

DER HERR DER RINGE

REISE DURCH MITTELERDE

FAQ VERSION 2.0 VOM 28. JULI 2021

Dieses Dokument enthält Errata, Klarstellungen und Antworten auf die häufig gestellten Fragen zu *Reise durch Mittelerde*.

ERRATA

In diesem Abschnitt werden die offiziellen Änderungen der Regeln und Kartentexte beschrieben.

REFERENZHANDBUCH

- **Referenzhandbuch, Seite 7, Angriffe:** Folgender Unterpunkt sollte Abschnitt 6.4 hinzugefügt werden: „Jede Fähigkeit kann nur ein Mal pro Angriff abgehandelt werden.“
- **Referenzhandbuch, Seite 12, Fähigkeiten:** Abschnitt 31.3 wurde durch dieses Erratum entfernt.
- **Referenzhandbuch, Seite 18, Letztes Aufbäumen:** Folgender Punkt sollte Abschnitt 61.3 hinzugefügt werden: „Hat der Held offene Schadenskarten, die sein Schadenslimit erreichen oder überschreiten, oder offene Furchtkarten, die sein Furchtlimit erreichen oder überschreiten, kann der Held sein Letztes Aufbäumen nicht bestehen. In einem solchen Fall muss der Held beim Durchführen des Letzten Aufbäumens die Schaltfläche ‚Gescheitert‘ auswählen.“
- **Referenzhandbuch, Seite 21, Reisen (Aktion):** Abschnitt 74.2 sollte lauten: „Führt ein Held die Aktion ‚Reisen‘ durch, kann er zwischen jeder Bewegung andere Aktionen durchführen und andere Spieleffekte abhandeln.“
- **Referenzhandbuch, Seite 22, Schaden und Furcht:** Abschnitt 79.8 sollte lauten: „Verlangt ein Spieleffekt, dass ein Held Schaden (☹) oder Furcht (☹) auf die offene Seite dreht, wählt er diese nach dem Zufallsprinzip aus allen seinen verdeckten Schaden- bzw. Furchtkarten aus. Anschließend dreht er jede dieser Karten auf ihre offene Seite und handelt ihre Fähigkeiten ab.
 - ☞ Wird mehr als 1 Schaden oder 1 Furcht umgedreht, dreht der Held jeden Schaden und jede Furcht einzeln nacheinander um, wobei zuerst eine Karte umgedreht und vollständig abgehandelt wird, bevor die nächste Karte umgedreht und abgehandelt wird.“
- **Referenzhandbuch, Seite 25, Sprinten X:** Abschnitt 98.1 sollte lauten: „Ein Held, der während der Aktionsphase am Zug ist, kann eine Karte mit dem Schlüsselwort ‚Sprinten X‘ ablegen, um sich bis zu X zusätzliche Felder zu bewegen.“

➤ **Referenzhandbuch, Seite 32, Schnellübersicht, Schlüsselwörter:** Ausruhen X sollte lauten: „Am Ende seines Zuges darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort ‚Ausruhen X‘ ablegen, um X verdeckte Schaden- oder Furchtkarten in beliebiger Kombination abzulegen.“

➤ **Referenzhandbuch, Seite 32, Schnellübersicht, Schlüsselwörter:** Sprinten X sollte lauten: „Man darf während seines Zuges eine Karte mit dem Schlüsselwort ‚Sprinten X‘ ablegen, um sich bis zu X zusätzliche Felder zu bewegen. Zwischen jeder Bewegung kann man Aktionen durchführen.“

SPIELREGEL

➤ **Spielregel, Seite 16, Schnellübersicht, Schlüsselwörter:** Ausruhen X sollte lauten: „Am Ende seines Zuges darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort ‚Ausruhen X‘ ablegen, um X verdeckte Schaden- oder Furchtkarten in beliebiger Kombination abzulegen.“

➤ **Spielregel, Seite 16, Schnellübersicht, Schlüsselwörter:** Sprinten X sollte lauten: „Man darf während seines Zuges eine Karte mit dem Schlüsselwort ‚Sprinten X‘ ablegen, um sich bis zu X zusätzliche Felder zu bewegen. Zwischen jeder Bewegung kann man Aktionen durchführen.“

KARTEN

➤ **Heldenkarte, Gimli (Grundspiel):** Die Fähigkeit auf dieser Karte sollte lauten: „Nachdem du eine Angriffsprobe abgelegt hast, darfst du 1 Karte aus der Probe oben auf deinen Stapel legen.“

➤ **Fertigkeitskarte, Prahlerei (Dunkle Pfade):** Folgender Text wird hinzugefügt: „(Diese ☹ kann nicht verhindert werden.)“

➤ **Gegenstandskarte, Feuerstab (Dunkle Pfade):** Folgender Text wird hinzugefügt: „(Nur ein Mal pro Probe.)“

➤ **Gegenstandskarte, Maranwë (Dunkle Pfade):** Folgender Text wird hinzugefügt: „(Nur ein Mal pro Probe.)“

➤ **Fertigkeitskarte, Blendender Blitz (Dunkle Pfade):** Die Fähigkeit auf dieser Karte sollte lauten: „Taktik Sobald du einen Feind auf deinem Feld angreift, darfst du diese Fertigkeit ablegen, um Zerschlagen und Betäuben zu dem Angriff hinzuzufügen.“

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Dieser Abschnitt beantwortet häufig gestellte Fragen zu *Reise durch Mittel Erde*.

F: „Was soll ich tun, wenn die App einen Marker an einer Stelle platziert, die ich nicht sehen kann (z. B. weil ein Textfenster darüber liegt oder sich die Stelle außerhalb des Bildschirms befindet)?“

A: Wenn Textfenster geöffnet sind, kann die Ansicht verändert werden. Wie die Kontrolle über die Kamera funktioniert, wird im Hauptmenü in der oberen rechten Ecke des Bildschirms erklärt.

F: „Was soll ich tun, wenn ich eine Schaltfläche nicht auswählen kann, weil das Textfeld zu groß ist?“

A: Über die Zahnrad-Schaltfläche am oberen rechten Bildschirmrand kannst du die Erzähltext-Schriftgröße verkleinern. Alternativ kannst du ein Gerät mit einem größeren Bildschirm (z. B. Laptop statt Smartphone) verwenden.

F: „Kann sich ein Held selbst wählen, wenn ein Effekt einen Helden auf deinem Feld zum Ziel hat?“

A: Ja. Wenn ein Effekt einen Helden auf deinem Feld zum Ziel haben könnte, kannst du ihn selbst als Ziel des Effektes wählen.

F: „Was passiert, wenn sich ein Effekt auf mehr als einen Helden auswirken könnte?“

A: Die Spieler entscheiden als Gruppe, auf welchen Helden sich der Effekt auswirkt.

F: „Was passiert, wenn sich ein Effekt auf einen besiegten Helden auswirken würde?“

A: Handle von dem Effekt so viel wie möglich ab. Der Effekt hat auf den besiegten Helden keine Auswirkung, es sei denn, der Effekt erlaubt es ausdrücklich.

F: „Zählt es als Bewegung, wenn ein Effekt von mir verlangt, eine Figur auf einem Feld zu platzieren?“

A: Nein. Wird eine Feind- oder Heldenfigur platziert, löst dies keine Fähigkeiten aus, die als Ergebnis einer Bewegung stattfinden würden. Auch ist das Platzieren von Figuren nicht von Spieleffekten betroffen, welche die Bewegung einschränken.

F: „Nachdem ich einen Feind angegriffen habe, geschieht ein Effekt. Hat der Feind nun die Möglichkeit für einen Gegenangriff vor oder nach dem Effekt?“

A: Feindliche Gegenangriffe finden während der Abhandlung von Angriffen in Schritt 4 statt, sodass jeder Effekt, der nach dem Angreifen eines Feindes geschieht, erst dann geschieht, nachdem Schritt 4 vollständig abgehandelt worden ist.

F: „Wie kann ich während eines Abenteuers ein Schmuckstück (📖) aus dem Inventar ausrüsten?“

A: Zuerst solltest du dir das Inventar ansehen. Klicke dazu auf die Gruppen-Schaltfläche in der unteren linken Ecke des Bildschirms. Dann klickst du auf die Schaltfläche „Gegenstände“. Wenn du auf „Gruppe“ klickst, werden dir alle Schmuckstücke der Gruppe angezeigt. Wenn ein Spieleffekt dich dazu anweist, ein Schmuckstück aus dem Inventar auszurüsten, kannst du eine der hier aufgeführten Karten, die nicht bereits im Spiel ist, ausrüsten.

F: „Unterscheidet sich das Ausgeben von Schicksalssymbolen (♣) vom Ausgeben von Inspiration?“

A: Ja. Schicksal (♣) bezieht sich auf das Symbol, das auf Fertigkeitkarten aufgedruckt ist. Inspiration bezieht sich auf Marker, die Helden während eines Abenteuers erhalten. Sobald du ein ♣ aus gibst, kann es nicht mehr in ein ✨ umgewandelt werden.

F: „Nachdem ich ein Letztes Aufbäumen durchgeführt habe, ist unter dem Porträt meines Helden im Heldenmenü ein Totenkopf-Symbol erschienen. Was bedeutet dieses Symbol?“

A: Das Totenkopf-Symbol und die Zahl geben an, wie schwierig dein nächstes Letztes Aufbäumen sein wird. Für jedes während eines Abenteuers bestandene Letztes Aufbäumen erhöht sich der Wert um 1. Zwischen zwei Abenteuern wird die Zahl wieder zurückgesetzt.

F: „Wenn auf einer Fertigkeitkarte mit einem Schlüsselwort (z. B. Schlag) nicht dabei steht, die Karte selbst abzulegen, muss ich sie dennoch ablegen, um das Schlüsselwort verwenden zu können?“

A: Ja. Manche Fertigkeitkarten haben kursiv geschriebene Texte, welche die Spieler an allgemeine Regeln oder Schlüsselwörter erinnern sollen. Diese Regeln ändern sich nicht, auch wenn einmal kein Erinnerungstext aufgedruckt ist. Um das Schlüsselwort Schlag verwenden zu können, muss man eine Fertigkeit mit dem Schlüsselwort Schlag ablegen. Ein Erinnerungstext dazu gibt es auch in der Schnellübersicht auf der letzten Seite der Spielregel und des Referenzhandbuchs.

F: „Wenn mich eine Schadenskarte (☹) dazu anweist, sie auf ihre verdeckte Seite zu drehen, kann ich dann einen Effekt, der das Erleiden von verdecktem Schaden verhindert, verwenden, um diese Karte abzulegen?“

A: Nein. Du darfst eine Fähigkeit, die verdeckten Schaden oder Furcht verhindert, nur dann verwenden, wenn du durch einen Spieleffekt ausdrücklich angewiesen wurdest, verdeckten Schaden oder verdeckte Furcht zu erleiden. Das Umdrehen von Schadens- oder Furchtkarten auf ihre verdeckte Seite ist nicht dasselbe, wie verdeckten Schaden bzw. verdeckte Furcht zu erleiden.

F: „Ich bin versteckt und habe gleichzeitig die Furchtkarte ‚Zorn‘ offen ausliegen. Was passiert, wenn mich ein Feind angreift?“

A: Wenn du versteckt bist und von einem Feind angegriffen wirst, musst du immer zuerst die Gunstkarte „Versteckt“ ablegen, bevor du die Probe ablegst. Die Furchtkarte „Zorn“ unterbindet, dass „Versteckt“ Schaden verhindern kann. Die Phrase „**kannst nicht**“ auf der Furchtkarte „Zorn“ ist ein absolutes Verbot.

F: „Kann ich eine Fähigkeit mehr als ein Mal abhandeln, wenn ich die Kosten dafür immer noch bezahlen kann?“

A: Ja. Wenn eine Fähigkeit verlangt, dass du Kosten bezahlst (wie das Verbrauchen eines Schmuckstücks oder das Ausgeben von Inspiration, um die Fähigkeit abzuhandeln), dann darfst du sie beliebig oft abhandeln, solange du jedes Mal die Kosten bezahlen kannst und dich immer noch im geeigneten Zeitfenster befindetst.

F: „Wie kann ich ‚Kind des Lhûn‘ während einer Feindaktivierung abhandeln?“

A: „Kind des Lhûn“ muss abgehandelt werden, bevor der Feind angreift, während seiner Bewegungsanweisung. Klicke auf das Bild des Feindes, um das Feindmenü aufzurufen, bevor du die Schaltfläche „Angriff“ für diese Aktivierung auswählst. Dies kann dazu führen, dass der Feind besiegt wird oder seine Aktivierung ändert. Verwende diese Vorgehensweise bei allen Fähigkeiten, die während einer Feindaktivierung Treffer oder Modifikatoren auf den Feind anwenden.

F: „Ich habe einen Titel erhalten, aber die App hat nicht genau gesagt, was ich damit tun soll. Lege ich ihn auf meinen Ablagestapel?“

A: Nein. Sobald ein Held eine Titeltkarte erhält, bereitet er die genannte Titeltkarte sofort vor, außer die App besagt etwas anderes. Zudem fragt die App, welcher Held den Titel erhalten hat, damit sie ihn dessen Inventar hinzufügen kann.