

DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL

DIE TOTENSÜMPFE

Schwierigkeitsgrad = 5

Nachdem sie seine Spur in den Hügellanden der Eryn Muil wieder aufgenommen haben, folgen die Helden Gollum bis zu den Totensümpfen, in die er sich, in einem letzten verzweifelten Versuch zu entkommen, geflüchtet hat. Die Helden, die spüren, dass die Jagd sich ihrem Ende nähert, dringen in die trügerischen Sumpflände vor, bereit, die Kreatur lebend zu fangen.

Das Begegnungsdeck „Die Totensümpfe“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Die Totensümpfe, Saurons Einfluss und Wilderland. (Saurons Einfluss und Wilderland sind beide im **Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel Grundset** enthalten.)



FLUCHTPROBE

Wenn die Spieler dieses Szenario spielen, werden sie manchmal angewiesen eine Fluchtprobe abzulegen. Diese Proben stellen die Versuche Gollums dar, seinen Verfolgern zu entkommen.

Um eine Fluchtprobe ablegen zu können, muss ein Spieler zuerst Charaktere der Probe stellen. Ein Charakter muss erschöpft werden, damit er sich einer Probe stellen kann. Jeder Charakter, der sich stellt, zählt mit seiner für die Probe. Nachdem die Spieler ihre Charaktere sich der Probe haben stellen lassen, können sie Aktionen ausführen oder Ereigniskarten ausspielen. Wenn nur ein einzelner Spieler eine Fluchtprobe ablegen muss, dann kann nur dieser Spieler Charaktere, die er kontrolliert, sich der Probe stellen lassen. Wird von der Gruppe verlangt, dass sie eine Fluchtprobe ablegt, können alle Spieler Charaktere, die sie kontrollieren, sich der Probe stellen lassen.

Sobald die Charaktere sich gestellt haben, wird eine Anzahl Karten (wie von der Karte, die die Fluchtprobe verlangt, angegeben) aus dem Begegnungsdeck ausgespielt. Viele Karten in diesem Begegnungsdeck verfügen über einen dick gedruckten „Flucht“-Wert. Jede Karte, die nicht über einen gedruckten Fluchtwert verfügt, wird so gehandhabt, als ob sie einen Fluchtwert von Null hätte. Wenn Karten für eine Fluchtprobe ausgespielt werden, werden alle anderen Effekte auf den ausgespielten Karten ignoriert. Sobald diese Karten ausgespielt wurden, wird die gesamte der sich stellenden Charaktere

mit dem gesamten ausgespielten Fluchtwert verglichen, um festzustellen, ob die Flucht gelungen ist oder nicht. Wenn die gesamte der sich stellenden Charaktere größer ist, als der gesamte ausgespielte Fluchtwert, gilt die Fluchtprobe als bestanden und nichts passiert. Wenn die gesamte der sich stellenden Charaktere kleiner oder gleich dem gesamten ausgespielten Fluchtwert ist, gilt die Fluchtprobe als verpatzt und die Spieler folgen den Anweisungen für das Nichtbestehen der Fluchtprobe auf der Karte, die die Fluchtprobe verlangt hat. Nach einer Fluchtprobe werden alle für die Probe ausgespielten Karten auf den Begegnungsdeck-Ablagestapel gelegt.

Beispiel: Auf der Karte „Abenddämmerung“ steht: „**Wenn aufgedeckt:** Der Startspieler legt eine Fluchtprobe ab, wobei 2 Karten vom Begegnungsdeck ausgespielt werden. Wird diese Probe verpatzt, wird 1 Ressourcenmarker auf Gollum platziert und die Bedrohung eines jeden Spielers erhöht sich um 2.“

Nachdem diese Karte aufgedeckt wird, entscheidet André, der Startspieler, dass sich Éowyn (4) der Fluchtprobe stellt. André könnte mehr als 1 Charakter sich stellen lassen, aber er entscheidet sich dagegen. Nachdem André Éowyn sich hat stellen lassen, spielt er die 2 obersten Karten des Begegnungsdecks aus. Diese Karten sind „Riesensumpfwurm“ (mit einem Fluchtwert von 2) und „Durch den Nebel“ (mit einem Fluchtwert von 3). Da die gesamte 4 beträgt und somit niedriger als der Gesamtfluchtwert von 5 ist, hat André die Fluchtprobe verpatzt. Er folgt den Anweisungen auf der „Abenddämmerung“-Karte und platziert 1 Ressourcenmarker auf Gollum und die Bedrohung eines jeden Spielers erhöht sich um 2. Abschließend werden die für die Fluchtprobe ausgespielten Karten auf den Begegnungsdeck-Ablagestapel gelegt.

ZURÜCKSETZEN DES ABENTEUERDECKS

Während dieses Szenarios erhalten die Spieler möglicherweise die Anweisung „das Abenteuerdeck auf Abschnitt 1B zurückzusetzen“. Die Spieler tun dies, indem sie die bereits besiegte Abenteuerkarte für Abschnitt 1 nehmen und sie wieder auf das Abenteuerdeck legen, so als ob sie gerade mit dem Abschnitt beginnen würden. Da das Abenteuerdeck auf Abschnitt 1B zurückgesetzt wird, brauchen die Vorbereitungsanweisungen auf Seite 1A nicht noch einmal befolgt zu werden. Jegliche Fortschrittsmarker auf dem aktuellen Abenteuer werden vor der Zurücksetzung des Abenteuerdecks entfernt. Fortschrittsmarker die sich auf dem aktuellen Ort befinden, verbleiben jedoch auf diesem. Alle anderen Karten, einschließlich jenen in der Aufmarschzone, verbleiben wo und wie sie sind.



Heidelberger
Spieleverlag



FANTASY
FLIGHT
GAMES