

MECCG - Spielregeln

Diese Anleitung enthält alle Informationen zum Aufbau eines ME-Decks, zur Durchführung der Spielzüge sowie den wichtigen Schlüsselbegriffen. Diese Regelübersicht enthält die gültigen Turnierregeln, die als Sonderfall der allgemeinen Regeln angesehen werden können, aber nur in wenigen Punkten davon abweichen. Erfahrungsgemäß laufen die meisten ME-Spiele mittlerweile nach Turnierregeln ab.

Die Regeln richten sich an Spieler, die mit den grundlegenden Prinzipien des Spiels zumindest im Groben vertraut sind; wegen der kompakten Darstellung eignen sie sich daher weniger für absolute Anfänger.

Die Anleitung basiert auf den offiziellen Regeln sowie den offiziellen Ergänzungen und Klarstellungen und ist eine vollständige Regelübersicht. Trotz sorgfältiger Zusammenstellung sind einzelne Fehler nicht hundertprozentig zu vermeiden. Daher bin ich um jeden Hinweis auf Verbesserungen oder auch sonstige Kommentare stets dankbar!

Was seit den letzten Versionen geändert oder korrigiert wurde, steht ganz am Ende in einer Übersicht (damit man nicht jedesmal alles neu ausdrucken muss :-)

Neu hinzugekommen (am Ende des Dokumentes) ist die Unofficial Errata List, die ich sehr unterstütze.

07. Mai 2007 - Christoph Schürmann
(khamul@dol-guldur.de)

Die Regelübersicht ist für alle Deckausrichtungen gültig (*Helden*, *Schergen*, *Gefallene Zauberer* und *Balrog*). Falls für Decks einer bestimmten Ausrichtung besondere, vom Allgemeinen abweichende Regeln gelten, so ist dies durch entsprechende Markierungen (**[H]**, **[S]**, **[F]** oder **[B]**) gekennzeichnet.

Deckvorbereitung

Ausrichtung des Decks

Jeder Spieler entscheidet, welche Ausrichtung (*alignment*) sein Deck haben soll. Möglich sind folgende Ausrichtungen:

- Helden (Hero)
- Schergen (Minion)
- Gefallener Zauberer (Fallen Wizard) mit Festlegung des Zauberers
- Balrog (Minion)

Deckaufbau

Allgemeines

Beim Erstellen des Decks gilt, dass jede Karte höchstens 3-mal eingebaut werden darf. Einzigartige Karten dürfen nur einmal eingebaut werden. Einzigartige Karten, für die es verschiedene Ausrichtungen gibt, dürfen nur in einer Ausrichtung verwendet werden.

Jedes Deck besteht aus Anfangscharakteren, einem Spielstapel, dem Ortskartenstapel sowie einem Reservedeck (*sideboard*).

Anfangscharaktere

Bis zu 10 Charaktere dürfen ausgewählt werden, darunter dürfen sich keine Agenten befinden.

- H** Ein Helden-Spieler darf dazu unter allen Helden-Charakteren (Charakterkarten mit blauem Hintergrund) wählen.
- S** Schergen-Spieler dürfen nur Schergen-Charaktere (Karten mit dunkelviolettem Hintergrund) wählen. Balrog specific Charaktere dürfen nicht gewählt werden.
- F** Gefallener Zauberer-Spieler dürfen Helden- und Schergencharaktere (keine *Balrog specific*) wählen, aber nicht mehr als 2 Exemplare eines Charakters.

- [B] Ein Balrog-Spieler darf nur Schergencharaktere wählen, die Orks oder Trolle sind und deren allgemeiner Einfluss nicht größer als 8 ist. Ansonsten dürfen beliebige *Balrog specific* Charaktere gewählt werden.

Spielstapel

Charaktere: Bis zu 10 weitere Charaktere (mit den obigen Einschränkungen) dürfen ausgewählt werden.

- [S F] Gefallener Zauberer- und Schergen-Spieler dürfen hierbei auch Agenten auswählen, nicht erlaubt sind aber: *Mein Schatz* oder *Lobelia Sackheim-Beutlin*. Die Summe der Geisteskraft von Agenten darf im gesamten Deck 36 nicht übersteigen.

Zauberer, Ringgeister, Gefallene Zauberer, Balrog:

- [H] Ein Helden-Spieler kann bis zu 3 Zauberer auswählen, aber nicht 3 verschiedene.
- [S] Ein Schergenspieler darf bis zu 3 Ringgeister auswählen, aber nicht 3 verschiedene.
- [F] Ein Gefallener Zauberer-Spieler muss mindestens 1 und höchstens 3 Exemplare des selben Gefallenen Zauberers einbauen.
- [B] Ein Balrog-Spieler muss *The Balrog* mindestens 1- und höchstens 3-mal einbauen.

Unterstützungsdeck: Das Unterstützungsdeck umfasst 30 bis 50 Unterstützungskarten entsprechend der eigenen Ausrichtung. Darunter darf sich auch *Zwielight* befinden.

- [H] Helden-Spieler dürfen nur Heldenunterstützungskarten (kupferfarbener Hintergrund) sowie Schergen-Gegenstände (graublauer Hintergrund) auswählen.
- [S] Schergen-Spieler dürfen nur Schergenunterstützungskarten sowie Helden-Gegenstände auswählen. *Balrog specific* Karten dürfen nicht gewählt werden.
- [F] Gefallener Zauberer-Spieler dürfen sowohl Helden- wie auch Schergenunterstützungskarten (keine *Balrog specific*) verwenden, jedoch nicht mehr als 2 Exemplare pro Karte. Zusätzlich dürfen bis zu 3 Gefallener Zauberer-Unterstützungskarten (grünmetallischer Hintergrund) verwendet werden, wenn sie sich auf keinen bestimmten oder den eigenen ausgewählten Gefallenen Zauberer beziehen. Folgende Karten dürfen nicht eingebaut werden: *Alte Straße*, *Der Balrog* (Verbündeter), *Bemerkenswerte Gastfreundschaft*, *Benutze deine Beine*, *Bote aus Mordor*, *Enthüllung des Zauberers*, *Gollum's Schicksal*, *Gunst der Valar*, *Der Herr der Winde eilt herbei*, *Das Lidlose Auge*, *Die Nachricht muss nach Lugburz*, *Nachrichten aus dem Auenland*, *Schicksalsklüfte*, *Die Sonne entschleiern*, *Stunde der Not*, *Tötet alle aber NICHT die Halblinge*, *Übertragene Befehlsgewalt*.

- B** Balrog-Spieler dürfen nur Schergenunterstützungskarten verwenden sowie Helden-Gegenstände. Heere dürfen nur verwendet werden, wenn es sich um Ork-, Troll-, Drachen-, Wolf- und/oder Tierheere handelt. Außerdem dürfen alle *Balrog specific* Unterstützungskarten ausgewählt werden. Folgende Karten dürfen nicht verwendet werden: *Auf Befehl des Ringgeistes*, *Der Balrog* (Verbündeter), *Benutze deine Beine*, *The Black Council*, *Kreatur einer vergangenen Welt*, *Bote des Dunklen Herrschers*, *The Fiery Blade*, *Helm der Furcht*, *Das Lidlose Auge*, *Morgul-Messer*, *Nachrichten aus dem Auenland*, *Die Nachricht muss nach Lugburz*, *Open to the Summons*, *Der Ring hinterläßt sein Mal*, *<Ringgeist>-entfesselt*-Karten, *Sauron*, *Schwarzes Pferd*, *Schwarzer Reiter*, *Sie reiten zusammen*, *Tappende Füße*, *Tötet alle, aber NICHT die Halblinge*, *Über dem Abgrund*, *Übertragene Befehlsgewalt*, *Während das Gelbe Gesicht schläft*.

Gefahrendeck: Das Gefahrendeck kann aus beliebigen Gefahrenkarten (schwarzer Hintergrund) zusammengestellt werden. Die Anzahl der Gefahrenkarten muss mit der der Unterstützungskarten übereinstimmen. Unter den Gefahrenkarten müssen sich mindestens 12 Kreaturen befinden. Dabei zählen Karten, die wahlweise vom Typ Kreatur oder Ereignis sind (z. B. *Nazgûl*, *Saurons Mund*, *Herrin des Goldenen Waldes*), Drachen auf der Jagd und Drachen daheim sowie *Der Balrog von Moria*, *Spinne des Môrlat* und *Spawn* jeweils als halbe Kreatur. Helden- und Balrog-Spieler dürfen auch Agenten als Gefahren verwenden. Diese zählen jeweils als halbe Kreatur. Die Summe ihrer Geisteskraft darf nicht größer als 36 sein.

- B** Ein Balrog-Spieler darf folgende Karten nicht verwenden: *Der Balrog von Moria*, *Durins Fluch*.

Ist der Gegner ein Schergen- oder Balrog-Spieler, so dürfen sich im Gefahrendeck folgende Karten nicht befinden: *Fluch des Ithil-Steins*, *Giftige Dämpfe*, *Im Herzen seines Reiches*, *Mordor marschiert*, *Müde und hungrig*, *Mûmak*, *Stürme des Zorns*, *Zorn des Schwarzen Feindes*. Agenten dürfen eingebaut werden, aber keine Karten, die einen Agent benötigen, um spielbar zu sein¹.

Verwendet der Gegner einen Ortsstapel mit anderer Ausrichtung, dürfen außerdem folgende Karten nicht im Gefahrendeck enthalten sein: *Der Weg ist schwer zu finden* und *Stürme des Zorns*.

Ortsstapel

- H** Ein Helden-Spieler darf jeden Heldenort (hellgrauer Hintergrund) einmal und jeden Zufluchtsort beliebig oft einbauen.
- S** Ein Schergen-Spieler darf jeden Schergenort (dunkelgrauer Hintergrund) einmal und jeden Dunklen Zufluchtsort beliebig oft einbauen.

¹Die Karten *Unmittelbare Nähe*, *Plötzliche Wut* und *Verzweifelte Entschlossenheit* dürfen verwendet werden, da sie nicht auf einen bestimmten Agenten zielen.

- [F] Ein Gefallener Zauberer darf jeden Helden- und Schergenort sowie (Helden-)Zufluchts- und Dunkle Zufluchtsorte je einmal enthalten. Gefallener Zaubererorte (mittelgrauer Hintergrund) dürfen beliebig oft ausgewählt werden.
- [B] Ein Balrog-Spieler kann jeden Balrogort (dunkelgrauer, flammengesäumter Hintergrund) einmal und Balrog-Zufluchtsorte beliebig oft einbauen. Außerdem darf er alle Schergenorte verwenden, wenn es sich nicht um Dunkle Zufluchtsorte, Horte der Dunkelheit, *Moria* oder Unterirdische Orte handelt.²

Ist der gegnerische Spieler ein Balrog, darf der Ortsstapel ein Exemplar enthalten von: *Ancient Deep Hold*, *The Drowning Deeps*, *Remains of Thangorodrim*, *The Rusted-deeps*, *The Wind-deeps*.

Reservestapel

Der Reservestapel darf beliebige Charaktere, Unterstützungs- oder Gefahrenkarten sowie Agenten umfassen, gemäß den Beschränkungen aus den obigen Abschnitten. Das Verhältnis von Charakter-, Unterstützungs- und Gefahrenkarten ist beliebig. Der Reservestapel darf nicht mehr als 30 Karten enthalten.

- [H] Ein Helden-Spieler darf von jedem Zauberer, der sich nicht im Spielstapel befindet, ein Exemplar in den Reservestapel einbauen.
- [S] Ein Schergen-Spieler darf von jedem Ringgeist, der sich nicht im Spielstapel befindet, ein Exemplar in den Reservestapel einbauen.

Bemerkung: General Opponent-Turniere

Bei diesen Turnieren dürfen 2 selbständige Decks dergleichen Ausrichtung mit gemeinsamem Reservestapel erstellt werden, von denen eines gegen Helden-, das andere gegen Schergen- und Balrog-Spieler gespielt wird. Eines der beiden Deck wird ebenfalls gegen Gefallener Zauberer-Spieler verwendet, was vor Turnierbeginn festgelegt wird. Handelt es sich beim Gegner um einen Gefallener Zauberer-Spieler, darf der Reservestapel um 10 Karten erweitert werden, die vor Turnierbeginn festgelegt sein müssen. Auch dieser ergänzte Reservestapel darf nicht gegen die Beschränkungen beim Deckzusammenbau verstossen.

²Ein Balrog-Spieler kann den Ort *Urlurtsu Nurn* nicht verwenden.

Spielvorbereitung

Allgemeine Hinweise

Während des Spiels sind durchgehend Würfel (2 W6) zu benutzen. Jeder Spieler darf zu jedem Zeitpunkt die Würfel seines Gegners benutzen. Fällt ein Würfel vom Tisch oder rollt auf Kippe, so werden beide Würfel neu geworfen.

Verlangen im Spielverlauf bestimmte Karten Aktionen, die von den Spielregeln abweichen, so gilt der Kartentext vorrangig vor dem (allgemeinen) Regeltext dieser Anleitung!

Klären der Ausrichtung

Jeder Spieler erklärt die Ausrichtung seines Decks (\rightarrow S. 2). (Bei General Opponent-Turnieren wird daraufhin das entsprechende Deck zum Spielen ausgewählt). Trifft ein Helden-Spieler auf einen Gefallener Zauberer-Spieler, so darf er, falls sein Deck denselben Zauberer enthält, diese Zauberer-Karten durch die eines anderen Zauberers ersetzen.

Startgemeinschaft

Die Auswahl der Startcharaktere (*character draft*) wird gleichzeitig nach folgendem Verfahren durchgeführt: Jeder Spieler wählt unter seinen 10 Anfangscharakteren einen verdeckt aus. Gleichzeitig werden diese beiden Charaktere nun aufgedeckt. Sind sie verschieden, gehen sie in die Startgemeinschaft des jeweiligen Spielers ein. Sind sie gleich, werden die Charaktere zur Seite gelegt. Anschließend wählt jeder Spieler einen zweiten Charakter und das Verfahren wiederholt sich, bis kein Spieler weitere Charaktere ausspielen möchte oder darf. Ein Charakter, der ausgespielt, also nicht zur Seite gelegt wurde, wird sofort einem Ort zugeordnet.

Ein Spieler darf das Ausspielen von Charakteren jederzeit für sich beenden. Das Ausspielen muss beendet werden, wenn ansonsten die Summe der Punkte für Allgemeinen Einfluss größer als 20 würde. Karten, die den Allgemeinen Einfluss eines Charakters oder Spielers modifizieren, zählen zu diesem Zeitpunkt nicht. Helden- und Gefallener Zauberer-Spieler dürfen nicht mehr als 5 Charaktere, Schergen- und Balrog-Spieler nicht mehr als 6 Charaktere in der Startgemeinschaft haben.

- F** Ein Gefallener Zauberer-Spieler muss während der Wahl der Startcharaktere (oder direkt danach) 1, 2 oder 3 permanente Entwicklungskarten (→ S. 31) wie Charakterkarten spielen. Davon dürfen nicht alle einzigartig sein, und die Summe der Entwicklungspunkte muss 3 sein.

Ein Gefallener Zauberer-Spieler kann keine Orks oder Trolle spielen, solange ihn nicht bestimmte Karten dazu befähigen.

Startort(e):

- H** Die Startgemeinschaft jedes Helden-Spielers beginnt in *Bruchtal*.
- S** Ein Schergen-Spieler kann seine Startgemeinschaft in *Minas Morgul* oder *Dol Guldur* beginnen lassen oder sie beliebig auf diese Orte aufteilen.
- F** Ein Gefallener Zauberer-Spieler beginnt entweder an den *Weißten Türmen* oder an einer beliebigen Ruine in *Rhudaur* oder *Arthedain*.
- B** Ein Balrog-Spieler kann seine Startgemeinschaft in *Moria* oder in *The Under-gates* beginnen lassen oder sie beliebig auf diese Orte aufteilen.

Jeder Spieler entscheidet, welche seiner zur Seite gelegten Charakterkarten er ganz aus dem Spiel nimmt, oder er in den Spielstapel legt. Es dürfen nur so viele Charaktere in den Spielstapel gelegt werden, dass die Anzahl der zulässigen Charakterkarten (→ S. 3) nicht überschritten wird.

Anschließend kann jeder Spieler bis zu 2 nicht-einzigartige geringere Gegenstände an beliebige Charaktere der Gruppe verteilen. Dies dürfen keine Drachenschatz-Gegenstände sein.

Weitere Vorbereitungen

Jeder Spieler mischt sein Deck gründlich durch. Auch der Gegner darf das Deck durchmischen und/oder abheben.

Jeder Spieler zieht nun 8 Karten von seinem Spielstapel. Karten, die die Anzahl der Handkarten verändern, bleiben zu diesem Zeitpunkt unberücksichtigt.

Jeder Spieler würfelt. Der Spieler mit dem höchsten Wurf muss das Spiel beginnen; bei Gleichstand wird nochmal gewürfelt.

Spielzugübersicht

Die folgenden Phasen werden, beginnend mit dem Startspieler, abwechselnd von allen Spielern durchlaufen. Keine Phase darf übersprungen werden, allerdings kann es durchaus passieren, dass ein Spieler entscheidet, in einer oder mehreren Phasen nichts zu unternehmen. In jeder eigenen Phase darf ein Spieler jederzeit kurzfristige oder permanente Helden- oder Schergen-Unterstützungsereignisse spielen. Eine Ausnahme bildet die Ortsphase, in der nur dann Unterstützungsereignisse gespielt werden können, wenn die Gemeinschaft den Ort betreten hat und dem automatischen Angriff begegnet ist.

Steht eine Unterstützungskarte in direktem Widerspruch zu einer Gefahrenkarte, gewinnt die Unterstützungskarte.

Die im folgenden verwendete Bezeichnung „Zufluchtsort“ meint je nach Sinnzusammenhang Helden-Zufluchtsorte, Dunkle Zufluchtsorte (Schergen), Zauberer-Zufluchtsorte oder Balrog-Zufluchtsorte.

Enttappphase

Diese Phase heißt auch Vorbereitungsphase. Folgende Aktionen geschehen in dieser Reihenfolge:

- Jeder getappte Charakter wird enttappt.
- Jeder verwundete Charakter, der sich an einem Zufluchtsort (der eigenen Ausrichtung) befindet, wird geheilt, d. h. in den getappten Zustand versetzt.
- Getappte Unterstützungskarten werden enttappt.
- Getappte Agenten werden enttappt.
- Befindet sich der eigene Zauberer/Ringgeist/Gefallener Zauberer/Balrog im Spiel oder die (eigene) Karte *Das Lidlose Auge* oder *Sauron*, so kann der Gegner 5 Gefahrenkarten aus dem Reservestapel in seinen Abwurfstapel oder eine Gefahrenkarte aus dem Reservestapel in den Spielstapel bringen. Das Gefahrenlimit gegen alle Gemeinschaften des Spielers sinkt dann diese Runde um die Hälfte (aufrunden). Im Gegensatz zum sonstigen Mindestlimit kann das Gefahrenlimit dadurch auf 1 sinken.

Organisationsphase

Folgende Aktionen können jeweils in beliebiger Reihenfolge für alle Gemeinschaften durchgeführt werden:

- Ist in der Runde noch kein Charakter ausgespielt worden, kann der eigene Zauberer (in *Bruchthal* oder an seinem Heimatort), der eigene Ringgeist (in *Minas Morgul*, *Dol Guldur* oder an seinem Heimatort), der eigene Gefallene Zauberer (an seinem Heimatort) oder der eigene Balrog (an *Die Unterirdischen Tore*) ausgespielt werden. In diesem Fall darf in dieser Runde kein weiterer Charakter ausgespielt werden.
- Höchstens ein Charakter kann neu ins Spiel gebracht werden (unter allgemeinem oder direktem Einfluss) und zwar nur an seinem Heimatort oder an einem Zufluchtsort. Befindet sich der Zauberer/Ringgeist/Gefallener-Zauberer/Balrog des Spielers im Spiel, muss der Charakter entweder in dessen Gemeinschaft oder in einer anderen Gemeinschaft unter direkten Einfluss eines anderen Charakters gespielt werden. Ein Charakter kann nur an einem Zufluchtsort oder seinem Heimatort ins Spiel gebracht werden.

Zum Ausspielen eines Charakters muss es genügend allgemeinen oder direkten Einfluss geben. Ist nicht genügend Einfluss vorhanden, darf trotzdem ein Charakter unter allgemeinem Einfluss ausgespielt werden. Er muss dann aber am Ende der Organisationsphase auf die Hand genommen werden.

Wird ein Charakter an einem Zufluchtsort ins Spiel gebracht, so darf er eine eigene Ortskarte erhalten. Befinden sich in diesem Fall 2 Gemeinschaften an einem Zufluchtsort mit eigener Ortskarte, dürfen diese beide am Ort stehenbleiben, haben getrennte Bewegungs/-Gefahrenphasen. In der Ortsphase können sie vereinigt werden.

S Schergenspieler dürfen unter dem direkten Einfluss ihres bereits ausgespielten Ringgeistes einen Ringgeist-Begleiter an dessen Heimatort oder Zufluchtsort ins Spiel bringen (→ S. 43). Dafür muss *Sie reiten zusammen* gespielt werden oder der Ringgeist die entsprechende Fähigkeit besitzen (*Der Hexenkönig*, *Khamûl der Ringgeist*).

S F Ein Schergen- oder Gefallener-Zauberer-Spieler darf alternativ statt eines normalen Charakters auch einen Agenten als Charakter ausspielen, aber nur an seinem Heimatort.

F Ein Gefallener-Zauberer-Spieler darf keinen Charakter ausspielen, der eine Geisteskraft von mehr als 5 besitzt. Er darf außerdem keinen Charakter ausspielen, der Ork oder Troll ist.

B Ein Balrog-Spieler kann (unter den obigen Bedingungen) einen zweiten, nicht-einzigartigen Charakter ins Spiel bringen. Spielt ein Balrog-Spieler einen nicht-einzigartigen Charakter mit einer Geisteskraft von 3 oder weniger, so darf dieser auch aus dem Abwurf- oder Reservestapel gespielt werden.

- Wird kein Charakter oder Zauberer/Ringgeist/Gefallene Zauberer/Balrog ins Spiel gebracht, kann ein Charakter abgeworfen werden, wenn sich dieser an seinem Heimatort oder einem Zufluchtsort befindet. Dies darf nicht der eigene Zauberer/Ringgeist/Gefallene Zauberer/Balrog sein.
- Sofern genügend Einfluss vorhanden ist dürfen Charaktere beliebig von statt durch allgemeinen durch direkten Einfluss, also als Gefolgsmann, geführt werden und umgekehrt.
- Jeder Charakter kann einen oder mehrere Gegenstände nacheinander an Charaktere in der Gemeinschaft übergeben. Befindet sich ein Charakter an einem Zufluchtsort, kann er dort auch Gegenstände hinterlegen. Ein hinterlegter Gegenstand wird auf den Siegpunktstapel gelegt. Kein Spieler kann diesen Gegenstand erneut ausspielen. *Der Eine Ring* darf nicht hinterlegt werden. Vor jeder Abgabe bzw. jedem Hinterlegen muss der Charakter einen Versuchungswurf (\rightarrow S. 46) durchführen.
- Ein Charakter kann auf ihm liegende permanente Unterstützungsereignisse hinterlegen, sofern die Karte dies erlaubt.
- Jeder Charakter kann versuchen, ein permanentes Gefahrenereignis, das auf ihm liegt, loszuwerden, sofern die Karte dies erlaubt. Für jede solche Karte darf ein Versuch unternommen werden. Für Versuchungskarten (\rightarrow S. 46), die das Tappen des Charakters erfordern, gilt, dass der Charakter auf das Tappen verzichten darf, wenn der notwendige Wurf um 3 erhöht wird. (Damit können auch getappte oder verwundete Charaktere versuchen, Versuchungskarten loszuwerden.)
- Der eigene Zauberer/Ringgeist/Gefallene Zauberer/Balrog kann getappt werden, um 5 Unterstützungs- und/oder Charakterkarten aus dem Reservestapel in den Abwurfstapel zu bringen. Alternativ kann auch 1 solche Karte in den Spielstapel gebracht werden, sofern dieser mindestens 5 Karten beinhaltet.
- Ein Gefallener Zauberer-Spieler darf maximal eine Entwicklungskarte (\rightarrow S. 31) abwerfen, wenn seine gesamte Entwicklungspunktezahl dadurch nicht auf 2 oder weniger sinkt. Er darf ferner permanente Entwicklungskartenereignisse ausspielen.
- Jede Gemeinschaft (\rightarrow S. 35) kann in (beliebig viele neue) aufgeteilt werden. Liegen auf der ursprünglichen Gemeinschaft noch Gefahrenkarten, entscheidet der Gefahrenspieler für jede Karte, welcher neuen Gemeinschaft sie zugeordnet wird. Die entsprechende Zuweisung von Unterstützungskarten übernimmt der Spieler.

Eine neu entstehende Gemeinschaft darf eine Größe von höchstens 7 besitzen. Die Größe der Gemeinschaft entspricht der Anzahl der Charaktere in der Gemeinschaft, wobei Hobbits und Ork-Kundschafter nur 1/2 zählen und das Ergebnis ggf. aufgerundet wird.

- Der Spieler bestimmt für jede Gemeinschaft, ob und ggf. wohin sich die Gemeinschaft in dieser Runde bewegt. Bewegt sich eine Gemeinschaft, wird eine verdeckte Ortskarte auf sie gespielt. Eine Ortskarte muss nicht gespielt werden, wenn sich der Ort bereits im Spiel befindet (offen oder verdeckt). In diesem Fall muss aber angekündigt werden, dass sich die Gemeinschaft zu einem Ort bewegen will, der sich bereits im Spiel befindet. Welcher Ort das genau ist, muss nicht gesagt werden.

Die Art der *Bewegung* (→ S. 27) muss festgelegt werden. Insbesondere gelten folgende Einschränkungen:

- Der neue Ort muss erreichbar sein (im Sinne von Starter-, Regionen- oder unterirdischer Bewegung).
- Keine Gemeinschaft darf dieselbe Reiseroute wie eine andere Gemeinschaft haben. Ausnahmen bilden Gemeinschaften am gleichen Zufluchtsort, die über jeweils eigene Ortskarten verfügen. Sie dürfen, wenn sie sich nicht bewegen, jeweils eine eigene Bewegungs-/Gefahrenphase erhalten.
 - S Gemeinschaften mit einem Ringgeist oder Balrog dürfen sich nicht über Regionen mit Meeresküsten bewegen.
 - S Gemeinschaften mit einem Ringgeist dürfen sich nur zu Zufluchtsorten bewegen.
 - F B Gemeinschaften eines Gefallener Zauberer- oder Balrog-Spielers dürfen sich nicht nach Grundregeln bewegen.

- Ist die kumulierte Geisteskraft aller Charaktere (ohne Gefolgsmänner) am Ende der Organisationsphase größer als 20 (oder dem aktuellen allgemeinen Einfluss), müssen Charaktere als Gefolgsmänner anderer Charaktere geführt werden. Ist dies nicht möglich, müssen solange Charaktere aus Gemeinschaften (keine Gefolgsmänner) auf die Hand genommen/ abgeworfen werden, bis der allgemeine Einfluss ausreicht (größer oder gleich der Summe der Geisteskraftpunkte ist):

Falls in dieser Organisationsphase ein Charakter ausgespielt wurde, muss zuerst dieser auf die Hand genommen werden. Danach werden solange weitere Charaktere unter allgemeinem Einfluss abgeworfen, bis die Summe der Geisteskraftpunkte kleiner gleich 20 ist.

- Das Gefahrenlimit jeder Gemeinschaft wird bestimmt: Es entspricht der Größe der Gemeinschaft (→ S. 10 oder S. 32), aber mindestens 2.

Langfristige-Ereignisse-Phase

Folgende Aktionen geschehen in dieser Reihenfolge:

- Alle eigenen langfristigen Unterstützungsereignisse werden abgeworfen.
- Alle gegnerischen langfristigen Gefahrenereignisse werden abgeworfen.
- Der Spieler kann (beliebig viele) langfristige Unterstützungsereignisse spielen.

Bewegungs- und Gefahrenphase

Jede Gemeinschaft des Spielers erhält eine eigene Bewegungs-/Gefahrenphase (egal, ob sie sich bewegt oder am Ort stehenbleibt). Besitzt ein Spieler keine Gemeinschaft, entfällt die diese Phase für ihn. Ansonsten entscheidet er zunächst über die Reihenfolge der Bewegungsphasen der verschiedenen Gemeinschaften. In jeder Phase geschehen folgende Aktionen in dieser Reihenfolge:

- Befinden sich mehrere Ereigniskarten im Spiel, deren Effekte mit Beginn der Bewegungs-/Gefahrenphase wirksam werden und deren Wirkungen kumulativ sind (z. B. *Langer Winter* und *Morgul-Nacht*), so entscheidet der Gefahrenkartenspieler über die Reihenfolge, in der die Effekte einander beeinflussen. Im weiteren Spielverlauf kumulieren sich Effekte in der Reihenfolge, in der sie ins Spiel kommen.

Befinden sich mehrere Ereigniskarten im Spiel, deren Effekte erst im weiteren Verlauf wirksam werden und deren Wirkungen kumulativ sind (z. B. *Plage der Unholde* und *Mond des Todes*), so entscheidet der Spieler über die Reihenfolge, in der die Effekte einander beeinflussen. Er kann in jeder Situation die Reihenfolge dieser Effekte neu festlegen. Die Effekte weiterer Karten, die in dieser Bewegungs-/Gefahrenphase ins Spiel kommen, kumulieren sich in der Reihenfolge, in der sie ins Spiel kommen.

- Falls vorhanden, wird die neue Ortskarte aufgedeckt. Bewegt sich die Gemeinschaft zu einem Ort, der sich im Spiel befindet, so muss dieser Ort gezeigt werden.

Reist die Gemeinschaft von oder zu einem Ort in den Unterirdischen Tiefen, so würfelt der Spieler. Ist das Ergebnis mindestens so groß wie der für die Bewegung vorgegebene Wert auf der Ortskarte, so bewegt sich die Gemeinschaft. Andernfalls bleibt sie an ihrem Ausgangsort.

Die Reiseroute der Gemeinschaft wird festgelegt (\rightarrow S. 27) und das Gefahrenlimit (Größe der Gemeinschaft, Minimum 2, \rightarrow S. 32) ermittelt.

Bewegt sich eine Gemeinschaft, so befindet sie sich in dieser Phase an keinem Ort.

- Bewegt sich die Gemeinschaft, so zieht jeder Spieler maximal so viele Karten, wie es auf der Ortskarte steht. Eine Karte muss mindestens gezogen werden. Der Spieler kann sich die Karte(n) jeweils ansehen, bevor er sich entscheidet, weitere zu ziehen

oder aufzuhören. Der Spieler der sich bewegenden Gemeinschaft darf keine Karten ziehen, wenn keiner der Charaktere eine Geisteskraft von mindestens 3 besitzt (und nicht Zauberer, Ringgeist oder Balrog ist).

Bewegt sich die Gemeinschaft eines Helden- oder Schergenspielers zu einem Zufluchtsort, so werden höchstens so viele Karten gezogen, wie auf der Herkunfts-Ortskarte steht. Für Gefallener Zauberer- und Balrog-Spieler gilt immer die Ortskarte des Zielortes.

- Befinden sich bereits Gefahrenkarten im Spiel, die einen Angriff auf die Gemeinschaft bewirken (z. B. Drachen auf der Jagd), so werden diese jetzt abgewickelt. Der Gegner kann diesbezüglich weitere Gefahrenkarten spielen, die zum Limit zählen (s. u.).
- Der Gegner kann nun Gefahrenkarten spielen. Jede Gefahrenkarte zählt 1 gegen das Gefahrenlimit.

Alle Arten von Gefahrenkarten dürfen gespielt werden: Kurzfristige, langfristige und permanente Ereignisse sowie Kreaturen (→ S. 39).

Es dürfen außerdem Agenten (→ S. 20) gespielt werden und/oder Handlungen von Agenten durchgeführt werden.

Eine beliebige Karte darf am Zielort der Gemeinschaft auf die Lauer (→ S. 25) gelegt werden (unabhängig davon, ob schon für andere Gemeinschaften Karten an diesem Ort auf die Lauer gelegt wurden).

Der Gegner kann einen (eigenen) permanent ausliegenden Nazgul tappen (→ S. 40) und abwerfen, um 5 Gefahrenkarten aus dem Reservestapel in den Abwurfstapel zu bringen oder um 1 Gefahrenkarte aus dem Reservestapel in den Spielstapel zu bringen (zählt zum Gefahrenlimit). Die Karten müssen dem Spieler als Gefahrenkarte erkennbar gezeigt werden.

- Beim Ausspielen der Karten sind die Regeln für Ketten von Ereignissen (→ S. 38) zu beachten.
- Falls die Gemeinschaft aufgelöst wird (indem alle Charaktere abgeworfen oder eliminiert werden), wird die Bewegungs-/Gefahrenphase beendet und es dürfen keine Gefahrenkarten mehr gespielt werden. Der Zielort bleibt aber bis zum Ende der Bewegungs-/Gefahrenphase liegen, und es darf dort noch eine Karte auf die Lauer gelegt werden, wenn das Gefahrenlimit es zulässt.
- Anschließend erreicht die Gemeinschaft den Zielort. Will die Gemeinschaft (nur durch besondere Fähigkeiten oder Karten) zu einem weiteren Ort reisen, muss sie das jetzt ankündigen. In diesem Fall gilt jedes zuvor ausgespielte Unterstützungsereignis auch für die folgende Bewegungs-/Gefahrenphase, wenn die Bedingungen einer solchen Karte weiterhin erfüllt sind.

- Der Spieler und sein Gegner ziehen solange Karten vom Spielstapel, bis sie 8 Handkarten haben. Wer stattdessen mehr als 8 Karten hat, wirft solange beliebige Karten ab, bis er wieder 8 Handkarten hat.

Sind alle solchen Bewegungs-/Gefahrenphasen durchlaufen, dürfen in dieser Phase keine weiteren Karten mehr gespielt werden.

Gemeinschaften, die sich am selben Ort (selbe, gemeinsame Ortskarte) befinden, werden vereinigt. Würde die Gemeinschaftsgröße dadurch auf mehr als 7 steigen oder würde die Zusammensetzung der Charaktere der Gemeinschaft den Regeln (\rightarrow S. 35) widersprechen, so wird eine Gemeinschaft sofort an ihren Ausgangsort zurückgesetzt (Wahl des Gefahrenkartenspielers); dabei muss es sich um eine Gemeinschaft handeln, die sich diese Runde bewegt hat. Wird eine Gemeinschaft so zurückgesetzt, behält der Ausgangsort seinen ursprünglichen Status (ungetappt/getappt) bei. Bei der Vereinigung von Gemeinschaften übertragen sich Effekte, die ursprünglich nur für eine der Gemeinschaften galten, auf die gesamte Gemeinschaft.³

Gemeinschaften an Zufluchtsorten, die jeweils eigene Ortskarten haben, dürfen (aber müssen nicht) vereinigt werden. Der Spieler entscheidet in dem Fall, welche Ortskarte behalten wird und welche in den Ortskartenstapel zurückgelegt wird. Unterstützungskarten, die auf die abgeworfene Ortskarte gespielt wurden, werden ebenfalls abgeworfen.

Orte, von denen sich Gemeinschaften wegbewegt haben, und an denen sich nun keine Gemeinschaften mehr aufhalten, werden abgeworfen (wenn sie getappt sind) oder in den Ortsstapel zurückgelegt (wenn sie ungetappt sind oder es sich um Zufluchtsorte handelt). Lagen an solchen Orten noch auf die Lauer gelegte Karten, so muss der Gegner sie auf die Hand zurücknehmen.

Spieltechnisch befindet sich eine Gemeinschaft, die sich bewegt hat, erst mit Beginn der Ortsphase an ihrem neuen Ort.

Ortsphase

Jede Gemeinschaft erhält eine eigene Ortsphase. Innerhalb der jeweiligen Ortsphasen geschehen folgende Aktionen in dieser Reihenfolge:

- Eine Gemeinschaft kann den Ort, an dem sie sich befindet, betreten. Betritt sie den Ort nicht, so ist ihre Ortsphase sofort(!) beendet und für diese Gemeinschaft können in dieser Phase keine Unterstützungskarten gespielt werden.⁴

³Wurde z. B. eine Gemeinschaft von Orks angegriffen, kann ein auf die Lauer gelegter *Ork-Unterkünftling* die vereinigte Gemeinschaft mit +3 auf Kampfgeschick angreifen.

⁴Eine Ausnahme stellt z. B. *Belagerung* dar: Der Angriff erfolgt in der Ortsphase, und es können Karten gespielt werden, die eine Wirkung auf den Angriff oder einzelne Hiebe haben.

- Wird der Ort betreten, muss sich die Gemeinschaft dem automatischen Angriff stellen, falls der Ort einen besitzt. Der Gegner kann eine auf die Lauer (→ S. 25) gelegte Kreatur vor dem automatischen Angriff aufdecken, die - sofern am Ort spielbar - die Gemeinschaft nach dem automatischen Angriff angreift. Eine solche Kreatur zählt nicht als automatischer Angriff. Der Gegner kann auch eine auf die Lauer gelegte Karte aufdecken, die den automatischen Angriff modifiziert, wenn diese Karte auch schon offen in der Bewegungsphase hätte gespielt werden können.

Ist der Ort auch der namentlich genannte Heimatort eines Charakters aus der Gemeinschaft, so kann dieser getappt werden, um den automatischen Angriff zu vereiteln.

- Jeder gegnerische Agent, der sich am selben Ort befindet, darf die Gemeinschaft angreifen (→ S. 20).
- Falls am Ort ein eigener Charakter gefangen gehalten wird (→ S. 29), kann sich die Gemeinschaft einem Rettungsangriff stellen, um zu versuchen ihn zu befreien. Wird nach dem Angriff ein Charakter getappt, so wird der gefangene Charakter befreit und schließt sich unter allgemeinem Einfluss der Gemeinschaft an. Der Ort wird in diesem Fall getappt und ein weiterer Charakter kann getappt werden, um einen geringeren Gegenstand auszuspielen.
- Ist der Ort ungetappt, so darf ein Charakter der Gemeinschaft getappt werden, um ein am Ort spielbares Ereignis (kurzfristiges oder permanentes, das laut Kartentext den Ort tappen wird), einen am Ort spielbaren Gegenstand (→ S. 33) oder Verbündeten (→ S. 45) ausspielen oder um zu versuchen, ein am Ort spielbares Heer (→ S. 36) zu beeinflussen.

Der Gegner kann bei der Ankündigung einer dieser Aktionen eine auf die Lauer gelegte Karte aufdecken, sofern sie auf eine solche Aktion zielt und sie auch schon in der Bewegungs-Gefahrenphase hätte gespielt werden können (→ S. 25).

Spielt ein Charakter ein Ereignis (das den Ort tappen wird), einen Gegenstand, Verbündeten oder ein Heer aus, so wird der Ort getappt und ein weiterer Charakter der Gemeinschaft kann getappt werden, um einen geringeren Gegenstand auszuspielen. Befindet sich die Gemeinschaft an einem unterirdischen Ort, kann statt diesem auch ein beliebiger anderer am Ort spielbarer Gegenstand ausgespielt werden.

- Weitere Charaktere können getappt werden, um Gegenstände, Verbündete oder Heere zu spielen, die (laut Kartentext) an getappten Orten spielbar sind.
- Ein Charakter kann getappt werden, um einen gegnerischen Charakter, Verbündeten oder Gegenstand zu beeinflussen (wenn sich dieser am selben Ort befindet) oder um ein gegnerisches Heer zu beeinflussen, wenn dieses am selben Ort spielbar ist. Ein solcher Beeinflussungsversuch (→ S. 26) darf nur einmal pro Runde stattfinden. Er darf nicht in der ersten Runde des Spielers stattfinden. Wurde der

Zauberer/Ringgeist/Gefallener-Zauberer/Balrog in dieser Runde erstmalig ausgespielt, so darf dieser keinen solchen Beeinflussungsversuch durchführen.

Der Beeinflussungsversuch darf alternativ auch vor dem Ausspielen eines (normalen) Gegenstandes, Verbündeten oder Heeres unternommen werden.

- Wurde kein Beeinflussungswurf gegen eine gegnerische Unterstützungskarte oder einen gegnerischen Charakter versucht, so kann der Spieler einen Kampf gegen eine gegnerische Gemeinschaft beginnen, die sich am selben Ort befindet. Eine Helden- oder Gefallener Zauberer-Gemeinschaft darf eine Schergen- oder Balrog-Gemeinschaft angreifen oder umgekehrt. Ein Kampf darf immer stattfinden, wenn eine Gemeinschaft eine offene Gemeinschaft eines Gefallener-Zauberer-Spielers ist. (→ S. 37).

Abschlussphase

Folgende Aktionen werden in dieser Reihenfolge durchgeführt:

- Ein Goldener Ring (\rightarrow S. 43) in der Gemeinschaft eines Ringgeistes oder Balrogs wird mit -2 automatisch getestet. Befindet sich eine Schergen- oder Balroggemeinschaft mit einem Goldenen Ring an einem Zufluchtsort, so wird jeder Goldene Ring automatisch mit -2 getestet.
- Wird aus bestimmten Gründen die Ortskarte einer Gemeinschaft durch eine andere ausgetauscht, so zählt dies als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.
- Der Gegner muss noch auf der Lauer liegende Karten zurück auf die Hand nehmen.
- Der Spieler und der Gegner dürfen je eine Handkarte abwerfen. Wer dann weniger als 8 Handkarten hat, zieht auf 8 Karten nach; wer mehr als 8 Handkarten hat, muss weitere Karten abwerfen, bis er 8 Karten hat. (Der Spieler darf hiernach noch Ereignisse spielen, danach aber nicht nochmals auffüllen.)

Spielende

Das Spiel beenden

Ein Spiel ist sofort beendet („Ring-Bedingung“), wenn ein Zauberer-Spieler *Gollums Schicksal* oder erfolgreich *Schicksalsklüfte* ausspielt, d. h. den Einen Ring vernichtet. In diesem Fall hat der Spieler sofort gewonnen. Entsprechend gewinnt ein Schergen-Spieler, wenn einer seiner Charaktere im Besitz des *Einen Ringes* ist und sich in *Barad-dûr* befindet. Ein Gefallener Zauberer-Spieler gewinnt, wenn sein Zauberer *A New Ringlord* ausspielt und die dort angegebene Bedingung zum Gewinnen des Spieles erfüllt. Für einen Balrog-Spieler gilt, dass er *Challenge the Power* ausspielen und die Gewinnbedingung erfüllen muss.

Ein Spiel endet, wenn der eigene Zauberer, Ringgeist, Gefallene Zauberer oder Balrog eliminiert wird. In Turnierspielen aber wird das Spiel dann trotzdem weitergeführt. Es müssen in dem Fall alle Karten abgeworfen werden, die sich explizit nur auf diesen Zauberer, Ringgeist, Gefallener Zauberer bzw. Balrog beziehen. Am Ende werden dem Spieler 5 Punkte von seinen gesamten Siegpunkten abgezogen (s. u.).

Ansonsten endet ein Spiel in der Runde, sobald jeder Spieler sein Deck zweimal aufgebraucht hat (→ S. 25). Alternativ kann ein Spieler den Rat einberufen (das Spiel beenden), wenn er sein eigenes Deck zweimal aufgebraucht hat, oder wenn er es einmal aufgebraucht hat und mindestens 25 Siegpunkte besitzt. Punkte von Karten, die sich an unterirdischen Orten befinden, dürfen dabei nicht berücksichtigt werden. Der Gegner erhält danach noch eine letzte Runde.

S B Schergen- und Balrog-Spieler müssen zum Einberufen des Rates außerdem die Karte *Saurons Kriegsrat* spielen.

B Punkte durch Karten, die sich an unterirdischen Orten befinden, werden für einen Balrog-Spieler berücksichtigt.

H F Erfüllt ein Helden- oder Gefallener Zauberer-Spieler die Bedingungen, um den Rat einzuberufen, so kann er *Saurons Kriegsrat* als Gefahrenkarte gegen einen Schergen- oder Balrogspieler einsetzen, um das Einberufen des Rates am Ende von dessen Runde zu bewirken.

Der Rat der Freien Völker

Nach der letzten Runde tritt der Rat der Freien Völker (bzw. Saurons Kriegsrat, Day of Reckoning oder Day of Decision) zusammen. Während des Rates muss jeder Spieler für jeden seiner Charaktere einen Versuchungswurf (→ S. 46) durchführen. Es dürfen noch Unterstützungskarten gespielt werden, die Versuchungspunkte oder Versuchungswürfe beeinflussen oder verhindern, dass Charaktere abgeworfen werden müssen. Falls die Reihenfolge entscheidend ist, in der die Spieler ihre Versuchungswürfe durchführen, wird durch einen Zufallswurf bestimmt, welcher Spieler zuerst für (alle) seine Charaktere die Versuchungswürfe durchführen muss.

Punkte

Ist das Spiel beendet, werden die Gesamtpunkte ermittelt: Jeder Spieler addiert alle seine Siegpunkte in den folgenden Kategorien:

- Charaktere
- Besonderes (Karten mit Karo oben links im Eck)
- Gegenstände
- Verbündete
- Heere
- Kreaturen

Kreaturen zählen für Helden- und Gefallener Zauberer-Spieler nur dann Siegpunkte, wenn sie kein * im Siegpunktfenster haben. Für Schergen- und Balrog-Spieler zählen nur die Karten mit * Siegpunkte.

Das Resultat in jeder Rubrik ist mindestens 0. Hat der gegnerische Spieler in einer Kategorie 0 Punkte, so werden die eigenen Punkte in dieser Kategorie verdoppelt; die Kategorien für besondere Punkte und für Kreaturen werden nicht verdoppelt. Sind die Punkte in einer Kategorie größer als die Hälfte der Summe aller Punkte, so werden diese Punkte in der Kategorie reduziert bis sie so groß wie die summierten Punkte aus allen anderen Kategorien sind. Für jede einzigartige Charakter- oder Unterstützungskarte, die einem Spieler Siegpunkte gibt und die sein Gegner noch in einer beliebigen Manifestation, nicht aber als Gefahrenkarte, auf der Hand hat, wird anschließend 1 Punkt abgezogen.

Einem Spieler, der im Spielverlauf seinen Zauberer/Ringgeist/Gefallener Zauberer/Balrog verloren hat, werden 5 Punkte abgezogen. Die Mindestpunktzahl bei Spielende ist 0.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Turnierspielen erhält jeder Spieler 3 Turnierpunkte, wenn das Spiel unentschieden endet. Ansonsten erhält der Gewinner 4, 5 bzw. 6 Turnierpunkte, wenn der mehr, mindestens anderthalb mal bzw. mindestens doppelt so viele Punkte wie sein Gegner hat. Der Verlierer erhält 2, 1 bzw. 0 Turnierpunkte. Ein Spieler, der das Spiel durch die „Ring-Bedingung“ gewonnen hat, erhält im 2-Deck Spiel 7 Turnierpunkte (8 Punkte im 1-Deck, 6 Punkte im 3- oder 4-Deck Spiel), der Gegner erhält 0.

Schlüsselbegriffe

Agenten

Beschränkungen bei der Erstellung des Spielstapels

Die Summe der Geisteskraftpunkte aller Agenten im gesamten Deck (inkl. Startcharaktere Reservestapel) darf nicht mehr als 36 sein.

Agenten als Charaktere

Agenten können nur von Schergen-Spielern oder Gefallener Zauberer-Spielern als Charaktere benutzt werden. In diesem Fall dürfen sie aber nicht als Anfangscharaktere verwendet werden. Im Verlauf des Spiels dürfen sie nur an ihrem Heimatort gespielt werden. Ein Agent darf nicht als Gefahrenkarte gespielt werden, solange er als Charakter im Spiel ist.

Agenten als Gefahren

Ausspielen von Agenten Agenten können als Gefahren gespielt werden; sie zählen nicht als Kreaturen. Ein Agent wird in der Bewegungs-/Gefahrenphase verdeckt und ungetappt ausgespielt (zählt gegen das Gefahrenlimit). Er befindet sich dann an einem seiner Heimatorte (welcher, muss nicht bestimmt werden).

Enttappen von Agenten Jeder getappte Agent wird in der Enttappphase seines Spielers enttappt. (Außerdem können Agenten in der Bewegungs-/Gefahrenphase enttappt werden. Dies zählt als Handlung, s. u.)

Aufdecken von Agenten

Ein verdeckt liegender Agent kann in einer Bewegungs-/Gefahrenphase jederzeit aufgedeckt werden (zählt nicht zum Gefahrenlimit).

Hat er sich noch nicht bewegt (s. u.), so erscheint er an einem seiner Heimatorte und erhält die entsprechende Ortskarte (Gefallener Zauberer-Spieler müssen stets die Heldenversion von Orten verwenden. Außerdem darf sich die Schergenversion desselben Ortes nicht im Spiel oder im Abwurfstapel befinden). Ist die entsprechende Ortskarte nicht verfügbar, wird der Agent am Ende der Runde abgeworfen. Hat sich der Agent schon bewegt, wird die Reiseroute offengelegt und überprüft. Ist sie korrekt, werden alle bis auf die letzte Ortskarte (aktueller Aufenthaltsort) zurück in den Ortsstapel gelegt. Ist sie nicht korrekt,

wird der Agent sofort abgeworfen und die Ortskarten werden alle wieder in den Ortsstapel gelegt. Umweltereignisse haben nur auf den aktuellen Aufenthaltsort des Agenten einen Effekt.

Handlungen von Agenten Ein Agent, der bereits zu Beginn des gegnerischen Zuges im Spiel war, kann in jeder Runde genau eine der folgenden Handlungen durchführen. Jede dieser Handlungen zählt 1 gegen das Gefahrenlimit.

- **Enttappen.** Ein Agent kann enttappt werden.
- **Heilen.** Ein verwundeter Agent kann geheilt, also in den getappten Zustand versetzt werden.
- **Verdecken.** Ein offen ausliegender Agent kann verdeckt (umgedreht) werden. Alle bei ihm liegenden Ortskarten bis auf den aktuellen Aufenthaltsort werden zurück in den Ortsstapel gelegt. Ein verdeckt liegender Agent befindet sich hinsichtlich Einzigartigkeit nicht im Spiel.
- **Bewegung.** Ein Agent kann sich zu einem Ort (der im Ortsstapel verfügbar ist) bewegen, der in derselben oder einer angrenzenden Region seines aktuellen Aufenthaltsortes liegt (für Schergenspieler (nicht Balrog) gelten die Regionen Udûn und Dagorlad als benachbart). Dies darf keine Version eines Helden-Zufluchtsorts und kein Unterirdischer Ort sein. Der Ort wird verdeckt neben den Agent und auf evtl. bereits vorhandene Orte gelegt, wenn der Agent verdeckt ist. Bewegt sich der Agent verdeckt, muss er für seinen Heimatort keine Ortskarte haben. Liegt der Agent offen, wird die Karte offen neben ihn gelegt und alle noch bei ihm liegenden Ortskarten werden in den Ortsstapel gelegt. Umweltereignisse haben nur auf den aktuellen Aufenthaltsort des Agenten einen Effekt. Nachdem sich ein Agent bewegt hat, wird er getappt (falls er nicht vorher schon getappt war).

Ein Agent kann sich alternativ zum zuvor besuchten Ort zurückbegeben; in diesem Fall wird die zuletzt neben ihn gespielte Ortskarte entfernt. Der Agent wird danach getappt.

Alternativ kann der Agent zu seinem Heimatsort zurückkehren: Alle bei ihm liegenden Ortskarten werden entfernt. Liegt der Agent offen aus, muss aber die Ortskarte seines Heimatortes liegen bleiben bzw. neu zu ihm gelegt werden. Der Agent wird in diesem Fall nicht getappt. Auf diese Art kann sich ein Agent auch von einem Heimatort zu einem anderen Heimatort bewegen, wenn er mehrere hat.

- **Ausspielen von Kreaturen** Ein offen ausliegender Agent, der sich an einer Ruine, einem Schattenhort oder einem Hort der Dunkelheit befindet, kann getappt werden, um eine Gemeinschaft, die sich an diesem Ort befindet oder dorthin bewegt, mit Kreaturen anzugreifen: Die Kreatur darf nicht einzigartig sein und muss dem Typ des automatischen Angriffes an diesem Ort (auf der Ortskarte des Gegners) entsprechen. Ein solcher Kreaturenangriff wird weder einer Region noch einem Ort zugeordnet und zählt jeweils zum Gefahrenlimit.

Alternativ kann ein offen ausliegender Agent auch an seinem Heimatort getappt werden, wenn sich eine Gemeinschaft dorthin bewegt oder dort befindet, und diese mit Kreaturen angreifen. Jeder solche Kreaturenangriff wird weder einer Region noch einem Ort zugeordnet und zählt jeweils zum Gefahrenlimit. Ist der Ort ein freier Ort, so dürfen Menschen, Zwerge, Elben, Dúnedain und Hobbits gespielt werden. Handelt es sich um einen Grenzort, dürfen Menschen, Zwerge, Elben, Dúnedain, Hobbits, Orks und Nazgûl gespielt werden. An Ruinen, Schattenhorten und Horten der Dunkelheit dürfen Orks, Nazgûl und Trolle gespielt werden. An Schattenhorten dürfen außerdem Untote gespielt werden.

Angriffe durch Agenten Ein Agent kann eine Gemeinschaft in ihrer Ortsphase angreifen (zählt nicht als Handlung), wenn er sich am selben Ort befindet und die Gemeinschaft den Ort betritt (zählt nicht zum Gefahrenlimit). Der Angriff wird nach dem automatischen Angriff durchgeführt, und der Agent muss dazu aufgedeckt werden, wenn er es nicht schon war. Angriffe durch Agenten werden dem Ort nicht zugeordnet (weder bzgl. Name noch Typ). In jeder Ortsphase darf jeder Agent nur einmal angreifen. Ein Agent verfügt über einen Hieb. Das Kampfgeschick des Agenten wird folgendermaßen modifiziert:

Ist der Agent verwundet: -2.

War der Agent bei Ankündigung des Angriffs verdeckt und befindet sich an seinem Heimatort: +5 und +1 auf Konstitution.

War der Agent bei Ankündigung des Angriffs verdeckt: +2.

Liegt der Agent offen aus und befindet sich an seinem Heimatort: +2 und +1 auf Konstitution.

Zum modifizierten Kampfgeschick kommt ein Würfelwurf hinzu, der gleichzeitig mit dem des angegriffenen Charakters ermittelt wird. Ein Angriff eines Agenten gegen Schergen- oder Balrgospieler ist immer ein Verhörangriff (\rightarrow S. 45). Der Agent wird eliminiert, wenn alle seine Hiebe besiegt werden. In diesem Fall erhält der Gegner die Siegpunkte, die als Siegpunkte für Kreaturen zählen. Der Agent wird verwundet, wenn mindestens einer seiner Hiebe fehlschlägt (für Regeln zu Angriffen \rightarrow S. 23).

Beeinflussung durch Agenten Nur wenn es einem Agenten durch spezielle Fähigkeiten oder Karten erlaubt ist, kann er, wenn er ungetappt ist, in der Bewegungs-/Gefahrenphase einen Beeinflussungsversuch unternehmen (zählt nicht gegen das Gefahrenlimit). Er zählt nicht als Handlung im obigen Sinne. Einen Beeinflussungsversuch, ob durch Agenten oder eigene Charaktere, darf jeder Spieler nur einmal pro Runde unternehmen.

Wenn ein Agent ein Heer beeinflussen will, muss er sich dazu an einem Ort befinden, an dem das Heer spielbar ist. In allen anderen Fällen muss er sich am Zielort der Gemeinschaft befinden, gegen die sich der Versuch richtet. Für den Beeinflussungsversuch muss der Agent aufgedeckt werden, wenn er es nicht schon war. Der Beeinflussungswurf wird dann durchgeführt, als ob ihn ein Charakter unternähme (\rightarrow S. 26). Dabei gelten folgende Modifikationen: Der Wurf des Agenten kann nicht durch Charakter- oder Unterstützungskarten modifiziert werden. Befindet sich der Agent an seinem Heimatort, wird der

Wurf mit +2 modifiziert. Haben der beeinflusste Charakter oder Verbündeter denselben Heimatort wie der Agent, wird seine Geisteskraft als 0 gewertet. Ist das Heer am Heimatort des Agenten spielbar, wird der nötige Wert zur Beeinflussung als 0 gewertet.

Allgemeiner Einfluss

Der Allgemeine Einfluss jedes Spielers beträgt 20 Punkte. Schergen- und Balrog-Spieler besitzen zusätzliche 5 Punkte, mit denen aber keine Charaktere geführt werden können. Wird der Allgemeine Einfluss durch die Summe der Geisteskraft von Charakteren überschritten, so müssen Charaktere am Ende der nächsten Organisationsphase abgeworfen werden (vgl. S. 11). Der freie allgemeine Einfluss beträgt in jedem Fall mindestens 0.

Führen bestimmte Ereignisse im Verlauf des Spiels dazu, dass ein Gefolgsmann nicht länger durch direkten Einfluss geführt werden kann, so wechselt er unter allgemeinen Einfluss. Bis zur nächsten Organisationsphase müssen aber keine Punkte des allgemeinen Einflusses aufgebracht werden, um ihn zu kontrollieren.

Angriffe (Kämpfe)

Zuordnung

Ein Angriff wird in der Regel einem Ort (namentlich), einem Ortstyp (Ortsymbol), einer Region (namentlich) oder einem Regionstyp (Regionssymbol) zugeordnet. Mehrere Zuweisungen können erfüllt sein (z. B. sind automatische Angriffe namentlich ihrem Ort sowie typmäßig ihrem Ort zugeordnet). Es gibt Angriffe, die örtlich nicht zugeordnet werden (z. B. *Botschaft tapferer Helden*).

Eine Gefahrenkarte, die einen Angriff bewirkt, muss zu Beginn einer Kette von Ereignissen gespielt werden. Es gibt Gefahren, die mehrere Angriffe auslösen (z. B. *Attentäter*), diese werden dann nacheinander ausgeführt.

Zuweisung der Hiebe

Jeder Angriff besteht aus einer bestimmten Anzahl Hieben, die den Charakteren einer Gemeinschaft wie folgt zugeteilt werden. Verbündete zählen im Kampf als Charaktere.

- Zunächst darf der verteidigende Spieler jedem ungetappten Charakter der Gemeinschaft einen Hieb zuteilen. (Dieser Punkt entfällt, falls der Angriff die Eigenschaft hat, dass der Angreifer die verteidigenden Charaktere bestimmen darf).
- Sind dann noch Hiebe des Angriffs übrig, darf der Angreifer beliebigen Charakteren, denen noch kein Hieb zugewiesen wurde, jeweils einen Hieb zuweisen. Hiebe müssen an so viele Charaktere wie möglich verteilt werden (der Gegner darf nicht auf das Zuweisen verzichten, um mehr -1 Modifikationen (s. u.) zu sammeln).

Nachdem die Hiebe zugewiesen sind, dürfen keine Karten mehr gespielt werden, die die Anzahl der Hiebe modifizieren.

Sind alle Hiebe zugewiesen, so werden die Hiebe in einer beliebigen Reihenfolge abgewickelt, über die der Verteidiger entscheidet. Er kann die Reihenfolge außerdem nach jedem Hieb neu bestimmen.

Abwicklung der Hiebe

Jeder Hieb wird einzeln durchgeführt. Vor der Abwicklung eines Hiebes kann der Angreifer weitere Gefahrenkarten spielen, die sich auf den Hieb beziehen. Er kann außerdem -1 Modifikationen auf das Kampfgeschick zuweisen, sofern noch überzählige Hiebe existieren. Ein Charakter, der einen Hieb erhält, tappt (sofern er nicht schon getappt oder gar verwundet ist), würfelt und modifiziert das Ergebnis um

- -1, falls er bereits vorher getappt war.
- -2, falls er verwundet ist.
- -3, falls er vor der Durchführung des Wurfes nicht getappt wird.
- +1 für jeden anderen Charakter oder Verbündeten derselben Gemeinschaft, dem kein Hieb zugewiesen wurde und der zur Unterstützung getappt wird.

Diese Modifikationen werden erst berechnet, nachdem alle Boni oder Mali durch Waffen oder sonstige Unterstützungs- oder Gefahrenkarten verrechnet worden sind.

Außerdem kann der Verteidiger Unterstützungskarten spielen. Dabei darf pro Hieb nur eine Unterstützungskarte gespielt werden, die einen Beruf erfordert.

Ist das Ergebnis größer als das Kampfgeschick des Angriffs, so schlägt der Hieb fehl (wird abgewehrt) (*fail*). Ist das Ergebnis gleich, so ist der Hieb erfolglos (*ineffectual*). Ist das Ergebnis kleiner, so ist der Hieb erfolgreich (*successful*).

Schlägt ein Hieb fehl, wird ein Wurf auf die Konstitution des Angriffs durchgeführt (vom Spieler, dessen Gemeinschaft sich verteidigt). Ist er größer als die Konstitution des Angriffs, so ist der Hieb besiegt. Handelt es sich beim Angriff um ein Verhör (→ S. 45), so wird kein Konstitutionswurf durchgeführt. Der Hieb kann dann auch nicht besiegt werden. Ist der Hieb erfolglos, passiert nichts weiter.

Ist der Hieb erfolgreich, wird der Charakter verwundet und der Angreifer führt einen Konstitutionswurf durch (→ S. 38). Wird er dadurch eliminiert, kann jeder unverwundete Charakter seiner Gemeinschaft sofort einen seiner Gegenstände übernehmen. War der Angriff ein Verhör, so wird der Charakter nur getappt; es wird kein Konstitutionswurf durchgeführt.

Besiegen eines Angriffs

Ein Angriff gilt nur als besiegt, wenn alle seine Hiebe besiegt worden sind. Sind alle Angriffe einer Kreatur besiegt worden, so wird diese aus dem Spiel entfernt und geht in den Siegpunktstapel des angegriffenen Spielers (Ausnahme: Trophäen, → S. 44). Ein Helden-Spieler und ein Gefallener Zauberer-Spieler erhalten nur Siegpunkte von Kreaturen, die keinen Stern (*) im Siegpunktfenster besitzen. Schergen- und Balrog-Spieler erhalten nur Siegpunkte, wenn im Siegpunktfenster ein * notiert ist.

Für die Kämpfe zwischen Gemeinschaften gelten besondere Regeln (→ S. 37).

Aufbrauchen des Spielstapels

Ein Spielstapel wird aufgebraucht, sobald von ihm die letzte Karte gezogen worden ist. Ortskarten aus dem Abwurfstapel werden dann zurück in den Ortsstapel gelegt. Gefahrenkarten, die wegen des Aufbrauchs des Spielstapels abgeworfen werden, kommen noch in den Abwurfstapel. Bis zu 5 Karten können in beliebiger Weise mit ebensovielen Karten aus dem Reservestapel ausgetauscht werden (→ S. 42). Der Abwurfstapel wird dann gemischt und wird zum neuen Spielstapel.

Auf-die-Lauer Legen

Während jeder Bewegungs-/Gefahrenphase kann der Gefahrenspieler (höchstens) eine Karte am Zielort der Gemeinschaft auf die Lauer legen: Die Karte wird verdeckt daneben gelegt und zählt 1 hinsichtlich des Limits an Gefahrenkarten. Jede beliebige Karte darf auf die Lauer gelegt werden.

In der Ortsphase darf eine auf die Lauer gelegte Karte nur aufgedeckt werden, wenn sie auch schon während der Bewegungs-/Gefahrenphase des Spielers hätte gespielt werden können. D. h. insbesondere, dass sich alles, worauf sie in der Ortsphase abzielt, schon in der Bewegungs-/Gefahrenphase im Spiel befunden haben muss. Um eine Karte aufzudecken, muss sie außerdem eine der folgenden Bedingungen erfüllen:

- Der Ort besitzt einen automatischen Angriff und die Karte ist eine am Ort spielbare Kreatur. Die Karte muss dann vor Beginn des ersten automatischen Angriffes aufgedeckt werden und greift die Gemeinschaft (direkt) nach allen automatischen Angriffen an. Der Angriff durch die Kreatur zählt nicht als automatischer Angriff.
- Der Ort erhält durch die Karte einen automatischen Angriff oder sein automatischer Angriff wird durch die Karte modifiziert.
- Die Karte zielt auf die Gemeinschaft oder einen Charakter. Die Karte wird aufgedeckt, wenn der Spieler eine Aktion ankündigt, die das Potential hat, den Ort zu tappen (z. B. Gegenstand ausspielen).

- Eine Karte, die eine Wirkung auf einen Beeinflussungswurf oder eine Beeinflussung hat oder möglicherweise hat, darf mit der Ankündigung eines solchen aufgedeckt werden.

Wird eine auf die Lauer gelegte Karte aufgedeckt, so gilt ihr Effekt als bereits vor der aktuellen Kette von Ereignissen eingetreten.⁵

Karten, die eines der folgenden Kriterien erfüllen, dürfen nicht aufgedeckt werden:

- Die Karte schickt die Gemeinschaft zurück an ihren Ausgangsort.
- Die Karte tappt den Ort.
- Die Karte führt dazu, dass ein Charakter die Gemeinschaft verlässt (außer infolge von Kämpfen oder Versuchungswürfen).
- Die Karte verbietet der Gemeinschaft, irgendetwas am Ort zu unternehmen.
- Die Karte tappt direkt einen Charakter.

Karten, die nicht aufgedeckt werden, werden am Ende der Ortsphase auf die Hand genommen.

Beeinflussung (Abwerben)

Ein Spieler kann einmal pro Runde versuchen, einem Gegner einen Charakter oder eine Ressource abzuwerben. Ein solcher Versuch darf nicht in der eigenen ersten Runde stattfinden. Ein Zauberer, Ringgeist, Gefallener Zauberer oder Balrog darf in der Runde, in der er ins Spiel gekommen ist, keinen solchen Versuch unternehmen. Der Spieler darf außerdem mit keiner seiner Gemeinschaften in diesem Zug eine gegnerische Gemeinschaft angreifen (→ S. 37) haben. Der Einflussversuch darf ferner nicht auf den gegnerischen Zauberer, Ringgeist, Gefallener Zauberer oder Balrog abzielen, wohl aber auf dessen Gefolgsmänner (!).

Ein solcher Beeinflussungsversuch wird von einem Charakter unternommen, der dazu getappt werden muss. Der Charakter führt dann einen Beeinflussungsversuch (→ S. 36) durch: Zu einem Würfelwurf wird sein ungenutzter direkter Einfluss und zutreffende Modifikationen durch besondere Eigenschaften oder vorher ausgespielte Karten addiert. Davon wird ein Würfelwurf des Gegners zuzüglich seines freien allgemeinen Einflusses abgezogen.

- **Charaktere.** Um einen Charakter abzuwerben wird vom Ergebnis außerdem seine Geisteskraft und, falls er Gefolgsmann ist, der freie direkte Einfluss des ihn führenden Charakters abgezogen. Weitere 5 Punkte werden von diesem Ergebnis abgezogen, wenn ein Schergen- oder Balrog-Spieler einen Zauberer oder Gefallener

⁵Damit können z. B. *Wundersame Geschichten* gegen permanente Gefahrenereignisse gespielt werden

Zauberer-Spieler beeinflusst oder umgekehrt. Ist das Ergebnis größer als 0, so wird der Charakter des Gegners mit allen seinen Karten, nicht aber Gefolgsleute, abgeworfen. Weist der Spieler vor dem Beeinflussungswurf den selben Charakter von seiner Hand vor, wird die Geisteskraft als 0 gewertet. Wenn der Versuch gelingt und wenn genügend Einfluss vorhanden ist, kann der Charakter sofort in der Gemeinschaft des beeinflussenden Charakters gespielt werden.⁶

- **Heere.** Der Versuch muss an dem Ort unternommen werden, an dem das Heer spielbar ist. Vom Ergebnis wird außerdem der Wert abgezogen, der zur erfolgreichen Beeinflussung des Heeres notwendig ist. Der Wert wird nicht abgezogen, wenn der Spieler das identische Heer von der Hand vorweist. Ist das Ergebnis größer als 0, wird das Heer des Gegners abgeworfen. Wenn er es auf der Hand hatte, darf der Spieler das Heer sofort für sich ausspielen.
- **Verbündete.** Um einen Verbündeten abzuwerben wird vom Ergebnis außerdem seine Geisteskraft und der freie direkte Einfluss des ihn kontrollierenden Charakters abgezogen. Ist das Ergebnis größer als 0, so wird der Verbündete des Gegners abgeworfen. Zeigt der Spieler vor dem Beeinflussungswurf den selben Verbündeten von seiner Hand, wird die Geisteskraft als 0 gewertet. Wenn der Versuch gelingt und wenn genügend Einfluss vorhanden ist, kann der Verbündete sofort unter der Kontrolle des beeinflussenden Charakters gespielt werden.
- **Gegenstände.** Ein Gegenstand kann nur abgeworfen werden, wenn der Spieler denselben Gegenstand auf der Hand vorweisen kann. Vom Ergebnis werden außerdem die Geisteskraft des besitzenden Charakters sowie dessen freier direkter Einfluss abgezogen. Ist das Ergebnis größer als 0, muss der Gegner den Gegenstand abwerfen und der Spieler ihn unter den beeinflussenden Charakter spielen.

Besitzt der gegnerische Spieler eine andere Ausrichtung, darf, um den Wurf zu erleichtern, statt derselben zu beeinflussenden Karte (in der gegnerischen Ausrichtung) auch die Karte der eigenen Ausrichtung verwendet werden. In diesem Fall beziehen sich die oben aufgeführten Würfe stets auf den Text der Karte, die sich schon im Spiel befindet.

F Ein Gefallener Zauberer-Spieler kann nur dann eine gleiche Ressource vorzeigen und ausspielen, wenn sie dieselbe Ausrichtung hat wie der Ort, an dem er sich befindet.

Das erfolgreiche Ausspielen einer gegnerischen Ressource durch Abwerben tappt den Ort nicht.

Bewegung

Jede Gemeinschaft (→ S. 35) durchläuft in einer Runde eine Bewegungs-/Gefahrenphase. Eine Gemeinschaft kann entweder an ihrem aktuellen Ort bleiben oder versuchen,

⁶Ein Gefallener Zauberer darf zwar einen Charakter mit Geisteskraft 6 oder mehr vorweisen, um die Geisteskraft als 0 zu werten, aber die Karte nicht selber ausspielen.

sich zu einem neuen Ort zu bewegen. Die Ortskarte des neuen Ortes muss sich entweder bereits im Spiel oder noch im Ortskartenstapel befinden. Reist eine Gemeinschaft zu einem Zufluchtsort, der sich bereits im Spiel befindet, so darf diese Ortskarte oder eine neue Zufluchtsort-Ortskarte aus dem Ortskartenstapel den Zielort bilden.⁷

Es darf nicht mehr als eine Gemeinschaft geben, die dieselben Ausgangs- und Zielorte haben. Eine Ausnahme bilden Charaktere (oder Gemeinschaften), die mit einer eigenen Ortskarte am selben Ort wie eine bestehende Gemeinschaft ins Spiel gekommen sind (z. B. an einem Zufluchtsort). Bewegen sich beide Gemeinschaften nicht, so dürfen 2 verschiedene Bewegungs-/Gefahrenphasen erfolgen.

Bei der Bewegung von Gemeinschaften sind Einschränkungen hinsichtlich ihrer Zusammensetzung zu beachten (→ S. 35). Außerdem gelten für Ringgeister besondere Regeln (→ S. 43).

Gemeinschaften, die sich zu einem neuen Ort bewegen, besitzen eine Reiseroute, die je nach Bewegungsart verschieden ist:

- Eine Gemeinschaft kann sich nach Grundregeln bewegen (*starter movement*), wenn der Ausgangsort ein Zufluchtsort und der Zielort ein beliebiger Ort ist, auf dem der Ausgangsort als nächster Zufluchtsort genannt ist, oder umgekehrt. In diesem Fall entspricht besteht die Reiseroute der Gemeinschaft aus den (namentlichen) Regionen des Ausgangs- und Zielortes und den Regionstypen, wie sie auf der Reiseroute der Ortskarte stehen.

H Eine Heldengemeinschaft darf sich nach Grundregeln nicht zu Orten bewegen, die sich in *Udûn* oder *Gorgoroth* befinden.

F B Gefallener Zauberer- und Balrog-Spieler dürfen ihre Gemeinschaften nicht nach Grundregeln bewegen.

- Eine Gemeinschaft kann sich über Regionen (Fortgeschrittenen-Regeln) bewegen (*region movement*), wenn Ausgangs- und Zielort in Regionen liegen, die nicht mehr als 4 voneinander entfernt sind. Die Entfernung zweier Regionen entspricht der Anzahl benachbarter Regionen, die man durchquert, um von einer Region in die andere zu kommen, wobei die Regionen des Ausgangs- und Zielortes mitzählen. Eine Reiseroute darf dieselbe Region nicht mehrmals enthalten. Die Reiseroute besteht aus allen durchquerten (namentlichen) Regionen und ihren Regionstypen. Welche Regionen benachbart sind, besagen die Regionskarten.⁸

S Die Regionen *Udûn* und *Dagorlad* gelten für Schergenspieler als benachbart.

B Die Gemeinschaft des Balrog darf sich nicht über Regionen bewegen.

⁷Damit kann in der folgenden Ortsphase, in der zwei Gemeinschaften am Zufluchtsort vereinigt werden, z. B. eine getappte durch eine ungetappte Ortskarte ausgetauscht werden.

⁸Achtung: Auf einigen (Land-)Karten scheinen Regionen benachbart zu sein, die es nicht sind!

Bestimmte Karten erlauben einer Gemeinschaft, ein oder zwei Regionen weiter zu reisen. Durch solche Karten darf die Anzahl der durchquerten Regionen auf nicht mehr als 6 steigen.

- Eine Gemeinschaft bewegt sich unterirdisch (*underdeeps movement*), wenn ihr Start- und/oder ihr Zielort ein unterirdischer Ort (\rightarrow S.) ist. In diesem Fall besitzt sie keine Reiseroute und Kreaturen können nur auf den Zielort gespielt werden. Will sich die Gemeinschaft von einem unterirdischen Ort zu einem anderen Ort bewegen, so muss sie zu Beginn der Bewegungs-/Gefahrenphase würfeln. Ist das Ergebnis mindestens so groß wie der auf der aktuellen Ortskarte angegebene Wert, um den neuen zu erreichen, so bewegt sich die Gemeinschaft dorthin. Ist das Ergebnis kleiner, so muss die Gemeinschaft am aktuellen Ort bleiben. Will sich die Gemeinschaft von einem oberirdischen Ort, zu einem unterirdischen Ort bewegen, wird kein Würfelwurf durchgeführt.⁹ Zwischen dem Beginn der Bewegungs-/Gefahrenphase und dem Würfelwurf dürfen außer *Ulmos Reich des Wassers* keine Gefahrenkarten gespielt werden. Bleibt die Gemeinschaft an ihrem Ort stehen, werden keine Karten gezogen.

Modifikationen, die die Bewegung zwischen unterirdischen Orten betreffen, haben keinen Effekt auf die Bewegung von unterirdischen zu oberirdischen Orten, wohl aber auf die von oberirdischen zu unterirdischen Orten

Erlauben bestimmte Karten einer Gemeinschaft eine weitere Bewegungsphase, so gelten in der Organisationsphase gespielte Unterstützungskarten auch für die zusätzliche Bewegung, wenn die Bedingungen dieser Karte weiterhin erfüllt sind.

Erlauben bestimmte Karten einer Gemeinschaft nach der Ortsphase die Reise bzw. Rückkehr an einen anderen Ort, so zählt dies als Bewegung ohne Bewegungs-Gefahrenphase. Kehrt eine Gemeinschaft während ihrer Bewegungs-/Gefahrenphase zum Ursprungsort zurück, so darf sie in der Ortsphase nichts unternehmen. Dies gilt aber nicht, wenn sich eine Gemeinschaft nicht bewegt, weil sie den Wurf für Bewegung in den unterirdischen Tiefen nicht schafft.

Charaktere Gefangennehmen

Gefahrenkarten, mit denen ein Charakter gefangen genommen werden kann, heißen Gefangenschaftskarten.

Gefangennahme

Wird damit ein (oder mehrere) Charakter gefangen genommen, so verlässt dieser seine Gemeinschaft und wird mit der Gefangenschaftskarte beiseite gelegt. Legt der Spieler der

⁹Eine Ausnahme bilden die Freien Orte *Zwergenfeste im Blauen Gebirge* und *Zwergenfeste in den Eisenbergen*.

Gefangenschaftskarte keine Ortskarte aus seinem Ortsstapel unter folgenden Bedingungen und unter zusätzlicher Berücksichtigung der Anforderungen durch die Karte dazu, so kann der Charakter nicht gefangen genommen werden: Die Region des Ortes muss dieselbe wie die des Zielortes oder die des Ausgangsortes sein. Alternativ kann auch ein angrenzender unterirdischer Ort gewählt werden. Hat sich die Gemeinschaft über Regionen bewegt, darf der Ort auch in einer der durchquerten oder daran angrenzenden Regionen liegen. Der so ausgewählte Ort wird Befreiungsort genannt.

Ein Charakter, der gefangen genommen wurde, benötigt keinen allgemeinen Einfluss. Seine möglichen Gefolgsleute bleiben in der Gemeinschaft, müssen aber in dieser Runde nicht durch Allgemeinen Einfluss kontrolliert werden. Alle seine Gegenstände, mit Ausnahme von Ringen, sowie Verbündete und auf ihm liegende Unterstützungsere werden abgeworfen. Er kann außerdem keine Aktionen durchführen (auch nicht Heilen oder Tappen) oder Ziel von Aktionen sein. Weder Unterstützungs- noch Gefahrenkarten dürfen auf ihn gespielt werden und bereits ausgespielte Karten haben keine Wirkung auf ihn. Befindet sich ein Charakter in Gefangenschaft oder wird währenddessen eliminiert, werden seine Siegpunkte als Minuspunkte bewertet. Ein gefangener Zauberer zählt keine Minuspunkte, es sei denn, er wird eliminiert.

Befindet sich unter einer Gefangenschaftskarte kein Charakter mehr, wird sie abgeworfen und der Befreiungsort zurück in den Ortsstapel gelegt.

Befreiung

Ein gefangener Charakter gelangt wieder ins Spiel, wenn die Gefangenschaftskarte abgeworfen wird oder er von einer Gemeinschaft befreit wird. Im ersten Fall bildet der Charakter an seinem Befreiungsort sofort eine eigene Gemeinschaft. Ansonsten kann eine Gemeinschaft an den Ort reisen, wo der Charakter gefangen gehalten wird. Nur wenn sich der Befreiungsort nicht (mehr) im Ortsstapel befindet, kann die Ortskarte des Gegners genutzt werden. Die Gemeinschaft kann versuchen, den Charakter zu befreien. Dazu muss sie sich zuerst dem automatischen Angriff des Ortes stellen und (sofort) danach dem Rettungsangriff wie auf der Gefangenschaftskarte angeben. Danach kann ein Charakter der Gemeinschaft getappt werden, um alle gefangenen Charaktere zu befreien, die sich sofort der Gemeinschaft unter allgemeinem Einfluss anschließen. Der Ort wird dadurch getappt.

Drachen und Drachenhorte

Es wird zwischen nicht einzigartigen Drachen (*drake*) und einzigartigen Drachen (*dragon*) unterschieden. Bezieht sich ein Kartentext nur auf Drachen, so sind beide Gruppen gemeint. Zu den einzigartigen Drachen (mit Heimatort) zählen: *Agburanar* (Höhlen von *Úlund*), *Bairanax* (Talsenke von *Ovir*), *Daelomin* (Felsnadel), *Earcaraxe* (Insel der *Úlund*), *Itangast* (Goldhügel), *Leucaruth* (Zornfels), *Scatha* (Gondmaeglom), *Scor-*

ba (*Zarak-dûm*), Smaug (*Der Einsame Berg*) und der *Höhlendrache*¹⁰. Der automatische Angriff an den Heimatorten ist vom Typ „Einzigartiger Drache“.

Einzigartige Drachen besitzen außerdem Erscheinungsformen als Drache auf der Jagd, Drache daheim und als Heer (Schergen-Version). Angriffe gegen Gemeinschaften, die durch solche Ereignisse hervorgerufen werden, zählen als Angriffe durch Kreaturen (→ S. 39). Alle Erscheinungsformen dürfen gleichzeitig im Spiel sein. Wird eine Erscheinungsform besiegt oder ganz aus dem Spiel entfernt, werden alle ausliegenden Erscheinungsformen desselben Drachens abgeworfen und können nicht erneut gespielt werden. Außerdem verliert der Heimatort des Drachen den automatischen Angriff durch Drachen.

Besitzt ein Ort einen automatischen Angriff durch einen einzigartigen Drachen (*dragon*) wie z. B. die oben genannten Heimatorte von Drachen, so besitzt der Ort einen Hort. Nur an diesen Orten können Gegenstände des Typs Drachenschatz gespielt werden. Wird ein einzigartiger Drache getötet, so verliert der betreffende Heimatort ab der darauffolgenden Runde seinen Status als Drachenhort.

F Entwicklungskarten und -punkte

Entwicklungskarten (grünmetallischer Hintergrund) sind Unterstützungskarten, die nur von Gefallener Zauberer-Spielern genutzt werden dürfen. Ausgespielt geben sie ihrem Spieler eine bestimmte Anzahl an Entwicklungspunkten (Zahnrad mit Nummer am linken Kartenrand). Entwicklungspunkte können aber auch durch bestimmte Orte, an denen sich eine Gemeinschaft befindet, oder durch Gefahren verursacht werden.

In jeder Runde darf *eine* Entwicklungskarte in der Organisationsphase abgeworfen werden, wenn dadurch die Summe an Entwicklungspunkten nicht kleiner als 3 wird. Permanente Entwicklungsereignisse dürfen nur in der Organisationsphase gespielt werden.

Versuchungspunkte, die sich auf Entwicklungskarten befinden, betreffen den Gefallenen Zauberer.

Spielen zwei Spieler den gleichen Gefallenen Zauberer, und spielt ein Spieler diesen als erster aus, so muss der andere Spieler sofort alle ausliegenden Entwicklungskarten, die spezifisch (*specific*) für nur diesen Zauberer sind, abwerfen und darf keine neuen mehr von dieser Art ins Spiel bringen.

Verlässt ein Gefallener Zauberer das Spiel, so werden alle Entwicklungskarten, die spezifisch für diesen Zauberer sind, abgeworfen.

¹⁰Ich vermute, dass dies auf eine Nachlässigkeit beim Erstellen der ersten Edition zurückzuführen ist. Aus Konvention wird es nun jahrelang entgegen der ursprünglichen Intention falsch gespielt :-)

Gefahrenlimit

Das Gefahrenlimit (*hazard limit*) besagt, wie viele Gefahrenkarten in einer Bewegungs-/Gefahrenphase gegen eine Gemeinschaft gespielt werden dürfen. Es wird zu Beginn einer jeden solchen Phase ermittelt und ändert sich innerhalb derer nicht. Das Gefahrenlimit entspricht der Anzahl der Charaktere in einer Gemeinschaft, wobei Hobbits und Orks, die gleichzeitig Kundschafter sind, nur 1/2 zählen (aufrunden). Das Gefahrenlimit beträgt mindestens 2.

Im Verlauf der Bewegungs-/Gefahrenphase kann das Gefahrenlimit durch das Ausspielen bestimmter Karten verändert werden und dabei auch kleiner als 2 werden. Das Limit wird nicht verändert, wenn sich die Größe der Gemeinschaft ändert. Bestimmte Karten können das Gefahrenlimit verändern, es sinkt aber in keinem Fall unter 0.

F Gefallener Zauberer-Regeln

Folgende abweichende allgemeine Regeln gelten für Spieler Gefallener Zauberer:

- Karten, die sich auf einen Zauberer beziehen, gelten ebenso für einen Gefallenen Zauberer.
- Gemeinschaften von Gefallener Zauberer-Spielern dürfen sich nicht nach Grundregeln bewegen.
- Es dürfen keine Charaktere mit einer Geisteskraft von mehr als 5 ausgespielt werden. Sind solche Charaktere aber einmal im Spiel, müssen sie nicht abgeworfen werden. Ork- und Trollcharaktere dürfen nicht gespielt werden (es sei denn, bestimmte Karten erlauben dies).
- Eine Unterstützungskarte beliebiger Ausrichtung darf nur auf Unterstützungskarten derselben Ausrichtung zielen. Diese Einschränkung gilt nicht für Zaubersprüche oder Magie.

Helden-Unterstützungsereignisse dürfen nicht auf Orks oder Trolle gespielt werden. Orks und Trolle dürfen auch nicht benutzt werden, um die Bedingungen von Helden-Unterstützungsereignissen zu erfüllen. Permanente Helden-Unterstützungsereignisse dürfen nicht auf Gemeinschaften gespielt werden, in denen sich Orks oder Trolle befinden. Helden-Gegenstände dürfen von Orks und Trollen ausgespielt und benutzt werden, aber ihre Fähigkeiten werden ignoriert.

- Ein Gefallener Zauberer darf für seine Gemeinschaften die Orte *Die Weißen Türme*, *Isengart*, *Rhosgobel* und *Deep Mines* die Gefallener Zauberer-Versionen (Zauberer-Zufluchtsorte) benutzen. Für Ruinen dürfen die Helden- oder die Schergenversionen der Orte verwendet werden (bei jedem Ausspielen einer Ortskarte darf der Typ neu

gewählt werden). Für alle anderen Orte müssen die Heldenversionen der Ortskarten gewählt werden. Offene Gemeinschaften (→ S. 35) eines Gefallenen Zauberer-Spielers müssen die Heldenversionen für Schattenhorte, Horte der Dunkelheit und Dunkle Zufluchtsorte, aber Schergenversionen für Zufluchtsorte, Freie Orte und Grenzorte verwenden.

Die besonderen Effekte von Zufluchtsorten (Heilen, Charaktere ins Spiel bringen, ...) gelten nur an Zauberer-Zufluchtsorten.

Eine Ortskarte, die sich in einer Ausrichtung bereits im Spiel befindet oder im Abwurfstapel liegt, darf nicht in der anderen Ausrichtung erneut ausgespielt werden.

Ändert sich durch bestimmte Karten die Ausrichtung eines Ortes, so muss die betroffene Karte sofort ersetzt werden. Sie behält dabei ihren Status (getappt/ungetappt) bei.

- Eine offene Gemeinschaft darf jede Gemeinschaft eines anderen Spielers angreifen (→ S. 37).
- Offene Gemeinschaften sind bezüglich der Regeln für Verhörangriffe (→ S. 45) keine Schergengemeinschaften, wohl aber bezüglich Gefahren, die nur gegen Schergengemeinschaften spielbar sind.
- Regeln, die sich auf Zufluchtsorte oder Dunkle Zufluchtsorte beziehen, gelten stattdessen für die Gefallener Zauberer-Zufluchtsorte. Die besonderen Effekte von Zufluchtsorten (Heilen, Charaktere ins Spiel bringen etc.) gelten nur an Gefallener Zauberer-Zufluchtsorten.
- Wird ein Ring getestet (→ S. 43), so wird der Wurf mit -1 modifiziert.
- Abgesehen von Entwicklungskarten zählt jede Karte mit Siegpunkten nur 1 Siegpunkt. Helden- oder Schergen-Unterstützungskarten, die Siegpunkte modifizieren, gelten nicht für Gefallene Zauberer.
- Ein Übersicht über Entwicklungskarten- und Punkte gibt es ab Seite 31.

Gegenstände

Bedingungen beim Deckaufbau

Gegenstände können sowohl in der Helden- wie auch in der Schergen-Version ins Deck gebaut werden. Von einzigartigen Gegenständen darf nur eine Version (beliebiger Ausrichtung) eingebaut werden.

Ausspielen

Zu Gegenständen zählen geringere, bedeutende, legendäre und besondere Gegenstände sowie Ringe (→ S. 43). Ein Gegenstand kann von einem ungetappten Charakter in der Ortsphase an einem ungetappten Ort ausgespielt werden, wenn das Ausspielen des Gegenstandes dort erlaubt ist. Der Charakter und der Ort werden damit getappt. Um einen Drachenschatz-Gegenstand ausspielen zu können, muss der Ort außerdem ein Drachenhort (→ S. 31) sein. Wird ein Gegenstand an einem unterirdischen Ort gespielt und der Ort dabei getappt, kann ein anderer Charakter getappt werden, um noch einen weiteren Gegenstand auszuspielen, der an diesem Ort spielbar ist (→ S. 41). In diesem Fall darf kein weiterer geringerer Gegenstand (s. u.) gespielt werden.

Geringere Gegenstände

Immer wenn in der Ortsphase das Ausspielen einer Unterstützungskarte zum Tappen des Ortes führt (auch beim Befreien von Charakteren), kann direkt danach ein anderer Charakter getappt werden, um noch einen geringeren Gegenstand auszuspielen. Drachenschatz-Gegenstände können nur an Horten gespielt werden.

Einschränkungen

Helden-Spieler, die einen Schergen-Gegenstand spielen, und Schergen- oder Balrog-Spieler, die einen Helden-Gegenstand spielen, können dessen Eigenschaften nicht nutzen. Außerdem werden seine Siegpunkte halbiert (aufrunden).

- S B Gegenstände, die im Besitz eines Ringgeistes oder Balrog sind, verlieren ihre Fähigkeiten (die zum Ausspielen des Gegenstandes müssen aber erfüllt werden). Hierbei sind die Regeln für Ringe (→ S. 43) zu beachten.
- F Gegenstände, die im Besitz eines Orks oder Trolls eines Gefallener Zauberer-Spielers sind, verlieren ebenfalls ihre Fähigkeiten.
- F Gefallener Zauberer-Spieler können Helden-Gegenstände nur an Helden-Orten und Schergen-Gegenstände nur an Schergen-Orten spielen. Gefallener Zauberer-Gegenstände können an beiden Versionen gespielt werden, und Gefallener Zauberer-Orte zählen diesbezüglich gleichzeitig als Helden- wie auch als Schergen-Orte. Orks oder Trolle können Helden-Gegenstände tragen, aber ihre Fähigkeiten werden dann ignoriert.
- B Ein Balrog-Spieler erhält keine Siegpunkte durch Helden-Gegenstände, die an Balrog-Zufluchtsorten spielbar sind.

Hinterlegen

Gegenstände (außer *Der Eine Ring*) können an Zufluchtsorten in der Organisationsphase hinterlegt werden. Ein Charakter, der seinen Gegenstand hinterlegen will, muss einmal

gegen Versuchung würfeln (\rightarrow S. 46). Ist der Charakter danach noch im Spiel, wird der Gegenstand hinterlegt, d. h. auf den Siegpunktstapel gelegt. Ein Charakter kann mehr als einen Gegenstand hinterlegen (jeweils nacheinander).

Gemeinschaften

Allgemeines

Eine Gemeinschaft ist die Gruppe von Charakteren, die in der Organisationsphase als solche definiert wird. Gemeinschaften dürfen in der Organisationsphase beliebig umorganisiert werden, wenn für diese Aktionen genügend Einfluss vorhanden ist. Das heißt, Charaktere, die sich am selben Ort befinden, dürfen durch allgemeinen oder direkten Einfluss geführt werden. Wird eine Gemeinschaft in der Organisationsphase in 2 oder mehr neue Gemeinschaften aufgeteilt, so müssen sich alle zu verschiedenen Orten bewegen, und nur eine Gemeinschaft darf am Ausgangsort bleiben (\rightarrow S. 27). In der Bewegungs-/Gefahrenphase müssen alle Charaktere derselben Gemeinschaft dieselbe Reiseroute haben. Dieselbe Reiseroute kann nicht von mehr als 1 Gemeinschaft bereist werden.

Die Größe einer Gemeinschaft entspricht der Anzahl der Charaktere in ihr, wobei Hobbits und Orks, die gleichzeitig Kundschafter sind, nur $1/2$ zählen (aufrunden). Sie darf nicht größer als 7 sein. Die Größe der Gemeinschaft beträgt in jedem Fall mindestens 2.

Gemeinschaften, die sich in ihrer Bewegungs-/Gefahrenphase zum selben Ort (selbe Ortskarte) bewegen, werden automatisch vereinigt. Sollte dadurch eine Regel hinsichtlich der Zusammensetzung von Gemeinschaften verletzt werden (s. u.), so muss eine der ursprünglichen Gemeinschaften nach Wahl des Gegners sofort an ihren Ausgangsort zurückkehren. (Besitzt eine solche Gemeinschaft keinen Ausgangsort, muss sie abgeworfen werden.) Ein Ausnahme bilden Zufluchtsorte: Dort dürfen sich mehrere Gemeinschaften unvereinigt aufhalten, wenn jede von ihnen eine eigene Ortskarte besitzt. Vereinigen sich zwei Gemeinschaften, so gelten Effekte, die nur ursprünglich nur eine Gemeinschaft betroffen haben, auch für die vereinigte Gemeinschaft.

Arten von Gemeinschaften

- [H] Gemeinschaften eines Helden-Spielers zählen als Helden-Gemeinschaften (sie sind weder offen noch verborgen).
- [S] Gemeinschaften eines Schergen-Spielers zählen als Schergen-Gemeinschaften. Sie sind offen, wenn sich in ihnen Orks (außer Halb-Orks in Gemeinschaften mit nur Halb-Orks und Menschen), Trolle oder ein Ringgeist als *Grausamer Reiter* befindet. Eine Schergen-Gemeinschaft, die nicht offen ist, ist verborgen.
- [F] Gemeinschaften eines Gefallener Zauberer-Spielers gelten als Helden-Gemeinschaften, wenn sich in ihnen keine Orks (außer Halb-Orks in Gemeinschaften mit nur Halb-

Orks und Menschen) oder Trolle befinden, und wenn sie auch ansonsten nicht offen sind. Eine solche Gemeinschaft zählt als verborgen.

Gemeinschaften gelten als Schergen-Gemeinschaften, wenn sich in ihnen Orks oder Trolle befinden, oder wenn sich darin außer Halb-Orks auch Charaktere befinden, die nicht Halb-Orks oder Menschen sind. Eine solche Gemeinschaft zählt als offen.

Es kann Gemeinschaften geben, die offen sind und weder als Helden-, noch als Schergengemeinschaften zählen (z. B. ein Heldencharakter mit einem Verbündeten, der seine Gemeinschaft offen macht).

- B Gemeinschaften eines Balrog-Spielers zählen als Schergen-Gemeinschaften. Sie zählen als offen.

Einschränkungen bei der Bildung von Gemeinschaften

- S Ein Ringgeist darf sich nur an einem Dunklen Zufluchtsort (oder in der Bewegungs-/Gefahrenphase dorthin) in einer Gemeinschaft mit anderen Charakteren aufhalten (→ S. 43). Außer an Dunklen Zufluchtsorten dürfen sich Orks oder Trolle nicht in einer Gemeinschaft mit Elben, Zwergen oder Dúnedain befinden. Außer an Dunklen Zufluchtsorten oder während der Organisationsphase darf sich in einer Gemeinschaft nur ein Anführer befinden.

- F Außer an Dunklen Zufluchtsorten dürfen sich Orks oder Trolle nicht in einer Gemeinschaft mit Elben, Zwergen, Hobbits oder Dúnedain befinden. Außer an Dunklen Zufluchtsorten darf sich in einer Gemeinschaft nur ein Anführer befinden.

Offene Gemeinschaften eines Gefallenen Zauberer-Spielers müssen die Heldenversionen für Schattenhorte, Horte der Dunkelheit und Dunkle Zufluchtsorte, aber Schergenversionen für Zufluchtsorte, Freie Orte und Grenzorte verwenden (→ S. 33). Offene Gemeinschaften können außerdem jede Gemeinschaft eines anderen Spielers angreifen (→ S. 37). Offene Gemeinschaften sind bezüglich der Regeln für Verhörangriffe (→ S. 45) keine Schergengemeinschaften, wohl aber bezüglich Gefahren, die nur gegen Schergengemeinschaften spielbar sind.

- B Ein Balrog-Spieler darf nur Ork- oder Trollcharaktere mit einer Geisteskraft von höchstens 8 ausspielen. Ansonsten dürfen beliebige *Balrog specific* Charaktere verwendet werden. Außerdem gelten die Beschränkungen für Schergen-Spieler (s. o.).

Heere

Heere können regulär nur in der Ortsphase ausgespielt werden. Ein Charakter tappt und kündigt einen Beeinflussungsversuch gegen ein bestimmtes Heer an. Zu einem Würfelwurf wird sein freier direkter Einfluss sowie weitere Boni oder Mali, wie sie auf der Charakter- bzw. Heereskarte angegeben sind, addiert. Vor dem Wurf können zur weiteren Modifizierung noch Ereignisse gespielt werden, die den Wurf beeinflussen. Ist das Ergebnis größer

als der auf der Heereskarte angegebene Wert, so wird das Heer ausgespielt und der Ort getappt.

Kämpfe zwischen Gemeinschaften

Eine Gemeinschaft kann in der Ortsphase eine gegnerische Gemeinschaft angreifen, wenn sich beide am selben Ort befinden und entgegengesetzte Ausrichtung haben, d. h. eine Helden- oder Gefallener Zauberer-Gemeinschaft darf eine Schergen- oder Balrog-Gemeinschaft angreifen oder umgekehrt. Offene Gemeinschaften eines Gefallenen Zauberers dürfen jede Gemeinschaft angreifen und von jeder Gemeinschaft angegriffen werden. Ein Kampf gegen eine andere Gemeinschaft kann nur begonnen werden, wenn in derselben Runde noch kein Beeinflussungsversuch gegen den anderen Spieler unternommen wurde. Der Kampf wird bezüglich Orten und Regionen nicht zuordnet (\rightarrow S. 23).

Ein Kampf zwischen zwei Gemeinschaften wird als ein Angriff betrachtet, der so viele Hiebe besitzt wie Charaktere in der Gemeinschaft der angreifenden Gemeinschaft sind (im Kampf zählen Verbündete als Charaktere). Jeder Hieb wird durch einen Charakter ausgeführt. Wird der Angriff nicht insgesamt vereitelt (z. B. durch *Versteck* oder durch *Streit der Finsterlinge*, wenn alle(!) Charaktere des Angreifers Orks, Trolle oder Menschen sind), kommt es zum Kampf.

Beide Spieler dürfen im Kampf Unterstützungskarten spielen. Der verteidigende Spieler darf Karten spielen, die den Angriff insgesamt betreffen oder nur einzelne Hiebe. Der Angreifer darf nur Karten spielen, die einzelne Hiebe treffen. Gefahrenkarten dürfen von keiner Seite gespielt werden. Gefahrenkarten, die schon im Spiel sind haben keine Wirkung auf den Kampf zwischen den Gemeinschaften.

Zuweisung der Hiebe

Zuerst weist der Verteidiger seinen ungetappten Charakteren Hiebe (also gegnerische Charaktere) zu. Dann verteilt der Angreifer für jeden seiner noch ungetappten (und bisher nicht zugewiesenen) Charaktere einen verteidigenden (bisher nicht zugewiesenen) Charakter zu. Dann weist wiederum der Verteidiger alle übrigen Hiebe seinen übrigen Charakteren zu. Gibt es mehr angreifende als verteidigende Charaktere verteilt der Angreifer die überschüssigen Hiebe als -1 Modifikationen auf Kampfgeschick beliebig an Charaktere des Verteidigers (s. u.).

Abwicklung der Hiebe

Die Reihenfolge der Hiebabwicklung bestimmt der Verteidiger (Hieb für Hieb). Jeder Hieb wird folgendermaßen abgewickelt:

- Der Angreifer darf Karten spielen, die den Hieb beeinflussen (aber höchstens eine berufsbezogene Karte).

- Der Angreifer darf (wenn noch vorhanden), -1 Modifikationen aufgrund überschüssiger Hiebe verteilen.
- Der angreifende Charakter kann -3 auf Kampfgeschick erhalten, um nicht zu tappen. Getappte und verwundete Charaktere erhalten -1 bzw. -2 auf Kampfgeschick.
- Der verteidigende Charakter kann -3 auf Kampfgeschick erhalten, um nicht zu tappen. Getappte und verwundete Charaktere erhalten -1 bzw. -2 auf Kampfgeschick.
- Jeder Charakter oder Verbündeter, der nicht Ziel eines Hiebes ist, darf getappt werden und gibt +1 auf das Kampfgeschick des verteidigenden Charakters.
- Der Verteidiger darf Karten spielen, die den Hieb beeinflussen (aber höchstens eine berufsbezogene Karte).
- Ungetappte Charaktere werden getappt und für jeden Charakter wird ein Würfelwurf zum aktuellen Kampfgeschick addiert.
- Sind die Endergebnisse nicht gleich (erfolgloser Hieb), wird der Charakter mit dem geringeren Wert verwundet und muss einen Konstitutionswurf (→ S. 38) machen. Ein Charakter, dessen Konstitutionswurf misslingt, wird eliminiert und gibt seinem Gegner Tötungs-Siegpunkte (zählt wie Punkte durch Kreaturen). Der Charakter wird in den Siegpunktstapel für getötete Kreaturen gelegt.

Der Boni auf Kampfgeschick einiger Heldencharaktere gegen Nazgûl gelten auch gegen Ringgeister.

Kette von Ereignissen

Immer wenn ein Spieler eine Karte spielt, darf direkt danach eine weitere Karte gespielt werden, die in dieselbe sogenannte Kette von Ereignissen fällt. Bevor ein Spieler selbst eine weitere Karte spielt, muss er seinem Gegner die Gelegenheit geben, eine zu spielen. Eine Kette von Ereignissen ist beendet, wenn kein Spieler eine weitere Karte spielen will. Erst dann treten die Wirkungen der jeweiligen Karten ein, und zwar rückwärts: Als erstes tritt der Effekt der zuletzt gespielten Karte ein, dann der der vorletzten usw. Die ursprünglich zuerst ausgespielte Karte der Kette von Ereignissen wird also erst als letzte abgehandelt. Kreaturen, Versuchungskarten oder Karten, die möglicherweise sofort einen Angriff bewirken, dürfen innerhalb einer Kette von Ereignissen nicht als Reaktion gespielt werden und können daher nur als Beginn einer neuen Kette von Ereignissen gespielt werden.

Konstitutionswurf

Ein Konstitutionswurf ist normalerweise im Kampf durchzuführen, wenn ein Charakter verwundet wird (→ S. 24). Bei einem Konstitutionswurf würfelt der Angreifer (der Spieler,

der in diesem Zug Gefahrenkarten spielen darf). Übertrifft der Wurf den Konstitutionswert des Charakters, so wird dieser eliminiert. Die Karte wird aus dem Spiel genommen und der Charakter darf auch nicht von einem anderen Spieler erneut gespielt werden. Ist der Wurf kleiner oder gleich dem Konstitutionswert des Charakters, so wird dieser verwundet (um 180 Grad gedreht).

Der Konstitutionswert eines Charakters kann z. B. durch Gegenstände oder Unterstützungs- oder Gefahrenkarten modifiziert werden. War der Charakter bereits vor der Durchführung des Konstitutionswurfes verwundet, so erhält der Wurf eine +1 Modifikation.

- Wird bei einem Konstitutionswurf gegen einen Ringgeist eine 7 oder 8 gewürfelt, so muss der Ringgeist auf die Hand seines Spielers genommen werden.
- Bei Charakteren, die laut Kartentext bei einem bestimmten Konstitutionswert abgeworfen werden (anstatt eliminiert zu werden), ändert sich dieser Wert entsprechend der Modifikationen, die auch die Konstitution des Charakters verändern.

Wird ein Charakter eliminiert, so darf jeder unverwundete Charakter in seiner Gemeinschaft einen seiner Gegenstände übernehmen (er muss dafür nicht tappen). Alle übrigen Gegenstände werden abgeworfen. Wird ein Charakter abgeworfen, so müssen alle auf ihm liegenden Karten auch abgeworfen werden.

Kreaturen

Kreaturen sind unter folgenden Bedingungen gegen eine Gemeinschaft spielbar. Der Spieler der Kreatur wählt dabei, worauf der Angriff (örtlich) zugeordnet wird (→ S. 23).

- Wenn sich die Gemeinschaft bewegt und sich in ihrer Reiseroute (Bewegung, → S. 27) ein Regionstyp befindet, der auch auf der Kreaturkarte angegeben ist, kann der Angriff diesem Typ zugeordnet werden. Ist ein Regionstyp doppelt auf der Kreaturkarte verzeichnet, so muss sich der Regionstyp auch mindestens zweimal in der Reiseroute befinden (aber nicht notwendigerweise aufeinanderfolgend).
- Wenn sich die Gemeinschaft bewegt, kann der Angriff einer namentlichen Region der Reiseroute zugeordnet werden, wenn diese auch auf der Kreaturenkarte angegeben ist.
- Eine Kreatur kann auf den Typ des Zielortes (wenn sich die Gemeinschaft bewegt) bzw. des aktuellen Aufenthaltsortes (wenn sich die Gemeinschaft nicht bewegt) gespielt werden, wenn dieser Typ auf der Kreaturenkarte genannt ist oder wenn der Text der Ortskarte das Ausspielen der Kreatur erlaubt.
- Eine Kreatur kann auf den namentlichen Zielort bzw. den aktuellen Aufenthaltsort einer Gemeinschaft gespielt werden, wenn der Ort namentlich auf der Kreaturenkarte genannt ist oder wenn der Text der Ortskarte das Ausspielen der Kreatur erlaubt.

Wird der Angriff einer Kreatur nicht vereitelt, so kommt es zum Angriff (→ S. 23).

Eine Kreatur kann nicht innerhalb einer laufenden Kette von Ereignissen angekündigt werden. Sie muss in jedem Fall eine neue beginnen. Ausnahmen hierzu sind Kreaturen, die auf die Lauer gelegt wurden.

Nazgûl

Ein Nazgûl kann als Kreatur oder permanentes Ereignis gespielt werden. Wird er als permanentes Ereignis gespielt (zählt zum Gefahrenlimit), so bleibt er im Spiel, bis sein Spieler sich in derselben oder einer folgenden Runde entscheidet, ihn zu tappen (was wiederum zum Gefahrenlimit zählt). Ein Nazgûl, der getappt wird, wird entsprechend seines Kartentextes zu einem kurz- oder langfristigen Ereignis, dessen Wirkung dann eintritt. Der Nazgûl wird im selben Moment abgeworfen.

Alternativ kann ein permanent ausliegender Nazgûl getappt (zählt zum Gefahrenlimit) und abgeworfen werden, um dem Spieler zu erlauben, aus dem Reservestapel bis zu 5 Gefahrenkarten in den Abwurfstapel oder eine Gefahrenkarte aus dem Reservestapel in den Spielstapel zu bringen. In letzterem Fall muss der Spielstapel noch mindestens 5 Karten enthalten.

Orte

- Ortskarten besitzen eine der vier möglichen Ausrichtungen (Helden, Schergen, Gefallener Zauberer, Balrog). Für die Zusammenstellung des Ortskartenstapels gelten die auf S. 4 genannten Bedingungen.

H Helden-Gemeinschaften dürfen im Spiel nur Helden-Ortskarten verwenden.

S Schergen-Gemeinschaften dürfen im Spiel nur Schergen-Ortskarten verwenden.

F Gefallener Zauberer-Spieler dürfen Gefallener Zauberer-Ortskarten immer benutzen. Diese zählen sowohl als Helden- wie auch als Schergenorte.

Die nicht offenen Gemeinschaften Gefallener Zauberer-Spieler müssen für Orte, die keine Ruinen sind, stets die Heldenversion benutzen.

Die offenen Gemeinschaften Gefallener Zauberer-Spieler müssen an Horten der Dunkelheit und Schattenhorten die Heldenversion, an Grenzorten, Freien Orten und Zufluchtsorten die Schergenversion benutzen.

Für Ruinen dürfen Gefallener Zauberer-Spieler jeweils wählen, ob sie die Helden- oder Schergenversion verwenden.

An einem Ort darf ein Gefallener Zauberer nur Ressourcen ausspielen, die dieselbe Ausrichtung wie die Ortskarte haben.

Ein Ort, dessen Karte sich bereits im Spiel oder im Abwurfstapel befindet, darf nicht in einer anderen Ausrichtung noch ins Spiel gebracht werden.

B Für einen Balrog-Spieler zählt *Geann a-Lisch* als Ruine ohne Effekt des Dunklen Zufluchtsortes.

- Die Reiseroute eines Ortes entspricht den auf der Ortskarte aufgedruckten Regionstypen. Zufluchtsorte besitzen keine Reiseroute, Ausnahme: *Geann a-Lisch*.
- Karten, die einen Zufluchtsort betreffen, der abgeworfen wird, werden ebenfalls abgeworfen.
- Helden-Ressourcen haben keinen Effekt auf Schergenorte und umgekehrt, Ausnahme: *Nachrichten aus dem Auenland*.

Dunkle Zufluchtsorte

- Bezieht sich eine Gefahrenkarte, die sich gegen Helden richtet, auf einen Dunklen Zufluchtsort, so ist ein (Helden-) Zufluchtsort gemeint.
- Angriffe, die einem Dunklen Zufluchtsort zugeordnet werden, sind immer Verhöre (→ S. 45).
- Befindet sich eine Schergen- oder Balrog-Gemeinschaft an einem Dunklen Zufluchtsort, werden alle Angriffe gegen sie vereitelt.
- Ein Dunkler Zufluchtsort zählt als selbst als nächster Dunkler Zufluchtsort.

B Balrog-Zufluchtsorte sind Dunkle Zufluchtsorte.

F Zauberer-Zufluchtsorte

- Regeln oder Kartentexte, die sich auf (Helden-)Zufluchtsorte oder Dunkle Zufluchtsorte beziehen, gelten für einen Gefallener Zauberer-Spieler für dessen Zauberer-Zufluchtsorte.
- Alle Angriffe gegen Gemeinschaften, die sich an einem Zauberer-Zufluchtsort befinden, werden vereitelt.

Unterirdische Orte

- Unterirdische Orte befinden sich in keiner Region.
- Unterirdische Orte besitzen einen zugehörigen oberirdischen Ort (*Under-deep's surface site*). Bezüglich Gefahrenkarten werden freie Orte nie als die zu einem unterirdischen Ort zugehörigen oberirdischen Orte betrachtet.
- Unterirdische Orte sind benachbart zu einem oberirdischen Ort (der erste Ort, der auf der Ortskarte als benachbart aufgeführt ist) sowie weiteren unterirdischen Orten.

- Der Typ eines Unterirdischen Ortes kann durch Umweltereignisse (*environment*) nicht verändert werden.
- Wird in der Ortsphase ein Gegenstand, Information, Verbündeter oder Heer an einem Unterirdischen Ort ausgespielt, so kann ein weiterer Charakter getappt werden, um statt eines geringeren Gegenstandes einen beliebigen an diesem Ort spielbaren Gegenstand auszuspielen.

Reservestapel

Der Reservestapel (*sideboard*) darf bis zu 30 Karten enthalten (im 2-Deck Spiel). Es dürfen in beliebigem Verhältnis Charakter-, Unterstützungs- oder Gefahrenkarten eingebaut werden, solange die Bedingungen für das Zusammenstellen von Decks erfüllt bleiben (keine Karte häufiger als dreimal, einzigartige Karten nur einmal, Agenten insgesamt max. 36 Geisteskraftpunkte etc..) Ist der gegnerische Spieler ein Gefallener Zauberer, darf der Reservestapel um 10 Karten erweitert werden, die vorher festgelegt sein müssen.

- Ist der Spielstapel eines Spielers erschöpft (\rightarrow S. 25), so darf der Spieler bis zu 5 beliebige Karten (keine Ortskarten) aus seinem Abwurfstapel mit ebensovielen Karten aus dem Reservestapel austauschen. Die ausgetauschten Karten müssen nicht vom selben Typ sein.
- Im Spiel kann ein Spieler seinen Zauberer/Ringgeist/Gefallener Zauberer/ Balrog in der Organisationsphase tappen, um aus dem Reservestapel entweder 1 Charakter- oder Unterstützungskarte in den Spielstapel oder 5 Charakter- oder Unterstützungskarten in den Abwurfstapel zu bringen. Dies ist mehrfach erlaubt.
- In der Enttappphase eines Spielers kann, wenn der eigene Zauberer/ Ringgeist/-Gefallener Zauberer/Balrog im Spiel ist, der Gegner aus seinem Reservestapel 1 Gefahrenkarte in den Spielstapel oder 5 Gefahrenkarten in den Abwurfstapel bringen. In diesem Fall reduziert sich das Gefahrenlimit in dieser Runde um die Hälfte (aufrunden).
- In der Gefahrenphase kann ein Gefahrenkartenspieler einen seiner ausliegenden Nazgûl tappen und abwerfen, um damit aus dem Reservestapel 1 Gefahrenkarte in den Spiel- oder 5 Gefahrenkarten in den Abwurfstapel zu bringen.

Wird eine Karte in den Spielstapel gebracht (nach einer dieser drei Möglichkeiten), so müssen sich in diesem noch mindestens 5 Karten befunden haben.

Ringe

Ein Ring ist ein Gegenstand, der im Kartentext das Schlüsselwort *Ring* enthält ¹¹. Ringe, die vom Typ „Goldener Ring“ sind, können an den entsprechenden Orten ausgespielt werden. Ringe, die vom Typ „Besonderer Gegenstand“ sind, können nur unter den auf dem Kartentext genannten Voraussetzungen gespielt werden. Ein häufige Voraussetzung für das Ausspielen solcher Ringe ist das Testen eines Ringes:

Um einen Ring zu testen muss in der Regel eine entsprechende Unterstützungskarte oder Fähigkeit gespielt werden. Ein Ring kann jederzeit getestet werden.

Der Test eines Rings erfolgt durch einen Würfelwurf. Anhand des Testergebnisses (einschließlich eventueller Modifikationen) kann der getestete Ring durch einen anderen Ring von der Hand des Spielers ersetzt werden, der seiner Kategorie nach dem Testergebnis entspricht. Der getestete Ring wird abgeworfen und durch den besonderen Ring ersetzt. Dies gilt als Ausspielen eines Gegenstandes. Kann oder will der Spieler den Goldenen Ring nicht ersetzen, wird er abgeworfen.

Allgemein gilt, dass, wenn ein besonderer Gegenstand des Typs *Ring* gespielt wird, weder der Ort noch der betreffende Charakter getappt werden muss.

S B Goldene Ringe, die sich in der Gemeinschaft eines Ringgeistes oder Balrogs befinden, oder deren Gemeinschaft sich an einem Dunklen oder Balrogzufluchtsort befindet, werden zu Beginn der Abschlussphase automatisch mit Modifikation -2 getestet.

F Jeder Ringtest-Wurf eines Gefallener Zauberer-Spielers wird mit -1 modifiziert. Er darf nach einem Ringtest einen (passenden) Ring beliebiger Ausrichtung spielen.

S Ringgeister

Für Ringgeister gelten einige Sonderregeln:

- Ein Ringgeist kann, wenn ihm dies durch bestimmte Karten oder Fähigkeiten erlaubt ist, in der Organisationsphase einen Begleiter (anderer Ringgeist) ausspielen. Dieser läuft unter direktem Einfluss des Ringgeistes und benötigt 1 Punkt direkten Einflusses. Begleiter können ihre besonderen Fähigkeiten, die sie nur als der eigene Ringgeist haben, nicht einsetzen. Ein Begleiter kann vom Gegner noch als der eigene Ringgeist ausgespielt werden (sofern er noch keinen eigenen Ringgeist ausgespielt hat). In diesem Fall muss der Begleiter abgeworfen werden.

Verlässt der eigene Ringgeist das Spiel, so werden seine Begleiter erst in der folgenden Organisationsphase abgeworfen. Sie werden nicht abgeworfen, wenn der eigene Ringgeist in der nächsten Organisationsphase am betreffenden Ort neu ausgespielt wird.

¹¹Der Ring der Zauberer, der laut Kartentitel ein Ring ist, ist kein Ring im spieltechnischen Sinn.

- Ringgeister können sich nur nach Grundregeln (\rightarrow S. 27) bewegen. Um sich bewegen zu können, muss der Ringgeist in einem der drei Bewegungsmodi (Grausamer Reiter, Schwarzer Reiter, Bote des Dunklen Herrschers) sein. Befindet er sich nicht in einem solchen Bewegungsmodus, darf ein Ringgeist nur zu Zufluchtsorten reisen.

Ein Ringgeist darf keine Reiseroute haben, die eine Meeresküste besitzt.

- Ein Ringgeist darf Gegenstände ausspielen oder tragen, aber alle Eigenschaften des Gegenstandes werden ignoriert, wenn er im Besitz eines Ringgeistes ist. (Dazu zählt auch das Abwerfen-Können, um bestimmte Bedingungen zu erfüllen.) Die Siegpunkte aber zählen normal.
- Ein Ringgeist darf sich nur an Zufluchtsorten oder wenn er im Besitz entsprechender Karten ist, mit anderen Charakteren aufhalten.
- Ergibt der Konstitutionswurf eines Ringgeistes genau 7 oder 8, muss der Ringgeist auf die Hand genommen werden (alle Begleiter werden in dem Fall abgeworfen). Dies zählt nicht als Verlust des Ringgeistes. Der Ringgeist kann in einer weiteren Runde erneut ausgespielt werden.
- Alle Ringe, die sich zu Beginn der Abschlussphase in einer Gemeinschaft mit Ringgeist befinden, werden dann automatisch mit -2 Modifikation geprüft.
- Ein Ringgeist führt niemals einen Versuchungswurf durch. Versuchungskarten dürfen nicht auf einen Ringgeist gespielt werden.

Trophäen

Besiegt eine Gemeinschaft mit einem Ork- oder Trollanführer eine Kreatur, so darf diese Karte unter den Anführer gelegt werden. Sie zählt dann als Trophäe. Ein Trophäe gilt als geringerer Gegenstand mit 0 Versuchungspunkten. Trophäen dürfen nicht weitergegeben oder hinterlegt werden. Wird eine Trophäe abgeworfen, wird sie je nachdem auf den Siegpunktstapel für besiegte Kreaturen oder den Stapel für ausgeschiedene Karten gelegt. Halborks dürfen keine Trophäen tragen.

Die Siegpunkte, die eine Gemeinschaft ggf. für das Besiegen der Kreatur erhält (\rightarrow S. 19), zählen jederzeit. Der Träger einer Trophäe erhält außerdem folgenden Bonus:

- +1 auf direkten Einfluss für insgesamt 1 Punkt.
- +1 auf direkten Einfluss und +1 auf Kampfgeschick für insgesamt 2 Punkte.
- +2 auf direkten Einfluss und +1 auf Kampfgeschick für insgesamt 3 Punkte.
- +2 auf direkten Einfluss und +2 auf Kampfgeschick für insgesamt 4 oder mehr Punkte.

Die Punkte entsprechen den Siegpunkten auf der Kreaturenkarte, und es ist dabei egal, ob sie mit * oder ohne ausgewiesen sind.

Besiegte Erscheinungsformen von Drachen (auch -heeren) können als Trophäe genutzt werden. Besiegte gegnerische Charaktere können nicht als Trophäe gespielt werden.

Verbündete

Ein Verbündeter kann nur in der Ortsphase an seinem Heimatort ausgespielt werden, wenn ein Charakter getappt wird. Dieser Charakter spielt den Verbündeten unter sich aus. Der Verbündete kann nicht an andere Charaktere weitergegeben werden und wird abgeworfen, wenn der ihn führende Charakter das Spiel verlässt oder sich die Gemeinschaft in eine Region bewegt, in der sich der Verbündete nicht bewegen darf.

Ein Verbündeter gilt nur während eines Kampfes als Charakter. Besitzt der Verbündete ein Kampfgeschick, so nimmt er wie ein normaler Charakter am Kampf teil. Wenn er kein Kampfgeschick besitzt, kann er getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick zu geben.

Auf einen Verbündeten dürfen Unterstützungskarten gespielt werden, wenn diese nicht einen Charakter verlangen.¹²

Verhöre

Ein Angriff ist ein Verhör (*detainment*), wenn dies auf der entsprechenden Karte vermerkt ist oder unter folgenden Bedingungen:

S B Jeder Angriff eines Nazgûl gegen Schergen- oder Balroggemeinschaften ist ein Verhör.

Jeder Angriff, der auf ein Dunkles Reich, einen Dunklen Ort oder einen Schattenort zielt und sich gegen eine Schergen- oder Balroggemeinschaften richtet, ist ein Verhör.

Ork-, Troll-, Untote- oder Menschenangriffe in Schattenlanden gegen Schergen- oder Balroggemeinschaften sind Verhörangriffe.

Angriffe von Agenten gegen Schergen- oder Balroggemeinschaften sind immer Verhörangriffe.

Die obigen Bedingungen sind erfüllt, wenn sich der Angriff namentlich auf einen Ort oder ein Land bezieht, das den jeweiligen Typ besitzt.

¹²Z. B. kann auf *Gollum* ein *Versteck* gespielt werden, *Beseelt von neuer Kraft* kann aber nur im Kampf auf einen Verbündeten gespielt werden.

Die obigen Bedingungen gelten nicht für automatische Angriffe. Diese gelten nur als Verhör, wenn es auf der Ortskarte vermerkt ist.

Jeder erfolgreiche Hieb eines Verhörangriffes (\rightarrow S. 23) führt nur zum Tappen des betroffenen Charakters, er wird nicht verwundet oder eliminiert (und muss auch nicht seine Konstitution überprüfen). Ebenso kann ein Verhörangriff nicht besiegt werden: Schlagen alle Hiebe fehl, passiert nichts weiter. Erfolgte der Angriff durch eine Kreatur, so wird diese abgeworfen. Verhörangriffe können nicht besiegt werden und geben entsprechend auch keine Siegpunkte.

Versuchung

Versuchungskarten

Karten, die das Schlüsselwort „Versuchung“ tragen, sind Versuchungskarten. In jeder Bewegungs-/Gefahrenphase darf nur eine Versuchungskarte auf einen jeweiligen Charakter gespielt werden.

Eine Versuchungskarte muss immer am Anfang einer Kette von Ereignissen gespielt werden.

Ein Charakter kann in der Organisationsphase tappen, um zu versuchen, eine Versuchungskarte loszuwerden. Die Karte wird abgeworfen, wenn ihm ein Würfelwurf in bestimmter Höhe (s. Kartentext) gelingt. Ein Charakter darf mehrmals getappt werden, um zu versuchen, eine Versuchungskarte loszuwerden. Alternativ kann ein Charakter auch ohne zu tappen versuchen, eine Karte loszuwerden (z. B. wenn er verwundet ist): Der nötige Wurf wird in dem Fall um 3 erhöht. Auf diese Weise kann man versuchen, mehrere Karten pro Runde loszuwerden, aber für jede Versuchungskarte darf aber dann nur *ein* Versuch (mit der -3 Modifikation) unternommen werden.

Versuchungswürfe

Ein Charakter muss immer einen Versuchungswurf machen, bevor er in der Organisationsphase einen Gegenstand weitergibt. Außerdem muss jeder Charakter beim Rat der Freien Völker (oder den entsprechenden Versionen) einen Versuchungswurf machen, bevor das Spiel beendet wird. Außerdem können bestimmte Karten verlangen, dass ein Versuchungswurf durchzuführen ist.

S B Ringgeister und *Der Balrog* führen niemals einen Versuchungswurf durch. (Kartentexte, die das verlangen, sind unwirksam.)

Ein Charakter kann tappen, um eine +1 Modifikation auf den Versuchungswurf eines anderen Charakters in seiner Gemeinschaft zu geben.

Ein Charakter führt einen Versuchungswurf durch, indem er würfelt und mögliche Modifikationen auf den Versuchungswurf (wie sie z. B. auf seiner Charakterkarte aufgeführt sind) hinzurechnet:

- Ist der Wurf höher als die summierte Anzahl aller seiner Versuchungspunkte, geschieht nichts.
- Ist der Wurf gleich der Anzahl der Versuchungspunkte oder um 1 kleiner, so wird der Charakter mit allen seinen Karten sofort (außer Gefolgsleuten) abgeworfen. Ist der Charakter ein Scherge, so wird er nur getappt. Auch Ork- oder Trollcharaktere eines Gefallener Zauberer-Spielers oder ein Gefallener Zauberer werden nur getappt. Ist der Charakter ein Zauberer, so wird er eliminiert.
- Ist der Wurf um 2 oder mehr kleiner als die Zahl der Versuchungspunkte, so wird der Charakter eliminiert. Alle seiner Karten (außer Gefolgsleuten) werden abgeworfen.

Zur Seite gelegte Karten

Einige Karten verlangen, dass bestimmte Karten zur Seite (*off to the side*) gelegt werden. Eine zur Seite gelegte Karte befindet sich nur hinsichtlich ihrer Eigenschaft, einzigartig zu sein, im Spiel. Keine Karte und kein Effekt kann auf sie wirken, es sei denn, er zielt explizit auf zur Seite gelegte Karten ab.

Die Karte, durch deren Effekt andere Karten zur Seite gelegt werden (*host card*), befindet sich technisch gesehen im Spiel: Karten dürfen darauf gespielt werden und Effekte wirken auf sie. Der Spieler dieser Karte erhält alle Siegpunkte durch Karten, die mit einer solchen Karte zur Seite gelegt werden. Wird eine solche Karte abgeworfen, durch die andere Karten zur Seite gelegt werden, werden diese ebenfalls abgeworfen.

Unofficial Errata List

Auf www.meccg.net/dforum/index.php haben Middle-Earth Spieler einige Regeländerungen zusammengetragen, um Defizite der offiziellen Regeln zu beheben. Die Liste ist jederzeit offen für Erweiterungen, über die jeder Spieler mit abstimmen darf.

Hier folgt eine deutsche Übersetzung der aktuellen Fassung von 2005. Für Turniere, die unter diesen Regeln stattfinden, gilt außerdem, dass die 9 deutschen Sonderkarten (Promos) *Baugur*, *Belegnonn*, *Freca*, *Horn der Herausforderung*, *Das Pack vor der Tür*, *Ringil*, *Schwertmeister*, *Wolf* und *Zwergenaxt* verwendet werden dürfen.

Organisationsphase

- [B] Charaktere, die ein Balrog-Spieler aus dem Reservestapel spielt, dürfen höchstens Geisteskraft 2 besitzen.
- [S] Eine Gemeinschaft, die nur aus Ringgeistern und *schwarzen Pferden* besteht, darf eine Größe von 9 besitzen.

Bewegungs- und Gefahrenphase

- [S] Ein Ringgeist darf sich auch ohne Bewegungsmodus-Karte nach *Barad-dûr* bewegen.
- [S] Ein Ringgeist mit dem Verbündeten *Schwarzes Pferd* oder *Kreatur einer vergangenen Welt* wird bei einem Konstitutionswurf von 7 oder 8 nicht auf die Hand genommen sondern bleibt im Spiel.

Kartentexte

- *Athelas*. Der wahlweise alternative Effekt darf auch von *Strider* genutzt werden.
- *Elbenlord in Zorn und Wut*. Darf nur in Schattenlanden gespielt werden, wenn die *Tore des Morgens* im Spiel sind.
- *Fliegen und Spinnen*. Spielbar auf einen Charakter, der einen Hieb durch Spinnen auf sich nimmt.
- *Fluss*. Das Tappen eines Waldläufers erfüllt die Bedingung auch für alle weiteren Flüsse, die auf denselben Ort gespielt werden.

- *Geflügelter Unhold*. Zählt als 1/2 Kreatur hinsichtlich des Minimums an Kreaturen im Deck.
- *Grabunhold*. Spielbar auch an den *Hügelgräberhöhen*.
- *Grausamer Reiter*. Die Karte (sowie weitere Ringgeist-Begleiter) wird in der Organisationsphase an einem Dunklen Zufluchtsort abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft in der letzten Runde von einem Ort, der kein Dunkler Zufluchtsort war, zu diesem Dunklen Zufluchtsort bewegt hat.
- *Hobbitkunde*. Spielbar an jedem Ort.
- *Khamûl der Ringgeist*. +2 auf Konstitutionswürfe, die wegen erfolgloser Hiebe gegen Khamûl durchgeführt werden.
- *Many-coloured Robes*. Für den Effekt wird diese Karte und nicht *Saruman* getappt.
- *Mûmak*. Darf auch in *Harondor* und Orten in dieser Region gespielt werden.
- *Das Schattenheer*. Darf nur gespielt werden, wenn *Aragorn* in derselben Runde die besondere Bewegung durch *Die Pfade der Toten* genutzt hat.
- *Schwarzer Reiter*. Die Karte (sowie weitere Ringgeist-Begleiter) wird in der Organisationsphase an einem Dunklen Zufluchtsort abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft in der letzten Runde von einem Ort, der kein Dunkler Zufluchtsort war, zu diesem Dunklen Zufluchtsort bewegt hat.
- *Schwarzstamm*. Nicht spielbar an Zufluchtsorten.
- *Spurlos verschwunden*. Spielbar am Ende der Organisationsphase.

Änderungen zu früheren Versionen

Änderungen vom 25.3.05:

- Punkteählung bei Spielende: Keine Verdoppelung von besonderen oder Kreaturenpunkten (S. 19)
- Gefallener Zauberer-Regeln (Ortskarten) (S. 33)
- Halborks tragen keine Trophäen (S. 44)
- Kapitelüberschrift Vorbereitung(war doppelt :-)) (S. 2)
- Heimatorte von Agenten nicht unterirdisch (S. 20)

Änderungen vom 19.05.05: (Danke an Robert Döhring!)

- Rubrik Zauberer-Zufluchtsorte (S. 41)
- Auch Gefallener Zauberer-Spieler dürfen Agenten im Laufe des Spiels als Charaktere spielen. (S. 20)
- Klarstellungen zum Loswerden von Versuchungskarten. (S. 46)
- Kleine Korrektur bei der Geisteskraft von Startcharakteren von Gefallenen Zauberern (S. 9)

Änderungen vom 19.02.06:

- Beim Charakterauswählen zu Spielbeginn wird der Allgemeine Einfluss des Spielers noch nicht durch bestimmte Karten verändert (S. 6).
- Der Schlüsselbegriff „Ring“ wurde präzisiert (S. 43).
- Eine missverständliche Formulierung bzgl. des Rausnehmens von Charakteren wurde entfernt (S. 10).
- Beim Bewegen ziehen Gemeinschaften mit Zauberern auf jeden Fall Karten, auch wenn sonst kein Charakter eine Geisteskraft mind. 3 hat. (S. 13).

- Orte werden nur abgeworfen, wenn dort niemand mehr ist (S. 14).

Änderungen vom 25.03.06:

- Balrog-Gem.schaft ist immer offen und darf nicht über Regionen reisen. (S. ??, 28)
- Der Abschnitt „Kämpfe“ ist umbenannt in „Angriffe“.
- Entsprechend der Balrog-Regel ist der Abschnitt über unterirdische Bewegung korrigiert worden. (S. 29)
- Der Abschnitt „Einfluss (Abwerben)“ ist in „Beeinflussung (Abwerben)“ umbenannt worden.
- Beim Vereinigen von Gemeinschaften übertragen sich alle jeweiligen Effekte (S. 14, 35)
- Korrektur bei Karten, die gegen Schergen, Balrog bzw. andere Ortskartenausrichtungen eingebaut werden dürfen (S. 4).
- Neue Rubrik Zur Seite gelegte Karten ergänzt. (S. 47)

Änderungen vom 03.03.07 und 07.05.07:

- Widersprüche beseitigt (Gef-Karten aus dem Reservestapel und Halbierung des Gef-limits. (S. 42)
- Einige Korrekturen im Agenten-Kapitel: Heimatorte, Verdecken (S. 21), Bewegen (S. 21), Angriffe (S. 22).
- Korrektur zum Ausspielen von Charakteren an ZOrten möglicher Vereinigung mehrerer Gemeinschaften (S. 9).
- Einige Neusortierungen im Kapitel Bewegungs-/Gefahrenphase.
- Turnierpunktevergabe korrigiert (S. 19)
- Arten von Gemeinschaften neu und hoffentlich klarer strukturiert (S. 35).
- Kleine stilistische Änderungen bei der B-G- und Ortsphase.
- Der Hinweis, dass Gefahrenkarten nur gespielt werden können, wenn sie auch einen Einfluss auf das Spiel haben, wurde entfernt, damit er keine Verwirrung stiftet. (S. 13)