

## An die Grenzen von Mittelerde

Diese Anleitung ist eine Übersetzung<sup>1</sup> der englischen Version, die im Regelbuch *The Wizards Companion* (ICE, 1997) erschienen ist mit ein paar wenigen eigenen Ergänzungen, gekennzeichnet durch (\*).

### Szenario

Die Spieler müssen sich vor Beginn auf dieses Szenario einigen und ihr Deck entsprechend zusammenstellen.

Jeder Spieler muss mit seinen Gefährten ein zu Anfang des Spiels ausgelostes Ziel erfüllen. Das Ziel besteht darin, die Informationen einiger ausgewählter Orte auszuspielen und nach Bruchtal zu bringen. Als Information gelten die Ortskarten, die unter bestimmten Bedingungen ausgespielt werden. Derjenige, dem das zuerst gelingt, gewinnt das Spiel (Siegpunkte zählen nicht).

Es gelten die Fortgeschrittenen-Regeln mit folgenden Abweichungen:

### Deckaufbau

- Zauberer werden nicht verwendet.
- Es gibt keine Startgemeinschaft. Jeder Spieler darf bis zu 17 Charaktere in den Spielstapel einbauen.
- (Einzigartige) Heere sind nicht einzigartig, allerdings darf jeder Spieler jedes Heer nur einmal im Deck haben.
- \* Der Reservestapel darf bis zu 20 Karten enthalten.
- \* Es dürfen nur Karten der Editionen *Wizards*, *Dragons* und *Dark Minions* verwendet werden. Agenten dürfen nicht verwendet werden.

### Allgemeines

- Der allgemeine Einfluss jedes Spielers beträgt 40.
- Verlangt eine Karte, dass ein Charakter getappt werden muss, damit eine Aktion eintritt, muss der Charakter nicht getappt werden. Aktionen können auch eintreten, wenn ein Charakter bereits getappt oder verwundet ist, obwohl die Karte eigentlich das Tappen des Charakters verlangt. Wird eine solche Aktion durch einen Gegenstand ausgelöst, muss aber der Gegenstand getappt werden. Ein getappter Gegenstand kann nicht erneut eine Aktion bewirken.

---

<sup>1</sup>Christoph Schürmann - 20. April 2015

- Versuchungspunkte durch Gegenstände, Aktionen oder Gefahrenkarten werden halbiert (aufrunden). Modifikatoren auf Versuchungswürfe bleiben unverändert.
- Ein erfolgreich beeinflusstes Heer wird wie ein Verbündeter des beeinflussenden Charakters behandelt: Es besitzt ein Kampfgeschick, das der Höhe des Wurfs entspricht, der laut Karte nötig ist, es zu beeinflussen.
- Im Kampf können einem Heer (Verbündeten) erst dann Hiebe zugewiesen werden, wenn bereits allen anderen Charakteren Hiebe zugewiesen wurden. Einem Heer können höchstens so viele Hiebe zugeordnet werden, wie sie der Zahl der Siegpunkte des Heeres entsprechen. Sind dann noch weitere Hiebe nicht zugeteilt, können sie nur als Modifikationen für die eigentlichen Charaktere zugewiesen werden. Werden einem Heer Hiebe zugeteilt, aber weniger als die Zahl seiner Siegpunkte, kann der Spieler die Differenz als Modifikation von jeweils +1 auf das Kampfgeschick des Heeres und/oder der Charaktere verteilen. Für jedes Heer wird nur 1 Wurf durchgeführt, um den Ausgang des Hiebs zu beurteilen. Ist der Hieb erfolgreich, wird das Heer abgeworfen.
- Wird ein Charakter, der Information eines Zielortes besitzt, eliminiert, wird die Ortskarte zurück zum Stapel der Zielortskarten gelegt.

### **Organisationsphase**

- Es dürfen beliebig viele Charaktere gespielt werden. Jeder Charakter kann nur an seinem Heimatort ausgespielt werden. Eine Gemeinschaft darf nur aus 1 Charakter und seinen Gefolgsmännern bestehen. Verlässt ein Charakter das Spiel, der 2 oder mehr Charaktere unter seinem direkten Einfluss geführt hat, so müssen diese beiden Charaktere in der nächsten Organisationsphase in 2 oder mehr Gemeinschaften aufgeteilt werden, sofern nicht einer verbliebenen Charaktere die übrigen unter direktem Einfluss führen kann.
- Hat ein Spieler keinen Charakter im Spiel, darf er solange Karten nachziehen, bis er einen Charakter zieht. Der Spieler kann nach jeder Karte entscheiden, ob er weitere zieht, das Maximum ist jedoch 5. Falls er einen Charakter zieht, muss dieser gespielt werden. Weitere Charaktere dürfen in dieser Runde dann nicht gespielt werden.

### **Bewegungs-/Gefahrenphase**

- Gemeinschaften dürfen sich nicht nach Grundregeln bewegen.
- Der Gegner darf maximal so viele Gefahrenkarten mit Kreaturen spielen wie die Anzahl der Charaktere in der Gemeinschaft.

- \* Ortskarten, die für einen Spieler Teil seiner Mission sind, können nicht durch Effekte von Gefahrenkarten getappt werden.

### Ortsphase

- Ein ungetappter Charakter kann an einem Zielort getappt werden, um die Information des Ortes zu erhalten: Die Ortskarte wird dann unter den Charakter gelegt. (Ein weiterer Charakter kann danach einen geringeren Gegenstand spielen.)
- Auch getappte Charaktere können Gegenstände ausspielen.
- Ein Charakter mit Ortsinformation kann diese in Bruchtal hinterlegen: Die Ortskarte des Zielorts wird in den Siegpunktstapel gelegt. Anschließend darf der Charakter abgeworfen werden.

## Mission 1: Fliegen und Spinnen

### Primärer Ort:

*Dol Guldur* / Automatischer Angriff: Orks +1 Hieb; Trolle: +1 Hieb, +1 Kampfgeschick.

### Weitere Orte:

*Räuberlager* / Automatischer Angriff: Menschen +6 Kampfgeschick.

*Totensümpfe* / Automatischer Angriff: Untote + 2 Hiebe.

*Zwergenfesten in den Eisenbergen* / Besonderes: Die Ortskarte kann getappt werden, um dem Träger zu ermöglichen, in einer Ortsphase an einer Ruine/Hort einen weiteren Gegenstand zu spielen.

*Schrel-Kain* / Automatischer Angriff: Attentäter: 1 Hieb mit Kampfgeschick 11, der Angreifer bestimmt die Opfer.

## Mission 2: Die Zähne von Mordor

### Primärer Ort:

*Barad-dûr*

### Weitere Orte:

*Lager der Ostlinge* / Automatischer Angriff: Attentäter: 1 Hieb mit Kampfgeschick 11, der Angreifer bestimmt die Opfer.

*Sarn Goriwing* / Automatischer Angriff: Orks +1 Hieb, +2 Kampfgeschick.

*Der Einsame Berg*

*Thranduils Hallen* / Besonderes: Die Ortskarte kann getappt werden, um ein langfristiges Unterstützungsereignis permanent zu machen. Dieses Ereignis wird abgeworfen, wenn die Ortskarte hinterlegt wird.

### Mission 3: Das Reich des Hexenkönigs

**Primärer Ort:**

*Carn-dûm* / Zusätzlicher automatischer Angriff: Wölfe, 3 Hiebe mit Kampfgeschick 9.

**Weitere Orte:**

*Zwergenfeste in den Blauen Bergen* / Besonderes: Die Ortskarte kann getappt werden, um den Spiel- oder Abwurfstapel nach einem bedeutenden oder Hort-Gegenstand zu durchsuchen. Der Gegenstand wird auf die Hand genommen.

*Höhlen von Ūlund* / Automatischer Angriff: Einzigartiger Drache + 1 Hieb.

*Orkstadt* / Automatischer Angriff: Orks +1 Hieb, +1 Kampfgeschick.

*Lond Galen* / Automatischer Angriff: Attentäter: 1 Hieb mit Kampfgeschick 11, der Angreifer bestimmt die Opfer.

### Mission 4: Kankras Lauer

**Primärer Ort:**

*Cirith Ungol* / Zusätzlicher automatischer Angriff: Trolle, 3 Hiebe mit Kampfgeschick 9.

**Weitere Orte:**

*Dol Amroth* / Besonderes: Die Ortskarte kann getappt werden, um einen Hieb gegen die Gemeinschaft des Trägers zu vereiteln.

*Isengard* / Automatischer Angriff: Wölfe +5 Kampfgeschick.

*Kankras Lauer* / Automatischer Angriff: Orks +2 Hiebe.

*Oase der Südlinge* / Automatischer Angriff: Attentäter: 1 Hieb mit Kampfgeschick 11, der Angreifer bestimmt die Opfer.

### Mission 5: Morgultal

**Primärer Ort:**

*Minas Morgul* / Zusätzlicher automatischer Angriff: Warge, 2 Hiebe mit Kampfgeschick 10.

**Weitere Orte:**

*Minas Tirith* / Besonderes: Der Träger der Ortskarte erhält +2 auf Kampfgeschick.

*Moria* / Automatischer Angriff: Orks +1 Kampfgeschick.

*Steinkreis* / Automatischer Angriff: Pûkelmänner +5 Kampfgeschick.

*Lager der Variags* / Automatischer Angriff: Attentäter: 1 Hieb mit Kampfgeschick 11, der Angreifer bestimmt die Opfer.