



12

3

3

1

4

ALAGOS

Kreatur. Adler.

Kann keine eingeschränkten Verstärkungen haben.

Reaktion: Nachdem ein *Adler*-Verbündeter die Spielzone eines Spielers betreten hat, füge 1 Ressource zum Vorrat eines Helden unter der Kontrolle dieses Spielers hinzu. (Nur einmal pro Runde.)

„Was ist das bloß für ein Aufruhr heut Nacht im Wald?“
—Der Fürst der Adler, Der kleine Hobbit

HELD

Illus. Ted Nasmith © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 38



8

2

2

1

3

FAUNITH

Kreatur. Adler.

Kann keine eingeschränkten Verstärkungen haben.

Abenteueraktion: Spiele einen *Adler*-Verbündeten von deiner Hand. Dann darfst du diesen Verbündeten erschöpfen, um ihn sich entweder dem Abenteuer stellen zu lassen oder einem Gegner in der Aufmarschzone 1 Schaden zuzufügen.

Genau auf die Nazgûl hielten sie zu, stießen plötzlich aus großer Höhe herab ... —Die Rückkehr des Königs

HELD

Illus. Snowblind Studios © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 39



2

1

1

0

1

MANWES BOTE

Kreatur. Adler.

Kann nicht verteidigen oder eingeschränkte Verstärkungen haben.

Reaktion: Nachdem Manwes Bote deine Spielzone betreten hat, gib einem *Adler*- oder *Adlig*-Helden unter deiner Kontrolle +1 bis zum Ende der Runde.

Reaktion: Nachdem sich Manwes Bote dem Abenteuer gestellt hat, übergib die Kontrolle über ihn an einen anderen Spieler.

VERBÜNDETER

Illus. Ilya Nazarov © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 40



2

1

1

0

1

MANWES BOTE

Kreatur. Adler.

Kann nicht verteidigen oder eingeschränkte Verstärkungen haben.

Reaktion: Nachdem Manwes Bote deine Spielzone betreten hat, gib einem *Adler*- oder *Adlig*-Helden unter deiner Kontrolle +1 bis zum Ende der Runde.

Reaktion: Nachdem sich Manwes Bote dem Abenteuer gestellt hat, übergib die Kontrolle über ihn an einen anderen Spieler.

VERBÜNDETER

Illus. Ilya Nazarov © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 40



2

1

1

0

1

MANWES BOTE

Kreatur. Adler.

Kann nicht verteidigen oder eingeschränkte Verstärkungen haben.

Reaktion: Nachdem Manwes Bote deine Spielzone betreten hat, gib einem *Adler*- oder *Adlig*-Helden unter deiner Kontrolle +1 bis zum Ende der Runde.

Reaktion: Nachdem sich Manwes Bote dem Abenteuer gestellt hat, übergib die Kontrolle über ihn an einen anderen Spieler.

VERBÜNDETER

Illus. Ilya Nazarov © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 40



2

1

1

1

2

ADLERVETERAN

Kreatur. Adler. Krieger.

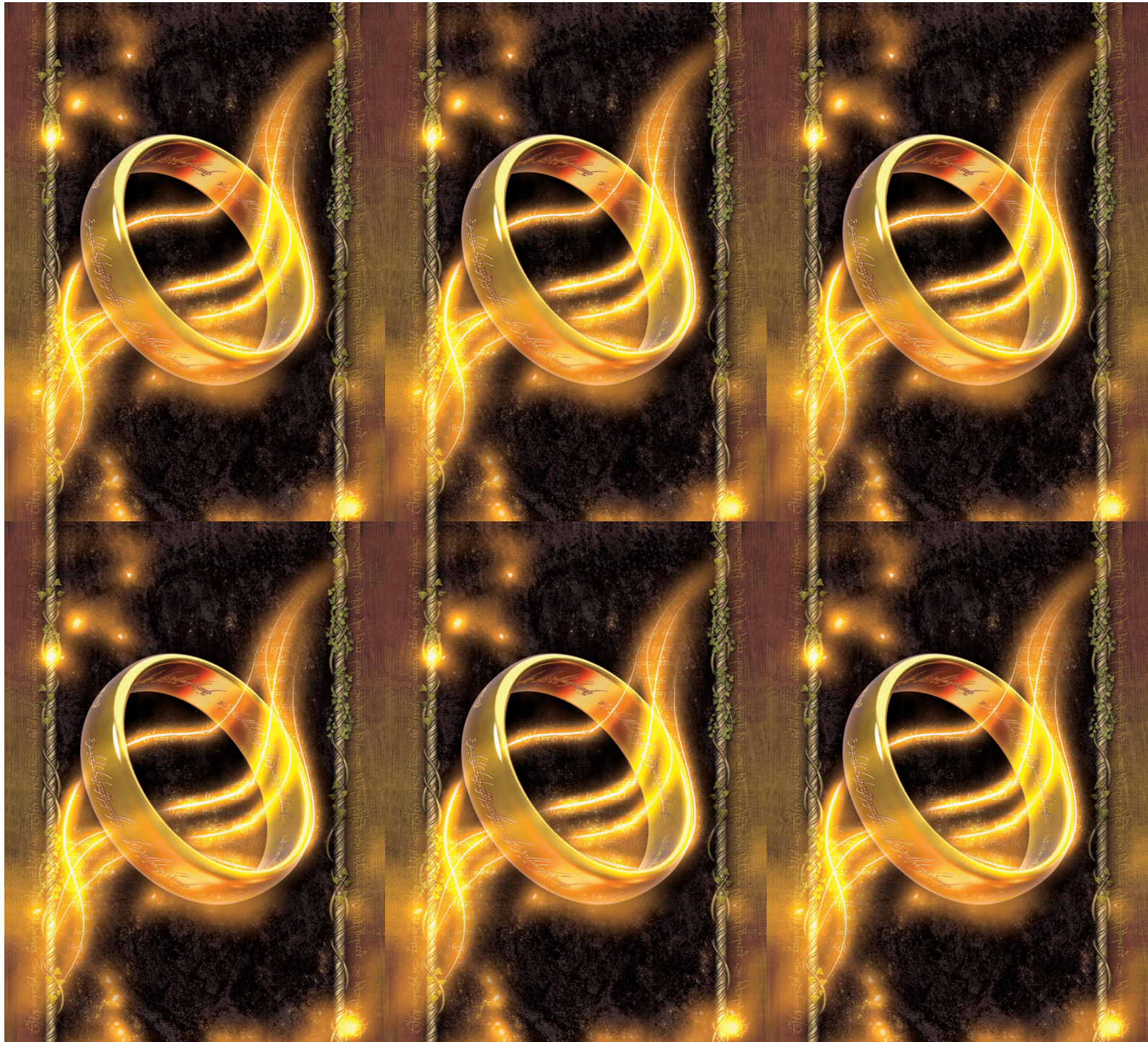
Kann keine eingeschränkten Verstärkungen haben.

Reaktion: Nachdem Adlerveteran deine Spielzone betreten hat, erhält jede Kopie von Adlerveteran, die du kontrollierst, +1, +1 und +1 bis zum Ende der Runde.

Aber Adler haben scharfe Augen und können winzige Dinge auf große Entfernung erkennen. —Der kleine Hobbit

VERBÜNDETER

Illus. Gus Hunter © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 41





2
1
1
1

2

ADLERVETERAN

Kreatur. Adler. Krieger.

Kann keine eingeschränkten Verstärkungen haben.

Reaktion: Nachdem Adlerveteran deine Spielzone betreten hat, erhält jede Kopie von Adlerveteran, die du kontrollierst, +1 , +1 und +1 bis zum Ende der Runde.

Aber Adler haben scharfe Augen und können winzige Dinge auf große Entfernung erkennen. –Der kleine Hobbit

VERBÜNDETER

Illus. Gus Hunter

© Middle-earth Ent. © FFG © AleP

41



2
1
1
1

2

ADLERVETERAN

Kreatur. Adler. Krieger.

Kann keine eingeschränkten Verstärkungen haben.

Reaktion: Nachdem Adlerveteran deine Spielzone betreten hat, erhält jede Kopie von Adlerveteran, die du kontrollierst, +1 , +1 und +1 bis zum Ende der Runde.

Aber Adler haben scharfe Augen und können winzige Dinge auf große Entfernung erkennen. –Der kleine Hobbit

VERBÜNDETER

Illus. Gus Hunter

© Middle-earth Ent. © FFG © AleP

41



3
0
1
3

2

HÄUPTLING DER LÜFTE

Kreatur. Adler.

Treu.

Kann keine eingeschränkten Verstärkungen haben.

Reaktion: Nachdem Hauptling der Lüfte deine Spielzone betreten hat, mache einen Verbündeten, den du kontrollierst, spielbereit.

Hinter ihnen kamen in langen, raschen Reihen alle ihre Untertanen aus den nördlichen Gebirgen. –Die Rückkehr des Königs

VERBÜNDETER

Illus. Oscar Perez

© Middle-earth Ent. © FFG © AleP

42



3
0
1
3

2

HÄUPTLING DER LÜFTE

Kreatur. Adler.

Treu.

Kann keine eingeschränkten Verstärkungen haben.

Reaktion: Nachdem Hauptling der Lüfte deine Spielzone betreten hat, mache einen Verbündeten, den du kontrollierst, spielbereit.

Hinter ihnen kamen in langen, raschen Reihen alle ihre Untertanen aus den nördlichen Gebirgen. –Die Rückkehr des Königs

VERBÜNDETER

Illus. Oscar Perez

© Middle-earth Ent. © FFG © AleP

42



3
0
1
3

2

HÄUPTLING DER LÜFTE

Kreatur. Adler.

Treu.

Kann keine eingeschränkten Verstärkungen haben.

Reaktion: Nachdem Hauptling der Lüfte deine Spielzone betreten hat, mache einen Verbündeten, den du kontrollierst, spielbereit.

Hinter ihnen kamen in langen, raschen Reihen alle ihre Untertanen aus den nördlichen Gebirgen. –Die Rückkehr des Königs

VERBÜNDETER

Illus. Oscar Perez

© Middle-earth Ent. © FFG © AleP

42



1

KÄSTCHEN MIT ERDE

Gegenstand. Geschenk.

Spiele diese Karte nur, falls du einen **Noldo**- oder **Waldelb**-Helden kontrollierst.

Hänge diese Karte an einen Helden an.

Aktion: Erschöpfe Kästchen mit Erde, um einen Ort auszuwählen. Lege 1 Fortschrittsmarker auf diesen Ort und gib ihm bis zum Ende der Runde das Merkmal **Wald**.

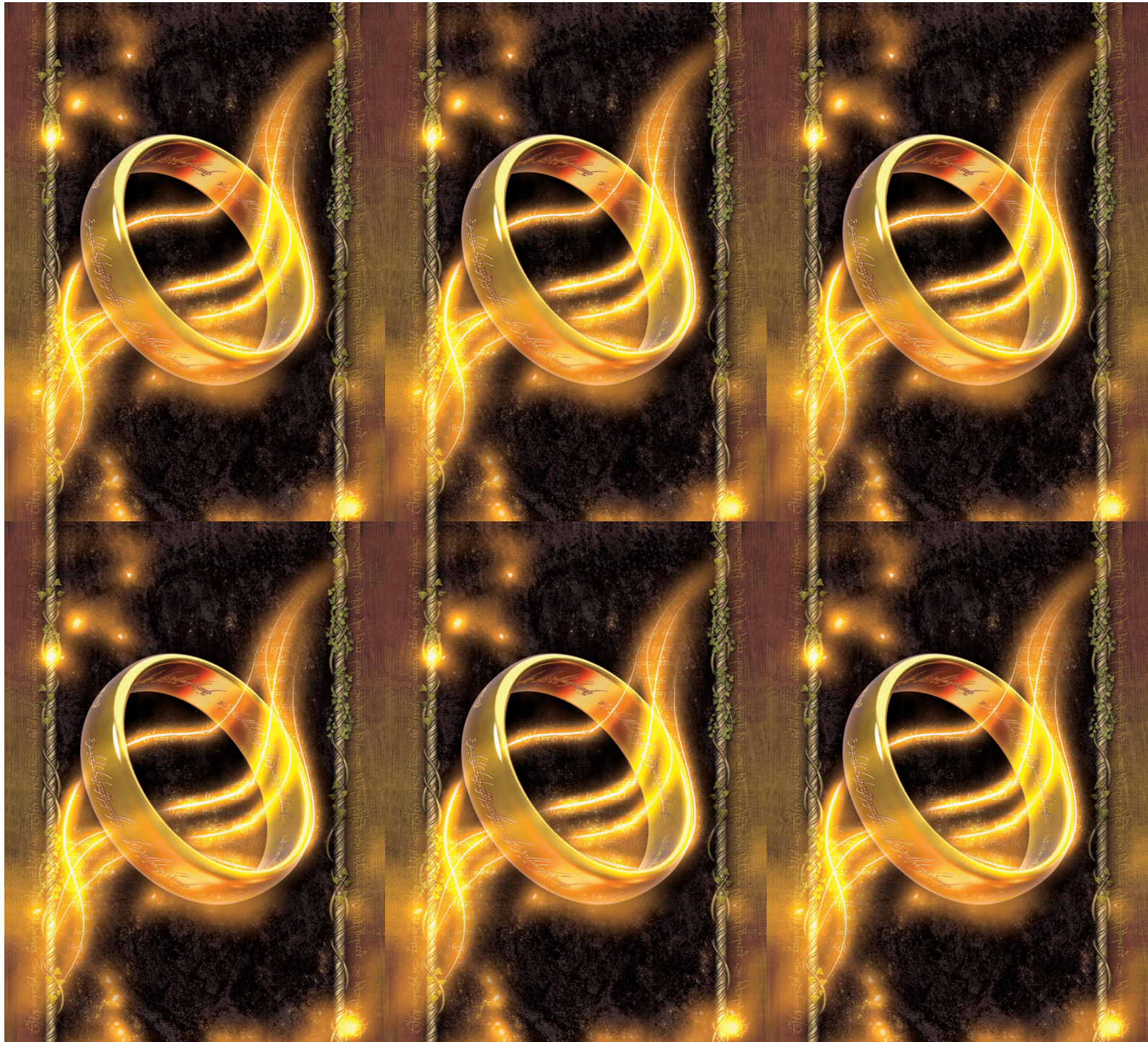
„Es wird dich nicht auf den rechten Weg führen oder vor irgendwelchen Gefahren beschützen; aber wenn du es aufhebst ... dann mag es dich vielleicht belohnen.“ –Galadriel, Die Gefährten

VERSTÄRKUNG

Illus. Edward Beard Jr.

© Middle-earth Ent. © FFG © AleP

43



1

KÄSTCHEN MIT ERDE

Gegenstand. Geschenk.

Spiele diese Karte nur, falls du einen *Noldor*- oder *Waldelb*-Helden kontrollierst.

Hänge diese Karte an einen Helden an.

Aktion: Erschöpfe Kästchen mit Erde, um einen Ort auszuwählen. Lege 1 Fortschrittsmarker auf diesen Ort und gib ihm bis zum Ende der Runde das Merkmal **Wald**.

„Es wird dich nicht auf den rechten Weg führen oder vor irgendwelchen Gefahren beschützen, aber wenn du es aufhebst ... dann mag es dich vielleicht belohnen.“ –Galadriel, Die Gefährten

VERSTÄRKUNG

Illus. Edward Beard Jr. © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 43

1

KÄSTCHEN MIT ERDE

Gegenstand. Geschenk.

Spiele diese Karte nur, falls du einen *Noldor*- oder *Waldelb*-Helden kontrollierst.

Hänge diese Karte an einen Helden an.

Aktion: Erschöpfe Kästchen mit Erde, um einen Ort auszuwählen. Lege 1 Fortschrittsmarker auf diesen Ort und gib ihm bis zum Ende der Runde das Merkmal **Wald**.

„Es wird dich nicht auf den rechten Weg führen oder vor irgendwelchen Gefahren beschützen, aber wenn du es aufhebst ... dann mag es dich vielleicht belohnen.“ –Galadriel, Die Gefährten

VERSTÄRKUNG

Illus. Edward Beard Jr. © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 43

2

1

0

0

1

WANDERND E KRÄUTERMEISTERIN

Waldläufer. Heiler.

Reaktion: Nachdem ein Spieler seinen Bedrohungsgrad reduziert hat, heile 1 Schaden von einem Charakter unter deiner Kontrolle. Dann darfst du die Kontrolle über Wandemde Kräutermesterin an einen anderen Spieler übergeben. (Nur einmal pro Runde.)

„Zerdrücke eins im Wasser und wasche die Wunde sauber, und dann werde ich sie verbinden. Jetzt bist du an der Reihe.“ –Aragorn, Die Gefährten

VERBÜNDETER

Illus. Cubicle 7 © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 44

2

1

0

0

1

WANDERND E KRÄUTERMEISTERIN

Waldläufer. Heiler.

Reaktion: Nachdem ein Spieler seinen Bedrohungsgrad reduziert hat, heile 1 Schaden von einem Charakter unter deiner Kontrolle. Dann darfst du die Kontrolle über Wandemde Kräutermesterin an einen anderen Spieler übergeben. (Nur einmal pro Runde.)

„Zerdrücke eins im Wasser und wasche die Wunde sauber, und dann werde ich sie verbinden. Jetzt bist du an der Reihe.“ –Aragorn, Die Gefährten

VERBÜNDETER

Illus. Cubicle 7 © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 44

2

1

0

0

1

WANDERND E KRÄUTERMEISTERIN

Waldläufer. Heiler.

Reaktion: Nachdem ein Spieler seinen Bedrohungsgrad reduziert hat, heile 1 Schaden von einem Charakter unter deiner Kontrolle. Dann darfst du die Kontrolle über Wandemde Kräutermesterin an einen anderen Spieler übergeben. (Nur einmal pro Runde.)

„Zerdrücke eins im Wasser und wasche die Wunde sauber, und dann werde ich sie verbinden. Jetzt bist du an der Reihe.“ –Aragorn, Die Gefährten

VERBÜNDETER

Illus. Cubicle 7 © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 44

2

1

1

1

1

GREIF

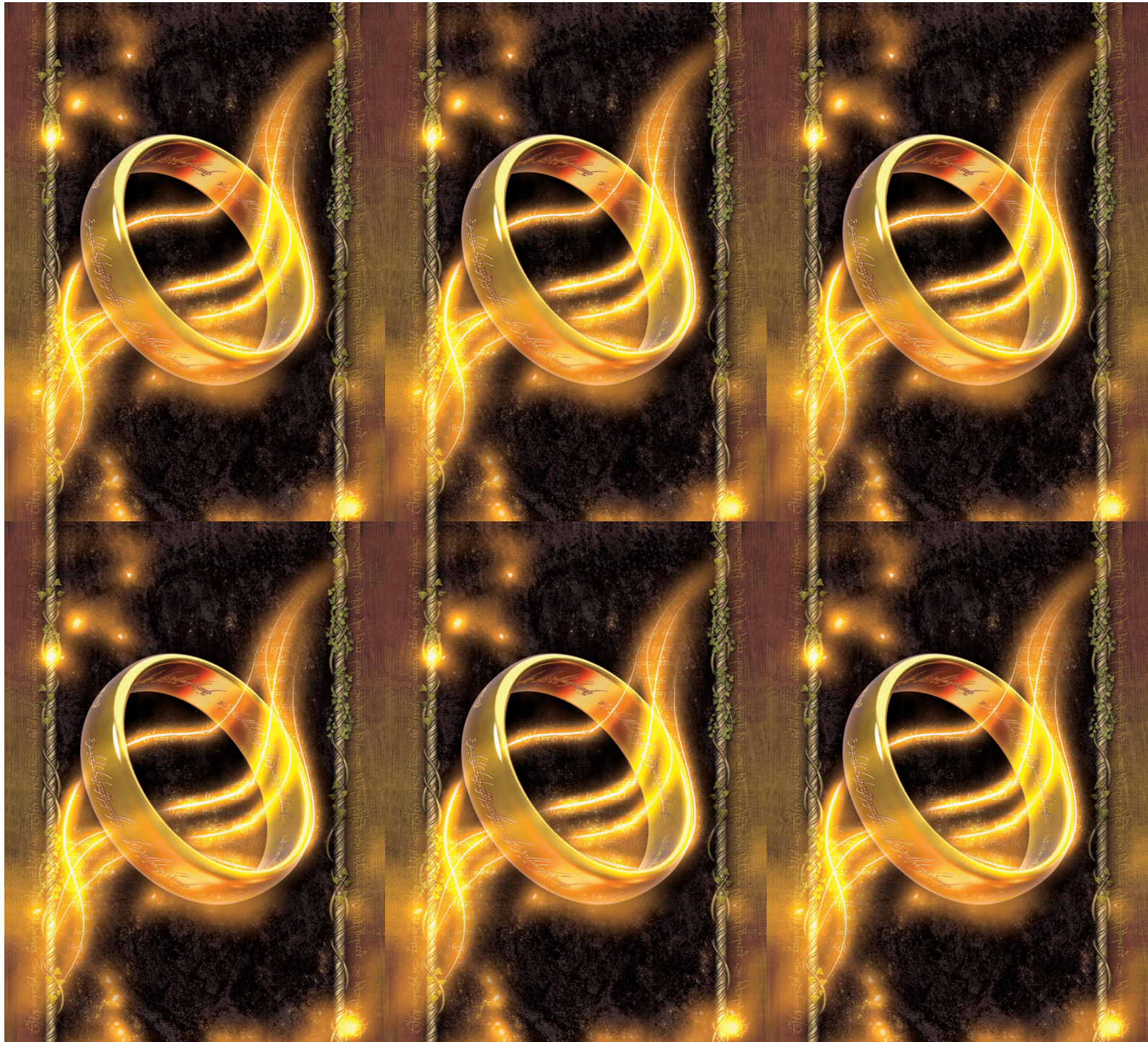
Kreatur.

Nur 1 pro Deck. Kann keine Verstärkungen haben. Jeder Gegner im Spiel erhält +1 Kampfbereitschaft.

Reaktion: Nachdem Greif ins Spiel gekommen ist, durchsuche dein Deck nach einem **Kreatur**-Verbündeten und füge ihn deiner Hand hinzu. Bis zum Ende der Phase benötigt dieser Verbündete keine Ressourcenübereinstimmung. Mische dein Deck.

VERBÜNDETER

Illus. Damian Audinn © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 45





2
1
1
1

FANG

Kreatur.
Nur 1 pro Deck. Kann keine Verstärkungen haben. Jeder Gegner im Spiel erhält +1 Kampfbereitschaft.
Reaktion: Nachdem Fang ins Spiel gekommen ist, durchsuche dein Deck nach einem **Kreatur**-Verbündeten und füge ihn deiner Hand hinzu. Bis zum Ende der Phase benötigt dieser Verbündete keine Ressourcenübereinstimmung. Mische dein Deck.

VERBÜNDETER

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 46



2
1
2
0

WOLF

Kreatur.
Nur 1 pro Deck. Kann keine Verstärkungen haben. Jeder Gegner im Spiel erhält +1 Kampfbereitschaft.
Reaktion: Nachdem Wolf ins Spiel gekommen ist, durchsuche dein Deck nach einem **Kreatur**-Verbündeten und füge ihn deiner Hand hinzu. Bis zum Ende der Phase benötigt dieser Verbündete keine Ressourcenübereinstimmung. Mische dein Deck.
Der größte und wildeste der drei ... –Die Gefährten

VERBÜNDETER

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 47



0
GEHEIME HORSTE

Adler.
Reaktion: Wenn ein **Adler**-Verbündeter das Spiel verlässt, reduziert der kontrollierende Spieler seinen Bedrohungsgrad um X, wobei X die aufgedruckten Kosten des Verbündeten ist. Falls X 2 oder weniger ist, zieht der Spieler zusätzlich 1 Karte.
*„Möge der Wind unter euren Schwingen euch dorthin tragen, wo die Sonne zieht und der Mond wandert.“
–Gandalf, Der kleine Hobbit*

EREIGNIS

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 48



0
GEHEIME HORSTE

Adler.
Reaktion: Wenn ein **Adler**-Verbündeter das Spiel verlässt, reduziert der kontrollierende Spieler seinen Bedrohungsgrad um X, wobei X die aufgedruckten Kosten des Verbündeten ist. Falls X 2 oder weniger ist, zieht der Spieler zusätzlich 1 Karte.
*„Möge der Wind unter euren Schwingen euch dorthin tragen, wo die Sonne zieht und der Mond wandert.“
–Gandalf, Der kleine Hobbit*

EREIGNIS

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 48



0
GEHEIME HORSTE

Adler.
Reaktion: Wenn ein **Adler**-Verbündeter das Spiel verlässt, reduziert der kontrollierende Spieler seinen Bedrohungsgrad um X, wobei X die aufgedruckten Kosten des Verbündeten ist. Falls X 2 oder weniger ist, zieht der Spieler zusätzlich 1 Karte.
*„Möge der Wind unter euren Schwingen euch dorthin tragen, wo die Sonne zieht und der Mond wandert.“
–Gandalf, Der kleine Hobbit*

EREIGNIS

Illus. John Howe © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 48

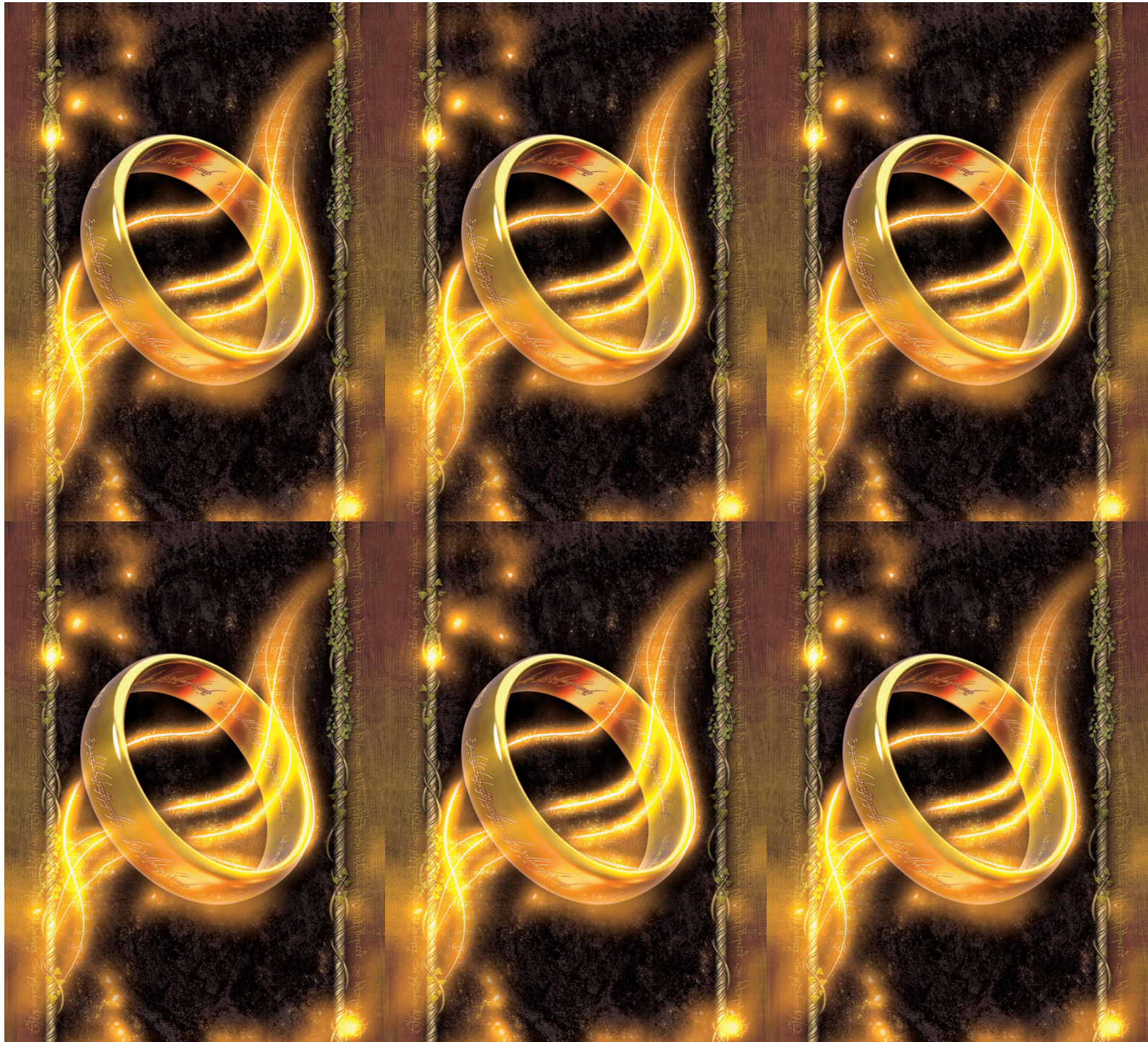


X
ATEM VON ARDA

Adler.
Begegnungsaktion: Nimm X **Adler**-Verbündete, die du besitzt (unter Kontrolle beliebiger Spieler), auf deine Hand zurück. Dann bringe jeden dieser Verbündeten nacheinander unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers ins Spiel. Entferne Atem von Arda aus dem Spiel.
*„Denn wir müssen schneller sein als jeder Wind.“
–Gandalf, Die Rückkehr des Königs*

EREIGNIS

Illus. Ted Nasmith © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 49



X
ATEM VON ARDA



Adler.
Begegnungsaktion: Nimm X *Adler*-Verbündete, die du besitzt (unter Kontrolle beliebiger Spieler), auf deine Hand zurück. Dann bringe jeden dieser Verbündeten nacheinander unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers ins Spiel. Entferne Atem von Arda aus dem Spiel.
„Denn wir müssen schneller sein als jeder Wind.“
–Gandalf, Die Rückkehr des Königs

EREIGNIS

Illus. Ted Nasmith
© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP
49

X
ATEM VON ARDA



Adler.
Begegnungsaktion: Nimm X *Adler*-Verbündete, die du besitzt (unter Kontrolle beliebiger Spieler), auf deine Hand zurück. Dann bringe jeden dieser Verbündeten nacheinander unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers ins Spiel. Entferne Atem von Arda aus dem Spiel.
„Denn wir müssen schneller sein als jeder Wind.“
–Gandalf, Die Rückkehr des Königs

EREIGNIS

Illus. Ted Nasmith
© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP
49

1

GOLDENE KRONE



Artefakt. Gegenstand. Adler.
 Hänge diese Karte an einen *Adler*-Helden an. Der Held mit dieser Verstärkung erhält das Merkmal *Adlig*.
Aktion: Erschöpfe Goldene Krone, um einen *Adler*-Verbündeten, den du besitzt, unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers auszuwählen. Lege diesen Verbündeten entweder aus dem Spiel ab, um 1 Ressource zum Ressourcenvorrat des Helden mit dieser Verstärkung hinzuzufügen, oder übergib die Kontrolle über ihn an einen anderen Spieler.

VERSTÄRKUNG

Illus. José Derivaldo Júnior
© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP
50

1

GOLDENE KRONE



Artefakt. Gegenstand. Adler.
 Hänge diese Karte an einen *Adler*-Helden an. Der Held mit dieser Verstärkung erhält das Merkmal *Adlig*.
Aktion: Erschöpfe Goldene Krone, um einen *Adler*-Verbündeten, den du besitzt, unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers auszuwählen. Lege diesen Verbündeten entweder aus dem Spiel ab, um 1 Ressource zum Ressourcenvorrat des Helden mit dieser Verstärkung hinzuzufügen, oder übergib die Kontrolle über ihn an einen anderen Spieler.

VERSTÄRKUNG

Illus. José Derivaldo Júnior
© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP
50

1

GOLDENE KRONE



Artefakt. Gegenstand. Adler.
 Hänge diese Karte an einen *Adler*-Helden an. Der Held mit dieser Verstärkung erhält das Merkmal *Adlig*.
Aktion: Erschöpfe Goldene Krone, um einen *Adler*-Verbündeten, den du besitzt, unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers auszuwählen. Lege diesen Verbündeten entweder aus dem Spiel ab, um 1 Ressource zum Ressourcenvorrat des Helden mit dieser Verstärkung hinzuzufügen, oder übergib die Kontrolle über ihn an einen anderen Spieler.

VERSTÄRKUNG

Illus. José Derivaldo Júnior
© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP
50

1

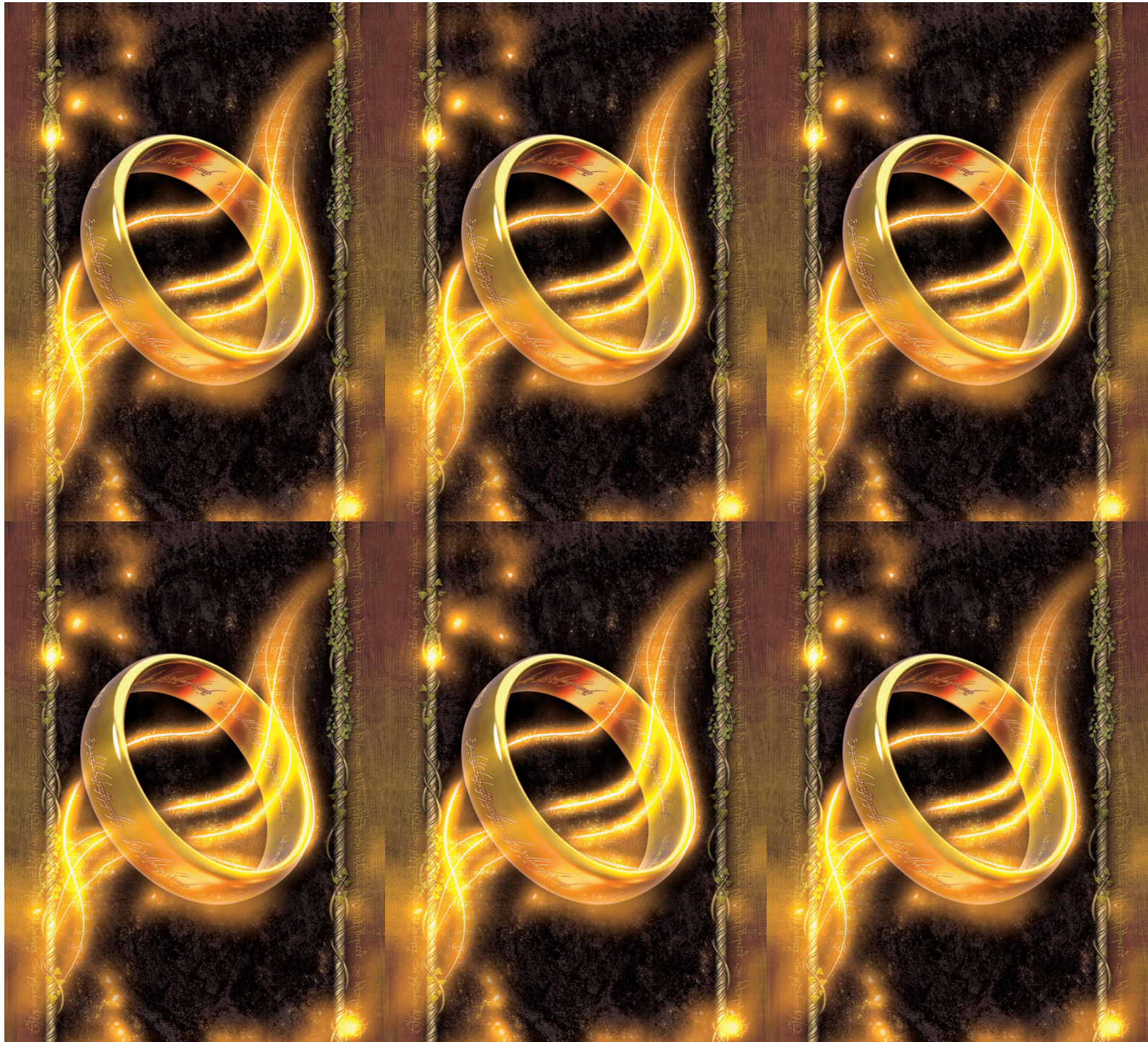
VOM SCHICKSAL GELEITET



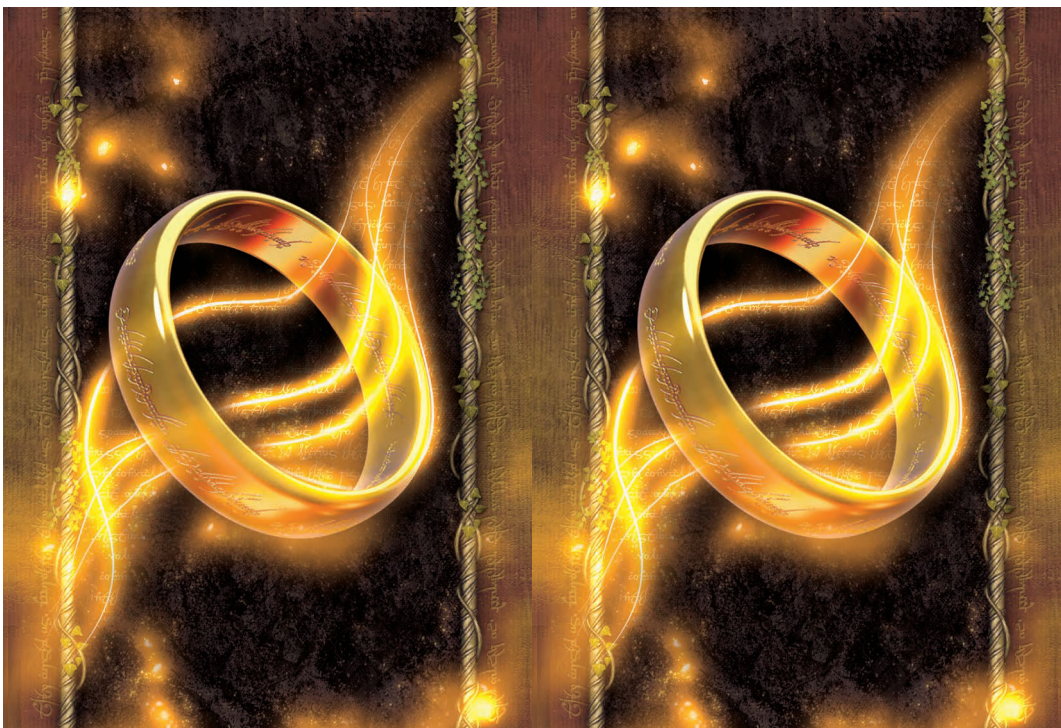
Zustand.
 Hänge diese Karte an einen Helden an.
Reaktion: Wenn du eine beiseitegelegte Karte mit dem Schlüsselwort *Begegnung* in das Begegnungsdeck mischen würdest, mische sie stattdessen in die obersten 5 Karten.
Aktion: Falls das Begegnungsdeck 5 oder mehr Karten hat, erschöpfe *Vom Schicksal geleitet* und erhöhe deinen Bedrohungsgrad um 1, um die oberste Karte im Begegnungs-Ablagestapel in die obersten 5 Karten des Begegnungsdecks zu mischen.

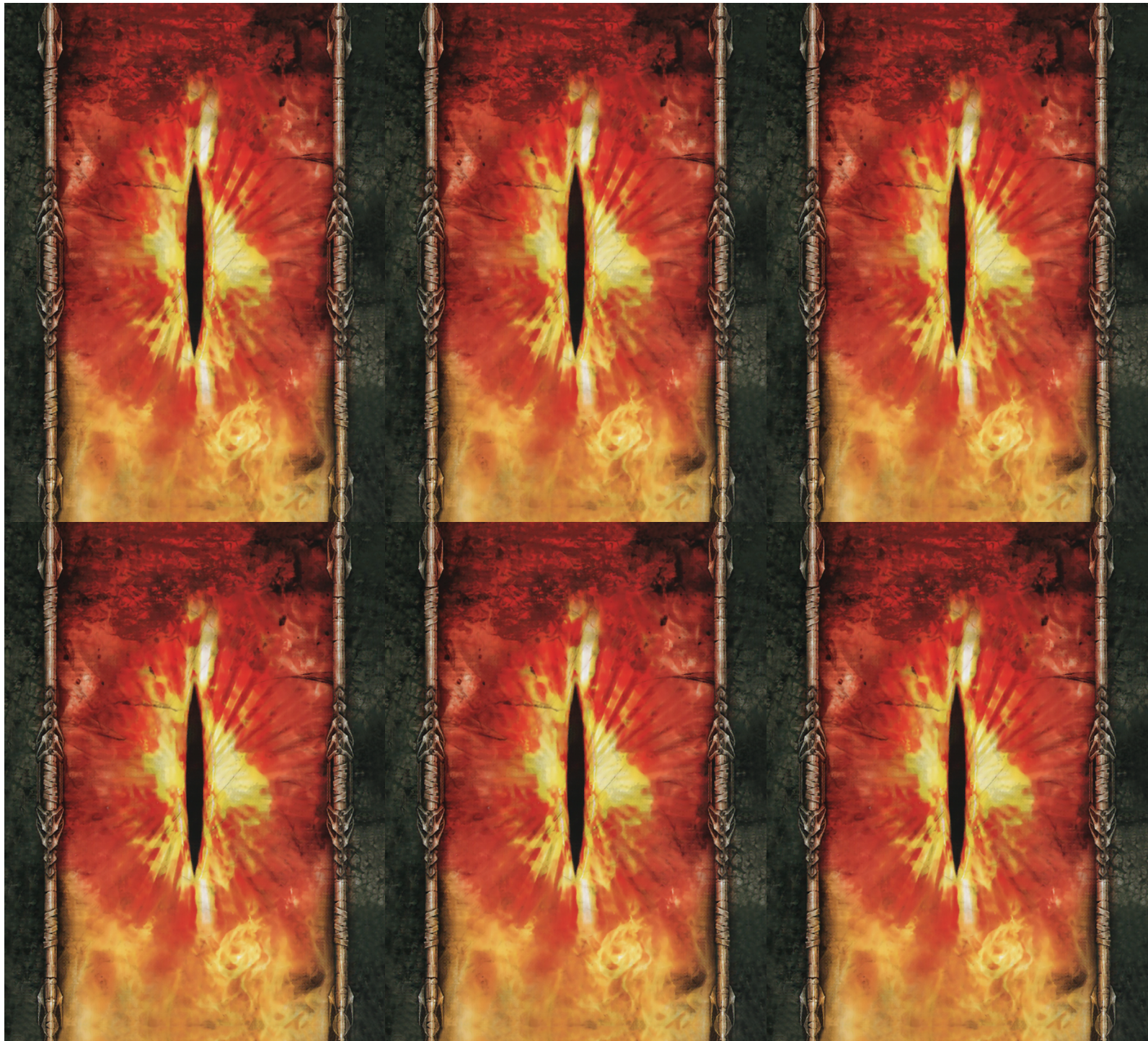
VERSTÄRKUNG

Illus. Detlef Ott
© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP
51











30

3 ♠
3 ♣
2 ♠

4

ORK-WACHPOSTEN

Ork. Snaga.

Erzwungen: Am Ende der Kampfphase fängt Ork-Wachposten seine Pferde.

Schatten: Entweder kann der angreifende Gegner bis zum Ende der Runde keinen Schaden nehmen, oder er fängt seine Pferde.

GEGNER

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 7/31 57



30

3 ♠
3 ♣
2 ♠

4

ORK-WACHPOSTEN

Ork. Snaga.

Erzwungen: Am Ende der Kampfphase fängt Ork-Wachposten seine Pferde.

Schatten: Entweder kann der angreifende Gegner bis zum Ende der Runde keinen Schaden nehmen, oder er fängt seine Pferde.

GEGNER

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 7/31 57



28

1 ♠
2 ♣
3 ♠

2

ORK-STREITER

Ork.

Nachrüsten.

Erzwungen: Wenn Ork-Streiter angreift, verschiebe ein Pferd vom aktiven Ort auf Ork-Streiter.

Schatten: Falls es mehr Freie Pferde als Gefangene Pferde gibt, fängt der angreifende Gegner seine Pferde.

GEGNER

Illus. Leo Li © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 9/31 58



28

1 ♠
2 ♣
3 ♠

2

ORK-STREITER

Ork.

Nachrüsten.

Erzwungen: Wenn Ork-Streiter angreift, verschiebe ein Pferd vom aktiven Ort auf Ork-Streiter.

Schatten: Falls es mehr Freie Pferde als Gefangene Pferde gibt, fängt der angreifende Gegner seine Pferde.

GEGNER

Illus. Leo Li © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 10/31 58



28

1 ♠
2 ♣
3 ♠

2

ORK-STREITER

Ork.

Nachrüsten.

Erzwungen: Wenn Ork-Streiter angreift, verschiebe ein Pferd vom aktiven Ort auf Ork-Streiter.

Schatten: Falls es mehr Freie Pferde als Gefangene Pferde gibt, fängt der angreifende Gegner seine Pferde.

GEGNER

Illus. Leo Li © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 11/31 58



WEITE WIESEN

1 ♠

3

Ebene.

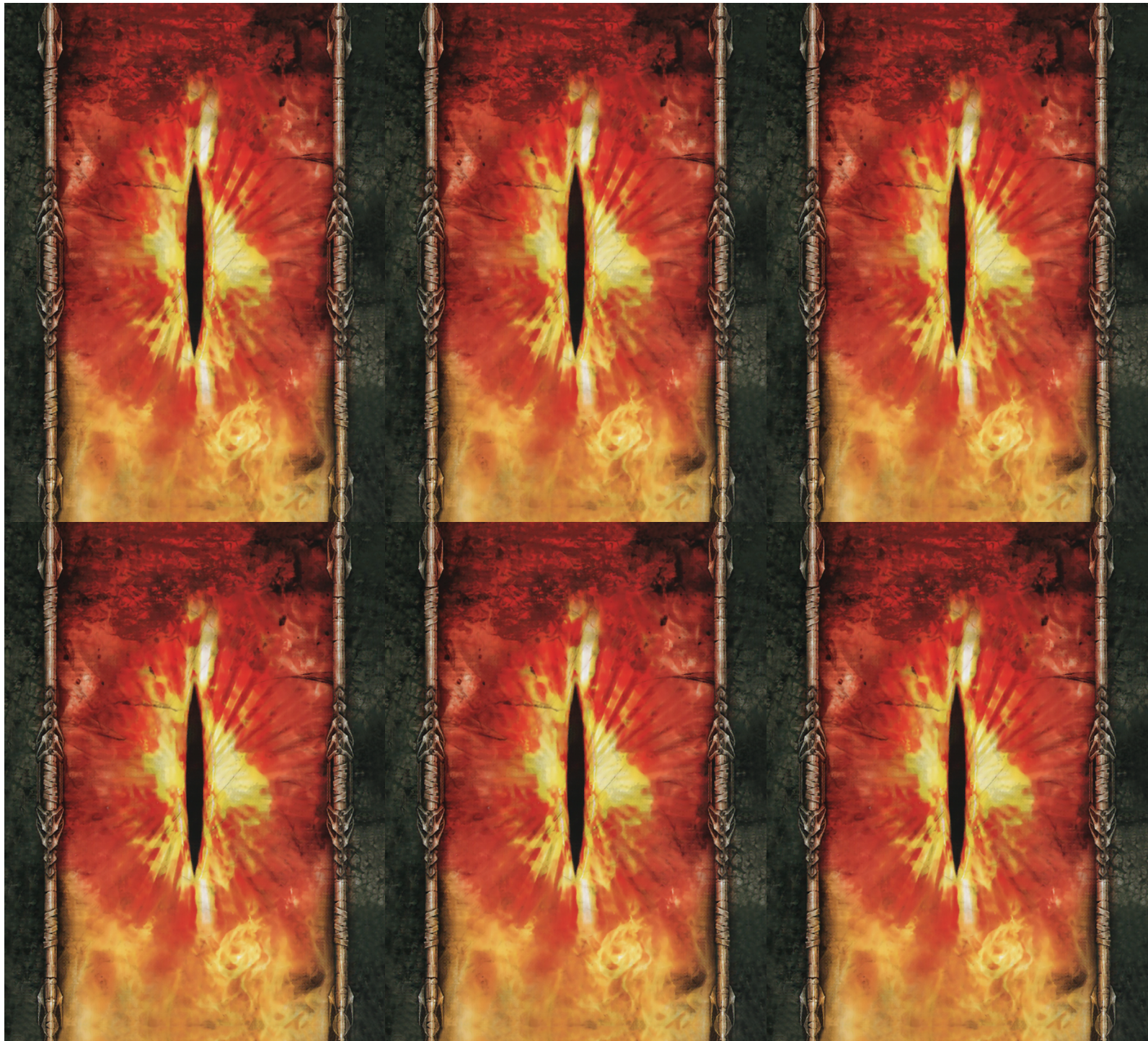
Pferde 2.

Solange sich Weite Wiesen in der Aufmarschzone befindet, erhält sie: „**Erzwungen:** Fügt am Ende der Kampfphase den obersten Gegner im Begegnungs-Ablagestapel der Aufmarschzone hinzu.“

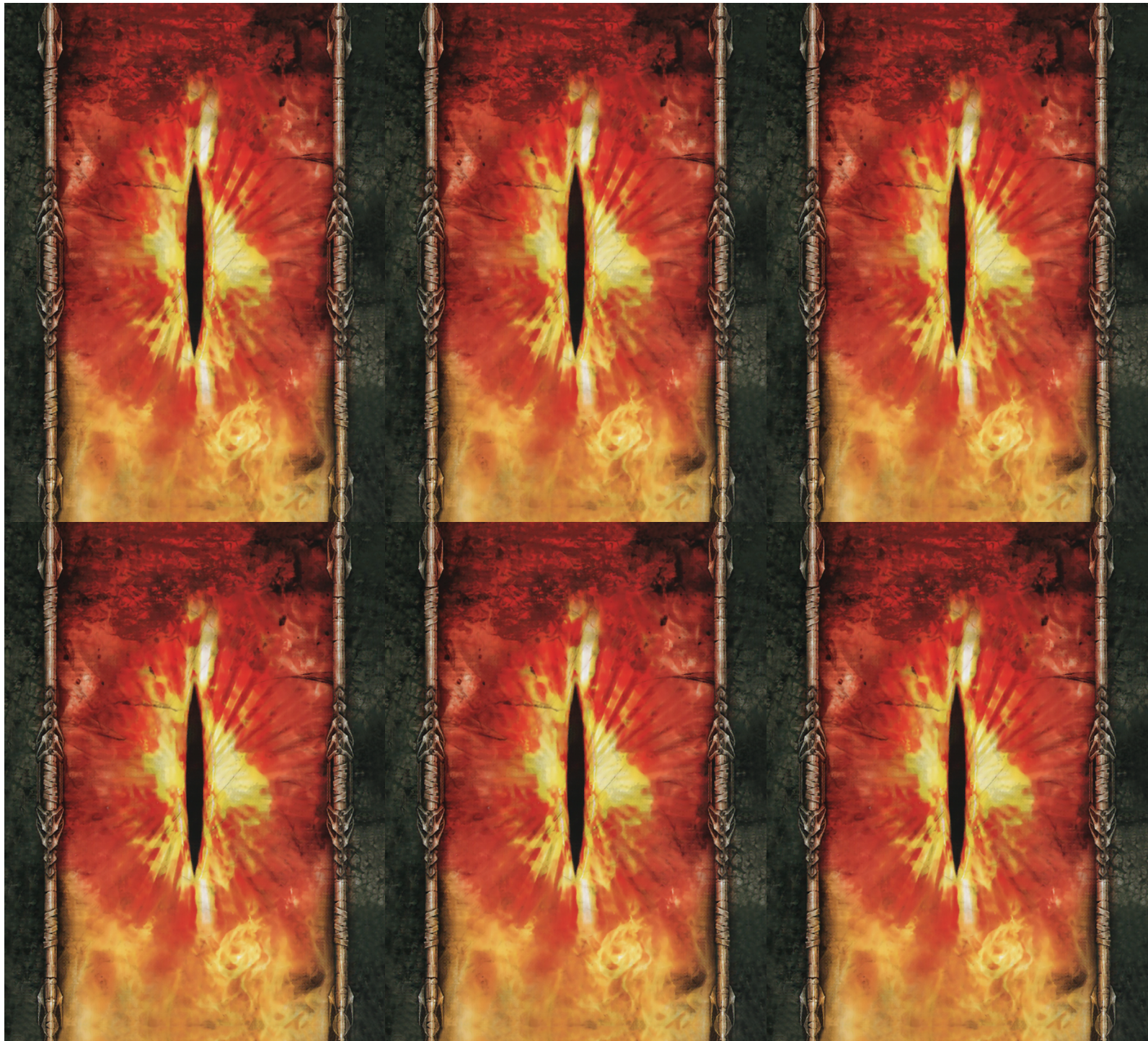
ORT

SIEG!

Illus. Johannes Voss © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 12/31 59







WEIDE IM OSTEMNET

2

Ebene. Hügel.

Pferde 1 .

Fortschrittsmarker können nicht auf Orte in der Aufmarschzone gelegt werden.

*In seinem kalten Silberlicht hob und senkte sich das ansteigende Grasland wie ein weites graues Meer.
—Die zwei Türme*

ORT **SIEG 1**

Illus. Michael Komarek © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 61

GEPLÜNDERTE STÄLLE

2

Ebene. Dorf.

Pferde 4.

Erzwungen: Falls sich am Ende der Runde noch Pferde auf Geplünderte Ställe befinden, verschiebt 1 Pferd von Geplünderte Ställe auf Gefangene Pferde. Der Startspieler darf seinen Bedrohungsgrad um 2 erhöhen, um diesen Effekt zu verhindern.

Schatten: Falls dieser Angriff einen Charakter tötet, fängt der angreifende Gegner seine Pferde.

ORT **SIEG 1**

Illus. Marta Grajper © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 62

GEPLÜNDERTE STÄLLE

2

Ebene. Dorf.

Pferde 4.

Erzwungen: Falls sich am Ende der Runde noch Pferde auf Geplünderte Ställe befinden, verschiebt 1 Pferd von Geplünderte Ställe auf Gefangene Pferde. Der Startspieler darf seinen Bedrohungsgrad um 2 erhöhen, um diesen Effekt zu verhindern.

Schatten: Falls dieser Angriff einen Charakter tötet, fängt der angreifende Gegner seine Pferde.

ORT **SIEG 1**

Illus. Marta Grajper © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 62

GEPLÜNDERTE STÄLLE

2

Ebene. Dorf.

Pferde 4.

Erzwungen: Falls sich am Ende der Runde noch Pferde auf Geplünderte Ställe befinden, verschiebt 1 Pferd von Geplünderte Ställe auf Gefangene Pferde. Der Startspieler darf seinen Bedrohungsgrad um 2 erhöhen, um diesen Effekt zu verhindern.

Schatten: Falls dieser Angriff einen Charakter tötet, fängt der angreifende Gegner seine Pferde.

ORT **SIEG 1**

Illus. Marta Grajper © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 62

VERSTECKTES ORKLAGER

2

Lager.

Pferde 1.

Verstecktes Orklager erhält +1 für jedes Pferd auf dieser Karte.

Erzwungen: Verschiebt am Ende der Kampfphase 1 Pferd von einem Nicht-**Lager**-Ort auf Verstecktes Orklager.

Reise: Jeder Spieler erschöpft einen Charakter, den er kontrolliert.

ORT **SIEG 1**

Illus. James Paick © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 63

VERSTECKTES ORKLAGER

2

Lager.

Pferde 1.

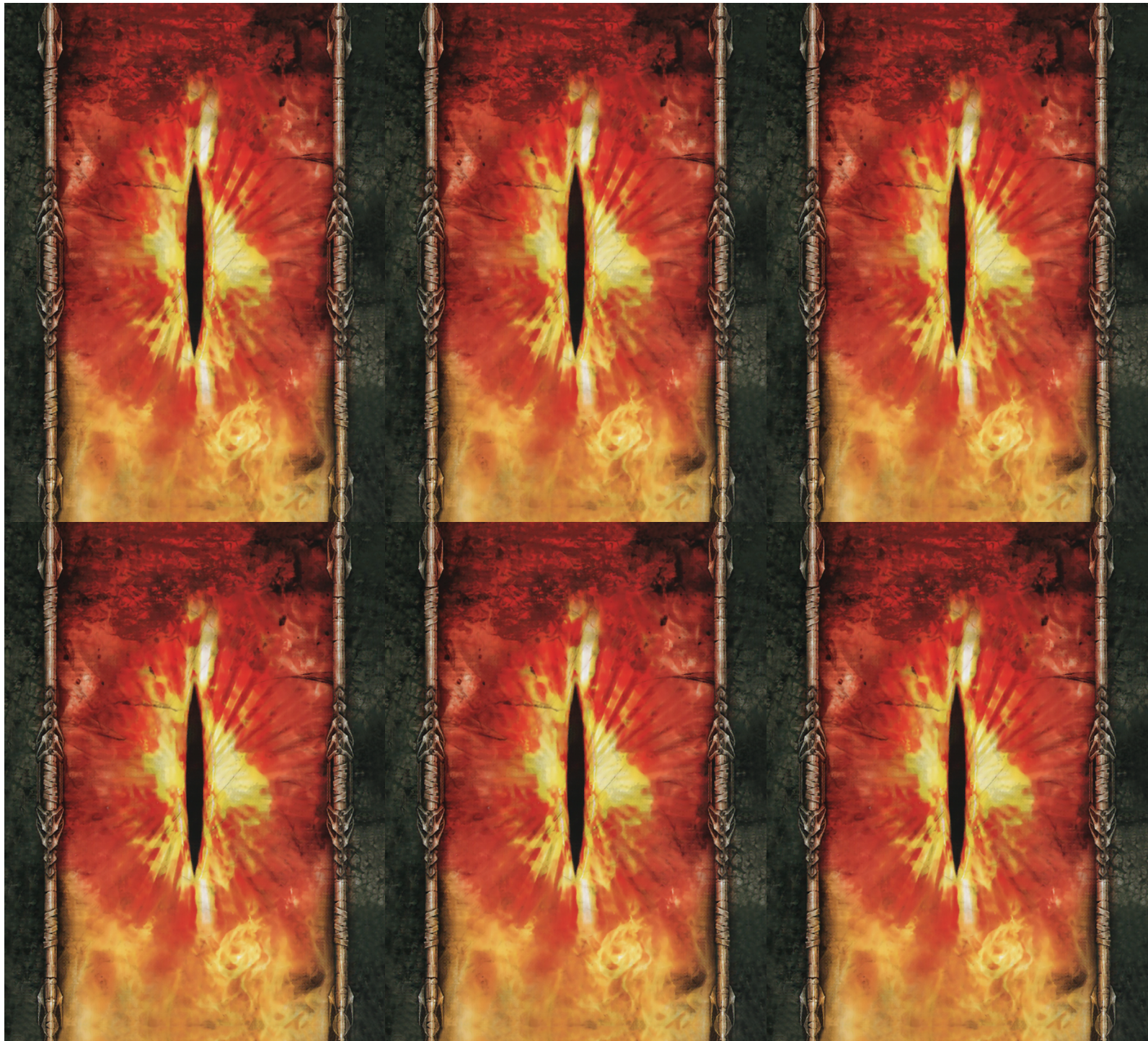
Verstecktes Orklager erhält +1 für jedes Pferd auf dieser Karte.

Erzwungen: Verschiebt am Ende der Kampfphase 1 Pferd von einem Nicht-**Lager**-Ort auf Verstecktes Orklager.

Reise: Jeder Spieler erschöpft einen Charakter, den er kontrolliert.

ORT **SIEG 1**

Illus. James Paick © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 63



VERSCHRECKTE PFERDE



25/31

Wenn aufgedeckt: Verschiebt ein Pferd von Freie Pferde auf jeden Gegner im Spiel. Falls sich weniger als 1 Gegner ♠ im Spiel befinden, durchsucht das Begegnungsdeck und den Begegnungs-Ablagestapel nach einem Gegner und fügt ihn der Aufmarschzone hinzu. Mischt das Begegnungsdeck, wenn es durchsucht wurde.

Schatten: Der angreifende Gegner erhält +1 ♠ (+2 ♠ stattdessen, falls es mehr Freie Pferde als Gefangene Pferde gibt).

VERRAT

Illus. Willem Haenraets © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 64

VERSCHRECKTE PFERDE



26/31

Wenn aufgedeckt: Verschiebt ein Pferd von Freie Pferde auf jeden Gegner im Spiel. Falls sich weniger als 1 Gegner ♠ im Spiel befinden, durchsucht das Begegnungsdeck und den Begegnungs-Ablagestapel nach einem Gegner und fügt ihn der Aufmarschzone hinzu. Mischt das Begegnungsdeck, wenn es durchsucht wurde.

Schatten: Der angreifende Gegner erhält +1 ♠ (+2 ♠ stattdessen, falls es mehr Freie Pferde als Gefangene Pferde gibt).

VERRAT

Illus. Willem Haenraets © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 64

KNALLENDE PFERDEPEITSCHEN



27/31

Wenn aufgedeckt: Jeder Spieler muss für jeden spielbereiten Charakter, den er kontrolliert, auswählen: Entweder erschöpft er diesen Charakter oder fügt ihm 1 Schaden zu. Falls es mehr Freie Pferde als Gefangene Pferde gibt, erhält Knallende Pferdepeitsche Nachrüst.

„Wo eine Peitsche ist, da ist ein Wille, ihr Faulpelze!“
—Die Rückkehr des Königs

VERRAT

Illus. UbiSoft © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 65

KNALLENDE PFERDEPEITSCHEN



28/31

Wenn aufgedeckt: Jeder Spieler muss für jeden spielbereiten Charakter, den er kontrolliert, auswählen: Entweder erschöpft er diesen Charakter oder fügt ihm 1 Schaden zu. Falls es mehr Freie Pferde als Gefangene Pferde gibt, erhält Knallende Pferdepeitsche Nachrüst.

„Wo eine Peitsche ist, da ist ein Wille, ihr Faulpelze!“
—Die Rückkehr des Königs

VERRAT

Illus. UbiSoft © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 65

ERSCHÖPFENDE VERFOLGUNG



29/31

Wenn aufgedeckt: Entweder fängt jeder Gegner im Spiel seine Pferde oder die Spieler müssen jeden Charakter, der Schaden genommen hat, erschöpfen.

Schatten: Erschöpfe einen Charakter, der Schaden genommen hat und den du kontrollierst.

Obwohl Sam von Schmerzen und Müdigkeit halb betäubt war, wurde er hellwach und nahm rasch die Gelegenheit wahr, warf sich auf den Boden. —Die Rückkehr des Königs

VERRAT

Illus. Rob Joseph © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 66

ERSCHÖPFENDE VERFOLGUNG



30/31

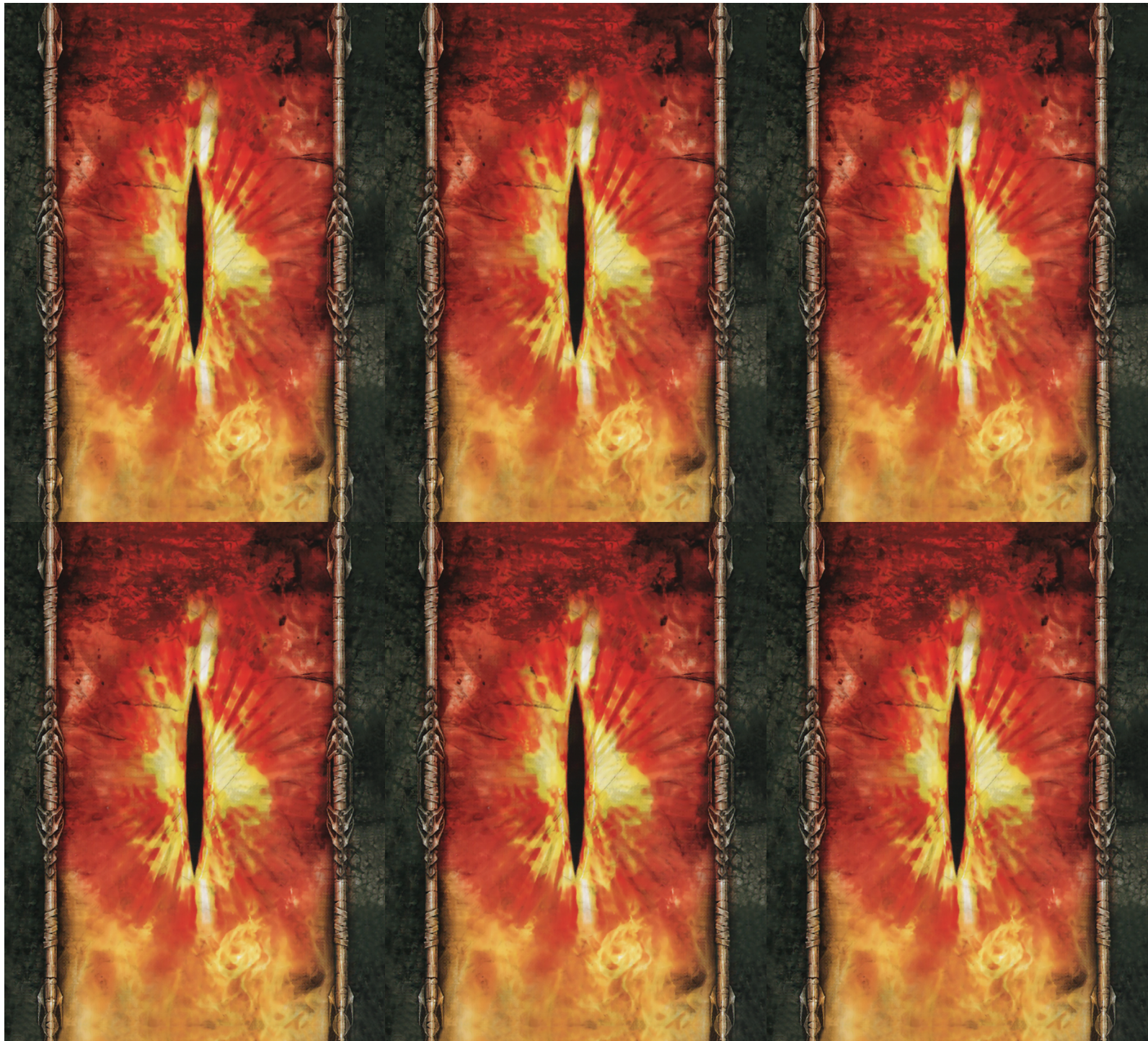
Wenn aufgedeckt: Entweder fängt jeder Gegner im Spiel seine Pferde oder die Spieler müssen jeden Charakter, der Schaden genommen hat, erschöpfen.

Schatten: Erschöpfe einen Charakter, der Schaden genommen hat und den du kontrollierst.

Obwohl Sam von Schmerzen und Müdigkeit halb betäubt war, wurde er hellwach und nahm rasch die Gelegenheit wahr, warf sich auf den Boden. —Die Rückkehr des Königs

VERRAT


Illus. Rob Joseph © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 66



AUSGEWEITETE SUCHE

6

Die Orks scheinen Witterung aufgenommen zu haben, und haben angefangen, den Boden nahe einer Stelle zu untersuchen, an der ihr einmal angehalten habt, um zu rasten.

Erzwingen: Nachdem ein Gegner in einen Kampf verwickelt worden ist, verschiebt entweder 1 Pferd von Freie Pferde auf Gefangene Pferde oder jener Gegner erhält -3  bis zum Ende der Runde.

SIEGE 10

Illus. Vidi Nyctem

© Middle-earth Ent. © HFG © ALP

67



FEUER IM OSTEMNET

Willkommen zu *Feuer im Ostemnet*, einem **inoffiziellen** Community-Abenteuer-Pack, entwickelt von A Long-extended Party (ALeP).

In dieser Erweiterung versuchen die Helden, eine Bande orksicher Pferdodiebe auf den Feldern Rohans zu besiegen.

Überblick über das Spielmaterial

Das Abenteuer-Pack *Feuer im Ostemnet* enthält 70 Karten, bestehend aus:

- 4 Regelkarten
- 31 Begegnungskarten
- 2 Heldenkarten
- 3 Abenteuerkarten
- 30 Spielerkarten

Internetressourcen

Ihr könnt euch über Neuigkeiten von A Long-extended Party auf www.alongextendedparty.com informieren.

Ihr könnt online Decks bauen und eure Spiele mit diesem oder anderen Abenteuern mittels RingsDB auf www.ringsdb.com festhalten.

Für die allgemeinen Regeln und Definitionen gebräuchlicher Spielbegriffe besucht den Quest Companion auf bit.ly/2MKkak9.

Seite 1/8

„Unmöglich“, sagte Éomund. „Die Linie von Haleth ist erloschen. So heißt es zumindest.“

„Nichts ist unmöglich, mein Herr“, sagte Ealdwulf. „Denn jetzt steht Bruder gegen Bruder, und Blut wendet sich gegen Blut. Jeder Eid der Menschen ist in Gefahr.“

„Geh, meine Freunde“, sagte Éomund. „Reitet ins Ostemnet. Beweist Euch bei diesem Eid der Eide. Findet Gálmód. Findet ihn und bringt ihn zurück.“

Und so ritten die Helden Tag um Tag, und ihr Wille war gebunden an ihr Versprechen von Gerechtigkeit. Ihr Eid trieb sie immer weiter voran, durch Sturm und drückende Hitze. Sie besuchten die Dörfer freundlicher Menschen – Pferdezüchter und Bauern, Arbeiter, die nach Salz und Stroh rochen und ihre Mahlzeiten mit einem Lächeln einnahmen. Viele solcher Dörfer besuchten die Helden, und in jedem stellte sich ihnen dieselbe unlösbare Frage: „Wie viele wollen, dass ihr König abgesetzt wird? Wie viele würden ihr Volk im Namen eines treulosen Thronräubers verraten?“ Während ihrer Reise wuchs die Ungewissheit. Jedes Dorf schien ein wenig grauer, ein wenig unfreundlicher zu sein. Sie schliefen kaum, und wenn, dann unbequem auf leeren Feldern oder in Ställen zwischen dem Wiehern halb gezähmter Wallache und dunkeläugiger Stuten.

Es geschah in einer solchen Nacht, als sie hinaus auf die endlosen Ebenen blickten, dass sie ein vertrautes Glühen in der Ferne erblickten. Gegen den weinroten Vorhang der Dämmerung stieg eine Hand aus Feuer auf,

Seite 4/8

Erweiterungssymbol

Die Karten des Zyklus *Eide der Rohirrim* können an diesem Symbol vor der Setnummer erkannt werden:



Feuer im Ostemnet

Schwierigkeitsgrad = 6

„Dann war es also die ganze Zeit Gálmód“, sagte einer der Helden.

„Kann nicht sagen, dass ich überrascht wäre“, sagte ein anderer. „Seit er den Dunländer bei Erelas geschlachtet hat, war klar, dass er etwas zu verbergen hatte.“

„Aber die Eide der Lehnstreue zu brechen“, sagte Éomund, während er seine Finger um den ehernen Griff seines Schwertes schloss, „das ist übler Verrat. Kommt, Krieger. Wo ist Gálmód Schlangeherz? Gúthwine dürstet nach dem Blut dieses unwürdigen Wurms.“

In diesem Augenblick stürmte ein Mann aus des Marschalls Éored in den Raum. „Mein Herr! Der Verräter konnte in der Nacht seinen Wachen entkommen! Es gibt kein Zeichen von ihm unter den Einwohnern der Stadt.“

Seite 2/8

und mit ihr der Geruch nach Rauch und verbranntem Gras. Und dann noch etwas Übleres, etwas, das sie sofort erkannten.

„Orks“, sagte einer der Helden. „Die zerstreute Streitmacht ist wieder ganz.“

„Das werden wir ändern“, sagte ein anderer.

Das Begegnungsdeck für „Feuer im Ostemnet“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets erstellt: Feuer im Ostemnet und Orkstreitmacht. (Orkstreitmacht befindet sich in der Erweiterung **Nachfahren von Eorl**.) Diese Sets sind an den folgenden Symbolen zu erkennen:



Seite 5/8

Éomund schnitt eine Grimasse, und roter Zorn stieg in ihm auf. „Nimmt unser Unglück kein Ende? Nehmt Euch fünfzig Pferde. Verteilt Euch überall. Säubert das Land, von den Entwässern bis zum Anduin. Die Bosheit soll nicht rasten können, solange die Menschen von Rohan unterwegs sind.“

„Wir werden bald aufbrechen“, sagte einer der Helden. „Aber erst müssen wir mit Ealdwulf, Eurem Ratgeber, sprechen. Er hat versprochen, uns von dem Zeichen des weißen Pferdes auf rotem Feld zu erzählen. Es wurde unter den treulosen Rohirrim gesehen, die uns beim Leuchfeuer und in den Straßen der Stadt angegriffen haben.“

Ealdwulf verbeugte sich leicht. Er war ein alter Mann, doch von königlichem Gebaren. Er hatte die breiten Schultern eines Kriegers und war bis ins hohe Alter ungebeugt geblieben.

„Dieses Siegel ist in Aldburg wohlbekannt“, sagte er. „Denn es war das Wappen von Haleth, dem königlichen Sohn Helm Hammerhands. Er wurde von den Männern hier geliebt. Sie feiern immer noch seine Tapferkeit in dem Alten Krieg gegen Dunland. Als er starb ...“ Ealdwulf schwieg. „Als er und sein Bruder starben, wurde die Linie durchbrochen, und so ging die Krone von Rohan über auf die Vorväter von König Thengel.“

„Könnte es sein, dass Gálmód und seine Männer die Linie Haleths wiederherstellen wollen?“, sagte einer der Helden.

Seite 3/8

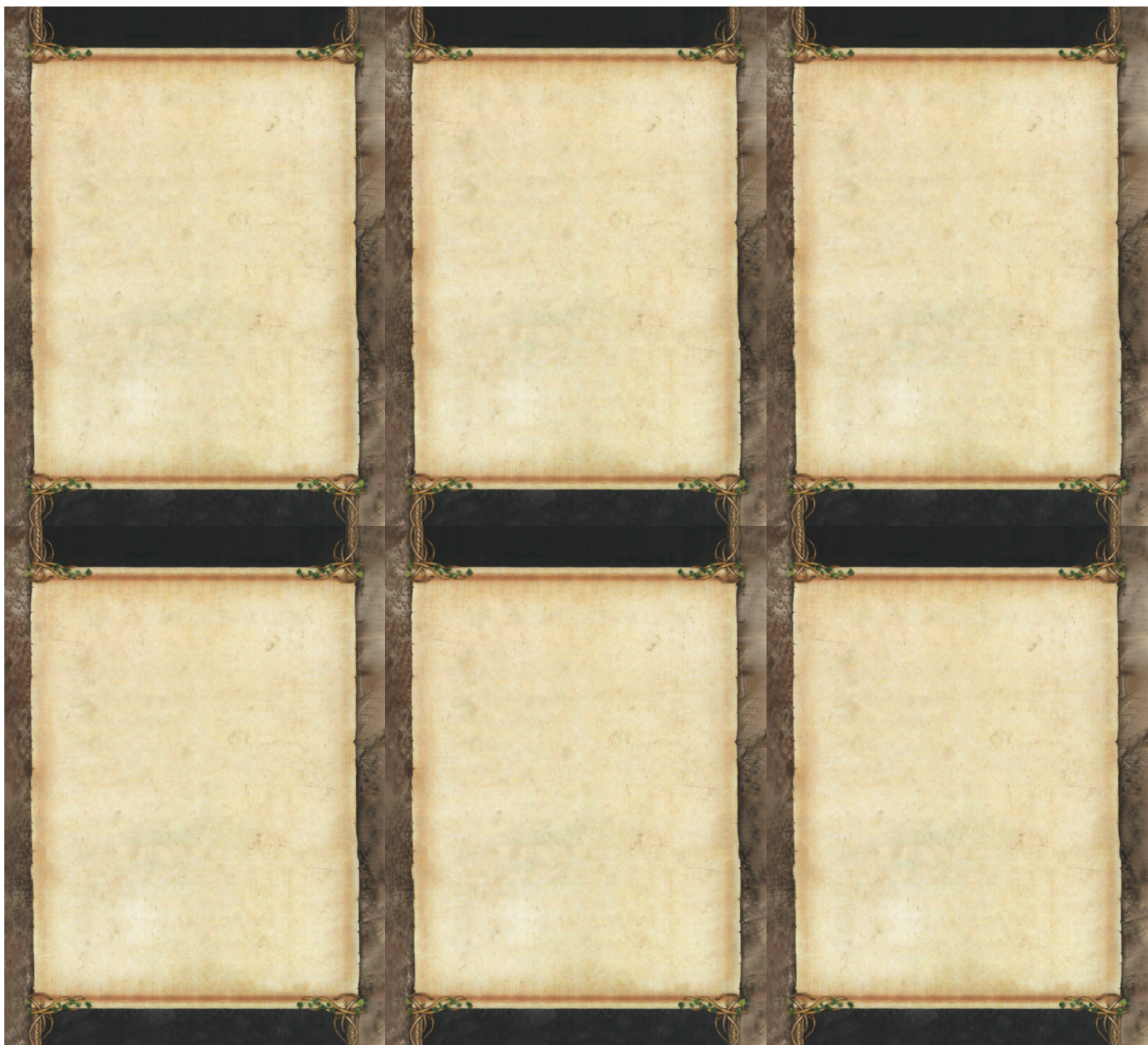
Pferde X

Pferde ist ein neues Schlüsselwort auf Orten und Abenteuerkarten in „Feuer im Ostemnet“. Das Schlüsselwort Pferde benutzt Ressourcenmarker, welche für die Pferde stehen, die durch Rohan wandern und so leicht von den Orks gefangen werden können. Wenn eine Karte mit dem Schlüsselwort Pferde ins Spiel kommt, legt Ressourcenmarker in Höhe des angegebenen Wertes X darauf. Ressourcenmarker, die auf diese Weise auf eine Karte gelegt werden, heißen „Pferde“ und gelten nicht als Ressourcenmarker. Sobald ein Ort erkundet, eine Abenteuerkarte bewältigt oder ein Gegner besiegt ist, verschiebt alle Pferde von dieser Karte auf Freie Pferde.

Freie Pferde & Gefangene Pferde

Bei der Vorbereitung dieses Szenarios weist Abschnitt 1A die Spieler an, die Ziel-Karten Freie Pferde und Gefangene Pferde in die Aufmarschzone zu legen. Diese Karten stehen für das Schicksal der Pferde Rohans. Während des Spiels werden Szenario-Effekte Pferde zu Freie Pferde und Gefangene Pferde hinzufügen. Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler es mit mehr Pferden auf Freie Pferde als auf Gefangene Pferde beenden.

Seite 6/8



Pferde fangen

Wenn ein Gegner „seine Pferde fängt“, verschiebt alle Pferde von diesem Gegner auf Gefangene Pferde. Verschiebt dann ein Pferd von Freie Pferde auf diesen Gegner.

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

Endlich versammelten sich die Helden und trieben die Orkstreitmacht bis zu den Ufern des Anduin.

„Reitet!“, rief ein Held. „Reitet diesen Abschaum in den Strom des Flusses!“ Und mit einem großen Angriff sprangen die Helden unter die geschlagenen Orks, und ihre Feinde sprangen von den Steinen oder flohen in den Fluss, und wurden wie Gras davongespült.

Die Helden versammelten die Pferde, die übrig geblieben waren, und brachten sie zu ihren Feldern und Ställen zurück. „Es ist gut, dass wir diese Diebe aufgehalten haben“, sagte einer der Helden. „Denn wenn der Krieg über Rohan hereinbricht, wird es frische Pferde brauchen.“

Als die Helden in dieser Nacht ihre Klingen einfetteten und am Flussufer Lieder sangen, näherte sich ihnen ein einsamer Reiter.

Seite 7/8

Es war ein Späher, der seinen Helm absetzte und den Kopf neigte.

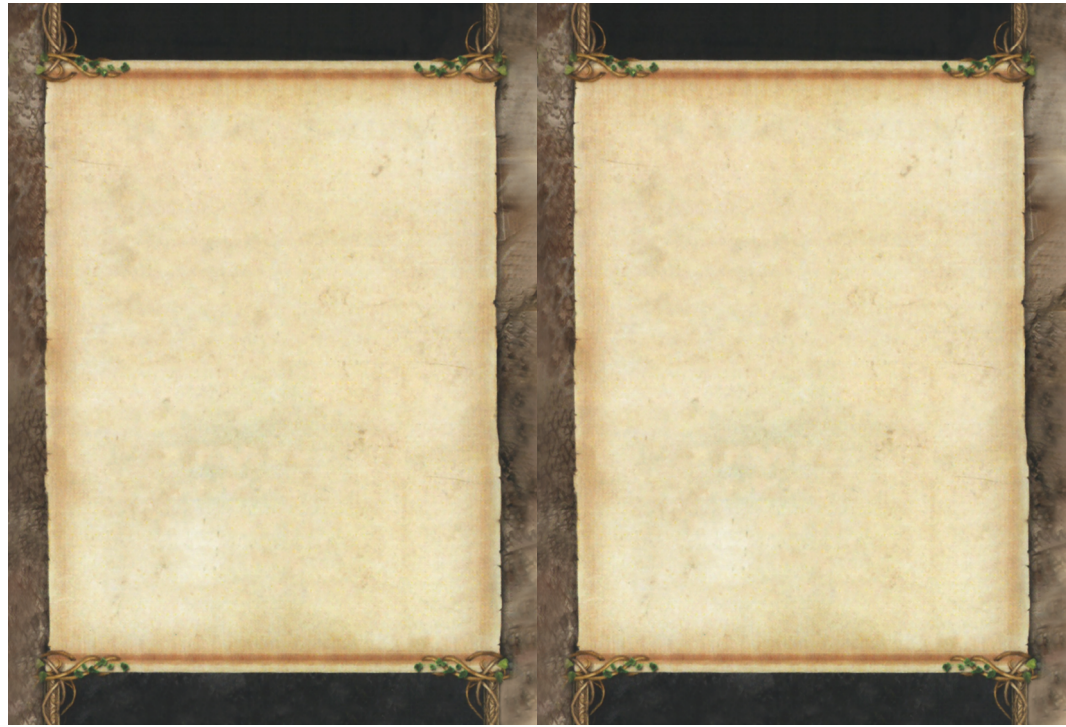
„Willkommen, Mann Rohans. Rastet für eine Weile an unserem Feuer. Ihr habt ein ganz schönes Schärmützel verpasst.“

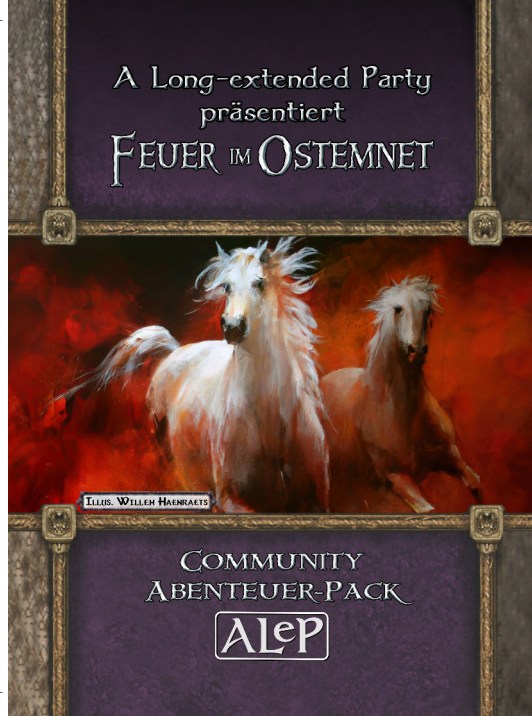
„Durch den Rauch und die Schreie habe ich Euch gefunden, Herr. Ich bringe eine Nachricht von Herrn Éomund. Gálmód wurde entdeckt, als er die Entfurt in Richtung der westlichen Ebenen überquerte. Er hält sich verborgen und reist nur langsam und bei Nacht. Mein Herr Éomund heißt Euch, Euren Eid zu erfüllen.“

„Dann werden wir nach Westen reiten“, sagte einer der Helden. „Denn im Westen liegen Ehre und Eid.“

Die Geschichte wird in „Die Pforte von Rohan“, dem dritten Abenteuerpack des Zyklus „Eide der Rohirrim“, fortgesetzt.

Seite 8/8





3A

ZUM FLUSS!

FEUER IM OSTEMNET

Die letzten verbliebenen Orks scharen sich um ihren Anführer, den Kriegshäuptling Morgahk. Jetzt ist die Zeit gekommen, ihre Reihen zu durchbrechen und sie mit Waffen- und Willensstärke zu bedrängen.

Wenn aufgedeckt: Mischst den Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck. Der Startspieler fügt Ufer des Anduin und Morgahk der Aufmarschzone hinzu. Jeder andere Spieler legt Karten oben vom Begegnungsdeck ab, bis ein Gegner abgelegt worden ist, und fügt diesen Gegner der Aufmarschzone hinzu.

Illus. Walter Parnasse

© Middle-earth Ent. © FFG © ALEP

70

1A

PFERDEDIEBE IN DER NACHT

FEUER IM OSTEMNET

Mit Feuer und Peitschen hat sich die Ork-Streitmacht neu formiert, um die berühmten Pferde Rohans zu rauben.

Vorbereitung: Legt Ufer des Anduin, Ork-Bataillon und Morgahk als nicht im Spiel befindlich beiseite. Macht eine Kopie von Geplünderte Ställe zum aktiven Ort. Fügt Freie Pferde, Gefangene Pferde und eine Kopie von Weide im Ostemnet zur Aufmarschzone hinzu. Legt 1 plus 3 Pferde auf Freie Pferde. Jeder Spieler durchsucht das Begegnungsdeck nach einem unterschiedlichen Gegner und fügt ihn der Aufmarschzone hinzu. Mischst das Begegnungsdeck.

Illus. Brian Yedell

© Middle-earth Ent. © FFG © ALEP

68

Credits

CEO: Seastan

Kunst: banania

COO: A.R.

Testspiele: Shellin

Spieldesign: Seastan

Regeln: McDog3

Software: A.R.

Hintergrundtext: John Leo

Druck: thaurdir

Bearbeitung: Darkling Door

Grafikdesign: thaurdir

Öffentlichkeitsarbeit: secondhandtook

Lore: Levanthalas

Szenario-Design: McDog3

Unter Mitarbeit von: Assistants: (DTP) Anzu, AdantKraffy, Admiral Polaris, ALEP Cron Bot, alonewol87, argonui, AstroSnail (Stephen), Baloosh, Barthadra, Beleg489, Beorn, BeornBot, bgamerjoe, BobbinmcSmallburrow, Brewer Bear, Brinx, Bulroarer Took, Bundeswill, CamMitchell, carlosm88, ceciltetteldeer, Celia, Comedelafere, croatoan, Cryoshark, d2hwoodworking, DavidIMartin, deiseach, Dieter, Dimitri, doonguard, du, dwaynek, Edmund, Edy, Eldlandi, elch, Emilus, Enmental, Enreis, estel edain, filgoonin, Franlag, fuzziyslippers, Gorthaur, granny.sheep, Great Glorfindel, GreenWizard, Greyjoy, Helena Real, Hrodebert, Ira, JasonRed3, Jayvana, Jban, JoshuaK, KingDom, kokatrix, KYpatzer, LeeA, Lively, Lorums, Mag, Magus, Makoshark13, Mazdaist, Mormegil, MrSpaceBear, MurstonThor, nelloianiro, Nesnaj, NUKE, Nuls, oldoly, Onidsen, Pavlo, Pining For Fimbrethil, RedSpiderr, RegisF, Rimogard, RogueThirteen, Salted Pork, SamthemanGamagee, sappidus, Speder, Spice, Stavos43, tamhas, Tegvrius, Thaimor, thanatopsis, TheChap, thorsome, tlawrence, Trials, TritonWreck, Truck, Tuhma, VeggieGollum, Watch-Captain Alain, Watcher in the Water, wlk, wolframius, xavdu92, xaviermutant, Xenon, Zapier, zoomboy

Besonderer Dank geht an HeavyKaragh für seine Arbeit an Strange-Eons-Plug-In, RüdigermarkLord für seine Arbeit an den Kartenvorlagen, Troy L für das ALEP-Logo das Design der Symbole der Begegnungssets und Marko Manev für die Grafik der Rückseiten der ALEP-Begegnungskarten.

Mitarbeiter der deutschen Ausgabe: Annaeru, Benedikt, Taudir, Verwegner, ycartum

Illus. Bökarr Eriksson

© Middle-earth Ent. © FFG © ALEP

69

2A

UNARMHERZIGE STREITKRÄFTE

FEUER IM OSTEMNET

Zornig über den Tod ihres Häuptlings Thrak überrennt die Ork-Streitmacht die Ländereien und richtet dabei Zerstörung an. „Auf, auf!“, brüllen sie, gierig nach Pferdefleisch.

Wenn aufgedeckt: Mischst den Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck. Der Startspieler fügt Ork-Bataillon der Aufmarschzone hinzu. Jeder andere Spieler legt Karten oben vom Begegnungsdeck ab, bis ein Gegner abgelegt wurde, und fügt diesen Gegner zur Aufmarschzone hinzu.

Illus. Bökarr Eriksson

© Middle-earth Ent. © FFG © ALEP

69

Wir möchten den hart arbeitenden Menschen bei FFG für die Entwicklung von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* danken und dafür, dass sie es zu dem beliebten Spiel gemacht haben, das es heute ist. Wir hoffen, dass wir mit dieser Erweiterung diesem Vermächtnis gerecht werden. Ganz besonders möchten wir uns bei Nate French, Lukas Litzsinger, MJ Newman und Caleb Grace für ihre maßgebliche Arbeit als Game Designer über die letzten 10 Jahre bedanken. Und auch euch, den Spielern, gilt unser Dank. Dafür, dass ihr euch für unser Projekt interessiert und diese Community zu einer der besten Ardas macht.

—Das ALeP-Team



3b

ZUM FLUSS!

FEUER IM OSTENMET

15

Morgath kann die Aufmarschzone nicht verlassen, bis sich mindestens 15 Fortschrittsmarker auf diesem Abschnitt befinden.

Erzwingen: Legt am Ende der Runde jeden in einen Kampf verwickelten Gegner in die Aufmarschzone zurück. Falls es mehr Freie Pferde als Gefangene Pferde gibt, fängt jeder Gegner in der Aufmarschzone seine Pferde.

Die Spieler können diesen Abschnitt nicht bewältigen, solange sich Morgath im Spiel befindet. Nachdem Morgath gefötet wurde, gewinnen die Spieler das Spiel, falls sich mehr Pferde auf Freie Pferde als auf Gefangene Pferde befinden. Andernfalls verlieren die Spieler das Spiel.

Illus. Walter Bense

© Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

10

1b

PFERDELIEBE IN DER NACHT

FEUER IM OSTENMET

8

Von den Ställen aus greift ihr die Pferdeliebe frontal an. Treibt sie von den Feldern, bevor sie sich mit ihren gelingenen Tieren davonmachen.

Pferde 3 2.

Erzwingen: Verschiebt am Ende der Runde 1 Pferd 2 von diesem Abschnitt auf Gefangene Pferde. Falls sich keine Pferde mehr auf dieser Karte befinden, rückt zum nächsten Abschnitt vor.

Illus. Brian Vachet

© Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

68

2b

UNBARMERZIGE STREITKRÄFTE

FEUER IM OSTENMET

12

Die Orks werden nicht zufrieden sein, ehe sie nicht den Feldern Hengst und Stute genommen habe. Greift sie an und jagt sie nach Osten!

Pferde 3 2.

Erzwingen: Falls sich am Ende der Runde ein Gegner im Spiel befindet, verschiebt 1 Pferd 2 von diesem Abschnitt auf Gefangene Pferde.

Dieser Abschnitt kann nicht bewältigt werden, solange sich Ork-Bataillon im Spiel befindet.

Illus. Robert Eriksson

© Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

69

Nachdem ihr die Verschwörung in Aldburg aufgedeckt habt, habt ihr geschworen, den verräterischen Rohir zu finden und seiner gerechten Strafe zuzuführen. Ihr verfolgt ihn durch die grünen Lande von Rohan, doch während Bürgerkrieg das Land der Pferdeherren bedroht, wird eure Suche von einer Rauchsäule unterbrochen. Eine große Orkbande ist in die Lande herabgestiegen und raubt so viele Streitrosse, wie sie kann. Wenn der Krieg kommt, wird Rohan seine Pferde brauchen.

Erweiterung
entwickelt von
ALeP

Zum Spielen
werden das Grundspiel
und Nachfahren von
Eort benötigt

www.alongextendedparty.com

A Long-extended Party (ALeP) is an unofficial, fan-driven effort to produce expansions for The Lord of the Rings: The Card Game and is not endorsed, supported, or affiliated by Fantasy Flight Publishing, Inc. It's fully compliant with the guidelines for community use by Asmodee North America (see bit.ly/3b7XTWY).

The copyrightable portions of The Lord of the Rings: The Card Game and its expansions are ©2011-2020 Fantasy Flight Publishing, Inc. The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. All Rights Reserved to their respective owners.