ort wird danach zum aktiven Ort. Falls sich keine Karten mehr im Höhlendeck befinden, wird das Schlüsselwort Tief ignoriert.

### Bewacht (X)

Bewacht (X) ist eine neue Version des Schlüsselwortes Bewacht, das sowohl auf Zielkarten als auch auf einigen Spielerkarten-Verstärkungen vorkommt. X ist eine Kartenart: Gegner oder Ort. Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Bewacht (X) ins Spiel kommt, werden Karten vom Begegnungsdeck abgelegt, bis eine Begegnungskarte der entsprechenden Kartenart abgelegt worden ist. Jene Karte wird danach der Aufmarschzone hinzugefügt und die Karte mit dem Schlüsselwort Bewacht (X) wird als bewachtes Ziel daran angehängt. Solange sie angehängt ist, funktioniert ein Ziel mit dem Schlüsselwort Bewacht (X) genauso wie ein Ziel mit dem Original-Schlüsselwort Bewacht. Falls das Begegnungsdeck leer ist, während das Schlüsselwort Bewacht (X) abgehandelt wird, wird der Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck gemischt und dann das Abhandeln des Schlüsselwortes Bewacht (X) abgeschlossen.

### 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.

## Regeln für die Ered Mithrin-Kampagne

### Schatz

Schätze sind eine Art von Spielerkarten, die für die seltenen und wertvollen Gegenstände stehen, die eure Charaktere im Verlauf ihrer Abenteuer in Mittelerde finden können. Schatzkarten können nicht von Anfang an den Decks der Spieler hinzugefügt werden. Stattdessen müssen die Spieler die Schätze in einem Szenario finden, um sie in späteren Szenarien verwenden zu können.

Bevor das Spiel beginnt, darf ein Spieler seinem Deck eine Schatzkarte hinzufügen, falls jener Schatz im Kampagnenlogbuch abgehakt ist. Wenn ihr während der Auflösung eines Szenarios einen Schatz entdeckt, vermerkt ihr den Namen des Schatzes im Kampagnenlogbuch bei den erhaltenen Gunst-Karten. Es darf nur 1 Kopie (nach Name) einer Schatzkarte dem Deck eines Spielers hinzugefügt werden. Schatzkarten zählen nicht gegen das Decklimit von minimal 50 Karten.

In manchen Szenarien weisen euch Kartenfähigkeiten an, 1 zufälligen Schatz von 3 unentdeckten Schätzen zu bestimmen und ihn an eine Begegnungskarte als bewachtes Ziel anzuhängen. Sobald der Schatz frei von Begegnungen ist, könnt ihr ihn beanspruchen und für den Rest des Szenarios verwenden. Falls ihr das Szenario gewinnt, entdeckt ihr den Schatz endgültig und dürft ihn für den Rest der Kampagne verwenden.

### Begegnungskarten im Kampagnenvorrat

Manche Bürde- und Kampagnenkarten fügen dem Kampagnenvorrat Karten hinzu, die keine Gunst- oder Bürde-Karten sind. Wird dem Kampagnenvorrat eine Begegnungskarte hinzugefügt, vermerkt ihr ihren Namen im Kampagnenlogbuch. Falls sie darin bereits vermerkt ist, hake sie als weitere Kopie dieser Karte im Kampagnenvorrat ab. Es können sich nicht mehr Kopien einer Karte im Kampagnenvorrat befinden, als ein einzelner Spieler Karten in seiner Sammlung besitzt.

Sobald das Begegnungsdeck erstellt wird, werden die Anzahl vermerkter Kopien aller Karten im Kampagnenvorrat dem Begegnungsdeck hinzugefügt, unabhängig davon, zu welchem Begegnungsset sie gehören.



## Reise den Anduin hinauf

**Schwierigkeitsgrad = 5**

Die Sonne schien hell auf die endlosen, grünen Weiden im Flusstal des Anduin. Das hohe Gras wiegte sich im sanften Wind. Im Nebelgebirge im Westen wich der Sommer bereits dem Herbst, aber hier im Tal des Anduin war die Luft immer noch warm. Für die kleine Gruppe Abenteurer war es das perfekte Wetter für ihre Reise am Westufer des mächtigen Anduin entlang nach Norden. Sie hatten bereits einen weiten Weg hinter sich. Die Geschichte ihrer Reise hatte aus der Kälte Angmars bis zu den Küsten von Andrast und von der Wüste von Harad bis zu den hohen Mauern von Minas Tirith geführt.

Es war eine echte Heldengeschichte: Diese Gemeinschaft aus Abenteurern hatte aus dem tiefen Süden Mittelerde die Überlebenden eines Stammes der Haradrim mitgebracht, deren Dorf zerstört worden war, als sie sich Mordor widersetzt hatten. Im Verlauf der langen und gefährvollen Reise von Weit-Harad nach Pelargir waren beide Gruppen voneinander abhängig gewesen, aber man hatte ihnen nicht gestattet, in Gondor zu bleiben. Der Truchsess dieser Länder blieb misstrauisch den Haradrim gegenüber. Selbst nachdem die Helden ihm von deren Tapferkeit berichtet hatten, war der Herr Denethor nur dazu bereit, ihnen eine sichere Weiterreise nach Norden zu gestatten. Sie wurden zur Stadt Edoras in Rohan begleitet, wo sie um eine Audienz bei König Théoden ersuchten. Aber nur dessen Berater Gríma hörte sich ihr Anliegen an, verwehrte ihnen aber die Zuflucht.

Erneut waren die Helden und deren Haradrim-Verbündete dazu gezwungen, weiter nach Norden zu reisen. Sie hofften nun darauf, für ihre Freunde Zuflucht bei König Brand in Thal zu finden. Aber dafür stand ihnen noch eine lange, gefährliche Reise durch das Wilderland bevor und der Winter war bereits nah. Die Haradrim waren an die Kälte des Winters in Rhovanion nicht gewöhnt und nur schlecht auf eine Reise wie diese vorbereitet. So entschieden die Helden, sie an der nördlichen Grenze von Lothlórien in der Obhut der Galadhrim zurückzulassen. Der Herr und die Herrin des Goldenen Waldes gestatteten es Fremden nicht, ihr Land zu betreten, aber sie gewährten den Flüchtlingen Unterkunft für den Winter, während die Helden weiterreisten, um in deren Namen bei König Brand vorzusprechen.

So kam es, dass die Helden nun durch die Täler des Anduin in nördliche Richtung reisten, um zur Alten Furt zu gelangen. Die Beorninger bewachten die Stelle, an welcher der Fluss durchquert werden konnte. Auf ihrem Weg befanden sich viele kleine Dörfer der Waldmenschen. Es hätte eine einfache Reise durch ein schönes Land werden sollen. Zumindest hatten sie sich das so vorgestellt.

Die Schwierigkeiten begannen, als sie auf einem niedrigen Vorhügel des Gebirges im Westen einen Wargreiter sahen. Als dieser bemerkte, dass er entdeckt worden war, wendete er sein Reittier, ritt auf der anderen Seite des Hügels hinab und verschwand aus ihrer Sicht. Sie sahen ihn an diesem Tag und auch am nächsten nicht wieder, aber das Unbehagen blieb und sie hielten in der Nacht in ihrem Lager abwechselnd

Wache. Das war ihr Glück, denn in der dritten Nacht sah die Späherin einen Bergtroll die Hügel hinabkommen und in Steinwurfreichweite des Lagers stehenbleiben. Die Späherin hatte einen Pfeil angelegt und war schon dazu bereit, ihre Gefährten zu wecken, als sie merkte, dass er die Gruppe nicht bemerkt hatte und weiter nach Süden zog. Als sie dem Rest der Gruppe am nächsten Morgen davon berichtete, sorgten die Neuigkeiten für große Aufregung.

„Ein einzelner Wargreiter ist das eine, aber Trolle sind etwas ganz anderes!“, rief einer der Abenteurer aus.

„Wir können nicht wissen, ob es sich nur um einen vereinzelt Bilwiss handelt“, gab sein Gefährte zurück. „Ich bin immer noch der Ansicht, dass er ein Späher war, was ein Zeichen dafür ist, dass mehr von seiner Art in der Nähe sind.“

„Tatsächlich ist es ungewöhnlich, diese Kreaturen so weit im Süden anzutreffen, noch dazu auf der Westseite des Flusses“, stimmte der erste ihm zu.

„Ich glaube, hier geht etwas Böses vor. Wir müssen wachsam bleiben: Dieses Land ist nicht mehr sicher für uns“, warf ein dritter der Gefährten ein. Alle nickten zustimmend. An diesem Morgen brachen sie ihr Lager schweigend ab und blieben auch auf ihrer Reise in den Norden weiterhin still und wachsam.



## Vorbereitung

Das Begegnungsdeck für „Reise den Anduin hinauf“ wird aus allen Karten folgender Begegnungssets gebildet: Reise den Anduin hinauf, Bilwisse aus dem Grauen Gebirge, Hügel des Wilderlands, Verirrt im Wilderland, Reise den Anduin hinab und Wilderland (Die letzten beiden Sets befinden sich im Grundspiel *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*). Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



## Das Deck bössartiger Kreaturen

Um das Deck bössartiger Kreaturen zu erstellen, werden alle Gegner aus dem Begegnungsset Wilderland genommen und zusammengemischt. Das stellt das Deck bössartiger Kreaturen dar. Alle Orte und Verratskarten aus dem Begegnungsset Wilderland werden aus dem Spiel entfernt.

Sobald ein Gegner aus dem Deck bössartiger Kreaturen das Spiel verlässt, wird er auf einen separaten Ablagestapel für das Deck bössartiger Kreaturen gelegt, auch dann wenn er Siegpunkte hat. Falls das Deck bössartiger Kreaturen leer ist, wird der Ablagestapel dieses Decks gemischt und damit das Deck bössartiger Kreaturen neu erstellt.

## ACHTUNG!

**ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESES ABENTEUER GEWONNEN HABEN.**

*„Ich bin froh, dass es vorbei ist“, sagte der Waldmensch Haldan nach der Schlacht an der Alten Furt und stützte sich erschöpft auf seine Axt.*

*„So viel Spaß hatte ich schon seit Jahren nicht mehr!“, lachte Grimbeorn. Der riesige Beorninger schlug Haldan auf die Schulter und brachte den Waldmenschen damit beinahe zu Fall. „Nach solchen Kämpfen fühle ich mich wieder jung“, fügte er mit einem breiten Grinsen hinzu.*

*Haldan lächelte müde zurück und rieb sich seine Schulter an der Stelle, auf die ihm Grimbeorn geschlagen hatte. „Das mag sein“, sagte er, „aber macht Euch das keine Sorgen? Es ist untypisch für Bilwisse, so weit in den Süden zu kommen und Gegner anzugreifen, die in der Lage sind, sich zu wehren.“*

*„Aye“, sagte Grimbeorn nun nachdenklich. „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?“, fragte Haldan.*

*Grimbeorn und die Gefährten sahen einander an, aber keiner konnte eine Antwort auf die Frage liefern, die schwer auf ihrem Gemüt lastete. Sie alle fühlten aber dasselbe: eine gewisse Vorahnung, dass ihnen noch Schlimmeres bevorstehen würde.*

## Verirrt im Dusterwald

Schwierigkeitsgrad = 5

*Der riesige, gefährliche Dusterwald ragte wie eine grün-schwarze Wand vor den Helden auf. Die Waldstraße führte durch den Wald von der Alten Furt bis zum Fluss Eilend, aber auf dem Weg durch den Wald würden viele Gefahren auf sie lauern. Die Festung Dol Guldur im Süden war wieder zu einem Ort des Bösen geworden. Seinen verdunkelnden Einfluss konnte man im gesamten Wald deutlich spüren. Im Norden befanden sich zahllose Netze und Fallen der Riesenspinnen. Egal in welche Richtung man vom Weg abkam, man lief immer Gefahr, auf ewig verloren zu sein, da der Weg zur anderen Seite des Waldes lang war.*

*Den Helden war all dies bekannt, aber sie waren dennoch fest dazu entschlossen, Thal zu erreichen und eine Audienz bei König Brand zu erhalten. Sie dankten Grimbeorn und den Beorningern für ihre Hilfe und machten sich auf den Weg in den Wald. Haldan begleitete sie. Der Waldmensch hatte diese Reise bereits früher gemacht und die Abenteurer waren dankbar für seine Unterstützung.*

*„Die Reise zum östlichen Rand des Waldes wird viele Tage dauern“, sagte Haldan. „Wenn wir auf der Straße bleiben, sollten wir in keine Schwierigkeiten geraten. Seit der Schatten wieder über dem Dusterwald liegt, nutzen weniger Menschen die Straße, aber bei Tag kann man dem Pfad immer noch leicht folgen. Abends sollten wir ein Lager aufschlagen und uns bei Nacht nicht bewegen.“*

*Die ersten Tage vergingen ereignislos, aber als sie tiefer in den Wald vordrangen, wurde seine Dichte immer erdrückender und jedes Mitglied der Gemeinschaft ertrug die Reise in schweigender Qual. Die Finsternis des Dusterwalds legte sich wie eine Wolke auf ihren Verstand, trübte ihre Sinne und die Erinnerung an das Sonnenlicht schien nur noch ein ferner Traum zu sein.*

*In jener Nacht überkam die Abenteurer große Erschöpfung und sie fielen wie verzaubert in einen tiefen Schlaf. Haldan hatte die erste Wache. Er versuchte verzweifelt die Augen offen zu halten und lehnte sich schwer auf den Griff seiner Axt. Seine Gedanken begannen abzuschweifen, als er plötzlich die fürchterliche Gestalt einer Spinne im orange-farbenen Licht des Feuers sah. „Was für eine schreckliche Vision“, dachte er bei sich, als er in die gewölbten Augen der Bestie starrte. Erst als er sah, wie eine andere Spinne einen der schlafenden Gefährten biss, schrie er erschrocken auf und weckte die anderen. Es begann eine erbitterte und verzweifelte Schlacht, als die Helden versuchten, gegen ihre Müdigkeit anzukämpfen und sich gegen die angreifenden Monster zu verteidigen ...*

## Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Verirrt im Dusterwald“ wird mit allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Verirrt im Dusterwald, Dunkle Wälder, Zunehmende Düsternis, Weg durch den Dusterwald, Spinnen des Dusterwalds und Orks von Dol Guldur (Die letzten drei Sets befinden sich im Grundspiel *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*). Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:





**ACHTUNG!**  
**ERST WEITERLESEN, WENN DIE**  
**HELDEN DIESES ABENTEUER**  
**GEWONNEN HABEN.**

---

*Die Helden blinzelten, als sich ihre Augen an das Licht der Sonne über ihren Köpfen gewöhnten. Die Reise durch den Dusterwald war entsetzlich gewesen, aber endlich hatten sie das östliche Ende des Waldes erreicht. Vor ihnen lag das Ufer des Flusses Eilend und zu ihrem Glück fanden sie dort ein Handelsschiff, das in Richtung Norden segelte.*

*Sie winkten dem Boot zu und die Mannschaft steuerte es daraufhin ans Ufer. Der Kapitän war ein freundlicher Bardinger, der sie an Bord willkommen hieß und ihnen für eine angemessene Menge Gold eine sichere Überfahrt anbot. Sie stimmten gerne zu und begannen damit, ihre Besitztümer an Bord zu bringen.*

*„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.“*

*Mit diesen Worten bestiegen die Helden das Boot des Bardingers und segelten nach Norden. Am Ufer winkte Haldan ihnen zum Abschied zu.*



## Der Auftrag des Königs

Schwierigkeitsgrad = 5

„Willkommen, meine Gäste“, sagte König Brand zu der kleinen Gruppe Abenteurer, die gerade in Thal angekommen waren. Der König saß auf einem hölzernen Thron am anderen Ende der großen Halle. Um ihn herum stand seine Wache aus Rittern in edler Rüstung. An den Wänden hingen kostbare Wandteppiche und der König trank aus einem goldenen Becher. „Ich verstehe, dass Ihr eine weite Reise voller Gefahren auf Euch genommen habt, um zu mir zu kommen. Seid Euch der Gastfreundschaft von Thal gewiss. Aber sagt mir: Was bringt Euch in mein Reich?“

Eine Heldin trat vor und kniete vor dem Thron nieder. „Mein Herr“, begann sie, „unser Weg war in der Tat lang und voller Gefahren. Wir sind in Weit-Harad dem Griff Mordors entkommen und haben einen Stamm edler Haradrim mitgebracht, die uns dort in schrecklicher Gefahr zur Seite standen. Sie haben ihre Heimat aufgegeben, als sie sich uns anschlossen, und sind nun ein heimatloses Volk in einem fremden Land. Im Süden hat uns die Kunde Eures Wohlstands erreicht. Nun sind wir hier, um in ihrem Namen zu sprechen. König Brand, werdet Ihr ihnen gestatten, sich in Thal niederzulassen?“

Der König strich sich über seinen Bart, während er über das Gesagte nachdachte. „Ihr bittet mich nicht gerade um eine Kleinigkeit. Selbst hier im Norden haben wir Geschichten über die wilden Haradrim gehört. Es hört sich für mich wie ein Wunder an, jemanden so gut über sie sprechen zu hören, wie Ihr es tut, aber ich zweifle nicht an Euren Worten. Die Reise, die Ihr für diese Menschen auf Euch genommen hat, spricht für sie.“

König Brand hielt einen Moment inne und fuhr dann fort: „Ihr kommt gerade zur rechten Zeit. Ich benötige die Hilfe von Helden wie Euch: Irgendetwas treibt die grausamen Kreaturen aus den Bergen im Norden in mein Reich. Erst gestern erhielt ich die Nachricht, dass ein ganzes Dorf zerstört wurde. Es gibt keine Überlebenden, die davon berichten könnten, und viele der Ritter meines Hauses sind bereits mit der Verteidigung anderer abgelegener Dörfer beschäftigt. Darum benötige ich Euch, um mehr über diesen Angriff und die dafür Verantwortlichen herauszufinden. Bevor ich Euren Freunden gestatten kann, sich hier niederzulassen, muss ich die Grenzen meines Königreichs sichern. Was sagt Ihr dazu?“

Die Heldin erhob sich, zog ihr Schwert aus der Scheide und hielt es hoch, als sie antwortete: „Wir werden sofort aufbrechen, um uns um diese Bedrohung Eures Reiches zu kümmern. Und wir werden nicht eher zurückkehren, bis die Angelegenheit erledigt ist.“

Daraufhin erhob sich auch König Brand und sagte: „Nachdem Ihr das für mich getan habt, schickt nach Euren Freunden, damit sie in meinem Land eine neue Heimat finden können.“

### Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Der Auftrag des Königs“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gespielt: Der Auftrag des Königs, Grausame Bestien, Wilde Kreaturen, Tief unter der Erde, Furcht vor der Dunkelheit, Die Macht des Drachen und Verlorene Höhlen. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:





**ACHTUNG!**  
**ERST WEITERLESEN, WENN DIE**  
**HELDEN DIESES ABENTEUER**  
**GEWONNEN HABEN.**

Die Helden versetzten dem Feuerdrachen einen letzten gewaltigen Schlag, der das Wesen zusammenbrechen und zur Seite fallen ließ. Als es sterbend am Boden lag, atmeten die Gefährten tief durch und bestaunten das Monster, das sie gerade erschlagen hatten.

„Das muss die Bestie gewesen sein, welche die Grenzen von Brands Reich bedroht hat!“, sagte einer der Helden triumphierend.

„In der Tat! Seit Smaug dem Goldenen hat niemand in Mittelerde einen solchen Drachen gesehen“, fügte ein anderer hinzu. „Er muss der Grund für die Flucht der Bilwisse aus den Bergen gewesen sein.“

Auch die übrigen Abenteurer stimmten zu, aber dann unterbrach plötzlich ein fürchterliches, gurgelndes Lachen ihr Gespräch. Der Feuerdrache hustete und kicherte: „Narren! Wenn meine Mutter erst von meinem Tod erfahren hat, wird sie das gesamte Wilderland in Brand setzen!“

Voller Staunen und Schrecken sahen die Helden, wie der verwundete Feuerdrache seine letzten Kräfte mobilisierte, um den Kopf zu heben und sie anzustarren. Das einzige Feuer in der Bestie war nun die Wut, die in ihren Augen loderte, während sie ihre Gegner verfluchte: „Eure Städte werden

brennen! Nichts Grünes wird ... überleben ...“ Seine Stimme brach und im Sterben fiel sein Kopf zurück auf den Boden.

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

„Er lügt“, sagte einer der Gefährten schließlich. „Er war eine Kreatur des Bösen und wollte uns unseren Sieg mit leeren Drohungen nehmen.“

„Nein“, antwortete ein anderer. „Ich würde mir wünschen, dass du recht hättest, aber mein Herz sagt mir, dass es nicht so ist. Die Kreatur war böse und das Böse ist es gewohnt, zu prahlen. Diese Bestie konnte gar nicht anders, als uns die Wahrheit zu sagen, um den Schmerz über ihre Niederlage zu mildern.“

„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“, fügte ein Dritter hinzu.

„Aber wo finden wir die Mutter?“, fragte der Erste. „Das Wilderland ist ein weites, ungezähmtes Land. Sie könnte überall sein.“

„Das Wilderland ist groß, aber ein Drache kann nicht lange unbemerkt bleiben“, antwortete der zweite Gefährte. „Ich glaube, wir haben ihre Gegenwart auf unserer Reise bereits gespürt. Es muss die Mutter gewesen sein, welche die Kreaturen aus den Bergen vertrieben hat. Deshalb müssen wir sie da suchen: in der Dürren Heide, wo die Drachen brüten.“

## Die Dürre Heide

**Schwierigkeitsgrad = 6**

*Nach einigen Reisetagen erreichten die Helden endlich die ersten Ausläufer des Grauen Gebirges. Auf ihrem Weg durch die karge Landschaft zwischen den Eisenbergen und den Ered Mithrin kam es zu keinen besonderen Vorkommnissen, abgesehen von dem fürchterlichen Wetter. Der strömende Regen hatte ihre schweren Reiseumhänge vollständig durchtränkt und sie fühlten sich nass und elend.*

*Als sie die Hänge des Grauen Gebirges emporkletterten, wurde aus dem Regen Schnee. Eigentlich eine angenehme Abwechslung, wäre die Kälte nicht gewesen. Der erste Frost hatte das Wilderland unter ihnen gerade erst erreicht, aber durch die steinigen Höhen der Ered Mithrin pfffen bereits die Winterwinde mit beißender Kälte in die Gesichter der Helden.*

*Trotzdem kletterten die Abenteurer weiter. Das Schicksal Rhovanions hing von ihnen ab. Irgendwo in diesem gewaltigen Gebirge lauerte eine fürchterliche Gefahr: ein uralter Drache, dessen Brut sie in den Minen der Zwerge unter den Eisenbergen besiegt hatten. Im Sterben hatte die Bestie sie vor ihrer Mutter gewarnt, die auf Rache aus sein würde, sobald sie vom Tod ihrer Brut erfahren würde. Den Helden war klar, dass sie die Drachennutter zuerst finden mussten, um großes Leid vom gesamten Wilderland abzuwenden.*

*Deshalb waren sie jetzt auf der Suche nach der Dürren Heide, einem langgezogenen Tal im östlichen Teil des Grauen Gebirges, in dem Drachen angeblich ihre Brut aufzogen. Einige Tage lang kletterten sie steile Klippen hinauf und folgten schmalen Pfaden, bis sie endlich den Gipfel erreichten, von dem aus sie das Tal sehen konnten, nach dem sie suchten: eine aschgraue Ebene voller geschwärzter, lebloser Steine. Sie konnten zwar keine Drachen entdecken, aber es gab genug Anzeichen für ihre Existenz. Bei ihrem Abstieg in das verbrannte Tal erkannten sie, dass die meisten Drachenspuren hier von jüngeren Drachen stammten – kleine Fußspuren, etwa in der Größe von Tatzenabdrücken eines Bären, führten in verschiedenste Richtungen von den verstreuten Überresten riesiger Eierschalen weg. Nach einer Weile entdeckten sie eine Spur großer Klauenabdrücke, die in Richtung Westen zurück in die Berge führte.*

*Nach einer kurzen Rast zwischen den rußgeschwärzten Steinen der Dürren Heide nahmen die Helden ihre Jagd wieder auf und folgten den einzigen großen Drachenspuren, die sie gefunden hatten. Sie waren froh, das verbrannte Tal hinter sich lassen zu können, auch wenn ihnen bewusst war, dass in den eisigen Höhen, welche die Dürre Heide umgaben, eine größere Gefahr auf sie wartete ...*

## Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Die Dürre Heide“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Die Dürre Heide, Verlorene Höhlen, Wilde Kreaturen und Verirrt im Wilderland. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



## Drachenspuren

Falls eine Drachenspur den aktiven Ort mithilfe dem Schlüsselwort Tief ersetzt, wird die Drachenspur der Aufmarschzone hinzugefügt und ihr Schlüsselwort Bewacht (X) abgehandelt.



## **ACHTUNG!** **ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESER ABENTEUER GEWONNEN HABEN.**

Wieder einmal sammelten sich die Helden um den Körper eines toten Drachen, aber diesmal wussten sie genau, dass er nicht derjenige sein konnte, den sie gesucht hatten.

„Er ist kleiner als der erste“, sagte einer der Gefährten.

„Stimmt, ich denke, die Mutter, nach der wir suchen, müsste deutlich größer sein“, stimmte ein anderer zu.

„Aber wo finden wir sie?“, fragte der erste. „Die Spuren, denen wir hierher gefolgt sind, waren die einzigen, die groß genug waren, um zu einem ausgewachsenen Drachen zu gehören. Die anderen stammten alle von Jungtieren.“

Für einen Moment dachten die Abenteurer schweigend über diese Frage nach. Da ertönte plötzlich in einer finsternen Ecke des Drachenhorts ein schlurfendes Geräusch. Die Helden fuhren herum und zogen ihre Waffen. Vor ihnen trat ein riesiger Bilwiss aus den Schatten, seine Arme als Zeichen der Kapitulation weit ausgestreckt.

„Argh!“, schrie einer der Helden, legte einen Pfeil auf und spannte die Sehne seines Bogens.

„Haltet ein!“, heulte der Ork mit heiserer Stimme auf. „Ich kann euch sagen, wo ihr den Drachen finden könnt, nach dem ihr sucht!“

Der Bogenschütze zielte auf die Brust des Bilwiss und befahl ihm zu sprechen: „Sag uns alles, was du über diesen Drachen weißt, und vor allem, woher du es weißt.“

Der Bilwiss lachte bitter auf und antwortete: „Sicher, sicher. Und dann erzähle ich euch gleich noch, wo ich meine Beute aus dem Überfall auf die Waldmenschen vergraben habe. Dann kennt ihr alle meine Geheimnisse und braucht mich nicht mehr, oder? Unsinn! Urdug ist nicht dumm! Ich weiß genau, dass ihr mich töten werdet, sobald ich euch alles erzählt habe, was ich weiß.“

Der Bogenschütze ließ die Sehne wieder locker, senkte seinen Bogen und sagte: „Nun gut. Du hast mein Wort, dass dir kein Leid geschehen wird, wenn du uns die Wahrheit sagst. Auch wenn es das erste Mal wäre, dass ich die Wahrheit aus dem Mund eines Orks höre.“

„Nun, das klingt schon besser!“, sagte Urdug. Er setzte sich neben den toten Drachen und tätschelte ihn leicht. „Ihr macht kurzen Prozess mit Drachen, wie mir scheint. Und das ist gut, denn ich kenne einen, der dringend getötet werden muss. Derselbe, den auch ihr tot sehen wollt, denke ich: ein gewaltiger Feuer-spucker. Sie nennt sich Dagnir die Fürchterliche. Schon vor Monaten hat sie mich und meine Jungs aus unserer Heimat in Gundabad vertrieben. Eines Morgens, ganz früh, war sie einfach da!“

„Gundabad!“ rief einer der Abenteurer aus. „Die Bilwisse haben Gundabad vor langer Zeit von den Zwergen gestohlen. Das geschieht euch recht!“

„Pah! Wenn die Langbärte es hätten haben wollen, hätten sie halt stärker darum kämpfen müssen“, lachte Urdug. „Nun gehört es den Bilwissen.“

„Nach dem, was du gerade erzählt hast, gehört es im Moment Dagnir“, gab eine Heldin bissig zurück.

Urdug blieb das Lachen im Halse stecken und er sah sie an. „Im Moment ja“, antwortete er kühl. Eine unangenehme Stille folgte, dann lachte er bitter auf und fuhr fort: „Ich denke, sie hat sich inzwischen ein schönes Lager auf unseren Schätzen in der großen Halle errichtet. Vielleicht hat sie auch einige Bilwisse gezwungen, alles für sie aus den Tiefen heraufzuschleppen.“

„Bei dem Drachen leben noch Bilwisse?“, wollte einer der Gefährten erstaunt wissen.

„Feige Würmer!“, rief Urdug aus. „Sie haben bei ihrem ersten Brüllen die Nerven verloren. Einige sind nach Süden geflohen, andere haben ihre Waffen fortgeworfen und um Gnade gewinselt. Pah!“ Er spuckte aus. „Ich konnte mit einigen treuen Bilwissen flüchten, aber die meisten von ihnen sind inzwischen tot. Wir sind durch die geheime Tür geflohen. Die aufgehende Sonne brannte in unseren Augen, aber wir gingen weiter. Dann kamen wir hierher, um uns ein neues Zuhause zu suchen, aber alles, was wir fanden, waren noch mehr Drachen.“

Urdug betrachtete den Drachenkadaver zu seinen Füßen. „Diese Bestie hat fünf meiner Jungs gefressen, als wir in ihre Höhle gestolpert sind.“

Eine Heldin wandte sich ihren Freunden zu und sagte: „Falls das stimmt, müssen wir uns auf den Weg nach Gundabad machen und diese Dagnir finden, bevor sie genug von ihrer neuen Heimat hat.“

Dann drehte sie sich zu Urdug um und fügte hinzu: „Und du, Urdug, wirst unser Führer sein.“

## Kreuz und quer durch Rhovanion

Schwierigkeitsgrad = 5

Vor dem Eingang zur Höhle des Kaltdrachen schrie der Bilwiss Urdug laut auf, als die Helden seine Hände mit einem Stück Seil fesselten.

„Ich weigere mich!“, rief er. „Ich werde euch nirgendwo hinführen, wenn ihr mich wie einen Gefangenen behandelt! Ihr werdet mich töten müssen.“

„Nun gut“, antwortete einer der Helden und zog seinen Dolch aus der Scheide.

„Warte, warte, warte!“, heulte Urdug und sank auf die Knie. „Es gibt einen anderen Weg! Einen geheimen Weg, den nur Urdug kennt! Wenn ihr mich tötet, werdet ihr ihn nie finden!“

„Was für ein geheimer Weg?“, fragte der Held und hielt sein Messer an die Kehle des Bilwiss.

„Es gibt eine Tür an der Seite, einen geheimen Eingang, den die Zwerge erbaut haben – nur ich weiß, wo er ist“, sagte Urdug eilig. „Ihr könnt nicht durch den Haupteingang nach Gundabad gehen; Dagnir wird euch sofort mit ihrem Feueratem überziehen. Aber ich kann euch den geheimen Eingang zeigen, wenn ihr mir die Fesseln abnehmt.“

Der Held betrachtete Urdug prüfend. „Mir gefällt das nicht“, sagte er. „Wie können wir sicher sein, dass du uns die Wahrheit sagst?“

„Es gibt einen Schlüssel“, antwortete Urdug. „Ich habe ihn mitgenommen, als ich vor einigen Tagen vor einem wütenden Riesen weggerannt bin. Aber habe ich ihn auf der Flucht verloren. Helft mir den Schlüssel zu finden. Ich werde ihn euch als Beweis überlassen.“

Der Bilwiss streckte den Helden mit flehendem Blick seine immer noch gefesselten Hände entgegen.

„Die Zwerge sind bekannt dafür, geheime Eingänge in ihren Reichen anzulegen. So ein Schlüssel wäre ein überzeugender Beweis“, sagte einer der Gefährten.

„Wir sollten abwarten, bis wir den Beweis dafür haben, dass er die Wahrheit sagt, bevor wir ihn losbinden“, antwortete der Held mit dem Messer.

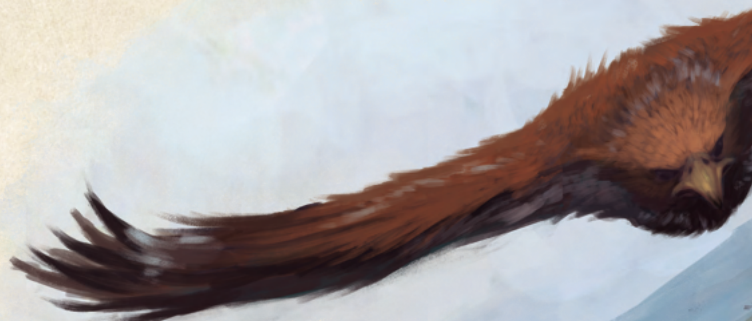
„Aber er besteht darauf, lieber zu sterben, als uns als unser Gefangener zu helfen“, gab der erste zu bedenken.

„Wir können ihn nicht diese Berge hinunter tragen oder quer durch Rhovanion hinter uns her schleifen. Ich denke, wir sind genug Leute, um ihn im Auge zu behalten und mögliche Anzeichen für Verrat zu entdecken.“

„In Ordnung“, antwortete der andere Held und steckte seinen Dolch wieder in die Scheide. Mit zusammengekniffenen Augen betrachtete er Urdug misstrauisch, während er ihn losband. „Wir werden dir helfen, den Schlüssel zu finden“, sagte er; „und du wirst uns zu der geheimen Tür führen. Aber sei gewarnt: falls du irgendwelche Tricks versuchst, werde ich dir die Kehle aufschlitzen.“

„Ja, ja“, sagte Urdug und stand auf. „Urdug wird den Schlüssel für euch finden und vielleicht auch das Horn, das ich verloren habe. Vielleicht sogar meinen Freund Winzling. Ich denke, er ist entkommen, als uns der Riese angegriffen hat. Er war nie der Hellste, aber er wusste, wann man kämpfen und wann man weglaufen sollte. Sei's drum, lasst uns losgehen. Folgt mir!“

Mit diesen Worten führte Urdug die verdutzten Helden die Hänge des Grauen Gebirges hinab, um seinen Weg durch die Wilderlande zurückzuverfolgen.



## Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Kreuz und quer durch Rhovanion“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Kreuz und quer durch Rhovanion, Grausame Bestien, Verirrt im Wilderland und Hügel des Wilderlands. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



## 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 GEWONNEN HABEN.

*Die Helden waren ein großes Risiko eingegangen, als sie Urdug vertrauten. Sie waren aber keine Narren. Sie hatten seinen Verrat erwartet und waren erbarmungslos gegen seinen Freund, den Troll, vorgegangen. Urdug aber hatten sie am Leben gelassen, weil sie ihn noch brauchten, um den geheimen Eingang nach Gundabad zu finden. Sie hatten ihn erneut gefesselt und diesmal hatte sich der Bilwiss nicht beschwert. Nicht der kleinste Laut war über seine Lippen gekommen. Urdug hatte versucht, seine Chance zur Flucht zu nutzen, aber sie war ihm misslungen. Er wusste genau, dass er Winzlings Schicksal teilen würde, wenn er den Abenteurern noch mehr Probleme bereiten würde.*

*„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.*

*„Du hast recht“, stimmte ein anderer zu. „Zwischen uns und dem Berg befindet sich eine große Ansiedlung der Waldmenschen, genau am Rand des Dusterwalds. Sie nennen sie Hrogars Hügel. Die Menschen dort sind freundlich – wenn auch nicht unbedingt zu Bilwissen.“*

*Er sah Urdug scharf an, aber der Bilwiss hob nicht einmal den Blick.*

*„Hervorragend“, antwortete der andere Held. „Dann los nach Hrogars Hügel.“*

*Die Helden packten ihre Ausrüstung zusammen und begaben sich auf die lange Reise zur Siedlung der Waldmenschen. Ihren Gefangenen führten sie an einem Seil mit sich, das fest um seine Handgelenke geschlungen war.*

## Feuer in der Nacht

Schwierigkeitsgrad = 7

Hrogars Hügel war eine durch eine umlaufende Holzpalisade geschützte Siedlung der Waldmenschen. Diese hohe Palisade war auf einem Erdwall errichtet, der wiederum von einem tiefen Graben umgeben wurde. Die einzige Verbindung zwischen der Straße und dem Tor war eine hölzerne Zugbrücke. Auf beiden Seiten des Tors befanden sich Wachtürme, auf denen Tag und Nacht Wachen postiert waren.

Auf der anderen, vom Tor abgewandten Seite der Stadt befand sich der Hügel, der die Siedlung ihren Namen verdankte: eine befestigte Treppe führte einen steilen Hang zum Gipfel hinauf, auf dem sich Hrogars Halle befand. Dort versammelten sich die Waldmenschen für wichtige Beratungen oder Feierlichkeiten. Falls die Stadt eingenommen werden würde, könnten die Waldmenschen dort Schutz suchen und einer Belagerung lange standhalten, weil sie jederzeit darauf achteten, dort ausreichend Vorräte zu lagern.

Tagsüber arbeiteten die Waldmenschen auf den Weiden und in den Gärten um die Stadt herum oder sie fällten Bäume am Rande des nahegelegenen Düsterwalds. Aber bei Nacht zogen sie sich hinter den Wall zurück und zogen die Zugbrücke hoch, um sich vor den gefährlichen Bewohnern des Waldes oder gegen Angriffe durch Bilwisse zu schützen. Deshalb fanden die Helden das Tor auch verschlossen vor, als sie einige Stunden nach Sonnenuntergang in einer finsternen Nacht dort ankamen.

„Wer ist da?“, rief eine Wache von einem der Wachtürme herab.

„Reisende mit einem Auftrag von König Brand von Thal“, antwortete einer der Helden. „Wir sind auf der Suche nach Nahrung und Unterkunft für die Nacht. Außerdem haben wir Gold, das wir gegen Vorräte eintauschen möchten.“

„Das ist gut“, gab die Wache zurück. „Wer im Dienste von König Brand steht, ist in unserer Stadt immer willkommen, auch wenn der letzte Besuch schon sehr lange her ist. Aber was bringt ihr da mit?“ Er deutete auf den Bilwiss mit den gefesselten Handgelenken.

„Das ist unser Gefangener“, antwortete der Held und zerterte Urdug am Seil ins Licht.

„Das wird dem Herrn nicht gefallen“, sagte die Wache. „Wir haben schon viele Schlachten gegen die Bilwisse geschlagen, aber wir nehmen für gewöhnlich keine Gefangenen. Warum bringt ihr ihn her?“

„Das sollte nicht hier besprochen werden. Man weiß nie, wer zuhört. Lasst uns herein, dann können wir offen sprechen.“, sagte der Held.

„Nun gut“, gab die Wache zurück, „Ich werde den Herrn rufen. Wartet dort.“ Wenig später wurde die Zugbrücke hinabgelassen und ein kleiner Trupp bewaffneter Wachen geleitete die Gefährten durch das Tor, hinter dem sie der Herr der Ansiedlung begrüßte: ein gewaltiger Mann mit

buschigem weißen Bart und scharfen Augen. Er schenkte den Helden ein freundliches Lächeln und sagte: „Seid willkommen, Freunde! Was führt euch nach Hrogars Hügel?“

„Wir haben einen dringlichen Auftrag im Berg Gundabad zu erfüllen und dieser Bilwiss führt uns dorthin“, antwortete einer der Helden.

„Fürwahr seltsame Neuigkeiten!“, rief der Herr aus.

„Der Name Gundabad ist ein böses Omen. Es scheint mir töricht, einem Bilwiss dorthin zu folgen. Eure Mission muss wirklich dringlich sein, wenn Ihr eine solche Reise auf euch nehmt. Sagt, meine Freunde, was treibt euch dorthin?“

„Wir sind auf der Jagd nach einem großen Drachen: nach Dagnir der Fürchterlichen. Dieser Bilwiss behauptet, sie hätte sein Volk aus ihrer Heimat im Berg Gundabad vertrieben“, antwortete der Held.

„Ein Drache?“, lachte der Herr und schien erleichtert.

„Meine Freunde, der Bilwiss hat Euch getäuscht. In diesem Teil der Welt wurde seit der Zeit der Legenden kein Drache mehr gesichtet.“

„Vielleicht wurden wir getäuscht“, gab der Held zurück, „aber der Drache, nach dem wir suchen, ist echt. Wir haben bereits zwei seiner Abkömmlinge getötet und fürchten uns vor der Rache der Mutter, wenn sie vom Schicksal ihrer Brut hört.“

„Zwei Drachen?“, fragte der Herr und betrachtete die Gäste mit neuem Interesse. Seine Augen waren vor Erstaunen weit aufgerissen. Dann sammelte er sich und sagte: „Ich muss die Geschichte über diese Taten hören. Kommt, seid heute Abend Gäste an meinem Tisch und erzählt mir alles. Meine Wachen werden sich um Euren Gefangenen kümmern.“

Zwei Waldmenschen führten einen sichtlich übellaunigen Urdug fort und der Herr geleitete die Abenteurer über die steilen Stufen zu Hrogars Halle. Dort wurden ihnen Plätze an einer langen Tafel angeboten und Essen aufgetragen. Der Herr nahm am Kopf der Tafel Platz und hörte sich ihre Geschichte an. Aber dann wurde das Mahl plötzlich durch einen Alarmschrei von draußen unterbrochen.

Die Helden folgten dem Herrn aus der Halle und sahen in der Ferne ein beängstigendes orangerotes Leuchten in der dunklen Nacht, das sich auf die Stadt zu bewegte: Dagnir war gekommen.

## Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Feuer in der Nacht“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gespielt: Feuer in der Nacht, Bilwisse aus dem Grauen Gebirge, Dunkle Wälder und Zunehmende Düsternis. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



## Nebenabenteurer

Nebenabenteurer sind dem eigentlichen Abenteuer untergeordnete Abenteuer, welche die Spieler unternehmen können, während sie die eigentlichen Abenteuerziele des Abenteuerdecks verfolgen. Nebenabenteurer gelten nie als Teil des Abenteuerdecks. Die oberste Karte des Abenteuerdecks wird das „Hauptabenteurer“ genannt.

Ein Nebenabenteurer mit der Rückseite einer Begegnungskarte wird „Begegnungs-Nebenabenteurer“ genannt. Ein Begegnungs-Nebenabenteurer ist sowohl eine Abenteuerkarte als auch eine Begegnungskarte. Sobald ein Begegnungs-Nebenabenteurer aufgedeckt wird, wird es der Aufmarschzone hinzugefügt. Weil Nebenabenteurer nicht nur Begegnungskarten, sondern auch Abenteuerkarten sind, **kann der „Wenn aufgedeckt“-Effekt von Nebenabenteuern nicht durch Effekte von Spielerkarten verhindert werden.**

### ACHTUNG! ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESES ABENTEUER GEWONNEN HABEN.

*Im ersten, kalten Licht der Morgendämmerung betrachteten die Helden die schwelenden Überreste der Stadt der Waldmenschen. Das Stadttor war eingeschlagen und die Wachtürme zu beiden Seiten des Tors niedergebrannt. Innerhalb der geschwärzten Stadtmauern brannten immer noch einige Häuser, während andere nur noch eingestürzte Ruinen waren. Hrogars Halle dagegen ragte noch immer vom steilen Hügel aus auf. Dort hatten die Frauen und Kinder während des Angriffs Schutz gesucht und ein großer Teil der Bewohner hatte dank der Tapferkeit der Verteidiger überlebt.*

*Die Helden hatten den Drachen zurücktreiben können, aber nur weil Hunderte Pfeile und Schwertstiche 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.*

*Die Gefährten waren nicht überrascht, als der Herr aus Hrogars Halle kam und sie dazu aufforderte, die Stadt sofort zu verlassen. Wider besseres Wissen beschuldigten viele seiner Leute die Helden, den Drachen zu ihrer Stadt geführt zu haben. Einige merkten an, dass Bilwisse auf Dagnirs Seite gekämpft hatten, und sie vermuteten, dass deren Ziel die Befreiung Urdugs war.*

## Nebenabenteurer im Spiel

Solange sich ein Nebenabenteurer in der Aufmarschzone befindet, funktioniert es wie eine Abenteuerkarte mit der folgenden Ausnahme: Sobald ein Nebenabenteurer bewältigt worden ist, rücken die Spieler nicht zum nächsten Abschnitt des Abenteuerdecks vor. Stattdessen wird das Nebenabenteurer dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzugefügt.

Falls sich **zu Beginn jeder Abenteuerphase** ein oder mehrere Nebenabenteurer in der Aufmarschzone befinden, darf der Startspieler eines davon als „aktuelles Abenteuer“ wählen, anstelle der derzeit vom Abenteuerdeck aktiven Abenteuerkarte. Die Wahl gilt bis zum Ende dieser Phase. Solange ein Nebenabenteurer das aktuelle Abenteuer ist, werden Fortschrittsmarker auf das Nebenabenteurer gelegt und Karteneffekte, die das „aktuelle Abenteuer“ zum Ziel haben, zielen auf das Nebenabenteurer. Fortschrittsmarker müssen immer noch zunächst auf den aktiven Ort gelegt werden, bevor sie auf ein Nebenabenteurer gelegt werden können. Machen die Spieler mehr Fortschritt, als das aktuelle Abenteuer Abenteuerpunkte hat, verfällt der Rest; in diesem Fall werden keine Fortschrittsmarker auf andere Abenteuerkarten im Spiel gelegt.

*Und tatsächlich – der Gefangene war nicht aufzufinden. Erst hegten sie den Verdacht, dass die Wachen ihn zurückgelassen hatten, um im Kampf gegen den Drachen zu helfen. Aber dann fanden sie ihre Leichen in einer Gasse. Einer von ihnen hatte einen Dolch im Rücken, die Kehle des anderen war aufgeschlitzt. Ohne den Bilwiss als Führer und ohne Waffen, die Dagnir Schaden zufügen konnten, waren die Helden gezwungen, ihren Plan zu überdenken. Aber der Herr erzählte ihnen zum Abschied eine interessante Geschichte, die ihnen auf ihrer Reise nützlich sein könnte.*

*„Bis letzte Nacht war ich der festen Überzeugung, Drachen wären nur Legenden. Aber jetzt weiß ich, dass es sie wirklich gibt. Mir ist wieder eine andere Geschichte eingefallen: die Legende über einen mächtigen Krieger, der den gewaltigen Wurm Scatha erschlagen hat. Man sagt, dass er dabei ein verzaubertes Schwert geführt habe, dessen Klinge stark genug sei, die Haut eines Drachen zu durchbohren. Man nannte es von da an nur noch ‚Wurmbann‘.“*

*„Eine derartige Waffe würde uns sicher helfen, unsere Aufgabe zu erfüllen. Sagt, wo können wir das Schwert finden?“ , fragte einer der Gefährten.*

*„Das ist einfach“, antwortete der Herr. „Der Mann, der das Schwert geführt hat, wurde Fram genannt und sein Ruhm war so groß, dass sein Volk ihre Stadt nach ihm benannt hat. Sucht nach seiner Ruhestätte in Framsburg.“*

## Der Geist von Framsburg

**Schwierigkeitsgrad = 5**

Vor vielen Jahrtausenden griff der Wurm Scatha die Zwerge der Ered Mithrin an und häufte einen gewaltigen Hort aus deren Schätzen an. Er gehörte zu den großen Drachen im Dritten Zeitalter von Mittelerde und war die Geißel von Wilderland. Aber noch berühmter als er war Fram, Sohn des Frumgar, denn er war es, der den Wurm mit seinem Schwert erschlagen und seinen Schatz für sich beansprucht hatte.

Fram war der Herr über die Éothéod und er verwendete seine Reichtümer zum Wohle der Hauptstadt seines Volkes, die fortan zu seinen Ehren Framsburg genannt wurde. Es gab Gerüchte, dass die Zwerge von Fram die Rückgabe des Schatzes gefordert hatten, den Scatha ihnen gestohlen hatte. Er soll sich aber geweigert haben. Stattdessen stellte er eine Halskette aus den Zähnen des Drachen her und überreichte sie ihnen mit den Worten: „Juwelen wie diese werdet Ihr in Euren Schatzkammern nicht finden, da sie nur schwer zu bekommen sind.“ Die Zwerge sollten über diese Zurückweisung so erbost gewesen sein, dass sie Fram aus Rache erschlagen hatten.

In den folgenden Jahren wurde Eorl der Junge Herrscher über die Éothéod und brachte sie in den Süden nach Rohan, wo sie fortan als Rohirrim bekannt waren. Ihre alte Hauptstadt Framsburg blieb verlassen zurück und verfiel. In ihren Ruinen blieb die Grabstätte ihres Helden Fram für Jahrtausende im Verborgenen.

Und in genau jener Grabstätte hofften die Helden nun, das legendäre Schwert Wurmbann zu finden. Nach ihrer Schlacht gegen Dagnir bei Hrogars Hügel wussten sie, dass ihre eigenen Waffen im Kampf gegen den Drachen nicht ausreichen würden. Sie hofften, dass Frams verzauberte Klinge in der Lage sein würde, die Bestie niederzustrecken. Also hatten sie sich von Hrogars Hügel auf die Reise in den Westen zum Fluss Anduin gemacht. Diesem folgten sie dann in nördliche Richtung nach Framsburg.

Die Ruinen der alten Stadt lagen dort, wo die Flüsse Grauquell und Langquell zusammenflossen. Der Grauquell entsprang im Grauen Gebirge und floss in südliche Richtung, während der Langquell aus dem Nebelgebirge nach Osten floss. Dort, wo sie zusammentrafen, bildeten sie das Quellgebiet des mächtigen Anduin, der weit in den Süden floss und dort eine breite Barriere zwischen Gondor und Mordor bildete. Aber hier im Norden konnten die Helden den Fluss ohne größere Probleme durchqueren.

Nachdem sie am anderen Ufer angekommen waren, hielten die Abenteurer sofort auf die alte Feste zu. Über die Jahrtausende war ihre Pracht verblasst. Heute wirkte sie wie ein Ort, in dem Geister umgehen. Im Licht der untergehenden Sonne ragte die Burg über den verfallenen Überresten der toten Stadt empor wie ein düsterer Wächter, der allen, die es wagen sollten, das Andenken an die lange Verstorbenen stören, ein böses Schicksal vorher sagte. Einen Moment lang schien es den Helden, als ob ein schwaches blaues Licht aus einem der oberen Fenster drang, aber als sie genauer hinsahen, war das Fenster nur noch ein dunkles Loch.

Eine Stille senkte sich über die Gemeinschaft, als sie auf der alten Straße auf die Feste zgingen. Zwar sahen und hörten sie nichts, was auf Gefahr hindeuten könnte, aber ihre Hände lagen doch angespannt auf ihren Waffen. Das Gefühl drohender Gefahr wurde mit jedem Schritt in Richtung der alten Burg stärker und stärker. Schweigend gingen sie weiter, ihren Blick in Erwartung eines plötzlichen Angriffs auf den Weg vor ihnen gerichtet, bis sie endlich das Tor erreichten. Der leere Torbogen war wie das schwarze Maul einer Schreckensbestie weit geöffnet, aber im Inneren konnten sie nichts erkennen.

Einen Moment lang blieben sie stehen, bis einer der Gefährten das Wort ergriff: „Ich mag diesen Ort nicht. Hier lauert etwas Böses.“

„Das fühle ich auch“, sagte ein anderer, „aber das Schwert, das wir suchen, befindet sich in dieser Feste.“

„Ich fürchte mich eher vor dem, was wir dort noch finden werden“, gab der erste zurück.

„Genau wie ich. Lass es uns gemeinsam herausfinden“, war die Antwort. „Komm. Folge mir.“

Gemeinsam betraten die Helden die dunkle Feste, wo sie Frams Grabstätte finden wollten.

### Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Der Geist von Framsburg“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Der Geist von Framsburg, Wilde Kreaturen und Furcht vor der Dunkelheit. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:





## Beute

Beute ist ein Schlüsselwort auf einigen Zielkarten in Der Geist von Framsburg. Ziele mit dem Schlüsselwort Beute sind wertvolle Schätze, die nur durch die Erforschung verschiedener Orte in Framsburg entdeckt werden können. Eine Karte mit dem Schlüsselwort Beute kann nur ins Spiel kommen, indem das Schlüsselwort Entdecken auf einem Ort abgehandelt wird.

**Falls eine Karte mit dem Schlüsselwort Beute vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird, legt sie ab und deckt eine weitere Karte oben vom Begegnungsdeck auf.**

## Entdecken X

Entdecken ist ein Schlüsselwort in Der Geist von Framsburg. Das Schlüsselwort Entdecken steht für die Suche der Helden nach Frams Grab und die unerwarteten Gefahren, auf die sie während ihrem Weg zu den verschiedenen Orten in Framsburg treffen. Sobald ein Ort mit dem Schlüsselwort Entdecken zum aktiven Ort wird, handelt der Startspieler die folgenden Schritte der Reihenfolge nach ab:

1. Sieh dir die obersten X Karten des Begegnungsdecks an, wobei X der Entdecken-Wert des aktiven Ortes ist.
2. Wähle 1 so angesehenes Ziel mit dem Schlüsselwort Beute und hänge es als bewachtes Ziel an den aktiven Ort an.
3. Bestimme zufällig 1 angesehene Karte mit dem Merkmal **Hindernis**, decke sie auf und füge sie der Aufmarschzone hinzu.
4. Lege die übrigen angesehenen Karten auf den Begegnungs-Ablagestapel.

Falls weniger als X Karten im Begegnungsdeck übrig sind, sobald das Schlüsselwort Entdecken abgehandelt wird, mischt den Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck und macht mit der Abhandlung des Schlüsselworts Entdecken weiter.

Handwritten text in a decorative border at the top of the page.



Handwritten text in a decorative border at the bottom of the page.

## **ACHTUNG!** **ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESES ABENTEUER GEWONNEN HABEN.**

*Unter der heimgesuchten Feste von Framsburg trafen die Helden in der Dunkelheit von Frams Grabstätte auf dessen Geist. Er sah die Helden aus leblosen Augen an und als er sprach, bebten die Wände: „Warum seid ihr hierher gekommen? Seid ihr hier, um meine Schätze zu stehlen? Ihr werdet sie nicht bekommen!“*

*Seine Stimme klang machtvoll und furchterregend, dass es den Helden zunächst die Sprache verschlug und sie nicht antworten konnten. Der untote Mann heulte vor Wut auf und erneut bebte die Höhle. Er schien gerade zum Angriff ansetzen zu wollen, als einer der Helden doch eine Antwort herausbrachte: „Wartet! Wir wollen Eure Schätze nicht! Wir sind auf der Suche nach einem Schwert. Wilderland wird erneut von einem mächtigen Drachen bedroht und wir brauchen Euer Schwert, um ihn besiegen zu können.“*

*„Lügen!“, rief Fram. „Ihr wollt das Gold aus Scathas Hort, aber ich werde nicht zulassen, dass ihr es mitnehmt!“*

*„Nein, mein Herr!“, antwortete der Held. „In Framsburg gibt es keine Schätze mehr. Es ist bereits seit Jahrtausenden verlassen.“*

*„Was? Was für eine List versucht ihr da?“, fragte der Schatten, dessen Stimme nun viel von ihrem Schrecken verloren hatte. „Wo ist mein Gold?“*

*„Ich weiß es nicht“, antwortete der Held. „Wir haben bei der Erkundung der Burg nur dies hier gefunden“, fuhr er fort und hielt die Kette aus Drachenzähnen hoch.*

*„Ahh!“, rief der Schatten, als würde ihm schon der bloße Anblick Schmerzen bereiten. „Die Kette! Ich erinnere mich!“ Seine leblosen Augen waren fest auf die Kette gerichtet, als er weiter sprach: „Als die Zwerge erfuhren, dass Scatha tot war, schickten sie Unterhändler, die auf die*

*Rückgabe des Goldes bestanden. Aber sie waren hochmütig und mir hat ihr Auftreten missfallen. Also gab ich ihnen die Kette und sonst nichts. Ich warf sie ihnen mit spöttischen Worten vor die Füße und machte mir wenig aus ihrem Zorn.“*

*„Dann hat Euer Stolz Euch zu diesem Schicksal verdammt“, sagte der Held.*

*Der Schatten schien über diese Worte nachzudenken, bevor er seine Erzählung fortsetzte: „Stolz? Möglicherweise. Ich hatte geglaubt, keine Furcht vor den Zwergen haben zu müssen. Ich hatte gerade einen gewaltigen Wurm erschlagen und sie waren Gäste in meinem Haus. Aber ich hatte das Feuer unterschätzt, das in ihnen brannte. Ich hielt sie einfach für ein minderwertiges Volk, aber sie schafften es, bei Nacht meine Wachen zu überwältigen und mich in meiner eigenen Feste zu töten.“*

*„Das war ein böser Tod, mein Herr“, sagte der Held, „aber mir scheint, dass Ihr den Fluch durch Eure Provokation auf Euch gezogen habt.“*

*Frams Geist schien noch weiter zu verschwimmen, als er antwortete. „Ihr habt recht, Stolz und Gier haben mich zu diesem Schicksal verdammt. Ich kann es nicht länger ertragen.“*

*Fram hob seinen Blick von der Kette und betrachtete die Helden. Als sie seinen Blick erwiderten, sahen sie nicht länger einen mächtigen Schatten, sondern einen alten, runzligen Mann vor sich stehen.*

*„Ihr dürft mein Schwert haben. Es liegt dort“, er deutete auf den Sarkophag in der Mitte der Grabkammer. „Ich bereue meine Arroganz. Vergebt mir.“*

*Mit diesen Worten schloss der Schatten von Fram seine Augen und Frieden breitete sich in seinem Gesicht aus, bevor er sich auflöste. Die Gefährten zögerten einen Moment, bevor sie den Sarkophag öffneten. Darin befand sich ein staubiges Skelett des fünften Fürsten der Éothéod. Ein Kettenhemd hing von den morschen Knochen herab, auf seinem Schädel saß eine Krone und über seine Brust lag – in zwei Teile zerbrochen – das Schwert Wurmbann.*

## Berg Gundabad

Schwierigkeitsgrad = 8

Als die Sonne über den Ruinen von Framsburg aufging, hatten die Helden die zerstörten Straßen und Gebäude bereits hinter sich gelassen und waren auf dem Weg nach Norden. Auf einem hohen Hügel legten sie eine kurze Pause ein, um einen letzten Blick auf die vergessene Stadt zu werfen. Im sanften Licht der aufgehenden Sonne schien ihnen die alte Feste keine Bedrohung mehr darzustellen.

„Auf Wiedersehen, Fram, Sohn des Frumgar“, sagte einer der Helden.

„Möge sein Geist endlich Frieden finden“, intonierte ein anderer.

„Ich würde ruhiger schlafen, wenn uns nicht eine Konfrontation mit einem riesigen Drachen bevorstände und wir nur ein zerbrochenes Schwert als Waffe hätten“, beschwerte sich einer der Gefährten. „Ich kann nicht glauben, dass wir all das für eine zersplitterte Klinge auf uns genommen haben!“

„Wir sind alle enttäuscht“, antwortete eine Heldin, „aber wir müssen trotzdem einen Weg finden.“

„Einen Weg finden?“, war die Antwort. „Wie können wir mit einem zerbrochenen Schwert gegen Dagnir die Fürchterliche kämpfen? Sollen wir sie damit bewerfen?“

„Wir werden es neu schmieden“, antwortete die Heldin und ignorierte den Seitenhieb. „Die Legende besagt, dass Durin, Vater aller Zwerge, im Berg Gundabad auf dieser Welt erwacht ist. Wenn man seinem Volk glaubt, hat Durin die Erste Schmiede in diesem Berg gebaut und seinen Kindern die Kunst des Schmiedehandwerks gelehrt. Wir bringen die Scherben von Wurmbann dorthin und finden die Erste Schmiede.“

„Das wird ja immer besser“, lachte der andere Held. „Erst finden wir ein zerbrochenes Schwert, dann tragen wir es in Dagnirs Hort, um es dort zu reparieren, während sie – ja, was eigentlich? – höflich abwartet, bis wir damit fertig sind? Und wenn sie uns findet, bevor wir es geschafft haben? Und wir dürfen auch nicht die Bilwisse vergessen, die ihr dienen und noch in den Minen leben!“

„Ja, das sind die Hindernisse, die wir überwinden müssen“, stimmte die Heldin zu, „und wir werden all diese Risiken eingehen, um das Wilderland vor Dagnirs Zorn zu retten.“

Sie sah ihren mürrischen Freund voller Mitgefühl an, aber ihre Worte klangen entschlossen. „Du hast gesehen, was sie mit der Stadt der Waldmenschen bei Hrogars Hügel gemacht hat, und du weißt, wie viel schlimmer es geworden wäre, wenn wir nicht dort gewesen wären. Wir müssen alle Gefahren auf unserem Weg auf uns nehmen, um mehr Leid zu verhindern. Wir haben die Fertigkeit, Wurmbann zu reparieren, und den Mut, es zu führen. Dann müssen wir nur noch Dagnir finden. Wirst du an meiner Seite sein?“

„Ja, natürlich begleite ich dich. Deshalb finde ich den Plan ja so schrecklich!“, lachte ihr Gefährte. „Und wir sollten nicht vergessen, dass wir zuerst Urdugs geheimen Eingang finden müssen“, fügte er hinzu.

„Das habe ich nicht vergessen. Tatsächlich glaube ich zu wissen, wo wir danach suchen müssen“, antwortete sie lächelnd. „Erinnerst du dich an die Geschichte des Bilwiss? Die über seine Flucht vor dem Drachen? Er hat einen geheimen Weg genutzt, um Dagnirs Angriff zu entgehen, und floh ans Tageslicht – auf die aufgehende Sonne zu. Das bedeutet, dass sich die verborgene Tür auf der Ostseite des Gebirges befindet. Die Tür mag vielleicht getarnt sein, aber der Weg, der dorthin führt, wohl kaum. Zweifellos werden Urdug und seine Bilwisse Spuren hinterlassen haben, so eilig, wie sie fliehen mussten.“

„Nun gut“, antwortete ihr Freund, „dann bleibt uns nichts anderes übrig, als diesen törichten Plan durchzuführen. Wir sollten uns beeilen, bevor ich wieder zur Vernunft komme.“

Mit diesen Worten setzten die Helden ihren Weg zum Berg Gundabad fort.

### Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Berg Gundabad“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Berg Gundabad, Grausame Bestien, Tief unter der Erde, Furcht vor der Dunkelheit, Verlorene Höhlen und Die Macht des Drachen. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



### Erstellen des Abenteuerdecks

In diesem Szenario gibt es mehrere Abenteuerkarten für Abschnitt 2. Sobald die Spieler bei der Vorbereitung die Anweisung erhalten, „das Abenteuerdeck zu erstellen“, werden alle Abschnitt-2-Abenteuerkarten zusammengemischt (mit der Seite 2A nach oben) und unter Abschnitt 1 gelegt. Diese zusammengemischten Abschnitt-2-Abenteuerkarten gelten als das „Abenteuerdeck“.

Die Spieler arbeiten sich durch diese Abschnitt 2-Abenteuerkarten, bis sie das Spiel gewonnen haben; es gibt keinen Abschnitt 3. Die Abenteuerkarten werden nicht sofort auf die B-Seite gedreht, sobald sie aufgedeckt werden. Stattdessen wird die aktuelle Abenteuerkarte zu Beginn des Aufmarschschrittes der Abenteuerphase umgedreht. Durch dieses Umdrehen einer Abenteuerkarte gilt die B-Seite als aufgedeckt.

## Das Höhlendeck

Um das Höhlendeck zu erstellen, werden die Orte Dagnirs Hort und Schlund des Berges sowie alle Karten aus dem Begegnungsset Verlorene Höhlen zusammengemischt. Das stellt das Höhlendeck dar.

## Eine Abenteuerkarte umgehen

Die Spieler erhalten die Möglichkeit, einige der Abenteuerkarten am Ende der Kampfphase zu umgehen. Wird das aktuelle Abenteuer umgangen, werden alle Fortschrittsmarker auf der Karte entfernt und sie wird mit der Seite 2B verdeckt unter das Abenteuerdeck verschoben. Das Umgehen eines Abenteuers ist optional.

Die Spieler dürfen sich dafür entscheiden, bei der jeweiligen Abenteuerkarte zu bleiben, statt sie zu umgehen. Sobald ein Abschnitt eines Abenteuers umgangen (oder bewältigt) wird, wird dadurch der nächste Abschnitt 2A aufgedeckt, was dessen „Wenn aufgedeckt“-Effekte auslöst.

**Sobald ein Abenteuer abgeschlossen ist, fügen die Spieler es entweder dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu oder sie gewinnen das Spiel.**



## ACHTUNG! ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESES ABENTEUER GEWONNEN HABEN.

*Die Klinge von Fram, Sohn des Frumgar, 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, Wurmbann 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 Wurmbann für immer verloren, aber um die Helden herum befand sich der gewaltige Goldschatz von Gundabad. Im Todeskampf hatte der Drache riesige Mengen Gold durch die Gegend geschleudert und nun leuchteten in der ganzen Halle die Reflexionen der Fackeln in schimmernden Juwelen. Seit der Befreiung Erebers von Smaug dem Goldenen hatte niemand mehr solche Reichtümer auf einem Haufen gesehen.*

*Die Gefährten schlugen einander anerkennend auf die Schultern und begannen, die Schätze zu durchstöbern. Einer von ihnen öffnete seine Reisetasche und stopfte so viel Gold wie möglich hinein.*

*Da legte ihm sein Gefährte sanft die Hand auf die Schulter.*

*„Langsam, mein Freund“, sagte sein Gefährte. „Andere brauchen dieses Gold dringender als wir.“*

*„Für uns ist doch sicher auch noch genug da, oder?“, beschwerte sich der Abenteurer mit der Tasche voller Gold.*

*„Das stimmt“, antwortete sein Gefährte lächelnd, „aber wir sollten von Frams Schicksal lernen und nicht zu gierig sein.“*

*Der Abenteurer sah zu, wie Gold aus seiner Tasche rann, und seufzte. „Du hast ja recht. Die Menschen von Hrogars Hügel brauchen diese Reichtümer, um ihre Stadt wiederaufbauen zu können.“*

*Er stand auf und schüttete das Gold aus seiner Tasche, als draußen ein Horn ertönte. Die Helden hielten inne und lauschten. Dann ertönte ein neuer Hornstoß.*

*„Das Horn kenne ich“, sagte einer der Helden grimmig.*

*„Urduq“, sagte ein anderer.*

*Sie zogen ihre Waffen und eilten zum Tor. Die Hänge waren in das Licht des Vollmonds über ihnen getaucht. Am Fuß des Hangs unter ihnen sahen sie Urduq auf einem gewaltigen Warg reiten, der in sein Horn blies. Um ihn herum kletterte eine riesige Armee Bilwisse den Hang hinauf. Der Berg Gundabad wurde belagert.*

## Das Schicksal von Wilderland

Schwierigkeitsgrad = 6

Urdug war nach seiner Flucht vor den Wachen in Hrogars Hügel nicht untätig geblieben. Er hatte großen Aufwand betrieben, um die in alle Winde verstreute Streitmacht von Gundabad wieder zu einem und zurück ins Gebirge zu führen.

Dagnirs Angriff auf die Stadt der Waldmenschen hatte dem Häuptling der Bilwisse die perfekte Gelegenheit geboten, sich von seinen Fesseln zu lösen und zu verschwinden. Das Töten der Wachen war eigentlich nicht nötig, aber doch sehr zufriedenstellend gewesen. Es war demütigend für ihn gewesen, von den Helden gezwungen zu werden, sie auf ihrer Reise durch Rhovanonien zu begleiten, aber sie hatte ihm auch viel Zeit geboten, seine Rache zu planen.

„Wenn diese Helden so entschlossen sind, Dagnir zu töten, wäre es doch schlau, ihnen zu helfen?“, hatte er sich gedacht. „Und wenn der Drache erst tot ist, werde ich mit meinen Jungs diese Narren ebenfalls töten und unsere Heimat zurückerobern.“ Also hatte er ihnen den Schlüssel zu seinem geheimen Eingang gegeben und ihnen erzählt, wie er bei Dagnirs ersten Angriff auf Gundabad durch die östliche Tür entkommen war.

Nachdem er den Helden in Hrogars Hügel entkommen war, traf er zwei weitere Bilwisse, die vor der Schlacht flüchteten. Ihm wurde klar, dass es sich um Verräter handelte, die entschieden hatten, Dagnir zu dienen, nachdem diese sich Gundabad angeeignet hatte. Wütend griff er sie an, tötete einen von ihnen und sagte zu dem anderen mit vorgehaltenem Messer: „Hör mir gut zu, du Wurm! Ich sollte dir die Kehle durchschneiden wie deinem verräterischen Freund hier, aber ich brauche dich, um eine Botschaft an die elenden Feiglinge in unserer Heimat zu überbringen: Dagnirs Tage sind gezählt. Eine Gruppe mächtiger Krieger ist auf dem Weg nach Gundabad und wird sie schon bald töten.“

„W-woher weißt du das?“, fragte sein Gefangener.

„Ich habe sie geschickt, du Wurm!“, zischte Urdug. „Ich habe die Geschehnisse in Gang gesetzt, um das zurückzuhalten, was mir gehört. Jeder, der sich mir in den Weg stellt, wird so enden wie der da.“ Er deutete auf die Leiche des Bilwiss zu seinen Füßen. „Lauf und berichte den elenden Lakaien, dass sie sich mir anschließen sollen, sobald sie mein Kriegshorn hören.“

Mit diesen Worten ließ er seinen Boten frei und setzte seine Reise nach Westen fort, um im Grauen Gebirge nach den Bilwissen zu suchen, die dorthin vor dem Drachen geflohen waren. Als er den Berg Gundabad erreichte, führte er bereits eine kleine Armee an. Trotzdem achtete er sorgfältig darauf, von den Helden nicht gesehen zu werden, bis seine Spione ihm die Nachricht von Dagnirs Tod brachten.

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

Mit diesen Worten stieg er auf seinen Warg und ließ sein Kriegshorn ertönen. „Folgt mir, Jungs!“, rief er und ritt in Richtung Gundabad.

Im Inneren des Berges hörten die Helden sein Horn und eilten hinaus, um sich einer anstürmenden Armee gegenüberzusehen. Immer mehr Bilwisse kamen aus ihren Verstecken und schlossen sich ihr an: elende Speichellecker, die dem Ruf ihres Herrn folgten.

Den Helden blieb wenig Zeit zur Organisation ihrer Verteidigung. Sie waren deutlich in der Unterzahl, aber eine Kapitulation kam nicht in Frage. Sie wussten genau, was Gefangene in den Händen der Bilwisse zu erleiden hätten. Ihnen blieb nur der Kampf. Urdug hatte zwar eine gewaltige Streitmacht, aber die Helden waren entschlossen, ihn für jedes Leben, das er auf dem Gewissen hatte, teuer bezahlen zu lassen. Und wenn sie den Preis dafür nur hoch genug sein ließen, gab es die Hoffnung, dass die Bilwisse den Mut verlieren und davonlaufen würden. Deshalb stießen die Helden genau wie Urdug einen wütenden Kriegschrei aus und warfen sich in die Schlacht.

### Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Das Schicksal von Wilderland“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Das Schicksal von Wilderland, Bilwisse aus dem Grauen Gebirge, Zunehmende Düsternis und Hügel des Wilderlands. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



## **ACHTUNG!** **ERST WEITERLESEN, WENN DIE HELDEN DIESES ABENTEUER GEWONNEN HABEN.**

*Die Felse um das Tor herum waren schwarz von Blut und die Hänge den Berg Gundabad herum waren übersät mit den Leichen Gefallener. Entgegen allen Erwartungen hatten die Helden die Schlacht gegen die Bilwisse gewonnen, auch wenn diese in der Überzahl und fest entschlossen gewesen waren, ihre Heimat zurückzuerobern. Zunächst war das Glück nicht auf der Seite der Helden gewesen, aber mit ihrer Entschlossenheit, sich zu verteidigen, hatten sie der Kampfeslust der Bilwisse einen Dämpfer versetzen können. Sie hatten wie in die Enge getriebene Tiere gekämpft, getrieben von Verzweiflung und nahezu blind gegenüber den Gefahren. Die Bilwisse waren noch nie zuvor auf solche Krieger gestoßen und nur Urdugs Willenskraft hatte sie bei Stange halten können. Aber als ihr Kommandant von seinem Warg gezerrt und getötet worden war, war die Willenskraft der Bilwisse gebrochen und sie waren verängstigt geflohen.*

*„Der Tag ist unser!“, rief einer der Helden und seine Gefährten jubelten. Sie zogen sich hinter das Tor zurück und brachen erschöpft zusammen. Die Reichtümer von Gundabad lagen vor ihnen, aber jeder von ihnen hätte sie bedenkenlos gegen einen Becher Wasser und ein wenig Nahrung eingetauscht.*

*Eine lange Reise von den Eisenbergen bis zum Berg Gundabad lag hinter den Helden, aber jetzt war Dagnir tot und die Bilwisse in alle Winde verstreut. Nun musste nur noch der Schatz aufgeteilt werden. Eilig wurden Boten nach Osten zu den Waldmenschen in Hrogars Hügel und von dort aus noch weiter in den Osten zu König Brand von Thal geschickt. Nur zwei Wochen später traf die erste Truppe der Waldmenschen ein, um den Helden zu helfen, die Schätze aus Gundabad zu bergen.*

*Ein Großteil des Schatzes ging an den Herrn von Hrogars Hügel für den Wiederaufbau seiner Stadt. Aber trotzdem nahmen die Helden auf ihrer Reise zurück nach Thal noch gewaltige Reichtümer mit. An einem schönen Frühlingstag erreichten sie mit einer Eskorte des Königs und einigen riesigen Truhen voller Gold die Halle von König Brand.*

*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.“*

*Der Held verneigte sich erneut und sprach: „So danke ich Euch erneut, mein Herr. Nun ist alles geregelt und wir sind zufrieden.“*

*„Bis auf das Knurren meines Magens“, warf ein anderer Gefährte lachend ein. „Die Artigkeiten des Hofes sind nach so einer langen Reise schwer zu ertragen, wenn gleichzeitig der Duft guter Speisen in meine Nase dringt.“*

*Auch der König lachte und sagte: „Gut gesprochen! Bitte nehmt Platz und esst. Dieses Festmahl wird zu Euren Ehren ausgerichtet. Und wenn Ihr gesättigt seid, müsst Ihr mir alles über Eure Abenteuer erzählen.“*

*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 Kaltdrachen, 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.“*

*Dann rief er zur Freude der Helden einen Barden, der ein Lied über ihre Geschichte vortrug. Während sie seinem Gesang lauschte, fragten sie sich im Stillen, wie sie das alles hatten schaffen können.*

## Anmerkungen der Entwickler

*Nun, in jenen Tagen gab es eine Menge Drachen im Norden. Wahrscheinlich wurde das Gold dabei knapp. Die Zwerge flohen in den Süden oder wurden getötet und die allgemeine Verwüstung oder Verheerung, die die Drachen anrichteten, wandte alles vom Schlechten zum Schlechteren.*

–Der kleine Hobbit

Wir hoffen, dass euch die *Ered Mithrin*-Kampagne gefallen hat! Nach den Gefechten mit den Geistern in der *Angmar erwacht*-Kampagne und der Seereise in der *Traumjäger*-Kampagne fühlte sich die Gestaltung einer Geschichte im Wilderland für das Entwickler-Team beinahe wie eine Heimkehr an. Wir haben lange auf die Gelegenheit gewartet, neue Abenteuer in einer Region zu gestalten, die bisher nur im Grundspiel von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* gestreift worden ist. Das Entwickler-Team hat sich jahrelang bewusst mit der Einführung von Helden-Versionen der Schlüsselcharaktere wie Grimbeorn, Thranduil und Radagast zurückgehalten, weil wir wussten, dass wir eines Tages diesen Zyklus veröffentlichen wollten. Es war uns wichtig, dass diese Charaktere bei den Spielerkarten der *Ered Mithrin*-Erweiterung im Mittelpunkt stehen.

Das Entwickler-Team hat sich für diesen Zyklus durch eine der Lieblingsgeschichten von J. R. R. Tolkien inspirieren lassen: *Beowulf*. In der Ideensammlung für die *Ered Mithrin*-Kampagne haben wir diesen als „*Der keine Hobbit trifft auf Beowulf*“ beschrieben, weil wir die Länder und Völker aus *Der kleine Hobbit* mit der epischen Geschichte um *Beowulf* kombinieren wollten. In dem altenglischen Gedicht unternimmt Beowulf eine gefährliche Reise, um König Hrothgar zu helfen, dessen Reich durch das Ungeheuer Grendel bedroht wird. Der heldenhafte Krieger besiegt Grendel, nur um sich dann der Mutter dieses Ungetüms gegenüber zu sehen, die noch gefährlicher ist.

In der *Ered Mithrin*-Kampagne haben wir uns der Geschichte von Wilderland bedient, um Drachen als Ungeheuer einsetzen zu können. Tatsächlich hat uns das Zitat oben auf dieser Seite zu einem großen Teil dieser Geschichte inspiriert. Wir haben die Spannung langsam aufgebaut, indem wir bereits in den ersten zwei Szenarien Hinweise auf die Drachen gegeben haben: Die Kreaturen und Bilwisse fliehen aus dem Grauen Gebirge, weil die Drachen zurückgekehrt sind.

Wenn die Helden im dritten Abenteuer endlich den Feuerdrachen finden und töten, sollen sich die Spieler wie Beowulf fühlen, der gerade Grendel getötet hat: Es scheint der erhoffte Sieg zu sein, aber dann erfahren sie, dass der Drache eine Mutter hat, die im Grauen Gebirge lauert und feurige Vergeltung über die Völker von Wilderland bringen wird, wenn sie vom Tod ihres Abkömmlings erfährt.

Diese Enthüllung am Ende des ersten Akts der Geschichte schafft die Voraussetzungen für den Rest der Kampagne. Die Suche nach einem Drachen bot dem Entwickler-Team die Möglichkeit, viele bekannte Orte in Rhovanion einzubauen: von der Dürren Heide über Framsburg bis hin zum Endkampf an den Hängen von Berg Gundabad.

Der Abschluss der *Ered Mithrin*-Kampagne in Das Schicksal von Wilderland wurde der überraschenden Wende am Ende von *Der kleine Hobbit* nachempfunden. Genau wie es dort nach Smaugs Tod zu einer unerwarteten Schlacht kommt, müssen sich die Helden auch hier, nachdem sie Dagnir getötet haben, einem Kampf mit den Bilwissen stellen. Der Charakter Urdug wurde entworfen, um eine befriedigende und glaubwürdige Erklärung für den Zusammenhang all dieser Ereignisse zu liefern.

Wir hoffen mit diesem Zyklus sowohl eine für Mittel Erde angemessene Geschichte als auch eine Reihe von Abenteuern entworfen zu haben, die einen hohen Wiederspielwert aufweisen. Danke, dass ihr uns auf unserer Reise durch die *Ered Mithrin*-Kampagne begleitet habt!

–Caleb Grace



Die *Ered Mithrin*-Kampagne mitzuentwickeln war für mich als Spiele-Entwickler und als Fan von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* eine ganz besondere Chance. Ich stieß 2017 bei der anfänglichen Entwicklung des Zyklus zum Team und hatte die Möglichkeit, Abenteuer in dem Stil zu entwickeln, wie ich es schon immer wollte: eine nicht-lineare Erfahrung mit voller Ungewissheiten. Um die angestrebten Ziele zu erreichen, erschufen wir neue Spielmechaniken (Ziel-Orte und das Nebenabenteuer-Deck) und brachten ältere Mechaniken zurück, die ich in der Vergangenheit des Spiels geliebt hatte (die Umgehung von Abenteuer-Abschnitten und das Entdecken von Beute). Ich glaube, dass es uns gelungen ist, ein paar spaßige und wiederspielbare Abenteuer zu entwickeln.

Als ich zum Zyklus zurückkehrte, um diese Kampagne zu entwickeln, wollte ich sie für die Spieler so nicht-linear und individuell wie möglich gestalten. Kann sich der Ausgang eines Szenarios um mehr als nur Gunst- und Bürde-Karten drehen? Das führte zu der Idee, dem Kampagnenvorrat Begegnungskarten hinzuzufügen. Ich möchte, dass Spieler unerwartete Strategien entdecken, wenn sie gezwungen sind, Begegnungskarten außerhalb ihrer normalen Szenarien zu erfahren. Der Kampagnenvorrat soll sich wie ein Reisebericht anfühlen: Was haben die Spieler erlebt oder gesehen? Keine Kampagne soll sich einer anderen gleichen.

Die *Ered Mithrin*-Kampagne zeigt auf vielerlei Weise meinen Beitrag zu diesem Spiel auf: Es ist der eine Zyklus, bei dem ich bei der Entwicklung mitgewirkt habe, es ist aber auch die Kampagne, die ich für die Neuauflage entwickelt habe – beides spiegelt meinen eigenen Spielstil wider. Ich hoffe, dass euch die Rückkehr ins Wilderland viel spaßige und abwechslungsreiche Stunden bereitet.

–Tyler Parrott



# Erfolge

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

- Nichts Böses sehen:** Gewinnt *Reise den Anduin hinauf*, indem du nur 1 Gegner aus dem Deck bössartiger Kreaturen besiegst.
- Zurück an den Anfang:** Gewinnt *Verirrt im Dusterwald* nur mit Karten aus dem Grundspiel.
- Durch Gier erschlagen:** Schafft es, in *Der Auftrag des Königs* eine einzigartige *Waffe* an den Drachenhort anzuhängen und danach den Feuerdrachen mit einem Angriff eines Helden zu besiegen, an den jene *Waffe* angehängt ist.
- Es gibt kein Entkommen:** Gewinnt *Die Dürre Heide*, ohne dass Abschnitt 3 Schaden vom Kaltdrachen heilt.
- Schlechter Leibwächter:** Gewinnt *Kreuz und quer durch Rhovanion*, wobei ihr in derselben Phase Winzling und Urdug besiegt.
- We Didn't Start the Fire:** Gewinnt *Feuer in der Nacht* mit 10 oder weniger Schaden auf Hrogars Hügel.
- I Ain't Afraid of No Ghost:** Gewinnt *Der Geist von Framsburg*, nachdem ihr Frams Schatten mindestens 3 Mal besiegt habt.
- Das ist für Seestadt!:** Gewinnt *Berg Gundabad*, indem ihr Dagnir den letzten Schadenspunkt mit einem Fernkampf-Angriff eines einzelnen Charakters zufügt.
- Drei Heere:** Gewinnt *Das Schicksal von Wilderland*, ohne dass jeweils die Helden eines Spielers untereinander ein gemeinsames Merkmal aufweisen.
- In jede Ecke schauen:** Gewinnt Szenario 3, 4 oder 8, ohne Karten im Höhlendeck übrig zu haben.
- Einem Streuner über den Weg laufen:** Verwickelt in einer Phase mindestens 3 Streuende Bilwisse in einen Kampf.
- Großer Verlust:** Legt durch die Verratskarte Schwere Last Verstärkungen ab, die insgesamt mindestens 10 Ressourcen Wert sind.
- Sind wird denn blind?:** Legt durch die Verratskarte In der Wildnis verlaufen mindestens 10 Karten ab.
- Warum ausgerechnet müssen es Fledermäuse sein?:** Schafft es, eure Bedrohung durch Fledermausschwärme um mindestens 10 zu erhöhen.

## Kampagnen-Erfolge

- Treu bis zum Ende:** Spielt alle 9 Szenarien mit genau den Helden durch, mit denen ihr die Kampagne begonnen habt.
- The Gang's All Here:** Gewinnt ein Szenario mit allen 4 Gunst-Verbündeten im Spiel.
- Hin und zurück:** Spielt alle 9 Szenarien mit Bilbo Beutlin als Helden.
- Erinnerungssammler:** Erhältet 15 Begegnungskarten im Kampagnenvorrat.
- Etwas vom Weg abgekommen:** Schafft es, 5 oder mehr Orte aus unterschiedlichen Begegnungssets im Spiel zu haben.
- Doch nicht so toll:** Fügt 1 Helden mit einer angehängten *Auszeichnung* der Liste gefallener Helden hinzu.
- Falsches Lied:** Spielt eine *Lied*-Gunst, wenn kein Held mit der passenden *Auszeichnung* im Spiel ist.
- Originalitätsliebhaber:** Gewinnt ein beliebiges Szenario 4–9 mit einem Begegnungsdeck, das genau die Karten enthält, die bei der normalen Vorbereitung enthalten sind, ohne Karten anderer Begegnungssets.
- Keine Bedrohung:** Gewinnt *Das Schicksal von Wilderland* mit der Zielkarte Die Bedrohung des Wilderlands im Spiel, ohne Ressourcen darauf und ohne den Bedrohungsgrad der Spieler aufgrund ihres Effekts erhöht zu haben.
- Mini-Boss:** Besiegt im Verlauf der Kampagne 5 Mal Dagnirs Brut.
- Schatzjäger-Experte:** Erhältet alle 9 Schätze.
- Aus einem anderen Zyklus:** Schafft es, Turayn und eine Gunst-Karte von einer anderen Kampagne gleichzeitig im Spiel zu haben.
- Der Tod des Autors:** Schafft es, dass Melanwar durch einen Angriff von Dagnir besiegt wird.
- Möchtegern-Held:** Hängt 3 Schätze an Isolde an.
- Jobsicherheit:** Heilt denselben Charakter mindestens 3 Mal im selben Szenario mit Beldis.
- Beschützer von Wilderland:** Gewinnt die *Ered Mithrin*-Kampagne nur mit Spielerkarten aus dem Grundspiel und der *Ered Mithrin*-Helden-Erweiterung.

# DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL

## ERED MITHRIN™

### KAMPAGNENLOGBUCH

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

--	--	--	--

#### Helden

Helden


#### Gunst-Karten und Schätze

--	--	--	--

#### Beldis eingesetzt

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

#### Gefallene Helden

#### Bedrohungsmodifikatoren

--	--

## Einzigartige Verbündete, die das Wilderland beschützen

Turayn hat Wachsamkeit geschworen.

Melanwar hat euch gezeigt, wie ihr das  
Wilderland durchqueren könnt.

Isolde ist auf der Jagd.

Beldis' Fürsorge hat die Zuversicht der  
Helden gestärkt.



### Abgeschlossene Szenarien      Wertung

Reise den Anduin hinauf

Verirrt im Dusterwald

Der Auftrag des Königs

Die Dürre Heide

Kreuz und quer durch Rhovanion

Feuer in der Nacht

Der Geist von Framsburg

Berg Gundabad

Das Schicksal von Wilderland

Gesamtwertung der  
Kampagne:

## Begegnungskarten

## Bürde-Karten



## Credits

**Expansion Design & Development:** Caleb Grace und Tyler Parrott

**Producer:** Jason Walden

**Proofreading:** Riley Miller

**Game Rules Specialist:** Alex Werner

**Product Line Manager:** Caitlyn McGrath

**Game Design Manager:** Colin Phelps

**Expansion Graphic Design:** Joseph D. Olson

**Graphic Design Manager:** Mercedes Opheim

**Cover Art:** Anders Finer

**Art Direction:** Jeff Lee Johnson, Stephen Somers und Kate Swazee

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**Quality Assurance Specialist:** Zach Tewalthomas

**Licensing Coordinators:** Kira Hartke und Kaitlin Souza

**Licensing Approvals Manager:** Dana Cartwright

**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

Nathan Berry, Maarten van Bijnen, Rafa Cerrato, James Chandler, John Chandler, Paul Chandler, Wendy Chandler, Hwan-yi Choo, Ryan Clapp, Lachlan „Raith“ Conley, Vara Dixon, Matt Eddleman, Edko, Jose Javier Fernandez, Rafa H, Brian Lewis, Jaime Lewis, Casper Palmano, Joe Phenix, Eric Shell, Egoitz Uribeetxebarria, Aaron Wong, Everett Zuras, Holden Zuras

## Asmodee Germany

**Übersetzung & Redaktion:** Benjamin Fischer und Steffen Trzensky

**Layout & grafische Gestaltung:** Max Breidenbach

**Unter Mitarbeit von:** Jan Wegner

© 2024 Fantasy Flight Games. Ered Mithrin, *The Hobbit*, *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. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Eigentümern vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

