

EIN SPIEL VON R. DI MEGLIO, M. MAGGI & F. NEPITELLO

DER RINGKRIEG

basierend auf Der Herr der Ringe™ von J.R.R. Tolkien
ERWEITERUNG

DIE HERREN VON
MITTELERDE™

ARES



KAPITEL 1: EINFÜHRUNG

Die *Herren von Mittelerde* ist eine Erweiterung für das Brettspiel *Der Ringkrieg, 2. Edition*. Sie bringt neue Mechanismen und Strategien ins Spiel, die von Geschehnissen und Charakteren inspiriert sind, die in Tolkiens Werk so nicht auftauchen bzw. nur eine kleinere Rolle spielen.

Zentrale Charaktere aus *Der Herr der Ringe*, die bisher nur auf Karten vertreten waren, erhalten jetzt eigene Figuren und Regeln. Und einige Charaktere des Grundspiels bekommen hier eine alternative Gestalt.

SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft
- 3 Spezialaktionswürfel der Hüter der Elbenringe
- 2 Spezialaktionswürfel der Unterschergen
- 6 neue Plastikfiguren
 - Elrond
 - Galadriel
 - Balrog von Moria
 - Gothmog
 - Hexenkönig, Herr der Ringgeister
 - Saurons Mund, Schwarzer Númenorer
- 2 Bonus-Plastikfiguren
 - Aragorn, Erbe des Isildur
 - Gandalf der Weiße
- 11 Pappmarker und -plättchen:
 - 4 Sméagol-Jagdplättchen
 - 1 Sméagol-Charaktermarker
 - 1 Balrog-Statusmarker
 - 3 Elbenringmarker
 - 2 Aktionsmarker des Schattens
- 1 Sméagol-Spezialereigniskarte „Wir werden ihn bekommen“
- 3 neue Gefährtenkarten: Elrond, Galadriel, Sméagol
- 7 alternative Gefährtenkarten: Boromir, Gandalf, Gimli, Legolas, Meriadoc, Peregrin, Streicher
- 2 neue Unterschergenkarten: Balrog von Moria und Gothmog
- 2 alternative Schergenkarten: Saurons Mund und der Hexenkönig, Herr der Ringgeister
- 13 neue Ereigniskarten (6 für die Freien Völker, 7 für den Schatten)

Hinweis: Die zwei größeren Sméagol-Jagdplättchen passen zur *Sammleredition des Ringkriegs*.

Aus Gründen der Spielbalance solltet ihr *Der Ringkrieg* immer entweder mit allen Regeln und Elementen aus *Die Herren von Mittelerde* oder komplett ohne diese Erweiterung spielen. Die Elemente können zwar auch einzeln eingebunden werden, können dann aber die Spielbalance verändern. Die einzige Ausnahme hierzu sind die alternativen Gefährten (siehe *Der Rat von Bruchtal* auf Seite 30). Sie können beliebig hinzugenommen oder weggelassen werden.

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau funktioniert genauso wie im Grundspiel *Der Ringkrieg*, mit den folgenden Ausnahmen:

- Der erste Ratgeber der Gemeinschaft kann entweder Gandalf der Graue oder Streicher (beliebige Versionen) sein.
- Anstatt der Elbenringmarker aus dem Grundspiel werden die neuen Elbenringmarker aus dieser Erweiterung verwendet. Jeder dieser neuen Marker zeigt ein Porträt des Charakters, welcher der Hüter dieses Rings ist.
- Von den 13 neuen Ereigniskarten (6 für die freien Völker, 7 für den Schatten) *ersetzt* die Karte „Ein Balrog ist gekommen!“ die Karte mit derselben Nummer aus dem Grundspiel (17, „Balrog von Moria“) im Charakterstapel des Schatten-Spielers. Die übrigen 12 Karten werden einfach in die jeweiligen Ereigniskartenstapel gemischt (je vier in die beiden Charakterstapel und je zwei in die beiden Strategiestapel).
- Zu den normalen Jagdplättchen werden zwei der Sméagol-Jagdplättchen in den Jagdvorrat getan.
- Das übrige Material dieser Erweiterung wird zunächst beiseitegelegt. Die alternativen Gefährtenkarten und die Aktionsmarker des Schattens werden nur in der Variante *Der Rat von Bruchtal* verwendet (siehe Seite 30), außer Gandalf der Graue, Hüter von Narya (siehe Seite 19).
- Die neuen Figuren für Gandalf den Weißen und Aragorn dienen nur der besseren Unterscheidung auf dem Spielplan, wenn diese beiden Charaktere ins Spiel gebracht werden. Für sie gibt es keine neuen Regeln.

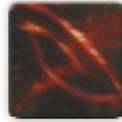
Hinweis: Zur besseren Lesbarkeit wird in diesem Regelheft die Phase „Aktionswürfel bereitlegen und Ereigniskarten ziehen“ schlicht „Aktionswürfel bereitlegen“ genannt.

DIE MARKER IM ÜBERBLICK

Sméagol-Jagdplättchen (4)



Vorderseite



Rückseite

Sméagol-Charaktermarker (1)



Vorderseite



Rückseite

Elbenringmarker (3)



Vilya (Elrond)



Nenia (Galadriel)

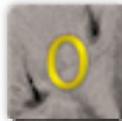


Narya (Gandalf)

Balrog-Statusmarker (1)



Vorderseite



Rückseite

Aktionsmarker des Schattens (2)



Vorderseite:
Nazgûl und
Schergen bewegen



Vorderseite:
Einen Politikmarker des
Schattens weiter bewegen



Rückseite

PLASTIKFIGUREN

Charaktere der Freien Völker



Aragorn



Elrond



Galadriel



Gandalf der Weiße

Charaktere des Schattens



Balrog



Gothmog



Saurons Mund



Der Hexenkönig

AKTIONSWÜRFEL

Hüter der Elbenringe



Vilya (Elrond)



Nenya (Galadriel)



Narya (Gandalf)

Unterschergen



Balrog



Gothmog

KAPITEL II: NEUE REGELN

NEUE BEGRIFFE

NICHT EROBERT

Die Formulierung **nicht erobert** bezeichnet Siedlungen, die vom selben Spieler gehalten werden, der sie auch zu Beginn des Spiels hielt.

Eine Siedlung, die vom Gegner erobert und dann wieder zurückerobert wurde, gilt wieder als „nicht erobert“.

Eine belagerte Festung gilt als „nicht erobert“, wenn die belagerte Armee dem ursprünglichen Besitzer der Festung gehört.

NICHT FLIEGENDE SCHERGEN

Einige der neuen Schergen des Schattens (der Balrog und Gothmog) können im Gegensatz zu den Nazgûl (und dem Hexenkönig) nicht fliegen. Deshalb werden sie als **nicht fliegende Schergen** bezeichnet.

Sie bewegen sich genauso wie Saurons Mund, der der einzige Scherge dieser Art aus dem Grundspiel ist (der Hexenkönig fliegt ebenso wie die Nazgûl, und Saruman kann sich überhaupt nicht bewegen).

Ein nicht fliegender Scherge:

- kann sich allein um so viele Regionen bewegen, wie seine Stufe angibt, und ignoriert gegnerische Armeen;
- kann unpassierbares Gelände *nicht* überschreiten;
- kann eine Region mit eigener Festung *nicht* betreten oder verlassen, wenn diese belagert wird;
- kann alleine nicht in Regionen mit einer Festung gezogen werden, wenn diese von den Freien Völkern gehalten wird, es sei denn, die Festung wird vom Schatten belagert.

NEUE SPEZIALAKTIONSWÜRFEL

Diese Erweiterung enthält fünf **Spezialaktionswürfel**: drei **Würfel der Hüter der Elbenringe** (kurz: Hüter-Würfel) und zwei **Unterschergen-Würfel**.

Diese Spezialaktionswürfel funktionieren im Wesentlichen wie die Aktionswürfel aus dem Grundspiel, für sie gelten aber auch einige Sonderregeln, die im Folgenden erklärt werden.

NEUE REGELN FÜR DEN AKTIONSWURF UND DAS BEREITLEGEN DER AKTIONSWÜRFEL

- Wenn sie im Spiel sind, werden die Spezialaktionswürfel zusammen mit den normalen Aktionswürfeln geworfen.
- Wenn ein Spieler mehrere Spezialaktionswürfel wirft, muss er nach dem Wurf *einen* davon wählen, dessen gewürfeltes Symbol er später in der Runde einsetzen möchte, und die anderen beiseite legen, bevor er mit der Phase „Aktionen ausführen“ beginnt.
 - Wenn er mit mindestens einem der Spezialaktionswürfel ein Auge würfelt, muss er ein Auge wählen.
 - Wenn beide Spieler mehr als einen Spezialaktionswürfel geworfen haben, sucht der Spieler zuerst aus, der insgesamt die meisten Würfel geworfen hat (bei Gleichstand der Spieler der Freien Völker).
- Spezialaktionswürfel, die beiseitegelegt wurden, stehen dem Spieler in Phase 1 der nächsten Runde ebenso wieder zur Verfügung wie die Würfel, die er benutzt hat.

NEUE SYMBOLE AUF DEN SPEZIALAKTIONSWÜRFELN

Die neuen Spezialaktionswürfel haben einige neue bzw. ungewohnte Symbole:



Das Symbol **Karte ziehen** bedeutet, dass der entsprechende Spieler eine Karte von einem beliebigen seiner Ereigniskartenstapel ziehen darf.



Das **Balrog**-Symbol auf dem Balrog-Würfel wird im Abschnitt über diesen Charakter erklärt (siehe Seite 23-25).



Das **Entfernen**-Symbol ★ ist auf einigen Würfelseiten zusammen mit einem Aktionssymbol abgebildet und bedeutet, dass dieser Würfel, unter bestimmten Voraussetzungen, nach seinem Einsatz aus dem Spiel genommen wird. Siehe *Hüter-Würfel bereitlegen und entfernen* (Seite 10) und *Untershergen-Würfel bereitlegen und entfernen* (Seite 11).

Beachtet, dass die Spezialaktionswürfel der Freien Völker auch das **Auge**-Symbol haben. Wenn es gewürfelt wird, erhält der Spieler der Freien Völker dafür keine Aktion. Ja, er stärkt in dieser Runde sogar den Schatten in der Jagd nach dem Ring.

EINEN SPEZIALAKTIONSWÜRFEL WÄHLEN

Wenn ein Spieler mehr als einen Spezialaktionswürfel im Aktionswurf wirft, muss er *einen Spezialaktionswürfel* wählen und die anderen beiseitelegen (er erhält sie am Anfang der nächsten Runde wieder). Den Würfel, den er gewählt hat, setzt er in der Aktionsphase ganz normal ein.

Wenn er jedoch mit mindestens einem seiner Spezialaktionswürfel ein Auge gewürfelt hat, muss er ein Auge wählen und die anderen Spezialaktionswürfel beiseitelegen.

Wenn er mehr als ein Auge würfelt, wählt er trotzdem nur einen Würfel. Er darf dann entscheiden, *welchen* Spezialaktionswürfel mit Auge er wählt.

Der gewählte Würfel mit Auge wird dann wie üblich auf das Jagdfeld gelegt und auch sonst wie ein normaler Aktionswürfel mit Auge behandelt.

EINEN SPEZIALAKTIONSWÜRFEL EINSETZEN

Wenn der gewählte Würfel kein Auge zeigte, wird er wie ein normaler Aktionswürfel in Phase 5 (Aktionen ausführen) behandelt und wird auch mitgezählt, wenn entschieden wird, wer mehr Würfel hat.

Hinweis: Jeder gewählte Spezialaktionswürfel (der kein Auge zeigt) kann eingesetzt werden, wenn ein „beliebiger Aktionswürfel“ im Rahmen einer Ereigniskarte oder einer Charakterfähigkeit eingesetzt gefordert wird.

SPEZIALAKTIONSWÜRFEL ENTFERNEN

Ein Spezialaktionswürfel wird in Phase 1 (Aktionswürfel bereitlegen) aus dem Würfelvorrat des entsprechenden Spielers entfernt, wenn der dazugehörige Charakter in der vorigen Runde aus dem Spiel genommen wurde. Unter *Hüter-Würfel bereitlegen und entfernen* (Seite 10) und *Unterschergen-Würfel bereitlegen und entfernen* (Seite 11) steht mehr dazu, wie diese Würfel außerdem noch aus dem Würfelvorrat entfernt werden.

DIE HÜTER-WÜRFEL

Die Hüter der drei Elbenringe geboten über eine verborgene Macht, die den Freien Völkern helfen könnte, wenn sie offen eingesetzt würde. Doch dadurch würden die Hüter auch Gefahr laufen, Saurons Aufmerksamkeit auf den Einen Ring zu lenken. Diese Macht und die damit verbundene Gefahr wird im Spiel durch die Spezialaktionswürfel und die anderen Fähigkeiten der Hüter dargestellt.

SYMBOLE AUF DEN HÜTER-WÜRFELN

Vilya (Elrond)



Armee +
Entfernen



Rekru-
tierung



Ereignis



Karte
ziehen



Karte
ziehen



Auge +
Entfernen

Nenya (Galadriel)



Charakter +
Entfernen



Rekru-
tierung



Ereignis



Karte
ziehen



Karte
ziehen



Auge +
Entfernen

Narya (Gandalf)



Charakter



Rekru-
tierung



Ereignis



Armee



Karte
ziehen



Auge

HÜTER-WÜRFEL DEM WÜRFELVORRAT HINZUFÜGEN

Wenn Elrond oder Galadriel ins Spiel kommen oder Gandalf der Graue, Hüter von Narya, der Ratgeber der Gemeinschaft wird, wird ab dem Beginn der darauf folgenden Runde der jeweilige Ring zum Würfelvorrat der Freien Völker hinzugefügt (bzw. in Gandalfs Fall schon in der Runde, in der er zum Ratgeber wird).

Ausnahme: Wenn Gandalf zu Beginn des Spiels Ratgeber der Gemeinschaft wird, wird der Narya-Würfel bereits in der ersten Runde zum Würfelvorrat hinzugefügt.

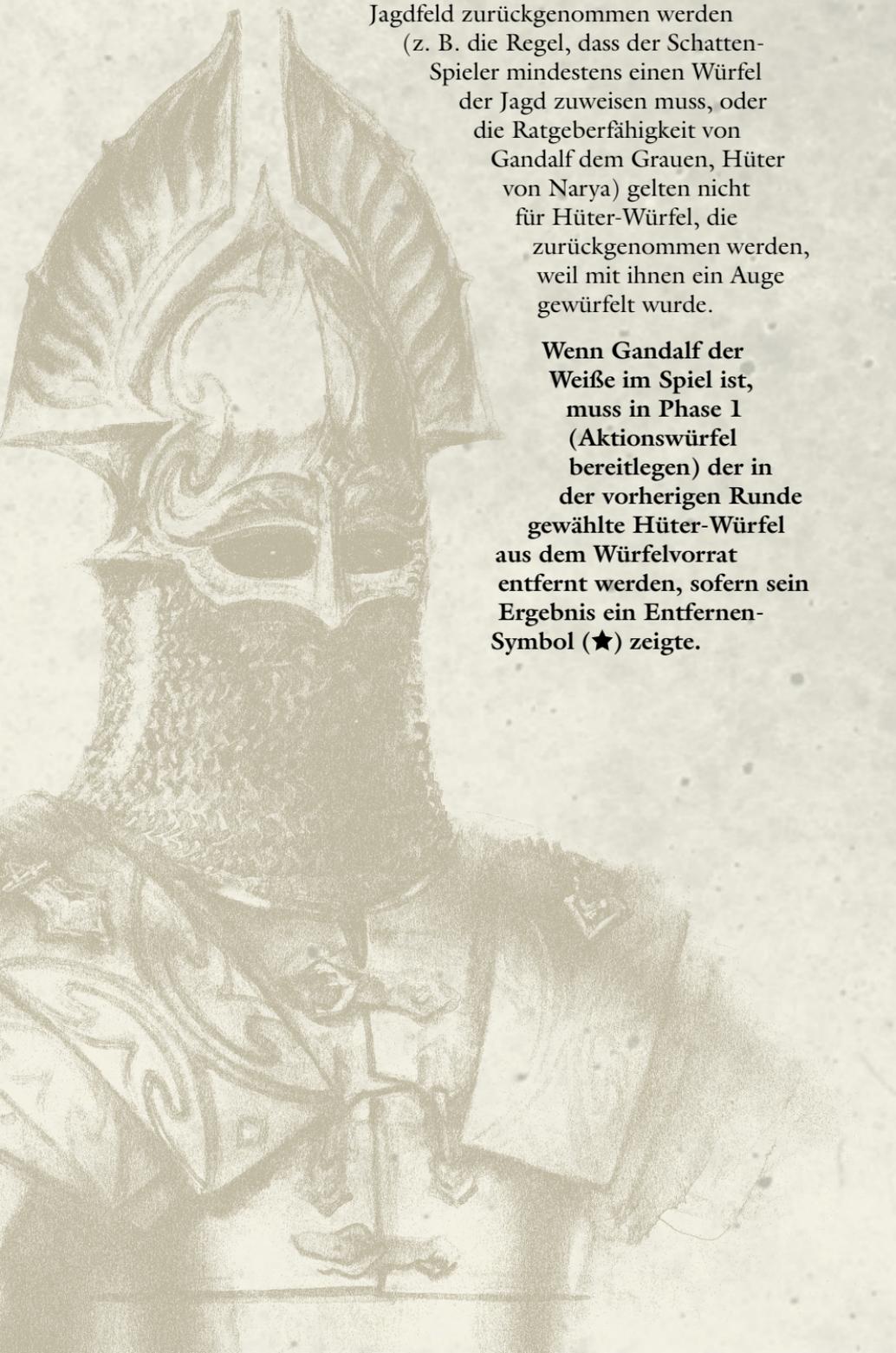
Durch Elrond wird der **Vilya**-Würfel, durch Galadriel der **Nenya**-Würfel und durch Gandalf den Grauen, Hüter von Narya, der **Narya**-Würfel hinzugefügt (genaue Regeln dazu auf Seite 16 bis 20).

HÜTER-WÜRFEL BEREITLEGEN UND ENTFERNEN

In Phase I (Aktionswürfel bereitlegen) werden alle in der letzten Runde gewählten und beiseitegelegten Hüter-Würfel wieder bereitgelegt.

Regeln, die sich auf Aktionswürfel der Freien Völker beziehen, die aus dem Jagdfeld zurückgenommen werden (z. B. die Regel, dass der Schatten-Spieler mindestens einen Würfel der Jagd zuweisen muss, oder die Ratgeberfähigkeit von Gandalf dem Grauen, Hüter von Narya) gelten nicht für Hüter-Würfel, die zurückgenommen werden, weil mit ihnen ein Auge gewürfelt wurde.

Wenn Gandalf der Weiße im Spiel ist, muss in Phase I (Aktionswürfel bereitlegen) der in der vorherigen Runde gewählte Hüter-Würfel aus dem Würfelvorrat entfernt werden, sofern sein Ergebnis ein Entfernen-Symbol (★) zeigte.



DIE UNTERSCHERGEN-WÜRFEL

Gothmog und der Balrog von Moria spielten zwar keine so große Rolle in den Plänen des Dunklen Herrschers wie seine anderen Schergen, sie waren ihm aber dennoch sehr nützlich.

Ihr Einfluss wird in dieser Erweiterung durch die Spezialaktionswürfel sowie die Fähigkeiten auf ihren Charakterkarten deutlich.

SYMBOLE AUF DEN UNTERSCHERGEN-WÜRFELN

Balrog

					
Charakter + Entfernen	Balrog	Balrog	Rekrutierung	Karte ziehen	Auge + Entfernen

Gothmog

					
Armee + Entfernen	Armee	Rekrutierung	Rekrutierung	Karte ziehen	Auge + Entfernen

UNTERSCHERGEN-WÜRFEL DEM WÜRFELVORRAT HINZUFÜGEN

Wenn der Balrog bzw. Gothmog ins Spiel kommt, wird der entsprechende Spezialaktionswürfel am Anfang der nächsten Runde zum Würfelvorrat des Schattens hinzugefügt.

UNTERSCHERGEN-WÜRFEL BEREITLEGEN UND ENTFERNEN

In Phase 1 (Aktionswürfel bereitlegen) werden alle in der letzten Runde gewählten und beiseitegelegten Unterschergen-Würfel wieder bereitgelegt.

Wenn der Hexenkönig (beliebige Version) im Spiel ist, muss in Phase 1 (Aktionswürfel bereitlegen) der in der vorherigen Runde gewählte Unterschergen-Würfel aus dem Würfelvorrat entfernt werden, sofern sein Ergebnis das Entfernen-Symbol (★) zeigte.

BEISPIELE FÜR DIE VERWENDUNG VON SPEZIALAKTIONSWÜRFELN

Gandalf der Graue, Hüter von Narya, im Spiel



In Runde 1 macht der Spieler der Freien Völker Gandalf den Grauen, Hüter von Narya, zum Ratgeber der Gemeinschaft. Er wirft den Narya-Würfel zusammen mit seinen vier normalen Aktionswürfeln und würfelt das Symbol „Karte ziehen“. Er hat in dieser Runde also fünf Aktionen zur Verfügung.

Hätte er das Auge gewürfelt, hätte er den Würfel auf das Jagdfeld legen müssen und somit nur vier Aktionen zur Verfügung gehabt.

Gandalf der Graue, Hüter von Narya, und Galadriel im Spiel



Zu Beginn der nächsten Runde ist Gandalf der Graue, Hüter von Narya, immer noch der Ratgeber, und auch Galadriel ist im Spiel. Der Spieler der Freien Völker fügt den Narya- und den Nanya-Würfel zu seinem Würfelvorrat hinzu.

Mit dem Narya-Würfel würfelt er ein Armeesymbol und mit dem Nanya-Würfel ein Ereignissymbol. Vor Phase 5 (Aktionen ausführen) muss er nun einen der beiden Würfel wählen. Er wählt den Nanya-Würfel.

Der Narya-Würfel wird diese Runde nicht genutzt und bis zur nächsten Runde beiseitegelegt. Er wird nächste Runde wieder geworfen, sofern die Bedingungen dazu erfüllt sind (Gandalf also immer noch der Ratgeber ist und mindestens ein Aktionswürfel der Freien Völker aus dem Jagdfeld zurückgenommen wurde).

Elrond, Galadriel und Gandalf der Weiße im Spiel



In einer späteren Runde sind Elrond, Galadriel und Gandalf der Weiße im Spiel. Der Spieler der Freien Völker fügt den Vilya- und den Nenya-Würfel zu seinem Würfelvorrat hinzu und würfelt mit beiden das Symbol „Auge + Entfernen“. Nur ein Würfel mit Auge muss auf das Jagdfeld gelegt werden. Der Spieler der Freien Völker wählt einen der beiden. Diese Entscheidung ist wichtig, denn beide Würfel zeigen das Entfernen-Symbol, was bedeutet, dass der gewählte Würfel in Phase 1 der nächsten Runde aus dem Spiel genommen wird, sofern Gandalf der Weiße dann immer noch im Spiel ist.

Der Spieler wählt den Vilya-Würfel. Der Nenya-Würfel wird also beiseitegelegt und nächste Runde wieder geworfen, sofern Galadriel dann noch im Spiel ist.

Der Balrog, Gothmog und der Hexenkönig im Spiel



Der Balrog, Gothmog und der Hexenkönig, Herr der Ringgeister, sind zu Beginn der Runde im Spiel. Der Schatten-Spieler würfelt mit dem Gothmog-Würfel „Armee + Entfernen“ und mit dem Balrog-Würfel „Karte ziehen“.

Das Armeesymbol wäre zwar nützlicher, aber der Schatten-Spieler wählt den Balrog-Würfel mit dem Symbol „Karte ziehen“, weil dieser kein Entfernen-Symbol zeigt. Der Balrog-Würfel gibt ihm diese Runde eine zusätzliche Aktion. Hätte er den Gothmog-Würfel gewählt, würde dieser in Phase 1 der nächsten Runde aus dem Spiel genommen (sofern der Hexenkönig dann noch im Spiel ist).

DIE ELBENRINGE

In **Die Herren von Mittelerde** treten drei neue Charaktere auf den Plan, die Hüter der Elbenringe: Elrond, Galadriel und Gandalf der Graue, Hüter von Narya. Der folgende Abschnitt beschreibt, welche neuen Regeln dadurch für den Einsatz der Elbenringe gelten:

DIE ELBENRINGMARKER

Elrond, Hüter von Vilya; Galadriel, Hüterin von Nenyä, und Gandalf der Graue, Hüter von Narya, haben Spezialfähigkeiten, die sich auf den Elbenring in ihrem Titel beziehen.

Um die drei Ringe leichter voneinander unterscheiden zu können, enthält diese Erweiterung drei neue Elbenringmarker, die unter der Abbildung des Rings das Porträt seines Hüters tragen.

ELBENRINGE EINSETZEN

Jeder Elbenring kann entweder wie im Grundspiel eingesetzt werden oder, um die Spezialfähigkeit dieses Rings zu aktivieren (siehe unten). Wie im Grundspiel kann der Spieler der Freien Völker jeden der Elbenringe dazu einsetzen, einmal pro Runde einen unbenutzten Aktionswürfel auf eine beliebige Seite (nicht auf „Wille des Westens“) zu drehen.

Dieser Einsatz ist immer möglich, egal ob der Charakter auf dem Elbenringmarker im Spiel ist oder nicht.

Elbenringe können nicht eingesetzt werden, um einen Hüter-Würfel oder einen Unterschergen-Würfel auf eine andere Seite zu drehen.

Wenn ein Elbenring eingesetzt wurde, wird sein Marker auf die Rückseite gedreht und dem Schatten-Spieler übergeben (der ihn dann ebenfalls nach den Regeln des Grundspiels dazu einsetzen darf, einen seiner Aktionswürfel auf eine andere Seite zu drehen).

Wenn der Spieler der Freien Völker einen Elbenring in dieser Weise einsetzt, muss er sich entscheiden, welchen Elbenring er einsetzt, denn die Spezialfähigkeit dieses Rings steht ihm dann später nicht mehr zur Verfügung.

Hinweis: Der Spieler der Freien Völker kann pro Runde maximal einen Elbenring wie üblich, aber *zusätzlich* weitere Elbenringe für ihre Spezialfähigkeiten einsetzen.

SPEZIALFÄHIGKEITEN DER ELBENRINGE

Die Spezialfähigkeit eines Rings kann genutzt werden, sobald der entsprechende Hüter im Spiel ist. Sie wird auf der Charakterkarte des Hüters erklärt. Wenn die Spezialfähigkeit eines Rings genutzt wird, wird der entsprechende Elbenringmarker auf die Rückseite gedreht und dem Schatten-Spieler übergeben.

Mit der Ereigniskarte „Drei Ringe den Elbenkönigen“ kann der Spieler der Freien Völker bereits eingesetzte Elbenringe zurückholen.

SPEZIALFÄHIGKEITEN DER ELBENRINGE



Vilya, der Mächtigste der Drei (Elrond)

Du kannst Vilya einsetzen, um einen Aktionswürfel (kein Wille des Westens), den du soeben eingesetzt hast, nicht beiseite (bzw. aufs Jagdfeld) zu legen. Du kannst den Würfel dann in dieser Runde noch einmal einsetzen.



Narya, der Ring aus Adamant (Galadriel)

Jedes Mal, wenn ein normales Jagdplättchen mit einem Auge gezogen wird, kannst du dich entscheiden, Narya einzusetzen, um das Plättchen wirkungslos zu machen und ganz aus dem Spiel zu nehmen und stattdessen ein neues Jagdplättchen zu ziehen.



Narya der Große (Gandalf der Graue)

Wenn Gandalf der Graue in einer nicht eroberten Siedlung einer Nation der Freien Völker ist, kannst du Narya und einen beliebigen Aktionswürfel einsetzen, um diese Nation zu aktivieren und ihren Marker direkt auf das letzte Feld der Politikleiste („Im Krieg“) zu bewegen.

Wenn er das tut, kann er beliebige Ringe wählen, muss dabei aber zuerst alle aus dem Spiel genommenen zurückholen, bevor er welche vom Schatten-Spieler nehmen kann. Die Spezialfähigkeit eines so zurückgeholten Rings (und sein normaler Einsatz) steht ihm dann wieder zur Verfügung.

REGELN FÜR 3 UND 4 SPIELER

Im Spiel zu dritt oder zu viert gelten zusätzlich folgende Regeln:

- Elrond und Galadriel werden vom Gondor-Spieler gespielt, aber der Startspieler der Freien Völker wählt den Hüter-Würfel, der dann von einem der beiden Spieler der Freien Völker eingesetzt werden kann.
- Wenn einer der beiden Spieler der Freien Völker einen Elbenring einsetzt, um ein Würfelergebnis zu verändern, wählt der Gondor-Spieler, welcher Ring genau eingesetzt wird.
- Der Balrog von Moria und Gothmog werden vom Hexenkönig-Spieler gespielt, aber der Startspieler des Schattens wählt den Unterschergen-Würfel, der dann von einem der beiden Schatten-Spieler eingesetzt werden kann.

KAPITEL III: NEUE CHARAKTERE

Die *Herren von Mittelerde* bringt diverse neue Charaktere ins Spiel. Sechs davon – die alternativen Versionen von Aragorn, Boromir, Gimli, Legolas, Meriadoc und Peregrin – werden nur in der Variante *Der Rat von Bruchtal* verwendet (siehe Seite 30).

Die übrigen Charaktere sollten bei allen Partien mit dieser Erweiterung benutzt werden.

Die neuen Charaktere sind:

- die drei Hüter der Elbenringe (Galadriel; Elrond; Gandalf der Graue, Hüter von Narya);
- Sméagol;
- die zwei Unterschergen (der Balrog von Moria und Gothmog);
- der Hexenkönig, Herr der Ringgeister;
- Saurons Mund, Schwarzer Númenorer.

Sméagol hat keine eigene Figur, denn er ist immer Teil der Gemeinschaft, wenn er im Spiel ist.

Auch die alternativen Versionen der Gefährten haben keine neuen Figuren, da der Spieler der Freien Völker sich geheim für eine der beiden Versionen jedes Charakters entscheidet (siehe *Der Rat von Bruchtal*, Seite 30).

Sämtliche Regeln zu diesen neuen Charakteren sind hier im Detail erklärt und auf den jeweiligen **Charakterkarten** zusammengefasst.

ELROND, HÜTER VON VILYA



Elrond, der Herr von Bruchtal, war einst Gil-Galads Herold und ist nun einer der standhaftesten Gegner des Dunklen Herrschers, die noch in Mittelerde weilen. Er ist der Hüter von Vilya, dem mächtigsten der drei Elbenringe, und kann ein mächtiger Gegenspieler des Schattens werden – doch um welchen Preis enthüllt man einen Ring der Macht dem Auge Saurons? Die folgenden Regeln simulieren diese Wendung der Geschichte.



Elrond hat die folgenden Werte:

- **Stufe: 0** (Elrond kann Bruchtal nicht verlassen)
- **Führung: 2**
- **Nation: Elben.**
- **Durch ihn wird der Vilya-Würfel dem Würfelvorrat der Freien Völker hinzugefügt.**

WIE ELROND INS SPIEL KOMMT

Wenn Sauron oder die Elben „Im Krieg“ sind und Bruchtal nicht erobert ist, kann der Spieler der Freien Völker einen Rekrutierungswürfel einsetzen, um Elrond in Bruchtal ins Spiel zu bringen.

ELROND IM SPIEL



Elrond ist einer der Hüter der Elbenringe, und er bringt dem Spieler der Freien Völker den Vilya-Würfel, wenn er im Spiel ist.

Der Vilya-Würfel ist ein Hüter-Würfel, dessen Regeln auf Seite 9 beschrieben sind.

Der Vilya-Würfel wird in Phase 1 (Aktionswürfel bereitlegen) aus dem Spiel genommen, wenn:

- Elrond aus dem Spiel genommen wurde, *oder*
- entweder sein Armee-Symbol oder sein Auge-Symbol (die beide das Entfernen-Symbol zeigen) gewählt wurde und Gandalf der Weiße im Spiel ist.

Spezialfähigkeiten

Vilya, der Mächtigste der Drei

Der Spieler der Freien Völker kann Vilya einsetzen, um einen Aktionswürfel, den er soeben eingesetzt hat (kein Wille des Westens), *nicht* beiseite (bzw. aufs Jagdfeld) zu legen. Er kann den Würfel dann in dieser Runde noch einmal einsetzen.

Elronds Gefolge

Alle Elite-Einheiten der Elben in derselben Region wie Elrond gelten für Kämpfe sowohl als Einheit als auch als Anführer.

Zusätzliche Regeln

- Elrond gilt für sämtliche Kampfkarteneffekte als Gefährte der Stufe 3.
- Elrond kann Bruchtal nicht verlassen und wird aus dem Spiel genommen, sobald Bruchtal vom Schatten gehalten wird.

GALADRIEL, HÜTERIN VON NENYA



Galadriel, die Herrin des Goldenen Waldes, ist eine der mächtigsten Elben, die noch in Mittelerte weilen, doch als Hüterin von Nenia, dem Ring aus Adamant, hatte sie bereits vor langer Zeit entschieden, sich vor Sauron zu verbergen. Was wäre wohl geschehen, wenn Galadriel ihre Macht offen genutzt hätte, um den Freien Völkern zu helfen, und sich somit dem Lidlosen Auge gezeigt hätte? Die folgenden Regeln simulieren diese Wendung der Geschichte.



Galadriel hat die folgenden Werte:

- **Stufe: 0** (Galadriel kann Lórien nicht verlassen)
- **Führung: 2**
- **Nation: Elben.**
- **Durch sie wird der Nenia-Würfel dem Würfelvorrat der Freien Völker hinzugefügt.**

WIE GALADRIEL INS SPIEL KOMMT

Wenn Sauron oder die Elben „Im Krieg“ sind und Lórien nicht erobert ist, kann der Spieler der Freien Völker einen Rekrutierungswürfel einsetzen, um Galadriel in Lórien ins Spiel zu bringen.

GALADRIEL IM SPIEL



Galadriel ist einer der Hüter der Elbenringe, und sie bringt dem Spieler der Freien Völker den Nenia-Würfel, wenn sie im Spiel ist.

Der Nenia-Würfel ist ein Hüter-Würfel, dessen Regeln auf Seite 9 beschrieben sind.

Der Nenia-Würfel wird in Phase 1 (Aktionswürfel bereitlegen) aus dem Spiel genommen, wenn:

- Galadriel aus dem Spiel genommen wurde, *oder*
- entweder sein Charakter-Symbol oder sein Auge-Symbol (die beide das Entfernen-Symbol zeigen) gewählt wurde und Gandalf der Weiße im Spiel ist.

Spezialfähigkeiten

Nenya, der Ring aus Adamant

Jedes Mal, wenn ein normales Jagdplättchen mit einem Auge gezogen wird, kann der Spieler der Freien Völker sich entscheiden, Nenya einzusetzen, um das Plättchen wirkungslos zu machen und ganz aus dem Spiel zu nehmen und stattdessen ein neues Jagdplättchen zu ziehen.

Tapferkeit des Elbenvolks

Der Spieler der Freien Völker kann in Lórien rekrutieren, auch wenn die Festung belagert wird.

Zusätzliche Regeln

- Galadriel gilt für sämtliche Kampfkarteneffekte als Gefährte der Stufe 3.
- Galadriel kann Lórien nicht verlassen und wird aus dem Spiel genommen, sobald Lórien vom Schatten gehalten wird.

GANDALF DER GRAUE, HÜTER VON NARYA

Nur die Weisen wussten, dass Gandalf der Hüter eines Elbenrings war – Naryas des Großen. Der Ring wurde ihm bei seiner Ankunft in Mittelerde von Círdan, dem Schiffbauer, anvertraut.

In *Der Herr der Ringe* scheint Gandalf die Macht des Rings im Verborgenen einzusetzen, um seinen Mitstreitern Kraft und Hoffnung zu verleihen. Doch was wäre geschehen, wenn er offen von diesem Ring der Macht Gebrauch gemacht hätte? Die alternative Version von Gandalf dem Grauen simuliert diese Wendung der Geschichte.



Hinweis: Da dieser Charakter in *Die Herren von Mittelerde* eine sehr zentrale Rolle spielt, kann der Spieler der Freien Völker diese Version von Gandalf wählen, auch wenn nicht nach der Variante *Der Rat von Bruchtal* gespielt wird (siehe Seite 30).

Gandalf der Graue, Hüter von Narya, hat die folgenden Werte:

- **Stufe:** 3
- **Führung:** 1
- **Nation:** Freie Völker.
- **Wenn er der Ratgeber der Gemeinschaft ist, wird der Narya-Würfel dem Würfelvorrat der Freien Völker hinzugefügt.**

WIE GANDALF DER GRAUE INS SPIEL KOMMT

Zu Beginn des Spiels kann der Spieler der Freien Völker wählen, ob er mit Gandalf dem Grauen in der Version des Grundspiels oder mit Gandalf dem Grauen, Hüter von Narya, spielen möchte. Dazu legt er die entsprechende Charakterkarte in den Gemeinschaftsstapel. Der Schatten-Spieler darf dabei nicht sehen, welche Version er gewählt hat, es sei denn, Gandalf ist der erste Ratgeber der Gemeinschaft.

Gandalf der Graue, Hüter von Narya, kann nach den üblichen Regeln von der Gemeinschaft getrennt werden.

GANDALF DER GRAUE, HÜTER VON NARYA, IM SPIEL



Wenn Gandalf der Graue, Hüter von Narya, der Ratgeber der Gemeinschaft ist, ist er einer der drei Hüter der Elbenringe (siehe unten, Seite 9 und Seite 14).

Spezialfähigkeiten

Ratgeber.

Wenn Gandalf der Graue, Hüter von Narya, während Phase 1 (Aktionswürfel bereitlegen) der Ratgeber der Gemeinschaft ist und der Spieler der Freien Völker mindestens einen Aktionswürfel aus dem Jagdfeld zurückgenommen hat, wird der Narya-Würfel zum Würfelvorrat der Freien Völker hinzugefügt.

Das bedeutet, dass der Narya-Würfel nur dann zum Würfelvorrat hinzugefügt wird, wenn Gandalf der Ratgeber ist und die Gemeinschaft sich in der vorigen Runde mindestens einmal über einen Charakterwürfel bewegt hat. Der Narya-Würfel ist ein Hüter-Würfel, dessen Regeln auf Seite 9 beschrieben sind.

Wenn Gandalf also in Phase 2 (Gemeinschaft des Rings) Ratgeber der Gemeinschaft wird, wird der Narya-Würfel erst in der nächsten Runde zum Würfelvorrat hinzugefügt, und auch nur, wenn Gandalf dann immer noch der Ratgeber ist.

Ausnahme: Wenn Gandalf zu Beginn des Spiels Ratgeber der Gemeinschaft wird, wird der Narya-Würfel bereits in der ersten Runde zum Würfelvorrat hinzugefügt.

Narya der Große.

Wenn Gandalf der Graue, Hüter von Narya, in einer nicht eroberten Siedlung einer Nation der Freien Völker ist, kann der Spieler der Freien Völker Narya und einen beliebigen Aktionswürfel einsetzen, um diese Nation zu aktivieren und ihren Marker direkt auf das letzte Feld der Politikleiste („Im Krieg“) zu bewegen.

Bote aus dem Westen.

Wenn Gandalf der Graue, Hüter von Narya, nicht Teil der Gemeinschaft ist, kann er genauso wie Gandalf der Graue, der Graue Wanderer, durch Gandalf den Weißen ersetzt werden.

SMÉAGOL, ARMER WICHT

In *Der Herr der Ringe* wird Gollum gesehen, wie er der Gemeinschaft heimlich folgt, als diese durch Moria reist. Er schließt sich den Ringträgern jedoch erst an, als Frodo und Sam allein auf dem Weg zum Schicksalsberg sind.

Doch wie wäre es der Gemeinschaft ergangen, wenn sie dieses bemitleidenswerte Geschöpf bereits vor dem Zerfall der Gemeinschaft gezähmt hätten? Die folgenden Regeln simulieren diese Wendung der Geschichte.



Sméagol hat die folgenden Werte:

- **Stufe: X** (Sméagols Stufe ist immer so hoch wie die des Gefährten der Gemeinschaft mit der höchsten Stufe.)
- **Führung: 0** (Sméagol kann nie als Anführer im Kampf genutzt werden.)

WIE SMÉAGOL INS SPIEL KOMMT



Wenn ein Spieler ein Sméagol-Jagdplättchen aus dem Jagdvorrat zieht, beträgt der Jagdschaden 0, und Sméagol kommt als besonderer Gefährte ins Spiel, der ab sofort immer Ratgeber der Gemeinschaft ist.

Sméagols Charakterkarte wird auf das Ratgeberfeld und sein Charaktermarker zu den anderen Charaktermarkern gelegt.

Das gezogene Sméagol-Jagdplättchen wird aus dem Spiel genommen.

Ab sofort gelten alle Spezialfähigkeiten Sméagols.

Hinweis: Sméagol ist *nicht* Gollum. Sméagol hat keine Auswirkung auf Ereignisse, die durch Gollum eintreten, oder Karteneffekte, die durch Gollum verändert werden.

Wenn Gollum vor Sméagol ins Spiel kommt (oder wenn Sméagol bereits im Spiel war, aber schon aus dem Spiel genommen wurde), kommt Sméagol nicht ins Spiel, wenn ein Sméagol-Jagdplättchen gezogen wird. In diesem Fall wird das Plättchen abgeworfen und ein neues Jagdplättchen gezogen.

SMÉAGOL IM SPIEL

- Sméagol gilt als normaler Gefährte der Gemeinschaft, bis auf, dass er immer ihr Ratgeber ist. Er wird mitgezählt, wenn bestimmt wird, wie viele Aktionswürfel der Schatten-Spieler auf das Jagdfeld legen darf, und er kann wie jeder andere Gefährte nach dem Jagdwurf als Verlust entfernt werden.
- Sméagol hat Stufe X. Das bedeutet, dass Sméagols Stufe immer so hoch ist wie die des Gefährten der Gemeinschaft mit der höchsten Stufe.
- Sméagol kann wie jeder andere Gefährte von der Gemeinschaft getrennt werden, er wird dann jedoch aus dem Spiel genommen.
- Sméagol wird aus dem Spiel genommen, wenn sich die Gemeinschaft in einer nicht eroberten Stadt oder Festung der Freien Völker zeigt.
- Wenn Sméagol aus dem Spiel genommen wird (egal wie), kommt sofort die Ereigniskarte des Schattens „Wir werden ihn bekommen“ ins Spiel.
- Sobald Sméagol der einzige Gefährte in der Gemeinschaft ist, wird er durch Gollum ersetzt. In diesem Fall kommt „Wir werden ihn bekommen“ nicht ins Spiel.
- Wenn ein Sméagol-Jagdplättchen gezogen wird, nachdem Sméagol aus dem Spiel genommen wurde, wird es abgeworfen und ein neues gezogen.
- Wenn Sméagol nicht (mehr) im Spiel ist, kann Gollum wie üblich ins Spiel gebracht werden.

Spezialfähigkeiten

Ratgeber

Wenn ein Sméagol-Jagdplättchen gezogen wird, beträgt der Jagdschaden 0. Das gezogene Sméagol-Jagdplättchen wird aus dem Spiel genommen.

Sméagol und Ereigniskarten

Einige der neuen Ereigniskarten dieser Erweiterung verändern die Auswirkungen von Sméagols Anwesenheit, wenn sie gespielt werden:

- Durch „Du weißt den Weg dorthin“ werden das dritte und vierte Sméagol-Jagdplättchen zum Jagdvorrat hinzugefügt.
- Durch „Wir wollen nicht zurückgehen“ helfen die Sméagol-Jagdplättchen im Jagdvorrat dem Schatten-Spieler.
- Mit „Sichere Wege in der Dunkelheit“ kann „Wir werden ihn bekommen“ oder „Wir wollen nicht zurückgehen“ abgeworfen werden, was Sméagols Nachteile verringert.

DER BALROG VON MORIA, ETWAS BÖSES DER ALTEN WELT



Der Balrog ist ein Dämon, der die Kriege der Alten Welt überlebt hat und sich seitdem unter den Bergen versteckt.

Dieser Sklave Morgoths hätte Furcht und Schrecken über das Land bringen können, doch er fand sein Ende durch Gandalf den Grauen auf dem Gipfel des Zirak-Zigil. Was wäre geschehen, wenn dieser Unhold Zeit gehabt hätte, die Länder der Freien Völker zu terrorisieren. Die folgenden Regeln simulieren diese Wendung der Geschichte.



Der Balrog hat die folgenden Werte:

- **Stufe: 0** (Der Balrog kann Moria nur verlassen, wenn er aktiviert wird, siehe unten)
- **Führung: 3**
- **Durch ihn wird der Balrog-Würfel dem Würfelvorrat des Schattens hinzugefügt.**

WIE DER BALROG INS SPIEL KOMMT

Der Schatten-Spieler kann einen Rekrutierungswürfel einsetzen, um den Balrog in Moria ins Spiel zu bringen. Wenn Moria weder erobert ist noch belagert wird, kann der Schatten-Spieler dort außerdem eine Sauron-Einheit (Reguläre oder Elite) rekrutieren.

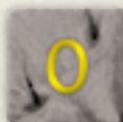
Wenn der Balrog ins Spiel kommt, werden die Politikmarker der Zwerge und der Elben ein Feld weiter bewegt.

Der Schatten-Spieler legt den Balrog-Statusmarker mit der „Passiv“-Seite nach oben vor sich ab.

Balrog-Statusmarker



Vorderseite:
Aktiv



Rückseite:
Passiv

DER BALROG IM SPIEL



Der Balrog ist ein Unterscherge und fügt dem Würfelvorrat des Schattens seinen Unterschergen-Würfel hinzu (siehe Seite 11), solange er im Spiel ist.

Der Balrog-Würfel wird in Phase 1 (Aktionswürfel bereitlegen) aus dem Spiel genommen, wenn:

- der Balrog aus dem Spiel genommen wurde, *oder*
- entweder sein Charakter-Symbol oder sein Auge-Symbol (die beide das Entfernen-Symbol zeigen) gewählt wurde und der Hexenkönig (beliebige Version) im Spiel ist.

Spezialfähigkeiten

Feuer und Schatten

Wenn die Gemeinschaft entdeckt wird oder sich zeigt und sich dadurch in, durch oder aus der Region mit dem Balrog bewegt oder dort bleibt, wird ein Jagdplättchen gezogen und abgehandelt (ein Entdeckt-Symbol wird dabei ignoriert).

Zeigt das gezogene Plättchen ein Auge, werden der Balrog und der Ratgeber der Gemeinschaft aus dem Spiel genommen (außer wenn Gollum der Ratgeber der Gemeinschaft ist, dann wird das Plättchen ohne Auswirkung abgelegt).

Flamme von Udûn

Wenn der Balrog an einem Kampf teilnimmt, erhöht er die Kampfstärke seiner Armee um 2 (der Schatten-Spieler darf immer noch höchstens 5 Kampfwürfel werfen).

Den Balrog aktivieren



Der Balrog kommt zunächst **passiv** ins Spiel – d. h. er hat Stufe 0 und kann Moria nicht verlassen. Wenn der Schatten-Spieler jedoch das Balrog-Symbol auf dem Balrog-Würfel würfelt (und wählt) oder die Ereigniskarte „Ein Balrog ist gekommen“ spielt, wird der Balrog **aktiv**. Der Balrog-Statusmarker wird dann auf die „Aktiv“-Seite gedreht.

Auswirkungen der Aktivierung

Wenn der Balrog aktiv ist, hat er Stufe 2.

Der Balrog *kann* Moria verlassen, wenn er aktiv ist. Er ist ein nicht fliegender Scherge mit Bewegungsweite 2.

Wenn der Balrog bereits aktiv ist und ein Balrog-Symbol gewürfelt und gewählt wird, kann der Würfel für EINE der folgenden Aktionen eingesetzt werden:

- eine Armee mit dem Balrog bewegen, *oder*
- mit einer Armee mit dem Balrog angreifen, *oder*
- den Balrog alleine bewegen.

Den Balrog passiv machen

Wenn der Balrog einmal aktiv ist, bleibt er es solange, bis der Spieler der Freien Völker ihn wieder **passiv** macht.

Der Spieler der Freien Völker kann den Balrog **passiv** machen, indem er:

- einen „Wille des Westens“-Würfel einsetzt, *oder*
- einen Charakterwürfel einsetzt, wenn Gandalf (beliebige Version) in derselben Region wie der Balrog ist.

Wenn der Balrog außerhalb von Moria passiv gemacht wird, wird er aus dem Spiel genommen. Wenn er in Moria passiv gemacht wird, wird seine Stufe einfach wieder auf 0 reduziert. In diesem Fall wird der Balrog-Statusmarker wieder auf die „Passiv“-Seite gedreht.

Zusätzliche Regeln

- Der Balrog gilt für die Bedingung, um Gandalf den Weißen ins Spiel zu bringen, nicht als Scherge.

GOTHMOG, STATTHALTER VON MORGUL



In *Der Herr der Ringe* erfahren wir nie, wer oder was der Statthalter von Morgul genau ist. Wir wissen, dass er die Rolle des Heerführers der Schatten-Armeen übernimmt, nachdem der

Hexenkönig auf den Feldern des Pelennor besiegt wurde. Gothmog ist also eindeutig einer der mächtigsten Diener des Dunklen Herrschers. Und er hätte die Schlacht vielleicht für Sauron entscheiden können, wenn Aragorn dem Westen nicht noch in letzter Sekunde zur Hilfe geeilt wäre. Was wäre wohl geschehen, wenn Gothmog schon früher das Kommando über die Armeen Mordors erhalten hätte, während der Hexenkönig weiter nach dem Ring suchte? Die folgenden Regeln simulieren diese Wendung der Geschichte.



Gothmog hat die folgenden Werte:

- **Stufe: 3**
- **Führung: 1**
- **Durch ihn wird der Gothmog-Würfel dem Würfelvorrat des Schattens hinzugefügt.**

WIE GOTHMOG INS SPIEL KOMMT

Wenn Sauron „Im Krieg“ ist, Minas Morgul nicht erobert ist und der Hexenkönig, der Schwarze Heermeister, nicht im Spiel ist, kann der Schatten-Spieler einen Rekrutierungswürfel einsetzen, um Gothmog in Minas Morgul ins Spiel zu bringen.

GOTHMOG IM SPIEL



Gothmog ist ein Unterscherge und fügt dem Würfelvorrat des Schattens seinen Unterschergeren-Würfel hinzu (siehe Seite 11), solange er im Spiel ist.

Der Gothmog-Würfel wird in Phase 1 (Aktionswürfel bereitlegen) aus dem Spiel genommen, wenn:

- Gothmog aus dem Spiel genommen wurde, *oder*
- entweder sein Armee-Symbol oder sein Auge-Symbol (die beide das Entfernen-Symbol zeigen) gewählt wurde und der Hexenkönig (beliebige Version) im Spiel ist, *oder*
- wenn der Hexenkönig, der Schwarze Heermeister, im Spiel ist.

Schickt sie in den Kampf

Wenn Gothmog mit einer Schatten-Armee in einer freien Region ist, kann der Schatten-Spieler einen Rekrutierungswürfel einsetzen, um in dieser Region eine Reguläre Sauron-Einheit zu rekrutieren oder eine Reguläre Sauron-Einheit durch eine Sauron-Elite-Einheit zu ersetzen.

Zusätzliche Regeln

- Gothmog gilt für die Bedingung, um Gandalf den Weißen ins Spiel zu bringen, nicht als Scherge.
- Gothmog ist ein nicht fliegender Scherge.

Hinweis: Unterschergeren gelten immer auch als Schergen (z.B. für Kampfkarteneffekte), außer es ist explizit ausgenommen (z.B. das der Balrog nicht als Scherge für die Rekrutierungsbedingung für Gandalf den Weißen gilt).

SAURONS MUND, SCHWARZER NÚMENORER

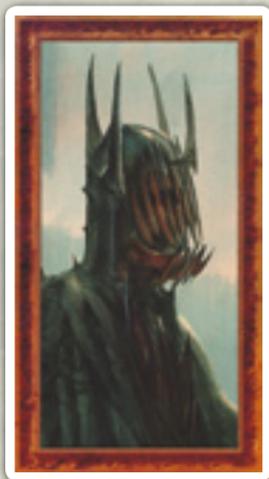


In *Der Herr der Ringe* ist Saurons Mund ein Gesandter und ein militärischer Führer, der im Falle, dass Sauron den Krieg gewinnen sollte, die Herrschaft über die Freien Völker ausüben würde.

Doch Saurons Mund war auch ein mächtiger Magier der Schwarzen Númenorer – was wäre wohl geschehen, wenn Sauron diesen grausamen Schergen früher auf seine Feinde losgelassen hätte? Die folgenden Regeln simulieren diese Wendung der Geschichte.

Saurons Mund, Schwarzer Númenorer, hat die folgenden Werte:

- **Stufe: 3**
- **Führung: 2**
- **Durch ihn wird ein normaler Aktionswürfel dem Würfelvorrat des Schattens hinzugefügt.**



WIE SAURONS MUND INS SPIEL KOMMT

Wenn der Spieler der Freien Völker mindestens 1 Siegpunkt hat, kann der Schatten-Spieler einen Rekrutierungswürfel einsetzen, um Saurons Mund, Schwarzer Númenorer, in einer beliebigen nicht eroberten Festung Saurons ins Spiel zu bringen.

Saurons Mund, Schwarzer Númenorer, kann auch statt Saurons Mund, Befehlshaber von Barad-Dûr, ins Spiel gebracht werden, wenn die Gemeinschaft auf der Mordorleiste ist.

Wenn eine Version von Saurons Mund im Spiel ist oder bereits aus dem Spiel genommen wurde, kann die andere Version nicht ins Spiel gebracht werden.

SAURONS MUND IM SPIEL

Spezialfähigkeiten

Dunkles Wissen

Wenn Saurons Mund, Schwarzer Númenorer, Teil einer belagernden Armee ist, kann der Schatten-Spieler die Belagerungsschlacht um eine Runde verlängern, ohne eine Elite-Einheit durch eine reguläre Einheit ersetzen zu müssen.

Große Hexerei

Wenn Saurons Mund, Schwarzer Númenorer, Teil einer Schatten-Armee ist, kann der Schatten-Spieler einmal pro Runde einen Rekrutierungswürfel für diese Armee einsetzen, als wäre es ein Charakterwürfel (also um sie zu bewegen oder mit ihr anzugreifen).

DER HEXENKÖNIG, HERR DER RINGGEISTER



In *Der Herr der Ringe* wird der Hexenkönig nach seiner Niederlage an der Bruinenfurt in neuer Gestalt als

Schwarzer Heermeister von

Sauron in die Schlacht um Minas Tirith geschickt. Was wäre wohl geschehen, wenn Sauron den Herrn der Ringgeister stattdessen weiterhin auf die Jagd nach dem Einen Ring gesandt hätte, anstatt ihn für den Krieg zurückzuhalten? Die folgenden Regeln simulieren diese Wendung der Geschichte.



Der Hexenkönig hat die folgenden Werte:

- **Stufe:** ∞ (Der Hexenkönig bewegt sich wie ein Nazgûl)
- **Führung:** 1
- **Durch ihn wird ein normaler Aktionswürfel dem Würfelvorrat des Schattens hinzugefügt.**

WIE DER HEXENKÖNIG INS SPIEL KOMMT

Wenn die Gemeinschaft *nicht* in einer Region mit einer nicht eroberten Festung der Freien Völker ist, kann der Schatten-Spieler einen Rekrutierungswürfel einsetzen, um den Hexenkönig, Herr der Ringgeister, ins Spiel zu bringen.

Wenn der Hexenkönig, der Schwarze Heermeister, nicht im Spiel ist, wird der Herr der Ringgeister in die Region der Gemeinschaft gestellt. Ansonsten ersetzt er einfach den Schwarzen Heermeister in dessen aktueller Region.

DER HEXENKÖNIG IM SPIEL

Den Schwarzen Heermeister rekrutieren

Wenn der Herr der Ringgeister im Spiel ist, kann der Schatten-Spieler einen Rekrutierungswürfel einsetzen, um ihn durch den Schwarzen Heermeister zu ersetzen, sofern die Bedingungen auf der Charakterkarte des Schwarzen Heermeisters erfüllt sind. Der Schwarze Heermeister ersetzt den Herrn der Ringgeister in dessen aktueller Region.

Der Hexenkönig darf nur *einmal im gesamten Spiel* durch eine alternative Version ersetzt werden. Der Schatten-Spieler kann den Hexenkönig auch nicht ins Spiel bringen, wenn bereits eine Version des Hexenkönigs aus dem Spiel genommen wurde.

Spezialfähigkeiten

Lanze des Schreckens

Wenn der Schatten-Spieler eine Charakter-Ereigniskarte spielt, während der Herr der Ringgeister in der Region der Gemeinschaft ist, darf er sofort eine Charakter-Ereigniskarte ziehen.

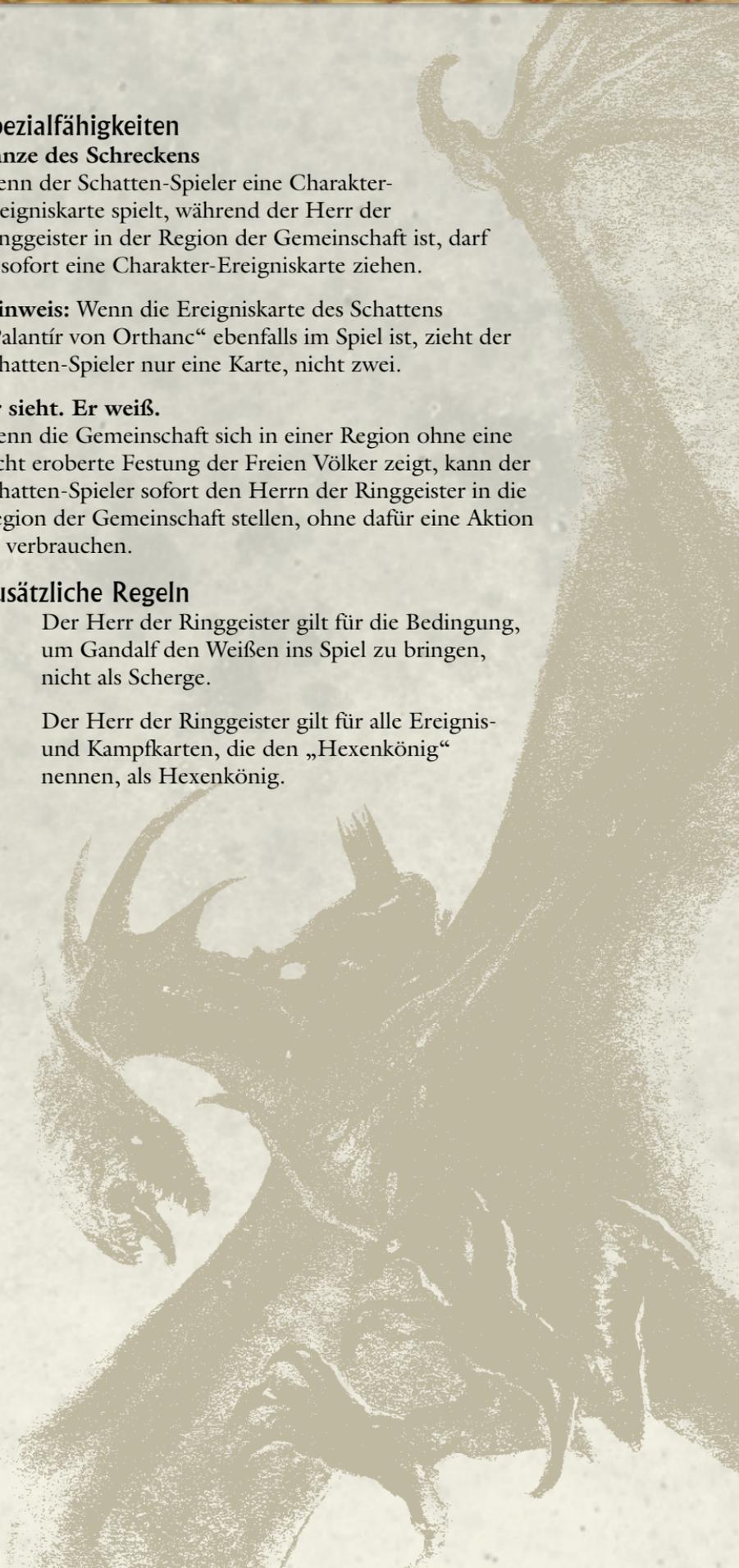
Hinweis: Wenn die Ereigniskarte des Schattens „Palantír von Orthanc“ ebenfalls im Spiel ist, zieht der Schatten-Spieler nur eine Karte, nicht zwei.

Er sieht. Er weiß.

Wenn die Gemeinschaft sich in einer Region ohne eine nicht eroberte Festung der Freien Völker zeigt, kann der Schatten-Spieler sofort den Herrn der Ringgeister in die Region der Gemeinschaft stellen, ohne dafür eine Aktion zu verbrauchen.

Zusätzliche Regeln

- Der Herr der Ringgeister gilt für die Bedingung, um Gandalf den Weißen ins Spiel zu bringen, nicht als Scherge.
- Der Herr der Ringgeister gilt für alle Ereignis- und Kampfarten, die den „Hexenkönig“ nennen, als Hexenkönig.



KAPITEL IV:

DER RAT VON BRUCHTAL

Die Variante *Der Rat von Bruchtal* stellt eine größere Abweichung von der bekannten Geschichte aus *Der Herr der Ringe* dar. Deshalb ist sie auch optional.

Wie wäre der Ringkrieg wohl verlaufen, wenn der Rat Elronds nicht neun Gefährten auf den Weg zum Schicksalsberg geschickt hätte, sondern einen oder mehrere von ihnen zurück in ihre Heimat?

Die Variante *Der Rat von Bruchtal* simuliert diese Wendung der Geschichte.

ALTERNATIVE GEFÄHRTEN

In Schritt 4 des Spielaufbaus kann der Spieler der Freien Völker im Gemeinschaftsstapel beliebig viele Gefährten des Grundspiels durch die alternativen Versionen dieser Erweiterung austauschen.

Der Schatten-Spieler darf nicht sehen, welche Versionen gewählt wurden; nur der Ratgeber muss natürlich immer sichtbar sein. Andere Charaktere werden sichtbar, wenn:

- der jeweilige Charakter der Ratgeber wird, oder
- nach der Jagd als Verlust entfernt wird, oder
- von der Gemeinschaft getrennt wird.

AKTIVIERUNGSFÄHIGKEITEN DER NEUEN GEFÄHRTEN

Einige der neuen Gefährtenversionen haben kein Symbol einer Nation auf ihrer Karte. Das ist aus einem Grund so: Diese Gefährten können eine Nation nur gemäß ihrer Fähigkeit auf der Karte aktivieren.

GEFÄHRTEN AUSSERHALB DER GEMEINSCHAFT

Einige der neuen Gefährtenversionen (Meriadoc, Peregrin, Boromir, Gimli und Legolas) können das Spiel außerhalb der Gemeinschaft beginnen, und zwar in ihrer jeweiligen Heimat.

Das simuliert die Idee, dass sie Bruchtal schon früher verlassen hatten und so bereits in ihrer Heimat angekommen waren, als Frodo und seine Gefährten sich auf die Reise machten.

In Phase 2 (Gemeinschaft des Rings) der ersten Runde kann der Spieler der Freien Völker einen oder mehrere dieser Gefährten als außerhalb der Gemeinschaft erklären.

Nimm diese Gefährten aus der Gemeinschaft und stelle sie auf ihre jeweilige Startregion (auf der Charakterkarte angegeben). Sie gelten dann in jeder Hinsicht als Gefährten, die von der Gemeinschaft getrennt wurden.

Wenn der Spieler der Freien Völker diese Gefährten in der ersten Runde in der Gemeinschaft belässt, gelten für sie die üblichen Regeln für Gefährten der Gemeinschaft.

AKTIONSMARKER DES SCHATTENS

Wenn Gefährten das Spiel außerhalb der Gemeinschaft beginnen, erhält der Schatten-Spieler:

- einen Aktionsmarker seiner Wahl, wenn nur ein Gefährte außerhalb der Gemeinschaft startet;
- beide Aktionsmarker, wenn zwei oder mehr Gefährten außerhalb der Gemeinschaft starten.

Es gibt zwei verschiedene Aktionsmarker:

- **Nazgûl und Schergen bewegen** (funktioniert wie bei einem Charakterwürfel des Schattens)
- **Einen Politikmarker des Schattens weiterbewegen** (funktioniert wie bei einem Rekrutierungswürfel des Schattens)

Aktionsmarker des Schattens



Vorderseite:
Nazgûl und Schergen bewegen



Vorderseite:
Einen Politikmarker des Schattens weiterbewegen



Rückseite

Der Schatten-Spieler kann einen Aktionsmarker in Phase 5 (Aktionen ausführen) statt eines Aktionswürfels einsetzen.

Jeder Aktionsmarker kann nur einmal im gesamten Spiel eingesetzt werden, und zwar nur für die oben genannte Aktion. Ein Aktionsmarker kann nicht als „beliebiger Aktionswürfel“ eingesetzt werden (für Ereigniskarten oder Charakterfähigkeiten) und nicht mit einem Elbenring verändert werden.

Pro Runde kann nur ein Aktionsmarker eingesetzt werden.

Aktionsmarker werden nicht mitgezählt, wenn es darum geht, ob ein Spieler passen darf.

Im Spiel zu dritt oder zu viert darf jeder Schatten-Spieler Aktionsmarker einsetzen.

Ein Spiel von ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI und FRANCESCO NEPITELLO

DIE HERREN VON MITTELERDE™

Autoren ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI und FRANCESCO NEPITELLO

Illustrationen JOHN HOWE

Zusätzliche Illustrationen JON HODGSON

Künstlerische Leitung & Grafik-Design FABIO MAIORANA

Figuren BOB NAISMITH und DUST STUDIO

Figuren-Design MATTEO MACCHI und FRANCESCO NEPITELLO

Fotos CHRISTOPH CIANCI

Produktion ROBERTO DI MEGLIO und FABRIZIO ROLLA

ENGLISCHE AUSGABE

Lektorat JIM LONG

Weitere Lektoratsleistungen KEVIN CHAPMAN und KRISTOFER
BENTSSON

Layout HONDA EIJI

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung STEPHAN ROTHSCHUH

Redaktion HEIKO ELLER

Lektorat RALF SCHEMMANN

Grafische Bearbeitung & Layout MARINA FAHRENBACH

Produktionsmanagement HEIKO ELLER

Testspieler: Amado Angulo, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman,
Melanie Chapman, John McKendrick, Peter Majek, David Morse, Nicolas Pagès,
Andrew Poulter, Leonardo Rina, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geek' Shanley,
Barrett Tucker, Alija Villa, Wes Wagner, Chris Young.

Besonderer Dank an Kristofer Bengtsson und Kevin Chapman für die durchgehende Unterstützung
der Testspielgruppe sowie der WOTR-Community als Ganzer, und für ihren Beitrag zu den neuen
Kampfkarten; an Andrew Poulter dafür, dass er den WOTR-Online-Client stets auf dem aktuellen
Stand der Testspielversion gehalten hat; an Rafael Brinner, Ralf Schemmann und Chris Young für
ihren besonderen Einsatz und ihre wertvollen Anregungen während der Testspielphase.

Entwickelt, veröffentlicht und weltweit vertrieben durch ARES GAMES SRL



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
www.aresgames.eu

Deutsche Ausgabe herausgegeben und exklusiv vertrieben von
HEIDELBERGER SPIELEVERLAG

**Heidelberger
Spieleverlag**



Dr. August-Stumpf-Str. 7-9, 74731 Walldürn, Germany
WWW.HDS-FANTASY.DE

Lords of Middle-earth, Middle-earth, The War of the Ring, The Hobbit, The Lord of the Rings and the characters,
items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-
earth Enterprises and are used under license by sophisticated Games Ltd. and their
respective licensees. War of the Ring Boardgame ©2012 Ares Games Srl. © 2012
Sophisticated Games Ltd. **Warnhinweis:** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Hergestellt in China. Diese Informationen sollten
gut aufbewahrt werden.

