

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

DIE GEFÄHRTEN SAGA-ERWEITERUNG

„Natürlich habe ich schon manchmal daran gedacht, wegzugehen, aber ich hatte es mir gewissermaßen als Ferien vorgestellt, eine Reihe von Abenteuern wie Bilbos oder noch bessere und mit einem friedlichen Ende. Aber das hier würde Verbannung bedeuten, Flucht vor einer Gefahr und immer neuen Gefahren, die mir nachziehen. Und ich muss vermutlich allein gehen, wenn ich das vollbringen und das Auenland retten soll. Aber ich komme mir sehr klein vor und ganz entwurzelt und bin – nun ja, verzweifelt. Der Feind ist so stark und furchtbar.“

–Frodo Beutlin, *Die Gefährten*

Willkommen zur Saga-Erweiterung *Der Herr der Ringe: Die Gefährten* zu *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel!* Anders als bei den bisherigen Erweiterungen, in denen ihr neue Abenteuer in Mittelerde erlebt, könnt ihr in den Saga-Erweiterungen tatsächlich an den Ereignissen des Romanklassikers von J. R. R. Tolkien teilhaben oder sie sogar neu erschaffen.

Begleitet Frodo Beutlin und seine Gefährten, wenn sie zu ihrer legendären Reise zum Schicksalsberg aufbrechen, um dort den Einen Ring zu zerstören und Sauron zu besiegen. In dieser Erweiterung befinden sich 6 aufregende Szenarien, die es euch ermöglichen, *Die Gefährten*, das erste der drei Bücher von *Der Herr der Ringe* nachzuspielen.

Überblick über das Spielmaterial

Die Saga-Erweiterung *Die Gefährten* enthält das folgende Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 329 Karten, bestehend aus:
 - 7 Heldenkarten
 - 57 Spielerkarten
 - 22 Abenteuerkarten
 - 209 Begegnungskarten
 - 6 Kampagnenkarten
 - 28 Gunst- und Bürde-Karten

Erweiterungssymbol

Die Karten dieser Erweiterung können an folgendem Symbol vor der Setnummer erkannt werden:



Regeln der Saga-Erweiterung

In der Saga-Erweiterung *Die Gefährten* können die entscheidenden Ereignisse und Konflikte aus dem Buch *Die Gefährten* nacherlebt werden. Im Mittelpunkt stehen dabei Frodo und der Eine Ring. Beim Spielen der Abenteuer dieser Erweiterung gelten daher folgende zusätzliche Regeln.

Spielvorbereitung

Bei der Vorbereitung jedes Szenarios aus dieser Erweiterung muss der Startspieler zu Beginn jedes Spiels die Kontrolle über einen Helden aus der Gefährtenosphäre mit dem Merkmal **Ringträger** übernehmen und Der Eine Ring an diesen Helden anhängen.


Saga-Aufmarschregeln

Bei Szenarien aus den Saga-Erweiterungen decken die Spieler die Begegnungskarten individuell in der Spielerreihenfolge während des Aufmarschschritts der Abenteuerphase auf. Beginnend mit dem Startspieler deckt jeder Spieler 1 Begegnungskarte auf und handelt ihren Aufmarsch ab, bevor der Folgespieler ebenfalls eine Karte aufdeckt. Falls eine Begegnungskarte einen Effekt hat, in dem das Wort „du“ vorkommt, bezieht sich die Begegnungskarte auf den jeweiligen Spieler, der diese Karte aufgedeckt hat. Falls die aufgedeckte Begegnungskarte das Schlüsselwort Nachrüsten enthält, deckt der Spieler, der sie aufgedeckt hat, eine zusätzliche Begegnungskarte auf. Begegnungskarten mit dem Schlüsselwort Verflucht X betreffen immer noch alle Spieler.

Spielerkarten der Saga-Erweiterung

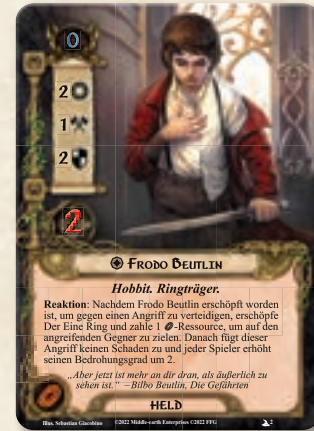
Die Gefährten enthält neue Karten, mit denen die Spieler ihre Decks zusammenstellen können. Die meisten hier enthaltenen Spielerkarten sind mit allen bisher veröffentlichten Szenarien von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* kombinierbar, einige wenige aber sollte man nur in Szenarien aus den Saga-Erweiterungen verwenden.

Die Gefährtenosphäre

Die Gefährtenosphäre, erkennbar an dem -Symbol, ist eine Einflussosphäre in *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*, für die eigene Regeln gelten. Die Gefährtenosphäre legt ihren Schwerpunkt auf die Opferbereitschaft und die Entschlossenheit der edlen Helden, welche die Last auf sich nehmen, den Einen Ring im Kampf gegen Sauron zu tragen. Helden, die zur Gefährtenosphäre gehören, können nur in Szenarien aus den Saga-Erweiterungen verwendet werden. Außerdem kann nicht mehr als 1 Held aus der Gefährtenosphäre gleichzeitig gespielt werden. Deshalb ist es nicht möglich, dass zu einem beliebigen Zeitpunkt mehr als 1 Held im Spiel zur Gefährtenosphäre gehört.

Frodo Beutlin

Die Gefährten beinhaltet zwei Versionen von Frodo Beutlin, einen Held aus der Gefährtenosphäre. Frodo Beutlin ist der einzige Held mit dem Merkmal **Ringträger** in dieser Erweiterung. Wenn eine der Versionen von Frodo verwendet wird, können die Spieler keine andere(n) Version(en) von Frodo Beutlin als Startheld verwenden oder andere Versionen von Frodo Beutlin in ihren Decks haben.



Als Held erhält jede dieser Versionen von Frodo Beutlin 1 Ressource in der Ressourcenphase. Außer zum Ausspielen von Karten aus der Gefährtenosphäre können Ressourcen aus Frodo Beutlins Vorrat auch zum Bezahlen neutraler Karten verwendet werden.

Da diese Versionen von Frodo Beutlin zur Gefährtenosphäre gehören, können sie in keinen Szenarien, die nicht zu den Saga-Erweiterungen zu *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* gehören, als Held verwendet werden.

Der Eine Ring

Außerdem befindet sich in dieser Erweiterung die Zielkarte Der Eine Ring, welche die Spieler verwenden **müssen**, falls sie Szenarien aus dieser Erweiterung spielen. Bei der Vorbereitung dieser Szenarien muss der Startspieler Der Eine Ring an einen **Ringträger**, den er kontrolliert, anhängen.

Solange er an einen Helden angehängt ist, hat Der Eine Ring den Text: „Der Held mit dieser Verstärkung zählt bei der Bestimmung der Maximalzahl an Helden nicht mit.“ Deshalb ist es für den Startspieler möglich, zu Spielbeginn bis zu 4 Helden unter seiner Kontrolle zu haben, falls einer dieser Helden ein **Ringträger** ist, an den Der Eine Ring angehängt ist.

Der Eine Ring hat außerdem den Kartentext: „Falls Der Eine Ring das Spiel verlässt, verlieren die Spieler das Spiel.“ Genau wie im Buch müssen die Spieler sorgfältig auf den **Ringträger** aufpassen, da Der Eine Ring ebenfalls abgelegt wird, falls der Ringträger das Spiel verlässt, und die Spieler in dem Moment das Spiel verlieren.



Mehrspielerregeln - Der Eine Ring

Der Eine Ring hat außerdem noch den Kartentext: „Der Startspieler erhält die Kontrolle über den Helden mit dieser Verstärkung.“ In dem Moment, in dem der Startspieler-Marker in der Auffrischungsphase weitergegeben wird, erhält der Startspieler die Kontrolle über den **Ringträger**, inklusive allen Ressourcen im Ressourcenvorrat dieses Helden und allen Karten, die an diesen Helden angehängt sind.

Falls der Held mit der Verstärkung Der Eine Ring der letzte Held unter der Kontrolle eines Spielers ist und der Spieler die Kontrolle über ihn verliert, scheidet dieser Spieler sofort aus dem Spiel aus.

Kampagnen-Modus


Der Kampagnen-Modus ist eine spannende Variante, die alle 18 Szenarien aus den Saga-Erweiterungen zu *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* zu einem einzigen epischen Abenteuer verbindet. Um im Kampagnen-Modus zu spielen, müssen die Spieler die Szenarien in der richtigen Reihenfolge durchspielen.

Die Saga-Erweiterungen wurden dafür entwickelt, die Spieler zu ermutigen, mit ihnen eine Kampagne zu spielen. Aber sie können die Szenarien auch als einzelne Abenteuer spielen. Die vollständigen Regeln des Kampagnen-Modus können in der Spielregel des Grundspiels auf Seite 28–30 nachgelesen werden.

Regeln & Neue Begriffe

Bogenschießen X

Solange eine Karte mit dem Schlüsselwort Bogenschießen im Spiel ist, müssen die Spieler zu Beginn jeder Kampfphase Charakterkarten im Spiel Schaden in Höhe des angegebenen Bogenschießen-Werts zufügen. Dieser Schaden kann Charakteren unter der Kontrolle beliebiger Spieler zugefügt und unter den Spielern so verteilt werden, wie diese es für richtig halten. Falls die Spieler sich nicht einig sind, wem der Bogenschießen-Schaden zugefügt werden soll, trifft der Startspieler die endgültige Entscheidung.

Falls sich mehrere Karten mit dem Schlüsselwort Bogenschießen im Spiel befinden, sind die Effekte kumulativ. Es ist zu beachten, dass  keinen Schaden durch Bogenschießen verhindert.

Dauerhaft

Dauerhaft ist ein Schlüsselwort, das man auf einigen Gunst- und Bürde-Karten findet. Sobald man eine Gunst- oder eine Bürde-Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft erhalten hat, wird sie an einen Helden angehängt und diese Wahl im Kampagnenlogbuch festgehalten. Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann für die gesamte Dauer einer Kampagne nur an einen Helden angehängt werden. Verstärkungen mit dem Schlüsselwort Dauerhaft können nicht vom Helden mit dieser Verstärkung abgelegt werden, solange dieser Held im Spiel ist. Falls ein Held das Spiel verlässt, werden Verstärkungen mit dem Schlüsselwort Dauerhaft, die an diesen Held angehängt sind, aus dem Spiel entfernt.

Immun gegen Spielerkarteneffekte

Karten mit dem Text „Immun gegen Spielerkarteneffekte“ ignorieren die Effekte sämtlicher Spielerkarten. Außerdem können Karten, die immun gegen Spielerkarteneffekte sind, nicht als Ziel für einen Spielerkarteneffekt gewählt werden.

Unzerstörbar

Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Unzerstörbar kann nicht durch Schaden getötet werden, selbst wenn er Schaden in Höhe seiner Trefferpunkte genommen hat.

Vorbereitungs-Anweisungen

Falls eine Spielerkarte mit einer Anweisung für **Vorbereitung** zu Beginn eines Spiels im Deck eines Spielers ist, durchsucht dieser Spieler sein Deck nach dieser Karte und folgt den Anweisungen, bevor er seine Starthand zieht. Genauso wird auch eine Begegnungskarte mit **Vorbereitung**, die sich zu Spielbeginn im Begegnungsdeck befindet, aus diesem herausgesucht und den Anweisungen gefolgt, bevor die **Vorbereitungs-Anweisungen** auf dem Abenteuer durchgeführt werden.

Wagnis

Sobald ein Spieler eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Wagnis aufdeckt, muss er den Aufmarsch dieser Karte allein, ohne Absprache mit den anderen Spielern, abhandeln. Die anderen Spieler können keine Aktionen ausführen oder Reaktionen auslösen, während der Aufmarsch dieser Karte abgehandelt wird.

Zähigkeit X

Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Zähigkeit X senkt jedes Mal, wenn ihm eine beliebige Menge Schaden zugefügt wird, die Menge Schaden, die er nimmt, um X.

Szenario 1: Der Schatten der Vergangenheit

Schwierigkeitsgrad = 6

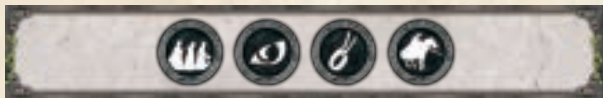
Bevor er aus dem Auenland aufbrach, hatte Bilbo Beutlin sein gesamtes Anwesen in Beutelsend seinem Neffen Frodo hinterlassen, einschließlich des magischen Ringes, den er während seines Abenteuers gefunden hatte. Nach der Abreise seines Onkels erhielt Frodo Besuch vom Zauberer Gandalf, der vermutete, dass Bilbos Ring in Wirklichkeit der Meister-Ring war, der vom Dunklen Herrscher Sauron geschmiedet worden war, um die Herrschaft über Mittelerde zu erlangen. Als Gandalf den Ring in Frodos Kamin warf, erschienen uralte Runen auf dem Metallband, die bestätigten, dass es sich tatsächlich um den Einen Ring, ein uraltes, unzerstörbares Artefakt des Bösen, handelte.

In dem Wissen, dass der Feind auf der Suche nach dem Einen Ring war, sagte Gandalf Frodo, dass dieser das Auenland verlassen und den Ring zu Elrond nach Bruchtal bringen müsse. Er empfahl Frodo, Beutelsend zu verkaufen und, um Misstrauen zu vermeiden, vorzugeben, dass er nach Bockland ziehen wolle, bevor der Zauberer dann selbst aufbrach, um Hilfe zu suchen.

Gandalf versprach, zurückzukehren, aber die Gefahr kam schneller, als er erwartet hatte: Schwarze Reiter tauchten im Auenland auf und suchten nach „Beutlin“, bevor der Graue Zauberer zurückgekehrt war. Frodo wusste, dass er nicht länger warten konnte. Er musste schnell und unauffällig handeln, wenn er darauf hoffen wollte, lebend in Bockland anzukommen ...

Vorbereitung





Das Begegnungsdeck „Der Schatten der Vergangenheit“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Der Schatten der Vergangenheit, Gejagt, Der Ring und Die Schwarzen Reiter. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:













Verstecken X

Verstecken X ist ein Schlüsselwort in diesem Szenario. Falls eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Verstecken X aufgedeckt wird, muss der Spieler, der sie aufgedeckt hat, eine Verstecken-Probe ablegen. Falls die Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Verstecken X außerdem einen „**Wenn aufgedeckt**“- oder „**Erzwungen**“-Effekt hat, muss die Verstecken-Probe zuerst abgehandelt werden, bevor der Rest der Karte abgehandelt wird.

Verstecken-Probe

Sobald ein Spieler angewiesen wird, eine Verstecken-Probe abzulegen, darf dieser Spieler eine beliebige Anzahl Charaktere, die er kontrolliert, erschöpfen, damit diese Charaktere sich der Verstecken-Probe stellen. Dann legt der Spieler die obersten X Karten des Begegnungsdecks ab, wobei X dem Wert von Verstecken X entspricht. **Falls die Gesamtsumme der  aller Charaktere, die sich der Verstecken-Probe stellen, gleich oder größer ist als die Gesamtsumme des  auf den abgelegten Karten, ist die Verstecken-Probe erfolgreich. Falls die Gesamtsumme der  aller Charaktere, die sich der Verstecken-Probe stellen, kleiner ist als die Gesamtsumme des  auf den abgelegten Karten, ist die Verstecken-Probe gescheitert.** Nachdem die Verstecken-Probe durchgeführt worden ist, stellen sich die Charaktere nicht mehr länger der Probe.

Beispiel: Tim legt eine „Verstecken 3“-Probe ab, um zur Bockenburger Fähre zu reisen. Er erschöpft Merry, damit dieser sich mit 2  der Verstecken-Probe stellt. Dann legt er die obersten 3 Karten des Begegnungsdecks ab: ein Gegner mit 2 , ein Ort mit 2  und ein Verrat (ohne ), was eine Gesamtsumme von 4  ergibt. Da das Scheitern der Verstecken-Probe mehrere Fähigkeiten von Begegnungskarten auslösen könnte, spielt er das Ereignis **Hobbit-Entschlossenheit**, das Merry +2  gibt und ihn auf insgesamt 4  bringt. Dadurch sind  und  gleich und Tim ist bei der Verstecken-Probe erfolgreich.

Verstecken-Proben unterbrechen den normalen Ablauf eines Zuges und schaffen ein neues Aktionsfenster. Nachdem die Gesamtsumme des  der abgelegten Karten bestimmt worden ist, können die Spieler Aktionen initiieren. Sobald die Verstecken-Probe durchgeführt wurde, geht das Spiel normal weiter.

Szenario 2: Ein Messer im Dunkeln

Schwierigkeitsgrad = 7

Nachdem sie den Nazgûl im Auenland nur knapp entkommen sind, erreichen Frodo und seine Gefährten die Stadt Bree und kommen im Gasthof Zum Tänzeln Pony unter. Der Gastwirt ist ein freundlicher Mann, aber der Feind ist bereits aktiv in der kleinen Stadt an der Wegkreuzung: Schwarze Reiter wurden in der Gegend gesehen und einige Einwohner der Stadt sind in ihren Diensten.

Die Hobbits wissen nicht, wem sie trauen können, als ein mysteriöser Fremder namens Streicher ihnen anbietet, sie nach Bruchtal zu führen. Streicher ist in Wirklichkeit Gandalfs Freund Aragorn und er führt Frodo aus Bree in die Wildnis hinaus, um die Verfolger abzuschütteln. Aber die Diener des Feindes warten bereits auf einem hohen Hügel namens Wetterspitze auf sie ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Ein Messer im Dunkeln“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Ein Messer im Dunkeln, Gejagt, Der Ring und Die Nazgûl. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Szenario 3: Flucht zur Furt

Schwierigkeitsgrad = 5

Frodo ist im Kampf auf der Wetterspitze schwer verletzt worden, bevor sich die Nazgûl zurückzogen. Streicher kann das Verhalten des Feindes nicht verstehen, bis er Frodos Wunde genauer untersucht: Die Spitze der Klinge ist abgebrochen und arbeitet sich zu seinem Herzen vor.

Weil er weiß, dass Frodo am Ende an die Welt der Ringgeister verloren sein wird, falls er nicht rechtzeitig in Bruchtal ankommt, führt Streicher die Hobbits so schnell er kann in das verborgene Tal. Aber Frodos Wunde hält sie auf und die Nazgûl sind ihnen dicht auf den Fersen. Am Ende wird ein Wettlauf zum Bruinenfurt über das Schicksal des Rings entscheiden.

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Flucht zur Furt“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Flucht zur Furt, Gejagt, Die Schwarzen Reiter und Die Nazgûl. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Das Bürde-Deck

Bei der Vorbereitung zu „Flucht zur Furt“ erhalten die Spieler die Anweisung, ein Bürde-Deck zu erstellen. Dafür nehmen sie alle 5 Bürde-Karten mit dem Erweiterungssymbol für *Flucht zur Furt* (81–85) und mischen sie zu einem Deck, das sie dann neben das Abenteuerdeck legen.

Falls eine Bürde-Karte aus dem Spiel abgelegt wird, wird sie auf den Ablagestapel des Begegnungsdecks gelegt. Nachdem die Spieler das Szenario bewältigt haben, werden alle Bürde-Karten im Spiel, im Begegnungsdeck und dem Begegnungs-Ablagestapel dem Kampagnenvorrat der Spieler hinzugefügt.

Das Leben des Ringträgers

Bei der Vorbereitung zu „Flucht zur Furt“ erhalten die Spieler die Anweisung, das Leben des **Ringträgers** auf 15 einzustellen. Dazu legen sie einen Bedrohungsähler neben das Abenteuerdeck, den sie auf 15 einstellen. Dieser Bedrohungsähler ist jetzt ein „Lebensähler“ und wird verwendet, um das Leben des **Ringträgers** anzuzeigen.

Falls die Spieler angewiesen werden, das Leben des **Ringträgers** um eine beliebige Menge zu senken, drehen sie den Bedrohungsähler entsprechend herunter. Karten, die Schaden von Charakteren entfernen, können das Leben des **Ringträgers** nicht erhöhen. Falls das Leben des **Ringträgers** auf 0 fällt, verlieren die Spieler das Spiel.

Szenario 4: Der Ring geht nach Süden

Schwierigkeitsgrad = 6

Am Ende einer anstrengenden Reise waren Frodo und der Ring beinahe in die Hände der Nazgûl gefallen, die sie den gesamten Weg vom Auenland bis an die Grenzen von Bruchtal verfolgt hatten. Aber an der Bruinenfurt rettete ihn der Herr von Bruchtal dadurch, dass er den Lautwasserfluss über die Ufer treten und alle Diener Saurons fortspülen ließ. Danach wurde Frodos tödliche Wunde, die er aus dem Kampf auf der Wetterspitze davongetragen hatte, behandelt und er und seine Begleiter konnten sich im Hause Elronds ausgiebig erholen.

Aber die Bedrohung Mordors bestand weiterhin und die Kräfte des Dunklen Herrschers wuchsen ständig weiter, sodass die Frage, was mit dem Einen Ring geschehen solle, geklärt werden musste. Deshalb berief Elrond seinen Rat ein und das Schicksal Mittelerdes wurde zum Gegenstand einer langen Diskussion.

Am Ende wurde entschieden, dass die einzige Hoffnung für die Feinde Saurons darin bestand, den Einen Ring zurück nach Mordor zu bringen, in den flammenden Berg, in dem er geschmiedet worden war. Nur dort, in den Schicksalsklüften, würde der Ring zerstört werden können und so die Macht des Dunklen Herrschers gebrochen werden.

Frodo Beutlin aus dem Auenland wurde für diese Aufgabe ausgewählt und Elrond benannte einige Begleiter, die ihn auf seinem Abenteuer begleiten sollten. So kam es, dass an einem kalten Morgen gegen Ende Dezember die Gemeinschaft des Ringes Bruchtal verließ und zu ihrer gefährvollen Reise in den Süden entlang des westlichen Rands des Nebelgebirges aufbrach.

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Der Ring geht nach Süden“ wird aus allen Karten des Begegnungssets Der Ring geht nach Süden gebildet, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:



Abschnitt 4

Um „Der Ring geht nach Süden“ zu bewältigen, muss die Gemeinschaft des Ringes den Wargen entkommen, die sie durch Hulsten jagen, indem sie in die Minen von Moria flüchten. Unglücklicherweise ist der Eingang zu dieser uralten Zwergenfestung durch einen Zauber verborgen und wird von einer gefährlichen Kreatur bewacht, die Frodo in ihre Gewalt bringt.

Um das Dilemma der Gemeinschaft zu verdeutlichen, steht auf Abschnitt 4A folgender Text: „**Wenn aufgedeckt:** Macht Die Türen von Durin zum aktiven Ort. Fügt Wächter im Wasser der Aufmarschzone hinzu. Legt alle Marker vom **Ringträger** ab und legt ihn (und alle an ihn angehängten Karten) verdeckt unter Wächter im Wasser.“ Solange sich der Ringträger verdeckt unter dem Wächter befindet, ist er immer noch im Spiel, genauso wie jede an ihn angehängte Karte. Allerdings wird weder der Ringträger noch an ihn angehängte Karten von einem Spieler kontrolliert, solange er verdeckt ist.

Auf Abschnitt 4B steht: „Es kann 2 aktive Orte geben. Während der Reisephase müssen die Spieler, falls möglich, zu einem Ort reisen.“ Dies stellt die Suche der Gemeinschaft nach den Toren dar und ihre Anstrengungen, hinein zu gelangen, während sie sich gleichzeitig gegen die unzähligen Tentakel des Wächters im Wasser zur Wehr setzen müssen.

Da es 2 aktive Orte geben kann, müssen die Spieler, falls Die Türen von Durin der einzige aktive Ort in der Reisephase ist und sich mindestens 1 Ort in der Aufmarschzone befindet, zu einem Ort reisen. Dafür wird der gewählte Ort zusätzlich zu Die Türen von Durin zum aktiven Ort gemacht. Legt den neuen aktiven Ort neben Die Türen von Durin.

Weil Die Türen von Durin immun gegen Spielerkarteneffekte sind, können Spielerkarteneffekte, die auf den aktiven Ort zielen, nur auf den anderen aktiven Ort zielen.



Szenario 5: Eine Wanderung im Dunkeln

Schwierigkeitsgrad = 8

Nachdem der Versuch, das Nebelgebirge über den Rothornpass zu überqueren, durch heftigen Schneefall vereitelt und sie auf der Reise durch Hulsten von Wargen gehetzt worden waren, war die Gemeinschaft des Ringes gezwungen, den Weg auf die andere Seite des Gebirges unterirdisch in den Minen von Moria zu suchen. Khazad-dûm, einst die größte Ansiedlung der Zwerge, war bereits häufig von Orks geplündert worden und allein der Name klang dadurch wie ein schlechtes Vorzeichen. Trotzdem bestand noch Hoffnung, dass Frodo und seine Gefährten die Kolonie der Zwerge finden würden, die vor Jahren von Balin, Fundins Sohn, hierher geführt worden waren, dem berühmten Begleiter von Thorin Eichenschild auf der Suche nach dem Einsamen Berg und Freund von Bilbo Beutlin.

Aber die Gemeinschaft des Ringes fand in Moria keine Hinweise auf Balins Kolonie, sondern nur ewige Dunkelheit um sie herum und wachsende Furcht. Da der Weg zurück durch den Wächter im Wasser abgeschnitten worden war, blieb der Gemeinschaft nichts anderes übrig, als die gefährliche Reise durch die Minen zum Osttor zu wagen – viele Meilen entfernt und auf verschlungenen Wegen. Sie hofften, unbemerkt hindurch zu gelangen, aber Der Eine Ring blieb den bössartigen Wesen, die in tiefster Dunkelheit lauerten, nicht verborgen ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Eine Wanderung im Dunkeln“ wird aus allen Karten des Begegnungssets Eine Wanderung im Dunkeln gebildet, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:



Szenario 6: Der Zerfall des Bundes

Schwierigkeitsgrad = 7

Nachdem sie unter schweren persönlichen Verlusten aus den Minen von Moria entkommen konnten, wurde die Gemeinschaft des Ringes von Orks zu den Ausläufern von Lothlórien, einem streng bewachten Gebiet der verschlossenen Elben, verfolgt. Die Grenzwatchen des Goldenen Waldes retteten die Gemeinschaft vor den Orks und führten sie nach Caras Galadhon, der Stadt der Galadhrim tief im Herzen dieses Waldes. Dort wurden Frodo und seine Gefährten auf einem großen Flett hoch in den riesigen Mallornbäumen dieses Landes Celeborn und Galadriel vorgestellt, dem Herrn und der Herrin von Lórien.

Die Elben wussten bereits von der Aufgabe, die vor der Gemeinschaft lag, und nahmen die erschöpften Gefährten lange genug in die Obhut Lothlóriens auf, sodass sie ihre Stärke zurückgewinnen konnten. Beim Abschied von Lórien stattete Celeborn die Gemeinschaft mit Booten aus, die sie den Fluss Anduin hinab tragen sollten und Galadriel erwies jedem Mitglied der Gemeinschaft die Ehre eines einzigartigen Geschenks.

Auf der durch die Boote deutlich schnellere Reise in den Süden geriet die Gemeinschaft in Streit darüber, auf welcher Seite des Flusses sie anlegen sollten. Boromir aus Gondor drängte sie, sich ans Westufer zu halten und weiter nach Süden zur Stadt Minas Tirith zu reisen, wo sein Volk sich auf den Krieg mit dem Dunklen Herrscher vorbereitete. Aber tief in seinem Herzen wusste Frodo, dass der Weg zum Schicksalsberg am Ostufer im Schatten Mordors lag. Keiner von ihnen wusste aber, dass bereits auf beiden Seiten des Flusses Orks lauerten, einige davon unter dem Roten Auge Saurons, andere unter der Weißen Hand Sarumans ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Der Zerfall des Bundes“ wird aus allen Karten des Begegnungssets Der Zerfall des Bundes gebildet, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:



Mehrere Aufmarschzonen

In Abschnitt 2B von „Der Zerfall des Bundes“ erhalten die Spieler die Anweisung, ihre eigene Aufmarschzone zu erschaffen. Dafür legt jeder Spieler einen Bereich vor sich fest, der ihm als eigene, persönliche Aufmarschzone dient, und legt seinen Abenteuerabschnitt 3 dort hinein. Die Spieler handeln jede Phase des Spiels getrennt voneinander in Zugreihenfolge ab, beginnend mit dem Startspieler.

Nachdem ein Spieler Charaktere bestimmt hat, die sich in seinem Abschnitt dem Abenteuer stellen, deckt er seine Begegnungskarte auf. Dann vergleicht er die Summe der Willenskraft dieser Charaktere mit dem gesamten Widerstand der Begegnungskarten in seiner Aufmarschzone. Falls die Summe der Willenskraft größer ist, legt er Fortschrittsmarker auf seinen Abenteuerabschnitt. Falls die Summe des Widerstandes größer ist, erhöht er seinen Bedrohungsgrad um die Differenz zwischen beiden Werten. Andere Spieler erhöhen ihre Bedrohung nicht, sobald ein Spieler sich erfolglos dem Abenteuer stellt.

Während der Begegnungsphase legen Spieler nur Kampfproben gegen Gegner in ihrer eigenen Aufmarschzone ab. Effekte, die auf Gegner oder Orte „in diesem Abschnitt“ zielen, haben keine Auswirkungen auf Begegnungskarten in den Aufmarschzonen anderer Spieler. Schaden durch Bogenschießen wird in jedem Abschnitt getrennt berechnet und nur ein Spieler, der sich im jeweiligen Abschnitt befindet, kann den Schaden Charakteren zuweisen, die er kontrolliert.

Anders als in vorherigen Szenarien mit getrennten Aufmarschzonen können die Spieler weiterhin den normalen Regeln des Spiels folgend zusammenarbeiten. Allerdings betreffen Karten, die sich auf „die Aufmarschzone“ beziehen, nur die eigene Aufmarschzone und Karten, die sich auf „das Abenteuer“ beziehen, wirken sich nur auf den eigenen Abenteuerabschnitt aus.

Falls ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet, solange er sich in einer getrennten Aufmarschzone befindet, wird dieser Abschnitt zusammen mit allen Begegnungskarten in diesem Abschnitt abgelegt.



Starterdecklisten

Um euch einen schnellen Start ins Abenteuer zu ermöglichen, haben wir 2 Starterdecklisten zusammengestellt. Diese Decks können mit einem Grundspiel und dieser Erweiterung zusammengebaut werden und sowohl gemeinsam als auch solo gespielt werden.

„Heimlichkeit und Standhaftigkeit“-Deck

Die zurückhaltenden Hobbits aus dem Auenland sind unauffällig und heimlich zugleich. Dies wird durch ihre niedrigen Bedrohungskosten deutlich. Der Bedrohungsgrad dieses Decks liegt zu Beginn lediglich bei 20. Viele Gegner werden sie deshalb gar nicht bemerken, da sie selbst eine höhere Kampfbereitschaft aufweisen. Versuche deshalb, so oft wie möglich Gegner mit höherer Kampfbereitschaft freiwillig in einen Kampf zu verwickeln. Jedes Mal, wenn du das tust, kannst du durch Pippin 1 Karte ziehen und Sam Gamdschie spielbereit machen, was seine Werte verbessert.

Mit einem Hobbitmantel wird Sam zu einem hervorragenden Verteidiger. Zusammen mit der zeitlich begrenzten +2 Verteidigungsstärke durch Halbling-Entschlossenheit kann er fast alle Angriffe überleben. Falls Sam einen Angriff nicht verkraften sollte, kannst du Finte spielen. Merry ist sehr gut im Angriff. Wenn du ihm 2 Dolche aus Westernis gibst, kann er damit fast jeden Gegner mit einem Schlag vernichten.

Dieses Deck hat auch ein paar starke Verbündete mit hohen Ressourcenkosten, wie z. B. Gandalf, Beorn, Faramir und Boromir. Mit dem Elbenstein kannst du diese Verbündeten kostenlos ins Spiel bringen. Der Hammerschmied von Erebor wiederum kann den Elbenstein aus deinem Ablagestapel zurückholen, um ihn erneut verwenden zu können. Gandalf und Beorn sind auch besonders effektiv mit Schleichangriff.

Wenn ihr mit beiden Starterdecks gleichzeitig spielen wollt, ersetzt in diesem Deck die 3 Kopien von Gandalf (♣73) mit 3 Kopien von Elrond (♠19).

Helden (3)

Sam Gamdschie (♠3)
Merry (♠4)
Pippin (♠6)

Verbündete (21)

3x Lutz, das Pony (♠8)
2x Boromir (♠11)
2x Faramir (♣14)
2x Veteranenaxtkrieger (♣28)
2x Beorn (♣31)
3x Hammerschmied von Erebor (♣59)
2x Henamarth Flusslied (♣60)
2x Gléowine (♣62)
3x Gandalf (♣73)

Verstärkungen (12)

3x Hobbitmantel (♠10)
3x Dolch aus Westernis (♠13)
3x Elbenstein (♠20)
1x Truchsess von Gondor (♣26)
1x Celebríans Stein (♣27)
1x Horn von Gondor (♣42)

Ereignisse (17)

2x Halbling-Entschlossenheit (♠14)
3x Frodos Intuition (♠26)
2x Immer wachsam (♣20)
2x Gemeinsame Sache (♣21)
3x Schleichangriff (♣23)
3x Finte (♣34)
2x Schneller Schlag (♣35)

„Weisheit und Zauberkunst“-Deck

Der wandernde Zauberer Gandalf ist berühmt für sein enormes Wissen und seine mächtige Zauberkunst. Der Diener des Geheimen Feuers kann seine Feinde mit Leichtigkeit vernichten. Gandalf ist das Herz und die Seele des Decks: Er ist besonders gut im Angriff und bei der Verteidigung. Außerdem kann er sich auch ausgezeichnet dem Abenteuer stellen.

Die Pfeife des Zauberers, die mit Bilbo Beutlin aus dem Deck herausgesucht werden kann, ist ein wichtiger Bestandteil, um Gandalfs Fähigkeit, die oberste Karte seines Deck zu spielen, besonders effektiv einsetzen zu können. Obwohl die Fähigkeit nur ein Mal pro Phase verwendet werden kann, so kannst du sie aber in mehreren Phasen einer Runde nutzen, wenn du mit der Pfeife ein Ereignis aufs Deck legst.

Zusätzlich zu dieser Pfeife kannst du mit Galadriel andere wichtige Verstärkungen finden, die du an Gandalf anhängen solltest, wie z. B. seinen Stab und alle Kopien von Unerwarteter Mut. Mit der Pfeife des Zauberers sind aber auch mächtige Kombinationen möglich: Zuerst legst du eine Karte mit hohen Kosten (z. B. Grimmige Entschlossenheit) mit der Pfeife auf dein Deck, dann spielst du Flamme von Anor, um Gandalf spielbereit zu machen und ihm in dieser Phase +5 Angriffsstärke zu geben. Für jede Kopie von Unerwarteter Mut, die an ihn angehängt ist, kannst du ihn erneut spielbereit machen und mit 8 Angriffsstärke angreifen lassen!

Éowyn kann sich besonders gut dem Abenteuer stellen und ist eine gute Wahl für Celebríans Stein. In diesen Deck gibt es viele Karten, die du nur ein Mal im Spiel brauchst. Éowyn gibt dir die Möglichkeit, die überschüssigen Karten für ihre Fähigkeit zu verwenden.

Helden (3)

Gandalf (♠7)
Théodred (♣2)
Éowyn (♣7)

Verbündete (16)

3x Galadriel (♠9)
3x Bilbo Beutlin (♠15)
1x Faramir (♣14)
3x Schneeborn-Späher (♣16)
3x Tuk auf Wanderschaft (♣43)
3x Fährtenleser des Nordens (♣45)

Verstärkungen (14)

3x Gandalfs Stab (♠22)
3x Die Pfeife des Zauberers (♠23)
2x Die Gemeinschaft des Ringes (♠25)

2x Truchsess von Gondor (♣26)
1x Celebríans Stein (♣27)
3x Unerwarteter Mut (♣57)

Ereignisse (20)

3x Flamme von Anor (♠24)
1x Immer wachsam (♣20)
1x Gemeinsame Sache (♣21)
2x Heldenhaftes Opfer (♣24)
1x Grimmige Entschlossenheit (♣25)
1x Begrüßung der Galadhrim (♣46)
3x Hastiger Hieb (♣48)
3x Eine Prüfung des Willens (♣50)
3x Haltet stand! (♣51)
2x Zwergengrab (♣53)

DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL

SAGA-KAMPAGNENLOGBUCH

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

--	--	--	--

Helden

Helden

Gunst-Karten

--	--	--	--

Gefallene Helden

Bedrohungsmodifikatoren

--	--

Vervielfältigung dieser Seite zum privaten Gebrauch gestattet. © 2022 FFG. Das Kampagnenlogbuch kann auch unter www.asmodee.de heruntergeladen werden.

Bürde-Karten

Notizen

Abgeschlossene Szenarien Wertung

Der Schatten der Vergangenheit

Ein Messer im Dunkeln

Flucht zur Furt

Der Ring geht nach Süden

Eine Wanderung im Dunkeln

Der Zerfall des Bundes

Die Uruk-hai

Helms Klamm

Der Weg nach Isengart

Die Durchquerung der Sümpfe

Wanderung zum Scheideweg

Kankras Lauer

Der Weg der Grauen Schar

Die Belagerung von Gondor

Die Schlacht auf den
Pelennor-Feldern

Der Turm von Cirith Ungol

Das Schwarze Tor öffnet sich

Der Schicksalsberg

Gesamtwert der Kampagne:

Credits

Game Design & Development: Caleb Grace und MJ Newman mit Jeremy Zwirn

Producer: Jason Walden

Technical Editing: Adam Baker

Proofreading: Riley Miller

Card Game Manager: Colin Phelps

Graphic Design: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Chris Rahn

Art Direction: Tim Flanders

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Dana Cartwright

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Testspieler

Mark Anderson, Brad Andres, Joe Baranoski, Dennis Beard, Craig Bergman, Mike Bogenschutz, Jamie Browning, Chad Clasemann, Mark Craumer, Chad Dahlman, Matthew Dempsey, Ariel Dominelli, Luke Eddy, Justin Engelking, Anthony Fanchi, Sean Foster, Jim Fraser, Jason Lyle Garrett, Josh Grace, Tristan Hall, Justin Henningsen, James Hill, Tony Holley, Tom Howard, Jared Hunter, Jean-François JET, Karl Kaliher, Lukas Litzsinger, Ian Martin, David Phillips, Dan Roberts, Brian Schwebach, Zach Smith, Mike Strunk, Jason Svee und Zach Varberg

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer und Steffen Trzensky

Layout & grafische Gestaltung: Monika Planeta

Unter Mitarbeit von: Jan Wegner



TM/® & © 2022 Fantasy Flight Games. Middle-earth, *The Lord of the Rings* und die Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte darin sind TMs oder eingetragene Markenzeichen von The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises und werden von Fantasy Flight Games unter Lizenz verwendet. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM/® & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Eigentümern vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.