

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 KRIEGER VON
MITTELERDE™

ARES



KAPITEL 1: EINFÜHRUNG

Die *Krieger von Mittelerde* ist die zweite Erweiterung für das Brettspiel *Der Ringkrieg, 2. Edition*. Sie erweitert das Spiel um ein neues Element: Die Fraktionen. Fraktionen sind Gruppierungen und Wesen, die während des Ringkriegs entweder die Freien Völker (die Toten von Dunharg, die Ents von Fangorn und die Adler des Nebelgebirges) oder den Schatten (die Corsaren von Umbar, die Dunländer und die Riesenspinnen) unterstützen.

SPIELMATERIAL

Die Erweiterung *Die Krieger von Mittelerde* enthält folgendes Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 1 Fraktionswürfel der Freien Völker (Grün)
- 1 Fraktionswürfel des Schattens (Orange)
- 48 neue Plastikfiguren (8 pro Fraktion)
 - 8 Figuren für die Toten von Dunharg
 - 8 Figuren für die Adler des Nebelgebirges
 - 8 Figuren für die Ents von Fangorn
 - 8 Figuren für die Corsaren von Umbar
 - 8 Figuren für die Dunländer
 - 8 Figuren für Kankras Brut (Spinnen)
- 6 Übersichtskarten für die Fraktionen
- 2 Übersichtskarten für die Fraktionswürfel
- 62 Karten
 - 20 Fraktionsereigniskarten für die Freien Völker
 - 20 Fraktionsereigniskarten für den Schatten
 - 6 Karten „Zu den Waffen“ für die Freien Völker
 - 6 Karten „Zu den Waffen“ für den Schatten
 - 6 Ereigniskarten für die Freien Völker
 - 3 Ereigniskarten für den Schatten
 - 1 neue Gefährtenkarte: Baumbart

SPIELAUFBAU

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

- Entfernt die folgenden Karten aus dem Stapel der Charakter-Ereigniskarten der Freien Völker: „Gwaihir, der Herr der Winde“ (#15), „Die Adler kommen!“ (#18), „Die Ents erwachen: Baumbart“ (#19), „Die Ents erwachen: Huorns“ (#20), „Die Ents erwachen: Entthing“ (#21), „Die Toten von Dunharg“ (#21). Ersetzt diese Karten durch die neuen Ereigniskarten aus dieser Erweiterung.
- Entfernt die folgenden Karten aus dem Stapel der Strategie-Ereigniskarten des Schattens: „Corsaren von Umbar“ (#10), „Wut der Dunländer“ (#11) und aus dem Stapel der Charakter-Ereigniskarten des Schattens die Karte „Kankras Lauer“ (#1). Ersetzt diese Karten durch die neuen Ereigniskarten aus dieser Erweiterung.
- Zusätzlich zu den beiden normalen Ereigniskartenstapeln erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels einen weiteren Stapel: den Fraktionsereigniskartenstapel. Jeder Spieler mischt seinen Fraktionsereigniskartenstapel und legt ihn neben den beiden anderen Ereigniskartenstapeln bereit.
- Die Fraktionswürfel, Fraktionsfiguren und die „Zu den Waffen“-Karten werden zunächst beiseitegelegt. Sie werden erst später benötigt.
- Jeder Spieler erhält die drei Übersichtskarten seiner Fraktionen und legt sie mit der Bildseite nach oben bereit, so dass die Einsatzbedingungen der Fraktionen lesbar sind.
- Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte für die Fraktionswürfel.

Hinweis: Diese Erweiterung kann zusammen mit dem Grundspiel oder zusammen mit Grundspiel und der Erweiterung *Die Herren von Mittelerde* gespielt werden. Wird *Die Herren von Mittelerde* verwendet, gelten die dort genannten Ausnahmen für den Spielaufbau zusätzlich zu den hier genannten.

Wer die Promo-Figur *Baumbart* verwendet, ersetzt die zugehörige Gefährtenkarte durch die in dieser Erweiterung enthaltene Gefährtenkarte für Baumbart. In dieser Erweiterung ist keine Baumbart-Figur enthalten.

PLASTIKFIGUREN

Fraktionsfiguren der Freien Völker (24)



Die Toten (8)



Adler (8)



Ents (8)

Fraktionsfiguren des Schattens (24)



Corsaren (8)



Dunländer (8)



Spinnen (8)

FRAKTIONSWÜRFEL



Freie Völker



Der Schatten

ÜBERSICHTSKARTEN



Freie Völker (3)



Der Schatten (3)

KARTEN

Fraktionsereigniskarten (40)



Freie Völker (20)



Der Schatten (20)

„Zu den Waffen“-Karten (12)



Freie Völker (6)



Der Schatten (6)

Ereigniskarten (9)



Freie Völker (6)



Der Schatten (3)

Gefährtenkarten (1)



Baumbart

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.

DIE FRAKTIONEN

Die Menschen, Elben und Zwerge der Freien Völker kämpften im Ringkrieg nicht alleine, sondern wurden durch eine Vielzahl von Verbündeten unterstützt; und auch Saurons Armeen bestanden nicht nur aus Orks, Südländern, Ostlingen und Trollen. Diese Verbündeten werden im Spiel als **Fraktionen** dargestellt, die in dieser Erweiterung eingeführt werden.

Zwei wesentliche Spielelemente der Fraktionen sind die **Fraktionsereigniskarten** und die **Fraktionswürfel**.

FRAKTIONSEREIGNISKARTEN

Beim Spiel mit der Erweiterung *Die Krieger von Mittelerde* erhält jeder Spieler einen dritten Ereigniskartenstapel aus zwanzig **Fraktionsereigniskarten**. Dieser Stapel wird zusätzlich zu den Charakter- und Strategie-Ereigniskartenstapeln aus dem Grundspiel verwendet.

Zu Beginn jeder Runde (einschließlich der ersten) zieht jeder Spieler eine Fraktionsereigniskarte von seinem Stapel.

Grundsätzlich zählt eine Fraktionsereigniskarte als Ereigniskarte und unterliegt denselben Regeln wie andere Ereigniskarten. Der Fraktionsereigniskartenstapel unterliegt denselben Regeln wie jeder andere Ereigniskartenstapel.

So wirkt zum Beispiel die Fähigkeit „Ratgeber“ von Gandalf dem Grauen auf *beliebige* Ereigniskarten, also auch auf Fraktionsereigniskarten und den Fraktionsereigniskartenstapel.

Bezieht sich eine Fähigkeit hingegen auf Karten eines *bestimmten* (anderen) Ereigniskartenstapels hat sie keine Auswirkung auf Fraktionsereigniskarten. Zum Beispiel bezieht sich die Fähigkeit „Lanze des Schreckens“ des Hexenkönigs „Herr der Ringgeister“ ausschließlich auf Charakter-Ereigniskarten und hat keine Auswirkungen auf Fraktionsereigniskarten. Die Strategie-Ereigniskarte „Eine zu große Macht“ der Freien Völker kann nur durch das Abwerfen einer Charakter- und einer Strategie-Ereigniskarte aus dem Spiel entfernt werden, Fraktionsereigniskarten können hier nicht abgeworfen werden.

Folgende wichtige Änderungen gelten für Fraktionsereigniskarten:

- Die Fraktionsereigniskarten zählen nicht für das Handkartenlimit von 6 Ereigniskarten.
- Für die Fraktionsereigniskarten gilt ein eigenes Handkartenlimit von 4. Wird das Handkartenlimit überschritten, müssen sofort nach dem Ziehen beliebige Karten auf den Ablagestapel gelegt werden.
- Wenn der Fraktionsereigniskartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel, *im Gegensatz zu den anderen Ereigniskartenstapeln*, gemischt und erneut bereitgelegt.

Wichtiger Hinweis: Die Ereignis-Aktion der Aktionswürfel kann benutzt werden, um Ereigniskarten eines beliebigen Stapels zu spielen oder zu ziehen, also auch Fraktionsereigniskarten. Ebenso können Charakter-, Armee- oder Rekrutierungswürfel eingesetzt werden, um Fraktionsereigniskarten mit übereinstimmendem Symbol (in der oberen rechten Kartenecke) auszuspielen.

FRAKTIONSREKRUTIERUNGSKARTEN

Einige Fraktionsereigniskarten erlauben es zusätzliche Figuren einer Fraktion zu rekrutieren. Für diese gelten, abweichend von den normalen Rekrutierungs-Ereigniskarten, folgende Regeln:

- Spielt ein Spieler eine Fraktionsereigniskarte einer Fraktion, die sich noch nicht im Spiel befindet, hat diese Karte keine Wirkung, es sei denn, sie erlaubt es konkret der Startaufstellung Figuren hinzuzufügen. In diesem Fall werden die Figuren auf die Übersichtskarte der Fraktion gestellt. Wird eine solche Fraktion anschließend ins Spiel gebracht, werden diese Figuren zusätzlich zur (auf der Übersichtskarte genannten) Startaufstellung in eine beliebige Startregion der Fraktion gestellt.
- Spielt ein Spieler eine Fraktionsereigniskarte einer Fraktion, die aus dem Spiel entfernt wurde, hat diese Karte keine Auswirkung.
- Einige Fraktionsereigniskarten erlauben es dem Spieler, Figuren auf die Karte zu stellen, um sie anschließend von dort aus zu rekrutieren. Die Figuren auf der Karte gelten als nicht im Spiel. Wird die Karte aus irgendeinem Grund abgeworfen, werden die darauf verbleibenden Figuren zurück zu den Verstärkungen gelegt.

FRAKTIONSWÜRFEL

Beim Spiel mit der Erweiterung *Die Krieger von Mittelerde* erhält jeder Spieler einen besonderen Fraktionswürfel. Bringt ein Spieler die erste seiner Fraktionen ins Spiel, fügt er zu Beginn der nächsten Runde den Fraktionswürfel seinem Aktionswürfelvorrat hinzu.

Hinweis: Wenn ein Spieler am Ende einer Runde keine Fraktion mehr im Spiel hat, muss er den Fraktionswürfel zu Beginn der nächsten Runde aus seinem Würfelvorrat entfernen. Er erhält den Würfel zurück, wenn er eine neue Fraktion ins Spiel bringt (wieder am Anfang der nächsten Runde).

Die Verwendung des Fraktionswürfels zählt als Aktion. Der Fraktionswürfel gilt nur im Bezug auf die „Passen“-Regel als Aktionswürfel. Wird nicht gesondert darauf hingewiesen, gilt der Fraktionswürfel NICHT als Aktionswürfel (z. B. für Ereigniskarten, die das Einsetzen eines „beliebigen“ Aktionswürfel erfordern oder für den Einsatz der Elbenringe).

Die Symbole der Fraktionswürfel sind an die Fraktionen gebunden und können nur im Zusammenhang mit Fraktionsereigniskarten und Fraktionsfiguren benutzt werden. Die Symbole können (mit Ausnahme von Saurons Auge, siehe unten) nicht für normale Aktionen verwendet werden. Befinden sich mehrere Fraktionen eines Spielers im Spiel, wählt dieser Spieler aus, welche davon von der Aktion des Fraktionswürfels betroffen wird.

SYMBOLE AUF DEN AKTIONSWÜRFELN

Freie Völker



Fraktion
rekrutieren



Fraktion
rekrutieren



Fraktions-
ereignis-
karte
spielen/
ziehen



Fraktions-
ereignis-
karte
spielen/
ziehen



Fraktion
rekrutieren/
Fraktions-
ereignis-
karte spielen



Fraktion
rekrutieren/
Fraktions-
ereignis-
karte ziehen

Schatten



Fraktion
rekrutieren



Fraktions-
ereignis-
karte
spielen/
ziehen



Fraktion
rekrutieren/
Fraktions-
ereignis-
karte spielen



Fraktion
rekrutieren/
Fraktions-
ereignis-
karte ziehen



Saurons
Auge



Joker-
Symbol

Die genaue Auswirkung der Aktionen für die verschiedenen Fraktionen wird in den Regeln der Fraktionen beschrieben. Grundsätzlich gilt aber:

- **Fraktion rekrutieren:** Erlaubt es, weitere Figuren einer bereits im Spiel befindlichen Fraktion aufzustellen. Diese werden entsprechend der Regeln der Fraktion aufgestellt. Stattdessen kann eine neue Fraktion ins Spiel gebracht werden.
- **Fraktionsereigniskarte spielen:** Erlaubt das Ausspielen einer Fraktionsereigniskarte von der Hand.
- **Fraktionsereigniskarte ziehen:** Erlaubt das Ziehen einer weiteren Karte vom Fraktionsereigniskartenstapel.
- **Saurons Auge:** Wird, genau wie die Augen der normalen Aktionswürfel, in die Jagdbox gelegt und hat dort die gleichen Auswirkungen.
- **Joker-Symbol:** Kann als „Fraktion rekrutieren“, „Fraktionsereigniskarte spielen“ oder „Fraktionsereigniskarte ziehen“ eingesetzt werden. Der Spieler entscheidet erst welche Aktion er wählt, wenn er den Würfel tatsächlich einsetzt.

Hinweis: Die Symbole der normalen Aktionswürfel können nicht eingesetzt werden, um Fraktionsfiguren zu rekrutieren oder zu bewegen. Allerdings können die geeigneten Symbole der normalen Aktionswürfel, wie zuvor beschrieben, eingesetzt werden, um Fraktionsereigniskarten zu ziehen und zu spielen.

DIE FRAKTIONEN IM SPIEL

FRAKTIONEN INS SPIEL BRINGEN

Zu Beginn des Spiels ist keine der Fraktionen im Spiel. Bevor eine Fraktion ins Spiel gebracht werden kann, muss eine bestimmte **Bedingung** erfüllt sein.

Ist die Bedingung erfüllt, kann ein normaler Rekrutierungswürfel (oder die „Fraktion rekrutieren“-Aktion des Fraktionswürfels) verwendet werden, um die Fraktion ins Spiel zu bringen.

Die Bedingungen sind:

- **Die Toten von Dunharg:** Aragorn (oder Streicher) befindet sich in Erech oder einer benachbarten Region. Hierzu zählen auch die Regionen auf der anderen Seite des Gebirges (Helms Klamm, Westemnet und Edoras).
- **Die Adler des Nebelgebirges:** Die letzte bekannte Position der Gemeinschaft ist nicht Bruchtal, oder Gandalf der Weiße ist im Spiel.
- **Die Ents von Fangorn:** Saruman ist im Spiel und ein Gefährte oder die Gemeinschaft befinden sich in Fangorn.
- **Die Corsaren von Umbar:** Die Nation der Südländer und Ostlinge befindet sich „Im Krieg“.
- **Die Dunländer:** Saruman ist im Spiel.
- **Kankras Brut:** Die letzte bekannte Position der Gemeinschaft ist nicht Bruchtal.

Wird eine Fraktion ins Spiel gebracht, wird die entsprechende Übersichtskarte auf die Seite gedreht, welche die Regeln der Fraktion aufführt, und die Startfiguren der Fraktion werden wie folgt beschrieben aufgestellt:

- **Die Toten von Dunharg:** 2 in Erech.
- **Die Adler des Nebelgebirges:** 2 im Adlerhorst.
- **Die Ents von Fangorn:** 2 in Fangorn.
- **Die Corsaren von Umbar:** 3 in Umbar.
- **Die Dunländer:** 2 im Nördlichen Dunland, 2 im Südlichen Dunland.
- **Kankras Brut:** 1 in Dol Guldur, 1 in Minas Morgul.

Wie bereits beschrieben können der Startaufstellung durch das Ausspielen bestimmter Fraktionsereigniskarten zusätzliche Figuren hinzugefügt werden.

FRAKTIONSFIGUREN

Fraktionsfiguren sind *keine* Armee-Einheiten, sie sollten deshalb innerhalb derselben Region getrennt von solchen Einheiten aufgestellt werden.

Fraktionsfiguren tragen nicht zur Kampfstärke bei, können nicht von gegnerischen Armeen angegriffen werden, haben keinen Einfluss auf die gegnerische Bewegung und unterliegen nicht den Beschränkungen der Armeegröße, es sei denn, eine bestimmte Regel oder Ereigniskarte weist gesondert darauf hin.

Sofern keine Sonderregel etwas anderes besagt, werden Fraktionsfiguren auch nicht durch die Anwesenheit einer befreundeten Armee beeinflusst. Fraktionsfiguren ziehen sich nicht zurück, wenn eine befreundete Armee in derselben Region sich zurückzieht, und werden nicht entfernt, wenn diese Armee vernichtet wird.

Siedlungen können nicht durch Fraktionsfiguren erobert oder gehalten werden. Die Anwesenheit von Fraktionsfiguren in einer Region hat keinen Einfluss auf die Politikleiste.

Die Anzahl der im Spiel befindlichen Figuren jeder Fraktion ist durch den Vorrat an Plastikfiguren (8 pro Fraktion) beschränkt. Hierbei ist Folgendes zu beachten:

- Die Fraktionsfiguren der Freien Völker werden, genau wie die Armee-Einheiten der Freien Völker, endgültig aus dem Spiel genommen, wenn sie vernichtet werden.
- Für die Fraktionsfiguren des Schattens gilt dies nicht. Sie werden zu den Verstärkungen zurückgelegt, wenn sie vernichtet wurden, und können somit erneut rekrutiert werden.

FRAKTIONEN IM KAMPF

Mit Hilfe der „Zu den Waffen“-Karten können Figuren der im Spiel befindlichen Fraktionen Einfluss auf Kämpfe nehmen. Jeder Spieler erhält vor einem Kampf bis zu sechs „Zu den Waffen“-Karten: jeweils eine Charakter- und eine Strategiekarte für jede seiner drei Fraktionen, welche die Bedingungen erfüllt, um „Zu den Waffen“ gerufen zu werden.

Jeder Spieler nimmt die erhaltenen Karten zu Beginn des Kampfes auf die Hand.

Hinweis: Auch wenn die „Zu den Waffen“-Karten die gleiche Rückseite wie die Charakter- und Strategie-Ereigniskarten aus dem Grundspiel haben (damit sie vom Gegner nicht erkannt werden), zählen sie *nicht* zum Charakter- oder Strategie-Ereigniskartenstapel. Die Fähigkeit „Hexer“ des Hexenkönigs gilt daher nicht für „Zu den Waffen“-Karten.

Am Anfang jeder Kampfrunde kann jeder Spieler entscheiden, anstatt einer Kampfkarte eine „Zu den Waffen“-Karte zu spielen.

Die „Zu den Waffen“-Karten können jede Runde erneut verwendet werden, solange die entsprechenden Bedingungen erfüllt sind. Sie werden am Ende jeder Kampfrunde wieder auf die Hand genommen.

Hinweis: Darf ein Spieler aufgrund einer Regel keine Kampfkarten spielen (z. B. aufgrund von „Grond, Hammer der Unterwelt“ oder „Denethors Torheit“), dann darf er auch keine „Zu den Waffen“-Karten spielen. Karten, die Kampfkarten wirkungslos machen (z. B. „Feldermauschwarm“), wirken auch auf „Zu den Waffen“-Karten.

Am Ende eines Kampfes werden die „Zu den Waffen“-Karten abgeworfen und für spätere Kämpfe bereitgelegt.

FRAKTIONEN AUS DEM SPIEL ENTFERNEN

Für jede Fraktion gibt es bestimmte Bedingungen, wann diese aus dem Spiel entfernt werden muss. Ist eine Fraktion einmal aus dem Spiel entfernt worden, kann sie nicht wieder ins Spiel gebracht werden, auch wenn die Bedingungen hierfür erneut erfüllt werden. Die Fraktionsfiguren und die Übersichtskarte werden zurück in die Schachtel gelegt. Fraktionsereigniskarten, die sich speziell auf eine aus dem Spiel entfernte Fraktion beziehen, sind beim Ausspielen wirkungslos.

REGELN FÜR 3 UND 4 SPIELER

Spielt man *Die Krieger von Mittelerde* mit 3 oder 4 Spielern, gelten folgende Regeln:

- Jeder Spieler eines Teams hat ein Handkartenlimit von 3 (statt 4) für Fraktionsereigniskarten.
- Nur der Startspieler eines Teams zieht zu Beginn einer Runde eine Fraktionsereigniskarte. Danach darf er eine Fraktionsereigniskarte aus seiner Hand an seinen Mitspieler abgeben.
- Jeder Spieler eines Teams kann den Fraktionswürfel anstelle eines normalen Aktionswürfels einsetzen.
- Jeder Spieler eines Teams kann einen Aktionswürfel einsetzen, um Fraktionsereigniskarten von seiner Hand zu spielen.
- In einem Kampf kann der Spieler, der die Armee führt, alle Fraktionen seiner Seite „Zu den Waffen“ rufen, wenn die entsprechenden Bedingungen erfüllt sind.
- Unabhängig davon, welche Nation einer Seite er spielt, kann ein Spieler Fraktionsereigniskarten für jede Fraktion ausspielen. Bezieht sich eine Fraktionsereigniskarte jedoch auf eine Schatten-Armee, so muss diese auf eine Armee angewendet werden, die der Spieler führt.

KAPITEL III: DIE FRAKTIONEN

DIE TOTEN VON DUNHARG (DIE TOTEN)

“ *Die Stunde ist endlich gekommen. Ich gehe jetzt nach Pelargir am Anduin, und ihr sollt mir nachkommen. Und wenn dieses ganze Land befreit ist von Saurons Dienern, dann werde ich den Eid als erfüllt ansehen, und ihr sollt Frieden haben und auf immer dahingehen. Denn ich bin Elessar, Isildurs Erbe von Gondor.* ”



Die Toten von Dunharg sind die Geister wilder Menschen, die den Herren von Gondor eidbrüchig wurden. Um ihre Schuld zu tilgen und Frieden zu finden, müssen sie ihren uralten Eid erfüllen und Isildurs rechtmäßigem Erben dienen.

INS SPIEL BRINGEN

Die Toten können ins Spiel gebracht werden, wenn Streicher (oder Aragorn) sich in Erech oder einer benachbarten Region befindet. Hierzu zählen auch die Regionen auf der anderen Seite des Gebirges (Helms Klamm, Westemnet und Edoras).

Wenn die Fraktion der Toten ins Spiel gebracht wird, wird Streicher/Aragorn sofort nach Erech gestellt, um sich der Armee der Toten anzuschließen. Dabei dürfen ihn beliebig viele Gefährten aus derselben Region begleiten, selbst wenn diese dadurch eine belagerte Festung verlassen.

Hinweis: Gefährten können sich der Armee der Toten nur anschließen, wenn diese gerade ins Spiel gebracht worden ist, danach nicht mehr.

STARTAUFSTELLUNG UND REKRUTIERUNG

Wenn die Fraktion der Toten ins Spiel gebracht wird, stellt der Spieler der Freien Völker zwei Die-Toten-Figuren nach Erech.

Durch Einsatz der Aktion „Fraktion rekrutieren“ kann der Spieler der Freien Völker der Armee der Toten eine weitere Figur hinzufügen.

ERLAUBTE ARMEEGRÖSSE

Die Armee der Toten unterliegt keiner Beschränkung der Armeegröße.

EINSCHRÄNKUNGEN

Alle Figuren der Toten von Dunharg befinden sich stets gemeinsam in einer einzigen Region (wenn die Fraktion ins Spiel gebracht wird, ist dies Erech). Sie bilden dort die **Armee der Toten**. Die Armee der Toten gilt nie als Armee der Freien Völker.

Hinweis: Wenn Streicher/Aragorn (und möglicherweise weitere Gefährten) sich der Armee der Toten angeschlossen haben, zählen diese Gefährten nicht als Teil einer Armee der Freien Völker, falls sich eine solche in derselben Region befindet. Gefährten können die Armee der Toten nur gemeinsam mit Streicher/Aragorn verlassen.

EINSATZ DER TOTEN VON DUNHARG

Der Einsatz der Toten wird durch die entsprechenden Fraktionsereigniskarten erklärt. Die Armee der Toten kann sich bewegen und angreifen, wenn der Spieler der Freien Völker eine „Gespenster der Furcht“-Fraktionsereigniskarte spielt. Einige Regeln werden auf den Karten zusammengefasst und sind hier genauer erklärt.

Bewegung

Die Armee der Toten kann sich mit einer Aktion mehrfach bewegen, jedes Mal in eine angrenzende Region. In der Zielregion dürfen sich keine feindlichen Einheiten befinden (für Angriffe auf feindliche Armeen siehe unten). Für jede Bewegung muss der Spieler der Freien Völker eine Fraktionsfigur aus der Armee der Toten entfernen. Eine Bewegung ist nur möglich, wenn die Armee der Toten aus mindestens zwei Fraktionsfiguren besteht.

Angriff

Nachdem die Armee der Toten ihre Bewegung beendet hat, kann der Spieler der Freien Völker mit ihr eine Schatten-Armee in einer angrenzenden Region angreifen.

Der Angriff der Armee der Toten wird nicht als normaler Kampf abgehandelt, der Schatten-Spieler kann darauf in keiner Weise reagieren und es werden keine Kampf- oder „Zu den Waffen“-Karten ausgespielt. Das Gelände der Region hat keine Auswirkungen auf den Kampfwurf.

Um anzugreifen, entfernt der Spieler der Freien Völker eine Fraktionsfigur aus der Armee der Toten und wirft drei Würfel. Jede gewürfelte 4, 5 oder 6 erzielt einen Treffer. Solange die Armee der Toten noch Fraktionsfiguren enthält, darf dieser Ablauf wiederholt werden. Alle Angriffe müssen sich gegen dieselbe Schatten-Armee richten. Werden durch einen Angriff alle Einheiten der Schatten-Armee entfernt, werden Nazgûl und Schergen, die Teil dieser Armee waren, ebenfalls vernichtet.

Nach Ende des Kampfes müssen sich die überlebenden Einheiten der angegriffenen Schatten-Armee zurückziehen. Dieser Rückzug erfolgt nach den normalen Regeln in eine angrenzende Region (mit Ausnahme der Region, aus welcher die Armee der Toten angegriffen hat). Ist kein Rückzug möglich (weil es keine mögliche Region gibt oder weil die Schatten-Armee belagert wird), entfällt der Rückzug ohne weitere Auswirkungen.

Der Schatten-Spieler entscheidet, ob Schergen und Nazgûl sich gemeinsam mit der Armee zurückziehen oder in der Region verbleiben.

Wenn die Schatten-Armee durch den Angriff vernichtet wird oder sich zurückzieht, darf sich die Armee der Toten sofort in die jetzt freie Region bewegen, ohne dafür eine weitere Fraktionsfigur zu entfernen.

Hinweis: Da der Schatten-Spieler seine Armeen in die Region mit der Armee der Toten bewegen darf, kann es vorkommen, dass sich die Armee der Toten in derselben Region mit einer Schatten-Armee befindet. In diesem Fall kann der Spieler der Freien Völker diese Schatten-Armee mit der Armee der Toten angreifen, als würde sie sich in einer angrenzenden Region befinden (indem er eine Fraktionsfigur entfernt und drei Würfel wirft). Stattdessen kann er auch entscheiden die Schatten-Armee zu ignorieren und die Armee der Toten aus der Region zu bewegen.

ZU DEN WAFFEN RUFEN

Die Armee der Toten kann „zu den Waffen“ gerufen werden, wenn eine Armee in derselben oder einer benachbarten Region angegriffen wird. Anstatt eine Kampfkarte auszuspielen, kann der Spieler der Freien Völker die Armee der Toten zu den Waffen rufen.

Die genauen Auswirkungen werden auf den entsprechenden „Zu den Waffen“-Karten erklärt.

VERNICHTUNG

Wenn die Armee der Toten zu irgendeinem Zeitpunkt keine Fraktionsfiguren mehr enthält, wird sie sofort aus dem Spiel entfernt.

Der Spieler der Freien Völker kann entscheiden, dass Streicher/Aragorn (mit den ihn gegebenenfalls begleitenden Gefährten) die Armee der Toten verlässt, z. B. um sich einer Armee der Freien Völker in derselben Region anzuschließen oder um die Region zu verlassen. In diesem Fall wird die Armee der Toten sofort aufgelöst und aus dem Spiel entfernt.

BEISPIEL

Durch mehrmaliges Rekrutieren befinden sich 5 Fraktionsfiguren der Toten von Dunbarg zusammen mit Streicher in Erech. Der Spieler der Freien Völker spielt die Karte „Gespenster der Furcht“ aus, um die Armee der Toten zu aktivieren.



1) Als Erstes entfernt der Spieler der Freien Völker eine Figur, um die Armee der Toten in die freie Region Lamedon zu bewegen.

2) Der Spieler der Freien Völker entfernt eine weitere Figur, um die Armee der Toten in die freie Region Pelargir zu bewegen.

3) Es verbleiben noch 3 Fraktionsfiguren in der Armee der Toten. In der angrenzenden Region West-Harondor befindet sich eine Schatten-Armee. Der Spieler der Freien Völker entfernt eine weitere Figur, um diese anzugreifen.

Der Spieler wirft 3 Würfel und erzielt 2 Treffer. Die Armee der Toten verfügt nun noch über 2 Figuren.

4) Der Spieler der Freien Völker entscheidet sich den Angriff abubrechen. Der Schatten-Spieler muss seine Armee zurückziehen und bewegt sie nach Süd-Ithilien.

Der Spieler der Freien Völker könnte die Armee der Toten nach West-Harondor bewegen, entscheidet aber sie in Pelargir zu belassen.

DIE ADLER DES NEBELGEBIRGES (ADLER)

“ Da kam Gwaihir, der Herr der Winde, und Landroval, sein Bruder, der größte aller Adler des Nordens, der gewaltigste unter den Abkömmlingen des alten Thorondor, der seine Horste auf den unzugänglichen Gipfeln des Umgebenden Gebirges gebaut hatte, als Mittel Erde jung war. Hinter ihnen kamen auf den Flügeln eines aufkommenden Windes in langen, raschen Reihen alle ihre Untertanen aus den nördlichen Gebirgen. Genau auf die Nazgûl hielten sie zu, stießen plötzlich aus großer Höhe herab, und das Rauschen ihrer breiten Schwingen, als sie vorüberzogen, war wie ein Sturm. ”



Die Adler des Nebelgebirges sind die mächtigsten unter den Vögeln Mittel Erdes. Sie sind Diener der Valar und erbitterte Feinde Saurons und all seiner verabscheuungswürdigen Kreaturen. Die Adler, freie und tapfere Wesen der Lüfte, sind mit Gandalf und Radagast in enger Freundschaft verbunden.

INS SPIEL BRINGEN

Die Adler können ins Spiel gebracht werden, wenn die letzte bekannte Position der Gemeinschaft nicht Bruchtal ist, oder wenn Gandalf der Weiße im Spiel ist.

STARTAUFSTELLUNG UND REKRUTIERUNG

Der Spieler der Freien Völker stellt zwei Adler-Figuren in der Region Adlerhorst auf.

Durch Einsatz der Aktion „Fraktion rekrutieren“ kann der Spieler der Freien Völker eine weitere Adler-Figur in die Region Adlerhorst stellen.

ERLAUBTE ARMEEGRÖSSE

Die Adler unterliegen keiner Beschränkung der Armeegröße.

EINSATZ DER ADLER

Der Einsatz der Adler wird durch die entsprechenden Fraktionsereigniskarten erklärt. Einige Regeln werden auf den Karten zusammengefasst und sind hier genauer erklärt.

Bewegung

Wenn eine Karte es erlaubt, die Adler zu bewegen, so darf der Spieler der Freien Völker jede im Spiel befindliche Adler-Figur ohne Einschränkungen in eine beliebige Region des Spielplans bewegen.

ZU DEN WAFFEN RUFEN

Wenn sich eine oder mehrere Adler-Figuren in einer Entfernung von bis zu vier Regionen zur verteidigenden Armee befinden, kann der Spieler der Freien Völker die Adler zu den Waffen rufen, anstatt eine Kampfkarte auszuspielen. Unpassierbare Grenzen wie Gebirge haben keine Auswirkung auf die Ermittlung der Entfernung. Mindestens eine der in Reichweite befindlichen Adler-Figuren muss in die umkämpfte Region bewegt werden.

Die genauen Auswirkungen werden auf den entsprechenden „Zu den Waffen“-Karten erklärt.

VERNICHTUNG

Befinden sich zu einem beliebigen Zeitpunkt keine Adler-Figuren auf dem Spielplan, wird die Fraktion der Adler sofort aus dem Spiel entfernt.



DIE ENTS VON FANGORN (ENTS)

“ *Wir sind stärker als Trolle. Wir sind aus dem Gebein der Erde gemacht. Wie die Wurzeln von Bäumen können wir Stein zum Bersten bringen, nur schneller, weit schneller, wenn unser Geist wachgerüttelt ist! Wenn wir nicht umgehauen oder durch Feuer oder den Einfluss von Zauberei vernichtet werden, könnten wir Isengart in Stücke reißen und die Mauern in Schutt und Trümmer legen.* ”



Die Baumhirten von Fangorn sind die Letzten einer uralten Art. Erzürnt durch Sarumans Taten, haben sie sich entschlossen in den Ringkrieg einzugreifen. Der Zorn der Ents ist erbarmungslos, doch nur wenn es den Gefährten gelingt sie rechtzeitig wachzurütteln, wird ihr Einschreiten noch von Nutzen sein.

INS SPIEL BRINGEN

Die Ents können ins Spiel gebracht werden, wenn Saruman im Spiel ist und ein Gefährte oder die Gemeinschaft sich in Fangorn befinden.

STARTAUFSTELLUNG UND REKRUTIERUNG

Wenn die Fraktion der Ents ins Spiel gebracht wird, stellt der Spieler der Freien Völker zwei Ent-Figuren nach Fangorn, um den Entwald zu bilden.

Durch Einsatz der Aktion „Fraktion rekrutieren“ kann der Spieler der Freien Völker dem Entwald eine Ent-Figur hinzufügen.

Hinweis: Normalerweise befindet sich der Entwald in Fangorn. Die Fraktionsereigniskarte „Vorväter der Bäume“ erlaubt es dem Spieler der Freien Völker, einen zweiten Entwald im Alten Wald zu bilden. Immer wenn sich eine Regel auf den Entwald bezieht, kann einer der beiden ausgewählt werden, aber nicht beide.

ERLAUBTE ARMEEGRÖSSE

Die Ents unterliegen keiner Beschränkung der Armeegröße.

EINSCHRÄNKUNGEN

Es muss sich stets mindestens eine Ent-Figur zusammen mit einem Gefährten oder der Gemeinschaft in Fangorn befinden, um den Entwald zu bilden.

EINSATZ DER ENTS

Der Einsatz der Ents wird durch die entsprechenden Fraktionsereigniskarten erklärt. Die Ents können sich bewegen und angreifen, wenn der Spieler der Freien Völker eine „Marsch der Ents“-Fraktionsereigniskarte spielt. Einige Regeln werden auf den Karten zusammengefasst und sind hier genauer erklärt.

Der Marsch der Ents

Wenn der Entwald noch über Ent-Figuren verfügt, kann der Spieler der Freien Völker diese Figuren benutzen, um die Ents zu bewegen oder mit ihnen anzugreifen. Beides darf mehrmals während derselben Aktion erfolgen, weshalb eine Reihe von Bewegungen und Angriffen in beliebiger Reihenfolge während einer Aktion möglich sind (solange der Entwald über ausreichend Ent-Figuren verfügt). Im Gegensatz zu der Armee der Toten können sich die Angriffe der Ents gegen verschiedene Schatten-Armeen richten.

Bewegung

Um die Ents zu bewegen, nimmt der Spieler der Freien Völker eine Ent-Figur des Entwaldes und platziert sie in einer Region, welche an eine Region angrenzt, die bereits eine Ent-Figur enthält. Die neue Region darf keine feindlichen Einheiten enthalten (für Angriffe auf feindliche Armeen siehe unten). Dies darf mehrfach wiederholt werden, solange sich noch mindestens zwei Ents im Entwald befinden. Daraus ergibt sich, dass jeder Ent stets durch eine ununterbrochene Kette von Ent-Figuren mit dem Entwald verbunden ist.

Angriff

Der Spieler der Freien Völker kann eine Schatten-Armee angreifen, die sich in einer an einen Ent angrenzenden Region befindet. Der Spieler der Freien Völker entfernt einen Ent aus dem Entwald und wirft drei Würfel. Jede gewürfelte 4, 5 oder 6 erzielt einen Treffer. Solange der Entwald noch über Ents verfügt, darf dieser Ablauf wiederholt werden. Der Angriff der Ents wird nicht als normaler Kampf abgehandelt, der Schatten-Spieler kann darauf in keiner Weise reagieren und es werden keine Kampf- oder „Zu den Waffen“-Karten ausgespielt. Das Gelände der Region hat keine Auswirkungen auf den Kampfwurf. Werden durch einen Angriff alle Einheiten aus der Schatten-Armee entfernt, werden alle Nazgûl und Schergen, die Teil dieser Armee waren, ebenfalls vernichtet.

Hinweis: Da der Schatten-Spieler seine Armeen in Regionen mit Ents bewegen darf, kann es vorkommen, dass sich Ents in derselben Region mit einer Schatten-Armee befinden. In diesem Fall kann der Spieler der Freien Völker diese Schatten-Armee mit den Ents angreifen, als würde sich diese in einer angrenzenden Region befinden (indem er einen Ent aus dem Entwald entfernt und drei Würfel wirft).

Orthanc niederreißen und Saruman vernichten

Saruman wird vernichtet, wenn ein Angriff der Ents alle Schatten-Einheiten in Orthanc vernichtet oder wenn sich keine feindlichen Einheiten in Orthanc befinden und ein Ent dorthin bewegt wird.

ZU DEN WAFFEN RUFEN

Befindet sich eine Ent-Figur in derselben oder einer angrenzenden Region zu der verteidigenden Armee, kann der Spieler der Freien Völker die Ents zu den Waffen rufen, anstatt eine Kampfkarte auszuspielen.

Die genauen Auswirkungen werden auf den entsprechenden „Zu den Waffen“-Karten erklärt.

VERNICHTUNG

Wenn der Entwald zu irgendeinem Zeitpunkt keine Ent-Figuren mehr enthält, oder wenn sich keiner der Gefährten oder die Gemeinschaft in Fangorn befinden, wird die Fraktion der Ents sofort aus dem Spiel entfernt.

BEISPIEL

Es befinden sich vier Ents in Fangorn und eine Schatten-Armee bestehend aus drei regulären Isengart-Einheiten steht an den Furten des Isen. Der Spieler der Freien Völker spielt eine „Marsch der Ents“-Fraktionsereigniskarte und entscheidet, die Schatten-Armee in der Region Furten des Isen anzugreifen.



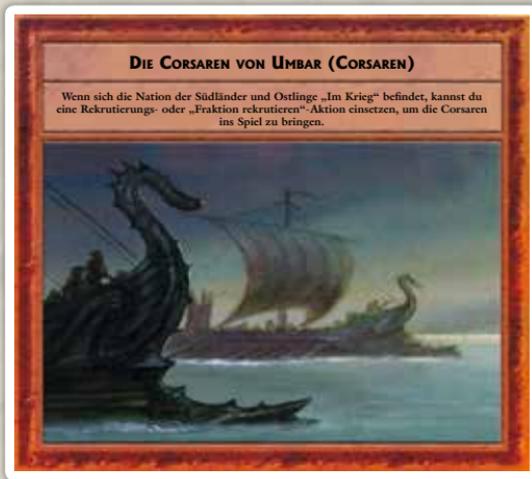
1) Der Spieler der Freien Völker entfernt einen Ent aus dem Entwald und wirft drei Würfel; jede gewürfelte 4, 5 oder 6 erzielt einen Treffer. Er erzielt zwei Treffer und zwei Schatten-Einheiten werden vernichtet.

2) Da die Schatten-Armee noch nicht zerstört wurde, entscheidet der Spieler der Freien Völker erneut anzugreifen und entfernt einen weiteren Ent aus dem Entwald. Der zweite Angriff erzielt einen Treffer, was ausreicht, um die letzte Schatten-Einheit zu vernichten. Der Entwald verfügt nun noch über zwei Ents.

3) Da sich in den an Fangorn angrenzenden Regionen keine Schatten-Armeen befinden, entscheidet der Spieler der Freien Völker die Ents zu bewegen, um sich Orthanc zu nähern. Er nimmt eine der beiden im Entwald verbleibenden Ent-Figuren und platziert sie an den Furten des Isen. Dann endet die Aktion der Ents.

DIE CORSAREN VON UMBAR (CORSAREN)

„Dort nähert sich eine große Flotte der Mündung des Anduin, bemannt von den Corsaren aus Umbar im Süden. Gondors Macht fürchten sie schon lange nicht mehr und haben sich mit dem Feind verbündet, und jetzt führen sie einen schweren Schlag für seine Sache.“



Die Bedrohung durch die Corsaren, die mit ihren großen Schiffen aus Umbar in Harad in See stechen, plagt Gondor schon seit vielen Jahren.

Während des Ringkriegs zögerten die südlichen Lehen aus Angst vor den schwarzen Segeln der Piraten Minas Tirith Hilfe zu senden. Hätte Aragorn sie nicht in Pelargir geschlagen, hätten die Piraten womöglich noch größeren Schaden angerichtet.

Die Corsaren sind mächtige Verbündete Saurons. Sie führen Überfälle an den Küsten Mittelerdes und entlang des Anduin durch und können die Armeen des Schattens schnell zu weit entfernten Ufern bringen.

INS SPIEL BRINGEN

Die Corsaren können ins Spiel gebracht werden, wenn sich die Nation der Südländer und Ostlinge „Im Krieg“ befindet.

STARTAUFSTELLUNG UND REKRUTIERUNG

Wenn die Fraktion der Corsaren ins Spiel gebracht wird, stellt der Schatten-Spieler drei Corsaren-Figuren nach Umbar.

Durch Einsatz der Aktion „Fraktion rekrutieren“ kann der Schatten-Spieler eine weitere Corsaren-Figur nach Umbar stellen.

ERLAUBTE ARMEEGRÖSSE

In einer Region dürfen sich maximal fünf Corsaren-Figuren befinden. Diese Figuren werden für die normale erlaubte Armeegröße von 10 Einheiten nicht mitgezählt.

EINSCHRÄNKUNGEN

Corsaren-Figuren sind keine Schatten-Armeeeinheiten. Sie dürfen sich aber zusammen mit einer Schatten-Armee in derselben Region bewegen, wenn diese Armee sich bewegt.

Wenn die Corsaren sich bewegen (alleine, durch die Benutzung einer Fraktionsereigniskarte, oder gemeinsam mit einer Schatten-Armee), dürfen sie nur in folgende Regionen bewegt werden:

- Küstenregionen entlang der westlichen See;
- die Regionen Gondors mit Ausnahme von Erech;
- Osgiliath.

Bewegt sich eine Schatten-Armee in eine andere Region, müssen die Corsaren zurückgelassen werden.

Wenn sich eine Schatten-Armee nach einem Kampf zurückzieht oder in die unkämpfte Region bewegt, dürfen die Corsaren folgen, wenn es sich um eine der erlaubten Regionen handelt, ansonsten müssen sie zurückgelassen werden.

Hinweis: Befinden sich Corsaren in derselben Region mit einer belagerten Schatten-Armee, so zählen die Corsaren nie als in der Festung befindlich.

EINSATZ DER CORSAREN

Der Einsatz der Corsaren wird durch die entsprechenden Fraktionsereigniskarten erklärt. Die Corsaren können sich **bewegen**, wenn der Schatten-Spieler die Fraktionsereigniskarte „Eine große Flotte“ spielt. Sie können eine Schatten-Armee **transportieren**, wenn er eine „Schiffe mit großem Tiefgang“-Karte spielt. Einige Regeln werden auf den Karten zusammengefasst und sind hier genauer erklärt.

Bewegung

Wenn die Corsaren bewegt werden, kann der Schatten-Spieler jede Corsaren-Figur bis zu vier Regionen weit bewegen (mit den oben genannten Einschränkungen). Corsaren-Figuren dürfen einzeln oder gemeinsam bewegt werden und dürfen in oder durch Regionen mit feindlichen Armeen bewegt werden.

Transport von Armeen

Befinden sich Corsaren in derselben Region mit einer Schatten-Armee, so können sie diese transportieren. **Jede Corsaren-Figur kann bis zu zwei Schatten-Armeeeinheiten und eine beliebige Anzahl von Schergen und Nazgûl transportieren.** Die Corsaren und die Armee können gemeinsam bis zu vier Regionen weit bewegt werden. Hierbei gelten die Bewegungseinschränkungen für Armeen und für Corsaren.

Die Bewegung muss in einer freien Region oder in einer Region mit einer Siedlung, die der Gegner hält, in der aber keine gegnerischen Einheiten stehen, enden.

Transport von Armeen zum Angriff

Befinden sich Corsaren in derselben Region mit einer Schatten-Armee, so können sie diese zum Angriff transportieren. **Jede Corsaren-Figur kann bis zu zwei Schatten-Armeeeinheiten und eine beliebige Anzahl von Schergen und Nazgûl zum Angriff transportieren.** Die Corsaren und die Armee können gemeinsam bis zu zwei Regionen weit bewegt werden und im Anschluss eine gegnerische Armee in einer angrenzenden Region oder eine belagerte Festung in derselben Region angreifen. Hierbei gelten die Bewegungseinschränkungen für Armeen und für Corsaren.

Hinweis: Befindet sich in der Zielregion bereits eine Schatten-Armee, werden die beiden Armeen vor dem Angriff zu einer verschmolzen und die Armeegröße wird überprüft.

ZU DEN WAFFEN RUFEN

Befinden sich ein oder mehrere Corsaren-Figuren in derselben Region mit der (kämpfenden) Schatten-Armee (die sich nicht in einer belagerten Festung befindet), so kann der Schatten-Spieler die Corsaren zu den Waffen rufen, anstatt eine Kampfkarte auszuspielen. Die genauen Auswirkungen werden auf den entsprechenden „Zu den Waffen“-Karten erklärt.

Hinweis: Gelingen durch das Ausspielen einer „Vom Winde herangetragen“-Karte zusätzliche Schatten-Armeeeinheiten in einen Kampf, werden diese erst nach dem Entfernen der Verluste aber vor dem Ende der Kampfrunde hinzugefügt. Sie können deshalb nicht als Verluste der laufenden Kampfrunde entfernt werden. Sollten allerdings in dieser Kampfrunde alle anderen Schatten-Armeeeinheiten vernichtet werden, kann der Kampf weitergeführt werden und Schergen oder Nazgûl in der Armee werden nicht vernichtet.

VERNICHTUNG

Wenn der Spieler der Freien Völker Umbar erobert, wird die Fraktion der Corsaren sofort aus dem Spiel entfernt.

DIE DUNLÄNDER (DUNLÄNDER)

“ *In einem halben Jahrtausend haben sie ihren Groll darüber nicht vergessen [...]. Diesen alten Hass hat Saruman geschürt. Sie sind ein kampfwütiges Volk, wenn sie einmal aufgerüttelt sind. Sie werden jetzt nicht zurückweichen, ob nun die Abend- oder Morgendämmerung kommt, bis Théoden gefangen genommen ist oder sie selbst erschlagen sind.* ”



Die wilden Dunländer betrachten Rohan als ihr rechtmäßiges Erbe und halten die Rohirrim für Eindringlinge. Für Saruman war es ein Leichtes diese Feindseligkeit zu seinem Vorteil auszunutzen. Die Dunländer sind vom Hass getrieben, doch ihnen wohnt eine tiefe Furcht vor ihren Feinden inne, weshalb sie in der Schlacht nicht sehr verlässlich sind.

INS SPIEL BRINGEN

Die Dunländer können ins Spiel gebracht werden, wenn Saruman im Spiel ist.

STARTAUFSTELLUNG UND REKRUTIERUNG

Wenn die Fraktion der Dunländer ins Spiel gebracht wird, stellt der Schatten-Spieler zwei Dunländer-Figuren in jede Dunland-Siedlung, die er zu diesem Zeitpunkt hält.

Durch Einsatz der Aktion „Fraktion rekrutieren“ kann der Schatten-Spieler:

- *entweder* je eine Dunländer-Figur in jede von ihm gehaltene Dunland-Siedlung stellen;
- *oder* eine Dunländer-Figur in eine beliebige Region Isengarts oder Rohans stellen, in der sich eine Schatten-Armee befindet, die gerade nicht belagert wird.

ERLAUBTE ARMEEGRÖSSE

In einer Region dürfen sich maximal drei Dunländer-Figuren befinden. Diese Figuren werden für die normale erlaubte Armeegröße von 10 Einheiten nicht mitgezählt.

EINSCHRÄNKUNGEN

Dunländer-Figuren sind keine Schatten-Armeeeinheiten. Sie dürfen sich aber zusammen mit einer Schatten-Armee in derselben Region bewegen, wenn diese Armee sich bewegt. Die gemeinsame Bewegung erfolgt nach den normalen Regeln für Armeebewegungen.

Wenn Dunländer-Figuren sich (durch den Einsatz einer Fraktionsereigniskarte) alleine bewegen, können sie keine unpassierbaren Grenzen überschreiten und dürfen sich nicht in Regionen bewegen, in denen sich eine Armee der Freien Völker oder eine nicht eroberte Festung der Freien Völker befindet, es sei denn, diese Festung wird vom Schatten-Spieler belagert.

Hinweis: Dunländer-Figuren sind keine Schatten-Einheiten und können deshalb alleine keine Siedlungen der Freien Völker erobern oder halten. Sie behindern auch die Bewegung von Armeen der Freien Völker nicht. Dadurch kann es vorkommen, dass sich Dunländer-Figuren in derselben Region mit einer Armee der Freien Völker befinden. Dies hat keine Auswirkungen auf die Armee der Freien Völker oder die Dunländer.

EINSATZ DER DUNLÄNDER

Der Einsatz der Dunländer wird durch die entsprechenden Fraktionsereigniskarten erklärt. Einige Regeln werden auf den Karten zusammengefasst und sind hier genauer erklärt.

Dunländer außerhalb einer Schatten-Armee

Bewegen sich die Dunländer alleine (durch den Einsatz einer Fraktionsereigniskarte), können alle Dunländer-Figuren, mit den oben genannten Einschränkungen, bis zu zwei Regionen weit bewegt werden.

Die Figuren können einzeln oder gemeinsam bewegt werden und können keine belagerte Festung verlassen. Sie können in eine Region bewegt werden, in der eine Schatten-Armee eine Festung der Freien Völker belagert.

Dunländer als Teil einer Schatten-Armee

Dunländer alleine zählen nicht als Schatten-Armee, können aber gemeinsam mit einer Schatten-Armee in derselben Region bewegt werden und mit dieser Armee gemeinsam angreifen. Ähnlich wie Charaktere, die Teil einer Armee sind, dürfen Dunländer am Ende eines Kampfes gemeinsam mit der angreifenden Armee in die umkämpfte Region bewegt werden. Zieht sich die Armee zurück, müssen sich auch die Dunländer zurückziehen. Werden alle Einheiten der Schatten-Armee vernichtet, werden auch die Dunländer vernichtet.

ZU DEN WAFFEN RUFEN

Befinden sich ein oder mehrere Dunländer-Figuren in derselben Region mit der (kämpfenden) Schatten-Armee (die sich nicht in einer belagerten Festung befindet), so kann der Schatten-Spieler die Dunländer zu den Waffen rufen, anstatt eine Kampfkarte auszuspielen. Die genauen Auswirkungen werden auf den entsprechenden „Zu den Waffen“-Karten erklärt.

VERNICHTUNG

Wenn der Spieler der Freien Völker beide Siedlungen in Dunland erobert, wird die Fraktion der Dunländer sofort aus dem Spiel entfernt.

KANKRAS BRUT (SPINNEN)

„Ihre geringere Brut, Bankerte der armseligen Männchen, ihrer eigenen Nachkommen, die sie umbrachte, verbreitete sich überall, von Bergschlucht zu Bergschlucht, vom Ephel Dúath bis zu den östlichen Bergen, bis Dol Guldur und den Festungen von Dústerwald. Doch keiner vermochte wie sie, Kankra die Große, das letzte Kind von Ungoliant, die unglückliche Welt zu plagen.“



Kankra die Große, Ungoliant's letzte Tochter, verschlang beinahe die letzte Hoffnung der Freien Völker, als sie den Ringträger in ihrem Netz fing. Zur gleichen Zeit gab es in den dunkelsten Winkeln Mittelertes noch weitere boshafte Riesenspinnen und ihre Rolle im Ringkrieg hätte vielleicht eine andere sein können, als es in den Geschichten erzählt wird ...

INS SPIEL BRINGEN

Die Spinnen können ins Spiel gebracht werden, wenn die letzte bekannte Position der Gemeinschaft nicht Bruchtal ist.

STARTAUFSTELLUNG UND REKRUTIERUNG

Wenn die Fraktion der Spinnen ins Spiel gebracht wird, stellt der Schatten-Spieler eine Spinnen-Figur nach Dol Guldur und eine weitere nach Minas Morgul.

Durch Einsatz der Aktion „Fraktion rekrutieren“ kann der Schatten-Spieler je eine weitere Spinnen-Figur nach Dol Guldur und Minas Morgul stellen.

ERLAUBTE ARMEEGRÖSSE

Die Spinnen unterliegen keiner Beschränkung der Armeegröße, es sei denn, die Fraktionsereigniskarte „Riesig und Schrecklich“ ist im Spiel.

In diesem Fall zählen die Spinnen in einer Schatten-Armee bei der Überprüfung der erlaubten Armeegröße mit.

EINSCHRÄNKUNGEN

Spinnen-Figuren sind keine Schatten-Armeeeinheiten. Sie dürfen sich aber zusammen mit einer Schatten-Armee in derselben Region bewegen, wenn diese Armee sich bewegt. Die gemeinsame Bewegung erfolgt nach den normalen Regeln für Armeebewegungen.

Wenn Spinnen-Figuren sich (durch den Einsatz einer Fraktionsereigniskarte) alleine bewegen, dürfen sie sich nicht in Regionen bewegen, in denen sich eine Armee der Freien Völker oder eine nicht eroberte Siedlung der Freien Völker befindet, es sei denn, es handelt sich dabei um eine vom Schatten-Spieler belagerte Festung.

EINSATZ DER SPINNEN

Der Einsatz der Spinnen wird durch die entsprechenden Fraktionsereigniskarten erklärt. Einige Regeln werden auf den Karten zusammengefasst und sind hier genauer erklärt.

Spinnen außerhalb einer Schatten-Armee

Bewegen sich die Spinnen alleine (durch den Einsatz einer Fraktionsereigniskarte), können alle Spinnen-Figuren, mit den oben genannten Einschränkungen, bis zu zwei Regionen weit bewegt werden.

Die Figuren können einzeln oder gemeinsam bewegt werden und können keine belagerte Festung betreten oder verlassen. Sie können in eine Region bewegt werden, in der eine Schatten-Armee eine Festung der Freien Völker belagert.

Spinnen als Teil einer Schatten-Armee

Spinnen alleine zählen nicht als Schatten-Armee, können aber gemeinsam mit einer Schatten-Armee in derselben Region bewegt werden und mit dieser Armee gemeinsam angreifen. Ähnlich wie Charaktere, die Teil einer Armee sind, dürfen Spinnen am Ende eines Kampfes gemeinsam mit der angreifenden Armee in die umkämpfte Region bewegt werden. Zieht sich die Armee zurück, müssen sich auch die Spinnen zurückziehen. Werden alle Einheiten der Schatten-Armee vernichtet, werden auch die Spinnen vernichtet.

ZU DEN WAFFEN RUFEN

Befinden sich ein oder mehrere Spinnen-Figuren in derselben Region mit der (kämpfenden) Schatten-Armee, so kann der Schatten-Spieler die Spinnen zu den Waffen rufen, anstatt eine Kampfkarte auszuspielen.

Die genauen Auswirkungen werden auf den entsprechenden „Zu den Waffen“-Karten erklärt.

VERNICHTUNG

Befinden sich zu irgendeinem Zeitpunkt keine Spinnen-Figuren im Spiel, wird die Fraktion der Spinnen sofort aus dem Spiel entfernt.

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

DIE KRIEGER VON MITTELERDE™

Autoren **ROBERTO DI MEGLIO**,
MARCO MAGGI und **FRANCESCO NEPITELLO**

Illustrationen **JOHN HOWE**

Künstlerische Leitung & Grafik-Design **FABIO MAIORANA**

Figuren **BOB NAISMITH**

Figuren-Design **MATTEO MACCHI** und **BOB NAISMITH**

Fotos **CHRISTOPH CIANCI**

Produktion **ROBERTO DI MEGLIO** und **FABRIZIO ROLLA**

ENGLISCHE AUSGABE

Lektorat **JIM LONG**

Weitere Lektoratsleistungen **KRISTOFER BENGTTSSON** und **KEVIN CHAPMAN**

Layout **HONDA EIJI**

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung **MICHAEL BECKER**

Redaktion **SABINE MACHACZEK**

Grafische Bearbeitung & Layout **MARINA FAHRENBACH**

Produktionsmanagement **HEIKO ELLER**

Unter Mitarbeit von **BIRTE BÄRMANN**, **HEIKO ELLER**,

BENJAMIN FISCHER, **MARCUS LANGE** und **RALF SCHEMMANN**

Testspieler: Amado Angulo, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Tim Cottrell, Daniel Eppacher, Ira Fay, Christopher Felleisen, Steva Fields, Steve Fratt, Michael Hall, Grant Johnson, Heikki Laakkonen, Dick Leban, Laurie Leban, Nicolas Pages, Andrew Poulter, Mikko Raimi, Leonardo Rina, Craig Rose, Amina Sabanovic, Ralf Schemmann, Glenn Shanley, David Sneddon, Alija Vila, Roy Wiseman, Antti Yli-Tainio, Chris Young.

Besonderer Dank an alle Freunde, die monatlang die verschiedenen Versionen dieser Erweiterung gespielt haben, und dabei wertvolle Anregungen und Vorschläge eingebracht haben, darunter Rafael Brinner, Daniel Eppacher, Ira Fay, Steva Fields, Michael Hall, Grant Johnson, Heikki Laakkonen, Ralf Schemmann, Andrew Poulter, Roy Wiseman, Chris Young.

Besonders erwähnt seien Kristofer Bengtsson und Kevin Chapman für die vielen Ideen die sie beigesteuert haben und für ihren besondere Einsatz bei Unterstützung der WOTR-Community. Einige der Ereigniskarten und Kartenideen wurden von Testspielern vorgeschlagen, darunter „Jemand, dem du vertrauen kannst“ (Kristofer Bengtsson), „Der Weg nach Westen“ (Bruce Monson), „Große geflügelte Wesen“ (Rafael Brinner).

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

Warriors 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 licensors. War of the Ring Boardgame © 2011, 2016 Ares Games Srl. © 2011, 2016 Sophisticated Games Ltd. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Made in China. Retain this information for your records.

