



Middle Earth – The Dragons

Auf diesem Faltblatt werden Ausbauregeln und Regelerläuterungen vorgestellt. Der Einsatz der neuen Regeln wird bei allen Middle Earth: The Wizards (METW) und Middle Earth: The Dragons (METD)- Spielen empfohlen.

Schlüsselbegriffe und Bezeichnungen

- Ein Schlüsselbegriff stellt ein zusätzliches Erkennungsmerkmal der Spielkarten dar. Er ist stets am Anfang des Textes auf der Spielkarte zu finden (z.B. Orks, Spruch, Umgebung, Drachen, Untote, Wölfe usw.) Viele Ereigniskarten nehmen in ihrem Text Bezug auf diese Begriffe, indem sie eindeutig festlegen, daß sie nur für Karten mit einem bestimmten Schlüsselbegriff gelten. In METD werden einige neue Schlüsselbegriffe in das Mittelerde-Sammelkartenspiel eingeführt: Zauber der Dunkelheit, Zauber des Lichts, Ritual, Rätsel, Rätselwurf, Angebot, Schmeichelei, Gefangenschaft, Drachenschatz und Helm. Diese Schlüsselbegriffe werden regeltechnisch genauso gehandhabt, wie die aus METW.

- Die einzige neue Regel in diesem Zusammenhang legt fest, daß ein Charakter nur einen Helm gleichzeitig benutzen darf.

- Mit dem Erscheinen von METD werden die Drachen-Kreaturen in zwei Gruppen unterteilt:

Einzigartige Drachen (Alle Drachen mit einem Namen, z.B. Smaug, Itangast oder Agburanar), und Drachen (alle anderen Drachen, die nicht einzigartig sind, z.B. Höhlendrache oder Sumpfdrache).

- Auf die Schlüsselbegriffe „Angebot" und "Gefangenschaft" wird erst durch zukünftige Karten Bezug genommen, bislang erfüllen sie keine Funktion.

- Der "Besitzer" einer bestimmten Karte ist der Charakter, der die entsprechende Karte besitzt oder kontrolliert.

DRACHENHORTE

Alle Orte, an denen ein Automatischer Angriff durch einen Drachen lauert, gelten ab jetzt als Drachenhort. Bislang gibt es neun einzigartige Drachen, welche an folgenden Drachenhorten zu finden sind:

Drache	Drachenhort	Region des Ortes
Agburanar	Höhlen von Ulund	Dürre Heide
Bairanax	Talsenke von Ovir	Klüfte des Grauen Gebirges
Daelomin	Felsnadel	Dürre Heide
Eärcaraxe	Insel der Ulond	Küste von Andrast
Itangast	Goldhügel	Dürre-Heide

Leucaruth	Zornfels	Dürre Heide
Scatha	Gondmaeglom	Klüfte des Grauen Gebirges
Scorba	Zarak Dum	Angmar
Smaug	Der Einsame Berg	Nördliches Rhovanion

DRACHENSCHATZ

Bestimmte Gegenstände werden als Drachenschätze bezeichnet (siehe auch Schlüsselbegriffe). Diese Gegenstände können nur an Drachenhorten ausgespielt werden. Geringere Gegenstände, die als Drachenschatz bezeichnet sind, dürfen bei Spielbeginn keinem Anfangscharakter zugeordnet werden, und sind auch nicht als zusätzliche Bonusgegenstände an Orten spielbar, die kein Drachenhort sind.

Beispiel: Nachdem die Ents von Fangorn in Quellhall erfolgreich ins Spiel gebracht worden sind, darf zusätzlich ein normaler Geringerer Gegenstand ausgespielt werden. Dabei darf es sich jedoch nicht um einen Drachenschatz Gegenstand handeln.

ERSCHEINUNGSFORMEN DER DRACHEN

Alle neun einzigartigen Drachen können gleichzeitig (ja, gleichzeitig!) in drei verschiedenen Erscheinungsformen im Spiel sein:

Kreatur: Dieser Zustand beschreibt die normale Erscheinungsform von Drachen wie bisher bekannt. Drachen gelten hierbei als Kreaturen, die an bestimmten Orten gespielt werden dürfen (z.B.: Smaug, Agburanar und Daelomin aus METW).

... auf der Jagd (langfristiges Ereignis): Der entsprechende Drache befindet sich in einer Vielzahl von Regionen auf der Jagd. Diese Erscheinungsform wird durch eine Gefahrenkarte mit einem Langfristigen Ereignis dargestellt. Jede Gemeinschaft, die in dieser Runde durch eine auf der Karte verzeichneten Region reist, wird von dem entsprechenden Drachen angegriffen (z.B.: Durch die Karte Smaug auf Jagd wird für eine Runde lang jede Gemeinschaft automatisch angegriffen, die durch die Dürre Heide, das Nördliche Rhovanion, Eisengebirge oder die Klüfte des Grauen Gebirges reist.).

... daheim (permanentes Ereignis): Der Drache liegt "gemütlich" auf seinem Hort. Diese Erscheinungsform wird durch eine Gefahrenkarte mit einem Permanenten Ereignis dargestellt. Der Drachenhort an dem sich der Drache normaler Weise befindet, erhält einen zusätzlichen Automatischen Angriff. Außerdem gibt es noch bestimmte andere Auswirkungen, die an diesem Ort ausgelöst werden können (z.B.: verursacht die Karte Scorba daheim in Zarak Dum einen weiteren Automatischen Angriff und erhöht die Zahl der Versuchungspunkte für alle dort ausgespielten bedeutenden Gegenstände um 1.).

Es ist durchaus möglich und erlaubt, daß verschiedene Erscheinungsformen des gleichen namhaften Drachen gleichzeitig im Spiel sind. Die Tatsache, daß jede Erscheinungsform an sich einzigartig ist, bedeutet nur, daß die gleiche Karte nicht mehrfach zur selben Zeit im Spiel sein darf, und auch nicht mehr als einmal in das Spieldeck eines Spielers eingebaut werden darf.

Nur der Gegner erhält Siegpunkte für besiegte Drachen. Besiegt ein Spieler einen einzigartigen Drachen (oder eine Erscheinungsform des Drachen), den er selbst ausgespielt hat, werden die entsprechenden Karten lediglich aus dem Spiel genommen und keiner erhält die Siegpunkte dafür. Sobald ein Angriff durch eine beliebige Erscheinungsform eines einzigartigen Drachen besiegt worden ist, oder auf eine andere Weise aus dem Spiel genommen wird, geschieht folgendes:

Alle anderen im Spiel befindlichen Erscheinungsformen dieses Drachens werden aus dem Spiel genommen.

Es können keine weiteren Erscheinungsformen desselben Drachen mehr ausgespielt werden.

Der entsprechende Drachenhort wird nicht mehr durch einen Automatischen Angriff geschützt.

Beispiel: Ein Spieler hat die Karten Smaug daheim und Smaug auf der Jagd im Spiel. Dazu spielt er noch eine Verwüstung der Drachen und die Kreatur Smaug gegen die Gemeinschaft seines Gegners, die sich an der Wetterspitze aufhält, aus. Der Gegner reagiert mit der Karte Die Alte Drossel, hat Glück beim Würfeln und besiegt Smaug. Er erhält 5 Siegpunkte. Die Karten Smaug, Smaug daheim und Smaug auf der Jagd werden aus dem Spiel genommen. Außerdem lauert am Einsamen Berg (Smaugs Drachenhort) nun kein Automatischer Angriff mehr.

Wenn der Spieler der oben genannten "Smaugkarten" jedoch selbst zum Einsamen Berg gereist wäre und dort Smaug daheim besiegt hätte, stünden keinem die Siegpunkte zu, die Karten würden aber trotzdem aus dem Spiel genommen.

HÖCHSTBESCHRÄNKUNG FÜR GEFAHRENKARTEN

Die Höchstbeschränkung für die Anzahl von Gefahrenkarten, die auf eine Gemeinschaft gespielt werden können, wird zu dem Zeitpunkt festgelegt, zu dem eine neue Ortskarte aufgedeckt, oder auf andere Weise der Beginn der Bewegungs-/Gefahrenphase angezeigt wird. Unterstützungskarten, die bereits vorher ausgespielt wurden und diese Beschränkung modifizieren, werden dann in einer vom Spieler selbst festgelegten Reihenfolge auf die Höchstbeschränkung angerechnet.

Nachdem dies geschehen ist, werden alle noch folgenden Karten in der normal ermittelten Reihenfolge wirksam. Alle Auswirkungen auf die Gefahrenbeschränkung der Gemeinschaft, die in der Ortsphase gespielt werden, werden ignoriert und nicht angerechnet.

Verminderungen dieser Höchstbeschränkung, die in der Bewegungs/Gefahrenphase wirksam werden, haben keinen Einfluß auf bereits gespielte Gefahrenkarten, (d.h. eine solche Verringerung der Höchstbeschränkung wirkt niemals rückwirkend).

MEHRERE HIEBE GEGEN EINEN CHARAKTER

Bestimmte Karten aus METD erlauben es einem Charakter mehrere Hiebe auf sich zu nehmen. Dazu muß sich der Charakter jedem einzelnen Hieb des Angriffs nacheinander stellen. Wenn er dabei durch einen Hieb getappt oder verwundet wird, muß er den folgenden Hieben mit den entsprechenden Modifikationen begegnen. Wenn ein Charakter eliminiert oder auf eine andere Art aus dem Spiel genommen wird, bevor alle Hiebe des Angriffs, die ihm zugeteilt worden sind, abgehandelt wurden, so gelten die verbleibenden als vereitelt (d.h. sie haben keine weiteren Auswirkungen).

ENTFERNEN VON VERSUCHUNGSKARTEN

Ein Charakter kann das erforderliche Tappen bei einem Versuch zur Entfernung einer Versuchungskarte vermeiden. Er muß dann aber den entsprechenden Wurf mit -3 modifizieren. D.h. ein Charakter kann ungetappt bleiben und trotzdem versuchen (mit einem Abzug von 3), eine Versuchungskarte loszuwerden. Er kann diesen Versuch auch unternehmen, wenn er bereits getappt oder verwundet ist (ebenfalls mit einem Abzug von 3)

Auch wenn der Charakter nicht getappt wird, kann er nur einmal in jeder Runde versuchen, eine bestimmte Versuchungskarte loszuwerden.

Beispiel: Während seiner Organisationsphase hat Beorn drei Versuchungskarten (Versuchung der Natur, Versuchung der Gelüste und Verlockung der Sinne). Er wird getappt, um zu versuchen die Verlockung der Sinne loszuwerden. Sein Wurf ergibt eine 8. Die Karte wird somit entfernt (Er mußte mindestens ein 7 würfeln.). Wäre Beorn für diesen Wurf nicht getappt worden, wäre der Versuch fehlgeschlagen (Er hätte mindestens eine 10 würfeln müssen.). Anschließend versucht er die Versuchung der Natur loszuwerden. Er würfelt ein 6, die um -3 modifiziert wird. Das Ergebnis von 3 reicht leider nicht, um die Karte abwerfen zu können (Dafür hätte er mindestens eine 5 erreichen müssen.). Schließlich versucht er die Versuchung der Gelüste loszuwerden, was ihm mit einer 9 (-3) = 6 auch gelingt.

DER RESERVESTAPEL

Mit der Veröffentlichung von METD werden die verschiedenen Spielstrategien bezüglich der Unterstützung- und Gefahrenkarten drastisch erweitert. Um den Spielern zu ermöglichen, auf bestimmte Strategien während einer Partie besser reagieren zu können, wird die Größe des Reservestapels um 5 erhöht (d.h. für das Spiel mit einem oder zwei Kartendecks von 15 auf 20, für das Spiel mit drei Kartendecks von 20 auf 25 usw.).

Wenn sich am Ende der gegnerischen Vorbereitungsphase der Zauberer des Gegners im Spiel befindet, darf man zu diesem Zeitpunkt:

- 5 Gefahrenkarten aus dem Reservestapel in den Abwurfstapel bringen oder alternativ dazu:
- eine Gefahrenkarte von dem Reservestapel in den Spielstapel bringen, wenn letzterer aus noch mindestens 5 Karten besteht. Der Spielstapel wird daraufhin neu gemischt. Bei dieser Alternative wird die Höchstbeschränkung von Gefahrenkarten aller gegnerischen Gemeinschaften auf die Hälfte (aufgerundet) reduziert.