

DER HERR DER RINGE – DER RINGKRIEG: FAQ

VERSION 2.1

Letztes Update: September 2008

Im Internet zu finden bei www.sphaerentor.com/tolkien unter "Sonstiges".

Original zu finden bei www.warofthering.webb.se.

Veröffentlichung mit freundlicher Genehmigung des Autors Kristofer Bengtsson.

Ins Deutsche übersetzt und für die deutsche Ausgabe des Spiels erweitert und verändert von Arnd Schönherr.

Änderungen und zusätzliche Eintragungen sind durch durchgehende Kursivschrift gekennzeichnet.

INHALT

REGELÄNDERUNGEN

- Regeländerungen beim Ringkrieg

ERRATA

- Spielmaterialerrata

- Regelerrata

- Personenkartennerrata

- Ereigniskartennerrata der Freien Völker

- Ereigniskartennerrata des Schattens

ALLGEMEINE SPIELREGELN

- Aktionen, Aktionswürfel und Elbenringe

- Rekrutieren

- Kampf

- Politik

- Siegesbedingungen

EREIGNISKARTEN

- Allgemeines zu Ereigniskarten

- Ereigniskarten in Spielen mit 3 oder 4 Spielern

- Allgemeines zu Kampfeffekten

- Kampfeffekte der Freien Völker

- Kampfeffekte des Schattens

- Strategieereigniskarten der Freien Völker

- Personenereigniskarten der Freien Völker

- Strategieereigniskarten des Schattens

- Personenereigniskarten des Schattens

GEFÄHRTEN, GÜNSTLINGE & NAZGÛL

- Allgemeines zu Personen

- Die Gefährten

- Die Günstlinge

- Die Nazgûl

DIE GEMEINSCHAFT DES RINGES UND DIE JAGD NACH DEM RING

- Die Gemeinschaft und Gollum

- Die Jagd

- Die Gemeinschaft in Mordor

REGELÄNDERUNGEN

Regeländerungen beim Ringkrieg

Die folgenden Regeländerungen wurden mit der Erweiterung „Die Schlachten des Dritten Zeitalters“ eingebracht, sollen aber auch mit dem Grundspiel benutzt werden.

Aktionswürfelvorratveränderungen:

Die Anzahl der Würfel wird immer zu Beginn einer Spielrunde ermittelt, so daß Veränderungen des Würfelvorrats durch neu ins Spiel gekommene oder entfernte Personen erst zu Beginn der nächsten Spielrunde eintreten.

Ereigniskarten, die auf den Tisch ausgespielt werden:

Bestimmte Ereigniskarten, die auf den Tisch ausgespielt werden, haben eine Vorbedingung, die für das Ausspielen erfüllt sein muß. Trifft diese Vorbedingung nicht mehr zu, wird die Karte sofort entfernt.

Personen mit verschiedenen Versionen:

Wenn eine Person in mehreren Versionen existiert, kann immer nur eine davon ins Spiel gebracht werden. Wird eine Version einer Person ins Spiel gebracht, kann die andere später nicht mehr ins Spiel kommen, es sei denn, die Regeln dieser Person sagen etwas anderes. Dies ist sogar dann der Fall, wenn die zuerst in Spiel gebrachte Version vernichtet wurde.

Beschränkung der Bewegung der Günstlinge:

Ein Günstling, der sich ohne Armee bewegt, kann keine von den Freien Völkern kontrollierte Festung betreten.

Bewegung von Personen mit Level 0:

Eine Person mit Level 0 kann sich selbst dann nicht bewegen, wenn sie Teil einer Armee ist.

Jagdauswirkungen, wenn die Gemeinschaft angegeben oder entdeckt wird:

Wenn die Gemeinschaft vom Spieler der Freien Völker in einer Stadt oder Festung der Freien Völker angegeben wird und ein Jagdspielstein aufgrund irgendwelcher Regeln gezogen werden muß, werden Entdecken-Symbole darauf ignoriert. Wenn die Gemeinschaft entdeckt wird und aufgrund irgendwelcher Regeln mehrere Jagdspielsteine gezogen werden müssen, werden die Auswirkungen der Spielsteine nacheinander ausgewertet. Zuerst wirkt sich der Spielstein aus, der die Gemeinschaft entdeckte, dann folgen die Spielsteine, die durch Ereignisse oder Fähigkeiten gezogen wurden und zuletzt ein eventueller Spielstein, der wegen einer Festung des Schattens gezogen wurde.

Entdecken der Gemeinschaft in Siedlungen der Freien Völker:

Wenn eine erfolgreiche Jagd die Gemeinschaft entdeckte, darf sie ihre Position nicht in einer Stadt oder Festung der Freien Völker angeben, aber in einer Siedlung der Freien Völker schon.

ERRATA

Die Errata sind für die erste Auflage der deutschen Version des Spiels gedacht.

Spielmaterialerrata

1. Spezialwürfel:

Die Symbole auf den Würfeln sind:

Schattenwürfel:

1 Personensymbol

1 Palantirsymbol (Ereignis)

1 Augensymbol

1 Armee- und Rekrutierungssymbol

1 Armeesymbol

1 Rekrutierungssymbol

Würfel der Freien Völker:

2 Personensymbole

1 Wille-des-Westens-Symbol

1 Rekrutierungssymbol

1 Armee- und Rekrutierungssymbol

1 Palantirsymbol (Ereignis)

2. Gebirge von Dusterwald (Spielbrett):

Das Gebirge von Dusterwald hat keinen Effekt im Spiel.

3. Lamedon (Spielbrett):

Lamedon ist eine Küstenregion.

4. Imladris (Spielbrett):

Die Region „Imladris“ auf der Karte müßte eigentlich „Bruchtal“ heißen, da auf dem originalen Spielbrett diese Region „Rivendell“ heißt, wovon „Bruchtal“ die korrekte Übersetzung ist. „Imladris“ ist nur der elbische Name dieser Region

Regelerrata

Dieser Teil des Erratas ist nach den Abschnitten des deutschen Regelheftes geordnet.

Gesamte Regeln

In den Regeln (und auf Ereigniskarten) ist immer von „Figuren“ die Rede. Damit werden nur Armeefiguren gemeint, also

reguläre oder Elitefiguren. Diese heißen eigentlich in den englischen Regeltexten immer „units“ (Einheiten). Aus diesem Grund wird in diesem FAQ auch immer der Begriff „Einheiten“ für die Armeefiguren verwendet. Beachte, daß manchmal auch in Bezug auf andere Plastikminiaturen in den Regeln von „Figuren“ die Rede ist. Welche gemeint sind, ist dann aus dem Kontext ersichtlich.

2.0 Spielmaterial (S.3)

1) Die Liste, die das enthaltene Spielmaterial auflistet, erwähnt folgende Komponenten:

- 1 Spielrundenanzeiger aus Holz (weiß)

- 4 Siegpunkteanzeiger aus Holz

Diese Komponenten sind für das Spiel nicht nötig und sollten weder in der Box enthalten noch aufgelistet sein. Sie sind auch nicht in der englischen Version enthalten. Vor allem der Spielrundenanzeiger würde keinen Sinn machen, da die Rundenzahl für keine Regel Bedeutung hat.

2) Die Liste der Pappspielsteine fehlt. Die folgende Liste enthält zusätzlich die Art der Jagdspielsteine, die auch in den englischen Regeln nicht enthalten ist:

- 137 Pappspielsteine:

- 24 Jagdspielsteine:

- 16 normale:

- 4x Auge + Entdecktsymbol

- 2x „0“ + Entdecktsymbol

- 2x „1“ + Entdecktsymbol

- 2x „1“

- 1x „2“ + Entdecktsymbol

- 2x „2“

- 3x „3“

- 8 spezielle:

- 4 Jagdspielsteine der Gemeinschaft („0“, „0“, „-1“, „-2“)

- 4 Jagdspielsteine des Schattens (Auge + Entdecktsymbol + Stoppsymbol,

„1“ + Entdecktsymbol + Stoppsymbol,

„3“ + Stoppsymbol,

Würfel + Stoppsymbol)

- 18 Siedlungskontrollspielsteine

- 1 Gemeinschaftsfortschrittsspielstein

- 1 Korruptionsspielstein

- 2 Spielsteine „führender Spieler“

- 3 Elbenringspielsteine

- 8 politische Spielsteine der Nationen

- 71 Armeersatzspielsteine

- 7 Spielsteine der Gefährten

- 1 „Aragorn, Erbe von Isildur“-Spielstein

- 1 „Gandalf der Weiße“-Spielstein

3.0 Übersicht (S. 3/4)

Die Sätze 13 und 14 wurden falsch übersetzt. Stattdessen muß dort folgender Satz stehen:

„Die Nationen des Schattens erscheinen ebenfalls auf der Politik-Leiste, aber für Sauron ist es wesentlich einfacher, seine Streitkräfte zu mobilisieren.“

3.1.3 Siedlungen und Befestigungen (S. 5)

1) Der erste Satz des letzten Listenpunkts wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Festungen stellen Festungsanlagen, die Heimstätten der Elben und die großen Städte Mittelherdes dar.“

2) Der folgende Satz fehlt am Ende des Abschnitts:

„Befestigungen gibt es in den Regionen „Osgiliath“ und „Furten des Isen“.“

3.2.2 Anführer der Freien Völker (S. 6)

Der folgende Satz fehlt am Ende des Abschnitts:

„Ein Anführer zählt nicht als Armeeeinheit und kann weder als Verlust higenommen werden, noch erhöht seine Anwesenheit die Kampfstärke einer Armee.“

4.0 Spielvorbereitung (S. 7/8)

In der Armeeaufbauliste ist „Isengart“ als Region mit Truppen Sarumans aufgelistet. Das ist ein Druckfehler, gemeint ist die Region „Orthanc“.

6.4 Die Elbenringe (S. 10)

Der sechste (in Klammern geschriebene) Satz ist falsch übersetzt worden. Er müßte heißen:

„Ausnahme: Der Spieler der Freien Völker darf ein Würfelergebnisse mit einem Elbenring nicht in ein Wille-des-Westens-Ergebnis verändern.“

8.2.2 Beschränkungen (S. 12)

Ein fünfter Listenpunkt fehlt am Ende des Abschnitts:

„Wenn du eine Ereigniskarte ausspielst, die dir erlaubt, in einer/mehreren bestimmten Region/en zu rekrutieren, und diese Region/en von feindlichen Einheiten besetzt ist/sind, ist das Rekrutieren nicht möglich.“

8.3.2 Beschränkungen (S. 12)

1) Der erste Listenpunkt muß folgendermaßen lauten:

„Die zu bewegenden Einheiten können frei gewählt werden, solange keine Einheit während einer Aktion zweimal bewegt wird (dies schließt Bewegung durch Ereigniskarten ein). Folglich ist es nie möglich, ein Armeewürfelergebnis (oder irgendeinen anderen Effekt) einzusetzen, um eine Armee in eine Region zu bewegen, die eine andere befreundete Armee enthält (und beide Armeen miteinander zu vereinigen), und dann die neue vereinigte Armee mit der zweiten erlaubten Bewegung zu bewegen, da so die Einheiten in der ersten Armee zweimal bewegt würden. Wenn man innerhalb einer Aktion mehrmals bewegt, sollten diese Armeen voneinander getrennt behandelt werden, bis beide Bewegungen durchgeführt wurden.“

2) Ein sechster Listenpunkt fehlt am Ende des Abschnitts:

„Armeen, Personen oder die Gemeinschaft dürfen sich niemals in eine Region bewegen, die von ihrem vorherigen Standort durch eine schwarze Linie getrennt ist (was unpassierbares Gelände darstellen soll).“

8.4 Personenbewegung (S. 12)

In der Liste fehlen die folgenden zwei Listenpunkte:

- „- kann jeder Spieler eine Armee bewegen, die einen Anführer oder eine Person enthält;
- kann der Spieler der Freien Völker die Gemeinschaft bewegen.“

8.4.1 Das Bewegen der Gefährten (S. 12/13)

Der dritte Listenpunkt muß folgendermaßen lauten:

„- können niemals eine eigene Festung betreten oder verlassen, die von feindlichen Einheiten belagert wird (mit Ausnahme von bestimmten Effekten von Ereigniskarten).“

8.4.2 Das Bewegen der Nazgûl und der Günstlinge (S. 13)

Nach dem zweiten Satz fehlt folgender Satz:

„Beachte, daß in „Der Ringkrieg“ der Günstling „Der Hexenkönig“ zwecks Regelklarheit als Nazgûl zählt (das schließt alle Bezugnahme von Ereigniskarten auf Nazgûl ein, falls der Hexenkönig nicht separat genannt wird).“

8.5 Kämpfe (S. 13)

1) Nach dem zweiten Listenpunkt fehlt folgender Satz:

„Beachte, daß anders als beim Bewegen ein Armeewürfelergebnis nur eine einzelne Armee angreifen lassen kann.“

2) Am Ende des Abschnitts fehlen folgende Sätze:

„Alle verteidigenden Einheiten und auch Anführer und Personen nehmen immer am Kampf teil. Beachte, daß wenn ein Kampf begonnen wird, die angreifenden Einheiten sich nicht tatsächlich in die angegriffene Region bewegen, sondern für die Dauer des Angriffs in ihrer Ausgangsregion bleiben. Nur wenn der Kampf vorbei ist und gewonnen wurde, darf der Angreifer seine angreifenden Einheiten in die freigekämpfte Region bewegen.“

8.5.1 Kämpfe und Anführer (S. 13)

Der Titel dieses Abschnitts ist falsch übersetzt worden. Er müßte heißen:

„Kampfstärke und Anführer“

8.5.2.1 Kampfkarten (S. 13)

Anstelle der letzten beiden Sätze dieses Abschnitts müßte folgendes stehen:

„Viele Karten fordern, daß ein Spieler auf Führung verzichtet, was bedeutet, daß die genannte Figur für diese Kampfrunde nicht als Anführer zählt (zwecks Bestimmung des Führungswertes).“

8.5.2.2 Kampfwürfelwurf (S. 13)

Dieser Abschnitt ist falsch übersetzt worden. Er müßte lauten:

„In diesem Kampfabschnitt würfelt jeder Spieler mit einer Anzahl von Kampfwürfeln, die der Kampfstärke der eigenen Armee entspricht (bis zu einem Maximum von 5 Würfeln). Jeder Würfel erzielt bei einem Ergebnis von 5 oder 6 einen Treffer. Die Effekte von Kampfkarten, Festungen, Städten oder Befestigungen können diesen Wert jedoch erhöhen oder herabsetzen.“

8.5.2.5 Verluste entfernen (S. 14)

Am Ende des Abschnitts fehlen folgende Sätze:

„Jede Eliteeinheit, die auf diese Weise vom Spieler der Freien Völker ersetzt wird, wird zu den Verlusten gelegt. Wenn weder bei den Verlusten noch bei den Verstärkungen reguläre Einheiten vorhanden sind, kann die Eliteeinheit nicht ersetzt werden und wird ohne weitere Effekte vernichtet.“

8.5.2.7 Anführerverluste (S. 14)

Am Ende des Abschnitts fehlen folgende Sätze:

„Beachte daß Personen, wenn sie sich nicht in einer Region mit einer befreundeten Armee befinden, niemals in einen Kampf involviert werden, da sie in einer Region existieren können, die feindliche Armeeeinheiten enthält. Mit der Ausnahme bestimmter Ereigniskarteneffekte sind Personen (Günstlinge und Gefährten) nur verwundbar, wenn sie sich zusammen mit einer befreundeten Armee im Kampf befinden, und können deshalb nur äußerst schwer vernichtet werden.“

8.5.2.8 Rückzug vom Kampf (S. 14)

Am Ende des Abschnitts fehlt folgender Satz:

„Eine belagerte Armee darf sich nicht zurückziehen.“

8.5.3.2.2 Belagerung (S. 14)

1) Der Titel des Abschnitts wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„In eine Belagerung zurückziehen“

2) Der erste Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Sobald sich der Verteidiger in eine Belagerung zurückzieht, ist die Region um die Festung herum frei für den Feind, der sofort in die Region vorrücken darf.“

9.2 Die Nationen der Freien Völker aktivieren (S. 15)

Am Ende des Abschnitts fehlen folgende Sätze:

„Jede Personenkarte eines Gefährten zeigt unten rechts an, welche Nationen dieser beim Betreten einer Stadt oder Festung dieser Nation aktivieren kann. Beachte daß die Karten von Gandalf, Aragorn, Merry und Pippin alle das Symbol der Freien Völker aufweisen anstelle dem einer bestimmten Nation der Freien Völker. Diese Personen sind in der Lage, jede beliebige Nation der Freien Völker zu aktivieren, wenn sie eine ihrer Städte oder Festungen betreten.“

10.4 Gefährtenkarten (S. 17)

1) Der erste Listenpunkt wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„- seinen Level; eine Zahl, die bei der Jagd nach dem Ring verwendet wird (siehe später) und wenn man den Gefährten bewegt.“

2) Der zweite Listenpunkt ist vollständig falsch (beide Sätze). Er muß lauten:

„- Nationensymbol; es besagt, welche Nationen der Gefährte aktivieren kann.“

10.5 Der Ratgeber der Gemeinschaft (S. 17)

Nach dem fünften Satz fehlt folgender Satz:

„Auch wenn man in der Phase der Gemeinschaft den Ratgeber wechselt, kann nur ein Charakter mit dem höchsten Level in der Gemeinschaft als Ratgeber ausgewählt werden.“

10.7. Die Gemeinschaftsleiste (S. 18)

Der zweite Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Die Figur der Gemeinschaft wird benutzt, um auf dem Spielbrett die letzte bekannte Position der Gemeinschaft zu markieren, aber nur der Gemeinschaftsfortschrittsspielstein schreitet jedesmal auf der Gemeinschaftsleiste fort, wenn sich die Gemeinschaft bewegt.“

10.7.2 Mehrfache Bewegungen (S. 18)

Der erste Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wenn sich die Gemeinschaft mehr als einmal in einer Spielrunde bewegt, wird die Jagd in zunehmendem Maße gefährlicher.“

10.7.3 Das Aufspüren der Gemeinschaft (S. 18)

Der vierte Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Gleichzeitig wird der Gemeinschaftsfortschrittsspielstein zurück auf die „0“ gesetzt.“

10.7.3.3 Das Entdecken der Gemeinschaft in einer Festung des Schattens (S. 18)

1) Der Satz ist falsch übersetzt worden. Er müßte heißen:

„Wenn die Gemeinschaft entdeckt wird, ihr Weg von der letzten bekannten Position an bestimmt wird und sie dabei durch eine Schattenfestung, aus einer heraus oder in eine hinein zieht, wird sofort ein Jagdspielstein gezogen, als ob eine Jagd erfolgreich gewesen sei.“

2) Zwei weitere Sätze fehlen:

„Dies wird nur getan, wenn die Gemeinschaft vom Schattenspieler entdeckt wird, und zwar zusätzlich zu weiteren Effekten einer erfolgreichen Jagd. Jagdspielsteine werden später genauer erklärt.“

10.7.4 Die Gemeinschaft verdecken (S. 18)

1) Nach dem ersten Satz fehlen die folgenden beiden Sätze:

„Beachte, daß der Einsatz eines Personenaktionswürfels zum Verdecken der Gemeinschaft ihr nicht erlaubt, mit derselben Aktion auch noch zu ziehen. Der Spieler der Freien Völker muß später einen weiteren Personenaktionswürfel benutzen, um

die verdeckte Gemeinschaft erneut zu bewegen.“

2) Am Ende des Abschnitts fehlt folgender Satz:

„Beachte außerdem wieder, daß die Gemeinschaft sich nicht über eine schwarze Linie in eine Region bewegen darf.“

10.9 Gefährten von der Gemeinschaft trennen (S. 19)

1) Der vierte und fünfte Satz wurden falsch übersetzt. Sie müssen lauten:

„Wenn dies geschieht, darf die Figur des abgetrennten Gefährten auf dem Spielbrett bis zu einer Anzahl von Regionen von der Gemeinschaft wegbewegt werden, die der Ziffer in der Box der Gemeinschaftsleiste plus dem Level des Gefährten entspricht. Wenn eine Gruppe von Gefährten abgetrennt wird, werden ihre Figuren zusammen zu einer einzelnen Zielregion bewegt, die vom Gefährten mit dem höchsten Level in der Gruppe erreicht werden kann.“

2) Der siebte Satz wurde falsch übersetzt und ihm fehlt ein Satzteil. Er muß lauten:

„Wird der Ratgeber der Gemeinschaft abgetrennt, wird der in der Gemeinschaft verbleibende Gefährte mit dem höchsten Level der neue Ratgeber (oder Gollum, wenn alle Gefährten die Gemeinschaft verlassen haben).“

11.4.1 Der Jagdwürfelwurf (S. 19)

Der zweite Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Dies wird folgendermaßen durchgeführt: Zunächst stellt der Schattenspieler den Jagdlevel fest, der der Anzahl der Schattenaktionswürfel in der Jagdbox entspricht (diese Würfel wurden dort in der Phase 3: Jagdzuweisung plazierte, wie vorher in den Regeln beschrieben, plus alle in Phase 4: Würfeln erwürfelten „Augen“.“

12.4 Sonderregeln (S. 21)

1) Nach dem vierten Listenpunkt fehlt der folgende Listenpunkt:

„- Die Gemeinschaft muß, um auf der Mordorleiste vorzurücken, noch immer verdeckt sein. Wenn sie entdeckt wurde, muß der Spieler der Freien Völker wie gewöhnlich ein Personenaktionswürfelerggebnis verwenden, um die Gemeinschaft wieder zu verdecken.“

2) Der letzte Listenpunkt wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„- Wenn der Spieler der Freien Völker bis zum Ende einer Spielrunde nicht versucht hat, die Gemeinschaft in Mordor zu bewegen oder zu verdecken, wird automatisch ein Korrumpierungspunkt auf der Gemeinschaftsleiste addiert.“

3) Die beiden letzten Sätze des Abschnitts wurden falsch übersetzt. Sie müssen lauten:

„Wenn die Gemeinschaft alle 5 Stufen auf der Mordorleiste zurückgelegt hat, hat sie die Schicksalskluff erreicht und der Spieler der Freien Völker gewinnt das Spiel (falls die Ringträger nicht eine Korrumpierung von zwölf erreicht haben, siehe später).“

13.0 Siegbedingungen (S. 21)

Der erste Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„In Phase 6: Spielende prüfen die Spieler die folgenden Siegbedingungen nacheinander.“

14.1.1 Ziehen von Ereigniskarten (S. 22)

Der letzte Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„In einem 4-Personen-Spiel beträgt das Kartenmaximum für jeden Spieler 4, nicht 6.“

14.1.5 Aktionsbeschränkungen (S. 22)

1) Der erste Listenpunkt unter „Schattenarmeen“ wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„- Der Hexenkönig-Spieler führt die Nation von Sauron, den Hexenkönig und Saurons Mund.“

2) Hinter dem letzten Listenpunkt unter „Schattenarmeen“ fehlt folgender Listenpunkt:

„- Wieviele Würfel vor dem Aktionswürfelwurf in die Jagdbox gelegt werden, entscheidet der führende Spieler.“

14.1.6 Gemischte Armeen (S. 22/23)

Der letzte Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Eine gemischte Armee muß sich immer noch den politischen Beschränkungen jeder nicht im Krieg befindlichen Nation, die Teil der gemischten Armee ist, unterwerfen (und darf sich z.B. eventuell nicht über die Grenzen anderer Nationen bewegen).“

14.2 Drei Spieler (S. 23)

1) Die ersten beiden Sätze wurden falsch übersetzt. Stattdessen muß dort folgender Satz stehen:

„Das Spiel mit 3 Spielern folgt denselben Regeln wie ein Spiel mit 4 Spielern, es gibt aber nur einen Spieler der Freien Völker, der normal wie in einem Standardspiel mit 2 Spielern spielt, mit der folgenden Ausnahme:“

2) Der erste Listenpunkt ist nicht in den originalen Regeln vorhanden und kann ersatzlos gestrichen werden.

Personenkartenterrata

„Aragorn“

Dem Satz der Regel „Anführer des Westens“ fehlt ein Satzteil. Er muß lauten:

„Nimmt Aragorn am Kampf teil, wird +1 zur Kampfstärke der Armee der Freien Völker addiert (bis zu einem Maximum von 5).“

„Boromir“

Dem Satz der Regel „Anführer des Westens“ fehlt ein Satzteil. Er muß lauten:

„Nimmt Boromir am Kampf teil, wird +1 zur Kampfstärke der Armee der Freien Völker addiert (bis zu einem Maximum von 5).“

„Gandalf der Graue“

1) Der Satz der Regel „Wenn Ratgeber der Gemeinschaft“ wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wenn du einen Ereignisaktionswürfel dazu verwendest, eine Personenereigniskarte auszuspielen, darfst du sofort danach eine weitere Personenereigniskarte ziehen.“

2) Dem Satz der Regel „Anführer des Westens“ fehlt ein Satzteil. Er muß lauten:

„Nimmt Gandalf am Kampf teil, wird +1 zur Kampfstärke der Armee der Freien Völker addiert (bis zu einem Maximum von 5).“

„Gandalf der Weiße“

1) Der erste Satz des Hauptkartentextes wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wenn sich Gandalf der Graue nicht mehr im Spiel befindet oder nicht mehr Teil der Gemeinschaft ist *und* mindestens ein Günstling des Schattens im Spiel ist, verwende einen *Wille-des-Westens*-Aktionswürfel, um Gandalf den Weißen ins Spiel zu bringen.“

2) Nach dem ersten Satz des Hauptkartentextes fehlt folgender Satz:

„Plaziere den Gandalf-den-Weißen-Spielstein unter der Figur Gandalfs, um den Wechsel anzuzeigen.“

„Gimli“

Dem Satz der Regel „Anführer des Westens“ fehlt ein Satzteil. Er muß lauten:

„Nimmt Gimli am Kampf teil, wird +1 zur Kampfstärke der Armee der Freien Völker addiert (bis zu einem Maximum von 5).“

„Gollum“

Der gesamte Kartentext wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wenn Ratgeber der Gemeinschaft“

Gollum führt die Gemeinschaft an, wenn keine Gefährten mehr in der Gemeinschaft übrig sind. Wenn Gollum der Ratgeber ist, entdeckt nur ein Entdecken-Symbol auf einem Auge-Jagdspielstein oder einem speziellen Spielstein des Schattens die Gemeinschaft.

Schleicher und Stinker

Wenn ein Jagdspielstein die Gemeinschaft nicht entdeckt, darfst du sie aufdecken, um den Jagdschaden um 1 zu reduzieren.“

„Legolas“

Dem Satz der Regel „Anführer des Westens“ fehlt ein Satzteil. Er muß lauten:

„Nimmt Legolas am Kampf teil, wird +1 zur Kampfstärke der Armee der Freien Völker addiert (bis zu einem Maximum von 5).“

„Meriadoc Brandybock“

Der Satz der Regel „Findet sie lebendig!“ wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wenn Meriadoc vernichtet wird, während er Teil der Gemeinschaft ist, verwende einen beliebigen Aktionswürfel, um ihn wieder ins Spiel zu bringen, als ob er von der Gemeinschaft abgetrennt worden wäre.“

„Peregrin Tuk“

Der Satz der Regel „Findet sie lebendig!“ wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wenn Peregrin vernichtet wird, während er Teil der Gemeinschaft ist, verwende einen beliebigen Aktionswürfel, um ihn wieder ins Spiel zu bringen, als ob er von der Gemeinschaft abgetrennt worden wäre.“

„Streicher“

Dem Satz der Regel „Anführer des Westens“ fehlt ein Satzteil. Er muß lauten:

„Nimmt Streicher am Kampf teil, wird +1 zur Kampfstärke der Armee der Freien Völker addiert (bis zu einem Maximum von 5).“

Ereigniskartenerrata der Freien Völker

„Bilbos Gesang“ (Personenkarte)

Der Kartentitel wurde falsch übersetzt. Er muß „Bilbos Lied“ lauten.

„Buch von Mazarbul“ (Strategiekarte)

Der Ereignistext wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Bewege beliebig viele Gefährten auf dem Spielbrett. Wenn sich einer der Gefährten anschließend in Erebor oder Ered Luin befindet, bewege die Zwerge direkt in die Im-Kriegszustand-Box, selbst wenn die Zwerge nicht aktiv sind.“

„Die Graue Schar“ (Personenkarte)

Der zweite Satz des Ereignistextes wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Rekrutiere eine Eliteeinheit und vernichte eine reguläre Einheit derselben Nation in der Armee.“

„Die toten Männer von Dunharrow“ (Personenkarte)

Das Wort „Dunharrow“ wurde nicht übersetzt, gemeint ist „Dunharg“.

„Gefahr! Feuer! Angst!“ (Strategiekarte)

Der Kartentitel wurde falsch übersetzt. Er muß „Gefahr! Feuer! Feinde!“ lauten.

„Gwaihir, Herr der Winde“ (Personenkarte)

Der erste Satz des Ereignistextes wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Bewege oder trenne einen oder mehrere Gefährten von der Gemeinschaft, als wenn ihr Level 4 wäre.“

„Ich gehe alleine!“ (Personenkarte)

Der Ereignistext der Karte wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Trenne einen Gefährten oder eine Gruppe von Gefährten ab, als wenn ihr Level +1 wäre, um einen Korruptionsschaden zu heilen.“

„Mithril-Panzer und Stich“ (Personenkarte)

Es handelt sich bei dem Effekt „Es ist ein Geschenk“ auf der Karte um einen Druckfehler. Stattdessen muß der Kampfeffekt der Karte lauten:

„Klinge aus Númenor

Spiele die Karte aus, wenn ein Hobbit am Kampf teilnimmt. Benutze einen einzelnen Treffer der Anführer-Wiederholung, um einen Günstling des Schattenspielers zu eliminieren.“

„Pfad der Wasa“ (Strategiekarte)

Der dritte Satz des Ereignistextes wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wenn Minas Tirith belagert wird, bewege **die** Armee zu einer unbesetzten Region, die sich angrenzend zu Minas Tirith befindet.“

„Wand aus Schildern“ (Kampfeffekt)

Der Titel des Kampfeffekts wurde falsch übersetzt. Er muß „Wand aus Schilden“ lauten.

„Wir werden uns als schneller erweisen“ (Personenkarte)

Der erste Satz des Ereignistextes wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Bewege oder trenne einen oder mehrere Gefährten von der Gemeinschaft, als wenn ihr Level +2 wäre.“

Ereigniskartenterrata des Schattens

„Dämmerungsloser Tag“ (Strategiekarte)

Der zweite Satz des Ereignistextes wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Entferne alle unbenutzten Würfel der Freien Völker für diese Runde, die ein Wille-des-Westens-Ergebnis aufweisen.“

„Die Corsaren aus Umbar“ (Strategiekarte)

Der zweite Satz des Ereignistextes wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Bewege eine Schattenarmee von Umbar zu einer beliebigen Küstenregion von Gondor.“

„Die Gräben von Mordor“ (Strategiekarte)

Der zweite Satz des Ereignistextes wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Rekrutiere je 2 reguläre Einheiten Saurons in 3 verschiedenen Festungen Saurons.“

„Die Nazgûl greifen an!“ (Personenkarte)

Der zweite und dritte Satz des Ereignistextes wurden falsch übersetzt. Sie müssen lauten:

„Bewege alle Nazgûl. Wenn sich mindestens ein Nazgûl in derselben Region wie die Gemeinschaft befindet, wirf eine auf dem Tisch ausliegende Personenereigniskarte des Spielers der Freien Völker ab ODER würfle für die Jagd (wobei mögliche Jagdwürfelwiederholungen normal durchgeführt werden).“

„Eine neue Macht steigt auf“ (Strategiekarte)

Der zweite Satz des Ereignistextes wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Rekrutiere je 2 reguläre Einheiten Isengarts im nördlichen und im südlichen Dunland und 2 Einheiten Isengarts (regulär oder Elite) in Orthanc.“

„Viele Könige dienen Mordor“ (Strategiekarte)

Der Ereignistext wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Rekrutiere je 2 reguläre Einheiten der Südländer und Ostlinge in drei beliebigen Siedlungen der Südländer und Ostlinge.“

„Zermürbt durch Leid und Mühen“ (Personenkarte)

Der zweite Satz des Ereignistextes wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wenn Zermürbt durch Leid und Mühen im Spiel ist und ein Gefährte als Verlust hingenommen wird, kannst du eine Personereigniskarte des Spielers der Freien Völker aus seiner Hand (zufällig gewählt) oder vom Tisch entfernen.“

ALLGEMEINE SPIELREGELN

Aktionen, Aktionswürfel und Elbenringe

F: Kann man einen Aktionswürfel benutzen, ohne die eigentliche Aktion auszuführen?

A: Ja, du kannst die Aktion verfallen lassen und der Würfel gilt dann als bereits verwendet.

F: Wann genau wird der Extraaktionswürfel, der durch einige Personen (die Günstlinge des Schattens sowie die stärkeren Inkarnationen von Gandalf und Aragorn) dem Würfelvorrat hinzugefügt wird, ins Spiel gebracht und wann genau wird er im Falle des Todes der jeweiligen Person wieder entfernt?

A: In beiden Fällen in der jeweils folgenden Runde.

F: Kann man ein Armeekaktionswürfelergebnis verwenden, um eine einzelne Armee in zwei Teile aufzuspalten und beide Teile in verschiedene Regionen zu bewegen? Wenn ja, zählt dies als eine oder als zwei Bewegungen, darf man also danach mit demselben Würfel noch eine zweite Armee bewegen und eventuell auch aufspalten?

A: Ja, man darf ein Armeekaktionswürfelergebnis so verwenden. Eine solche Bewegung zählt als zwei Bewegungen, verbraucht also beide Bewegungen, die ein Armeekaktionswürfelergebnis erlaubt. Man darf also nie mehr als zwei Armeeteile mit einem Würfel bewegen.

F: Zählt es als Aktion, Würfel einzusetzen (und, sofern gefordert, zusätzlich Karten abzulegen), um Karten, die auf den Tisch ausgespielt wurden zu entfernen.

F: Ja, es zählt als Aktion.

F: Zählt es als Aktion, wenn der Schattenspieler einen Elbenring einsetzt, um einen seiner Würfel in einen Augenwürfel umzuwandeln, oder kann der Schattenspieler dies tun und anschließend z.B. einen Ereigniswürfel einsetzen und eine Ereigniskarte ausspielen?

A: Die Umwandlung selbst zählt nicht als Aktion, also kann der Schattenspieler (wenn er am Zug ist) einen beliebigen unbenutzten Würfel in einen Augenwürfel umwandeln, diesen Würfel in die Jagdbox legen und anschließend einen Aktionswürfel einsetzen, um eine Karte auszuspielen, eine Armee zu bewegen etc. Der Schattenspieler kann jedoch **weder** einen Aktionswürfel einsetzen, um eine Aktion durchzuführen, und anschließend einen Elbenring einsetzen **noch** kann er/sie einen Elbenring einsetzen um einen Würfel direkt nach einem erfolgreichen Jagdwurf in einen Augenwürfel umzuwandeln. Der Einsatz eines Elbenringes ist auf den Zeitpunkt direkt vor dem Durchführen einer Aktion beschränkt.

F: Kann der Schattenspieler einen Elbenring einsetzen, um einen Augenwürfel in einen anderen Würfeltyp umzuwandeln?

A: Nein, die Augenwürfel gelten sozusagen als „in Benutzung“ und die Elbenringe dürfen nur eingesetzt werden, um unbenutzte Würfel umzuwandeln.

F: Wer darf in einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern die Elbenringe einsetzen?

A: Jeder Spieler darf sie einsetzen. Natürlich darf/dürfen der/die Spieler des Schattens nur bereits von den Freien Völkern eingesetzte Elbenringe benutzen.

F: Darf man einen Armeekaktionswürfel einsetzen, um eine Armee in eine Region zu bewegen, in der sich schon eine befreundete Armee befindet, anschließend die überzähligen Einheiten zu entfernen und sich dann zu entschließen, die beiden Armeen nicht zu vereinigen, sondern die Armee aus der Region zu bewegen, die sich zu Beginn der Aktion dort aufgehalten hat und sich noch nicht bewegt hat?

A: Nein, denn sobald sich die erste Armee in die Region bewegt, vereinigen sich die beiden Armeen und man kann anschließend nicht mehr zwischen Einheiten, die sich schon bewegt haben, und solchen, die sich noch nicht bewegt haben, unterscheiden. Das Ergebnis des Entfernens von Einheiten und Vereinigens von Armeen ist tatsächlich eine „neue“ Armee. Dies steht im Widerspruch zu den Regeln, aber es war nicht die Absicht der Designer, vorsätzliches Entfernen von Einheiten zu erlauben.

Rekrutieren

F: Kann ich mit einem einzelnen Rekrutierungswürfel z.B. eine reguläre Zwergeneinheit/einen Zwergenführer in einer Zwergensiedlung und eine reguläre Elbeneinheit/einen Elbenführer in einer Elbensiedlung rekrutieren?

A: Ja, solange beide rekrutierende Nationen sich im Kriegszustand befinden.

F: Kann ich mit einem einzelnen Rekrutierungswürfel eine reguläre Einheit und einen Anführer in derselben Siedlung rekrutieren?

A: Nein, man kann mit einem einzelnen Rekrutierungswürfel niemals zwei Figuren (reguläre Einheit, Anführer oder je eine von beiden) in derselben Siedlung rekrutieren.

F: Kann ich in einer Ansiedlung Einheiten rekrutieren, wenn dort bereits 10 Einheiten vorhanden sind?

A: Ja, aber du mußt überzählige Einheiten entfernen und zu den Verstärkungen zurücklegen.

F: Kann ich Einheiten/Anführer in Siedlungen rekrutieren, die ich vom Feind erobert habe?

A: Nein, du kannst nur in Siedlungen rekrutieren, die du am Anfang des Spiels kontrollierst und die zum Zeitpunkt des Rekrutierens noch unter deiner Kontrolle sind.

F: In den Regeln über das Rekrutieren neuer Einheiten heißt es, daß man einen Rekrutierungswürfel einsetzt, um eine Person gemäß den Regeln auf ihrer Karte zu rekrutieren.

Die Regeln für Gandalf den Weißen und Aragorn, Erbe von Isildur, besagen, daß man einen Wille-des-Westens-Würfel einsetzen muß (wenn man alle anderen Bedingungen erfüllt hat), um einen von ihnen ins Spiel zu bringen.

Bedeutet das, daß man, um sie ins Spiel zu bringen, vorausgesetzt, alle Bedingungen sind erfüllt,

a) einen Rekrutierungswürfel **und** einen Wille-des-Westens-Würfel einsetzen muß, oder

b) nur einen Wille-des-Westens-Würfel einsetzen muß?

A: Setze als Schattenspieler einen Rekrutierungswürfel ein, um einen Günstling ins Spiel zu bringen, und als Spieler der Freien Völker einen Wille-des-Westens-Würfel, um Gandalf den Weißen ins Spiel zu bringen bzw. zu „befördern“ oder Aragorn zu „befördern“ (in allen Fällen jeweils die benötigten Bedingungen beachten).

Kampf

F: Was ist eine "freie Region"?

A: Eine "freie Region" ist eine Region, die frei von feindlichen Armeen und von vom Feind kontrollierten Siedlungen ist. Eine Region, die eine vom Feind kontrollierte Festung enthält, zählt als „frei“, wenn sie von befreundeten Truppen belagert wird.

F: Wenn ich eine Armee in eine vom Feind kontrollierte Region bewegen will, die aber keine feindlichen Einheiten enthält, muß ich die Region dazu angreifen oder darf ich die Armee einfach hineinbewegen?

A: Du darfst die Armee in eine solche Region einfach hineinbewegen. Es wäre also z.B. möglich, mit einem Armeewürfelergebnis zwei Armeen zu bewegen und mit einer von ihnen oder sogar beiden eine feindliche, aber nicht mit einer feindlichen Armee besetzte Siedlung zu erobern.

F: Wenn ein Spieler einen Personenaktionswürfel einsetzt, um mit einer Armee anzugreifen, muß die Person/der Anführer tatsächlich an dem Angriff teilnehmen oder bloß in demselben Gebiet wie die Armee sein? Wenn die Person/der Anführer an dem Angriff teilnehmen muß, muß sie/er dann auch bei einem erfolgreichen Angriff in das Gebiet ziehen, in dem der Feind vernichtet oder aus dem er vertrieben wurde?

A: Mindestens eine Person/ein Anführer muß an dem Angriff teilnehmen und setzt sich damit dem Risiko aus, mit der angreifenden Armee vernichtet zu werden. Nur Teilnehmer des Kampfes dürfen nach dem Kampf in das vom Feind geräumte Gebiet vorrücken. Das Vorrücken selber ist jedoch optional. Das bedeutet zum einen, daß die Kampfteilnehmer in ihrem Ausgangsgebiet bleiben dürfen, wenn sie möchten, und zum anderen, daß sie sich nicht bewegen können müssen, um anzugreifen. Also darf auch Saruman mit Truppen aus Orthanc angreifen (siehe auch Fragen zu Saruman im FAQ-Abschnitt „Die Günstlinge“).

F: Kann eine Armee, die in demselben Gebiet wie ein Anführer/eine Person ist, ihn bei einem Angriff alleine zurücklassen?

A: Nein. Damit ein Anführer oder eine Person bei einem Angriff von einer Armee zurückgelassen werden kann, muß mindestens eine Armeeeinheit in der Region mit dem Anführer/der Person bleiben. Dies gilt ausnahmslos für alle Arten von Anführern und Personen, seien es Nazgûl, Gefährten, Günstlinge oder reguläre Anführer. Einzig Isengart-Eliteeinheiten (wenn Saruman im Spiel ist) und Eliteeinheiten der Südländer und Ostlinge (wenn mit 3 oder 4 Spielern gespielt wird und Saruman im Spiel ist) dürfen bei einem Angriff einer Armee alleine zurückbleiben, da sie in diesen Fällen sowohl als Einheiten als auch als Anführer zählen.

F: Wenn ich fünf Einheiten und sechs Anführer in einem Kampf einsetze und beim Kampfwurf drei Treffer würfle, darf ich dann die beiden mißlungenen Würfe sooft wiederholen, wie ich an Führungswertpunkten zur Verfügung habe (also hier insgesamt sechsmal)?

A: Nein, man darf nie mehr Würfe wiederholen, als mißlungen sind. In diesem Beispiel dürfte also jeder mißlungene Wurf nur je einmal wiederholt werden.

F: Die Regeln besagen unter Punkt 8.5.3.2, daß man als Verteidiger in einer Region mit Festung sich entweder in die Festung zurückziehen oder eine Feldschlacht austragen kann. Heißt das, man darf sich nicht in eine andere Region zurückziehen?

A: Doch, diese dritte Option ist ebenfalls erlaubt. Doch muß dafür im Gegensatz zum Rückzug in die Festung mindestens eine Kampfrunde lang eine Feldschlacht ausgetragen werden. Am Ende jeder Runde ist es dem Verteidiger erlaubt, sich in eine feindfreie, angrenzende Region zurückzuziehen. Beachte, daß weiterhin die Option besteht, sich zu Beginn jeder Runde der Feldschlacht (einschließlich der ersten, also ohne erst einen Kampf auszutragen) in die Festung zurückzuziehen.

F: Wenn ich eine Festung erobert habe und mich später in sie hinein zurückgezogen habe, besitze ich diese Festung auch, was die Siegespunkte angeht?

Mit anderen Worten: wenn eine Armee mich in einer Festung belagert, die ich vorher eingenommen habe, bekomme ich dann trotzdem die Siegespunkte, solange ich aushalte?

A: Ja.

F: Kann eine Armee einen Ausfall aus einer belagerten Festung machen, ohne eine sich darin aufhaltende Person mitzunehmen? Die Festung wäre bei einer Niederlage natürlich verloren, aber die Person (und z.B. ihre Extrawürfel) nicht.

A: Nein. Damit eine oder mehrere Personen oder Anführer zurückbleiben dürfen, muß mindestens eine Armee-Einheit bei ihnen zurückgelassen werden. Dies gilt für jeden Angriff, nicht nur für Ausfälle. Siehe auch die Frage weiter oben bezüglich des Zurückbleibens von Anführern/Personen.

F: Wenn man eine feindliche Festung erobert und dann später in demselben Gebiet angegriffen wird, kann man sich dann in die eroberte Festung zurückziehen, so daß der Feind die Festung belagert? Beispiel: Eine Elbenarmee belagert Dol Guldur und erobert es schließlich. Später greift eine Armee Mordors Dol Guldur an. Die Elbenarmee möchte sich in die Festung zurückziehen. Darf sie?

A: Ja.

F: Darf man sich in ein Gebiet zurückziehen, in dem befreundete Truppen eine feindliche Festung belagern? Die Regeln sind in dieser Hinsicht nicht eindeutig.

A: Ja, man darf.

Politik

F: Gemäß den Regeln darf eine Armee einer Nation, die noch nicht im Kriegszustand ist, sich in das Gebiet einer anderen, befreundeten Nation zurückziehen. Wenn eine Armee das tut, welche Bewegungsbeschränkungen gelten danach? Zum Beispiel zieht eine Zwergenarmee (Freie Völker), während die Zwerge noch nicht im Kriegszustand sind, sich nach Thal zurück. Wie wird nun, da die Zwergenarmee sich innerhalb der Grenzen der Nordallianz aufhält, ihre Bewegung beschränkt?

A: Die Zwerge dürfen sich nicht weiter innerhalb des „verbotenen Gebietes“ bewegen. Entweder bleiben sie, wo sie sind (man ist nicht gezwungen, sie von dort wegzubewegen), oder sie müssen, wenn sie sich bewegen, in ein „erlaubtes Gebiet“ ziehen, also aus der ausländischen Nation heraus.

F: Kann ein einzelner Angriff auf Einheiten, die eine Siedlung verteidigen, eine Nation aktivieren und sie zwei Schritte auf der Politikleiste voranschreiten lassen?

A: Ja, der Angriff selbst aktiviert die entsprechende Nation und läßt sie einen Schritt auf der Politikleiste voranschreiten. Wenn die Siedlung vom Feind erobert wird, schreitet sie ein weiteres mal auf der Leiste voran.

F: Die Regeln besagen, daß eine passive Nation aktiviert wird, wenn „ein Gefährte, der politischen Druck auf diese Nation ausüben kann, eine ihrer Städte oder Festungen betritt.“ Muß der Gefährte seine Bewegung dort beenden, um die Nation zu aktivieren?

A: Ja, er muß seine Bewegung dort beenden, um die Nation zu aktivieren. Es reicht nicht aus, daß er sich durch die Stadt oder Festung hindurchbewegt.

F: Erlaubt jeder Aktionswürfel, den jemand bei einer Belagerung für einen Angriff verwendet, das Voranschreiten der Nation, der die Festung zugehört, auf der Politikleiste?

A: Ja, denn jeder eingesetzte Würfel zählt als einzelner Angriff.

Siegesbedingungen

F: Was passiert, wenn am Ende einer Runde der Schatten 10 Siegespunkte und die Freien Völker 4 Siegespunkte besitzen und so beide Seiten ihre militärischen Siegesbedingungen erfüllt haben?

A: Die Regeln besagen eindeutig (auf Seite 21 unter 13.0 Siegesbedingungen), daß die Siegesbedingungen mit niedrigeren Ziffern Vorrang vor denen mit höheren Ziffern haben, so daß in diesem Fall der Schatten den Ringkrieg (und damit das Spiel) gewonnen hätte.

F: Die Regeln besagen (siehe Errata zu Abschnitt 12.4 in diesem FAQ), daß wenn die Gemeinschaft in Mordor ist und in einer Runde nicht versucht, sich zu bewegen oder zu verdecken, ein Korruptionspunkt „am Ende der Spielrunde“ addiert

wird. Zu welchem Zeitpunkt geschieht dies genau? Vor oder nach dem Prüfen der Siegesbedingungen?

A: Es geschieht vor dem Prüfen der Siegesbedingungen. Wenn der Spieler der Freien Völker 4 Siegespunkte am Ende derselben Spielrunde erlangte, in der die Korrumpierung den Wert 12 erreichte, weil sich die Gemeinschaft nicht bewegte/verdeckte, würde der Schatten gewinnen.

EREIGNISKARTEN

Allgemeines zu Ereigniskarten

F: Darf man Ereigniskarten einsetzen, wenn man die beschriebenen Anweisungen nur zum Teil befolgen kann?

A: Ja, und alle Schritte, die nicht befolgt werden können (z.B. das Ziehen einer Karte, wenn keine Karten mehr auf dem angegebenen Stapel liegen), verfallen in diesem Fall.

F: Bedeutet „Spiele diese Karte auf den Tisch aus“, daß man einen entsprechenden Aktionswürfel einsetzt und dann die Karte auf den Tisch ausspielt, wo sie hinsichtlich des Kartenlimits auf der Hand nicht mehr mitgezählt wird?

A: Ja, das ist richtig.

F: Ist man gezwungen, Karten, die auf den Tisch ausgespielt wurden, einzusetzen, sobald man sie einsetzen kann?

A: Nein, man darf sich aussuchen, wann man sie einsetzt, es sei denn, sie haben eine permanente (andauernde) Wirkung, die gilt, bis sie abgeworfen wurden.

F: Rekrutieren mit Ereigniskarten:

1) Setzen Ereigniskarten die begrenzte Anzahl an Truppen der Freien Völker außer Kraft? Ein Beispiel: Ein Spieler der Freien Völker hat schon alle seine Elbenanführer/-einheiten rekrutiert (d.h. sie sind auf dem Spielbrett). Seine Elben haben auch schon Verluste erlitten. Folglich sind keine Verstärkungen mehr verfügbar, aber es sind noch Figuren vorhanden, die nicht auf dem Spielbrett sind (die Verluste). Darf er mittels Ereigniskarten aus diesen Figuren rekrutieren?

2) Darf ich Ereigniskarten einsetzen, um in einer Region Einheiten zu rekrutieren, die eine gegnerische Armee enthält?

3) Darf ich Ereigniskarten einsetzen, um in einer Region Einheiten zu rekrutieren, die eine meiner Siedlungen enthält, die aber vom Feind erobert wurde?

4) Was passiert, wenn ich durch Rekrutierungskarten das Einheitenlimit in einer Festung oder Region überschreite?

5) Darf man auch weniger Einheiten/Anführer/Nazgûl/Personen rekrutieren, als eine Karte angibt?

A: 1) Nein. Wenn keine Verstärkungen mehr vorhanden sind, darf man auch nicht mehr rekrutieren, weder mit Würfeln noch mit Ereigniskarten. Ereigniskarten, die noch weitere Aktionen erlauben, darf man trotzdem einsetzen, um diese anderen Aktionen durchzuführen, was nicht gemacht werden kann, verfällt wie üblich.

2) Wenn die Region eine Festung enthält, die du belagerst oder in der du belagert wirst, darfst du eine Ereigniskarte einsetzen, um Einheiten in deiner belagernden oder belagerten Armee zu rekrutieren, wenn die Bedingungen auf der Karte erfüllt werden. Dies ist die einzige Möglichkeit, Einheiten in einer Region zu rekrutieren, die eine belagerte Festung enthält.

3) Du darfst keine Ereigniskarten einsetzen, um in einer Region mit einem Dorf/einer Stadt bzw. einer Festung, die nicht im Belagerungszustand ist, zu rekrutieren, das/die/die eine feindliche Armee oder einen feindlichen Siedlungskontrollspielstein enthält. Beachte, daß in einer Region, die keine Siedlung, aber eine feindliche Armee enthält, ebenfalls nicht mit Ereigniskarten rekrutiert werden darf.

4) Nach dem Einsatz der Karte müssen so viele Einheiten entfernt werden, daß das Limit wieder eingehalten wird. Diese überzähligen Einheiten werden zu den verfügbaren Verstärkungen zurückgelegt. Natürlich kann man auch nur einen Teil oder gar keine der mit der Karte rekrutierten Einheiten ins Spiel bringen, ganz nach Wahl. Anführer können immer eingesetzt werden, da es für sie kein Limit gibt.

5) Ja, man darf immer auch weniger Einheiten/Anführer/Nazgûl/Personen rekrutieren, als eine Rekrutierungsereigniskarte angibt.

F: Der Einsatz welcher Ereigniskarten zählt hinsichtlich der Regeln für Politik als Angriff?

A: Die folgenden Karten zählen in politischer Hinsicht bei ihrem Einsatz als Angriff:

Karten der Freien Völker:

„Der Geist von Mordor“

„Ents auf der Hut: Baumbart“

„Ents auf der Hut: Entthing“

„Ents auf der Hut: Huorns“

„Faramirs Waldläufer“

Karten des Schattens:

„Entsetzlicher Bann“

„Rückkehr nach Valinor“

Die folgenden Karten leiten einen Angriff ein und zählen in politischer Hinsicht als Angriff, aber der eigentliche Angriff wird mit einer Armee durchgeführt, und nicht mit der Karte selbst:

Karten der Freien Völker:

„Unerwartete Hilfe“

Karten des Schattens:

„Der schwarze Heermeister befiehlt“

„Die Corsaren aus Umbar“

„Die kämpfenden Uruk-Hai“
„Die Ringgeister sind da“
„Grond, Hammer der Unterwelt“

Ereigniskarten in Spielen mit 3 oder 4 Spielern

F: Können beide Spieler einer Seite bei Spielen mit 3 oder 4 Spielern beliebige Karten einsetzen, die auf den Tisch ausgespielt wurden?

A: Nein, die Karten besagen, welcher Spieler sie benutzen kann. „Palantir von Orthanc“ z.B. kann nur vom Spieler Isengarts und der Südländer & Ostlinge eingesetzt werden, während z.B. „Durins Fluch“ nur vom Schattenspieler eingesetzt werden kann, dessen Armee angreift oder angegriffen wird.

F: Kann man bei Spielen mit 3 oder 4 Spielern mit Ereigniskarten der eigenen Seite beliebige Armeen der eigenen Seite bewegen oder angreifen lassen oder nur die Armeen, die man selber kontrolliert?

A: Es können nur die Armeen bewegt oder für einen Angriff eingesetzt werden, die man selber kontrolliert.

F: Wie wirken bei Spielen mit 3 oder 4 Spielern kampfähnliche Effekte von Ereigniskarten (siehe dazu die Liste der Karten, die in politischer Hinsicht als Angriff gelten, unter „Allgemeines zu Ereigniskarten“) auf Regionen, die Armeen von mehr als einem Spieler enthalten, die sich aber nicht zu einer gemischten Armee zusammengeschlossen haben?

A: Solche Karten zählen in diesem Fall als Angriff, gemäß der Regeln im Abschnitt 14.1.6 (Gemischte Armeen). Die Armeen formen also automatisch eine gemischte Armee.

F: Welche Ereigniskarten können von welchen Fraktionen in einem Spiel mit 3 oder 4 Spieler eingesetzt werden?

A: Hier ist eine komplette Liste der Fraktionen und der ihnen zugeordneten Karten:

Strategiekarten der Freien Völker:

Spieler Gondors und der Elben:

„Celeborns Galadhrim“
„Círdans Schiffe“
„Eine zu große Macht“
„Faramirs Waldläufer“,
„Imrahil von Dol Amroth“
„Thranduils Bogenschützen“
„Verwandte von Glorfindel“
„Wächter der Veste“.

Spieler Rohans, der Nordallianz und der Zwerge:

„Buch von Mazarbul“
„Dain Eisenfuss' Garde“
„Der rote Pfeil“
„Die Kraft Tom Bombadils“
„Die Schwerter von Eriador“
„Éomer, Sohn von Éomund“
„Gefahr! Feuer! Angst!“
„Grimbeorn der Alte, Beorns Sohn“
„König Brands Männer“
„Reiter Théodens“

Jeder Spieler der freien Völker:

„Bis zum letzten Kampf“
„Der Geist von Mordor“
„Die Weisheit von Elrond“
„Einen Tag und eine Nacht lang“
„Pfad der Wasa“
„Unerwartete Hilfe“

Personenkarten der Freien Völker:

Alle Personenkarten der Freien Völker können von jedem Spieler der Freien Völker ausgespielt werden.

Strategiekarten des Schattens:

Spieler Saurons:

„Bergtrolle“
„Der König ist entdeckt“
„Die Gräben von Mordor“
„Die Orks vermehren sich wieder“
„Die Rückkehr des Hexenkönigs“
„Monster erweckt“
„Olog-Hai“
„Schatten im Nebelgebirge“

Spieler Isengarts und der Südländer & Ostlinge:

„Die Corsaren aus Umbar“
„Die kämpfenden Uruk-Hai“

„Die Wut der Dunländer“
„Eine neue Macht steigt auf“
„Halbe Orks und Bilwissmenschen“
„Horde aus dem Osten“
„Viele Könige dienen Mordor“

Jeder Schattenspieler:

„Aufgebote für den lange geplanten Krieg“
„Dämmerungsloser Tag“
„Denethors Torheit“
„Der Schatten bewegt sich“
„Der Schatten wird länger“
„Drohungen und Versprechungen“
„Rückkehr nach Valinor“
„Schatten versammeln sich“
„Sturmkrähe“

Personenkarten des Schattens:

Spieler Saurons:

„Der schwarze Heermeister befiehlt“
„Grond, Hammer der Unterwelt“

Spieler Isengarts und der Südländer & Ostlinge:

„Der Palantir von Orthanc“
„Schlangenzunge“

Jeder Schattenspieler:

„Balrog von Moria“
„Das Lidlose Auge“
„Der Ring gehört mir!“
„Der Zerfall des Bundes“
„Die Nazgûl greifen an!“
„Die Ringgeister sind da“
„Die Suche der Nazgûl“
„Entsetzlicher Bann“
„Gib ihn uns!“
„Grausames Wetter“
„Immer weiter und weiter“
„Isildurs Fluch“
„Kankras Lauer“
„Kerzen von Leichen“
„Morgul-Verwundung“
„Ork-Patrouille“
„Schwärme von Crebain“
„Verlockung des Ringes“
„Widerliche Geschöpfe aus der Tiefe“
„Zermürbt durch Leid und Mühen“

Allgemeines zu Kampfeffekten

F: Wie genau funktioniert der Einsatz von Kampfeffekten?

A: Folge dieser Schrittreihenfolge:

- (1) Der Angreifer wählt eine Kampfkarte (nur wenn er will, natürlich).
- (2) Der Verteidiger wählt eine Kampfkarte (nur wenn er will, natürlich).
- (3) Beide Kampfeffekte werden von den Spielern laut vorgelesen. Wichtig ist dabei insbesondere, wann genau die Effekte eintreten (vor dem Kampfwürfelwurf, vor dem Entfernen der Verluste usw.).
- (4) Führe wie üblich die Kampfprozedur durch. Stoppe jedoch an dem Punkt, an dem der erste Kampfeffekt laut Karte eintreten soll. Lasse nun diesen Effekt seine Wirkung entfalten, wobei du den anderen Effekt ignorierst, da dieser noch nicht inkraftgetreten ist.
- (5) Fahre mit der Kampfprozedur fort, um wiederum innezuhalten, wenn der Zeitpunkt des Eintretens des zweiten Kampfeffekts gekommen ist. Lasse diesen Effekt ebenfalls seine Wirkung entfalten, beachte jedoch diesmal dabei den ersten Effekt, da dieser bereits inkraftgetreten ist.
- (6) Falls beide Effekte gleichzeitig eintreten, zählt (wie in den Regeln angegeben) die Karte des Verteidigers zuerst. Das Beispiel aus dem Regelbuch auf Seite 13 macht dies deutlich: Beide Karten, sowohl „Durins Fluch“ des Angreifers als auch „Kundschafter“ des Verteidigers treten vor dem Kampfwürfelwurf in kraft, doch „Kundschafter“ hat in diesem Fall Vorrang. Da nach dem Inkrafttreten von „Kundschafter“ der Kampf beendet ist, kann der Kampfeffekt von „Durins Fluch“ nicht mehr inkrafttreten und wird ignoriert.
- (7) Falls beide Kampfeffekte den Kampfwürfelwurf und/oder den Anführerwiederholungswurf modifizieren, sind die Modifikatoren kumulativ. Wären die Kampfeffekte z.B. „Die Wut der Ents“ (+2 auf den Kampfwurf für die Freien Völker) und „Verzweifelter Kampf“ (+1 auf Kampfwurf und Anführerwiederholung für beide Spieler), dann würde der Spieler der Freien Völker beim Kampfwurf auf 2+ und bei der Anführerwiederholung auf 4+ treffen, während der Schattenspieler bei beiden Würfeln auf 4+ treffen würde (vorausgesetzt, der Kampf fände in einer Region ohne Siedlung oder Befestigung statt).

F: Wie lange dauert ein Kampfeffekt allgemein an?

A: Alle Kampfeffekte dauern nur eine Runde lang.

F: Wenn ich eine Karte als Kampfkarte einsetze, diese den Führungswert meiner Armee um 2 reduziert und meine Armee insgesamt einen Führungswert von 7 (oder mehr) hat, sind mir dann im Kampf trotzdem bis zu 5 Wiederholungswürfe erlaubt oder werden die zwei Punkte Führungswert erst beim Ermitteln der Anzahl der Wiederholungswürfe abgezogen, so daß ich nur 5 (das Maximum)-2=3 Wiederholungswürfe hätte?

A: Die Zahl der Wiederholungswürfe wird nach dem Einsatz von Kampfkarten ermittelt, und bei diesem Beispiel wäre der Führungswert $7-2=5$ (oder sogar höher), was dir immer noch bis zu 5 Wiederholungswürfe erlauben würde.

Kampfeffekte der Freien Völker

F: „Es ist ein Geschenk“

Ich weiß nicht genau, wie dieser Effekt funktioniert und hätte ihn gerne erläutert.

A: Man kann den Effekt für eine Armee der Freien Völker einsetzen, die eine Schattenarmee angreift, die sich in demselben Gebiet aufhält wie die Gemeinschaft, aber auch für eine Armee der Freien Völker, die von einer Schattenarmee angegriffen wird und sich in demselben Gebiet aufhält wie die Gemeinschaft.

F: „Heroischer Tod“

Darf man sich entscheiden, keinen Anführer oder Gefährten zu opfern, bevor die Verluste entfernt werden, so daß man keine Treffer negiert?

A: Ja, man darf sich entscheiden, nicht zu opfern und somit keine Treffer durch diesen Effekt zu negieren.

F: „Konfusion“

Darf man die Einsen, die man beim Kampfwürfelwurf gewürfelt hat, erneut werfen (vorausgesetzt man hat genug Führung dafür), obwohl sie als Treffer gegen die Schattenarme zählen?

A: Ja, man darf sie erneut werfen. Sie zählen aber trotzdem als Treffer gegen die Schattenarmee.

F: „Kühne Herausforderung“

1) Was passiert, wenn man diesen Kampfeffekt benutzt, aber der Gegner keine Kampfkarte einsetzt?

2) Darf man sich entscheiden, nicht auf die Führung zu verzichten, wenn man die Kampfkarte des Gegners gesehen hat?

A: 1) Wenn der Gegner keine Kampfkarte einsetzt, muß man auch nicht auf die Führung verzichten.

2) Nein, die Karte zwingt einen, auf die Führung zu verzichten, wenn der Schattenspieler eine Kampfkarte ausspielt.

F: „Kundschafter“

1) Kann dieser Effekt eingesetzt werden, um eine Armee der Freien Völker aus einer Festung zurückzuziehen, in der sie belagert wird?

2) Setzt der Kampfeffekt „Kundschafter“ den Kampfeffekt „Schwärme von Fledermäusen“ außer Kraft?

3) Ist der Spieler der Freien Völker gezwungen, seine Armee zurückzuziehen, wenn er diesen Kampfeffekt ausgespielt hat?

A: 1) Nein, man kann niemals eine Armee zurückziehen, die bei einer Belagerung der Verteidiger ist.

2) Nein, „Schwärme von Fledermäusen“ tritt sofort in Kraft, „Kundschafter“ jedoch erst vor dem Kampfwürfelwurf, ein kleiner aber feiner Unterschied. Deshalb negiert der Effekt „Schwärme...“ den Effekt „Kundschafter“ und die Wirkung von „Kundschafter“ tritt nicht in Kraft.

3) Ja, er ist dazu gezwungen.

F: „Mächtiger Angriff“

Wann wird der durch diese Karte verursachte Verlust entfernt?

A: Nach der Anführerwiederholung, zusammen mit den normalen Verlusten.

F: „Schicksalshafter Treffer“

Der Regeltext dieses Effektes ist unklar. Darf man mit diesem Effekt, wenn man zwei oder mehr Treffer mit der Anführerwiederholung erzielt, einen Günstling anstelle eines Nazgûl vernichten oder anstelle des einen Treffers durch die Anführerwiederholung?

A: Man darf den Günstling, wenn man zwei oder mehr Treffer mit der Anführerwiederholung erzielt, anstelle des Nazgûl vernichten.

F: „Tageslicht“

Wirkt dieser Effekt nur eine Runde oder den ganzen Kampf lang?

A: Nur eine Runde lang. Alle Kampfeffekte dauern nur eine Runde lang.

F: „Vorteilhafte Position“

Kann diese Karte sowohl, wenn die verteidigende Armee eine Schattenarmee ist, als auch, wenn sie eine Armee der Freien Völker ist, eingesetzt werden?

A: Ja, der Einsatz ist in beiden Fällen möglich.

F: „Wand aus Schildern“

Darf man diese Karte generell gegen Treffer gegen Figuren einsetzen, oder nur gegen solche, die man durch Kampfwürfe oder Anführerwiederholungswürfe in einer Kampfrunde erleidet?

A: Man kann sie nur einsetzen, um Treffer zu reduzieren, die man in der Phase „Verluste entfernen“ hinnimmt. Verluste, die vor der Kampfrunde oder danach entstehen, können damit nicht reduziert werden.

Kampfeffekte des Schattens

F: „Angriff“

1) Die Karte benutzt den Begriff „entfernen“. Heißt das, daß sie das Entfernen von ganzen Einheiten verlangt, selbst, wenn es sich um Eliteeinheiten handelt?

2) Erlaubt „Angriff“, daß man alle noch vorhandenen Einheiten entfernt, um den Kampfeffekt auszunutzen (sofern man maximal 4 Einheiten übrig hat)?

A: 1) Nein, eigentlich ist das Hinnehmen eines Treffers gemeint. Wenn man also eine Eliteeinheit entfernt, würde das dem Entfernen von zwei gewöhnlichen Einheiten entsprechen, wie üblich.

2) Ja, doch in diesem Fall gilt die entsprechende Schattenarmee als im Kampf vernichtet und somit werden auch alle eventuell in der Armee vorhandenen Nazgûl und Günstlinge getötet.

F: „Der Schwarze Atem“

Wenn der Schattenspieler genügend Treffer beim Anführerwiederholungswurf erzielt, darf er dann einen Gefährten und einen Anführer vernichten?

A: Nein, es darf nur entweder ein einzelner Gefährte oder ein einzelner Anführer vernichtet werden.

F: „Durins Fluch“

Kann dieser Kampfeffekt von einer Schattenarmee eingesetzt werden, die höchstens zwei Regionen von Moria entfernt ist und angegriffen wird?

A: Ja.

F: „Einer dem Dunklen Herrn“

Ich weiß nicht genau, wie dieser Effekt funktioniert und hätte ihn gerne erläutert.

A: Man kann den Effekt für eine Schattenarmee einsetzen, die eine Armee der Freien Völker angreift, die sich in demselben Gebiet aufhält wie die Gemeinschaft, aber auch für eine Schattenarmee, die von einer Armee der Freien Völker angegriffen wird und sich in demselben Gebiet aufhält wie die Gemeinschaft.

F: „Mûmakil“

Wenn der Schattenspieler den Kampfeffekt „Mûmakil“ ausspielt und der Spieler der Freien Völker eine Kampfkarte ausspielt, die eine zusätzliche Attacke vor dem Kampfwürfelwurf erlaubt, wie „Plötzlicher Angriff“ oder „Attacke!“, gelten dann etwaige zusätzliche Treffer hinsichtlich des Kampfeffektes „Mûmakil“?

A: Alle erzielten Treffer in der Runde zählen. Der Karteneinsatz des Spielers der Freien Völker ist auch Teil dieser Kampfunde.

F: „Teufelei aus Orthanc“

Kann dieser Kampfeffekt von einer Schattenarmee eingesetzt werden, die sich in einer Festung befindet, eine Isengarteinheit enthält und angegriffen wird?

A: Ja.

F: „Unbarmherziger Angriff“

Die Karte benutzt den Begriff „entfernen“. Heißt das, daß sie das Entfernen von ganzen Einheiten verlangt, selbst, wenn es sich um Eliteeinheiten handelt?

A: Nein, eigentlich ist das Hinnehmen eines Treffers gemeint. Wenn man also eine Eliteeinheit entfernt, würde das dem Entfernen von zwei gewöhnlichen Einheiten entsprechen, wie üblich.

F: „Wörter der Macht“

1) Negiert dieser Effekt „Der Weisse Reiter“, die besondere Fähigkeit von Gandalf dem Weißen, wenn er gegen diesen eingesetzt wird?

2) Negiert dieser Effekt den Kampfeffekt „Andúril“, wenn er gegen Streicher oder Aragorn eingesetzt wird?

3) Negiert dieser Effekt, wenn ein einziger Gefährte am Kampf teilnimmt und er gegen diesen eingesetzt wird, den Kampfeffekt „Kühne Herausforderung“?

4) Negiert dieser Effekt den Kampfeffekt „Mächtiger Angriff“, wenn er gegen den Gefährten eingesetzt wird, der auf seine Führung für „Mächtiger Angriff“ verzichtet?

A: 1), 2), 3), 4) Ja, denn in allen genannten Fällen besitzen die entsprechenden Gefährten dann keine Führung mehr, die sie für eine Fähigkeit oder das Inkrafttreten eines Kampfeffektes eintauschen könnten, so daß ihnen die jeweilige Handlung unmöglich ist.

Strategieereigniskarten der Freien Völker:

F: „Bis zum letzten Kampf“

- 1) Gilt diese Karte sowohl wenn die Gemeinschaft außerhalb Modors ist, als auch innerhalb?
- 2) Darf man diese Karte auch ausspielen, wenn Streicher mit einer Armee in einer der angegebenen Regionen ist?

A: 1) Ja, sowohl als auch.

- 2) Nein, zum Ausspielen dieser Karte müssen bei einer Armee in einer der angegebenen Regionen entweder Gandalf der Weiße oder Aragorn (oder beide) sein, Streicher erlaubt das Ausspielen nicht.

F: „Círdans Schiffe“

Kann diese Karte auch eingesetzt werden, um Elbeneinheiten in einer Festung zu rekrutieren, die von einem Feind belagert wird?

A: Ja, die Elbeneinheiten können auch in diesem Fall in der Festung rekrutiert werden.

F: „Der Geist von Mordor“

- 1) Kann diese Karte gegen eine Armee aus Truppen von Isengart oder der Südländer & Ostlinge eingesetzt werden, die von Nazgûl angeführt wird, da die Nazgûl zu den Truppen Mordors gehören?
- 2) Was passiert mit Nazgûl und Günstlingen in der Region, wenn alle Armee-Einheiten durch diese Karte vernichtet werden?

A: 1) Nein, du kannst diese Karte nur gegen eine Schattenarmee einsetzen, die aus Einheiten von verschiedenen Nationen besteht. Die Nazgûl sind keine Einheiten.

- 2) Sowohl Nazgûl als auch Günstlinge verbleiben in der Region, da sie nur in einem normalen Kampf vernichtet werden können.

F: „Einen Tag und eine Nacht lang“

Kann man, wenn man mit dieser Karte eine Armee zwei Regionen weit zieht, in der ersten betretenen Region Figuren anschließen oder abspalten?

A: Nein, die Armee, die man bewegt, wird vor der Bewegung festgelegt und sie darf ihre Zusammensetzung währenddessen nicht verändern.

F: „Eine zu große Macht“

- 1) Was passiert, wenn eine Schattenarmee eine Elbenfestung belagert, wenn diese Karte ausgespielt wird?
- 2) Schützt diese Karte die Festungen der Elben vor „Rückkehr nach Valinor“?

A: 1) Der Schatten darf keine weiteren Einheiten in diese Region bewegen. Die Schattenarmee in dieser Region ist jedoch nicht gezwungen, sich fortzubewegen, darf aber auch nicht die Festung angreifen, bis „Eine zu große Macht“ abgeworfen wurde.

- 2) Nein, sie schützt sie nicht davor.

F: „Faramirs Waldläufer“

- 1) Was passiert mit Nazgûl und Günstlingen in derselben Region, wenn es mir gelingt, alle Armeeeinheiten zu töten?
- 2) Darf diese Karte ausgespielt werden, nur um die Einheiten in Osgiliath zu rekrutieren, wenn keine Einheiten des Schattens im nördlichen oder südlichen Ithilien sind?

A: 1) Sowohl Nazgûl als auch Günstlinge bleiben in der Region und damit im Spiel, denn sie werden nur zerstört, wenn die Armee, die sie anführen, im normalen Kampf vernichtet wird.

- 2) Ja, sie darf.

F: „Reiter Théodens“

Kann diese Karte eingesetzt werden, um in einer Siedlung Rohans zu rekrutieren, die der Feind erobert hat, in der aber keine Einheiten sind, vorausgesetzt, es ist ein Gefährte in der Region?

A: Nein, man kann nie in vom Feind eroberten Siedlungen rekrutieren.

F: „Unerwartete Hilfe“

Ist die Anzahl zusätzlicher Attacken durch Kampfkarten des Schattens begrenzt, wenn der Spieler der Freien Völker einen Kampf durch „Unerwartete Hilfe“ einleitet?

A: Nein, „Unerwartete Hilfe“ begrenzt nur die Zahl der Würfel, die der Schattenspieler beim Kampfwürfelwurf wirft.

Personenereigniskarten der Freien Völker:

F: „Axt und Bogen“

Kann man „Axt...“ einsetzen, wenn die Gemeinschaft in Mordor ist oder wenn wegen einer Ereigniskarte ein Jagdspielstein gezogen wird, der gegen die Gemeinschaft gerichtet ist?

A: „Axt...“ darf normal gegen Jagdspielsteine eingesetzt werden, die gezogen werden, weil sich die Gemeinschaft in Mordor bewegt. Gegen Jagdspielsteine, die wegen einer Ereigniskarte gezogen werden und gegen die Gemeinschaft gerichtet sind, darf „Axt...“ nur eingesetzt werden, wenn der Kartentext eindeutig davon spricht, daß das Ereignis wie eine Jagd wirkt.

F: „Die Adler kommen!“

Zwingt diese Karte dazu, alle vertriebenen Nazgûl in dieselbe Festung zu setzen, oder darf man sie auf mehrere Festungen

verteilen?

A: Alle vertriebenen Nazgûl müssen in dieselbe Festung gesetzt werden.

F: „Die graue Schar“

Was passiert, wenn in der Armee keine reguläre Einheit vorhanden ist?

A: In diesem Fall erlaubt die Karte nur das Ziehen der Strategiekarten.

F: „Die toten Männer von Dunharrow“

1) Kann Streicher/Aragorn sich entscheiden, in dem gewählten Gebiet keine Einheiten zu rekrutieren?

2) Was geschieht, wenn die Schattenarmee, die mit dieser Karte angegriffen wird, keine freie Region zur Verfügung hat, in die sie sich zurückziehen kann?

3) Kann Streicher mit dieser Karte aus Helms Klamm fortbewegt werden, wenn Helms Klamm belagert wird?

4) Geht die Kontrolle von Lamedon, Erech oder Pelargir (je nachdem, auf welche der drei Regionen man dieses Ereignis angewendet hat) auch dann an die Freien Völker über, wenn man dort mit der Karte keine Einheiten rekrutiert?

5) Was passiert, wenn die angegriffene Armee Nazgûl und/oder Günstlinge enthielt und alle ihre Armeeinheiten vernichtet wurden?

A: 1) Streicher/Aragorn darf sich auch entscheiden, keine Figuren zu rekrutieren.

2) Die Schattenarmee, inklusive aller Nazgûl und Günstlinge, wird vernichtet.

3) Ja, er darf mit dieser Karte von dort fortbewegt werden und dabei beliebige Gefährten mitnehmen.

4) Nein, in diesem Falle kontrolliert weiterhin der diese Region, der sie auch vor dem Einsatz der Karte kontrollierte.

5) Die Nazgûl und/oder Günstlinge werden zusammen mit der Armee vernichtet.

F: „Ein sicheres Versteck“

Darf man sich entscheiden, die Gemeinschaft nicht zu bewegen oder zu verdecken, wenn Gollum der Ratgeber ist?

A: Ja, man darf.

F: „Gwaihir, Herr der Winde“

Erlaubt einem diese Karte, bei der damit durchgeführten Bewegung schwarze Grenzlinien zwischen Regionen zu überqueren?

A: Nein, die Bewegung mittels dieser Karte erfolgt nach den normalen Regeln, wobei natürlich die Ausnahmen, die die Karte benennt, gelten.

F: „Herausforderung des Königs“

1) Was genau passiert mit durch diese Karte abgelegten Augenspielsteinen (wenn man nicht genau 3 zieht)? Werden sie für den Rest des Spiels entfernt?

2) Stirbt Streicher/Aragorn infolge dieser Karte auch, wenn neben zwei gewöhnlichen Augenspielsteinen der spezielle Augenspielstein gezogen wird, der durch „Der Ring gehört mir!“ in den Jagdpool kommt?

3) Wird der durch „Der Ring gehört mir!“ in den Jagdpool gebrachte spezielle Augenspielstein wie ein gewöhnlicher Augenspielstein für den Rest des Spiels entfernt, wenn er infolge dieser Karte alleine oder zusammen mit einem einzelnen gewöhnlichen Augenspielstein gezogen wird?

A: 1) Ja, sie werden für den Rest des Spiels entfernt.

2) Ja, er stirbt auch dann.

3) Ja, er wird dann wie ein gewöhnlicher Augenspielstein für den Rest des Spiels entfernt.

F: „Hin und wieder zurück“

Muß ich einen Gefährten abtrennen, um den Diplomatievorteil zu nutzen? Wenn ja, muß es Gimli oder Legolas sein?

A: Nein, es muß kein Gefährte abgetrennt werden. Wenn man keine Gefährten abtrennen will (oder keine mehr in der Gemeinschaft sind), darf man den ersten Abschnitt des Kartentextes verfallen lassen. Du darfst den Diplomatievorteil immer nutzen, solange Gimli oder Legolas in einem der angegebenen Gebiete sind.

F: „Horn von Gondor“

Kann man „Horn...“ einsetzen, wenn die Gemeinschaft in Mordor ist oder wenn wegen einer Ereigniskarte ein Jagdspielstein gezogen wird, der gegen die Gemeinschaft gerichtet ist?

A: „Horn...“ darf normal gegen Jagdspielsteine eingesetzt werden, die gezogen werden, weil sich die Gemeinschaft in Mordor bewegt. Gegen Jagdspielsteine, die wegen einer Ereigniskarte gezogen werden und gegen die Gemeinschaft gerichtet sind, darf „Horn...“ nur eingesetzt werden, wenn der Kartentext eindeutig davon spricht, daß das Ereignis wie eine Jagd wirkt.

F: „Ich gehe alleine!“

Kann ich diese Karte einsetzen, wenn Gollum der Ratgeber der Gemeinschaft ist, um einen Punkt Korruption zu heilen?

A: Nein, es muß mindestens ein Gefährte dazu abgetrennt werden. Deshalb ist der Wortlaut der Karte auch: „Zusätzlich wird ein Korruptions-Punkt geheilt.“

F: „Mithril-Panzer und Stich“

1) Kann man „Mithril-Panzer...“ einsetzen, wenn die Gemeinschaft in Mordor ist oder wenn wegen einer Ereigniskarte ein

Jagdspielstein gezogen wird, der gegen die Gemeinschaft gerichtet ist?

2) Wenn der spezielle Jagdspielstein „Kankras Lauer“ gezogen wird, wenn „Mithril-Panzer...“ auf dem Tisch liegt, muß der Spieler der Freien Völker (falls er die Karte überhaupt einsetzen will), „Mithril-Panzer...“ sofort einsetzen, um den Schattenspieler zu zwingen, einen neuen Jagdspielstein zu ziehen, oder kann er warten, bis der Schattenspieler den Würfel geworfen hat, der anzeigt, wieviel Schaden Kankra zufügt?

A: 1) „Mithril-Panzer...“ darf normal gegen Jagdspielsteine eingesetzt werden, die gezogen werden, weil sich die Gemeinschaft in Mordor bewegt. Gegen Jagdspielsteine, die wegen einer Ereigniskarte gezogen werden und gegen die Gemeinschaft gerichtet sind, darf „Mithril-Panzer...“ nur eingesetzt werden, wenn der Kartentext eindeutig davon spricht, daß das Ereignis wie eine Jagd wirkt.

2) Der Spieler der Freien Völker muß „Mithril-Panzer“ einsetzen, bevor ausgewürfelt wurde, wieviel Schaden Kankra zufügt.

F: „Stab des Zauberers“

Kann man „Stab...“ einsetzen, wenn die Gemeinschaft in Mordor ist oder wenn wegen einer Ereigniskarte ein Jagdspielstein gezogen wird, der gegen die Gemeinschaft gerichtet ist?

A: „Stab...“ darf normal gegen Jagdspielsteine eingesetzt werden, die gezogen werden, weil sich die Gemeinschaft in Mordor bewegt. Gegen Jagdspielsteine, die wegen einer Ereigniskarte gezogen werden und gegen die Gemeinschaft gerichtet sind, darf „Stab...“ nur eingesetzt werden, wenn der Kartentext eindeutig davon spricht, daß das Ereignis wie eine Jagd wirkt.

Strategieereigniskarten des Schattens:

F: „Bergtrolle“

Darf man die beiden regulären Einheiten auch in zwei verschiedenen Armeen ersetzen (eine pro Armee)?

A: Ja, man darf.

F: „Denethors Torheit“

1) Kann diese Karte gegen Gefährten eingesetzt werden?

2) Kann diese Karte ausgespielt werden, wenn eine Schattenarmee in Minas Tirith von einer Armee der Freien Völker belagert wird?

3) Erlauben auch Streicher und Gandalf der Graue, diese Karte mit einem beliebigen Aktionswürfelerggebnis abzuwerfen, oder müssen es Aragorn oder Gandalf der Weiße sein?

A: 1) Nein, nur gegen normale Anführer.

2) Nein, nur wenn eine Armee der Freien Völker in Minas Tirith von einer Schattenarmee belagert wird.

3) Gandalf erlaubt es sowohl als der Graue als auch als der Weiße, Aragorn ist ebenfalls ausreichend, Streicher jedoch nicht.

F: „Der König ist entdeckt“

Bezieht sich diese Karte nur auf Aragorn, Erbe von Isildur, oder auch auf Streicher, Waldläufer des Nordens?

A: Nur auf Aragorn, Erbe von Isildur.

F: „Die Corsaren aus Umbar“

1) Darf sich eine Armee der Freien Völker in Dol Amroth vor dem Kampf in die Festung zurückziehen, wenn sie durch diese Karte angegriffen wird?

2) Darf man mit dieser Karte eine Schattenarmee bewegen, die in Umbar belagert wird?

3) Darf man mit dieser Karte eine Armee der Freien Völker angreifen, die in Dol Amroth eine andere Schattenarmee belagert?

A: 1) Ja, sie darf.

2) Nein, man darf nie Armeen aus Festungen herausbewegen, die in diesen belagert werden.

3) Ja, aber vergiß nicht, daß in einem solchen Fall die angreifende Armee immer alleine kämpft und nicht von der belagerten Armee unterstützt werden darf. Das gilt allgemein, auch bei gewöhnlichen Angriffen auf belagernde Armeen.

F: „Die Gräben von Mordor“

In welchen von Saurons Festungen darf man die Truppen rekrutieren?

A: Wähle drei von Saurons Festungen (Dol Guldur, Moria, Gundabadberg, Morannon, Barad-Dûr, Minas Morgul) aus, in denen dann die rekrutierten Truppen plaziert werden.

F: „Die kämpfenden Uruk-Hai“

1) Darf man diese Karte auch benutzen, um mit einer Armee anzugreifen, die nur eine einzige Isengarteinheit enthält?

2) Darf der Schattenspieler nach den drei Kampfrunden Eliteeinheiten herunterstufen, um den Kampf nach normalen Regeln am laufen zu halten?

A: 1) Ja, man darf.

2) Ja, er darf.

F: „Die Wut der Dunländer“

1) Darf man mit dieser Karte Isengartfiguren auch mehr als eine Region weit bewegen?

2) Wenn Moria von den Freien Völkern belagert wird, darf man dann mit dieser Karte dort Einheiten rekrutieren und/oder dorthinbewegen?

3) Wenn der Schatten Moria belagert, darf man dann diese Karte einsetzen?

A: 1) Ja, man darf. Ereigniskarten brechen oftmals die Grundregeln des Spiels, das ist auch so beabsichtigt.

2) Man darf in diesem Fall mit dieser Karte dort Einheiten rekrutieren, aber nicht dorthinbewegen.

3) Ja, sie darf dann eingesetzt werden.

F: „Drohungen und Versprechungen“

1) Gelten die Beschränkungen für alle passiven Nationen der Freien Völker, oder muß sich der Schattenspieler eine aussuchen?

2) Die Karte wird abgeworfen, wenn wegen eines Angriffs oder der Spezialfähigkeit eines Gefährten eine Nation der Freien Völker auf der Politikleiste vorrückt. Welche Gefährten haben diese besondere Fähigkeit?

A: 1) Die Beschränkungen gelten für alle passiven Nationen der Freien Völker.

2) Boromir, Legolas und Gimli sind die einzigen Gefährten, die eine derartige Spezialfähigkeit besitzen. Es sind folgende:

Legolas:

„Fürst von Düsterwald

Befindet sich Legolas in einer Festung der Elben, verwende einen beliebigen Aktionswürfel, um diese Nation eine Box auf der Politikleiste weiterzubewegen.“

Gimli:

„Zwerg von Erebor

Befindet sich Gimli in einer Festung der Zwerge, verwende einen beliebigen Aktionswürfel, um diese Nation eine Box auf der Politikleiste weiterzubewegen.“

Boromir:

„Hoher Verweser des Weißen Turms

Befindet sich Boromir in einer Stadt oder Festung von Gondor, verwende einen beliebigen Aktionswürfel, um diese Nation eine Box auf der Politikleiste weiterzubewegen.“

F: „Rückkehr nach Valinor“

1) Darf man auch Einheiten anderer Nationen als der Elben mit dieser Karte entfernen?

2) Wer entscheidet, welche Einheiten entfernt werden?

3) Was geschieht mit Anführern und Gefährten, wenn durch diese Karte alle Armee-Einheiten vernichtet werden?

A: 1) Diese Karte betrifft nur die Elben.

2) Nachdem die Anzahl der Treffer ermittelt wurde, entscheidet der Spieler der Freien Völker, welche Elbeneinheiten in den einzelnen Festungen entfernt werden.

3) Normale Anführer werden entfernt, da sie sich nicht ohne Einheiten in einer Region aufhalten dürfen, Gefährten jedoch nicht, da diese nur in einem normalen Kampf vernichtet werden können.

F: „Schatten im Nebelgebirge“

Darf ich die durch diese Karte verfügbaren Figuren in den beiden möglichen Gebieten verteilen?

A: Nein, du mußt die Figuren alle entweder am Gramberg oder in Moria aufstellen.

F: „Sturmkrähe“

Wieweit hat der Spieler der Freien Völker die Wahl, welche Miniatur der gewählten Nation entfernt wird?

A: Er darf eine beliebige Einheit oder einen beliebigen Anführer auswählen. Diese Miniatur wird dann entfernt. Das bedeutet, daß der Schattenspieler die Wahl des Spielers der Freien Völker nicht weiter beeinflussen kann, nur die Nation wird durch ihn festgelegt, wenn er die Karte einsetzt.

Personenereigniskarten des Schattens:

F: „Balrog von Moria“

1) Was passiert, wenn die Position der Gemeinschaft in der Phase der Gemeinschaft in Lorien angegeben wird, sie dabei durch Moria zieht, die Balrogkarte auf dem Tisch liegt und der deshalb gezogene Jagdspielstein ein „Entdeckt“-Symbol aufweist? Wird das Symbol ignoriert, weil die Position der Gemeinschaft schon in Lorien angegeben wurde, oder zwingt das „Entdeckt“-Symbol die Gemeinschaft dazu, einen Schritt auf ihrem Weg zurückzugehen und ein anderes Gebiet als Ziel auszusuchen, in dem keine Siedlung der Freien Völker ist?

2) Darf man mit dieser Karte sowohl den Effekt auf die Gemeinschaft als auch den Kampfeffekt einsetzen?

A: 1) Diese Situation wurde mit der Erweiterung „Die Schlachten des Dritten Zeitalters“ nun klargestellt, siehe

„Jagd Auswirkungen, wenn die Gemeinschaft angegeben oder entdeckt wird“ im Abschnitt „Regeländerungen“.

2) Nur ein Effekt auf der Karte ist nutzbar, entweder der Jagdeffekt oder der Kampfeffekt. Wurde einer dieser Effekte eingesetzt, wird die Karte anschließend zu den schon benutzten Karten gelegt.

F: „Der Palantir von Orthanc“

Muß diese Karte abgeworfen werden, wenn sie im Spiel ist und Saruman stirbt?

A: Ja.

F: „Der Schwarze Heermeister befiehlt“

1) Darf der Schattenspieler die beiden Nazgûl auch rekrutieren, wenn der Hexenkönig ohne Armee in einer Region ist, in der sich eine Armee der Freien Völker befindet?

2) Darf der Schattenspieler die Karte ausspielen und sich nicht mit der Armee bewegen oder mit ihr angreifen, die den Hexenkönig enthält?

A: 1) Ja, denn Nazgûl dürfen sich ja bekanntermaßen in derselben Region wie eine feindliche Armee aufhalten.

2) Ja, er darf.

F: „Der Zerfall des Bundes“

1) Was passiert, wenn der gezogene Jagdspielstein ein Entdeckt-Symbol aufweist?

2) Was passiert, wenn infolge dieser Karte der spezielle Jagdspielstein „Kankras Lauer“ gezogen wird? Zeigt dann der Würfelwurf die Anzahl der Gefährten, die man von der Gemeinschaft abtrennen muß, an?

A: 1) Das Symbol wird ignoriert.

2) Ja.

F: „Die Nazgûl greifen an“

1) Diese Ereigniskarte erlaubt dem Schatten, Personenkarten der Freien Völker zu entfernen. Welche Karten sind damit gemeint?

2) Erlauben die Nazgûl in der Region beim Einsatz dieser Karte Wiederholungswürfe?

A: 1) Damit werden Personenereigniskarten der Freien Völker gemeint, also jene Ereigniskarten der Freien Völker, auf denen auf beiden Seiten das Schwertsymbol ist.

2) Ja, alle Bedingungen für Modifikatoren und Wiederholungswürfe gelten beim Einsatz dieser Karte.

F: „Entsetzlicher Bann“

1) Zählt eine belagerte Festung als angrenzend?

2) Darf ich diese Karte einsetzen, um eine Armee anzugreifen, die in einem Gebiet ist, daß an ein von einer Schattenarmee mit Nazgûl besetztes Gebiet angrenzt, wenn die Schattenarmee einer Nation angehört, die noch nicht im Kriegszustand ist?

A: 1) Ja.

2) Ja, denn die Nazgûl zählen immer als im Kriegszustand befindlich und nur sie greifen mit dieser Karte an.

F: „Grausames Wetter“

Kann diese Karte ausgespielt werden, wenn die Gemeinschaft in Mordor auf der Mordorleiste ist?

A: Nein, denn sie kann nur ausgespielt werden, wenn der Gemeinschaftsfortschrittsspielstein auf 1+ ist. In Mordor jedoch befindet dieser sich immer auf der 0 und wird nur noch eingesetzt, um anzuzeigen, ob die Gemeinschaft entdeckt ist oder nicht.

F: „Grund, Hammer der Unterwelt“

Darf der Schattenspieler nach den drei Kampfrunden Eliteeinheiten herunterstufen, um den Kampf nach normalen Regeln am laufen zu halten?

A: Ja, er darf.

F: „Isildurs Fluch“

1) Diese Karte verlangt das Ziehen eines Jagdspielsteins. Was passiert mit gezogenen Auge-Spielsteinen? Werden sie wieder dem Jagdpool hinzugefügt, wenn die Gemeinschaft Mordor betritt oder für den Rest des Spiels entfernt?

2) Kann der Spieler der Freien Völker defensive Karten wie „Horn von Gondor“ etc einsetzen, um den Jagdschaden durch einen Jagdspielstein zu reduzieren, ihn zu negieren oder durch einen anderen Spielstein zu ersetzen (siehe dafür entsprechende Karten), der durch „Isildurs Fluch“ ins Spiel kam? Wenn ja, könnte man mehr als eine dieser Karten einsetzen, um den Schaden auf 0 zu reduzieren, wenn der Spielstein einen größeren Schaden als 1 erzeugt?

3) Was geschieht, wenn der gezogene Jagdspielstein eine „0“ oder eine negative Zahl aufweist?

4) Was geschieht, wenn der Spielstein ein „Entdeckt-Symbol“ aufweist?

A: 1) Sie werden zur Seite gelegt und wieder dem Jagdpool hinzugefügt, wenn die Gemeinschaft Mordor betritt. Befindet sich die Gemeinschaft in Mordor, wenn die entsprechende Karte eingesetzt wird, werden sie für den Rest des Spiels entfernt.

2) Ja, er kann. Das Reduzieren eines Schadens, der größer als 1 ist, auf 0 ist nicht erlaubt, da „Axt und Bogen“ sowie entsprechende Karten, die den Schaden um 1 reduzieren, vorschreiben, das aller eventueller übriger Schaden normal hingenommen werden muß.

3) Bei einer „0“ oder negativen Zahl erleidet die Gemeinschaft keinen Schaden, also muß sie auch keine Korruption hinnehmen.

4) Ein „Entdeckt-Symbol“ bedeutet, daß die Gemeinschaft ganz normal entdeckt wurde.

F: „Ork-Patrouille“

1) Diese Karte verlangt das Ziehen eines Jagdspielsteins. Was passiert mit gezogenen Auge-Spielsteinen? Werden sie wieder dem Jagdpool hinzugefügt, wenn die Gemeinschaft Mordor betritt oder für den Rest des Spiels entfernt?

2) Kann der Spieler der Freien Völker defensive Karten wie „Horn von Gondor“ etc einsetzen, um den Jagdschaden durch einen Jagdspielstein zu reduzieren, ihn zu negieren oder durch einen anderen Spielstein zu ersetzen (siehe dafür entsprechende Karten), der durch „Widerliche Geschöpfe aus der Tiefe“ ins Spiel kam? Wenn ja, könnte man mehr als eine dieser Karten einsetzen, um den Schaden auf 0 zu reduzieren, wenn der Spielstein einen größeren Schaden als 1 erzeugt?

3) Was geschieht, wenn der gezogene Jagdspielstein eine „0“ oder eine negative Zahl aufweist?

4) Was geschieht, wenn der Spielstein ein „Entdeckt-Symbol“ aufweist?

A: 1) Sie werden zur Seite gelegt und wieder dem Jagdpool hinzugefügt, wenn die Gemeinschaft Mordor betritt. Befindet

- sich die Gemeinschaft in Mordor, wenn die entsprechende Karte eingesetzt wird, werden sie für den Rest des Spiels entfernt.
- 2) Ja, er kann. Das Reduzieren eines Schadens, der größer als 1 ist, auf 0 ist nicht erlaubt, da „Axt und Bogen“ sowie entsprechende Karten, die den Schaden um 1 reduzieren, vorschreiben, das aller eventueller übriger Schaden normal hingenommen werden muß.
 - 3) Bei einer „0“ oder negativen Zahl erleidet die Gemeinschaft keinen Schaden, also muß sie weder einen Verlust noch Korruption hinnehmen.
 - 4) Ein „Entdeckt-Symbol“ bedeutet, daß die Gemeinschaft ganz normal entdeckt wurde.

F: „Schlangenzunge“

- 1) Bezieht sich die Beschreibung der Karte auf das Symbol, das auf den Karten der Gefährten unten rechts ist und ihnen erlaubt, bestimmte Nationen zu aktivieren?
- 2) Darf der Spieler der freien Völker Rohan auf der Politikleiste voranschreiten lassen, solange „Schlangenzunge“ im Spiel ist?
- 3) Wird Rohan aktiviert, wenn die Karte im Spiel ist und der Hexenkönig rekrutiert wird?

A: 1) Ja.

2) Ja, die Karte verhindert nur, daß Rohan aktiviert wird.

3) Nein, Rohan kann nur durch die auf der Karte genannten Methoden aktiviert werden.

F: „Schwärme von Crebain“

Wird diese Karte benutzt bevor oder nachdem der Schattenspieler die Würfel geworfen hat?

A: Bevor er sie geworfen hat.

F: „Widerliche Geschöpfe aus der Tiefe“

1) Diese Karte verlangt das Ziehen eines Jagdspielsteins. Was passiert mit gezogenen Auge-Spielsteinen? Werden sie wieder dem Jagdpool hinzugefügt, wenn die Gemeinschaft Mordor betritt oder für den Rest des Spiels entfernt?

2) Kann der Spieler der Freien Völker defensive Karten wie „Horn von Gondor“ etc einsetzen, um den Jagdschaden durch einen Jagdspielstein zu reduzieren, ihn zu negieren oder durch einen anderen Spielstein zu ersetzen (siehe dafür entsprechende Karten), der durch „Widerliche Geschöpfe aus der Tiefe“ ins Spiel kam? Wenn ja, könnte man mehr als eine dieser Karten einsetzen, um den Schaden auf 0 zu reduzieren, wenn der Spielstein einen größeren Schaden als 1 erzeugt?

3) Was geschieht, wenn der gezogene Jagdspielstein eine „0“ oder eine negative Zahl aufweist?

4) Was geschieht, wenn der Spielstein ein „Entdeckt-Symbol“ aufweist?

A: 1) Sie werden zur Seite gelegt und wieder dem Jagdpool hinzugefügt, wenn die Gemeinschaft Mordor betritt. Befindet sich die Gemeinschaft in Mordor, wenn die entsprechende Karte eingesetzt wird, werden sie für den Rest des Spiels entfernt.

2) Ja, er kann. Das Reduzieren eines Schadens, der größer als 1 ist, auf 0 ist nicht erlaubt, da „Axt und Bogen“ sowie entsprechende Karten, die den Schaden um 1 reduzieren, vorschreiben, das aller eventueller übriger Schaden normal hingenommen werden muß.

3) Bei einer „0“ oder negativen Zahl erleidet die Gemeinschaft keinen Schaden, also muß sie auch keinen Verlust hinnehmen.

4) Ein „Entdeckt-Symbol“ bedeutet, daß die Gemeinschaft ganz normal entdeckt wurde.

F: „Zermürbt durch Leid und Mühen“

1) Diese Ereigniskarte erlaubt dem Schatten, Personenkarten der Freien Völker zu entfernen. Welche Karten sind damit gemeint?

2) Hat „Zermürbt...“ irgendeinen Effekt wenn ein Hobbit, der der Ratgeber der Gemeinschaft ist, von ihr abgetrennt wird, um den Jagdschaden um einen Punkt zu reduzieren?

3) Hat „Zermürbt...“ irgendeinen Effekt wenn ein Hobbit, der der Ratgeber der Gemeinschaft ist, von ihr *in Mordor* abgetrennt wird, um den Jagdschaden um einen Punkt zu reduzieren?

A: 1) Damit werden Personenereigniskarten der Freien Völker gemeint, also jene Ereigniskarten der Freien Völker, auf denen auf beiden Seiten das Schwertsymbol ist.

2) Nein, denn der Hobbit wird abgetrennt und nicht als Verlust entfernt.

3) Nein, auch wenn er in Mordor automatisch aus dem Spiel entfernt wird, wenn er abgetrennt wird, hat „Zermürbt...“ trotzdem keinen Effekt.

GEFÄHRTEN, GÜNSTLINGE & NAZGÛL

Allgemeines zu Personen

F: Wer gilt alles als Person?

A: Als Personen gelten die Gefährten und die Günstlinge. Sie alle haben gemeinsam, daß sie sich alleine in einer Region befinden können, ohne sie begleitende Armeen. Sie dürfen sich außerdem alleine, ohne Armeen, bewegen. Zusätzlich gelten für die einzelnen Personen noch Spezialregeln, wie in den Regeln und auf ihren Personenkarten erwähnt. Des weiteren nehmen viele Ereigniskarten Bezug auf Personen. Beachte, daß Nazgûl eine eigene Kategorie von Figuren sind und weder als Anführer noch als Personen gelten, obwohl sie über einige Fähigkeiten von beiden verfügen.

F: Wenn eine Person sich im selben Gebiet wie eine befreundete Armee befindet, ist sie dann automatisch Anführer der Armee?

A: Ja, sie ist automatisch Anführer der befreundeten Armee.

F: Dürfen Spezialfähigkeiten auf Personenkarten nur einmal pro Runde eingesetzt werden oder sooft, wie man Aktionen zur Verfügung hat?

A: Sooft, wie man Aktionen hat, falls nicht anders angegeben.

F: Wie genau werden Personen durch Festungen an ihrer Bewegung gehindert? Was gilt für

1) Gefährten?

2) Günstlinge, die zusätzlich als Nazgûl zählen?

3) Günstlinge, die nie als Nazgûl zählen?

A: 1) Gefährten müssen ihre Bewegung nur in Schattenfestungen beenden, die vom Schatten kontrolliert werden (sie dürfen natürlich mit dem nächsten Würfel weiterziehen). Wird die Festung von den Freien Völkern belagert, müssen die Gefährten ihre Bewegung dort nicht beenden.

2) Günstlinge, die zusätzlich als Nazgûl zählen, dürfen niemals Regionen mit Festungen, die von den Freien Völkern kontrolliert werden, mit einer Bewegung betreten, sondern nur als Teil einer angreifenden Armee. Sie dürfen jedoch vom Schatten kontrollierte Festungen betreten, wenn die Festung von den Freien Völkern belagert wird. Wenn eine Festung unter Kontrolle der Freien Völker vom Schatten belagert wird, dürfen sie die Region natürlich normal betreten.

3) Siehe „Beschränkung der Bewegung der Günstlinge“ im Abschnitt „Regeländerungen“.

Die Gefährten

F: Wenn ich ein Personenwürfelergebnis dazu benutze, um Gefährten zu bewegen, darf ich dann z.B. Streicher eine Region weit bewegen, dann Merry mitnehmen und beide als Gruppe zwei weitere Regionen weit bewegen, da Streicher Level 3 hat?

A: Nein, denn damit man mehrere Gefährten als eine Gruppe bewegen kann, müssen alle Mitglieder der sich bewegenden Gruppe sich zu Beginn der Bewegung in derselben Region aufhalten.

F: Können Gefährten vom Spieler der Freien Völker in eine belagerte Festung der Freien Völker bewegt werden?

A: Nein, der Spieler der Freien Völker darf keine Gefährten in belagerte Festungen der Freien Völker bewegen, es sei denn, er/sie setzt eine Ereigniskarte ein (wie „Wir werden uns als schneller erweisen“ oder „Gwaihir, Herr der Winde“), die eine solche Bewegung erlaubt.

F: Kann der Spieler der Freien Völker Gefährten aus einer belagerten Festung herausbewegen?

A: Nein, man darf niemals Gefährten oder Armeen aus belagerten Festungen herausbewegen. Es gibt jedoch eine Ausnahme: Streicher/Aragorn kann mit der Karte „Die toten Männer von Dunharrow“ aus Helms Klamm fortbewegt werden, selbst wenn Helms Klamm belagert wird, und dabei beliebige Gefährten mitnehmen.

F: Einige Gefährten (wie z.B. Legolas und Gimli) besitzen auf ihrer Karte nicht den Eintrag „Wenn Ratgeber der

Gemeinschaft“. Bedeutet das, daß sie ihre Spezialfähigkeiten einsetzen können, solange sie noch Teil der Gemeinschaft sind?

A: Nein, sie müssen von der Gemeinschaft abgetrennt werden, um ihre Spezialfähigkeiten einsetzen zu können. Legolas z.B. muß also abgetrennt werden, um seine politische Spezialfähigkeit einsetzen zu können.

F: In einem Spiel mit 4 Spielern haben zwei Fraktionen der Freien Völker Armeen in einer Region, die nicht zu einer gemischten Armee zusammengeschlossen wurden. Eine oder beide Armeen haben einen Gefährten angeschlossen. Wenn jetzt einer der beiden Spieler angreift, darf er Gefährten aus seiner Armee zurücklassen und/oder Gefährten aus der Armee des anderen Spielers im Angriff einsetzen?

A: Jeder der Spieler der Freien Völker darf die Gefährten einsetzen. Deshalb darf der handelnde Spieler frei entscheiden, welche Gefährten er benutzt und welche nicht.

F: Streicher und Aragorn:

1) Kann Streicher zu „Aragorn, Erbe von Isildur“ in Minas Tirith, Pelargir oder Dol Amroth gekrönt werden, wenn die entsprechende Siedlung vom Schatten erobert wurde?

2) Kann Streicher zu „Aragorn, Erbe von Isildur“ gekrönt werden, wenn er in Minas Tirith/Dol Amroth ist und Minas Tirith/Dol Amroth belagert wird?

3) Kann Aragorn/Streicher getötet werden, wenn er keine Einheiten anführt?

A: 1) Nein, Streicher kann nur zum König gekrönt werden, wenn die Stadt/Festung, in der er sich befindet, von den Freien Völkern kontrolliert wird.

2) Wenn Streicher in der Region Minas Tirith/Dol Amroth war, bevor die Festung belagert wurde, und er sich mit Einheiten der Freien Völker in die Festung zurückzog, darf er dort zu „Aragorn, Erbe von Isildur“ gekrönt werden. Wenn die Festung belagert wird und Streicher sich nicht in der Region Minas Tirith/Dol Amroth aufhält, darf er sich nicht in das Gebiet hineinbewegen, wie die Regeln eindeutig besagen, es sei denn, er besitzt eine Ereigniskarte (wie „Wir werden uns als schneller erweisen“ oder „Gwaihir, Herr der Winde“), die eine solche Bewegung erlaubt.

3) Streicher kann Opfer einer erfolgreichen Jagd werden, solange er Teil der Gemeinschaft ist. Aragorn/Streicher kann durch die Ereigniskarte „Herausforderung des Königs“ getötet werden.

F: Gandalf der Graue und Gandalf der Weiße:

- 1) Wenn Gandalf der Weiße ins Spiel kommt, darf er dann in einer vom Schatten belagerten Festung der Elben, die von den Freien Völkern kontrolliert wird, ins Spiel kommen?
- 2) Darf er ins Spiel kommen, wenn die Festung vom Schatten kontrolliert aber von den Freien Völkern belagert wird oder wenn die Festung vom Schatten kontrolliert und nicht belagert wird?
- 3) Wann muß ich im Kampf ansagen, daß ich Gandalfs Spezialfähigkeit einsetze?
- 4) Darf der Spieler der Freien Völker Gandalf den Weißen auch dann noch ins Spiel bringen, wenn einer der Günstlinge des Schattens rekrutiert wurde aber getötet wurde, bevor der Spieler der Freien Völker die Chance hatte, Gandalf den Weißen ins Spiel zu bringen?

A: 1) Ja, wenn Gandalf der Graue tot ist, darf Gandalf der Weiße in einer belagerten Elbenfestung wiederaufstehen. Wenn Gandalf der Graue sich in einer belagerten Elbenfestung befindet, darf er mit einem Wille-des-Westens-Aktionswürfel zu Gandalf dem Weißen „befördert“ werden.

- 2) Nein, die Festung muß von den Freien Völkern kontrolliert werden, damit Gandalf dort „befördert“ oder wiedergeboren werden darf.
- 3) Vor dem Einsatz von Kampfkarten.
- 4) Ja, er darf ihn dann ins Spiel bringen. Von Bedeutung ist nur, daß bisher schon ein Günstling des Schattens rekrutiert wurde. Dies war die Absicht der Designer, auch wenn in den Master Documents für die Personenkarten steht, ein Günstling des Schattens müsse im Spiel sein.

F: Merry und Pippin:

- 1) Wenn Merry oder Pippin Ratgeber der Gemeinschaft sind, darf einer oder dürfen beide sich von der Gemeinschaft trennen, um Jagdschaden zu verringern?
- 2) Wenn beide Hobbits auf diese Weise von der Gemeinschaft getrennt werden, müssen sie sich dann in dieselbe Region bewegen?
- 3) Wenn ein Hobbit oder beide Hobbits auf diese Weise von der Gemeinschaft getrennt werden, weil ein Jagdspielstein gezogen wurde, der auch ein Entdeckt-Symbol aufweist, muß ich sie von dort aus bewegen, wo sich die Gemeinschaft befand, bevor sie durch diese Jagd entdeckt wurde, oder nachdem sie entdeckt wurde und ihre Figur bewegt wurde?
- 4) Wenn Merry und Pippin getötet werden, wenn sie Teil der Gemeinschaft sind (und es nicht in Mordor passierte, siehe Abschnitt „Die Gemeinschaft in Mordor“), wo und wann kann man sie mit der Regel „Findet sie lebendig!“ wieder ins Spiel bringen?

5) Wo werden Merry und Pippin plziert, wenn sie mit der Regel „Findet sie lebendig!“ ins Spiel gebracht werden und sich die Gemeinschaft in einer Festung der Freien Völker unter Belagerung befindet?

6) Wenn ein Gefährte, der keiner der beiden Hobbits ist, Ratgeber der Gemeinschaft ist, man ihn als Verlust hinnimmt und entweder Merry oder Pippin die Position des Ratgebers übernimmt, kann man dann sofort seine Spezialfähigkeit einsetzen, und falls ja, anschließend dasselbe mit dem zweiten Hobbit tun?

7) Können Merry und Pippin, falls sie, bevor die Gemeinschaft Mordor betreten hat, durch die Jagd getötet wurden, wenn die Gemeinschaft wieder in Mordor ist, mithilfe ihrer Fähigkeit „Findet sie lebendig!“ wieder ins Spiel gebracht werden?

A: 1) Ja, sobald sich einer abtrennt, darf der andere die Stelle des Ratgebers einnehmen und sofort dasselbe tun, um den Schaden weiter zu verringern. Beachte, daß dies eine Ausnahme ist, da ansonsten der neue Ratgeber seine Ratgeberfähigkeit noch nicht sofort einsetzen darf.

2) Ja, sie müssen sich, wie es die Regeln bei zum selben Zeitpunkt von der Gemeinschaft abgetrennten Gefährten fordern, in dieselbe Region bewegen.

3) Das Abtrennen erfolgt vor dem Plazieren der Gemeinschaft an der neuen Position. Deshalb muß oder müssen der oder die Hobbits von dort aus bewegt werden, wo die Gemeinschaft sich vor dem Entdecktwerden befand, wobei natürlich alle Regeln zum Abtrennen von Gefährten zur Anwendung kommen.

4) Sie können jederzeit wieder ins Spiel zurückkehren, in dem der Spieler der Freien Völker einen Aktionswürfel (Personen- oder Wille-des-Westens-Würfel) einsetzt, und sie auf dem Spielbrett plziert, als ob sie sich normal von der Gemeinschaft getrennt hätten. Dies zählt als Aktion.

5) Sie müssen in diesem Fall in der belagerten Festung plziert werden (siehe auch entsprechende Frage zum Abtrennen von Gefährten in belagerten Festungen im Abschnitt „Die Gemeinschaft und Gollum“).

6) Ja, dieses Vorgehen ist erlaubt. Man darf auch dann sofort einen oder beide Hobbits unter Einsatz der Spezialfähigkeit abtrennen. Beachte, daß dies eine Ausnahme ist und Gefährten normalerweise ihre Ratgeberfähigkeiten nur verwenden können, wenn sie zu Beginn einer Aktion schon Ratgeber sind, und nicht, wenn sie es erst während oder nach der Aktion geworden sind.

7) Nein, denn sie werden laut der Fähigkeit wieder ins Spiel gebracht, als wenn sie von der Gemeinschaft abgetrennt worden wären. Da diese Abtrennung in Mordor stattfindet, würden sie automatisch getötet.

Die Günstlinge

F: Darf man Günstlinge des Schattens in belagerten Schattenfestungen rekrutieren?

A: Ja, sie dürfen in belagerten Schattenfestungen rekrutiert werden.

F: Der Hexenkönig:

- 1) Zählt der Hexenkönig als Nazgûl, insbesondere, wenn er gegen Gandalf den Weißen kämpft?
- 2) Darf Gandalf der Weiße seinen Führungswert mit seiner Spezialfähigkeit negieren?
- 3) Ist der Hexenkönig unsterblich wie die anderen Nazgûl und darf, wenn er getötet wurde, erneut rekrutiert werden?
- 4) Was geschieht, wenn der Hexenkönig alleine oder mit einem oder mehreren Nazgûl in einer Region mit Festung und ohne

Armeeinheiten des Schattens ist, die vom Schatten kontrolliert wird, und diese Region wird von einer Armee der Freien Völker angegriffen und (da keine Armee des Schattens anwesend ist) automatisch erobert? Müssen oder dürfen die genannten Figuren dann diese Region verlassen?

5) Muß man tatsächlich eine Ereigniskarte ziehen, wenn der Hexenkönig an einem Kampf teilnimmt und man in dessen erster Runde eine Kampfkarte ausspielt?

A: 1) Der Hexenkönig zählt im Hinblick auf die Regeln oder auf Ereigniskarten als Nazgûl, es sei denn er wird speziell erwähnt. Beispiel: Im Hinblick auf das erneute Rekrutieren von Nazgûl zählt er nicht als solcher, da er nach seinem Tod nicht wieder rekrutiert werden kann. Aus diesem Grund wird dieser Punkt in den Regeln extra erwähnt (in diesem Fall für alle Günstlinge).

2) Gandalf der Weiße darf seinen Führungswert mit dieser Fähigkeit negieren.

3) Wenn der Hexenkönig getötet wird, darf er nicht mehr erneut rekrutiert werden und wird für immer aus dem Spiel entfernt. Dies steht eindeutig als allgemeingültige Regel für alle Günstlinge im Regelheft.

4) Er/Sie darf/dürfen in der Region bleiben und darf/dürfen sie jederzeit mit einer normalen Bewegung verlassen. Wenn er/sie das tut/tun, darf/dürfen er/sie die Region erst wieder betreten, wenn es ihm/ihnen nach normalen Regeln erlaubt ist. Beachte jedoch, daß diese Region trotzdem, solange dort keine Belagerung stattfindet, nicht mehr von weiteren Nazgûl oder Günstlingen, die hinsichtlich ihrer Bewegung als Nazgûl zählen, betreten werden darf.

5) Ja, der Kartentext ist korrekt. Das Ziehen dieser Karte ist keine Option, sondern zwingend vorgeschrieben.

F: Saruman:

1) Saruman darf Orthanc nie verlassen, aber darf er an einem Angriff, der von Orthanc ausgeht, teilnehmen und seinen Führungswert benutzen?

2) Erlaubt Sarumans Fähigkeit „Diener der Weißen Hand“ ihm, zwei Eliteeinheiten mit einer Rekrutierungsaktion zu rekrutieren? Mit anderen Worten, da man normalerweise zwei Anführer mit einem Würfel rekrutieren kann und seine Eliteeinheiten als Anführer zählen, kann man mithilfe dieser Regel zwei Eliteeinheiten auf einmal rekrutieren? Die Karte sagt, die Eliteeinheiten zählen „für Aktions- und Kampf-Zwecke sowohl als Anführer als auch als Armeefigur“.

3) Kann Sarumans Fähigkeit „Sarumans Stimme“ eingesetzt werden, um zwei reguläre Isengarteinheiten in Orthanc durch zwei Isengarteliteinheiten zu ersetzen, während Orthanc belagert wird?

4) Kann Saruman überleben, wenn er alleine in Orthanc ist und eine Armee der Freien Völker das Gebiet Orthanc betritt? Die Regeln besagen, daß Personen, die ohne Armee in einer Region sind, nicht von Armeen getötet werden können.

5) Was passiert, wenn Saruman ohne Armee des Schattens in Orthanc ist und eine Armee der Freien Völker in Orthanc von einer Schattenarmee angegriffen wird?

A: 1) Ja, Saruman darf bei einem Angriff von Orthanc aus teilnehmen und dabei ganz normal seinen Führungswert einsetzen.

2) Nein, die Fähigkeit erlaubt ihm nicht, zwei Eliteeinheiten auf einmal zu rekrutieren. Er darf aber natürlich nachwievor mit seiner Fähigkeit „Sarumans Stimme“ zwei reguläre Isengarteinheiten in Orthanc durch zwei Isengarteliteinheiten ersetzen.

3) Nein, denn außer durch Ereigniskarten darf man in belagerten Festungen nicht rekrutieren, mit Ausnahme einiger Personen.

4) Wenn Saruman alleine in Orthanc ist und sich eine Armee der Freien Völker in das Gebiet hineinbewegt, wird Saruman nicht getötet (ebenso wie eine andere Person an seiner Stelle nicht getötet würde), sondern bleibt in dem Gebiet, die Freien Völker erlangen jedoch trotzdem die Kontrolle über Orthanc. Solange Einheiten der Freien Völker in Orthanc sind, darf Saruman die Fähigkeit „Sarumans Stimme“ nur eingeschränkt benutzen. Und zwar darf er nur noch im nördlichen und südlichen Dunland Einheiten rekrutieren. Er darf keinerlei Einheiten in Orthanc rekrutieren. Seine anderen Fähigkeiten bleiben bestehen: Isengarteliteinheiten (und Eliteeinheiten der Südländer & Ostlinge in Spielen mit 3 oder 4 Spielern) zählen weiterhin, solange er am Leben ist, auch als Anführer, und der zusätzliche Würfel für den Schattenspieler, den er zur Verfügung stellt, bleibt ebenfalls in dessen Würfelpool. Jede Ent-Ereigniskarte, die ausgespielt wird (natürlich nicht als Kampfeffekt), solange Saruman alleine in Orthanc ist oder solange Orthanc von den Freien Völkern kontrolliert wird, vernichtet Saruman.

5) Saruman wird in diesem Fall automatisch zum Anführer der Schattenarmee. Zieht sich die Schattenarmee aus dem Kampf zurück, verbleibt er in Orthanc.

F: Saurons Mund:

Darf der Schattenspieler Saurons Mund in einer Festung Saurons rekrutieren, die von den Freien Völkern erobert wurde?

A: Zum Zeitpunkt der Rekrutierung muß die Festung vom Schatten kontrolliert werden, darf aber von den Freien Völkern belagert werden.

Die Nazgûl

F: 1) Kann ein Nazgûl alleine eine Siedlung erobern oder ist dafür eine Armee nötig?

2) Was geschieht, wenn ein oder mehrere Nazgûl mit oder ohne den Hexenkönig in einer Region mit Festung und ohne Armeeinheiten des Schattens ist/sind, die vom Schatten kontrolliert wird, und diese Region wird von einer Armee der Freien Völker angegriffen und (da keine Armee des Schattens anwesend ist) automatisch erobert? Müssen oder dürfen die genannten Figuren dann diese Region verlassen?

3) Wie genau werden Nazgûl durch Festungen an ihrer Bewegung gehindert?

A: 1) Dafür ist eine Armee nötig.

2) Er/Sie darf/dürfen in der Region bleiben und darf/dürfen sie jederzeit mit einer normalen Bewegung verlassen. Wenn er/sie das tut/tun, darf/dürfen er/sie die Region erst wieder betreten, wenn es ihm/ihnen nach normalen Regeln erlaubt ist. Beachte jedoch, daß diese Region trotzdem, solange dort keine Belagerung stattfindet, nicht mehr von weiteren Nazgûl oder Günstlingen, die hinsichtlich ihrer Bewegung als Nazgûl zählen, betreten werden darf.

3) Nazgûl dürfen niemals Regionen mit Festungen, die von den Freien Völkern kontrolliert werden, mit einer Bewegung betreten, sondern nur als Teil einer angreifenden Armee. Sie dürfen jedoch vom Schatten kontrollierte Festungen betreten, wenn die Festung von den Freien Völkern belagert wird. Wenn eine Festung unter Kontrolle der Freien Völker vom Schatten belagert wird, dürfen sie die Region natürlich normal betreten.

DIE GEMEINSCHAFT DES RINGES UND DIE JAGD NACH DEM RING

Die Gemeinschaft und Gollum

F: Kann ein von der Gemeinschaft getrennter Gefährte sich dieser jemals wieder anschließen?

A: Nein, sobald sich ein Gefährte von der Gemeinschaft getrennt hat ist es ihm unmöglich, sich ihr jemals wieder anzuschließen.

F: Muß der Spieler der Freien Völker die Gemeinschaft verdecken, um sie zu bewegen, nachdem er ihre Position angegeben hat?

A: Nein, das Angeben der Position der Gemeinschaft ist nicht dasselbe wie das Entdecken der Gemeinschaft. Nur wenn die Gemeinschaft entdeckt wird, entweder durch eine Jagd oder einen ähnlichen Effekt, oder wenn Gollum seine Spezialfähigkeit einsetzt, wird der Fortschrittsspielstein der Gemeinschaft umgedreht und sie gilt als entdeckt. Beachte, daß man, wenn die Gemeinschaft entdeckt ist, sie niemals bewegen oder ihre Position angeben kann, solange, bis sie wieder verdeckt wurde.

F: Wenn mehrere Gefährten die Gemeinschaft verlassen, müssen sie sich dann in dasselbe Gebiet bewegen oder können sie zu verschiedenen Gebieten ziehen? Die Regeln scheinen vorzuschreiben, daß sie sich in dasselbe Gebiet bewegen müssen.

A: Sie müssen sich in dasselbe Gebiet bewegen.

F: Können mehrere Gefährten, die schon die Gemeinschaft verlassen haben und die sich im selben Gebiet aufhalten, mit demselben Personenaktionswürfel in verschiedene Gebiete ziehen, oder müssen sie sich weiterhin zusammen bewegen?

A: Sie können sich in verschiedene Gebiete bewegen.

F: Kann die Gemeinschaft jemals bei einem Kampf zerstört werden? Mit anderen Worten: Wenn der letzte bekannte Aufenthaltsort der Gemeinschaft im selben Gebiet ist wie eine Armee der Freien Völker, der Gemeinschaftsfortschrittsspielstein sich auf der „0“ befindet und diese Armee der freien Völker vernichtet wird, wird dann die Gemeinschaft ebenso zerstört (gemäß den Regeln für die Gefährten)?

A: Nein, die Gemeinschaft und jegliche Gefährten, die noch Teil der Gemeinschaft sind, können nicht im Kampf vernichtet werden.

F: Unterliegt die Gemeinschaft denselben Bewegungsbeschränkungen wie Gefährten, die die Gemeinschaft verlassen haben?

a) Muß sie ihre Position in einer Schattenfestung angeben (und damit in dieser Festung anhalten), um sie zu durchqueren?

b) Ist es ihr verboten, eine verbündete Festung, die belagert wird, zu betreten oder zu verlassen?

A: Die Gemeinschaft unterliegt nicht denselben Bewegungsbeschränkungen wie von der Gemeinschaft getrennte Gefährten und muß folglich nicht ihre Position in einer Schattenfestung angeben, um sie zu durchqueren, noch beeinträchtigt eine Belagerung einer verbündeten Festung ihre Bewegung in diese hinein oder aus dieser hinaus.

F: Wie verhält es sich mit dem Abtrennen von Gefährten von der Gemeinschaft, wenn sich die Figur, die die Gemeinschaft darstellt, in einer Region mit einer verbündeten Festung befindet, die vom Schatten belagert wird?

A: Befindet sich die Figur der Gemeinschaft in einer solchen Region, dürfen sämtliche von ihr abgetrennte Gefährten nur in dieser Region plaziert werden, selbst dann, wenn der Gemeinschaftsfortschrittsspielstein sich bei 1 oder höher befindet. Die Gefährten müssen sich nämlich beim Abtrennen an alle Bewegungsregeln der Gefährten halten, und Gefährten dürfen niemals eine eigene Festung betreten oder verlassen, die von feindlichen Armeen belagert wird. Da der Ausgangspunkt der Bewegung die Position der Gemeinschaft ist, darf ein abgetrennter Gefährte in diesem Fall die Region nicht verlassen. Will man also Gefährten abtrennen und mit ihnen in eine andere Region ziehen, so muß vorher die Position der Gemeinschaft in einer anderen Region angegeben werden.

F: Welche Arten von Festungen zählen als Festungen des Schattens hinsichtlich der Regel „10.7.3.3 – Das Entdecken der Gemeinschaft in einer Festung des Schattens“?

A: Es zählen nur Festungen des Schattens, die vom Schattenspieler kontrolliert werden. Festungen der Freien Völker, die vom Schatten kontrolliert werden, oder Festungen des Schattens, die von den Freien Völkern kontrolliert werden, zählen hinsichtlich dieser Regel nicht als Festungen des Schattens.

F: Kann sich die Gemeinschaft in einer Stadt oder Festung des Schattens, die von den Freien Völkern kontrolliert wird, von Korrumpierung heilen?

A: Nein, die Gemeinschaft kann sich nur in Städten oder Festungen heilen, die zu Beginn des Spieles von den Freien Völkern kontrolliert wurden. Natürlich muß die entsprechende Stadt oder Festung zum Zeitpunkt der Heilung (siehe Regel „12.2 – Die Ringträger heilen“) auch von den Freien Völkern kontrolliert werden, damit die Korrumpierung reduziert wird.

F: Kann die Gemeinschaft sich in einer Festung der Freien Völker, die von den Freien Völkern kontrolliert und vom Schatten belagert wird, von Korruption heilen?

A: Ja, sie kann.

F: Wie genau bewegt man die Gemeinschaft vorwärts, wenn man ihre Position angibt oder sie entdeckt wurde?

A: Man bewegt sie maximal so viele Regionen weit, wie der Gemeinschaftsfortschrittsspielstein auf der Fortschrittsleiste anzeigt. Man darf die Gemeinschaft aber auch weniger Regionen weit bewegen. Beachte, daß die Gemeinschaft, wenn sie entdeckt wird, niemals ihre Bewegung in einer Stadt oder Festung der Freien Völker beenden kann.

F: Gollum

1) Kann Gollum durch die Jagd jemals ausgeschaltet werden? Kann man z.B. entscheiden, ihn als Verlust hinzunehmen, wenn die Gemeinschaft Jagdschaden erleidet?

2) Kann Gollum irgendeiner seiner Ratgeberfähigkeiten unmittelbar dann einsetzen, wenn der letzte Gefährte der Gemeinschaft abgetrennt wird oder stirbt?

3) Kann Gollum eingesetzt werden, um die Gemeinschaft auf dem letzten Feld der Mordorleiste (Schicksalskluft) aufzudecken und die Korruptionpunkte um 1 zu reduzieren, selbst wenn die Korruptionpunkte durch den Jagdspielstein auf 12 gestiegen sind? Man kann nämlich die entsprechende Regel im Regelheft so interpretieren, daß es bei 12 Punkten nicht erlaubt ist, sondern daß der Spieler der Freien Völker in diesem Fall automatisch verliert.

4) Darf Gollum seine Ratgeberfähigkeit benutzen, um den Jagdschaden durch einen normalen (grauen) Jagdspielstein ohne Auge mit einem Entdecken-Symbol zu reduzieren, da die Gemeinschaft ja durch ihn in diesem Fall das Entdecken-Symbol ignorieren kann?

A: 1) Nein, Gollum darf nicht als Verlust hingenommen werden und wird niemals durch die Jagd ausgeschaltet.

2) Nein, Gollums Ratgeberfähigkeiten gelten nicht beim Ziehen eines Jagdspielsteins, wenn noch andere Gefährten in der Gemeinschaft sind. Gollum folgt der Gemeinschaft heimlich und wird sich nicht offenbaren, solange noch andere Gefährten übrig sind, und kann deshalb seine Ratgeberfähigkeiten nicht gegen denselben Jagdspielstein einsetzen, gegen den das ein Gefährte getan hat.

3) Die Korruptionpunkte würden nicht auf 12 steigen, bevor die Jagd beendet ist, also ja, man kann Gollum so einsetzen. Dieser Einsatz von Gollum würde das „historische“ Ende darstellen – das Eingreifen Gollums, das aus der Niederlage der Freien Völker einen Sieg macht.

4) Ja, da wegen seiner Fähigkeit der Jagdspielstein die Gemeinschaft nicht entdecken konnte, kann er auch den Jagdschaden um 1 reduzieren, wenn man sich entschließt, die Gemeinschaft aufzudecken.

Die Jagd

F: Ist es richtig, daß die Jagdmodifikatoren der Nazgûl, Festungen des Schattens oder Armeen des Schattens negiert werden, wenn sich irgendeine Armee der Freien Völker im selben Gebiet aufhält?

A: Nein, die Modifikatoren gelten auch in diesem Fall.

F: Erlaubt eine vom Schattenspieler eroberte Festung der Freien Völker Wiederholungswürfe für die Jagd, wenn sich die Gemeinschaft im Gebiet mit der eroberten Festung befindet?

A: Ja, Festungen, die vom Schattenspieler kontrolliert werden, erlauben Jagdwiederholungswürfe, und wenn eine Schattenfestung vom Spieler der Freien Völker erobert wird, erlaubt diese keine Jagdwiederholungswürfe mehr, wenn sich die Gemeinschaft im selben Gebiet aufhält.

F: Gemäß den Regeln muß jeder Würfel in die Jagdbox gelegt werden, der eingesetzt wurde, um die Gemeinschaft zu bewegen. Schließt dies tatsächlich alle Würfel ein (also auch solche, mit denen Ereigniskarten ausgespielt wurden, die die Gemeinschaft bewegen) oder nur Personenaktionswürfel?

A: Nur Personenaktionswürfel, mit denen die Gemeinschaft bewegt wurde (inklusive solcher Würfel, die durch Elbenringe in Personenaktionswürfel umgewandelt wurden oder Wille-des-Westens-Würfel, die zu diesem Zweck als Personenaktionswürfel verwendet wurden), werden in die Jagdbox gelegt.

F: In welcher Reihenfolge treten die Effekte einer Jagd, Jagdschaden und eventuelles Entdecken, in Kraft?

A: Zuerst wird der Jagdschaden abgehandelt und eventuell durch Hinnehmen von Verlusten oder Einsatz von Karten und Fähigkeiten reduziert oder sogar vollständig verhindert, sofern dies möglich ist, dann wird die neue Position der Gemeinschaft bestimmt, sofern sie entdeckt wurde.

Die Gemeinschaft in Mordor

F: Darf man Merry's und Pippin's Ratgeberfähigkeit in Mordor nutzen?

A: Ja, allerdings gelten in Mordor von der Gemeinschaft abgetrennte Gefährten automatisch als tot. Man darf sie also in Mordor unter Einsatz ihrer Beraterfähigkeit abtrennen, um Schaden durch einen Jagdspielstein zu reduzieren, allerdings sterben sie in diesem Fall endgültig und werden vollständig aus dem Spiel entfernt.

F: Wenn die Gemeinschaft durch eine erfolgreiche Jagd in Morannon oder Minas Morgul entdeckt wird, muß man sie erneut verdecken, bevor man ihre Position angeben kann, so daß sie gemäß den Regeln Mordor betreten kann?

A: Ja, man muß sie verdecken, so daß man in der nächsten Phase der Gemeinschaft ihre Position in Morannon oder Minas Morgul angeben kann und sie die Mordorleiste betreten darf.

F: Werden die üblichen Modifikatoren für Wiederholungswürfe (Nazgûl, Schattenfestung, Schattenarmee im selben Gebiet wie die Gemeinschaft) in Mordor (d.h. im Gebiet Gorgoroth) angewendet?

A: Nein, die Mordorleiste gilt nicht als Teil des Gebiets Gorgoroth. Innerhalb Mordors ist die Gemeinschaft sicher vor diesen Bedrohungen.

F: Kann der Jagdschaden in Mordor größer als 5 sein, wenn ein Augenspielstein gezogen wird und in der Jagdbox mehr als 5 Würfel vorhanden sind?

A: Ja, in Mordor gibt es keinen Maximalschaden durch die Jagd.