

# Lidless Eye Regelheft

"Und mit einem Schrei der alle anderen Geräusche übertönte und die Wolken zerriß, flogen die Nazgul mitten hinein in den Sturm ... und sie alle trugen das grausame Zeichen des lidlosen Auges ..."

1. Vorwort .....	3	• Ausspielen von Karten.....	21
• Darum geht es in diesem Spiel .....	3	• Gefahrenkarten.....	22
2. Das Spielmaterial.....	4	• Kreaturen.....	22
• Die Karten.....	4	• Unterstützungskarten.....	24
• Die Würfel.....	5	• Verbündete.....	24
<b>I. GRUNDREGELN</b> .....	6	• Heere.....	25
3. Spielvorbereitung .....	6	• Gegenstände.....	26
• Beschränkungen der Kartenauswahl....	6	• Ringe.....	26
• Erstellung von Kartendecks.....	6	• Ringe des Geistes.....	27
• Spielstapel.....	6	• Ereignisse.....	27
• Ortstapel.....	7	- Kurzfristige Ereignisse.....	27
• Die Anfangscharaktere.....	7	- Langfristige Ereignisse.....	28
• Die Handkarten.....	7	- Permanente Ereignisse.....	28
4. Organisation des Spieltisches .....	8	• Kartenkombinationen.....	29
• Kartenstapel.....	8	• Besondere Aktionen mit Karten.....	29
• Zonen.....	9	- Hinterlegen von Karten.....	29
• Tappen und die Lage der Karten.....	9	- Gegenstände austauschen.....	29
5. Spielablauf .....	10	• Kampf.....	30
6. Charaktere und Gemeinschaften .....	10	- Angriffe und Hiebe.....	30
• Eigenschaften der Charaktere.....	11	- Abwicklung der Hiebe.....	31
• Charaktere und direkter Einfluß.....	12	- Modifikationen im Kampf.....	31
• Offenbarung eines Ringgeistes.....	12	- Übersicht der Kampfmodifikationen...	31
• Gemeinschaften.....	13	- Ergebnis eines Hiebes.....	32
• Beschränkungen bei der Zusammen-		- Überprüfung der Konstitution.....	32
Stellung von Gemeinschaften.....	13	- Sieg über einen Angriff.....	32
• Offene und verborgene Gemein-		- Siegpunkte.....	32
schaften.....	14	- Angriffe als Verhör.....	33
• Ausspielen von Charakteren.....	15	- Heilung.....	34
• Höchstbeschränkung für Gefahren-		9. Versuchung .....	34
karten.....	15	• Überprüfung der Versuchung.....	35
7. Bewegung.....	16	• Versuchungspunkte und Modifi-	
• Reisen .....	17	kationen des Versuchungswurfes.....	35
• Bewegung von einem Zufluchtsort.....	17	• Entfernung von Versuchungskarten....	35
• Bewegung von einem normalen Ort....	17	10. Spielende und	
• Bewegung von Gemeinschaften mit		Siegbedingungen .....	37
einem Ringgeist.....	18	• Saurons letzter Kriegsrat.....	37
• Reiserouten.....	18	11. Abfolge von Aktionen .....	39
• Ortsarten.....	19	• Durchführung eines Wurfes.....	39
• Regionsarten.....	19	<b>II. FORTGESCHRITTENENREGELN</b>	
• Zusammenfassung des Bewegungs-		I. Reservestapel .....	40
vorganges.....	20	• Aufbau des Spielstapels.....	41
• Betreten eines Ortes.....	20	• Tappen eines Ringgeistes.....	41
8. Ziehen und Ausspielen	21	• Der gegnerische Ringgeist.....	41
von Karten .....	21	2. Siegbedingungen.....	41
• Karten ziehen.....	21	• Einberufung des Kriegsrates.....	41
		• Längere Spiele.....	42
		• Modifikationen der Siegpunkte.....	42

3. Charaktere und Gemeinschaften .....	44	2. Spielvorbereitungen .....	61
• Gemeinschaften.....	44	• Erstellung von Kartendecks.....	61
• Ausspielen von Charakteren.....	44	3. Spielablauf .....	62
• Abwerfen von Charakteren.....	44	4. Charaktere und Gemeinschaften .....	62
• Beschränkungen bei der Zusammen-		• Agenten als Charaktere.....	62
stellung von Charakteren.....	45	5. Einfluß .....	62
• Ringgeister und ihre Begleiter.....	45	6. Kampf.....	62
• Alle Sonderregeln für Ringgeister.....	46	• Vereitelung von automatischen	
4. Einfluß (Abwerben) .....	46	Angriffen.....	62
• Beeinflussung eines gegnerischen		• Kampf von Gemeinschaften	
Charakters.....	47	gegeneinander.....	63
• Beeinflussung eines gegnerischen		• Verteilung der Hiebe.....	63
Gefolgsmannes.....	47	• Abwicklung der Hiebe.....	64
• Beeinflussung eines gegnerischen		• Modifikation im Kampf.....	64
Heeres.....	47	• Ergebnis eines Hiebes.....	64
• Beeinflussung eines gegnerischen		• Überprüfung der Konstitution.....	65
Verbündeten.....	48	• Siegpunkte.....	65
• Abspenstig machen eines gegne-		7. Versuchung .....	66
rischen Gegenstands.....	48	Anhang .....	66
5. Bewegung.....	49		
• Bewegung für Ringgeister.....	50		
• Bewegung durch Regionen.....	50		
• Ausspielen von Gefahrenkarten.....	51		
• Vereinigung und Teilung von Gemein-			
schaften an normalen Orten.....	52		
- Teilung von Gemeinschaften an			
normalen Orten.....	52		
- Vereinigung von Gemeinschaften an			
einem normalen Ort.....	52		
6. Kampf.....	53		
• Unterstützung im Kampf.....	53		
• Vereitelung von automatischen			
Angriffen.....	53		
• Trophäen.....	53		
7. Versuchung .....	54		
8. Ziehen und Ausspielen von Karten.....	54		
• Beschränkungen.....	54		
• Eine Karte auf die Lauer legen.....	55		
<b>III. OPTIONALE REGELN</b> .....	<b>56</b>		
• Regeln für mehr als zwei Spieler .....	56		
• Regeln für Solitärspiele .....	57		
<b>IV. MELE UND METW</b> .....	<b>58</b>		
1. Die Karten .....	58		
• Beschränkung bei der Kartenauswahl..	59		
• Reservestapel.....	59		
• Erscheinungsformen.....	60		
• Ungültige Karten.....	60		



## 1. Vorwort

Er hat lange geruht und nur heimlich aus seinem Versteck im Düsterwald das Geschehen beobachtet. Doch nun überzieht Sauron Mittelerde erneut mit Feuer und Schwert, einzig und allein von dem unbändigen Willen getrieben, sich die Welt endlich untertan zu machen.

Im Dritten Zeitalter kehrte Sauron, der Dunkle Herrscher, zurück und drohte, ganz Mittelerde zu unterjochen. Da er aber im Zweiten Zeitalter bereits einmal besiegt und beinahe vernichtet worden war, zögerte er zunächst. Er wollte sich seiner Sache erst völlig sicher sein, bevor er den endgültigen Schlag gegen die Freien Völker führen würde. Dazu war es jedoch notwendig, zunächst eine überwältigende taktische und strategische Übermacht zu erlangen und, falls möglich, auch sein lange verlorenes Machtinstrument, den Einen Ring, wiederzufinden.

Sauron beschloß, sich in die Sicherheit von Barad-dûr, das Zentrum seiner weitreichenden Macht, zurückzuziehen: So wurden die neun Nazgûl, auch Ringgeister genannt, seine wichtigsten Werkzeuge bei der Vereinigung der bösen Mächte auf Mittelerde. Obwohl Sauron die Macht hatte, alle Nazgûl völlig zu beherrschen, behielten sie doch ein großes Maß an Unabhängigkeit und freiem Willen, ohne das sie ihm kaum von Nutzen gewesen wären.

**In Middle-Earth: The Lidless Eye (MELE)** schlüpfen Sie in die Rolle eines der neun Nazgûl, der mit den anderen um die Gunst Saurons wetteifert. Die Aufgabe ist es, genügend Macht und Unterstützung zu erlangen, um den Dunklen Herrscher davon zu überzeugen, daß Sie der Richtige sind, um die Armeen in seinem Namen zu führen und die Heere der freien Völker endgültig zu zerschlagen und zu unterwerfen. Da die anderen Ringgeister nicht mit Ihrer Führung einverstanden sind, müssen Sie Sauron Ihre Fähigkeiten beweisen und als erster genügend Kräfte unter Ihrem Kommando vereinen. Denn erst dann haben sie das Vertrauen des Dunklen Herrschers gewonnen und werden zum Heerführer ernannt. In Tolkiens berühmter Romantrilogie "Der Herr der Ringe," war es der Hexenkönig von Angmar dem dies gelang. Er wurde vom Dunklen Herrscher mit seinen Armeen ausgesandt, um Gondor zu vernichten. Doch als er in der entscheidenden Schlacht den Sieg fast schon in der Hand hatte, fiel er durch eine unerwartete Fügung des Schicksals im Kampf gegen eine Frau (Eowyn) und einen Hobbit (Merry). So erfüllte sich auf unerwartete Weise die uralte Prophezeiung, daß der Hexenkönig nicht durch eines Mannes Hand niedergestreckt werden könne.

**In Middle-Earth: The Lidless Eye** entscheiden die Spieler über den Ausgang der Geschichte. Es liegt an ihnen, zu ermitteln, ob und wem es gelingt, genügend Unterstützung um sich zu scharen und damit das Vertrauen des Dunklen Herrschers zu gewinnen.

### Darum geht es in diesem Spiel

Middle-Earth: The LidlessEye (MELE) ist ein strategisches Sammelkartenspiel das man alleine, zu zweit oder auch mit drei bis neun Personen spielen kann. In den Grundregeln wird das Spiel mit zwei Spielern erklärt, die Regelvarianten für andere Teilnehmerzahlen finden sich auf S. 56/57. Sammelkartenspiele stellen eine völlig neue Art von Kartenspielen dar. Einer der größten Unterschiede zu herkömmlichen Spielen ist, daß jeder Spieler seine Karten vor dem Spiel individuell aus seinem eigenen Kartenvorrat zusammenstellt. Erst im Laufe des Spiels wird der Gegner, nach und nach erfahren, welche Überraschungen ihn erwarten.

In MELE spielen Sie einen von neun Ringgeistern: Ihnen zur Seite stehen dabei die verschiedensten Persönlichkeiten und Unholde aus Mittelerde. Bilden Sie aus diesen Charakteren eine oder mehrere Gemeinschaften und schicken Sie sie zu Orten, an denen sie Siegpunkte erlangen können.

Ihr Gegner wird versuchen, Sie daran zu hindern, indem er während ihres Spielzuges Gefahrenkarten auf ihre Reisegruppen ausspielt. Doch keine Angst, im nächsten Zug sind Sie in dieser Rolle und dürfen den anderen Gemeinschaften das Leben schwer machen. Aber passen Sie auf sich auf, denn sobald Sie (d. h. Ihr ausgespielter Ringgeist) dabei den mannigfaltigen Gefahren zum Opfer fallen, haben Sie verloren. Sollte es ihnen jedoch gelingen, Saurons entscheidendes Machtinstrument, „Den Einen Ring“ nach Barad-dur zu bringen, gewinnen Sie das Spiel. Überleben alle Ringgeister und gelingt es keinem Spieler, das begehrte Objekt zum Dunklen Herrscher zu bringen, gewinnt am Ende derjenige mit den meisten Siegpunkten.

## MELE und Middle-Earth: The Wizards

Middle-Earth: The Lidless Eye ist ein völlig eigenständiges Spiel, das jedoch weitgehend den gleichen Mechanismen folgt wie sein Vorgänger Middle-Earth: The Wizards (METW). Der grundsätzliche Unterschied liegt darin, daß der Spieler bei METW in die Rolle eines Zauberers schlüpft und für die Freien Völker kämpft, während er bei MELE die Seite des Bösen übernimmt, um als Ringgeist für Saurem zu streiten. Aufgrund der gleichen Regelmechanismen sind die beiden Spiele kombinierbar und ein besonderer Reiz kann darin bestehen, daß einer der Spieler die Seite des Guten übernimmt, während sein Gegner die Schergen Saurons spielt. Besondere Regeln dazu finden Sie ab Seite 58 im Kapitel "Kombination von MELE und METW".

Gelegentlich ist es daher wichtig, zwischen Karten aus METW und MELE zu unterscheiden, da sich bestimmte Karten oder Aktionen für die jeweils andere Seite verschieden auswirken können. Dies gilt insbesondere, für die verschiedenen Charaktere, der beiden Spiele. Sollte sich ein Regelpassus oder ein Kartentext nur auf Charaktere aus MELE beziehen, wird dies durch den Gebrauch, der Bezeichnung "Schergen" verdeutlicht. Charaktere aus METW werden dagegen als „Helden“ bezeichnet (z. B. gilt nur für Helden) Neueinsteiger, die nur Karten aus MELE benutzen, sollten sich von diesen Unterscheidungen nicht verwirren lassen.

**Anmerkung:** Sämtliche Regeln, die sich auf die Kombination von METW mit MELE beziehen, sind auf den Seiten 58 bis 60 zusammengefasst. Die Grund- und Fortgeschrittenregeln behandeln ausschließlich Regelungen zwischen MELE-Spielern.

## 2. Das Spielmaterial

### Die Karten

Die Karten, die Sie in dieser Packung finden, werden durch die Farbe ihres Rahmens in vier verschiedene Sorten unterteilt, die im folgenden kurz erklärt werden. Es ist noch nicht notwendig, alle Angaben auf den Karten sofort zu verstehen, oder sich alle Details einzuprägen, viel wichtiger ist zunächst, ihre grundlegende Rolle im Spiel zu begreifen. Charakterkarten haben einen violetten Rahmen mit rostfarbenen Flecken. Diese Karten stellen bekannte Persönlichkeiten und Unholde aus den Romanen J.R.R. Tolkiens dar. Aus den zur Verfügung stehenden Charakteren rekrutieren sich die Anhänger jedes Ringgeistes, die in seinem Auftrag durch Mittelerde reisen. Jeder Charakter verfügt über eine Anzahl individueller Eigenschaften, aus denen sich Stärken und Schwächen ergeben.

Die Ringgeister, die auch als Charaktere im Spiel auftauchen können, haben aufgrund ihrer Sonderrolle einen braun marmorierten Farbton als Kartenhintergrund.



Ortskarten haben einen hellen, aschgrauen Rahmen. Zu ihnen müssen die Charaktere sich begeben, um dort Karten auszuspielen, die ihnen die begehrten Siegpunkte einbringen.

Vier bestimmte Orte haben eine besondere Funktion im Spiel. Hierbei handelt es sich um Minas Morgul; Dol Guldur, Carn Dum und Geann a Lisch die als Dunkle Zufluchtsorte bezeichnet werden. Es sind besonders sichere Stätten, an denen die Schergen des Bösen Ruhe und Heilung finden können. Jeder andere, normale Ort ist von genau einem dieser Dunklen Zufluchtsorte aus erreichbar, so daß alle Reisen an einem Dunklen Zufluchtsort beginnen.

Unterstützungskarten haben einen graublauen Rahmen. Viele dieser Karten, wie z.B. Heere, Verbündete und Gegenstände, bringen den Spielern Siegpunkte ein. Die Anzahl der Siegpunkte ist in einem Feld in der linken oberen Ecke der entsprechenden Karten angegeben. Außerdem gibt es zahlreiche Unterstützungskarten, die einen nicht weniger wichtigen Zweck erfüllen, denn sie schützen die Charaktere auf ihren Reisen und erleichtern ihr Vorankommen. Dazu zählen vor allem hilfreiche Ereignisse sowie nützliche Gegenstände.

Es gibt folgende Kategorien von Unterstützungskarten:

Heere, Verbündete, Goldene Ringe, Gegenstände (geringere, bedeutende, legendäre und besondere) und Ereignisse (kurzfristige, langfristige und permanente). Die entsprechenden Kategorien sind jeweils zwischen Bild und Textfeld der Spielkarte angeführt.

Gefahrenkarten haben einen dunkelgrauen Rahmen. Bei diesen Karten handelt es sich um Kreaturen, mit denen die Gemeinschaften des Gegners direkt angegriffen werden können, oder um Ereignisse, die einem Mitspieler auf andere Weise das Leben schwer machen. Es gibt folgende verschiedene Kategorien von Gefahrenkarten: Kreaturen und Ereignisse (kurzfristige, langfristige und permanente) Auch hier sind die entsprechenden Kategorien jeweils zwischen Bild und Textfeld angeführt.

Außerdem unterscheiden sich die Karten noch durch ihre Rückseite. Auf Charakter-, Unterstützungs- und Gefahrenkarten ist ein brennendes Auge abgebildet. Ortskarten zeigen eine Landkarte von Mittelerde auf der Rückseite.

### Die Würfel

Während des Spielverlaufs (z. B. bei Kämpfen) müssen häufig Zufallswerte ermittelt werden, um die Auswirkungen und Ergebnisse einiger Handlungen zu bestimmen. Dazu werden zwei sechsseitige Würfel (im folgenden mit „2W6“ abgekürzt) benutzt. Bei einem Wurf werden stets die Werte beider Würfel addiert, um das Ergebnis zu bestimmen.

**Anmerkung:** Falls keine Würfel zur Verfügung stehen, kann ein Zufallswert auch ermittelt werden, indem eine Karte vom Spielstapel gezogen wird. Auf jeder Karte des Spielstapels befindet sich eine Zufallszahl am rechten Rand des Textfeldes. Die Zahl wird als Zufallswert benutzt und die Karte daraufhin abgeworfen. Diese Methode sollte nicht verwendet werden, wenn Würfel vorhanden sind.



# I. GRUNDREGELN

## 3. Spielvorbereitung

Vor dem Spiel stellt sich jeder Spieler aus seinem eigenen Karten einen individuellen Spielstapel und einen Ortstapel zusammen. Es empfiehlt sich dabei, zunächst mit einem Spielstapel zu spielen, der ohne großen Aufwand konstruiert ist, damit Sie mit den Spielmechanismen und Wirkungen der Karten vertraut werden. Nach einigen Spielen kann man dann anfangen, die gewonnene Erfahrung in besser abgestimmte Spielstapel (auch „Decks“ genannt) umzusetzen und ausgeklügelte Taktiken zu probieren.

### Beschränkungen bei der Kartenauswahl

Bei der Auswahl der Karten sind einige Beschränkungen zu beachten. Schlüsselbegriffe stehen am Anfang des Kartentextes und sind kursiv gedruckt. Sie weisen diesen Karten ein besonderes Kriterium zu, auf das andere Kartentexte Bezug nehmen. Beispielsweise beginnt der Text einer Zauberspruchkarte mit „Spruch“, eine Kreaturenkarte beginnt mit der Art oder dem Volk der entsprechenden Kreatur (z. B. „Wolf“ oder „Mensch“), eine Palantirkarte mit „Einzigartig. Palantir“ usw. Diese Begriffe ordnen die Karten in bestimmte Gruppen, für die besondere Regelmechanismen gelten. Beispielsweise gehören bestimmte Ereignisse in die Gruppe „Umgebung“. Alle solchen Ereignisse werden dann von anderen Karten betroffen, die sich auf „Umgebungsereignisse“ beziehen.

Im Text bestimmter Karten ist vermerkt, daß sie „*einzigartig*“ sind. Dabei handelt es sich um Charaktere, Gegenstände oder Kreaturen, die es auf ganz Mittelerde nur einmal gibt. Von jeder „*einzigartigen*“ Karte darf nur jeweils ein Exemplar im vom Spieler erstellten Spielstapel sein. Ringgeister stellen eine Ausnahme von dieser Regel dar. Derselbe Ringgeist darf zweimal im Spielstapel vorhanden sein, um so die Chance zu erhöhen, ihn früh ins Spiel zu bringen (Logischerweise kann ein und derselbe Ringgeist aber nur einmal aktiv im Spiel sein, d. h. während des Spiels offen ausliegen.). Von jeder anderen Karte dürfen sich nicht mehr als drei Exemplare gleichen Titels im Spielstapel befinden.

Auch während des Spiels wirken sich die oben genannten Beschränkungen aus. Wenn im Text einer Karte vermerkt ist, daß sie „*einzigartig*“ ist, (z. B. alle Heere und die vielen Charaktere) oder „*nicht verdoppelt werden kann*“ (z. B. Tore der Nacht), darf von ihrer Art immer nur eine Karte aktiv im Spiel sein. Die zuerst ausgespielte Karte hat dabei immer Vorrang.

Ortskarten dürfen je Spieler nur einmal in den Ortstapel eingebaut werden. Dunkle Zufluchtsorte dürfen in einer beliebigen Anzahl eingebaut werden. (siehe auch „Erstellung des Ortstapels“.)

Scheidet eine einzigartige Karte (z. B. ein elimierter Charakter oder eine besiegte einzigartige Kreatur) ganz aus, kann sie von keinem der beiden Spieler später erneut ins Spiel gebracht werden.

### Erstellung von Kartendecks

Vor dem Spiel stellt sich jeder Spieler folgende Stapel zusammen:

#### Spielstapel

Der Spielstapel wird aus 25 – 50 Unterstützungskarten und einer gleichen Anzahl von Gefahrenkarten zusammengestellt. Wenn weniger als 25 der entsprechenden Karten verfügbar sind, nimmt man alle vorhandenen. Man muß nicht unbedingt mit der gleichen Anzahl von Karten gegeneinander spielen.

Außerdem können noch bis zu 10 Charakterkarten sowie bis zu 2 Ringgeister (verschieden oder gleich) in den Spielstapel gelegt werden, die später noch ins Spiel gebracht werden können.

Der Spielstapel wird zu Beginn gründlich gemischt. Im Spielverlauf werden von diesem Stapel regelmäßig Karten gezogen und auf die Hand genommen, um sie später ausspielen zu können.

### **Ortsstapel**

Den Ortsstapel stellt man aus den Ortskarten zusammen, und er sollte alle verfügbaren dunklen Zufluchtsorte enthalten. (Minas Morgul, Dol Guldur, Carn Dum und Geann a-Lisch).

Es kann eine beliebige Anzahl von dunklen Zufluchtsorten gewählt werden. Alle anderen Orte dürfen jedoch nur einmal im Stapel vorhanden sein.

Der Spieler darf diesen Stapel während des Spiels durchsuchen und benötigte Karten herausnehmen (d. h. Ortskarten werden nicht zufällig gezogen und der Stapel wird auch nicht gemischt.).

### **Die Anfangscharaktere**

Jeder Spieler benötigt zunächst eine Anzahl von Charakteren, mit denen er sein Spiel beginnt. Hierzu legt 1 bis 6 Charakterkarten (keine Ringgeister oder Agenten!) verdeckt vor sich auf die Spielfläche. Er darf diese Anfangscharaktere jedoch nicht völlig frei zusammenstellen.

Es gilt die Beschränkung, daß die Anfangscharaktere eines Spielers zusammengekommen nicht mehr als 20 Punkte Geisteskraft haben dürfen. Den Wert der Geisteskraft eines Charakters findet man am linken Rand der Spielkarte in einem weißen Symbol eines Kopfes. Dieser Wert findet auch im weiteren Verlauf des Spieles Beachtung, mehr dazu unter „Eigenschaften der Charaktere“ (siehe Seite 11).

Beide Spieler decken ihre Charaktere gleichzeitig auf. Doppelte Charaktere werden in den eigenen Spielstapel gelegt. Dann werden die Charaktere in Gefolgsleute und Gemeinschaften eingeteilt. (Details siehe „Charaktere und Gemeinschaften“). Alle Spieler beginnen in Minas Morgul. Die Karte dieses dunklen Zufluchtsorts wird ausgespielt und die Charaktere werden wie im Diagramm auf Seite 8 darum platziert.

Wahlweise kann jeder Spieler noch bis zu 2 geringere Gegenstände (keine einzigartigen) auf seine Charaktere verteilen. Diese sucht er vor der Partie aus seinem Kartenvorrat aus, sie werden nicht aus dem Spielstapel genommen.



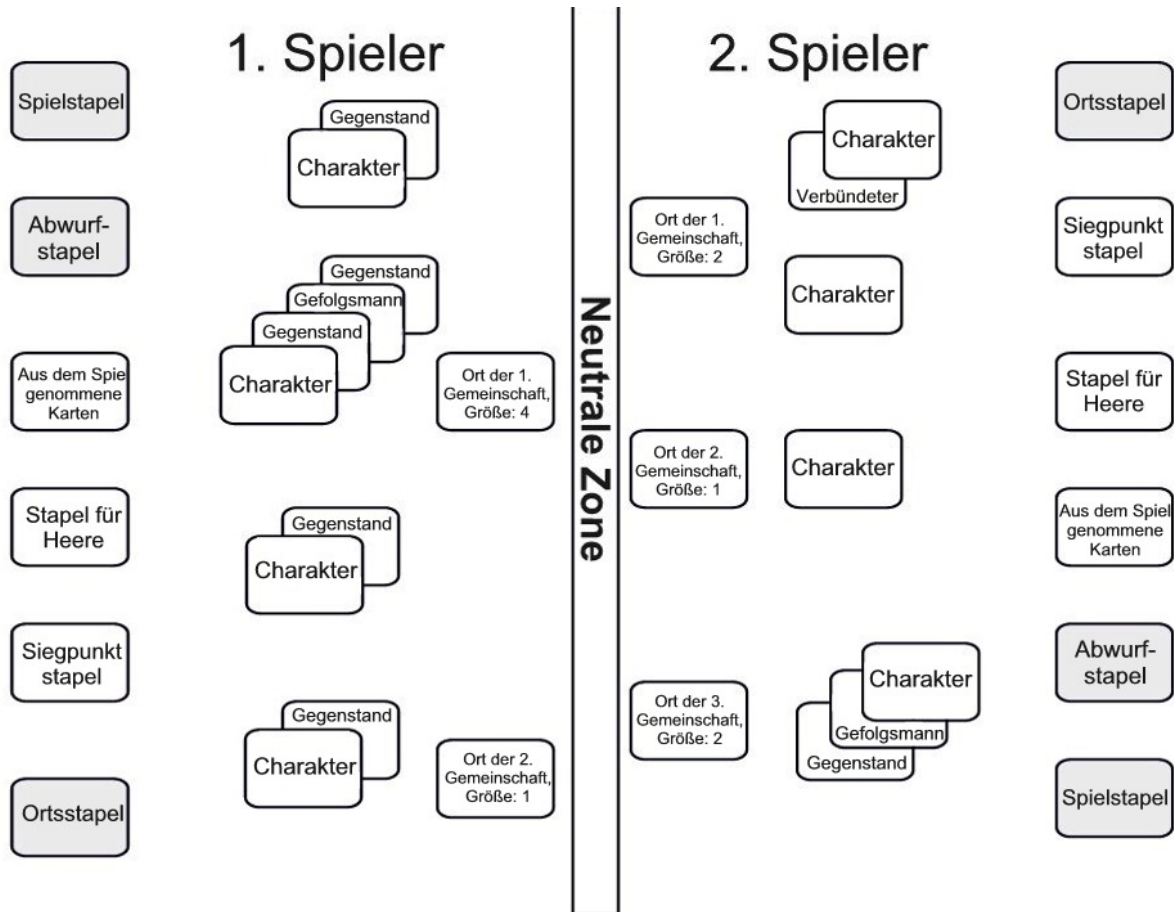
### **Die Handkarten**

Jeder Spieler zieht 8 Karten vom Spielstapel auf die Hand. Sie bilden die Handkarten, unter denen sich Unterstützungskarten, Gefahrenkarten und weitere Charaktere befinden können. Diese können von den Spielern während des Spiels ausgespielt werden. Im Spielverlauf werden häufig neue Karten gezogen und in vielen Fällen auch unbenutzt abgeworfen. Bei der Wahl, welche Karten ungenutzt abgeworfen werden sollen, ist es sinnvoll, möglichst solche Karten auf der Hand zu behalten, die in der nächsten Runde direkt eingesetzt werden können oder die entscheidend für die grundlegende Strategie sind (d. h. zur Erlangung von weiteren Siegpunkten oder bei sogenannten Kartenkombinationen).



## 4. Die Organisation des Spieltisches

Eine typische Spielfläche, wie sie sich im Verlauf eines Spiels ergibt, ist im nachfolgenden Diagramm abgebildet:



Neben dem Spiel- und Ortsstapel ergeben sich noch folgende weitere Stapel und Zonen:

### Kartenstapel

**Abwurfstapel** – Abgelegte Karten werden verdeckt auf den Abwurfstapel gelegt. Dazu gehören unter bestimmten Umständen auch Ortskarten. Wenn der Spielstapel aufgebraucht ist, werden die Ortskarten aus dem Abwurfstapel aussortiert und in den Ortsstapel zurückgelegt. Die restlichen Karten werden gemischt und ergeben den neuen Spielstapel.

**Anmerkung:** Der Spielstapel gilt als aufgebraucht, wenn die letzte Karte gezogen wird. Einige Karten erlauben den freien Zugriff auf den Spielstapel, der danach neu gemischt werden muß. Dies gilt nicht als „Aufbrauchen“ des Spielstapels.

**Stapel für ausgeschiedene Karten** – Karten, die ganz aus dem Spiel genommen werden (z. B. Charaktere oder Verbündete), werden offen auf diesen Stapel gelegt. Einzigartige Karten, die einmal ausgeschieden sind, können von keinem der Spieler erneut ins Spiel gebracht werden.



**Siegepunktstapel** – Auf diesen Stapel wandern diejenigen Unterstützungskarten, die Siegpunkte enthalten und hinterlegt wurden. (z. B. Schwarzer Schuppenpanzer, Schriftrolle des Isildur). Auch besiegte Kreaturenkarten des Gegners, die mit einem „\*“ in der oberen linken Ecke markiert sind, landen auf diesen Stapel. (Achtung! Diese Karten müssen dem Spieler zurückgegeben werden!).

**Anmerkung:** *Besiegte Kreaturen, die kein „\*“ in der linken oberen Ecke haben, kommen nicht auf den Siegpunktstapel eines MELE-Spielers. Im Gegensatz zu METW erhalten die Spieler bei MELE nicht für alle bezwungenen Kreaturen Siegpunkte, da viele dieser Wesen auch gegen die freien Völker kämpfen und ihre Vernichtung keine Schwächung für eine der beiden Seiten darstellt.*

**Stapel für Heere** – Im normalen Spiel können die Heere auch auf den normalen Siegpunktstapel gelegt werden. Im Spiel für Fortgeschrittene kommt Heeren eine Sonderrolle zu, da sie im Gegensatz zu anderen hinterlegten Karten unter bestimmten Umständen vom Gegner beeinflusst werden können, d. h. eventuell abgeworfen werden müssen. Jeder Spieler darf die Karten seines eigenen Abwurfstapels jederzeit einsehen. Die Karten des Stapels für ausgeschiedene Karten, des Siegpunktstapels sowie der Heere können von allen Spielern auch gegenseitig eingesehen werden.

## **Zonen**

**Spielzone für Reisegemeinschaften** – Alle Charaktere einer Gemeinschaft, einschließlich ihrer jeweiligen Gefolgsleute und Besitztümer, werden um ihren Aufenthaltsort gruppiert, so daß eindeutig zu erkennen ist, wo sie sich gerade befinden.

**Neutrale Zone** – Zwischen den Spielern befindet sich eine neutrale Zone, in der Karten mit bestimmten, länger andauernden Ereignissen platziert werden können.

## **„Tappen“ und die Lage der Karten**

Normalerweise werden die Karten während des Spiels so auf den Tisch abgelegt, daß ihr oberer Rand dem Gegner zugewandt ist und der untere Rand zum Spieler selbst zeigt. Während des Spiel müssen jedoch bestimmte Karten „getappt“ werden, wenn man sie einsetzt. Beim „Tappen“ handelt es sich um einen Mechanismus, der zeigt, welche Karten in diesem Spielzug bereits benutzt worden sind. Eine Karte wird „getappt“, indem sie um 90° gedreht wird, so daß sie seitlich (quer) zwischen den Spielern liegt. Um eine Karte zu „enttappen“ (Im Normalfall zu Beginn eines neuen Spielzuges), dreht man sie um 90° in ihre Ursprungsposition zurück. Wenn ein Charakter verwundet wird, dreht man seine Karte um 180°, so daß nun die Oberkante zum Spieler zeigt. Alle regeltechnischen Beschränkungen für getappte Charaktere gelten auch für verwundete Charaktere.

Ein getappter (oder verwundeter) Charakter, kann alle Handlungen durchführen, für die er nicht getappt werden muß.

Zum Beispiel kann sich ein getappter (oder verwundeter) Charakter normal bewegen, in Kämpfe verwickelt werden, Gegenstände austauschen usw. Ein getappter Charakter kann jedoch keine Gegenstände ins Spiel bringen, Heere beeinflussen oder andere Handlungen durchführen, die ein erneutes Tappen erfordern würden.

**Achtung:** *Gegenstände und Charaktere werden unabhängig voneinander getappt. Beachten Sie dazu den jeweiligen Kartentext.*



Getappter Charakter



Verwundeter Charakter



Ungetappter Charakter mit  
Getappten Gegenstand

## 5. Spielablauf

Nun kann das Spiel beginnen. Jeder Spieler würfelt einmal, und der Spieler mit dem höchsten Ergebnis beginnt (bei Gleichstand wird erneut gewürfelt).

Das Spiel besteht aus einer Reihe von „Spielzügen“, die in verschiedene Phasen unterteilt sind. Nur der am Zug befindliche Spieler darf seine Charaktere bewegen, um zu versuchen, mit ihnen Siegpunkte zu erlangen. Währenddessen übernimmt sein Gegner die Rolle des Schicksals und versucht ihn daran zu hindern. Dazu kann er in der Bewegungs-/Gefahrenphase Gefahrenkarten ausspielen.

Hat ein Spieler alle Phasen durchlaufen und seinen Zug beendet, ist sein Gegner an der Reihe usw.

Ein Spielzug besteht aus folgenden Phasen:

1. **Vorbereitungsphase** (Enttappen)
2. **Organisationsphase** (Umstellung der Gemeinschaft und deren Gegenstände, Ausspielen von Charakteren)
3. **Langfristige Ereignisphase** (Ausspielen von Langfristigen Unterstützungskarten)
4. **Bewegungs-/Gefahrenphase** (Reisen/ Ausspielen von Gefahren)
5. **Ortsphase** (Ausspielen von Gegenständen, Heeren usw.)
6. **Abschlußphase** (Ausgleichen auf 8 Handkarten)

Die Phasen eines Zuges sind auf Seite 139 – 143 dieses Regelheftes zusammengefasst. Diese Übersicht dient nur als Referenz und zur allgemeinen Orientierung bezüglich des Spielablaufes; die einzelnen Handlungen werden in den weiteren Kapiteln ausführlich erklärt.

## 6. Charaktere und Gemeinschaften

Ihren Charakteren, die Sie durch Mittelerde reisen lassen, um Siegpunkte zu sammeln, kommt eine zentrale Rolle zu. Die Handlungsmöglichkeiten während des Spiels werden vor allem durch die Anzahl der Charaktere begrenzt, die sich im Spiel befinden.

Die Menge ihrer Charaktere ist jedoch beschränkt, da jeder Charakter nur über ein gewisses Maß an Einfluß verfügt, mit dem die Charaktere ins Spiels gebracht und geführt werden können.

Ein Charakter, der sich im Spiel befindet (d. h. offen ausliegt) kann sich bewegen und Handlungen durchführen. Gegenstände, Verbündete und besondere Karten, die ein Charakter erhält und kontrolliert, werden unter die Charakterkarte gelegt.

Die Handlungsmöglichkeiten der einzelnen Charaktere ergeben sich aus einer Anzahl von Eigenschaften, die im folgenden zusammengefasst sind. Einige dieser Eigenschaften erklären sich von selbst, während andere im weiteren Verlauf der Spielregeln detailliert vorgestellt werden.

## Eigenschaften der Charaktere

Bestimmten Eigenschaften ist auf der Charakterkarte ein Symbol zugeordnet. Dieses Symbol ist den entsprechenden Eigenschaften in Klammern angefügt.

**Volk:** Viele Aktionen, die ein Charakter während des Spiels durchführen möchte und deren Erfolg ausgewürfelt wird, erhalten einen Bonus, wenn der Charakter einem bestimmten Volk angehört. Ob ein Bonus gewährt wird, kann man immer dem jeweiligen Kartentext entnehmen. Auch dürfen oft nur Angehörige bestimmter Völker einen Gegenstand benutzen oder bestimmte Aktionen mit ihm durchführen (z. B. nur ein Zwerg die volle Macht eines Zwergenrings ausschöpfen). Es gibt folgende Völker: Elben, Hobbits, Zwerge, Dunedain, Menschen, Orks, Trolle und Ringgeister. Die Angabe, welchem Volk ein Charakter angehört steht zwischen Bild- und Textfeld.

**Beruf:** Berufe ermöglichen den Einsatz von bestimmten Karten (z. B. können einige Waffen nur von Charakteren mit dem Beruf „Krieger“ benutzt werden). Es gibt folgende Berufe: Krieger, Kundschafter, Waldläufer, Weiser und Diplomat. Viele Charaktere verfügen über mehr als einen Beruf. Die Angabe, welchen Beruf ein Charakter besitzt, steht zwischen Bild- und Textfeld.

**Geisteskraft:** Die Geisteskraft eines Charakters bestimmt, wieviele Einflußpunkte benötigt werden, um den Charakter ins Spiel zu bringen und dort zu kontrollieren (zu allgemeinen Einflußpunkten (20) des Spielers oder direkten Einflußpunkten eines Charakters oder Ringgeistes, siehe „Einfluß“). Ein Ringgeist muß nicht durch Einflußpunkte kontrolliert werden.

**Direkter Einfluß:** Der direkte Einfluß eines Charakters bestimmt, wieviele andere Charaktere er kontrollieren, d.h. zu seinen Gefolgsleuten machen kann. Dazu muß sein Wert für direkten Einfluß mindestens so groß sein, wie der Wert für die Geisteskraft des zu kontrollierenden Charakters. Ungenutzte Direkte Einflußpunkte eines Charakters erhöhen seine Chancen, Heere ins Spiel zu bringen oder dem Gegner Anhänger bzw. Gegenstände abspenstig zu machen (letzteres betrifft nur das Spiel für Fortgeschrittene).

**Kampfgeschick: links unten, links des „/“:** Das Kampfgeschick eines Charakters ist ein Maß für seine Angriffsstärke. Dieser Wert wird bei der Abwicklung von Kämpfen berücksichtigt.

**Konstitution (links unten, recht des „/“:** Die Konstitution es Charakters ist ein Maß für die Widerstandskraft gegen körperliche Verletzungen. Es handelt sich dabei zum einen um die Fähigkeit, einem Angriff auszuweichen (z.B. sich wegzuducken) und zum anderen darum, einen Treffer zu verkraften oder abzulenken. Bekommt ein Charakter einen Treffer bei einem Kampf, wird mittels seiner Konstitution festgestellt, ob er dabei stirbt oder nur verletzt wird.

**Siegpunkte (oben links):** Hierbei handelt es sich um die Anzahl von Siegpunkten, die ein im Spiel befindlicher Charakter seinem Spieler einbringt.

**Besondere Fertigkeiten:** Einige Charaktere verfügen über besondere Fertigkeiten, die auf ihren Karten vermerkt sind. Häufig vorkommende besondere Fertigkeiten sind Modifikationen für Beeinflussungs-Würfe sowie die Fähigkeit bestimmte Arten der Magie einsetzen zu können. Beispielsweise verfügt Shamas über einen Einflußbonus gegen das der Dunländer, Ciryaher kann Schattenmagie benutzen usw.

**Versuchungswurfmodifikation (rechts unten):** Einige Charaktere besitzen besondere Modifikationen gegen Versuchung. Je höher der Bonus, um so unempfindlicher ist der Charakter gegen Versuchung.

## **Charaktere und Direkter Einfluß**

Einige Charaktere verfügen über einen Direkten Einfluß von einem oder mehr Punkten. Wenn der Direkte Einfluß eines Charakters mindestens der Geisteskraft eines anderen Charakters entspricht, so kann er diesen kontrollieren und zu seinem Gefolgsmann machen. Dazu müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Der Direkte Einfluß eines Charakters muß größer oder gleich der Summe der Geisteskraft seiner Gefolgsleute sein.
- Ein Charakter kann nur dann einen anderen zu seinem Gefolgsmann machen, wenn sich beide am gleichen Ort aufhalten (Es ist z. B. - nicht möglich, einen Charakter in Minas Morgul zum Gefolgsmann eines Charakters in Dol Guldur zu machen).
- Für einen Gefolgsmann müssen keine Allgemeinen Einflußpunkte aufgewendet werden. Ein Gefolgsmann liegt immer unter der Karte des ihn kontrollierenden Charakters (siehe Diagramm "Organisation des Spieltisches") und hält sich dementsprechend auch immer am selben Ort auf. Er kann seine eigenen Direkten Einflußpunkte nicht mehr zur Kontrolle anderer Charaktere einsetzen (d. h. ein Gefolgsmann kann keine eigenen Gefolgsmänner mehr haben). Ansonsten wird ein Gefolgsmann wie ein normaler Charakter gehandhabt (d. h. er zählt zur Größe der Gemeinschaft, er kann normal handeln usw.).

Während der Organisationsphase können Charaktere beliebig zwischen der Kontrolle durch Allgemeinen oder Direkten Einfluß ausgetauscht werden, solange die Gesamtsumme der Geisteskraft aller Charaktere die gesamten verfügbaren Einflußpunkte am Ende der Organisationsphase nicht überschreitet.

Falls ein Charakter, der einen Gefolgsmann hat, abgeworfen oder aus dem Spiel genommen wird, ist der Gefolgsmann davon nicht betroffen. In einer solchen Situation muß ein Gefolgsmann, während der nächsten Organisationsphase allerdings unter Allgemeinen Einfluß gestellt oder zum Gefolgsmann eines anderen Charakters gemacht werden. Falls nicht genügend Einflußpunkte dazu verfügbar sind, muß der Gefolgsmann am Ende dieser Organisationsphase abgeworfen werden.

Ungenutzte Direkte Einflußpunkte können einem Charakter das Ausspielen von Heeren erleichtern (siehe Kapitel "Ziehen und Ausspielen von Karten", Seite 21).

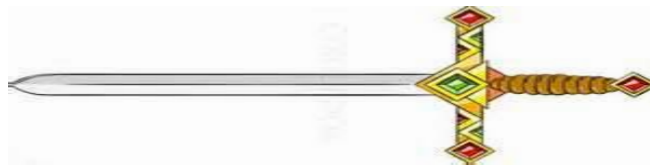
## **Offenbarung eines Ringgeistes**

Wenn ein Spieler offenbart, welchen der Ringgeist er spielt (dies geschieht, indem er den Ringgeist als Charakterkarte ausspielt), kann er trotzdem weiterhin seine 20 Allgemeinen Einflußpunkte einsetzen. Zusätzlich fungiert der Ringgeist nun aber auch noch wie ein sehr mächtiger Charakter, der normal handeln kann und über besondere Fähigkeiten und Eigenschaften verfügt. Während die Offenbarung eines mächtigen Ringgeistes auf der einen Seite einen großen Vorteil darstellt, birgt sie aber auch die Gefahr, das Spiel zu verlieren, falls der Ringgeist eliminiert wird.



Für einen offenbaren Ringgeist gelten folgende Sonderregeln:

- Alle Goldenen Ringe, die sich im Besitz der Gemeinschaft des Ringgeistes befinden, werden zu Beginn der Abschlußphase automatisch geprüft (siehe Seiten 47-48). Dabei gilt für den entsprechenden Wurf eine Modifikation von -2.
- Ein Ringgeist kann zwar Gegenstände (einschließlich Ringe!) besitzen, sie aber nicht benutzen (d. h. ein Gegenstand im Besitz eines Ringgeistes hat keinen Einfluß auf seine Gemeinschaft oder seine Eigenschaften bzw. Fähigkeiten).
- Ringgeister müssen keine Versuchungs-Würfe durchführen. Es ist daher auch nicht möglich, Versuchungskarten gegen Ringgeister auszuspielen.
- Die Bewegungsmöglichkeiten von Ringgeistern unterliegen bestimmten Beschränkungen (siehe S. 18).



### **Gemeinschaften**

Bei einer Gemeinschaft handelt es sich um den Zusammenschluß von Charakteren, die sich gemeinsam bewegen und gemeinsam handeln. Dieser Mechanismus kann im Spiel für eine Vielzahl von Taktiken eingesetzt werden.

Wenn man beispielsweise drei Charaktere im Spiel hat, können sich alle drei getrennt bewegen und so vielleicht schneller Siegpunkte sammeln (Gegenstände, Verbündete usw.), sind dabei jedoch deutlich anfälliger für Gefahren. Reisen die drei als eine Gemeinschaft, sammeln sie wahrscheinlich langsamer Siegpunkte, sind dabei aber viel sicherer.

Die Größe einer Gemeinschaft entspricht der Anzahl aller beteiligten Charaktere, wobei Gefolgsmänner und Ringgeister ebenfalls mitzählen, Verbündete jedoch nicht. Normalerweise ist eine Gemeinschaft auf eine Größe von maximal sieben beschränkt. An einem Dunklen Zufluchtsort kann sie aber beliebig viele Mitglieder haben.

Es ist möglich, daß sich mehrere Gemeinschaften eines Spielers am selben Dunklen Zufluchtsort aufhalten. Dazu ist es allerdings erforderlich, daß jede dieser Gemeinschaften über eine eigene Ortskarte verfügt (dies ist nur bei Dunklen Zufluchtsorten möglich, da von jedem normalen Ort nur eine Karte im Ortsstapel vorhanden sein darf).

Gemeinschaften können sich nur an einem Dunklen Zufluchtsort vereinen. Dazu müssen sie sich einfach an einem solchen Ort treffen und neu organisieren. Überzählige Ortskarten kommen zurück in den Ortsstapel. Die neue Gemeinschaft verfügt dann nur noch über eine Ortskarte. Gemeinschaften dürfen sich nur an Dunklen Zufluchtsorten aufteilen und zwei oder mehr neue Gemeinschaften bilden.

Dazu muß allerdings für jede Gemeinschaft eine eigene Ortskarte verfügbar sein und ausgespielt werden.

### **Beschränkungen bei der Zusammenstellung von Gemeinschaften**

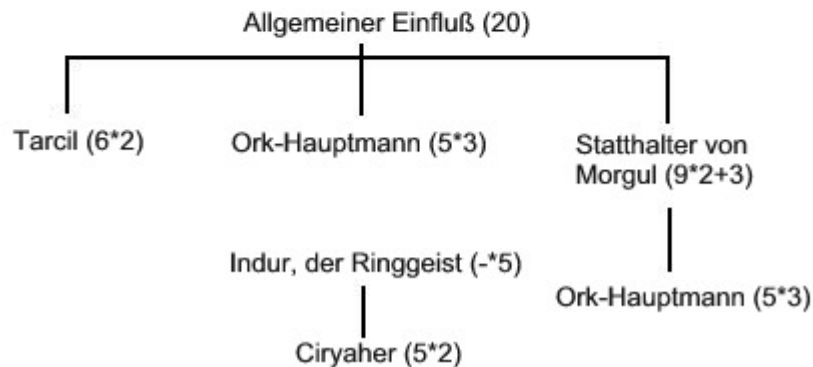
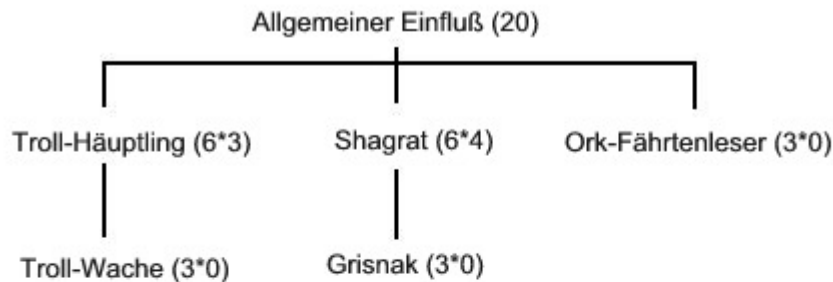
Ein Ringgeist kann normalerweise nur bei einer Gemeinschaft sein, die sich an einem dunklen Zufluchtsort befindet. Es gibt jedoch spezielle Karten, die es einem Ringgeist erlauben, eine Gemeinschaft auch zu anderen Orten zu begleiten (z. B. Grausamer Reiter usw.).

## Offene und verborgene Gemeinschaften

Im Text bestimmter Karten wird zwischen offenen und verborgenen Gemeinschaften unterschieden. Bei offenen Gemeinschaften handelt es sich um Gruppierungen die klar erkennbar dem Bösen dienen und gegen die freien Völker kämpfen. Verborgene Gemeinschaften lassen sich nicht so leicht zuordnen und können sich daher unerkannt durch die Reiche der Freien Völker bewegen.

Alle Gemeinschaften, die von einem Ringgeist in der Offenbarungsform eines Grausamen Reiters begleitet werden oder Orks und Trolle bei sich haben, gelten als offene Gemeinschaften. Alle anderen sind verborgene Gemeinschaften.

**Beispiel:** In allen folgenden Bei-spielen beziehen wir uns auf bestimmte Situationen aus einer Partie zwischen den Spielern Judith und Ralf. Die Geisteskraftwerte (O) und Direkten Einflußpunkte (O) aller Charaktere stehen in runden Klammern (v-l). Direkte Einflußpunkte, die nur für Charaktere bestimmter Völker gelten (in diesem Beispiel für Orks und Trolle), sind in eckige Klammern gefaßt. Im Verlauf der Partie ergibt sich eine Situation, in der beide Spieler jeweils eine Gemeinschaft in Carn Dum (einem Dunklen Zufluchtsort) haben, die wie folgt organisiert ist:



Die Größe von Judiths Gemeinschaft beträgt 6 und läßt ihr 5 freie Allgemeine Einflußpunkte übrig. Auch Ralfs Gemeinschaft hat eine Größe von 6, benötigt aber alle 20 Allgemeinen Einflußpunkte, um kontrolliert zu werden.



## Ausspielen von Charakteren

Im weiteren Spielverlauf können neben den Anfangscharakteren noch weitere Charaktere ins Spiel gebracht werden. Dazu kann ein Spieler während seiner Organisationsphase eine der folgenden Handlungen durchführen:

- **Ausspielen eines Charakters.** Es müssen genügend Allgemeine oder Direkte Einflußpunkte zur Verfügung stehen, um den Charakter zu kontrollieren, ansonsten muß er zum Abschluß der Organisationsphase wieder auf die Hand genommen werden. Der Charakter kann entweder an dem auf der Charakterkarte angegebenen Heimatort oder an einem beliebigen Dunklen Zufluchtsort ins Spiel kommen.
- **Ausspielen eines Ringgeistes.** Dies ist nur möglich, wenn noch kein eigener Ringgeist im Spiel ist. Der Ringgeist kann entweder in Minas Morgul oder an seinem Heimatort ins Spiel kommen. Zur Kontrolle eines Ringgeistes werden keine Einflußpunkte benötigt - er repräsentiert den Spieler selbst.

Durch das Ausspielen eines Charakters wird der Ort nicht getappt. Die meisten Charaktere und alle Ringgeister sind einzigartig. Zu jedem Zeitpunkt darf nur jeweils ein einzigartiger Charakter/Ringgeist aktiv im Spiel sein. Auch kann ein einzigartiger Charakter von keinem Spieler erneut ins Spiel gebracht werden, wenn dieser bereits eliminiert worden ist. Dies läßt sich leicht nachprüfen, da eliminierte Charaktere auf den Stapel für ausgeschiedene Karten wandern, der jederzeit eingesehen werden kann.

Wenn ein Spieler im weiteren Verlauf seines Spielzuges nicht mehr über genügend Einflußpunkte verfügt, um alle seine im Spiel befindlichen Charaktere zu kontrollieren, muß er am Ende seiner nächsten Organisationsphase überzählige Charaktere abwerfen.

Charaktere dürfen in der Organisationsphase auch freiwillig abgeworfen werden. In diesem Fall darf ein Spieler in der betreffenden Phase dann allerdings keinen neuen Charakter mehr ausspielen.



## Höchstbeschränkung für Gefahrenkarten

Die Größe einer Gemeinschaft legt die Anzahl an Gefahrenkarten fest, die der Gegner maximal auf die jeweilige Gemeinschaft ausspielen darf. Diese Höchstgrenze beträgt jedoch stets mindestens zwei. (Auf einzeln reisende Charaktere (Gruppengröße: 1) darf der Gegner also keine, eine oder zwei Gefahrenkarten ausspielen)

Die Größe einer Gemeinschaft wird zu Beginn der Bewegungs-/Gefahrenphase ermittelt. Selbst wenn ein Charakter während des Zuges eliminiert werden sollte, ändert sich hierdurch die Größe der Gemeinschaft für diesen Spielzug nicht mehr.

In einigen Fällen zählt auch das Tappen einer bereits ausliegenden Gefahrenkarte (z. B. eines Permaneten Ereignisses) wie das Ausspielen einer Gefahrenkarte mit zum Limit (siehe Kartentext).

## 7. Bewegung

Um Siegpunkte zu sammeln, müssen die Charaktere eines Spielers zu bestimmten Orten reisen, an denen Unterstützungskarten wie Heere, Verbündete, Gegenstände, Informationen usw. ausgespielt werden können. Sämtliche Orte Mittelerdes sind jeweils mit genau einem der vier Dunklen Zufluchtsorte verbunden. Es führt immer genau ein Weg, Reiseroute genannt, von einem Dunklen Zufluchtsort zu einem "normalen" Ort. Im Grundspiel sind normale Orte untereinander nicht durch Reiserouten verbunden. Für die Bewegung der Gemeinschaften bedeutet dieser Umstand, daß sie von einem Dunklen Zufluchtsort zu einem normalen Ort reisen und anschließend in jedem Fall wieder zum gleichen Dunklen Zufluchtsort zurückreisen müssen. Die dunklen Zufluchtsorte selbst sind auch durch ein bestimmtes Schema von Reiserouten miteinander verbunden (siehe Abbildung unten), die es ermöglichen, jeden Dunklen Zufluchtsort zu erreichen, um von dort die jeweiligen nächstgelegenen Zielorte anzu steuern zu können.

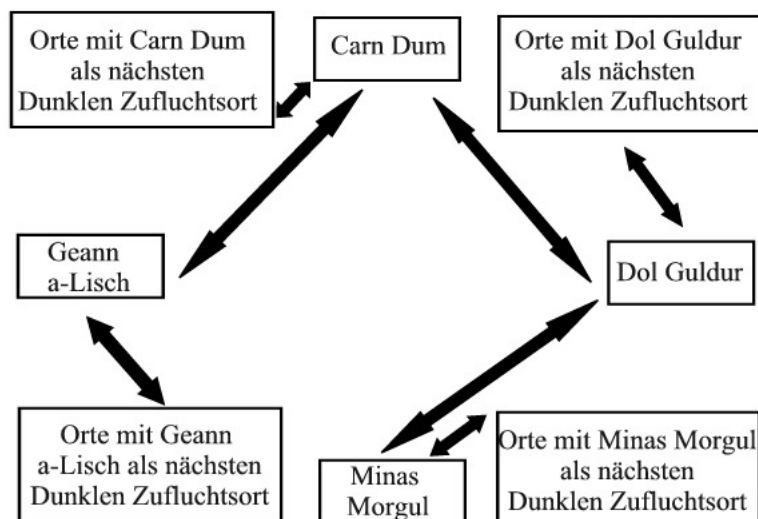
Bei Spielbeginn hat jeder Spieler für sämtliche Gemeinschaften die Karte Minas Morgul ausgespielt.

Der am Zug befindliche Spieler spielt in seiner Organisationsphase für jede Gemeinschaft, die er in diesem Zug bewegen möchte, eine neue Ortskarte verdeckt auf die momentane Ortskarte aus. Einzige Bedingung hierfür ist, daß die neue Ortskarte eine Verbindung mit der alten Ortskarte haben muß.

Diese Information ist dem Text der Ortskarten zu entnehmen.

Mit dem Beginn der Bewegungs/Gefahrenphase befindet sich die Gemeinschaft nun auf dem Weg zu ihrer neuen Ortskarte (d. h. die Gemeinschaft ist unterwegs).

Am Ende der Bewegungs-/Gefahrenphase, bevor die Spieler ihre Handkarten komplettieren, werden die "alten" Ortskarten aller reisenden Gemeinschaften entfernt (auf den Ablagestapel, falls die Ortskarte getappt ist; andernfalls zurück in den Ortsstapel). Die neue Ortskarte ist nun der aktuelle Aufenthaltsort der Gemeinschaft.



## Reisen

### Bewegung von einem Zufluchtsort

Wenn der letzte Aufenthaltsort ein Dunkler Zufluchtsort war, muß die neue Ortskarte eine der folgenden Bedingungen erfüllen:

- Wenn die neue Ortskarte ein normaler Ort ist, muß der letzte Aufenthaltsort darauf als nächster Dunkler Zufluchtsort angegeben sein (d. h. die Gemeinschaft kann zu jedem Ort reisen, auf dessen Karte ihr letzter Aufenthaltsort als nächster Dunkler Zufluchtsort verzeichnet ist).
- Wenn es sich bei der neuen Ortskarte um einen weiteren Dunklen Zufluchtsort handelt, muß darauf eine Reiseroute zum letzten Aufenthaltsort angegeben sein (d. h. eine Gemeinschaft kann sich nur zu einem benachbarten Dunklen Zufluchtsort bewegen.)

### Bewegung von einem normalen Ort

Wenn der letzte Aufenthaltsort einer Gemeinschaft ein normaler Ort (kein Dunkler Zufluchtsort) war, muß sie sich zum nächstgelegenen Dunklen Zufluchtsort bewegen, der auf der letzten Ortskarte angegeben ist (d. h. sie reist zum nächstgelegenen Dunklen Zufluchtsort zurück).

Durch diese Bewegungsmöglichkeiten kann eine Gemeinschaft von einem Ort aus, jeden beliebigen anderen Ort erreichen. Allerdings müssen bei langen Strecken eine oder mehrere Zwischenstationen eingelegt werden.

**Beispiel:** *Judiths Gemeinschaft befindet sich in Barad-dur (ihr aktueller Aufenthaltsort) und möchte zum Einsamen Berg reisen, um dort das Heer Smaug erwacht ins Spiel zu bringen. Der nächstgelegene Dunkle Zufluchtsort von Barad-dur aus ist Minas Morgul, während Der Einsame Berg in der Nähe von Dol Guldur liegt.*

*Im ersten Zug bewegt sich die Gemeinschaft von Barad-dur nach Minas Morgul (Minas Morgul ist auf der Karte von Barad-dur als nächster Dunkler Zufluchtsort angegeben). Judith spielt Minas Morgul in ihrer Organisationsphase als neue Ortskarte aus und entfernt Barad-dur nach Abschluß ihrer Bewegungs-/Gefahrenphase.*

*Im nächsten Zug bewegt sich die Gemeinschaft von Minas Morgul nach Dol Guldur (die beiden Dunklen Zufluchtsorte sind miteinander verbunden). Judith spielt Dol Guldur in ihrer Organisationsphase aus und entfernt Minas Morgul nach Abschluß ihrer Bewegungs-/Gefahrenphase. Schließlich kommt die Gemeinschaft im dritten und letzten Zug, von Dol Guldur zum Einsamen Berg (Dol Guldur ist auf der Ortskarte des Einsamen Bergs als nächster Dunkler Zufluchtsort angegeben). Wieder wird die neue Ortskarte in der Organisationsphase ausgespielt und die Karte von Dol Guldur am Ende der Bewegungs-/Gefahrenphase entfernt.*



## Bewegung von Gemeinschaften mit einem Ringgeist

Eine Gemeinschaft, die von einem Ringgeist begleitet wird, kann sich frei zwischen den Dunklen Zufluchtsorten bewegen oder von einem normalen Ort zu einem Dunklen Zufluchtsort reisen. Um sich von einem Dunklen Zufluchtsort zu einem normalen Ort bewegen zu können, benötigt ein Ringgeist jedoch eine von drei besonderen Unterstützungskarten. Bei diesen Karten handelt es sich um Offenbarungsformen, die es dem Ringgeist erlauben, die Brutstätten des Bösen in einer bestimmten Gestalt zu verlassen. Ein Ringgeist kann die Offenbarungsform eines Schwarzen Reiters, Grausamen Reiters oder Boten des Dunklen Herrschers annehmen, um durch die Lande der Freien Völker zu reisen.













**Beispiel:** *Ren der Ringgeist befindet sich in Barad-dur und möchte mit der Gemeinschaft aus dem oben angeführten Beispiel zum Einsamen Berg reisen. Im ersten Zug kann er die Gemeinschaft problemlos begleiten, da der Weg von einem normalen Ort (Barad-dur) zu einem Dunklen Zufluchtsort (Minas Morgul) führt. Auch im zweiten Zug benötigt er keine besondere Unterstützungskarte, da er sich nur zwischen zwei Dunklen Zufluchtsorten (Minas Morgul und Dol Guldur) bewegt. Im dritten Zug nimmt er die Offenbarungsform eines Schwarzen Reiters an, um von Dol Guldur zum Einsamen Berg (einem normalen Ort) reisen zu können.*

## Reiserouten

Von einem Dunklen Zufluchtsort führt der Weg durch die Lande Mittelerdes, die als Regionen dargestellt sind, zu dem jeweiligen Zielort. Sowohl Regionen als auch Orte (je nach ihrer Gefährlichkeit) in verschiedene Kategorien eingeteilt. Es gibt jeweils sechs verschiedene Orts- bzw. Regionsarten, die auf den Ortskarten durch Symbole dargestellt sind.

Von der Art eines Zielortes und den Regionen, die auf dem Weg dorthin durchquert werden müssen, hängt im Wesentlichen ab, welche Gefahren einer Gemeinschaft auf ihrer Reise begegnen können (siehe Kapitel "Ziehen und Ausspielen von Karten").

Alle Orte befinden sich in bestimmten Regionen von Mittelerde, die auf den Ortskarten zwischen Bild und Textfeld angegeben sind. In der Mitte des Regelheftes befindet sich eine kleine Farbkarte, auf der alle existierenden Regionen namentlich verzeichnet sind; so daß die Lage jedes Ortes, nachvollziehbar ist.

Ort	Symbol	Region	Symbol
Dunkle Zufluchtsorte.....		Meeresküsten.....	
Freie Orte.....		Freies Reich.....	
Grenzorte.....		Grenzreiche.....	
Ruinen & Horte.....		Wildnis.....	
Schattenhorte.....		Schattenreich.....	
Horte der Dunkelheit.....		Dunkles Reich.....	

## Ortsarten

Die jeweilige Ortsart ist auf jeder Ortskarte in einem Feld in der linken oberen Ecke durch ein Symbol dargestellt.



**Dunkle Zufluchtsorte:** Orte, an denen die Mächte des Bösen Ruhe und Heilung finden (Minas Morgul, Dol Guldur, Carn Dum und Geann a-Lisch).



**Freie Orte:** Orte, an denen große Gefahr für die Schergen Saurons droht (z. B. Minas Tirith).



**Grenzorte:** Relativ gefährliche Orte für Saurons Schergen (z. B. Bree, Seestadt usw.).



**Ruinen & Horte:** Verlassene Orte, an denen oft gefährliche Kreaturen hausen (z. B. Der Einsame Berg, die Hügelgräberhöhlen usw.).



**Schattenhorte:** Weitgehend verlassene Orte, die oft von gefährlichen Kreaturen oder Streitkräften des Bösen bewohnt werden (z. B. der Gramberg, die Orkstadt usw.).



**Horte der Dunkelheit:** Orte, an denen sich große Streitkräfte der Dunkelheit aufhalten (z. B. Cirith Ungol, Barad-dur usw.).

## Regionsarten

Die Regionsarten durch die sich eine Gemeinschaft bewegen muß, um vom nächstgelegenen Dunklen Zufluchtsort zu einem normalen Ort zu reisen, sind auf den Ortskarten in einer Leiste links des Bildes angegeben. Diese Abfolge von Regionen wird als **Reiseroute** bezeichnet.

Die Reihenfolge der Symbole ist für das Spiel völlig ohne Belang. Für das Ausspielen von Gefahrenkarten gegen die Gemeinschaft ist jedoch Anzahl und Art wichtig (siehe Seite 22).

**Ausnahme:** Die Reiserouten zwischen einem Dunklen Zufluchtsort und benachbarten Dunklen Zufluchtsorte sind im jeweiligen Textfeld angegeben.



**Meeresküsten:** Regionen, die größtenteils aus offenen Wasserflächen bestehen.



**Freie Reiche:** Regionen, die von den Freien Völkern kontrolliert werden (z. B. Lindon).



**Grenzlande:** Weniger zivilisierte Regionen an der Grenze zur Wildnis oder Schattenlanden (z. B. Rohan, Lamedon usw.).



**Wildnis:** Dünn besiedelte, unzivilisierte Regionen, den Großteil von Mittelerde ausmachen (z. B. der Hohe Paß, Enedwaith, Rhudaur usw.).










**Schattenlande:** Regionen mit Niederlassungen und Heerscharen des Bösen (z. B. Imlad Morgul, Dagorland usw.).






**Dunkle Reiche:** Regionen, in denen starke Kräfte der Dunkelheit herrschen (z. B. Der Südliche Dürsterwald, Gorgoroth usw.).

**Beispiel:** Kehren wir zum letzten Beispiel zurück. Im ersten Zug bewegt sich Judiths

Gemeinschaft über die Reiseroute   von Barad-dur nach Minas Morgul (die Route ist auf Karte von Barad-dur angegeben). Im nächsten Zug bewegt sich die Gemein-

schaft über die Reiseroute      von Minas Morgul nach Dol Guldur (die Route ist auf den Karten beider Dunkler Zufluchtsorte angegeben). Schließlich kommt

die Gemeinschaft im dritten und letzten Zug über die Reiseroute    von Dol Guldur zum Einsamen Berg (die Route ist auf der Ortskarte des Einsamen Bergs angegeben).

### **Zusammenfassung des Bewegungsvorgangs**

- Außer Gemeinschaften, die gerade in ihrer Bewegungs-/ Gefahrenphase auf Reise sind, befindet sich jede Gemeinschaft an einem bestimmten Ort, der als ihr aktueller Aufenthaltsort bezeichnet wird. Die Gemeinschaft ist um die Karte dieses Ortes gruppiert.
- Eine Gemeinschaft, die sich bewegen möchte, spielt in ihrer Organisationsphase eine neue Ortskarte verdeckt neben ihren aktuellen Aufenthaltsort aus. Eine Gemeinschaft kann sich nur zwischen folgenden Orten bewegen: (1) von einem normalen Ort zu dessen "Nächstem Dunklen Zufluchtsort", (2) von einem Dunklen Zufluchtsort zu einem benachbarten Dunklen Zufluchtsort" oder (3) von einem Dunklen Zufluchtsort zu einem normalen Ort, auf dessen Karte dieser als „Nächster Dunkler Zufluchtsort" verzeichnet ist.
- Zu Beginn der Bewegungs-/Gefahrenphase wird die neue Ortskarte einer Gemeinschaft aufgedeckt und der aktuelle Aufenthaltsort wird zu ihrem letzten Aufenthaltsort.
- Am Ende der Bewegungs-/Gefahrenphase wird der letzte Aufenthaltsort entfernt und die neue Ortskarte der Gemeinschaft wird zu ihrem aktuellen Aufenthaltsort.

### **Betreten eines Ortes**

Nachdem alle Gemeinschaften ihre Reise beendet haben und die vom Gegner ausgespielten Gefahren überwunden worden sind, endet die Bewegungs-/Gefahrenphase mit der Ankunft am Zielort.

Jede Gemeinschaft kann nun zu Beginn der Ortsphase entscheiden, ob sie den Ort näher untersuchen möchte, um dort eventuell spielbare Unterstützungskarten (Gegenstände, Information, Heere usw.) ins Spiel zu bringen. Wenn sie einen Ort betritt, muß sich eine Gemeinschaft an vielen Orten jedoch zunächst einem hier eventuell lauenden "Automatischen Angriff" stellen. Nach Abwicklung dieses Angriffs können dann die begehrten Unterstützungskarten gespielt werden. (Details siehe Kapitel "Ziehen und Ausspielen von Karten, Seite 21). Eine Gemeinschaft kann auch beschließen, einen Ort nicht zu betreten (z. B. wenn zu viele Charaktere bereits verwundet oder getappt sind). In diesem Fall muß sie sich dem Automatischen Angriff nicht stellen, kann aber an diesem Ort auch keine weiteren Handlungen durchführen oder Karten ausspielen. Die Gemeinschaft bleibt an diesem Ort und kann ihn in einem späteren Zug erkunden oder auch wieder verlassen.



**Anmerkung:** Ortskarten stellen die geographischen Gegebenheiten von Mitteleuropa dar. Sie werden benötigt, um Unterstützungskarten auszuspielen, sollten aber nicht das Spiel bestimmen. Stattdessen sollten die Spieler die Unterstützungskarten in ihrer Hand durchsehen und einen passenden, nahegelegenen Ort als Reiseziel auswählen. Anfangs sollte man sich nicht zu viele Gedanken darüber machen, welchen Ort man wählt, solange man dort die gewünschte Unterstützungskarte ausspielen kann. Es ist auch hilfreich, bei der Zusammenstellung der Kartendecks die Ortskarten auszuwählen, die man am wahrscheinlichsten benötigen wird.

## 8. Ziehen und Ausspielen von Karten

### Karten ziehen

Während der Bewegungs-/Gefahrenphase ziehen beide Spieler Karten für jede Gemeinschaft, die sich bewegt. Dies geschieht jeweils beim Aufdecken der neuen Ortskarte. Die Anzahl der Karten, die pro Gemeinschaft maximal gezogen werden können, ist in der linken unteren Ecke der Ortskarten angegeben. Das weiße Kästchen gibt die Anzahl für den am Zug befindlichen Spieler an, das graue Kästchen gilt für den Gegner. Wenn sich eine Gemeinschaft nicht bewegt (d. h. man spielt für diese Gemeinschaft keine neue Ortskarte), werden keine Karten gezogen. Bewegt sich eine Gemeinschaft zu einem normalen Ort (kein Dunkler Zufluchtsort), darf jeder der Spieler maximal so viele Karten ziehen, wie auf der Karte des Zielorts jeweils für sie angegeben ist. (Jeder muß jedoch mindestens eine Karte ziehen). Ist die Gemeinschaft auf dem Weg zu einem Dunklen Zufluchtsort, darf jeder Spieler maximal so viele Karten ziehen, wie auf der Karte des letzten Aufenthaltsorts jeweils für ihn angegeben ist (auch hier muß mindestens eine Karte gezogen werden).

Am Ende der Bewegungs-/Gefahrenphase jeder Gemeinschaft muß die Zahl der Handkarten auf 8 gebracht werden (d. h. durch Abwerfen oder Nachziehen).

In der Abschlußphase kann jeder Spieler eine Karte von der Hand abwerfen. Dann wirft jeder Spieler Karten ab oder zieht neue, bis er wieder 8 Karten auf der Hand hat.

### Ausspielen von Karten

Gefahrenkarten können nur während der Bewegungs-/Gefahrenphase des jeweiligen Gegners ausgespielt werden (dies gilt auch für Gefahrenkarten mit Langfristigen oder Permanenten Ereignissen).

Unterstützungskarten mit Kurzfristigen oder Permanenten Ereignissen können zu jedem Zeitpunkt des eigenen Zuges ausgespielt werden, wenn es auf den entsprechenden Karten nicht ausdrücklich anders vermerkt ist. Unterstützungskarten mit Langfristigen Ereignissen können nur in der Phase für Langfristige Ereignisse gespielt werden. Andere Unterstützungskarten (Heere, Gegenstände, Informationen, Verbündete) können nur an Orten ins Spiel kommen. Eine Karte kann nur ausgespielt werden, wenn sie sich auf eine bestehende Situation, Gefahr usw. bezieht (d. h. Karten können nicht einfach ausgespielt werden, um sie loszuwerden). Im folgenden sind die genauen Bedingungen für das Ausspielen bestimmter Kartenarten detailliert erklärt.

**Klarstellung:** Die Karte Zwilicht stellt eine Ausnahme zu dieser Regel dar. Sie kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt wahlweise als Unterstützungs- oder Gefahrenkarte gespielt werden und zählt nicht zur Beschränkung von Gefahrenkarten. Auf bestimmten anderen Karten ist angegeben, wann sie ausgespielt werden können.

*2014*

## Gefahrenkarten

Gefahrenkarten dürfen unter keinen Umständen auf die eigene Seite der Spielfläche ausgespielt werden, da sie immer gegen die gegnerischen Gemeinschaften gerichtet sind. Weil sich Gefahrenkarten von Unterstützungskarten jedoch leicht unterscheiden lassen, kann man am Ende des Spiels problemlos feststellen, wem welche Karten gehören; d. h. alle Gefahrenkarten auf der Seite eines Spielers gehören dessen Gegner. Gefahrenkarten stellen feindlich gesonnene Kräfte und natürliche Gefahren dar. Sie können nur während der Bewegungs-/Gefahrenphase des Gegners ausgespielt werden. Dabei dürfen in einem Zug auf jede Gemeinschaft nur so viele Gefahrenkarten ausgespielt werden, wie sie Charaktere hat (siehe "Höchstbeschränkung für Gefahrenkarten").

Nur durch das Ausspielen bestimmter Karten kann die Höchstbeschränkung noch modifiziert werden.

## Kreaturen

Kreaturen repräsentieren die Mächte der Freien Völker und andere feindliche Kräfte, die überall auf Mittelerde lauern. Obwohl die Ringgeister und ihre Schergen dem Dunklen Herrscher dienen, kämpfen sie nicht nur gegen die Freien Völker, sondern geraten auch häufig in Konflikt mit anderen Mächten der Dunkelheit, die ihre eigenen Ziele verfolgen - so ist nun einmal die Natur des Bösen. Kreaturen werden benutzt, um eine Gemeinschaft des Gegners direkt anzugreifen. Solche Angriffe können nur erfolgen, wenn:

- Die Gemeinschaft sich an einem bestimmten Ort aufhält, zu der im Kartentext der Kreatur vermerkt ist, daß sie dort gespielt werden kann; oder
- Der letzte Aufenthaltsort oder der Zielort der Gemeinschaft in einer Region liegt, zu der auf der Karte einer Kreatur vermerkt ist, daß sie dort ausgespielt werden kann (die Region, in denen sich ein Ort befindet, ist auf der Ortskarte zwischen Bild und Textfeld angegeben)
- Eines der Symbole der Kreatur-Karte dem Symbol des Ortes entspricht, oder
- Mindestens eines der Regionssymbole der Kreatur-Karte auch auf der Reiseroute der Gemeinschaft auftaucht, der sie in dieser Runde folgt (siehe Beispiel nächste Seite).

**Anmerkung:** Wenn auf der Kreatur-Karte zwei gleiche Regionssymbole verzeichnet sind (z. B. eine Kreatur aus der tiefen Wildnis), muß sich die Gemeinschaft auch durch mindestens zwei Regionen dieser Art bewegen, damit die Karte gespielt werden kann.

Diese beiden Symbole müssen auf der Reiseroute aber nicht unbedingt aufeinanderfolgen.



Eine solche Kreatur kann beispielsweise auch auf der Reiseroute ausgespielt werden, obwohl die Wildnisregionen hier nicht hintereinander liegen. Die Reihenfolge der Symbole auf den Ortskarten und Kreaturenkarten hat keine Bedeutung für den Spielablauf.

**Anmerkung:** Geann a-Lisch ist zwar ein Dunkler Zufluchtsort, gilt aber bezüglich des Ausspielens von Kreaturen als Ruine/Hort. Diese Sonderregel ist auf der Ortskarte vermerkt. Wenn eine Kreatur mehrere dieser Bedingungen erfüllt, muß ihr Spieler festlegen, welchem Symbol oder welcher Bedingung er den Angriff zuordnet. Dies ist erforderlich, weil die Auswirkungen bestimmter Karten von der Art des Ortes bzw. der Region abhängen, der sie zugeordnet werden.

**Beispiel:** Wenn ein Charakter mit einem Schattenmantel beispielsweise in einem Schattenland angegriffen wird, kann er den Mantel tappen, um den Angriff zu vereiteln. Ist der Angriff aber einem Grenzland zugeordnet, kann er den Mantel nicht benutzen.

Durch welche Arten von Regionen eine Gruppe reist, erkennt man wie folgt:

Wenn eine Gemeinschaft keine neue Ortskarte ausgespielt hat, ist sie auch durch keine Region gekommen. Demnach können auch keine Kreaturen auftauchen, die sich auf Regionsarten beziehen.

Start- und Zielort einer reisenden Gemeinschaft liegen in Regionen, welche auf den betroffenen Ortskarten zwischen Bild und Kartentext bezeichnet sind; oder

Wenn die Gemeinschaft von einem Dunklen Zufluchtsort zu einem normalen Ort (kein Dunkler Zufluchtsort) reist, gelten die Regionsarten der auf der neuen Ortskarte angegebenen Reiseroute.




Wenn die Gemeinschaft von einem Dunklen Zufluchtsort zu einem weiteren Dunklen Zufluchtsort reist, gelten die Regionsarten der auf der neuen Ortskarte angegebenen Reiseroute.

Wenn die Gemeinschaft von einem normalen Ort zu einem dunklen Zufluchtsort reist, gelten die auf der alten Ortskarte (d. h. den letzten Aufenthaltsort) verzeichneten Regionsarten der Reiseroute.






**Beispiel:** (Die Regionen, in denen sich die einzelnen Orte befinden, sind jeweils in Klammern angegeben)



Bei der Reise im Beispiel auf S. 17 von Barad-dur zum Einsamen Berg, bestand die erste

Reiseroute von Barad-dur (Gorgoroth) nach Minas Morgul (Imlad Morgul) aus   .  
In der Bewegungs-/Gefahrenphase kann Ralf Kreaturen ausspielen, die entweder Schatten-








landen  , Dunklen Reichen  , einem Dunklen Zufluchtsort  oder den Regionen Gorgoroth bzw. Imlad Morgul zugeordnet sind.

Im nächsten Zug bewegt sich die Gemeinschaft entlang der Reiseroute von Minas Morgul

(Imlad Morgul) nach Dol Guldur (Südlicher Dürsterwald):      .  
In dieser Bewegungs-/ Gefahrenphase kann Ralf Kreaturen ausspielen, die Schattenlanden

 , Dunklen Reichen  oder den Regionen Imlad Morgul bzw. dem Südlichen Dürsterwald zugeordnet sind.

Schließlich bewegt sich die Gemeinschaft im letzten Zug über die Reiseroute von

   Von Dol Guldur (Südlicher Dürsterwald zum Einsamen Berg (Nördliches Rhovanion). Ralf kann Kreaturen ausspielen, die einem Dunklen Reich  , einer Wildnis  , doppelter Wildnis   , den Regionen Südlicher Dürsterwald bzw. Nördliches Rhovanion oder Ruinen & Horten (dem Zielort) zugeordnet sind.

## Unterstützungskarten

Einige Unterstützungskarten können nur unter bestimmten Bedingungen gespielt werden.

Sofern es auf einer Karte nicht ausdrücklich anders erwähnt ist, erfordert das Ausspielen eines Verbündeten, Heeres, Gegenstands oder einer Information einen ungetappten Ort und einen ungetappten Charakter. Diese Unterstützungskarten werden in der Ortsphase ausgespielt. Eine Gemeinschaft muß sich zunächst dem Automatischen Angriff an einem Ort stellen (sofern es dort einen gibt), bevor eine solche Karte dort gespielt werden kann (der Angriff muß dabei nicht unbedingt besiegt werden).

Es kann jedoch durchaus passieren, daß sich eine Gemeinschaft einem Automatischen Angriff gestellt hat, ohne daß sie danach eine Unterstützungskarte ausspielen kann, weil durch den Angriff alle Charaktere getappt werden. Wenn eine Gemeinschaft in diesem Fall in der nächsten Runde eine Karte an diesem Ort ausspielen will, muß sie sich dem Automatischen Angriff allerdings erneut stellen.

Andere Arten von Unterstützungskarten und das Ausspielen von Charakteren erfordern nicht unbedingt einen ungetappten Ort. Diese Regel kann durch bestimmte Kartentexte verändert werden.

Eine Ortskarte wird getappt, wenn ein Gegenstand, ein Verbündeter, ein Heer oder eine Information erfolgreich ausgespielt wird. Normale Orte (d.h. keine Zufluchtsorte), die so getappt worden sind, kommen auf den Abwurfstapel, wenn der Ort verlassen wird. Da normale Orte nicht enttappt werden können, kommen sie nur dann erneut ins Spiel, wenn der Spielstapel aufgebraucht worden ist und sie aus dem Abwurfstapel aussortiert werden. Dadurch kann bei jedem durchlaufenen Spielstapel nur jeweils eine bestimmte Unterstützungskarte an einem bestimmten normalen Ort gespielt werden. Zufluchtsorte kommen immer zurück in den Ortsstapel, ob sie getappt sind oder nicht.

## Verbündete

Um einen Verbündeten ins Spiel bringen zu können, muß sich ein Charakter an dem auf der Karte des Verbündeten angegebenen Ort befinden. Verbündete können automatisch ins Spiel gebracht werden, indem man den Charakter und den Ort tappt. Jeder Verbündete wird von dem Charakter kontrolliert, der ihn ins Spiel gebracht hat; d. h. er wird unter dessen Charakterkarte gelegt und bleibt dort. Ein Verbündeter erfordert keine Kontrolle durch Allgemeine oder Direkte Einflußpunkte.

Abgesehen von Kampfsituationen und dem Einsatz bestimmter Fertigkeiten zählt ein Verbündeter nicht wie ein Charakter (d. h. auch nicht bei der Höchstbeschränkung für Gefahrenkarten, siehe Seite 15). Verbündete können keine Gegenstände besitzen.

Einige Verbündete verfügen, ähnlich wie Charaktere, über einen Beruf. Ein solcher Verbündeter kann Handlungen ausführen und Karten ausspielen, die speziell auf diesen Beruf bezogen sind. Zum Beispiel hat Ungoliants Letzte Brut die Berufsfertigkeit eines Weisen und kann daher getappt werden, um Geheimnisse des Ringschmiedens auszuspielen. Ähnlich ist es bei Stinker, der über den Beruf eines Kundschafers verfügt und somit getappt werden kann, um Verfolgung zu spielen. Verbündete, die eliminiert worden sind kommen auf den Stapel für ausgeschiedene Karten (d. h. sie können von keinem der Spieler wieder ins Spiel gebracht werden). Verbündete werden von Versuchungen nicht betroffen.



**Anmerkung:** Der auf Verbündeten-Karten angegebene Wert für Geisteskraft (O) ist nur in den Fortgeschrittenen-Regeln von Bedeutung.

### Heere

Um ein Heer ins Spiel zu bringen, muß ein Charakter sich an einem der auf der Heereskarte angegebenen Orte befinden und dort getappt werden. Dann wird ein Beeinflussungswurf (2W6) durchgeführt. Zum Ergebnis werden eventuell ungenutzte direkte Einflußpunkte des Charakters (d. h. solche, die momentan nicht zur Kontrolle von Gefolgsleuten genutzt werden) sowie alle anderen zutreffenden Modifikationen addiert.

Auf vielen Heereskarten ist eine „Standardmodifikation“ für den Beeinflussungswurf angegeben, die sich auf das Volk des Charakters des Charakters bezieht, der für die Beeinflussung getappt wird. Zusätzlich dazu haben bestimmte Charaktere auch besondere Modifikationen für ihre Beeinflussungs-Würfe. Eine solche Modifikation wird nur dann angewendet, wenn der entsprechende Charakter selbst die Beeinflussung vornimmt und dafür getappt wird. Eine weitere häufig vorkommende Standardmodifikation gilt für einige Heere, wenn bestimmte andere Heere bereits im Spiel sind.

Alle Karten mit Modifikationen zu diesem Wurf müssen vor dessen Durchführung ausgespielt werden.

Erreicht oder übersteigt das modifizierte Ergebnis des Wurfes den auf der Heereskarte angegebenen Mindestwert, wird das Heer auf den Stapel für Heere gelegt und der Ort getappt. Andernfalls wird lediglich die Karte abgeworfen. Wenn eine Heereskarte einmal im Spiel ist, wird sie nicht von einem bestimmten Charakter angeführt und erfordert keine Allgemeinen oder Direkten Einflußpunkte (d. h. die Direkten Einflußpunkte des Charakters, der das Heer ins Spiel gebracht hat, bleiben frei). Sie spielt im weiteren keine aktive Rolle und zählt von nun an zu den Siegpunkten ihres Spielers.

Einigen Heeren kommt im Spiel eine Sonderrolle zu. Dabei handelt es sich um Drachenheere, die nach erfolgreichem Ausspielen die Gemeinschaften des Gegners angreift, wenn diese sich durch bestimmte Regionen bewegen. Wird der Angriff eines solchen Heeres besiegt, kommt die Karte auf den Stapel für ausgeschiedene Karten und zählt nicht mehr zu den Siegpunkten ihres Spielers.

**Beispiel:** Während seiner Ortsphase hat ein Spieler das Heer der Eis-Orks auf der Hand und eine Gemeinschaft an der Grabstätte der Lossadan. Unter den Charakteren der Gemeinschaft befindet sich auch der Statthalter von Morgul. Der Gegner hat bereits das Heer Warge aus Forochel im Spiel. Der Statthalter von Morgul hat keine Gefolgsleute, und so verfügt er über 2 Direkte Einflußpunkte. Er wird getappt, um die Eis-Orks ins Spiel zu bringen.

*Das Ergebnis des Beeinflussungs-Wurfs ist 5. Der Wurf wird folgendermaßen modifiziert:*

*+2 - der ungenutzte Direkte Einfluß des Statthalters von Morgul.*

*+3 - der Statthalter von Morgul besitzt eine besondere Eigenschaft: sein Direkter Einfluß auf alle Heere der Orks erhält einen Bonus von +3.*

*+1 - auf der Karte der Eis-Orks ist eine Standardmodifikation von +1 angegeben, die gilt, wenn die Warge aus Forochel bereits im Spiel sind.*

*Das modifizierte Endergebnis ist also 11 (=5+2+3+1). Da das Ergebnis den auf der Heereskarte angegebene Mindestwert von 10 sogar übertrifft, können die Eis-Orks erfolgreich ausgespielt werden. Hätte der Wurf eine 3 ergeben, wäre das modifizierte Endergebnis 9 gewesen. In diesem Fall hätte die Heereskarte abgeworfen werden müssen und der Ort wäre nicht getappt worden.*

## Gegenstände

Befindet sich ein Charakter an einem nicht getappten Ort, auf dem angegeben ist, daß bestimmte Gegenstände dort sind (z. B. Informationen, Goldene Ringe usw.), kann der Charakter getappt werden, um einen entsprechenden Gegenstand, den man zu diesem Zeitpunkt natürlich auf der Hand haben muß, ins Spiel zu bringen. Nachdem der Gegenstand ausgespielt worden ist, wird auch der Ort getappt. Ein Charakter kann niemals mehr als eine Waffe, ein Schild und eine Rüstung gleichzeitig benutzen - darf aber beliebig viele Gegenstände dieser Art bei sich tragen. Außerdem darf jeder Charakter beliebige Gegenstände besitzen, auch wenn er sie nicht benutzen kann.

Gegenstände werden nur getappt, wenn der Kartentext dies ausdrücklich vorschreibt. Waffen und Rüstungen werden z. B. normalerweise nicht getappt, wenn sie benutzt werden. Wird ein Charakter durch Versuchung eliminiert, werden mit ihm auch sämtliche Gegenstände aus seinem Besitz abgeworfen. Wenn ein Charakter durch einen mißglückten Konstitutions-Wurf ausscheidet, kann an jeden unverwundeten Charakter seiner Gemeinschaft einer seiner Gegenstände weitergegeben werden. Die restlichen Gegenstände werden abgeworfen.

**Geringere Gegenstände** - Wenn eine Unterstützungskarte, deren Ausspielen das Tappen eines Ortes zur Folge hat (ein Verbündeter, ein Heer, ein Gegenstand oder eine Information usw.), erfolgreich ins Spiel gebracht wird, kann noch ein weiterer Charakter getappt werden, um einen zusätzlichen Geringeren Gegenstand auszuspielen. Ein solcher Geringerer Gegenstand kann auch dann gespielt werden, wenn auf der Ortskarte nicht speziell vermerkt ist, daß auch Geringere Gegenstände hier spielbar sind.

## Ringe

Eine besondere Art von Gegenständen, die von Charakteren ins Spiel gebracht werden können, sind Ringe. Es gibt 7 verschiedene Arten von Ringen: Goldene Ringe, Ringe des Geistes, Geringere Ringe, Magische Ringe, Zwergenringe, Seelenringe und Den Einen Ring.

**Goldene Ringe** - Diese Ringe können ganz normal ausgespielt werden, wenn sich eine Gemeinschaft dem Automatischen Angriff an einem Ort gestellt hat, an dem Goldene Ringe spielbar sind. Dazu müssen lediglich ein Charakter und der Ort getappt werden.

Bei einem Goldenen Ring handelt es sich um einen Gegenstand mit zunächst unbekannten Eigenschaften. Um herauszufinden, um welche Art von Ring es sich genau handelt, muß er erst geprüft werden. Es gibt 6 verschiedene Goldene Ringe in MELE: Kleiner Goldener Ring, Geringerer der Goldenen Ringe, Goldener Ring, den Sauron begehrt, Schillernder Goldener Ring, Glitzernder Goldener Ring, Makelloser Goldener Ring. Die Wahrscheinlichkeit, als welche Art von Ring sich ein Goldener Ring herausstellt, ist für jede der Ringarten unterschiedlich.

**Prüfung eines Goldenen Rings** - Sobald ein Charakter einen Goldenen Ring besitzt, kann überprüft werden, zu welcher Art der besonderen Ringe er gehört. Um dies herauszufinden, wird ein Wurf mit 2W6 durchgeführt, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Wenn sich ein Weiser in einer Gemeinschaft befindet, die auch einen Goldenen Ring besitzt, kann er getappt werden, um den Ring mit der Karte „Prüfung des Feuers“ zu identifizieren.
- An einem Ort, an dem "Information" spielbar ist, kann ein Weiser, der eine Gemeinschaft begleitet, die einen Goldenen Ring besitzt, getappt werden, um diesen mit der Karte „Geheimnis des Schmiedens“ zu prüfen. In diesem Fall wird nicht gewürfelt, sondern es kann ein beliebiger Ring, mit Ausnahme „Des Einen Rings“, gespielt werden.



- Befindet sich ein Goldener Ring in einer Gemeinschaft, der auch ein Ringgeist angehört, wird dieser zu Beginn der Abschlußphase automatisch geprüft. Dabei gilt für den erforderlichen Wurf eine Modifikation von - 2.
- Befindet sich eine Gemeinschaft mit einem Goldenen Ring in Barad-dur, wird der Ring zu Beginn der Abschlußphase automatisch geprüft. Für alle Ringprüfungen in Barad-dur gilt eine Modifikation von -3.
- Wird ein Goldener Ring hinterlegt, muß er sofort mit einer Modifikation von -2 geprüft werden.

**Ergebnis der Überprüfung** - Auf der Karte eines Goldenen Rings ist angegeben, welcher Art von Ringen er im jeweiligen Würfelergebnis angehört. Hat ein Spieler nach einer Prüfung einen besonderen Ring auf der Hand, der zur ermittelten Art gehört, kann er den Goldenen Ring abwerfen und ihn durch den besonderen Ring ersetzen. Andernfalls wird der Goldene Ring einfach abgeworfen; in diesem Fall hat er sich als wertloser, nichtmagischer Ring herausgestellt. Das Ersetzen eines Goldenen Rings durch einen besonderen Ring zählt nicht als Handlung und erfordert daher auch nicht das Tappen eines Charakters oder eines Ortes.

Die Abzüge der letzten drei, der möglichen Prüfungsmethoden, machen es fast unmöglich, daß sich ein Goldener Ring unter diesen Umständen als der Eine Ring herausstellt. Dieser Umstand drückt den Einfluß des "Schicksals" aus, das Saurons Suche nach Dem Einen Ring erschwert.

**Beispiel:** *Tarcil besitzt einen Kleinen Goldenen Ring und gehört derselben Gemeinschaft an wie Pon Opar (ein Weiser). Der Spieler hat die Karte und drei besondere Ringe auf der Hand: Unbedeutender Ring (ein geringerer Ring), Magischer Ring der Lügen und Zwergenring von Durins Volk. Der Weise Pon Opar wird zu einem beliebigen Zeitpunkt des eigenen Zuges getappt und prüft den Ring mit der Prüfung des Feuers. Der Wurf ergibt eine 5, so daß entweder der Unbedeutende Ring (beliebiges Ergebnis) oder der Magische Ring der Lügen (6 oder weniger) gespielt werden kann. Hätte der Wurf eine 9 oder mehr ergeben, könnte der Spieler zwischen dem Unbedeutenden Ring und dem Zwergenring von Durins Volk wählen.*

### Ringe des Geistes

Bei Ringen des Geistes handelt es sich nicht um besondere Gegenstände, sondern um einfache Ringe, die auch ohne Prüfung erkannt werden können. Sie können nach den normalen Regeln für geringere Gegenstände ausgespielt werden.

### Ereignisse

Ereignisse gibt es sowohl als Unterstützungs- wie auch als Gefahrenkarten. Jedes Ereignis gehört einer von drei Kategorien an, die sich in der Dauer ihrer Wirkungen unterscheiden. Die Auswirkungen aller Ereignisse treten sofort ein, die Wirkungsdauer ist jedoch unterschiedlich.

Gefahrenkarten mit Kurzfristigen, Langfristigen oder Permanenten Ereignissen können nur während der Bewegungs-/Gefahrenphase des Gegners ausgespielt werden. Unterstützungs-karten mit Kurzfristigen oder Permanenten Ereignissen können jederzeit während des eigenen Zugs ausgespielt werden, es sei denn, auf einer Karte ist etwas anderes angegeben.

### Kurzfristige Ereignisse

Die Karte wird abgeworfen, sobald die auf ihr angegebene Wirkung endet (spätestens am Ende des Zuges).

## Langfristige Ereignisse

Jedes Langfristige Ereignis wirkt stets einen Zug lang auf jeden Mitspieler.

Unterstützungskarten mit Langfristigen Ereignissen können nur in der entsprechenden Phase des Spielers ausgespielt werden. Die Karte und ihre Auswirkungen bleiben solange im Spiel, bis die nächste Langfristige Ereignisphase des Spielers anbricht oder sie auf andere Weise entfernt werden. (z. B. durch andere Ereignisse).





Gefahrenkarten mit Langfristigen Ereignissen können nur während der Bewegungs-/Gefahrenphase des jeweiligen Gegners gespielt werden. Die Karte und ihre Auswirkungen bleiben im Spiel bis zur nächsten Langfristigen Ereignisphase des Spielers, gegen den sie gerichtet war, oder bis sie auf eine andere Weise entfernt wird.



## Permanente Ereignisse




Die Auswirkungen eines Permanenten Ereignisses bleiben solange wirksam, bis die Karte aus dem Spiel entfernt wird. Dies kann durch bestimmte Karten hervorgerufen werden, die dazu führen, daß ein Permanentes Ereignis abgeworfen werden muß. Solche Vorfälle sind im einzelnen auf bestimmten Karten angegeben.





**Beispiel:** Die Auswirkungen vieler Langfristiger und Permanenter Ereignisse betreffen beide Spieler, da sie während der Züge beider Spieler wirksam bleiben können. Wenn Ralf in Judiths Bewegungs-/Gefahrenphase eine Gefahrenkarte mit einem Langfristigen Ereignis gegen Judiths Gemeinschaft ausspielt, wird diese erst in der Phase für Langfristige Ereignisse von Judiths nächstem Zug entfernt. Es ist also zu bedenken, daß eine Gefahrenkarte mit einem Langfristigen Ereignis, die auf den Gegner ausgespielt wird, auch im darauffolgenden eigenen Zug noch wirksam ist. Zum Beispiel erhöht das Langfristige Ereignis „Erwachen der Bewohner“ die Anzahl der Hiebe aller Automatischen Angriffe an Ruinen & Horten für einen Zug jedes Spielers.

**Beispiel:** Eine von Ralfs Gemeinschaften, für die eine Gefahrenbeschränkung von sechs gilt,

bewegt sich über die Reiseroute     von Minus Morgul nach Dunharg. Judith spielt in Ralfs Bewegungs-/Gefahrenphase das Permanente Ereignis „Tore der Nacht“ aus. Dadurch werden alle Unterstützungskarten mit Umgebungsereignissen abgeworfen und ihre Wirkung aufgehoben. Diese bleibt so lange im Spiel, bis sie durch eine andere Karte (z. B. Flammender Himmel, Zwielight usw.) entfernt wird. Dann spielt Judith das Langfristige Ereignis Langer Winter. Dadurch erhält jeder Grenzort

 (natürlich auch Dunharg) einen zusätzlichen Automatischen Angriff durch Wölfe - 3 Hiebe mit einem Kampfgeschick von 7. Da die Tore der Nacht im Spiel sind, hat der Grausame Winter noch eine weitere Auswirkung: alle Freien Reiche  werden zu Grenzlan-

den  und alle Grenzlande  werden zur Wildnis  wodurch sich die

Reiseroute zu     verändert. Wenn der Grausame Winter nicht durch eine andere Karte neutralisiert wird, bleibt sie bis zum Beginn Judiths nächster Langfristiger Ereignisphase wirksam. (insgesamt zwei Züge). Schließlich spielt Judith noch das Kurzfristige Ereignis Aufstacheln der Verteidiger, mit dem sie das Kampfgeschick eines Automatischen Angriffs an einem Grenzort um 3 erhöhen kann. Sie wählt den Automatischen Angriff, den Dunharg durch den Grausamen Winter erhalten hat und steigert das Kampfgeschick der dort lauernden Wölfe so auf 10. Die Karte Aufstacheln der Verteidiger wird abgeworfen, bleibt aber bis zum Ende der Runde wirksam, wenn nichts weiteres geschieht.

## Kartenkombinationen

Gelegentlich ist es notwendig, bestimmte Karten zu kombinieren, um ein gewünschtes Ziel zu erreichen. Neben unbedingt erforderlichen Kartenkombinationen (z. B. zum Ausspielen eines bestimmten Rings, s.o.) gibt es jedoch auch Karten, die zwangsweise zusammengehören, aber in Kombination miteinander eine deutlich größere Wirkung erzielen.

**Beispiel:** Die Kreatur-Karte *Wilde Wölfe* verfügt normalerweise über 4 Hiebe mit Kampfgeschick 8. Wird sie in Kombination mit dem Ereignis *Ruf des Krieges* gespielt, greifen die *Wilden Wölfe* bereits mit 5 Hieben und Kampfgeschick 9 an. Sind zu diesem Zeitpunkt auch noch die *Tore der Nacht* im Spiel, erhöht der *Ruf des Krieges* die Werte sogar auf 6 Hiebe mit Kampfgeschick 10.

## Besondere Aktionen mit Karten

### Hinterlegen von Karten

Während seiner Organisationsphase kann ein Spieler Gegenstände hinterlegen, wenn sich diese mit ihrem Besitzer an einem Dunklen Zufluchtsort befinden. Um einen Gegenstand zu hinterlegen, muß der Charakter, der ihn besitzt, einen erfolgreichen Wurf gegen Versuchung ablegen (ein mißlungener Wurf hat die in Kapitel 9. Versuchung beschriebenen, normalen Folgen). Ein hinterlegter Gegenstand wandert auf den Siegpunktstapel. Ist ein Gegenstand einmal hinterlegt, kann er nicht mehr ins Spiel gebracht werden. Der Eine Ring kann nicht hinterlegt werden.

Wenn nicht anders vermerkt, sind die Siegpunkte für eine Karte, die hinterlegt werden kann, immer gültig, egal ob sie nun hinterlegt worden ist oder nicht (vorausgesetzt sie ist im Spiel).

Auf einigen Unterstützungskarten ist angegeben, daß nur an bestimmten Orten hinterlegt werden können ( z. B. kann die Karte *Gefangennahme* an einem Dunklen Zufluchtsort, einem Schattenhort oder Hort der Dunkelheit hinterlegt werden). Auch solchermaßen hinterlegte Karten wandern auf den Siegpunktstapel und können ebenfalls nicht mehr ins Spiel gebracht werden. Anmerkung: Auf einigen Karten ist vermerkt, das ein Charakter, der eine solche Karte besitzt, nicht enttappt werden kann, bis sie an einem bestimmten Ort hinterlegt worden ist. Der Charakter wird durch das Hinterlegen einer Karte nicht automatisch enttappt, sondern kann erst in der nächsten Vorbereitungsphase des Spielers enttappt werden.

### Gegenstände austauschen

Während seiner Organisationsphase kann ein Spieler Gegenstände zwischen seinen Charakteren austauschen, wenn diese sich am selben Ort befinden. Dazu muß der Charakter, der den Gegenstand abgeben soll, vorher einen Wurf gegen Versuchung ablegen und bestehen. Mißlingt dieser Wurf, wird der Gegenstand abgeworfen und der Charakter entweder ebenfalls abgeworfen oder aus dem Spiel genommen (siehe Kapitel 9. Versuchung).



## Kampf

Ein Kampf ergibt sich normalerweise, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- Wenn eine Kreaturen-Gefahrenkarte auf eine Gemeinschaft ausgespielt wird.
- Wenn eine Gemeinschaft beschließt, einen Ort mit einem Automatischen Angriff zu betreten (z. B. um dort eine Unterstützungskarte auszuspielen).
- Wenn eine andere Karte angibt, daß eine Gemeinschaft angegriffen wird.

Wie die Charaktere verfügt jede angreifende Kreatur über Kampfgeschick und in vielen Fällen auch über einen Konstitutions-Wert. Bei Automatischen Angriffen sind die Angaben hierzu im Text zu finden; Kreaturen-Karten tragen die entsprechenden Werte unten links.

## Angriffe und Hiebe

Kämpfe bestehen aus einem oder mehreren Angriffen, die nacheinander abgewickelt werden. Ein Angriff besteht wiederum aus einem oder mehreren Hieben (z. B. hat ein Angriff durch einen Höhlendrachen zwei Hiebe).

Für die Verteilung der Hiebe auf eine angegriffene Gemeinschaft gelten folgende Regeln:

- Mit einem Hieb kann nur genau ein Charakter in der Gemeinschaft angegriffen werden.
- Gegen jeden Charakter kann zunächst nur ein einziger Hieb eines Angriffs gerichtet sein.
- Der Verteidiger kann bestimmen, welche seiner ungetappten Charaktere sich den Hieben stellen. Besteht der Angriff aus mehr Hieben, als ungetappte Charaktere vorhanden sind, entscheidet der Angreifer, welche weiteren Charaktere, denen noch kein Hieb zugeteilt ist, angegriffen werden.
- Wenn ein Angriff aus mehr Hieben besteht, als eine Gemeinschaft Charaktere hat, kann der Angreifer die überzähligen Hiebe jeweils als Modifikation von -1 auf das Kampfgeschick, beliebigen Zielen zuweisen (d. h. -1 für jeden zusätzlich verteilten Hieb). Überzählige Hiebe müssen stets zuerst auf Charaktere verteilt werden, die bei diesem Angriff noch keinen Hieb zugewiesen bekommen haben.

Alle Hiebe eines Angriffs müssen auf die Charaktere der sich verteidigenden Gemeinschaft verteilt oder diesen als Modifikationen zugeordnet werden. Der Angreifer darf keinen Hieb unverteilt lassen.

**Anmerkung:** Wenn auf einer Kreatur-Karte angegeben, daß der Angreifer die Ziele eines Angriffs bestimmt, kann dieser beliebige Charaktere der angegriffenen Gemeinschaft auswählen.

**Klarstellung:** Karten, durch die die Anzahl der Hiebe, modifiziert wird, müssen ausgespielt werden, bevor die Hiebe auf die Charaktere einer Gemeinschaft verteilt werden.

Bei bestimmten Angriffen ist vermerkt, daß jeder Charakter einer Gemeinschaft "einen Hieb erleidet" oder angegriffen wird" (z. B. die Waldläufer von Gondor usw.). Ein solcher Angriff wird durch eine Karte, deren Wirkung die Anzahl der Hiebe eines Angriffs beeinflusst, nicht beeinträchtigt. Eine Ausnahme dazu stellen Karten dar, die die Anzahl von Hieben auf eine bestimmte Zahl reduziert (z. B. Verhüllende Schatten).

## Abwicklung der Hiebe

Die Abwicklung der Hiebe gegen die einzelnen Charaktere erfolgt in einer vom verteidigenden Spieler bestimmten Reihenfolge.

Um das Ergebnis eines Hiebes zu ermitteln, werden zunächst alle eventuell zutreffenden Modifikationen (siehe unten) in das Kampfgeschick des angegriffenen Charakters einberechnet. Dann würfelt der Verteidiger mit 2W6 und addiert das modifizierte Kampfgeschick.

## Modifikationen im Kampf

Alle Faktoren, die einen Hieb beeinflussen, müssen vor dem Würfeln feststehen. Die einzelnen Modifikationen werden in einer bestimmten Reihenfolge festgelegt:

- Zunächst werden Modifikationen durch Waffen zum Kampfgeschick gerechnet.
- Der Angreifer kann Gefahrenkarten ausspielen, die den Hieb beeinflussen (diese werden bei der Beschränkung für die Höchstanzahl an Gefahrenkarten mit einberechnet). Auch der verteidigende Spieler kann Karten ausspielen, die das Kampfgeschick eines angegriffenen Charakters verbessern. Allerdings darf, gegen jeden Hieb nur eine berufsbezogene Unterstützungskarte ausgespielt werden.
- Jeder unverwundete, aber getappte Charakter erleidet eine Modifikation von - 1 auf sein Kampfgeschick.
- Jeder verwundete Charakter muß einen Abzug von 2 hinnehmen.
- Normalerweise wird ein Charakter, der Ziel eines Hiebes wird, nach der Ermittlung des Kampfergebnisses getappt. Sein Spieler, kann jedoch vor Durchführung des Wurfes beschließen, eine Modifikation von -3 auf das Kampfgeschick seines Charakters hinzunehmen, wodurch er das anschließende Tappen vermeidet. Sollte der Charakter jedoch verwundet werden, gilt er danach selbstverständlich trotzdem als getappt.

## Übersicht der Kampfmodifikationen

### Bedingung

### Kampfgeschick des Zieles

Unverwundeter, getappter Charakter.....-1

Verwundeter Charakter.....-2

Für jeden zugeteilten überzähligen Hieb  
(d. h. für jeden Zusatzhieb).....-1

Nicht getappter Charakter,  
der Tappen vermeiden will.....-3

Höchstens eine Unterstützungskarte,  
die einen bestimmten Beruf erfordert .....variabel

Andere Unterstützungskarten .....variabel

Gefahrenkarten .....variabel

Diese Modifikationen werden für jeden Angriff neu berechnet.



### **Ergebnis eines Hiebes**

Wenn das modifizierte Ergebnis den Wert für das Kampfgeschick des Hiebes übertrifft, ist der Hieb abgewehrt worden. Falls die angreifende Kreatur über keinen Wert für Konstitution verfügt oder einen entsprechenden Wert besitzt und ihr ein Konstitutions-Wurf (s. u.) mißlingt, gilt der Hieb als besiegt.

Ist das modifizierte Ergebnis gleich dem Kampfgeschick des Hiebes, war der Hieb erfolglos (d. h. Gleichstand bedeutet, daß der Hieb erfolglos war, aber nicht besiegt wurde). Andernfalls war der Hieb erfolgreich, und der Charakter ist verwundet.

### **Überprüfung der Konstitution**

Ist ein Hieb gegen einen Charakter erfolgreich gewesen, ist dieser verwundet und muß seine Konstitution überprüfen. Dies muß sofort geschehen, bevor irgend etwas anderes unternommen werden kann (z. B. kann die Karte Übelriechende Salbe nicht zur Heilung dieses Charakters eingesetzt werden, bis die Überprüfung der Konstitution erfolgt ist. Wird der Charakter dabei eliminiert, kann ihm die Übelriechende Salbe natürlich auch nicht mehr helfen.).

Zur Überprüfung würfelt der Angreifer einmal mit 2W6. Übertrifft das Ergebnis den Konstitutions-Wert des Charakters, ist er eliminiert und kommt auf den Stapel für ausgeschiedene Karten. War der Charakter bereits vor dem Hieb verwundet, wird auf den Wurf noch eine Modifikation +1 angerechnet.

Ähnliches gilt auch für Kreaturen. Wie oben angeführt gilt ein Hieb einer angreifenden Kreatur als besiegt, wenn er abgewehrt wurde und die Kreatur entweder keinen Wert auf Konstitution besitzt oder ihr ein Wurf auf Konstitution mißlingt. Um eine Überprüfung der Konstitution durchzuführen, würfelt der Verteidiger einmal mit 2W6. Übertrifft das Ergebnis den Konstitutions-Wert der Kreatur, so gilt der Hieb als besiegt.

### **Sieg über einen Angriff**

Der gesamte Angriff einer Kreatur oder Streitmacht des Bösen gilt als besiegt, wenn alle ihre Hiebe gegen eine Gemeinschaft besiegt wurden. War mindestens einer der Hiebe erfolgreich oder gelingt der Kreatur ein Konstitutions-Wurf, gilt der Angriff nicht als besiegt. Nur wenn alle Hiebe besiegt werden, gilt auch der gesamte Angriff als besiegt. Vereitelte Angriffe (z. B. Angriffe, denen eine Gemeinschaft durch Einsatz bestimmter Karten ganz entkommen ist) gelten nicht als besiegt und haben keine Auswirkung auf eine Gemeinschaft.

### **Siegpunkte**

Handelt es sich bei einem besiegtten Angriff um eine Kreatur-Karte, auf der ein "" neben den Siegpunkten vermerkt ist, wandert diese auf den Siegpunktestapel des Verteidigers. Der Verteidiger erhält die auf der Karte angegebenen Siegpunkte. Besiegte Kreaturen, deren Siegpunkte nicht mit einem "" gekennzeichnet sind, wandern auf den Abwurfstapel ihres Spielers und bringen dem Verteidiger keine Siegpunkte ein.

Dieser Mechanismus soll veranschaulichen, daß bestimmte Kreaturen weder für den Dunklen Herrscher noch für die Freien Völker kämpfen und ihre Vernichtung deshalb keine Schwächung für eine der beiden Seiten darstellt.





**Anmerkung:** Sollte es vorkommen, daß ein Spieler gegen eine Kreatur kämpfen muß, die er selbst ausgespielt hat und besiegt er diese, erhält er in keinem Fall Siegpunkte dafür.

## Angriffe als Verhör

Auf einigen Kreatur-Karten ist vermerkt, daß es sich bei ihrem Angriff um ein Verhör handelt, wenn er sich gegen Gemeinschaften (z. B. Verborgene Gemeinschaften) richtet. Ein Verhör findet in der Regel dann statt, wenn zwei Parteien aufeinandertreffen, die der gleichen Seite (Sauron oder den Freien Völkern) dienen oder zumindest nicht als Feind erkennbar sind.

Die Durchführung eines Verhörs gleicht weitgehend einem normalen Angriff. Es handelt sich dabei jedoch nicht um einen richtigen Kampf, sondern lediglich um eine ausführliche Befragung, die eine Gemeinschaft aufhält. Daher werden Charaktere bei einem Verhör nicht verwundet, sondern nur getappt, wenn sie einen erfolgreichen Hieb erhalten. Auch die Überprüfung der Konstitution fällt weg, denn weder Kreaturen noch Charaktere können durch ein Verhör eliminiert werden. Für das Besiegen von Angriffen, die als Verhör gelten gibt es aus diesem Grund auch keine Siegpunkte.

Ein Verhör findet immer dann statt, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Im Kartentext einiger Kreaturen ist vermerkt, daß es sich bei ihrem Angriff um ein Verhör handelt.
- Jeder Angriff eines Ringgeistes gegen eine Gemeinschaft von Schergen Saurons (d. h. alle Charaktere aus MELE) gilt als Verhör.
- Alle Angriffe durch Kreatur-Karten, die in Dunklen Reichen , Schattenhorten  oder Horten der Dunkelheit  stattfinden, gelten als Verhör.
- Angriffe durch Orks, Trolle, Untote oder Menschen, die in Schattenlanden  erfolgen, gelten als Verhör.

Die oben genannten Angriffe gelten nicht nur dann als Verhör, wenn sie einem Orts- bzw. Regionssymbol direkt zugeordnet werden, sondern auch dann, wenn sie einem namentlich benannten Ort bzw. einer Region der angegebenen Art zugeordnet werden (z. B. würde ein Angriff der Waldläufer von Gondor (Menschen) in der Dagorlad auf jeden Fall als Verhör gelten).

Automatische Angriffe gelten nur als Verhör, wenn dies ausdrücklich auf den entsprechenden Ortskarten angegeben ist. Beispiel: Lagdulf ist nicht getappt und besitzt ein Kampffgeschick von 5 Und eine Konstitution von 8. Er stellt sich dem Hieb eines Huorns (der nur über einen Hieb verfügt) mit einem Kampffgeschick von 10 und einer Konstitution von "-" (null). Lagdulf könnte beschließen, für diesen Hieb nicht zu tappen, wodurch sein Kampffgeschick auf 2 sinken würde (sein normales Kampffgeschick von 5 minus 3 für die Vermeidung des Tappens). Er entscheidet sich, dieses Risiko nicht einzugehen. Lagdulf würfelt eine 8, addiert sein Kampffgeschick von 5 und erzielt so insgesamt eine 13, mit der er das Kampffgeschick des Huorns (10) übertrifft. Der Angriff gilt als besiegt, da der Huorn nur über einen Hieb verfügt und keinen Wert für Konstitution besitzt. Da neben den Siegpunkten des Huorns kein "\*" verzeichnet ist, erhält Lagdulfs Spieler keine Siegpunkte für den Huorn und die Karte wandert auf Abwurfstapel seines Gegners.

**Beispiel:** Ciryaher (ein Dunadan), Jerek (ein Mensch) Gorbag (ein Ork) reisen als Gemeinschaft durch Ithilien (eine Wildnis) und werden dort von Waldläufern aus Gondor (Kampffgeschick 9 / Konstitution 6) angegriffen. Da die Gemeinschaft einen Ork bei sich hat, handelt es sich um eine offene Gemeinschaft, die normal angegriffen wird (verborgene Gemeinschaften würden nur "verhört" werden). Auch handelt es sich bei der Region um eine Wildnis, so daß keine der Bedingungen für ein Verhör erfüllt ist.



Wie auf der Karte angegeben, greifen die Waldläufer aus Gondor jedes Mitglied der Gemeinschaft mit einem Hieb an. Um den gesamten Angriff zu besiegen, muß jeder Charakter den ihm zugeteilten Hieb besiegen (d. h. mit seinem modifizierten Wurf plus seinem Kampfschick mehr als 9 erzielen) und mit einem weiteren Wurf den Konstitutions-Wert der Angreifer übertreffen.

Da neben den Siegpunkten der Waldläufer aus Gondor ein "\*" verzeichnet ist, erhält der angegriffene Spieler die Siegpunkte, wenn es ihm gelingt, die drei Hiebe abzuwehren und die Überprüfungen der Konstitution für sich zu entscheiden.

### Heilung

Jeder Charakter, der sich an einem Dunklen Zufluchtsort befindet, kann während der Vorbereitungsphase seines Spielers geheilt werden. Dafür wird die Charakterkarte aus der "verwundeten" in die "getappte" Position gedreht (d. h. der Charakter ist immer noch getappt). Charaktere können auch durch das Ausspielen bestimmter Karten geheilt werden (z. B. Übelriechende Salbe).

## 9. Versuchung

Auf ihrer Reise durch Mittelerde sind die Schergen Saurons (d. h. die Charaktere) nicht nur körperlichen Angriffen, sondern auch vielerlei Versuchungen ausgesetzt. Obwohl die Charaktere Sauron dienen, sind sie seinem Willen nicht völlig unterworfen, denn willenlose Sklaven wären dem dunklen Herrscher bei seinem Vorhaben kaum von Nutzen. Charaktere haben auch eigene Pläne und Vorstellungen, die gelegentlich von denen ihres Herren abweichen. Oft treibt sie die Gier oder eine günstige Gelegenheit dazu, ihrem Herrn abtrünnig zu werden und sich ausschließlich den eigenen Ziele zu widmen. Sollte ein Charakter den mannigfaltigen Versuchungen erliegen, die überall auf Mittelerde lauern, wird er getappt oder sogar aus dem Spiel genommen. Eine Ausnahme dazu stellen die Ringgeister dar. Als sie ihre selbstgewählte Gestalt annahmen, verschrieben sie sich endgültig dem Dunklen Herrscher und sind nun unwiderruflich durch mächtige Magie an ihn gebunden. Ringgeister werden von den folgenden Regeln nicht betroffen, da sie keinerlei Versuchung unterliegen.

Die Anzahl der Versuchungspunkte, die eine Karte verursacht, steht rechts unten. Im Spiel verfügt jeder Charakter über eine Gesamtsumme an Versuchungspunkten (VP). Diese fängt normalerweise bei Null an, wird aber durch bestimmte Karten und Aktionen während des Spiels zu- und abnehmen (z. B. durch den Besitz von Gegenständen oder anderen Verlockungen). Die meisten Karten, von denen die Versuchung eines Charakters beeinflusst wird, werden unter der Charakter-Karte aufbewahrt, bis sie abgeworfen werden. In jedem Zug kann auf jeden Charakter nur eine neue Gefahrenkarte ausgespielt werden, die Versuchungspunkte beinhaltet. Auf Ringgeister können gar keine Versuchungskarten ausgespielt werden (s. o.).

**Klarstellung:** In diesem Zusammenhang ist eine "Versuchungskarte" eine Gefahrenkarte, durch die ein Charakter Versuchungspunkte erleidet. Karten, die lediglich zu einer Überprüfung der Versuchung (s. u.) führen, gehören nicht in diese Kategorie. (z. B. Müdigkeit des Herzens)



Auf einigen Versuchungs-Karten findet sich die Anmerkung "Kann für denselben Charakter nicht verdoppelt werden". Das heißt, daß einem Charakter nur jeweils eine solche Karte zugeordnet werden kann.

## **Überprüfung der Versuchung**

Wenn auf einer Karte angegeben ist, daß ein Charakter seine Versuchung überprüfen muß, wird ein Wurf durchgeführt (2W6), bei dem eventuell zutreffende Modifikationen. (siehe gegebenenfalls Kartentexte) einberechnet werden. Folgende Ergebnisse sind möglich:

- Wenn das modifizierte Ergebnis höher ist als die Gesamtsumme der Versuchungspunkte eines Charakters, geschieht nichts.
- Wenn das modifizierte Ergebnis den gleichen Wert oder einen Punkt weniger beträgt als die Versuchungspunkte des Charakters, kann er der Versuchung nur noch mit größter Mühe widerstehen und wird getappt.
- Liegt das Ergebnis 2 oder mehr Punkte unter der Gesamtsumme der Versuchungspunkte, verrät der Charakter den Dunklen Herrscher und wird aus dem Spiel genommen (d. h. er kommt auf den Stapel für ausgeschiedene Karten). Alle Karten, die er besitzt (Gefolgsleute ausgenommen), werden abgeworfen.

## **Versuchungspunkte und Modifikationen des Versuchungs-Wurfs**

Die Anzahl der Versuchungspunkte eines Charakters wird ermittelt, indem man die entsprechenden Versuchungspunkte aller auf den Charakter ausgespielten Karten (meistens Gegenstände und Gefahrenkarten) addiert.

Bestimmte Charaktere erhalten Modifikationen auf ihre Würfe gegen Versuchung. Einige andere Karten führen zu einer Modifikation des Versuchungswurfs. Diese Werte sind in der unteren rechten Ecke der entsprechenden Karten angegeben. Dabei zeigt ein Plus oder Minus eine Modifikation für den Wurf an, nicht etwa zusätzliche Versuchungspunkte. Es gibt also zwei verschiedene Werte, die Überprüfungen der Versuchung beeinflussen:

- Vor Modifikationen des Versuchungs-Wurfs steht entweder ein Pluszeichen (+) oder ein Minuszeichen (-) (wie z. B. auf vielen Charakter-Karten angegeben). Die Summe aller dieser für den Charakter zutreffenden Modifikationen wird zu einem Versuchungs-Wurf hinzu gerechnet.
- Versuchungspunkte haben niemals ein Plus- oder Minuszeichen. Alle Versuchungspunkte von den Karten eines Charakters werden addiert und ergeben den Gesamtwert, gegen den ein Charakter bei einer Überprüfung würfeln muß.

## **Entfernung von Versuchungskarten**

Gegenstände, die einem Charakter Versuchungspunkte einbringen, können entweder an andere Charaktere weitergegeben oder an bestimmten Orten hinterlegt werden (siehe S. 29, "Besondere Aktionen mit Karten"). Dazu muß der Besitzer in jedem Fall einen Wurf gegen Versuchung durchführen. Auf den meisten Gefahrenkarten mit Versuchungspunkten ist angegeben, daß ein Spieler in der Organisationsphase getappt werden kann, um zu versuchen die entsprechende Karte zu entfernen. Um die Karte loszuwerden muß er mit einem Wurf (2W6) einen bestimmten Wert erreichen.

Ein Charakter kann das normalerweise erforderliche Tappen bei einem Versuch zur Entfernung einer Versuchungskarte vermeiden, indem er eine Modifikation von -3 auf seinen Wurf hinnimmt. Einen solchen Versuch kann auch Charakter unternehmen, der bereits getappt oder verwundet ist (d. h. ebenfalls mit -3 auf den Wurf).

Selbst wenn ein Charakter dabei nicht getappt wird, kann er nur einmal in jeder Runde versuchen, eine bestimmte Versuchungskarte loszuwerden.

**Beispiel:** Während seiner Organisationsphase hat Tarcil 3 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 entfernt (er mußte mindestens eine 7 würfeln). Wäre Tarcil für diesen Wurf nicht getappt worden, wäre er fehlgeschlagen (er hätte dann mindestens eine 10 würfeln müssen). Anschließend versucht er, die Versuchung der Natur loszuwerden. Er würfelt eine 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 noch, die Versuchung der Gelüste loszuwerden, was ihm mit einer  $6 = 9 (-3)$  auch gelingt.

**Beispiel:** (VP = Versuchungspunkte)

Um mit den Regeln zur Versuchung vertraut zu werden, wenden wir diese einmal auf einige Situationen an, die Layos während seiner Reisen durch Mittelerde erlebt. Dabei gehen wir davon aus, daß Layos unterwegs von einigen Menschen begleitet wird, die alle Angriffe von ihm fernhalten.

Als er zu Beginn seiner Reise Carn Dum verläßt, besitzt er nur ein Wappen des Auges, das ihm 1 Versuchungspunkt einbringt. Zunächst reist Layos mit seiner Gemeinschaft zur Dunländischen Clanfeste. Auf dem Weg wird eine Versuchung der Gelüste gegen ihn ausgespielt, durch die er 2 weitere Versuchungspunkte erhält (er hat jetzt insgesamt 3 VP). Nachdem er die Dunländische Clanfeste betreten hat, wird er getappt und erhält einen „Hoher Helm“. Dieser Gegenstand bringt ihm nicht nur 2 weitere Versuchungspunkte ein (insgesamt hat er jetzt 5 VP), sondern zwingt ihn wegen der Versuchung der Gelüste auch zu einer Überprüfung der Versuchung. Layos würfelt eine 6 und übertrifft damit gerade seine Gesamtsumme von 5 Versuchungspunkten, so daß nichts passiert.

In der Organisationsphase versucht Layos, die Versuchung der Gelüste loszuwerden. Da er nur nach Carn Dum zurückreisen will, kann er dazu bedenkenlos getappt werden. Layos würfelt eine 8, womit er das erforderliche Ergebnis von 5 deutlich übertrifft. Die Versuchung der Gelüste wird abgeworfen, und die Summe seiner Versuchungspunkte sinkt auf 3.

Auf dem Rückweg nach Carn Dum wird eine Versuchung der Natur gegen ihn ausgespielt, durch die seine Versuchungspunkte wieder auf 5 steigen. Da sich auf der Reiseroute von der Dunländischen Clanfeste nach Carn Dum drei Wildnisregionen befinden, muß Layos seine Versuchung gleich dreimal überprüfen. Die ersten beiden Würfe ergeben 12 und 7, und übertreffen die Gesamtsumme von 5 VP, so daß nichts geschieht. Der dritte Wurf ergibt nur eine 4. Da dieses Ergebnis einen Punkt unter der Gesamtsumme von 5 VP liegt, müßte Layos jetzt normalerweise getappt werden. Da er aber bereits in der Organisationsphase getappt worden ist, kommt er wieder unbehelligt davon. In Carn Dum angekommen, versucht er in der nächsten Organisationsphase die Versuchung der Natur loszuwerden. Dabei nimmt er eine Modifikation von -3 in Kauf, ungetappt zu bleiben. Er würfelt eine 7, was mit der Modifikation von -3 eine 4 ergibt. Das reicht nicht, denn um die Versuchung der Natur loszuwerden, ist ein Ergebnis von mindestens 5 erforderlich.

Der Spieler würde Layos gerne tappen, um einen weiteren Versuch zu unternehmen. Dies ist jedoch nicht möglich, da für jede Versuchungskarte nur ein Wurf zulässig ist.

Auf der folgenden Reise, die nach Dol Guldur führt, spielt der Gegner eine Verlockung der Sinne gegen Layos aus, die seine Gesamt-Versuchungspunkte auf 7 erhöht.

Zu Beginn der nächsten Organisationsphase soll Layos getappt werden, um zu versuchen, die Verlockung der Sinne loszuwerden. Danach könnte er mit einem Abzug von -1 (wegen des getappten Zustands) versuchen, noch die Versuchung der Natur zu entfernen. Unglücklicherweise zwingt ihn die Verlockung der Sinne bereits in der Vorbereitungsphase zu einer Überprüfung der Versuchung. Er würfelt eine 5 und liegt mit diesem Ergebnis 2 Punkte unter seiner Gesamtsumme von 7 VP. Layos wird aus dem Spiel genommen und der Große Helm sowie das Wappen des Auges werden abgeworfen.

## 10. Spielende und Siegbedingungen

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Wenn ein Ringgeist durch einen mißlungenen Konstitutions-Wurf eliminiert wird, gewinnt der Gegner.
- Wenn Der Eine Ring zu Sauron nach Barad-dur gebracht wird, gewinnt der Spieler, dem dies gelungen ist.
- Anderenfalls wird der Gewinner bei Saurons Letztem Kriegsrat bestimmt (d. h. es gewinnt der Spieler, der bei der Zusammenkunft des Kriegsrates über die meisten Siegpunkte verfügt, s. u.).

Der Kriegsrat wird unter folgenden Voraussetzungen einberufen:

- Wenn alle Spielstapel einmal aufgebraucht worden sind, tritt der Kriegsrat automatisch am Ende des laufenden Zuges zusammen.
- Wenn ein Spieler seinen Spielstapel aufgebraucht hat, kann er von nun an in jedem seiner Züge Saurons Kriegsrat als Unterstützungskarte ausspielen. Der Rat tritt dann am Ende des nächsten Zuges seines Gegners zusammen.
- Verfügt ein Spieler über mindestens 20 Siegpunkte, kann er den Kriegsrat ebenfalls zusammenrufen, indem er in einem seiner Züge Saurons Kriegsrat als Unterstützungskarte ausspielt (wenn beide Spieler lediglich über jeweils ein Starterdeck verfügen, Sollte die Mindestzahl von 20 Siegpunkten auf 18 gesenkt werden). Auch in diesem Fall erhält der Gegner einen letzten Zug.

### Saurons letzter Kriegsrat

Beim letzten Kriegsrat entscheidet Sauron, welche Ringgeist er die Führung seiner Heerschaaren für den Schlag gegen die Freien Völker anvertraut. Diese Entscheidung gründet sich auf einen Vergleich der Siegpunkte, die jeder Ringgeist für sich gewonnen hat.

Unmittelbar vor der Zusammenkunft des Kriegsrates müssen die Spieler für jeden ihrer Charaktere (ausgenommen Ringgeister) ein letztes Mal gegen Versuchung würfeln. Dabei beginnt der Spieler, der als letzter am Zug war.

Ein Charakter, dem ein Versuchungs-Wurf bei Zusammenkunft des Kriegsrates um zwei oder mehr mißlingt, wird aus dem Spiel genommen. Dieser Charakter und alle seine Karten (außer Gefolgsleuten), stehen beim Kriegsrat nicht mehr zur Verfügung und zählen somit auch nicht zur Gesamtsumme der Siegpunkte.

Die Spieler dürfen Unterstützungskarten ausspielen, die die Versuchungs-Würfe ihrer Charaktere vor dem Kriegsrat modifizieren. Gefahrenkarten können nicht gespielt werden.

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Siegpunkte erlangt hat. Siegpunkte finden sich in der linken oberen Ecke der entsprechenden Karten. Folgende Bereiche liefern Siegpunkte:

- Kontrolle von Unterstützungskarten: Charaktere, Verbündete, Informationen, Gegenstände und Heere.
- Vernichtung von bestimmten Kreaturen.
- Ausführung der Anweisungen auf bestimmten Unterstützungskarten.

Wenn beide Spieler beim Rat der Freien Völker auf die gleiche Summe an Siegpunkten kommen, endet das Spiel unentschieden.

**Beispiel:** (VP= Versuchungspunkte, SP =Siegpunkte)

Die beiden Spieler Judith und Ralf haben schon eine Weile gespielt, als Judith in ihrem Zug 20 Siegpunkte erreicht und die Karte Saurons Kriegsrat ausspielt. Zu diesem Zeitpunkt verfügt Ralf nur über 18 Siegpunkte. Jeder der beiden führt nur eine Gemeinschaft, die sich in Carn Dum befindet:

**Judith kontrolliert:**

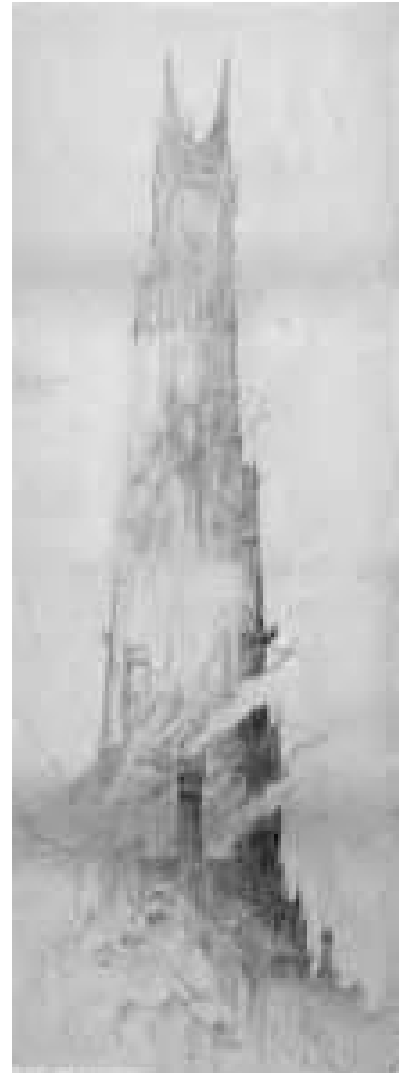
**VP SP**

Orks aus Angmar (Heer)	0	2
Beorninger (Heer)	0	3
Nehmt ihn fest (Besondere)	0	2
Dwar der Ringgeist (kontrolliert:)	0	0
König der Warge (Verbündeter)	0	2
Troll-Häuptling (kontrolliert)	5	2
Schwarzer Streitkolben (Gegenstand)	3	2
Magischer Ring der Raserei (Gegenstand)	2	2
Troll-Wache (kontrolliert:)	1	1
Gezackte Klinge (Gegenstand)	1	0
Shagrath (Charakter)	0	2
Grishnak(Charakter)	0	1
Ork- Fährtenleser (kontrolliert:)	1	1
Ork-Schnaps (Gegenstand)	1	0

**Ralf kontrolliert:**

**VP SP**

Indur Ringgeist	0	0
Ciryaher (Charakter)	0	2
Tarcil (kontrolliert:)	5	2
Palatir von Orthanc(Gegenstand)	3	3
Mag. Ring d. Geheimnisse (Gegenstand)	2	2
Ork-Hauptmann (Charakter)	2	2
Gezackte Klinge (Gegenstand)	1	0
Übelriechende Salbe (Gegenstand)	1	0
Statthalter von Morgul (kontrolliert:)	0	3
Stinker (Verbündeter)	0	2
Ork-Hauptmann (Charakter)	0	2



Da Judith den Kriegsrat einberufen hat, bleibt Ralf noch ein letzter Zug, bevor der Rat zusammentritt. Ralf reist mit seiner Gemeinschaft nach Cameth Brin. Nachdem er sich den von Judith ausgespielten Gefahren erfolgreich gestellt hat, gelingt es ihm, dort das Heer der Hügelmenschen ins Spiel zu bringen, wodurch er 4 weitere Siegpunkte erhält. Nun hat Ralf 22 Siegpunkte gewinnt das Spiel, wenn er keine Siegpunkte durch mißlungene Würfe gegen Versuchung verliert.

In diesem Beispiel könnte allen Charakteren mit 4 oder mehr Versuchungspunkten ein Wurf gegen Versuchung mißlingen (also nur dem Troll-Häuptling oder Tarcil). Schafft der Troll-Häuptling seinen Wurf nicht, verliert Judith 6 Siegpunkte. Tarcils Ausscheiden würde einen Verlust von 7 Siegpunkten für Ralf bedeuten.

## 11. Abfolge von Aktionen

Abschließend werden in diesem Kapitel noch einige generelle Regeln zum Ablauf von Handlungen vorgestellt, die den Spielablauf entscheidend beeinflussen.

Die verschiedenen Handlungen, die ein Spieler und sein Gegner im Spielverlauf durchführen können, werden als Aktionen bezeichnet. Typische Aktionen sind zum Beispiel das Ausspielen, Tappen oder Aufdecken von Karten. Oftmals wollen beide Spieler gleichzeitig Aktionen ausführen oder auf Aktionen des jeweiligen Gegners reagieren. Dies kommt in der Bewegungs-/Gefahrenphase vor, in der beide Spieler Karten ausspielen können. Dabei kann der Gegner immer eine Handlung als Reaktion ankündigen, bevor die erste Aktion durchgeführt wird. Darauf darf der andere Spieler wieder reagieren usw., so daß die Ermittlung des Ergebnisses der Aktion erst beginnt, wenn keiner mehr reagieren möchte. Es ist also möglich, eine angekündigte Aktion des Gegners zu verhindern, bevor sie eintritt.

Jedem Spieler muß die Möglichkeit gegeben werden, auf eine Aktion seines Gegners zu reagieren. Wenn ein Spieler einer Aktion sofort eine weitere folgen läßt, ohne seinem Gegner die Gelegenheit zu einer Reaktion zu geben, muß er die zweite Aktion zurücknehmen, wenn sein Gegner dies wünscht.

Ein Spieler kann auch mehrere Aktionen hintereinander folgen lassen, wenn er dem Gegner dabei immer die Gelegenheit gibt, zu reagieren.

Eine Serie von erklärten Aktionen und Reaktionen wird als "Kette von Ereignissen" bezeichnet. Die Aktionen einer "Kette von Ereignissen" werden nacheinander von hinten nach vorne wirksam (d. h. die zuletzt angekündigte Aktion, tritt zuerst in Kraft).

Eine Aktion in einer Kette von Ereignissen wird aufgehoben, wenn die Bedingungen zu ihrer Durchführung durch das Ergebnis einer anderen, vorher ermittelten Aktion nicht mehr zutreffen (z. B. kann ein Charakter, der im Verlauf einer Kette von Ereignissen eliminiert worden ist, keine angekündigten Aktionen mehr durchführen.)

Wenn das Ausspielen einer Karte weitere Aktionen erfordert (z. B. einen Wurf gegen Versuchung), werden diese in der Reihenfolge durchgeführt, wie sie auf der Karte angeführt sind. Jeder Würfelwurf gilt als Aktion und kann im Rahmen einer Ereigniskette beeinflusst werden.

Kreatur-Karten können nicht als Reaktion auf andere Handlungen folgen, sondern müssen immer als Anfang einer eigenen "Kette von Ereignissen" ausgespielt werden.

### Durchführung eines Wurfes

Bevor ein Wurf durchgeführt wird, können Karten ausgespielt werden, die das Ergebnis des Wurfes modifizieren. Ist der Wurf jedoch erst einmal durchgeführt, können keine Karten zu dessen Modifizierung mehr nachfolgen. Das modifizierte Ergebnis legt die Auswirkungen des Kampfes oder der Überprüfung fest und kann nicht mehr von anderen Aktionen verändert werden. Wenn die Auswirkungen eines Wurfes weitere Handlungen erforderlich machen (z. B. wenn ein Hieb zu einer Überprüfung der Konstitution führt), werden diese als erste Handlungen der nächsten Kette von Ereignissen durchgeführt.



**Beispiel für eine Kette von Ereignissen:** Ralfs Gemeinschaft beginnt ihre Reise, und die Tore der Nacht sind bereits im Spiel. In der Bewegungs-/Gefahrenphase spielt Judith die Karte Aufruhr der Schergen gegen die Gemeinschaft aus. Da die Tore der Nacht im Spiel sind würde ein Angriff durch Orks nun 2 zusätzliche Hiebe und +2 auf das Kampfgeschick erhalten. Mit nur einem zusätzlichen Hieb und +1 auf das Kampfgeschick eines Angriffs wäre die Gemeinschaft weniger gefährdet, und so beschließt Ralf, die Tore der Nacht vorsorglich mit der Karte Flammender Himmel loszuwerden. Als Reaktion darauf spielt Judith ein Zwielight gegen den Flammenden Himmel aus. Diese Kette von Ereignissen löst sich dann auf wie folgt: Die Tore der Nacht sind im Spiel. • Aufruhr der Schergen wird gespielt • Flammender Himmel wird gespielt. • Zwielight wird gegen den Flammenden Himmel gespielt. Normalerweise kann eine Karte deren Wirkung noch nicht eingetreten ist, auch nicht zum Ziel einer anderen Karte erklärt werden. Auf der Karte Zwielight ist jedoch angegeben, daß es in diesem Fall doch möglich ist.

Es werden keine weiteren Aktionen unternommen, so daß die Kette von Ereignissen von hinten nach vorne wirksam wird. Das Zwielight wird wirksam und der Flammende Himmel muß sofort abgeworfen werden.

An dieser Stelle wäre die Wirkung des Flammenden Himmel eingetreten, der die Tore der Nacht ausgeschaltet hätte. Da der Flammende Himmel bereits abgeworfen worden ist, geschieht dies nicht.

Der Aufruhr der Schergen wird wirksam.

Jetzt kann Ralf die nächste Kette von Ereignissen beginnen. Er spielt Böse Worte gegen den Aufruhr der Schergen aus. Am liebsten hätte er das bereits zwischen Punkt 3) und 4) getan, aber die Bösen Worte können sich nur gegen eine Karte richten, die bereits aktiv im Spiel ist (d. h. bereits wirkt). Da Judith keine Karte hat, um darauf zu reagieren, werden die Bösen Worte wirksam, so daß der Aufruhr der Schergen abgeworfen werden muß.

## **II. REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE**

Bevor Sie sich die nächsten Seiten durchlesen, sollten Sie mit den Grundregeln vertraut sein und bereits einige Runden danach gespielt haben. Außerdem sollten Sie beachten, daß Regeln für Fortgeschrittene sich lediglich auf Spiele zwischen Ringgeistern beziehen. Wenn Sie Regelungen für das Spiel von Middle-Earth: The Wizards gegen Middle-Earth: Lidless Eye suchen, lesen Sie die Seiten 58 bis 66.

### **1. Reservestapel**

Zusätzlich zum normalen Orts- und Spielstapel wird ein Reservestapel mit 25 Karten eingerichtet. Dieser Reservestapel kann Unterstützungs-, Gefahren- und Charakter-Karten enthalten. Es dürfen auch weitere Ringgeister eingebracht werden, denen im Spiel eine besondere Rolle zukommen kann (siehe S. 45, Ringgeister und ihre Begleiter). Auch bei der Erstellung eines Reservestapels darf nicht gegen die Regel verstoßen werden, daß insgesamt nur ein Exemplar einzigartiger und bis zu drei Exemplare anderer Karten unter den gesamten Karten (Spiel- und Reservestapel) eines Spielers vorhanden sein dürfen. Als Ausnahme dazu gilt, daß sich zwei Exemplare desselben Ringgeistes unter den gesamten Karten eines Spielers befinden dürfen (siehe Grundregeln, S. 6, "Beschränkungen bei der Kartenauswahl"). Für den Reservestapel besteht keine Einschränkung für das Verhältnis von Gefahren- Unterstützungs- und Charakterkarten. Das heißt, daß hier weder die Aufteilung von 50% Gefahren- und 50% Unterstützungskarten, noch die Höchstbeschränkung von insgesamt 10 Charakterkarten eingehalten werden muß.

Der Gegner darf die Anzahl der Karten im Reservestapel überprüfen, sie aber nicht aufdecken und ansehen.



### **Aufbrauchen des Spielstapels**

Wenn ein Spieler seinen Spielstapel aufgebraucht hat, darf er vor dem erneuten Mischen bis zu 5 Karten zwischen Reservestapel und Abwurfstapel austauschen. Dabei muß für jede Karte, die vom Reservestapel genommen wird, eine Karte aus dem Abwurfstapel zurückgelegt werden.

### **Tappen eines Ringgeistes**

Während der Organisationsphase kann ein Spieler seinen Ringgeist tappen, um bis zu 5 Charakter- und/oder Unterstützungskarten aus dem Reservestapel in den Abwurfstapel zu bringen.

Als Alternative dazu kann der Ringgeist getappt werden, um einen Charakter oder eine Unterstützungskarte direkt aus dem Reservestapel in den Spielstapel zu bringen. Dazu muß der Spielstapel noch mindestens 5 Karten umfassen und wird danach neu gemischt.

### **Der gegnerische Ringgeist**

Wenn sich der Ringgeist des Gegners am Ende von dessen Vorbereitungsphase im Spiel befindet, kann ein Spieler zu diesem Zeitpunkt bis zu 5 Gefahrenkarten aus seinem Reservestapel in den Abwurfstapel bringen. Alternativ dazu kann ein Spieler zu diesem Zeitpunkt auch eine Gefahrenkarte direkt in den Spielstapel bringen, wenn dieser noch aus mindestens 5 Karten besteht. Der Spielstapel wird dann neu gemischt.

Wenn diese Möglichkeit, Karten aus dem Reservestapel zu mobilisieren, wahrgenommen wird, wird die Höchstbeschränkung für Gefahrenkarten aller gegnerischer Gemeinschaften in diesem Zug auf die Hälfte reduziert (hierbei wird aufgerundet, d. h. eine Höchstbeschränkung von 2 und 1, 3 und 4 wird zu 2 usw.).



## **2. Spielende und Siegbedingungen**

### **Einberufung des Kriegsrates**

Zusätzlich zu den Möglichkeiten aus den Grundregeln kann Saurons letzter Kriegsrat auch unter den folgenden Bedingungen einberufen werden:

- Wenn der Spielstapel seines Gegners einmal aufgebraucht worden ist, kann ein Spieler Saurons Kriegsrat ab sofort auch als Gefahrenkarte ausspielen. Der Kriegsrat tritt dann nach dem nächsten Zug des Spielers zusammen (d. h. der Spieler, der die Karte ausspielt erhält einen letzten Zug).
- Wenn der Gegner mindestens 20 Siegpunkte erreicht hat, kann ein Spieler Saurons Kriegsrat ab sofort auch als Gefahrenkarte ausspielen. Der Kriegsrat tritt dann nach dem nächsten Zug des Spielers zusammen (d. h. der Spieler, der die Karte ausspielt erhält einen letzten Zug).

Die Siegbedingungen der Fortgeschrittenen-Regeln unterscheiden sich in zwei Punkten von den in den Grundregeln vorgestellten. Erstens können sich die Spieler auf ein längeres Spiel einigen und zweitens können bei Saurons letztem Kriegsrat bestimmte Modifikationen auf die Gesamtsumme der Siegpunkte zutreffen.

### **Längere Spiele**

Das Grundspiel wird auch als "Spiel mit einem Kartendeck" bezeichnet. Für erfahrene Spieler mit gut abgestimmten Kartendecks dauert ein solches Spiel normalerweise 20-60 Minuten. Wenn man längere, ausgefeiltere Spiele wünscht, kann man eine der drei folgenden Varianten wählen.

In einem "Spiel mit zwei Decks" wird der Kriegsrat automatisch einberufen, wenn jeder Spielstapel zweimal aufgebraucht worden ist. Ein Spieler kann den Rat selbst einberufen, wenn einer der Spielstapel zweimal aufgebraucht worden ist oder einer der Spieler seinen Spielstapel einmal aufgebraucht hat und über mindestens 25 Siegpunkte verfügt.

In einem "Spiel mit drei Decks" wird der Kriegsrat automatisch einberufen, wenn jeder Spielstapel dreimal aufgebraucht worden ist. Ein Spieler kann den Rat selbst einberufen, wenn einer der Spielstapel dreimal aufgebraucht worden ist oder einer der Spieler seinen Spielstapel zweimal aufgebraucht hat und über mindestens 30 Siegpunkte verfügt. Der Reservestapel wird auf 30 Karten aufgestockt.

In einem "Spiel mit vier Decks" wird der Kriegsrat automatisch einberufen, wenn jeder Spielstapel viermal aufgebraucht worden ist. Ein Spieler kann den Rat selbst einberufen, wenn einer der Spielstapel viermal aufgebraucht worden ist oder einer der Spieler seinen Spielstapel dreimal aufgebraucht hat und über mindestens 40 Siegpunkte verfügt. Der Reservestapel wird auf 35 Karten aufgestockt.

In einem "Spiel mit vier Decks" wird der Kriegsrat automatisch einberufen, wenn jeder Spielstapel viermal aufgebraucht worden ist. Ein Spieler kann den Rat selbst einberufen, wenn einer der Spielstapel viermal aufgebraucht worden ist oder einer der Spieler seinen Spielstapel dreimal aufgebraucht hat und über mindestens 40 Siegpunkte verfügt. Der Reservestapel wird auf 35 Karten aufgestockt.

### **Modifikationen der Siegpunkte**

Hat ein Spieler bei der Einberufung des Kriegsrates noch einzigartige Karten mit Siegpunkten auf der Hand, die seinem Gegner Punkte einbringen, kann er sie offen auslegen. Durch jede so offengelegte Karte verliert der Gegner jeweils einen Siegpunkt.

Es gibt sechs verschiedene Arten von Siegpunkten, die jeweils durch ihre eigene Rahmenform charakterisiert werden:

- Wenn ein Spieler keine (oder sogar negative) Punkte in einer Kategorie besitzt, zählt diese Art von Siegpunkten für den Gegner doppelt. Dies gilt nicht für Besondere Punkte und Punkte für Kreaturen.
- Nicht mehr als die Hälfte (aufgerundet) aller Siegpunkte darf aus einer Kategorie stammen. Betragen die Siegpunkte einer Kategorie mehr als die Hälfte der Gesamtsumme eines Spielers, werden diese Punkte auf die Hälfte der Gesamtsumme reduziert.

*2yb ccdalgratbz 5bwna ta*

Diese Modifikationen treffen nicht zu, bis der Kriegsrat tatsächlich zusammentritt. Wichtig ist, daß sie die Siegpunkte nicht beeinflussen, wenn es darum geht, ob der Rat von einem Spieler einberufen werden kann (d. h. es sind 20 Siegpunkte erforderlich, um den Kriegsrat einzuberufen, bevor diese Modifikationen gelten).

**Beispiel:** Kehren wir zum Beispiel von S. 39 zurück und nehmen einmal an, daß es Ralf in seinem letzten Zug nicht gelungen ist, das Heer der Hügelmenschen ( 4 Siegpunkte) ins Spiel zu bringen. Weiterhin gehen wir davon aus, daß allen Charakteren die Überprüfung ihrer Versuchung gelungen ist (d. h. sie erscheinen alle vor dem Rat). Vor Berechnung der genannten Modifikationen verfügt Judith über 20 Siegpunkte, während Ralf nur 18 SP erreicht.

Judith bemerkt, daß Ralf über keine Siegpunkte für Heere verfügt (der Wurf für die Hügelmenschen ist ja mißglückt). Daher werden ihre Punkte für Heere von 5 auf 10 verdoppelt. Unglücklicherweise sind Ralfs Probleme damit noch nicht vorbei, denn 11 seiner 18 Siegpunkte erhält er durch Charaktere. Da er nur über 7 SP aus anderen Kategorien verfügt und nicht mehr als die Hälfte aller Siegpunkte eines Spielers aus einer Kategorie stammen darf, erhält Frank nur 7 Punkte für seine Charaktere.

Die Gesamt-Siegpunkte ergeben sich nun folgendermaßen:

<b>Judiths Karten:</b>	<b>Unmodifizierte SP</b>	<b>Modifizierte SP</b>
Troll-Häuptling	2	2
Troll- Wache	1	1
Shagrath	2	2
Grishnak	1	1
Ork-Fährtenleser	1	1
Schwarzer Streitkolben	2	2
Magischer Ring der Raserei	2	2
Orks aus Angmar (Heer)	2	4
Beorninger (Heer)	3	6
König der Warge	2	2
Nehmt ihn fest!	2	2
<b>Insgesamt</b>	<b>20</b>	<b>25</b>

<b>Ralf Karten:</b>	<b>Unmodifizierte SP</b>	<b>Modifizierte SP</b>
Ciryaher (Charakter)	2	2
Tarcil (kontrolliert:)	2	2
Statthalter von Morgul (kontrolliert:)	3	3
Ork-Hauptmann (Charakter)	2	0
Ork-Hauptmann (Charakter)	2	0
Palatir von Orthanc(Gegenstand)	3	3
Mag. Ring der Geheimnisse (Gegenstand)	2	2
Stinker (Verbündeter)	2	2
<b>Insgesamt</b>	<b>18</b>	<b>14</b>

Doch jetzt eröffnet Ralf, daß er die Karten für den König der Warge, Shagrath und Grishnak auf der Hand hat, die er für diesen Moment aufbewahrt hat. Da diese drei den einzigartigen Karten Judith entsprechen, werden ihre Siegpunkte um 1 Punkt für jede dieser Karten reduziert. Dadurch schließlich 22 Siegpunkte für Judith und 14 für Ralf - Judith gewinnt.

### 3. Charaktere und Gemeinschaften

#### Gemeinschaften

Die Größe einer Gemeinschaft entspricht der Anzahl aller beteiligten Charaktere, wobei (im Gegensatz zu den Grundregeln) Ork-Kundschafter nur halb zählen (aufgerundet). Gefolgs-männer und Ringgeister zählen ebenfalls mit, Verbündete jedoch nicht.

#### Ausspielen von Charakteren

Um einen Charakter ins Spiel bringen zu können, muß ein Spieler über genügend Allgemeine oder Direkte Einflußpunkte verfügen, um ihn zu kontrollieren. Außerdem müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Ein Charakter kann entweder an seinem auf der Charakterkarte angegebenen Heimatort oder an einem beliebigen Dunklen Zufluchtsort ins Spiel kommen.
- Sobald ein Spieler seinen Ringgeist offenbart hat, kann ein Charakter nur noch ausgespielt werden, wenn sich auch der Ringgeist (oder ein Charakter mit genügend Direkten Einflußpunkten um ihn zu kontrollieren) an einem Ort aufhält, an dem auch der Charakter ins Spiel gebracht werden kann.

#### Abwerfen von Charakteren

Anstatt während der Organisationsphase einen neuen Charakter ins Spiel zu bringen, kann ein Spieler einen Charakter abwerfen, wenn dieser sich an einem Dunklen Zufluchtsort oder seinem Heimatort befindet. Ein Ringgeist kann nicht abgeworfen werden.

Diese Aktion muß gewählt werden, wenn ein Spieler gezwungen ist, einen oder mehrere Charaktere aus Mangel an Einflußpunkten abzuwerfen. In diesem Fall muß sich ein Charakter nicht an einem Dunklen Zufluchtsort oder seine Heimatort aufhalten. Sollte es sich im Verlauf eines Zuges (d. h. nach der Organisationsphase) ergeben, daß nicht mehr genügend Einflußpunkte zur Kontrolle aller Charaktere verfügbar sind, bleiben dennoch alle Charaktere bis zur nächsten Organisationsphase im Spiel. Sind bis dahin immer noch nicht genügend Einflußpunkte zur Kontrolle vorhanden, müssen überzählige Charaktere abgeworfen werden.

Unter Umständen kann es vorkommen, daß ein Charakter in der Organisationsphase ausgespielt wird und die zu seiner Kontrolle benötigten Einflußpunkte später in der gleichen Phase abhanden kommen (z. B. durch Hinterlegen einer Karte, die zusätzliche Einflußpunkte verleiht). In diesem Fall muß der Charakter noch in der gleichen Organisationsphase abgeworfen werden.

**Anmerkung:** Wenn sich die Geisteskraft eines Charakters verändert, ändert sich auch sofort die zu seiner Kontrolle benötigten Einflußpunkte.



## **Beschränkungen bei der Zusammenstellung von Gemeinschaften**

In den Fortgeschrittenen-Regeln gelten folgende Beschränkungen bei der Zusammenstellung von Gemeinschaften:

- Außer an Dunklen Zufluchtsorten dürfen sich Orks und Trolle nicht in einer Gemeinschaft mit Elben, Zwergen oder Dunadan befinden.
- Außer an Dunklen Zufluchtsorten darf die Gemeinschaft eines Ringgeistes nur aus dem Ringgeist und Ringgeist-Begleitern bestehen (siehe unten: Ringgeister u. ihre Begleiter). Die einzige Ausnahme dazu sind besondere Karten, die es einem Ringgeist erlauben, eine Gemeinschaft auch zu anderen Orten zu begleiten (z. B. Grausamer Reiter).
- Außer an Dunklen Zufluchtsorten kann eine Gemeinschaft nur einen Anführer bei sich haben. Anführer erkennt man am Schlüsselbegriff "Anführer" im Textfeld einer Charakterkarte.

Alle diese Beschränkungen gelten auch für Gemeinschaften, sich auf einer Reise befinden. Wenn zwei Gemeinschaften zum gleichen Ort reisen und ihre Vereinigung dort eine der genannten Beschränkung verletzen würde, muß eine der Gemeinschaften sofort zu ihrem letzten Aufenthaltsort zurückkehren. Auswirkungen von Karten, die zur Verletzung der genannten Beschränkungen führen würden, werden ignoriert (d. h. sie treten nicht ein).

### **Ringgeister und ihre Begleiter**

Unter bestimmten Umständen kann der Ringgeist eines Spielers andere Ringgeister unter seiner Führung ins Spiel bringen und mit ihnen eine Gemeinschaft bilden. Weitere Ringgeister werden vom ersten Ringgeist des Spielers ähnlich wie Gefolgsmänner geführt und als "Begleiter" bezeichnet. Wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind, kann ein Begleiter am Aufenthaltsort des Ringgeistes ins Spiel gebracht werden:

- Der Ringgeist des Spielers muß sich bereits offenbart haben.
- Der Ringgeist muß sich an einem Dunklen Zufluchtsort oder am Heimatort des neuen Begleiters befinden.
- Der Spieler muß die Karte des entsprechenden Ringgeistes auf der Hand haben.
- Der neue Begleiter darf nicht bereits vom Gegner geführt oder eliminiert worden sein.
- Der Spieler muß über eine Karte oder Fertigkeit verfügen, die das Ausspielen des Begleiters zuläßt (z. B. Sie reiten zusammen oder die besondere Fertigkeit des Hexenkönigs). Ein solcher Begleiter muß ständig vom Ringgeist des Spielers kontrolliert werden und kann sich mit diesem frei zwischen den Dunklen Zufluchtsorten bewegen. Für jeden Begleiter muß der Ringgeist einen Direkten Einflußpunkt aufwenden.

Die Begleiter eines Ringgeistes können nicht vom Gegner beeinflusst werden.

Ringgeister, die als Begleiter im Spiel sind, können ihre Fähigkeiten nicht einsetzen. Die einzige Ausnahme dazu ist Uvathas Fähigkeit, sich der Gemeinschaft eines anderen Ringgeistes automatisch anschließen zu können. Begleiter können nicht getappt werden, um auf den Reservestapel zuzugreifen.

Wenn ein Spieler seinen Ringgeist offenbart (d. h. den ersten, entscheidenden Ringgeist ausspielt) und sein Gegner den gleichen Nazgul bereits als Begleiter führt, muß der Begleiter abgeworfen werden.

## **Alle Sonderregeln für Ringgeister**

Im folgenden sind alle Sonderregeln für Ringgeister zusammengefasst:

- Ein Ringgeist kann sich normalerweise nur an Zufluchtsorten bei einer Gemeinschaft aus normalen Charakteren befinden. Es gibt jedoch spezielle Karten, die es einem Ringgeist erlauben, eine Gemeinschaft auch zu anderen Orten zu begleiten (z. B. Grausamer Reiter).
- Alle Goldenen Ringe, die sich im Besitz der Gemeinschaft des Ringgeistes befinden, werden zu Beginn der Abschlußphase automatisch geprüft. Dabei gilt für den entsprechenden Wurf eine Modifikation von -2.
- Ein Ringgeist kann zwar Gegenstände (einschließlich Ringe) besitzen, sie aber nicht benutzen (d. h. ein Gegenstand im Besitz eines Ringgeistes hat keinen Einfluß auf seine Gemeinschaft oder seine Eigenschaften bzw. Fähigkeiten).
- Ringgeister müssen keine Versuchungswürfe durchführen. Es ist daher auch nicht möglich Versuchungskarten gegen Ringgeister auszuspielen.
- Die Bewegungsmöglichkeiten von Ringgeistern unterliegen bestimmten Beschränkungen (siehe S. 18).
- Die Gemeinschaft eines Ringgeistes kann sich nur über die Reiserouten aus den Grundregeln bewegen. Reisen nach den Fortgeschrittenen-Regeln sind nicht zulässig.
- Ein Ringgeist kann sich nicht über Reiserouten bewegen, die Meeresküsten beinhalten.
- Begleiter eines Ringgeistes können nur abgeworfen werden, wenn bestimmte Karten dies verlangen (d. h. Bote des Dunklen Herrschers, Schwarzer Reiter und Grausamer Reiter) oder ein Spieler einen Begleiter seines Gegners als seinen ersten Ringgeist offenbart.
- Ringgeister, die als Begleiter im Spiel sind, können ihre besonderen Fähigkeiten nicht einsetzen. Die einzige Ausnahme dazu ist Uvathas Fähigkeit, sich der Gemeinschaft eines anderen Ringgeistes anschließen zu können.
- Wenn ein Konstitutionswurf für einen Ringgeist genau 7 oder 8 ergibt, muß der Ringgeist zurück auf die Hand genommen werden. Dadurch gilt das Spiel jedoch nicht als verloren. Es bedeutet lediglich, daß der Ringgeist sein Reittier verloren hat und sich kurzfristig zurückziehen mußte. Der Ringgeist kann erneut ausgespielt werden, sobald der Spieler die Möglichkeit dazu erhält. Dabei ist zu beachten, daß der Spieler keinen anderen Ringgeist als diesen offenbaren darf. Ein einmal offenbarter Ringgeist repräsentiert endgültig den Spieler und kann auch nicht mehr von seinem Gegner "offenbart" werden.

## **4. Einfluß (Abwerben)**

Einfluß ist die einzige Möglichkeit für Charaktere, der gegnerischen Partei direkt zu schaden. Während der Ortsphase kann Spieler genau einen Charakter tappen, um dem Gegner einen Charakter, Gefolgsmann, Verbündeten, Gegenstand oder ein Heer abspenstig zu machen. Dies kann nur dann geschehen, wenn sich der beeinflussende Charakter und sein Opfer am selben Ort aufhalten. Wenn die Beeinflussung gelingt, muß die Zielkarte abgeworfen werden. In bestimmten Fällen darf der Spieler dann eine identische Karte aufdecken und versuchen, diese auszuspielen.

Ein solcher Beeinflussungsversuch kann nicht während des Zuges stattfinden. Auch ein Ringgeist kann in der Runde, in der er ins Spiel kommt, noch keinen solchen Versuch unternehmen. Ringgeister und alles, was ihrer direkten Kontrolle untersteht (Begleiter, Gefolgsleute, Verbündete oder Gegenstände), können nicht vom Gegner beeinflusst werden.

Bei der Beeinflussung gegnerischer Karten spielen ungenutzte Allgemeine und Direkte Einflußpunkte eine wichtige Rolle.

Der ungenutzte Allgemeine Einfluß beträgt 20 Punkte minus der Geisteskraft aller Charaktere. (Gefolgsmänner zählen nicht dazu).

Der ungenutzte Direkte Einfluß eines Charakters entspricht seinem Wert für Direkten Einfluß minus der Summe der Geisteskraft seiner Gefolgsleute. Jeder Charakter hat einen direkten Einfluß von mindestens Null, so daß auch der ungenutzte Direkte Einfluß mindestens Null ist.

### **Beeinflussung eines gegnerischen Charakters**

Um einen Charakter des Gegners zu beeinflussen (keinen Gefolgsmann!), muß dem Spieler ein Beeinflussungswurf gelingen. Dazu wird ein Wurf mit 2W6 wie folgt modifiziert:

- Die ungenutzten Direkten Einflußpunkte des Charakters, der den Versuch unternimmt, werden addiert.
- Die ungenutzten Allgemeinen Einflußpunkte des Gegners werden abgezogen.
- Der Gegner würfelt ebenfalls mit 2W6 und zieht sein Ergebnis ab.
- Zuletzt werden eventuell zutreffende andere Modifikationen von Karten und besonderen Fähigkeiten abgezogen.

Alle Karten zur Modifikation müssen vor dem ersten Wurf ausgespielt werden. Ist das modifizierte Ergebnis größer als die Geisteskraft des Zieles, wird die Charakterkarte mitsamt aller von ihr kontrollierten Karten (ausgenommen Gefolgsleute und deren Besitz) abgeworfen. Andernfalls geschieht nichts.

Kann der Spieler vor dem Wurf für die Beeinflussung einen identischen Charakter von seiner Hand aufdecken, wird die Geisteskraft des Opfers als Null gewertet. Ist ein solcher Wurf erfolgreich, wird das Opfer wie oben beschrieben mit den von ihm kontrollierten Karten abgeworfen (ausgenommen Gefolgsleute) und der aufgedeckte Charakter kann sofort ausgespielt werden (er erscheint am gleichen Ort). Um ihn ins Spiel zu bringen, muß sein Spieler entweder über genügend Allgemeinen Einfluß oder einer seiner Charaktere vor Ort über ausreichend Direkten Einfluß verfügen. Ist dies nicht der Fall, muß die aufgedeckte Charakterkarte ebenfalls abgeworfen werden.

### **Beeinflussung eines gegnerischen Gefolgsmannes**

Um einen gegnerischen Gefolgsmann zu beeinflussen, muß ein Beeinflussungswurf durchgeführt werden, wie er oben beschrieben ist. Dabei wird das Ergebnis zusätzlich noch durch Abzug des ungenutzten Direkten Einflusses des Charakters modifiziert, der das Opfer kontrolliert.

### **Beeinflussen eines gegnerischen Heeres**

Um ein gegnerisches Heer zu beeinflussen, muß ein Beeinflussungswurf durchgeführt werden. Dabei gelten folgende Änderungen:

- Anstelle von Geisteskraft wird gegen den Wert gewürfelt, der erforderlich ist, um das Heer ins Spiel zu bringen (auf Heereskarte verzeichnet).
- Der Beeinflussungs-Wurf wird durch eventuell zutreffende Modifikationen auf der Heereskarte modifiziert (dies gilt nur für den handelnden Charakter!).



- Wird vor dem Beeinflussungswurf eine identische Karte aufgedeckt, kann diese ausgespielt werden, nachdem die Beeinflussung erfolgreich war. Der zu erreichende Wert, der erforderlich ist, um das Heer ins Spiel zu bringen, wird dabei als null gewertet.

Um ein Heer des Gegners beeinflussen zu können, muß sich Charakter, der dies versucht, an dem Ort befinden, wo das Heer ins Spiel gekommen ist. Der Ort ist auf der Heereskarte angegeben.

### **Beeinflussung eines gegnerischen Verbündeten**

Um einen gegnerischen Verbündeten zu beeinflussen, muß ein Beeinflussungswurf durchgeführt werden. Dabei gelten folgende Änderungen:

- Anstelle der Geisteskraft des kontrollierenden Charakters wird gegen die Geisteskraft des Verbündeten gewürfelt.
- Vom Ergebnis wird auch der ungenutzte Direkte Einfluß des Charakters abgezogen, der den Verbündeten kontrolliert.
- Bei der Aufdeckung eines identischen Verbündeten vor dem Beeinflussungswurf wird dessen Wert für Geistesstärke als Null gewertet und nicht mitberechnet. Bei einer erfolgreichen Beeinflussung kann der aufgedeckte Verbündete ins Spiel gebracht werden.

### **Abspenstig machen eines gegnerischen Gegenstandes**

Um einem Gegner einen Gegenstand abspenstig zu machen, muß ein Beeinflussungswurf durchgeführt werden. Dabei gelten folgende Änderungen:

- Es wird gegen die Geisteskraft des Charakters gewürfelt, der den Gegenstand besitzt.
- Vom Ergebnis wird auch der ungenutzte Direkte Einfluß des Charakters abgezogen, der den Gegenstand besitzt.
- Um eine Beeinflussung versuchen zu können, muß der Spieler einen identischen Gegenstand aufdecken. Ist der Versuch erfolgreich, kann die identische Karte zu dem Charakter gelegt werden, dem die Beeinflussung gelungen ist. Will der beeinflussende Spieler den Gegenstand nicht ausspielen, wird die Karte abgeworfen.

**Anmerkung:** Manche Gegenstände modifizieren den Direkten Einfluß eines Charakters. Solche Modifikationen werden bei einem Beeinflussungs-Wurf gegen einen solchen Gegenstand auf Direkten Einfluß des Besitzers angerechnet.

**Beispiel:** Judith zieht mit ihrer Gemeinschaft zum selben Ort, an dem sich auch Ralfs Gemeinschaft befindet. In ihrer Ortsphase versucht der Statthalter von Morgul den Ork Radgug zu beeinflussen. Judith hat 5 ungenutzte Allgemeine Einflußpunkte, ihr Statthalter von Morgul verfügt über 2 ungenutzte direkte Einflußpunkte und Ralf hat 2 ungenutzte Allgemeine Einflußpunkte. Da es sich bei Radgug um einen Ork handelt, erhält der Statthalter von Morgul aufgrund seiner besonderen Fertigkeit einen Bonus von +3 auf den Beeinflussungsversuch. Außerdem deckt Judith noch die Charakterkarte Radgugs von ihrer Hand auf, so daß die Geisteskraft des Orks als null gewertet wird.

Judith würfelt mit 2W6 ein Ergebnis von 6; während Franks Wurf 7 ergibt. Das modifizierte Ergebnis des Beeinflussungs-Wurfes ist  $2 = 6$  (Judiths Wurf) + 5 (ungenutzter Direkter Einfluß und Bonus des Statthalters von Morgul) - 2 (Ralfs Allgemeiner Einfluß) - 7 (Ralfs Wurf). Dieses Ergebnis liegt über Radgugs Geistesstärke, die ja in diesem Fall als null gewertet wird. Ralf muß Radgug abwerfen. Da Judith den identischen Charakter aufgedeckt hat, kann sie Radgug nun ins Spiel bringen. Sie beschließt, ihn mit allgemeinen Einfluß zu kontrollieren anstatt ihn zum Gefolgsmann des Statthalters von Morgul zu machen.

## 5. Bewegung

In den Fortgeschrittenen-Regeln gibt es zwei Möglichkeiten, sich von einem Ort zum nächsten zu bewegen. Eine Gemeinschaft kann entweder über die auf den Ortskarten vorgegebenen Reiserouten ziehen (siehe Grundregeln) oder anhand einer Landkarte Mittelerdes (bzw. Regionskarten aus METW) selbst eine Route durch bestimmte Regionen wählen, um an ihren Zielort zu gelangen. In der Mitte des Regelhefts befindet sich eine Landkarte, auf der sämtliche Regionen eingezeichnet sind. Alle Regionen werden durch rote Linien begrenzt und sind nummeriert.

**Anmerkung:** Es ist nicht unbedingt erforderlich Regions- oder Landkarten zu benutzen, um das Spiel zu spielen. Die Bewegung durch bestimmte Regionen bietet lediglich mehr Möglichkeiten, da Gemeinschaften nicht in jedem zweiten Zug zu einem Dunklen Zufluchtsort reisen müssen, sondern sich auch ohne Umwege zwischen normalen Orten bewegen können.

Große komfortable Landkarten von Mittelerde sind in der METW - Basis Edition und dem METW- Handbuch zu finden, die Sie bei jedem guten Fachhändler erhalten. Regionskarten sind nur in METW-Booster Packs enthalten. Für bereits erfahrene MELE-Spieler, die Regionskarten benutzen, gelten bezüglich der Bewegung die Regeln aus METW.

Die einzige Änderung ist, daß bei MELE die Region Udun an Dagorlad grenzt (dies gilt bei einem Spiel MELE gegen METW nur für den Spieler in der Rolle des Ringgeistes).



### Bewegung für Ringgeister

Ringgeister können sich nur über die Reiserouten aus den Grundregeln bewegen, da sie Schwierigkeiten bei der Überquerung von Wasser haben. Bei den Reiserouten aus den Grundregeln handelt es sich um gut ausgebaute und vielbefahrene Wege, auf denen keine Hindernisse wie Bäche oder Furten liegen, die Ringgeister aufhalten könnten.

### Bewegung durch Regionen

Um sich durch Regionen zu bewegen, wird eine neue Ortskarte gewählt und verdeckt ausgespielt. Der Zielort darf nicht mehr als vier Regionen vom Ausgangsort der Reise entfernt liegen, wobei die Regionen, in denen sich die beiden Orte befinden, mitzählen. Diese Regionen müssen den alten und den neuen Ort verbinden. Zwei Orte gelten als durch Regionen verbunden, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

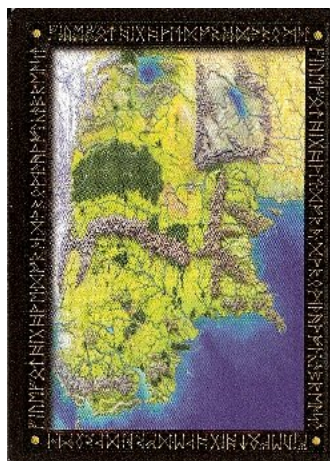
- Der Ausgangsort liegt in der ersten Region und
- diese Region grenzt an die nächste gewählte Region und
- diese Region grenzt an die nächste gewählte Region und
- und die letzte Region beheimatet den Zielort.

Es ist natürlich möglich, auch zu Orten zu reisen, die weniger als vier Regionen weit entfernt liegen, oder die sich sogar in derselben Region befinden. Zu Beginn der Bewegungs-/Gefahrenphase einer reisenden Gemeinschaft wird der Zielort aufgedeckt und der Spieler teilt seinem Gegner mit, durch welche Regionen er sich genau bewegt (oft gibt es mehrere Möglichkeiten, so daß ein Spieler genau festlegen muß, welchen Weg die Gemeinschaft wählt).

Wenn zwei Orte weiter als vier Regionen auseinander liegen, kann eine Gemeinschaft den Weg nicht direkt in einem Zug zurücklegen. Sie muß auf dem Weg dorthin solange Zwischenstationen anlaufen, bis sie an einem Ort ankommt, der in Reichweite des endgültigen Zielortes liegt (d. h. höchstens vier Regionen entfernt).

**Klarstellung:** Bestimmte Regionen scheinen auf der Landkarte aneinanderzugrenzen, was sich bei einem genauen Blick auf die Karte aber nicht bewahrheitet. Beispielsweise scheinen Dagorlad und Rohan nebeneinander zu liegen; tatsächlich sind sie aber durch den Fluß Anduin getrennt. Das gleiche gilt für Lebennin und Ithilien.

Die dunkelbraun eingezeichneten Gebirgsregionen (ohne Regionsnummer) trennen die umliegenden Regionen ebenfalls voneinander (mit Ausnahme von Udun (45), das eine direkte Verbindung nach Dagorlad (27) besitzt).








## Ausspielen von Gefahrenkarten






Für das Ausspielen von Gefahrenkarten ergibt sich die Reiseroute einer Gemeinschaft, die sich durch Regionen bewegt, aus der Art der durchquerten Regionen. Kreaturen können zum Angriff auf Gemeinschaften des Gegners eingesetzt werden, wenn mindestens eine der Regionsarten, die auf der Kreaturen-Karte verzeichnet sind, dem Regionssymbol einer der durchquerten Regionen entspricht. Ausnahme: Kreaturen mit zwei gleichen Regionssymbolen benötigen zwei Regionen diese Art.

**Anmerkung:** Die Bewegung durch Regionen kann gefährlicher sein, als die Reise über normale Routen, da einige Kreaturen unabhängig von Regionssymbolen auch in bestimmten Regionen auftauchen können (z. B. die Waldläufer aus Arthedain).

**Beispiel:** Betrachten wir erneut das Beispiel aus den Grundregeln (S.17) Judiths Gemeinschaft befindet sich in Barad-dur (in der Region Gorgoroth) und möchte zum Einsamen Berg (in der Region Nördliches Rhovanion) reisen, um das Heer "Smaug erwacht" ins Spiel zu bringen. Wenn sie sich über die Reiserouten, aus den Grundregeln bewegt, braucht sie 3 Züge um dorthin zu gelangen: von Barad-dur nach Minas Morgul, von Minas Morgul nach Dol Guldur und von Dol Guldur zum Einsamen Berg.




Bei einem Blick auf die Karte stellt Judith fest, daß der schnellste Weg zum Einsamen Berg nur durch 5 Regionen führt und zwei verschiedene Routen möglich sind:



Gogoroth (46)  - Udun (47)  - Dagorlad (27)  - Südliches Rhovanion (30)   
 - Nördliches Rhovanion (29) 

Gogoroth (46)  - Nurn (47)  - Pferdesteppe (33)  - Südliches Rhovanion (30)   
 - Nördliches Rhovanion (29) 

Beide Routen bestehen aus denselben Regionsarten und sind daher gleich gefährlich. Da die Entfernung mehr als vier Regionen beträgt, muß die Gemeinschaft zunächst an einem anderen Ort auf dem Weg haltmachen. Judith hat das Heer der Ostlinge in ihrem Deck und beschließt deshalb, die zweite Route zu wählen und zunächst zum Lager der Ostlinge (in der Region Pferdesteppe) zu reisen (vielleicht zieht sie das Heer ja zufällig).

In ihrer ersten Bewegungs-/Gefahrenphase zieht die Gemeinschaft zum Lager der Ostlinge, indem sie die neue Ortskarte aufdeckt und ihrem Gegner mitteilt, daß sie durch die Regionen

Gorgoroth (46)  - Nurn (47)  - Pferdesteppe (33)  reist. In ihrem zweiten Zug deckt sie den Einsamen Berg auf und teilt ihrem Gegner mit, daß die Gemeinschaft die

Regionen Pferdesteppe (33)  - Südliches Rhovanion (30)  - Nördliches Rhovanion (29)  durchquert.



## Vereinigung und Teilung von Gemeinschaften an normalen Orten

### Teilung von Gemeinschaften an normalen Orten

Während der Organisationsphase kann sich eine Gemeinschaft an einem normalen Ort in zwei oder mehr neue Gemeinschaften aufteilen. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Eine der neuen Gemeinschaften kann am Aufenthaltsort bleiben.
- Eine neue Gemeinschaft kann über die Reiseroute, die an der aktuellen Ortskarte angegeben ist, zum nächstgelegenen Zufluchtsort zurückkehren.
- Alle anderen Gemeinschaften müssen über Regionskarten zu anderen Orten reisen.

Diese Beschränkungen bedeuten, daß zwei Gemeinschaften nicht am gleichen Ort anfangen und von dort aus getrennt zum selben Zielort reisen können. In einer solchen Situation müßten sie sich als eine Gemeinschaft bewegen.

### Vereinigung von Gemeinschaften an einem normalen Ort

In der Organisationsphase können sich mehrere Gemeinschaften zum selben Ort bewegen. Dazu muß jedoch eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt sein:

- Es darf sich höchstens eine der Gemeinschaften bereits an diesem Ort befinden. In diesem Fall müssen die anderen Gemeinschaften ankündigen, daß sich das Ziel ihrer Reise bereits im Spiel befindet (nämlich die Ortskarte der Gemeinschaft, die sich nicht bewegt).
- Alle Gemeinschaften müssen ankündigen, daß die verdeckt liegende Ortskarte ihr gemeinsames Ziel ist.

In beiden Fällen müssen die Gemeinschaften den jeweiligen Gefahren getrennt begegnen. Am Ende der Bewegungs-/Gefahrenphase werden sie dann vereint.

Dabei ist außerdem noch die Regel zu beachten, daß sich an Orten, die kein Dunkler Zufluchtsort sind, keine Charaktere in der Gemeinschaft des Ringgeistes aufhalten dürfen. Würde die Vereinigung von Gemeinschaften zu einem solchen Zustand führen, muß sich eine Gemeinschaft sofort zu ihrem Ausgangsort zurück begeben.



## 6. Kampf

### Unterstützung im Kampf

Ein nicht getappter Charakter oder Verbündeter, der keinem Hieb eines Angriffs ausgesetzt ist, kann getappt werden, um einen anderen Charakter aus seiner Gemeinschaft, der einen Hieb erhält, zu unterstützen. Dabei wird das Kampfgeschick eines Charakters für jeden unterstützenden bzw. Verbündeten um +1 modifiziert.

**Beispiel:** Ein Höhlendrake (zwei Hiebe, 10/-, Angreifer bestimmt die Opfer) greift eine Gemeinschaft an, in der sich ungetappte Charaktere befinden: Gorbag, Snaga, Ufthak und ein Ork-Veteran.

Der Gegner teilt die beiden Hiebe Gorbag und Muzgash zu. Gorbag stellt sich dem Hieb, ohne getappt werden und besiegt ihn überlegen mit einem Wurf von 12. Muzgash hat die Karte "Er wird reden" bei sich, und sollte deswegen möglichst überleben. Snaga, Ufthak und der Ork-Veteran werden getappt, um ihn zu unterstützen. Am liebsten würde der Spieler auch noch Gorbag zur Unterstützung tappen, doch das ist nicht möglich, da er auch einem Hieb des Angriffs ausgesetzt war. Für diesen Angriff verfügt Muzgash über ein Kampfgeschick von sieben: 4 (sein eigenes Kampfgeschick +1 (Snagas Unterstützung) + 1 (Ufthaks Unterstützung) +1 (Unterstützung des Ork-Veteranen).

### Vereitelung von Automatischen Angriffen

Ein Charakter, der sich an seinem Heimatort befindet, kann getappt werden, um einen hier lauernden Automatischen Angriff zu vereiteln. Dies gilt nicht für Charaktere, die keinen speziellen Heimatort haben. (z. B. kann ein Ork, dessen Heimatort mit „jeder beliebige Hort der Dunkelheit“ angegeben ist, keinen Automatischen Angriff auf diese Art vereiteln)

### Trophäen

Wenn eine Gemeinschaft eine Kreatur besiegt, kann die Kreatur-Karte einem beliebigen Ork- oder Troll-Charakter zugeordnet werden, der sich einem Hieb der Kreatur gestellt hat. Diese Karte wird als Trophäe bezeichnet und gilt als Geringerer Gegenstand, ohne Versuchungspunkte. Eine Trophäe kann nicht weitergegeben oder hinterlegt werden. Auch Kreaturen, die nicht mit einem "\*" im Feld für Siegpunkte markiert sind (d. h. keine Siegpunkte einbringen und nach den Grundregeln einfach abgeworfen werden), können als Trophäe genommen werden. Muß eine Trophäe ohne "\*" abgeworfen werden, kommt die Kreatur-Karte auf den Stapel für ausgeschiedene Karten.. Eine Trophäe, die normalerweise Siegpunkte einbringt, (d. h. einem „\*“ markiert ist), bleibt einem Spieler erhalten und kommt auf seinen Siegpunktstapel, wenn sie abgeworfen werden muß. Trophäen verleihen ihrem Besitzer bestimmte Boni, deren Art und Höhe von der Gesamtsumme der Siegpunkte aller Trophäen (d. h. der Kreatur-Karten) eines Charakters abhängt. Diesbezüglich (und nur hierfür) zählen auch die von Kreaturen ohne ein "\*". Die folgenden Boni sind nicht kumulativ:

- Sind die Trophäen eines Charakters 1 Siegpunkt wert, erhält er einen Bonus von +1 auf Direkten Einfluß.
- Sind die Trophäen eines Charakters 2 Siegpunkte wert, erhält einen Bonus von + 1 auf Direkten Einfluß und +1 einem Maximum von 9).
- Sind die Trophäen eines Charakters 3 Siegpunkte wert, erhält er einen Bonus von +2 auf Direkten Einfluß und + 1 auf Kampfgeschick (bis zu einem Maximum von 9).
- Sind die Trophäen eines Charakters 4 oder mehr Siegpunkte, erhält er einen Bonus von +2 auf Direkten Einfluß und +2 auf Kampfgeschick (bis zu einem Maximum von 9).

Bei Saurons letztem Kriegsrat werden alle Siegpunkte von Trophäen mit einem "\*" normal einberechnet.

**Anmerkung:** Sollte es vorkommen, daß ein Spieler gegen eine Kreatur kämpfen muß, die er selbst ausgespielt hat, und besiegt er diese, kann er sie nicht als Trophäe verwenden.

## 7. Versuchung

Bevor ein Wurf gegen Versuchung ausgeführt wird, können Charaktere der Gemeinschaft des Versuchten getappt werden, um diesem beizustehen. Dabei wird der Wurf für jeden unterstützenden Charakter um + 1. modifiziert.

Wenn mehr als ein Charakter in einer Gemeinschaft gegen , Versuchung würfeln muß, werden die einzelnen Würfe in einer vom Spieler der Gemeinschaft bestimmten Reihenfolge nacheinander durchgeführt. Die Modifikation von +1 durch einen zur Unterstützung getappten Charakter kann dabei nur auf einen einzigen Wurf angerechnet werden. Alle Versuchungswürfe von Charakteren, die sich in der Gemeinschaft eines Ringgeistes befinden, werden um +2 modifiziert.

**Klarstellung:** Auch bei der Zusammenkunft des Kriegsrats können Charaktere nur andere Charaktere aus derselben Gemeinschaft unterstützen.

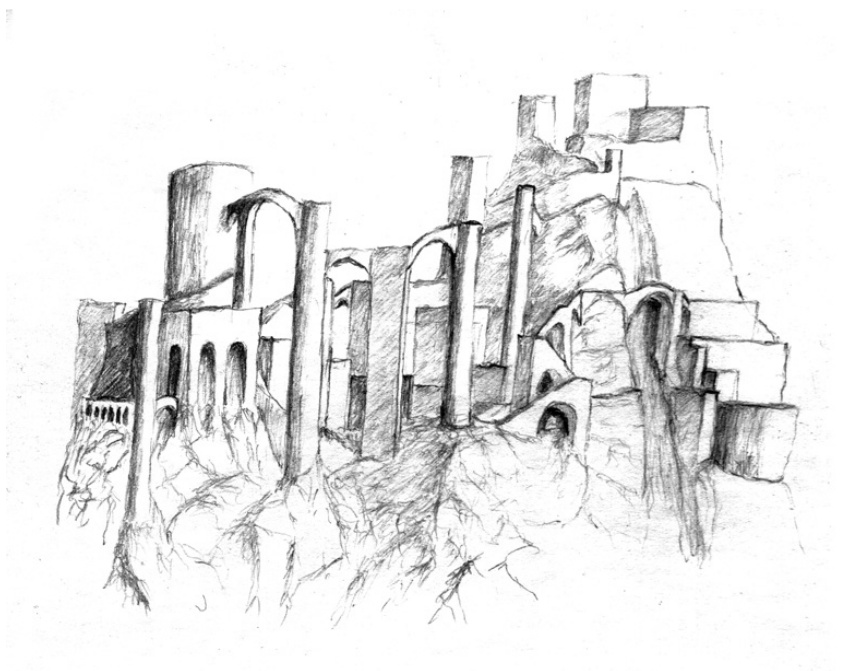
**Beispiel:** Eine Gemeinschaft besteht aus folgenden ungetappten Charakteren: Gorbag, Snaga, Muzgash, Ufthak und ein Ork-Veteran. Die Karte "Müdigkeit des Herzens" wird gegen Gorbag ausgespielt und zwingt ihn zu einer Überprüfung der Versuchung.

Gorbag trägt die Eiserne Krone (5 Versuchungspunkte), und Ufthak und Muzgash werden zu seiner Unterstützung getappt. Gorbag hat 5 Versuchungspunkte, aber sein Wurf wird um +2 modifiziert (jeweils +1 für Ufthak und Muzgash), so daß er nicht in Gefahr gerät, Sauron abtrünnig zu werden. Nur bei einem Wurf von 3 oder weniger müßte er getappt werden.

## 8. Ziehen und. Ausspielen von Karten

### Beschränkungen

Bei seinem Zug darf ein Spieler für jede Gemeinschaft nur dann Karten ziehen, wenn diese von einem Ringgeist begleitet wird oder mindestens einen Charakter mit einer Geisteskraft von 3 oder höher bei sich hat.





## Eine Karte "auf die Lauer legen"

Während der Bewegungs-/Gefahrenphase kann ein Spieler für jede Gemeinschaft des Gegners eine Karte "auf die Lauer legen". Diese Karte wird verdeckt neben die neue Ortskarte (bzw. neben die alte Ortskarte, wenn sich die Gemeinschaft nicht bewegt hat). Es kann eine beliebige Karte ausgespielt werden, d. h. es muß sich nicht um eine Gefahrenkarte handeln, sondern man kann auch bluffen. Eine solche Karte zählt bei der Höchstbeschränkung für Gefahrenkarten mit.

Die Karte bleibt solange liegen, bis eine der folgenden Situationen eintritt:

- Die Gemeinschaft beschließt, sich dem Automatischen Angriff an diesem Ort zu stellen. Handelt es sich, bei der Karte um eine Kreatur, die dem Aufenthaltsort der Gemeinschaft zugeordnet ist (d. h. dessen Symbol aufweist) oder eine Gefahrenkarte, die den Automatischen Angriff modifiziert, kann der Spieler sie vor der Durchführung des Automatischen Angriffs aufdecken.
- Die Gemeinschaft spielt eine Karte aus, die dazu führt, daß der Ort getappt wird (z. B. Gegenstände, Verbündete). Handelt es sich bei der Gefahrenkarte nicht um eine Kreatur, kann sie aufgedeckt werden, wenn sie die Gemeinschaft oder einen der Charaktere direkt betrifft. (z. B. die Gefahrenkarte "Gier", die von allen Charakteren einen Wurf gegen Versuchung verlangt). Es darf sich dabei nicht um eine Gefahrenkarte handeln, die eine Gemeinschaft zur Rückkehr an ihren letzten Aufenthaltsort zwingt, den Ort oder einen Charakter der Gemeinschaft tappt, eine Gemeinschaft direkt daran hindert, in der Ortsphase etwas zu unternehmen oder einen Charakter bzw. Verbündeten auf andere Weise als durch Kampf oder Versuchung aus der Gemeinschaft entfernt.

Kam die Karte nicht zum Einsatz, wird sie am Ende der Ortsphase wieder auf die Hand genommen. In beiden Fällen wird die Karte so gehandhabt, als sei sie in der Bewegungs-/Gefahrenphase ausgespielt worden (d. h. Kurzfristige Ereignisse werden abgeworfen, Permanente Ereignisse bleiben bis zu ihrer Aufhebung wirksam usw.).

**Beispiel:** Nach ihrem Besuch im Lager der Ostlinge reist Judiths Gemeinschaft zum "Einsamen Berg". In ihrer Bewegungs-/Gefahrenphase legt Ralf eine Karte "auf die Lauer". Bei der Karte handelt es sich um "Erwachen der Bewohner", was Judith allerdings nicht weiß. Diese Karte verdoppelt die Anzahl der Hiebe eines Automatischen Angriffs an einer Ruine/einem Hort (1.).

In ihrer Ortsphase kündigt Judith an, daß ihre Gemeinschaft sich dem Automatischen Angriff am "Einsamen Berg" stellt (ein Drache, 1 Hieb mit Kampfgeschick 14). Ralf deckt die auf der Lauer liegende Karte auf und der Automatische Angriff besteht nun aus zwei Hieben mit einem Kampfgeschick von jeweils 14. Judiths Gemeinschaft muß sich diesem Angriff stellen, wenn sie ihn nicht irgendwie abwenden kann.

In seinem nächsten Zug reist Ralfs Gemeinschaft ins Tal von Dimril. In seiner Bewegungs-/Gefahrenphase legt Judith einen Höhlendrachen "auf die Lauer". Ralf kündigt an, daß sich seine Gemeinschaft dem Automatischen Angriff stellen will, und so kann Judith ihren Höhlendrachen aufdecken, dem Ralfs Gemeinschaft dann nach dem Automatischen Angriff noch begegnen muß.



Als Judiths Gemeinschaft einige Züge später in die Totensümpfe zieht, legt Ralf die Karte "Müdigkeit des Herzens" auf die Lauer. Judiths Gemeinschaft stellt sich dem Automatischen Angriff und spielt einen Gegenstand aus. Daraufhin kann Ralf die "Müdigkeit des Herzens" aufdecken und zwingt einen von Judiths Charakteren zu einer Überprüfung der Versuchung.

Schließlich bewegt sich Ralfs Gemeinschaft nach Beutelsend. Auf dem Weg begegnet sie mehreren Kreaturen, die sie arg in Bedrängnis bringen. Außerdem legt Judith noch eine Karte auf die Lauer. Es handelt sich um die Unterstützungskarte "Ein gutes Versteck", die keine Auswirkung hätte und nur als Bluff dient. Ralf weiß dies natürlich nicht und beschließt aus Angst vor einem weiteren Angriff, den Ort nicht zu betreten. So endet die Ortsphase und Judith nimmt die vermeintliche Gefahrenkarte mit unbewegter Miene zurück auf die Hand.

### III. OPTIONALE REGELN

Bei den Optionalen Regeln ist es nicht von Bedeutung, ob man nach Grund- oder Fortgeschrittenenregeln spielt. Es ist jedoch zu empfehlen, daß man diese Regeln erst dann einbaut, wenn man bereits einige Runden MELE gespielt hat. Die Spieler sollten sich vor Beginn einer Partie darüber einigen, welche folgenden Regeln gelten sollen. Bei Turnieren gelten die Optionalen Regeln normalerweise nicht.

#### Regeln für mehr als zwei Spieler

Abgesehen von den in diesem Abschnitt vorgestellten Richtlinien gelten bei Spielen mit mehreren (3-5) Spielern die normalen Regeln.

**Siegbedingungen:** Bezüglich der Siegbedingungen und der Beendigung des Spiels gelten die normalen Regeln. Wenn ein Spieler Saurons letzten Kriegsrat einberuft, erhält jeder Spieler noch einen letzten Zug. Wenn der Ringgeist eines Spielers eliminiert wird, scheidet dieser Spieler aus; das gesamte Spiel kann nur auf diese Weise beendet werden, wenn nur noch ein Spieler übrig bleibt. Die Verdoppelung der Siegpunkte für die verschiedenen Siegpunktekategorien gilt nur dann, wenn kein anderer Spieler eine Karte der entsprechenden Art besitzt.

**Spielvorbereitung:** Die Spieldecks für das Spiel mit mehr als zwei Spielern werden so zusammengestellt, daß mindestens die Hälfte der Gefahrenkarten in jedem Spieldeck aus Kreaturen besteht. Außerdem werden zunächst die Charaktere herausgelassen.

Zu Beginn würfelt jeder Teilnehmer einmal (gleiche Ergebnisse werden neu gewürfelt). Der Spieler mit dem zweithöchsten Wurf sitzt links neben dem Spieler mit dem höchsten, der mit dem dritthöchsten links neben dem Spieler mit dem zweithöchsten usw.

Dann sucht sich der Spieler mit dem höchsten Wurf den Ringgeist aus, den er spielen möchte, gefolgt von dem mit dem zweithöchsten Wurf usw. (Der Ringgeist darf in doppelter Ausführung ins Spieldeck gemischt werden). Die Spieler dürfen nur Ringgeister nehmen, die bislang nicht gewählt wurden.



Jeder Spieler stellt sich eine Auswahl von bis zu 25 Charakterkarten zusammen. Der Spieler mit dem niedrigsten Würfelergebnis deckt einen frei gewählten Charakter auf, mit dem er das Spiel beginnt. Dann deckt sein rechter Nachbar einen Anfangscharakter auf (der natürlich noch nicht von einem anderen Spieler aufgedeckt worden sein darf). Dieser Vorgang läuft entgegen dem Uhrzeigersinn solange weiter, bis alle Spieler ihre Anfangscharaktere aufgedeckt haben, wie es in den normalen Regeln steht (d. h. bis zu sechs Charakteren die insgesamt einen Allgemeinen Einfluß von höchstens 20 erfordern). Schließlich kann jeder Spieler 10 Charaktere aus seiner Auswahl in den Spielstapel legen. Darunter dürfen sich auch solche befinden, die bereits von anderen Spielern als Anfangscharaktere offen ausliegen. Nachdem alle Anfangscharaktere aufgedeckt worden sind, kann jeder Spieler noch bis zu drei Karten aus seinem Deck herausnehmen und durch andere ersetzen, wobei die normalen Beschränkungen für einzigartige und nicht einzigartige Karten gelten.

Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt mit dem ersten Zug. Dann zieht der Spieler zu seiner Linken usw.

**Der Spielzug:** Der Mitspieler zur Linken eines Spielers ist sein Direkter Gegner". In seiner Phase für Langfristige Ereignisse entfernt ein Spieler seine eigenen Unterstützungskarten mit Langfristigen Ereignissen und die Gefahrenkarten mit Langfristigen Ereignissen die sein direkter Gegner ausgespielt hat. Nur der Direkte Gegner darf in der Bewegungs-/ Gefahrenphase eines Spielers Karten ziehen (entsprechend des Zielortes) und Gefahren ausspielen. Ein Spieler kann nur in seiner eigenen Abschlußphase und in der Abschlußphase seines Direkten Gegners eine Karte abwerfen und neue ziehen. Zwielficht kann von jedem Spieler zu jedem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden. Permanente Ereignisse, Langfristige Ereignisse und andere "allgemeine" Ereignisse treffen alle Spieler.

## 6. Regeln für Solitärspiele

Beim Solitärspiel ändern sich die Regeln wie folgt:

**Spielvorbereitung:** Alle Gefahrenkarten bilden einen eignen Stapel, der gemischt wird (vielleicht findet man jemanden, der einen Gefahrenstapel zusammenstellt; ansonsten kann man selber mehrere ausgewogene Gefahrenstapel aus jeweils 25 Karten zusammenstellen und diese nacheinander durchspielen). Der Spielstapel muß mindestens 30 Karten umfassen und enthält keine Gefahrenkarten. Man darf nur 5 Karten auf der Hand halten.

**Spielablauf:** Abgesehen von folgenden Ausnahmen gelten die normalen Regeln:

Es gibt keinen gegnerischen Spielzug. In der Solitärvariante werden die Hilfskarten beim Ziehen immer nur auf fünf aufgestockt, nicht auf acht wie beim normalen Spiel. Während der Bewegungs-/Gefahrenphase werden wie sonst auch für jede Gemeinschaft Karten gezogen und abgeworfen.

**Ausspielen von Gefahrenkarten:** Während der Gefahrenphase werden für jede Gemeinschaft zwei Karten vom Spielstapel plus die doppelte auf der Karte für den Gegner angegebene Anzahl an Gefahrenkarten gezogen. Dann müssen so viele dieser Karten ausgespielt werden, wie es die Höchstbeschränkung für Gefahrenkarten zuläßt. Die Karten sollten in der wirkungsvollsten Weise ausgespielt werden. Karten, die Tore der Nacht erfordern, werden aufbewahrt und ausgespielt, sobald die Tore der Nacht auftauchen.

Ziel des Solitärspiels ist es, so viele Siegpunkte wie möglich anzusammeln, bis der Spielstapel zweimal aufgebraucht ist.

## IV. MELE UND METW

In diesem Kapitel werden Regeln vorgestellt, die es ermöglichen MELE und METW zu kombinieren, so daß ein Spieler in die Rolle eines Zauberers schlüpft und für die Freien Völker kämpft, während sein Gegner die Seite des Bösen übernimmt, um als Ringgeist für Sauron zu streiten.

Abgesehen von den hier vorgestellten Änderungen gelten für den Spieler des Zauberers die METW-Regeln, während sich sein Gegner als Ringgeist nach den MELE-Regeln richtet. Grundsätzlich sind die Regeln der beiden Spiele identisch. In Zweifelsfällen sollten die MELE-Regeln zu Rate gezogen werden, da sie auf einer überarbeiteten Version der Regeln aus METW beruhen. Dies bezieht sich natürlich nicht auf die individuellen Besonderheiten, die für die beiden Spiele gelten.

### 1. Die Karten

Im folgenden werden die wichtigen Unterschiede zwischen Karten aus METW und MELE erklärt. Je nachdem, welche Seite er übernimmt, stehen einem Spieler nur bestimmte Karten zur Verfügung.

Gefahrenkarten aus METW und MELE sind grundsätzlich gleich und können von beiden Spielern benutzt werden (d. h. beide Spieler können ihre Gefahrenkarten sowohl aus METW als auch aus MELE zusammenstellen). Regionskarten sind in MELE nicht enthalten, können aber ebenfalls von beiden Spielern benutzt werden, wenn nach den Fortgeschrittenregeln gespielt wird.

Die Charaktere, Unterstützungskarten und Orte der beiden Spiele unterscheiden sich wesentlich voneinander und sind anhand ihres Rahmens leicht zu unterscheiden:

- Charaktere aus MELE werden als "Schergen" bezeichnet und haben einen violetten Rahmen mit rostfarbenen Flecken. Charaktere aus METW werden "Helden" genannt und haben einen blau marmorierten Rahmen.
- Unterstützungskarten aus MELE werden als "Schergen-Unterstützungskarten" bezeichnet und haben einen graublauen Rahmen. Unterstützungskarten aus METW haben einen kupferfarbenen Rahmen und werden "Helden-Unterstützungskarten" genannt.
- Ortskarten aus MELE werden als "Schergen-Orte" bezeichnet und haben einen hellen aschgrauen Rahmen. Die Orte aus METW werden "Helden-Orte" genannt und haben einen Rahmen aus hellem Pergament.

Bestimmte einzigartige Unterstützungskarten (hauptsächlich Gegenstände und Heere) sind in beiden Spielen enthalten. Beispielsweise ist das "Rote Buch der Westmark" in zwei verschiedenen Versionen als Helden-Unterstützungskarte und als Schergen-Unterstützungskarte vorhanden. Es kann immer nur eine Version einer solchen Karte aktiv im Spiel sein. Agenten (aus dem METW-Erweiterungsset Dark Minions) kommt eine Sonderrolle zu. Beide Spieler können Agenten einsetzen, aber während sie auf der Seite des Zauberers nur als Gefahrenkarten verwendet werden können, ist es dem Gegner als Ringgeist möglich, sie wahlweise als Gefahrenkarten oder als Charaktere einzusetzen. (siehe S. 62 "Agenten als Charaktere")





## Beschränkungen bei der Kartenauswahl

Der Spieler des Ringgeistes kann nur Charaktere, Unterstützungskarten und Orte aus MELE benutzen, während sein Gegner die Karten dieser Kategorien nur aus METW zusammenstellen darf (dies gilt auch für den Reservestapel!).

Die einzige Ausnahme dazu stellen Gegenstände dar, die beide Spieler sowohl aus METW als auch aus MELE wählen können. Für Gegenstände, die aus auch aus dem jeweils anderen Spiel stammen, gelten folgende Sonderregeln:

- Es gelten alle normalen Anforderungen zum Ausspielen eines Gegenstands.
- Boni und besonderen Eigenschaften eines Gegenstands können nicht genutzt werden.
- Die Siegpunkte des Gegenstandes werden halbiert (aufgerundet)
- Einzigartige Gegenstände, die in beiden Spielen enthalten sind, stellen verschiedene Erscheinungsformen desselben Gegenstands dar und können deswegen nicht gleichzeitig im Spiel sein.

**Beispiel:** Ralf spielt gegen Judiths Lieblingsdeck aus METW, aus er bereits aus zahlreichen Partien kennt. Er beschließt, Mazarbul und Glamdring in sein MELE-Deck zu nehmen, um damit zwei von Judiths wichtigsten Unterstützungskarten auszuschalten. Um das Buch von Mazarbul auszuspielen, muß er zunächst nach Moria reisen, Karte angegeben ist. Auch kann er das Buch nicht tappen, um die Anzahl der zulässigen Handkarten zu erhöhen, weil die besonderen Eigenschaften des Gegenstands nicht gelten. Wenn es ihm gelingt Glamdring ins Spiel zu bringen, erhält er nur 1 Siegpunkt für das Schwert, das für Judith 2 SP wert wäre.

Auch Judith hat sich auf Ralfs MELE-Deck vorbereitet, von dem sie weiß, daß es auf die Vernichtung des "Einen Rings" ausgelegt ist. Sie spielt die Helden-Version der Schriftrolle von Isildur aus, die Ralf oft benutzt, um an den "Einen Ring" zu kommen. Obwohl es sich bei Ralfs Schergen-Version der Schriftrolle von Isildur um eine andere Karte handelt, gilt sie nur als andere Version derselben Karte. Da die Schriftrolle von Isildur ein einzigartiger Gegenstand ist, kann Ralf seine Version nicht ausspielen, solange Judith ihre im Spiel hat. Um seine Version doch noch ins Spiel zu bringen, kann Ralf höchstens versuchen, Judiths Gemeinschaft die Schriftrolle abspenstig zu machen.

## Reservestapel

### Tappen eines Nazgul

Während der Bewegungs-/Gefahrenphase des Gegners kann ein Nazgul, der als Permanentes Ereignis ausliegt, getappt werden, um bis zu 5 Karten aus dem Reservestapel in den Abwurfstapel zu bringen. Dabei tritt das durch das Tappen des Nazguls ausgelöste Ereignis nicht ein, der Nazgul wird aber dennoch abgeworfen. Eine solche Aktion zählt mit zur Höchstbeschränkung von Gefahrenkarten.

Als Alternative dazu kann der Nazgul getappt werden, um eine Gefahrenkarte direkt aus dem Reservestapel in den Spielstapel zu bringen, der dann neu gemischt wird. Dazu muß der Spielstapel noch mindestens 5 Karten umfassen.



## Erscheinungsformen

Einige Charaktere, Verbündete, Heere und Gegenstände kommen in verschiedenen Erscheinungsformen vor, die jeweils durch eigene Karten dargestellt werden. Beispiele hierfür sind das "Rote Buch der Westmark", das in zwei verschiedenen Versionen als Helden-Unterstützungskarte und als Schergen-Unterstützungskarte vorhanden ist, oder die einzigartigen Drachen, die als normale Kreaturen und als Ereignisse vorkommen. Bezüglich der verschiedenen Erscheinungsformen gelten folgende Regeln:

- Wenn sich eine Karte bereits in einer Erscheinungsform im Spiel befindet (z.B. das Heer der Hügelmenschen), kann keine weitere Erscheinungsform derselben Karte gespielt werden. Eine Ausnahme dazu stellen die einzigartigen Drachen dar, von denen zur gleichen Zeit mehrere Erscheinungsformen im Spiel sein dürfen.
- Wenn ein Angriff einer Erscheinungsform besiegt worden ist, wird diese aus dem Spiel genommen. Im weiteren Verlauf der Partie kann dann keine weitere Erscheinungsform des besiegten Wesens mehr ausgespielt werden.

**Anmerkung:** Wenn nur auf einer Karte vermerkt ist, daß sie eine weitere Erscheinungsform einer anderen Karte ist, gelten diese Beschränkungen für beide Karten.

Eine weitere Ausnahme zu diesen Regeln stellen die Ringgeister dar. Ein Ringgeist kann selbst dann offenbart oder als Begleiter ausgespielt werden, wenn er bereits als Nazgul in der Erscheinungsform als Permanentes Ereignis vorliegt. Das Permanente Ereignis wird in diesem Fall sofort abgeworfen.

**Beispiel:** *Gollum (in seiner Erscheinungsform als Verbündeter) ist als Anhänger eines Charakters im Spiel. Unter Voraussetzung darf keiner der Spieler die Karte "Mein Schatz" (Gollums Erscheinungsform als Agent) ausspielen, bevor Gollum abgeworfen wird. Wenn Gollum eliminiert kann keiner der Spieler mehr eine seiner Erscheinungsformen ins Spiel bringen.*

## Ungültige Karten

Bestimmte Karten aus der METW-Reihe eignen sich nicht zum Spiel gegen MELE-Decks. Folgende Karten dürfen in einem Spiel gegen ein MELE-Deck nicht eingesetzt werden, weil ihre Auswirkungen entweder nicht mit den Regelmechanismen für die Gemeinschaft eines Ringgeistes kompatibel sind oder weil sie die Spielbalance gefährden:

### Aus ME: The Wizards

Fluch des Ithil-Steins, Mumak, Giftige Dämpfe, Die Nazgul sind unterwegs

### Aus ME: The Dragons

Stürme des Zorns, Müde und hungrig

### Aus ME: Dark Minions

Alle Ereignisse, die sich auf Agenten beziehen: Zorn des Schwarzen Feindes, Geheimnisse der Tiefe, Mordor marschiert, Im Herzen seines Reiches, Der Weg ist schwer zu finden.

Außerdem gibt es noch ein paar weitere Karten aus der METW-Reihe, die sich nur bedingt für den Gebrauch mit MELE eignen. Einige dieser Karten beziehen sich auf Handlungen Saurons, die er wohl niemals unternehmen würde, da sie seine eigenen Schergen zu sehr behindern. Andere wiederum haben, einen starken Bezug zu den Helden von Mittelerde, und es wäre ziemlich widersprüchlich zu Tolkiens Geschichten, wenn sie auch für Saurons Schergen gelten würden. Die Spieler sollten selber entscheiden, ob die folgenden Karten gegen ein MELE-Deck eingesetzt werden dürfen:

#### **Aus ME: The Wizards**

Das Auge Saurons, Morgul-Messer, Das Bleiche Schwert, Rogrog

#### **Aus ME: The Dragons**

Schwarzer Atem, Gothmog, Von Sorgen geplagt

#### **Aus ME: Dark Minions**

Die Pläne sind durchschaut, Die Augen des Schattens, Ungestüme Wut, Der lange Arm des Feindes, Vom schwarzen Himmel, Aug' in Aug mit der Gefahr, Der Geisterfürst.



## **2. Spielvorbereitung**

### **Erstellung von Kartendecks**

Bei der Zusammenstellung des Spielstapels gelten folgende Änderungen:

- Der Spielstapel wird aus 30 - 50 Unterstützungskarten und einer gleichen Anzahl von Gefahrenkarten zusammengestellt.
- Ein MELE-Spielstapel kann bis zu 3 Ringgeister enthalten. Es darf auch dreimal derselbe Ringgeist gewählt werden. Agenten aus ME: Dark Minions gelten bei der Erstellung des Ringgeist-Spielstapels als Charaktere. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie letztendlich als Gefahrenkarten oder Charakter eingesetzt werden.
- Bei Erstellung des Zauberer-Spielstapels gelten Agenten aus ME: Dark Minions als Gefahrenkarten. Dabei zählen sie bei der Berechnung der Mindestanforderung von Kreatur- Karten jeweils nur als halbe Kreatur, wie es in den Regeln von ME: Dark Minions beschrieben ist.
- Unter den Gefahrenkarten jedes Spielers müssen sich mindestens 12 Kreaturen befinden. Diesbezüglich zählen bestimmte Karten nur halb:
  - Kreaturen, die auch als Ereignis gespielt werden können (z. B. Nazgul, Saurons Mund, Kankra usw.)
  - Erscheinungsformen von einzigartigen Drachen "auf der Jagd" oder "daheim".





### 3. Spielablauf

Grundsätzlich ändert sich nichts am Ablauf der Spielzüge. Die einzige Änderung betrifft die Ortsphase. In der es genau einer Gemeinschaft möglich ist, eine der folgenden Handlungen durchzuführen, wenn sie sich am gleichen Ort mit einer gegnerischen Gemeinschaft befindet:

- Die Gemeinschaft kann versuchen dem Gegner einen Charakter, Verbündeten, Gegenstand oder ein Heer abspenstig zu machen.
- Die Gemeinschaft kann eine gegnerische Gemeinschaft direkt angreifen (siehe S. 121).

### 4. Charaktere und Gemeinschaften

#### Agenten als Charaktere

Agenten können von den Spielern beider Seiten als Gefahrenkarten eingesetzt werden, wie es in den Regeln von ME: Dark Minions beschrieben ist. Der Spieler des Ringgeistes kann Agenten wahlweise auch als normale Charaktere einsetzen. Der einzige Unterschied zu anderen Charakteren besteht darin, daß Agenten nur an ihrem Heimatort und nicht an Dunklen Zufluchtsorten ins Spiel können.

### 5. Einfluß

Beeinflussungsversuche werden mit Ausnahme der folgenden Änderungen wie in den Fortgeschrittenen-Regeln beschrieben durchgeführt.

- Alle Beeinflussungswürfe erhalten eine Modifikation von -5, die Anhänger des jeweiligen Feindes zu überzeugen als andersdenkende Verbündete, die eigentlich auf derselben Seite stehen.
- Anstatt eine Karte aufzudecken, die mit der Zielkarte identisch ist, kann auch eine andere Erscheinungsform derselben Karte aufgedeckt werden (z. B. kann die MELE-Erscheinungsform der Hügelmenschen vom Spieler eines Ringgeistes ausgespielt werden, wenn er die METW-Erscheinungsform der Hügelmenschen seines Gegners erfolgreich beeinflusst hat).

### 6. Kampf

#### Vereitelung von Automatischen Angriffen

Die Regeln zur Vereitelung von Automatischen Angriffen (S. 53) gelten für beide Spieler.



## **Kampf von Gemeinschaften gegeneinander**

Die Kämpfe in einem Spiel Ringgeist gegen Zauberer werden nach den normalen Regeln durchgeführt. In einem solchen Spiel ist es jedoch auch möglich, daß Gemeinschaften aufeinandertreffen und die Schergen Saurons direkt mit den Helden der Freien Völker kämpfen. Bei einem solchen Kampf gelten einige Sonderregeln, die in diesem Kapitel erklärt werden.

Wenn folgende Bedingungen erfüllt sind, kann ein Spieler eine Gemeinschaft des Gegners direkt angreifen:

- Beide Gemeinschaften befinden sich am selben Ort.
- Die Gemeinschaft des Spielers hat sich dem Automatischen Angriff gestellt.
- Der Spieler hat in diesem Zug noch keinen Beeinflussungsversuch durchgeführt.

Der Angriff wird am Ende der Ortsphase angekündigt und durchgeführt, wenn alle anderen Handlungen abgeschlossen sind.

Wie auch bei Beeinflussungsversuchen kann nur der Spieler, der gerade am Zug ist einen Angriff ankündigen.

### **Vereitelung eines Angriffs durch eine Gemeinschaft**

Der Kampf zwischen zwei Gemeinschaften gilt als ein einzelner Angriff und kann wie jeder andere Angriff auch durch bestimmte Karten oder Fertigkeiten verhindert werden. Karten, die nur Angriffe von bestimmten Völkern vereiteln (z. B. Streit der Finsterlinge) wirken nur dann, wenn alle Charaktere einer angreifenden Gemeinschaft den betroffenen Völkern angehören.

### **Verteilung der Hiebe**

Der Kampf zwischen zwei Gemeinschaften wird wie ein Angriff mit einem Hieb pro Charakter der angreifenden Gemeinschaft gehandhabt. Das bedeutet, daß selbst Charaktere, die bereits getappt oder gar verwundet sind, einen Hieb zum Angriff beisteuern. Sie erhalten lediglich die Modifikationen für bereits getappte oder verwundete Charaktere. Für die Verteilung der Hiebe gelten folgende Regeln:

- Mit einem Hieb kann nur genau ein Charakter in der Gemeinschaft angegriffen werden.
- Gegen jeden Charakter kann zunächst nur ein einziger Hieb eines Angriffs gerichtet sein.
- Wenn ein Angriff aus mehr Hieben besteht, als die sich verteidigende Gemeinschaft Charaktere hat, kann der Angreifer die überzähligen Hiebe jeweils als Modifikation -1 auf das Kampfgeschick, beliebigen Zielen zuweisen. (d. h. für jeden zusätzlich verteilten Hieb). Überzählige Hiebe müssen stets zuerst auf Charaktere verteilt werden, die bei diesem Angriff noch keinen Hieb zugewiesen bekommen haben.

Bei Zuteilung der Hiebe gilt folgende Besonderheit:

Zunächst kann der Verteidiger bestimmen, welche seiner getappten Charaktere sich den Hieben stellen. Besteht der Angriff aus mehr Hieben, als ungetappte Charaktere bei den Verteidigern vorhanden sind, entscheidet der Angreifer, welche weiteren Charaktere, denen noch kein Hieb zugeteilt ist, seinen ungetappten Charakteren angegriffen werden. Schließlich teilt der Verteidiger noch nicht zugeteilte Hiebe Charakteren seiner Wahl zu.

### **Abwicklung der Hiebe**

Die Abwicklung der Hiebe erfolgt in einer vom verteidigenden Spieler bestimmten Reihenfolge.

Zur Durchführung eines Hiebes würfelt zunächst der Angreifer mit 2W6 und addiert sein modifiziertes Kampfgeschick - dies ergibt das endgültige Kampfgeschick des Hiebes.

Dann würfelt der Verteidiger mit 2W6 und addiert ebenfalls sein modifiziertes Kampfgeschick.

### **Modifikationen im Kampf**

Alle Faktoren, die einen Hieb beeinflussen, müssen vor der Durchführung feststehen.

Das Kampfgeschick jedes Charakters (Angreifer und Verteidiger) kann durch bestimmte Unterstützungskarten modifiziert werden (Dies ist die einzige Möglichkeit für einen Spieler, außerhalb seines eigenen Zuges Unterstützungskarten einzusetzen) allerdings darf für jeden Charakter bei einem Hieb nur eine berufsbezogene Unterstützungskarte ausgespielt werden.

Das Kampfgeschick eines Hiebes basiert auf dem Kampfgeschick des angreifenden Charakters und wird wie folgt modifiziert:

- Ein getappter Angreifer erhält eine Modifikation von -1.
- Ein verwundeter Angreifer erhält eine Modifikation von -2.
- Ein ungetappter Charakter, der für den Angriff nicht getappt wird, erhält eine Modifikation von -3.

Das Kampfgeschick des Verteidigers wird wie in den Grundregeln angegeben modifiziert. Zusätzlich gilt noch folgende Modifikation:

- Für jeden überzähligen Hieb, der einem angegriffenen Charakter zugewiesen wird, erhält dieser eine Modifikation von -1 auf sein Würfelergebnis.

Für beide Seiten werden außerdem die entsprechenden Boni von Waffen eingerechnet.

Es ist auf keinen Fall möglich, daß Gefahrenkarten zur Modifikation der Angriffe ausgespielt werden. Auch bereits im Spiel befindliche Gefahrenkarten haben keine Wirkung auf den Ablauf des Angriffs. Karten, die die Anzahl der Hiebe des Angriffs modifizieren, haben ebenfalls keine Auswirkung.

### **Ergebnis eines Hiebes**

Wenn das endgültige Kampfgeschick des Verteidigers das endgültige Kampfgeschick des Hiebes übertrifft, ist der Hieb abgewehrt worden. Der angreifende Charakter ist verwundet und muß einen Konstitutions-Wurf durchführen.

Ist das Ergebnis gleich dem endgültigen Kampfgeschick des Hiebes, war der Hieb erfolglos (d. h. Gleichstand bedeutet, daß der Hieb erfolglos war, aber nicht besiegt wurde).

Wenn das endgültige Kampfgeschick des Angreifers das endgültige Kampfgeschick des Verteidigers übertrifft, war der Hieb erfolgreich. Der verteidigende Charakter ist verwundet und muß einen Konstitutions-Wurf durchführen.

## Überprüfung der Konstitution

Überprüfungen der Konstitution werden wie gewohnt durchgeführt.

Gelingt es einem Spieler, einen Charakter seines Gegners in einem Kampf zwischen zwei Gemeinschaften zu eliminieren, erhält er die auf der Charakterkarte angegebenen Siegpunkte (diese zählen allerdings zu den Punkten für besiegte Kreaturen).

### Siegpunkte

Der Spieler eines Zauberers erhält keine Siegpunkte für Angriffe durch Verhöre oder eliminierte Kreaturen, die mit einem "\*" markiert sind. Wenn eine Helden-Gemeinschaft den Angriff eines Drachen-Heeres besiegt, das vom gegnerischen Ringgeist ausgespielt worden ist, erhält der Spieler des Zauberers die Siegpunkte des Heeres als Punkte für besiegte Kreaturen. Ein Zauberer kann besiegte Kreaturen nicht als Trophäen benutzen.

**Beispiel:** *Judiths Gemeinschaft befindet sich in Moria und besteht aus den beiden Charakteren Beorn (7/9, ungetappt und Frodo (1/9, verwundet). Ralf zieht ebenfalls eine Gemeinschaft nach Moria, die aus den Charakteren Carambor (5/8, ungetappt), Ciryaber (2/7, ungetappt) und Gulla (5/8, getappt) besteht. In seiner Ortsphase tappt Ralf Ciryaher, um mit der Karte "Ein gutes Versteck" den Automatischen Angriff zu vereiteln und Moria zu betreten.*

*Nun kann Ralfs Gemeinschaft Judiths Charaktere angreifen. Da Beorn ungetappt ist, kann Judith entscheiden, welchem Hieb sie sich stellt. Sie beschließt, daß Beorn gegen Ciryaber kämpfen soll. Da Frodo getappt ist und Ralf noch über den ungetappten Carambor verfügt, muß Carambors Hieb Frodo zugeteilt werden. Frodo kann nicht von Gulla angegriffen werden, da dieser bereits getappt ist. Da jetzt allen Charakteren ein Hieb zugeteilt ist, wird Gullas übriger Hieb als Modifikation von -1 auf das Kampfgeschick eines Charakters wirksam, den Ralf später bestimmen kann. Zuerst stellt sich Beorn dem Angreifer. Ralf spielt keine Unterstützungskarten aus und beschließt, die Modifikation von -1 für Frodo aufzuheben. Beorn wird nicht getappt, so daß sein Kampfgeschick 4 ( $=7-3$ ) ergibt. Ciryaher ist bereits getappt, so daß sein Kampfgeschick bei 1 ( $=2-1$ ) liegt. Judith spielt einen "Riskanten Schlag" aus, der Beorns Kampfgeschick um + 3 modifiziert und somit auf 7 erhöht. Jetzt würfeln beide Spieler. Ralf würfelt eine 6, während Judith nur eine 3 erzielt. Mit einem Gesamtergebnis von 10 ( $=7+3$ ) gegen ( $=1+6$ ) wehrt Beorn diesen Hieb überlegen ab, so das Cirayhers Konstitution überprüft werden muß. Judith eine 4 - Ciryaher ist verwundet, lebt aber noch.*

*Nun wird der Hieb gegen Frodo durchgeführt. Ralf spielt einen gewagten Hieb aus und teilt Frodo noch die Modifikation von -1 durch Gullas Hieb zu. Carambor wird getappt, um mit seiner ganzen Kraft anzugreifen und erhält mit dem Gewagten Hieb (+3) ein Kampfgeschick von 8. Frodo ist verwundet (- 2) und erhält durch Gullas Hieb die Modifikation - 1, so daß sein Kampfgeschick für diesen Hieb bei -2 liegt. Ralf würfelt eine 2, so daß Carambors endgültiges Kampfgeschick 10 ergibt. Judith würfelt für Frodo ein 11, die aber durch das Kampfgeschick von -2 zu einer 9 wird. Carambors Hieb ist erfolgreich, und bei der folgenden Überprüfung der Konstitution würfelt Ralf eine 9. Normalerweise würde das nicht ausreichen, um Frodo zu eliminieren, doch aufgrund seiner Verwundung wird der Wurf um + 1 modifiziert. Frodos Konstitution reicht nicht aus, um zu widerstehen, und er wird dem Spiel genommen - hätte er doch bloß sein Mithrilhemd nicht ausgezogen, bevor sie nach Moria reisten.*



## 7. Versuchung

Versuchungskarten, die nicht auf Zwerge spielbar sind, können auch nicht auf Orks gespielt werden und umgekehrt.

### Anhang Glossar

**Aktion:** Die verschiedenen Handlungen, die ein Spieler und sein Gegner im Spielverlauf durchführen können, werden als Aktionen bezeichnet. Typische Aktionen sind zum Beispiel das Ausspielen, Tappen oder Aufdecken von Karten.

**Aktuelle Ortskarte (Aufenthaltort):** Jede Gemeinschaft verfügt über eine zugehörige Ortskarte, die den Ort darstellt, an dem sie sich gerade aufhält.

**Allgemeiner Einfluß:** Jeder Spieler verfügt über 20 Allgemeine Einflußpunkte, mit denen er seine Charaktere kontrollieren kann.

**Angriff:** Kämpfe bestehen aus einem oder mehreren Angriffen, die nacheinander abgewickelt werden. Jeder Angriff besteht wiederum aus einem oder mehreren Hieben.

**Aufbrauchen eines Spielstapels:** Ein Spielstapel gilt als "aufgebraucht", wenn seine letzte Karte gezogen worden ist.

**Aufenthaltort:** siehe Aktuelle Ortskarte.

**Automatischer Angriff:** Ein Angriff, dem sich eine Gemeinschaft stellen muß, um einen Ort zu betreten und zu erkunden, falls an diesem Ort ein solcher lauert (siehe Text der Ortskarte).

**Beeinflussungs-Wurf:** In bestimmten Situationen kann ein Spieler einen Beeinflussungs-Wurf durchführen, um ein Heer ins Spiel zu bringen oder seinem Gegner die Kontrolle über eine von dessen Unterstützungskarten oder Charaktere streitig zu machen. Letzteres ist nur mit der Fortgeschrittenenregel möglich.

**Beruf:** Die Fähigkeiten von Charakteren werden unter anderem durch ihre Berufe festgelegt. Mögliche Berufe sind:

DIPLOMAT, WALDLÄUFER, WEISER, KUNDSCHAFTER und KRIEGER.

Charaktere können mehrere Berufe haben.

**Bewegung:** In dieser Phase seines Zuges, kann ein Spieler Gemeinschaften von ihrem aktuellen Aufenthaltort zu einem anderen Ort bewegen.

**Charakter:** Charaktere, die sich im Spiel befinden, stehen unter Direktem Einfluß eines Charakters (oder Ringgeistes) oder unter Allgemeinem Einfluß.

**Einfluß:** Ein Maß für die Fähigkeit eines Charakters, andere Charaktere zu kontrollieren und Heere oder gegnerische Unterstützungskarten zu beeinflussen.

**Eigenschaft:** Die Fähigkeit eines Charakters sind durch folgende Eigenschaften festgelegt: Siegpunkte, Geisteskraft, Direkter Einfluß, Volk, Beruf, Kampfgeschick, Konstitution, Besondere Fertigkeiten.

**Einzigartig:** Zu jedem Zeitpunkt kann nur ein Exemplar einer einzigartigen Karte im Spiel sein. Auch unter den gesamten Karten eines Spielers darf nur jeweils ein einziges Exemplar jeder einzigartigen Karte sein.

**Ereignis:** Ereignisse sind entweder Unterstützungskarten, bei denen es sich nicht um Gegenstände, Verbündete, Informationen oder Heere handelt oder Gefahrenkarten, die keine Kreatur darstellen. Entsprechend ihrer Wirkungskdauer im Spiel sind Ereignisse in drei Kategorien unterteilt: Kurzfristige Ereignisse, Langfristige Ereignisse und Permanente Ereignisse.

**Gefahren:** Gefahrenkarten stellen feindliche Kräfte und natürliche Gefahren dar. Sie können nur während der Bewegungs-/Gefahrenphase des Gegners ausgespielt werden.

**Gefolgsmann:** Ein Charakter, der durch den Direkten Einfluß eines anderen Charakters kontrolliert wird, und deshalb keine Allgemeinen Einflußpunkte benötigt.

**Gegenstand:** Gegenstände sind Unterstützungskarten, die Objekte darstellen, vom kleinen Dolch bis zum mächtigen Artefakt. Gegenstände sind in folgenden Kategorien unterteilt: Geringere, Bedeutende, Legendäre und Besondere Gegenstände sowie Goldene Ringe.

**Gegenstände austauschen:** Ein Gegenstand wird ausgetauscht, wenn er aus dem Besitz eines Charakters in den eines anderen Charakters wandert. Es ist auf jeden Fall ein Versuchungswurf fällig, sobald man Gegenstände austauscht.

**Geisteskraft:** Die Geisteskraft eines Charakters legt fest, wie viele Einflußpunkte benötigt werden, um ihn kontrollieren zu können.

**Gemeinschaft:** Im Spiel können sich Charaktere zu Gruppen vereinigen, die als Gemeinschaften bezeichnet werden.

**Gemeinschaftsgröße:** Die Größe einer Gemeinschaft entspricht der Anzahl aller beteiligten Charaktere, wobei Hobbits und Ork-Kundschafter jedoch nur halb zählen (aufgerundet). Verbündete und Heere zählen nicht dazu.

**Heer:** Ein Heer ist eine Unterstützungskarte, deren Beeinflussung Siegpunkte einbringt.

**Heilung:** Ein verwundeter Charakter kann nur an einem Dunklen Zufluchtsort geheilt werden. Dazu wird die Karte des Charakters in den getappten Zustand gedreht (90°).

**Heimatort:** Jeder Charakter verfügt über einen Heimatort, an dem er ins Spiel gebracht werden kann.

**Hieb:** Ein Angriff besteht aus einem oder mehreren Hieben, wobei sich jeder Hieb gegen einen Charakter richtet. Sollte einem Charakter mehr als ein Hieb aus einem Angriff zugeteilt werden erleidet er für jeden zusätzlichen Hieb einen Abzug von 1.

**Hinterlegen von Karten:** Bestimmte Karten (z. B. Gegenstand, Information usw.) können an einem Dunklen Zufluchtsort hinterlegt werden. Diese Karten werden dann dem Spiel genommen und wandern auf den Punktstapel des Spielers.

**Höchstbeschränkung für Gefahren:** Die Höchstbeschränkung für Gefahren legt fest, wie viele Gefahrenkarten auf eine Gemeinschaft in einer Bewegungs-/Gefahrenphase höchstens ausgespielt werden können. Dieser Wert entspricht generell der Gemeinschaftsgröße, beträgt aber immer mindestens zwei.

**Kampfgeschick:** Das Kampfgeschick eines Charakters oder einer Kreatur ist ein Maß für Angriffstärke. Prinzipiell werden zum Kampfgeschick von Charakteren 2W6 addiert, zum Kampfgeschick von Kreaturen nicht.

**Kette von Ereignissen:** Eine zusammenhängende Serie von erklärten, die jeweils im Gegenzug aufeinander folgen, wird als Kette von Ereignissen bezeichnet.

**Konstitution:** Die Konstitution eines Charakters oder einer Kreatur ist ein Maß dafür, wie schwer es ist, ihn oder sie im Kampf zu eliminieren.

**Kreatur:** Bei einer Kreatur handelt es sich um eine Gefahrenkarte, die dazu benutzt werden kann, eine Gemeinschaft des Gegners direkt anzugreifen.

**Kurzfristiges Ereignis:** Eine Karte mit einem Kurzfristigen Ereignis wird sofort abgeworfen, nachdem sie ausgespielt ist. Die Auswirkungen einiger Kurzfristigen Ereignisse halten für eine bestimmte Zeitspanne an, die auf der jeweiligen Karte angegeben ist.

**Langfristiges Ereignis:** Langfristige Ereignisse dauern nach ihrem Ausspielen zwei aufeinanderfolgende Spielzüge lang an (einer pro Spieler).

**Normaler Ort:** Alle Orte, bei denen es sich nicht um Zufluchtsorte handelt.

**Offene Gemeinschaften:** Eine Gemeinschaft wird als offen bezeichnet, sobald sie mindestens einen ORK, TROLL oder RINGGEIST mit sich führt.

**Ort:** Bei Orten handelt es sich bestimmte Stätten in Mittelerde, die von Charakteren aufgesucht werden können.

**Ortsstapel:** Die Regions- und Ortskarten eines Spielers, unter denen maximal einer von jedem normalen Ort und beliebig viele von jedem Dunklen Zufluchtsort sein dürfen.

**Permanentes Ereignis:** Die Auswirkungen von Permanenten Ereignissen dauern an, bis die Karte entsprechend den auf ihr vermerkten Bedingungen abgeworfen wird.

**Region:** Die verschiedenen Gegenden und Länder Mittelerdes werden durch Regionen repräsentiert.

**Reiseroute:** Die Reiseroute eines Ortes stellt eine Abfolge von Regionen zwischen dem Ort und dem nächstgelegenen Zufluchtsort dar. In den Grundregeln ist diese Reiseroute durch Regionssymbole dargestellt, während sie sich im Fortgeschrittenen-Spiel aus speziellen Regionskarten ergibt. Wichtig sind in beiden Fällen nur die Art und Anzahl der Symbole.

**Siegpunkte:** Im Spielverlauf werden durch die Kontrolle von Unterstützungskarten, die Vernichtung von Kreaturen und verschiedenen weiteren Aktionen Siegpunkte angesammelt. Der Spieler, der am Ende des Spiels über die meisten Siegpunkte verfügt, gewinnt, falls nicht schon vorher ein ausgespielter Zauberer oder Ringgeist eliminiert oder der "Eine Ring" im Schicksalsberg vernichtet wird.

**Spielstapel:** Jeder Spieler verfügt über einen Spielstapel aus Unterstützungs-, Gefahren- und Charakterkarten. Während des Spiels zieht ein Spieler zu bestimmten Gelegenheiten von diesem Stapel.

**Standardmodifikation:** Auf den meisten Karten für Heere ist eine Standardmodifikation vermerkt, die von der Volkszugehörigkeit des Charakters abhängig ist, der versucht, das Heer zu beeinflussen.

**Tappen/Enttappen einer Karte:** Normalerweise werden Karten so abgelegt, daß ihr unterer Rand ihrem Spieler zugewandt ist. Während des Spiels müssen bestimmte Karten "getappt" werden, wenn man sie einsetzt. Hierbei handelt es um einen Mechanismus, um die Benutzung von Karten festzuhalten. Eine Karte wird "getappt", indem sie um 90° gedreht wird, so daß sie seitlich (quer) zwischen den Spielern liegt. Um eine Karte zu "enttappen", dreht man sie um 90° in ihre Ursprungsposition (senkrecht) zurück.



**Unterstützung:** Unterstützungskarten stellen die Kräfte des Guten und verschiedene günstige Ereignisse dar. Sie können während des eigenen Zuges ausgespielt werden.

**Überprüfung der Konstitution:** Wenn ein Charakter verwundet wird, muß er seine Konstitution durch einen Konstitutions-Wurf überprüfen, um festzustellen, ob er den Hieb überlebt. Wenn alle Hiebe einer Kreatur besiegt werden, wird für jeden ihrer Hiebe ein Konstitutions-Wurf durchgeführt, um festzustellen, ob sie eliminiert worden ist.

Ist der modifizierte Wurf höher als die Konstitution des Charakters oder der Kreatur, gilt sie als eliminiert und wird aus dem Spiel genommen.

**Überprüfung der Versuchung:** Ein modifizierter Wurf, durch den ermittelt wird, ob ein Charakter aufgrund angesammelter Versuchungspunkte abgeworfen oder aus dem Spiel genommen wird oder im Spiel verbleibt.

**Verborgene Gemeinschaften:** Eine Gemeinschaft wird als verborgen bezeichnet, solange sie keine ORKS, TROLLE oder RINGGEISTER mit sich führt.

**Verbündeter:** Ein Verbündeter ist eine Unterstützungskarte, die außer in Kampfsituationen nicht wie ein Charakter zählt. Er kann nicht von Versuchungen betroffen werden, keine Gegenstände spielen - und er benötigt auch keine Einflußpunkte. Der Wert für die Geisteskraft ist nur für die Fortgeschrittenen-Regeln von Belang.

**Verhör:** Bei Verhörangriffen läuft weder der Angreifer noch der Verteidiger Gefahr, verletzt zu werden. Durch ein Verhör kann man schlimmstenfalls getappt werden.

**Versuchungspunkte:** Die Gesamtsumme an Versuchungspunkten, die ein Charakter durch diverse Gefahren- und Unterstützungskarten angesammelt hat, ist ein Maß dafür, wie sehr er gefährdet ist, der Versuchung des Bösen zu erliegen.

**Versuchungs-Karte:** Eine Gefahrenkarte, durch die ein Charakter Versuchungspunkte erleidet.

**Verwundet:** Ein verwundeter Charakter ist kaum noch handlungsfähig, muß aber nicht aus dem Spiel genommen werden. Wird ein Charakter verwundet, dreht man seine Karte mit dem oberen Rand seinem Spieler zu (d. h. um 180°, sie liegt auf dem Kopf).

**Volk:** Jeder Charakter gehört einem bestimmten Volk an: DUNADAN, ZWERG, ELB, MENSCH und HOBBIT.

**Würfeln:** In METW und MELE werden Zufallsergebnisse ermittelt, indem man die Ergebnisse von zwei sechsseitigen Würfeln (2W6) addiert.

**Ringgeister:** Jeder MELE-Spieler übernimmt die Rolle eines der neun Ringgeister. Es dürfen zwei gleiche oder zwei verschiedene Ringgeister ins Deck eingebaut werden, jedoch nur einer ausgespielt werden. Ein ausgespielter Ringgeist stellt ein gewisses Risiko dar, da er dadurch anfällig für physischen Schaden wird.

**Zug:** Ein Spiel besteht aus einer Reihe von Spielzügen. Jeder Zug setzt sich aus folgenden Phasen zusammen: Vorbereitungsphase (Enttappen), Organisationsphase, Langfristige Ereignisse, Bewegungs-/Gefahrenphase, Ortsphase und Abschlußphase.

**Zuordnen von Kreaturen-Karten:** Eine Kreatur kann nur gegen eine Gemeinschaft ausgespielt werden, wenn sie deren Zielort, dem Ziel-Ortssymbol, einer Region oder einem Regionssymbol der Reiseroute zugeordnet werden kann.