

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

SAGA-ERWEITERUNG

„Sein Auge ist jetzt auf uns gerichtet und fast blind für alles andere, was in Bewegung ist. Wir müssen dafür sorgen, dass es so bleibt. Darin liegt all unsere Hoffnung. Dies also ist mein Rat. Wir haben den Ring nicht. Aus Klugheit oder großer Torheit ist er fortgeschickt worden, um vernichtet zu werden, damit er uns nicht vernichtet. Ohne den Ring können wir seine Streitmacht nicht mit Gewalt niederwerfen. Aber um jeden Preis müssen wir sein Auge von seiner wahren Gefahr ablenken. Den Sieg können wir nicht mit Waffen erringen, aber mit Waffen können wir dem Ringträger die einzige Unterstützung bieten, wie gering die Aussichten auch sein mögen.“

–Gandalf, *Die Rückkehr des Königs*

Willkommen zur Saga-Erweiterung *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* zu *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel!* Anders als bei den bisherigen Erweiterungen, in denen ihr neue Abenteuer in Mittelerde erlebt, könnt ihr in den Saga-Erweiterungen tatsächlich an den Ereignissen des Romanklassikers von J. R. R. Tolkien teilhaben oder sie sogar neu erschaffen.

Diese Erweiterung ermöglicht es, euch zusammen mit Aragorn und seinen Gefährten gegen die Mächte Saurons zu stellen, die auf Gondor zumarschieren. Unterstützt Frodo Beutlin auf seiner letzten Etappe durch Mordor und helft ihm dabei, den Einen Ring zu zerstören. Diese 6 Szenarien bilden den Abschluss der Saga-Erweiterungen und der Kampagne zu den Büchern *Der Herr der Ringe*.

Überblick über das Spielmaterial

Die Saga-Erweiterung *Die Rückkehr des Königs* enthält das folgende Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 330 Karten, bestehend aus:
 - 7 Heldenkarten
 - 57 Spielerkarten
 - 18 Abenteuerkarten
 - 229 Begegnungskarten
 - 19 Kampagnenkarten

Erweiterungssymbol

Die Karten dieser Erweiterung können an folgendem Symbol vor der Setnummer erkannt werden:



Spielerkarten der Saga-Erweiterung

Die *Rückkehr des Königs* enthält neue Karten, mit denen die Spieler ihre Decks zusammenstellen können. Die meisten hier enthaltenen Spielerkarten sind mit allen bisher veröffentlichten Szenarien von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* kombinierbar, einige wenige aber sollte man nur in Szenarien aus den Saga-Erweiterungen verwenden. Das betrifft folgende Karten aus der ♣ -Gefährten-sphäre: Aragorn ($\text{♣}1$), Frodo Beutlin ($\text{♣}2$), Aragorn ($\text{♣}3$), Banner von Elendil ($\text{♣}25$) und Orkverkleidung ($\text{♣}26$).

Die Gefährten-sphäre

Die Gefährten-sphäre, erkennbar an dem ♣ -Symbol, ist eine Einfluss-sphäre in *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*, für die eigene Regeln gelten. Die Gefährten-sphäre legt ihren Schwerpunkt auf die Opferbereitschaft und die Entschlossenheit der edlen Helden, welche die Last auf sich nehmen, den Einen Ring im Kampf gegen Sauron zu tragen.

Helden, die zur Gefährten-sphäre gehören, können nur in Szenarien aus den Saga-Erweiterungen verwendet werden. Außerdem kann nicht mehr als 1 Held aus der Gefährten-sphäre gleichzeitig gespielt werden. Deshalb ist es nicht möglich, dass zu einem beliebigen Zeitpunkt mehr als 1 Held im Spiel zur Gefährten-sphäre gehört.

Achtung: Diese Einschränkung gilt nicht im epischen Mehrspielermodus, der auf Seite 10 beschrieben wird.



Helden aus der Gefährten-sphäre

Die *Rückkehr des Königs* beinhaltet drei Helden aus der Gefährten-sphäre: Aragorn ($\text{♣}1$), Frodo Beutlin ($\text{♣}2$), Aragorn ($\text{♣}3$). Wenn eine der ♣ -Helden verwendet wird, können die Spieler keine andere(n) Version(en) desselben Charakters als Startheld verwenden oder andere Versionen jenes Charakters in ihren Decks haben.

Als ♣ -Held erhält jede Version von Aragorn bzw. Frodo 1 Ressource in der Ressourcenphase. Außer zum Ausspielen von Karten aus der Gefährten-sphäre können Ressourcen aus dem Ressourcenvorrat des ♣ -Helden auch zum Bezahlen neutraler Karten verwendet werden.

Jeder Aragorn hat außerdem den Text: „Falls Aragorn das Spiel verlässt, verlieren die Spieler das Spiel.“ Dieser Text kann nicht durch Effekte von Spielerkarten oder Begegnungskarten modifiziert werden.

Aragorn zählt nicht gegen das Heldenlimit. Deshalb ist es möglich, dass der Startspieler ein Spiel mit bis zu 4 Helden unter seiner Kontrolle beginnt, falls einer dieser Helden ♣ -Aragorn ist.

Da diese Versionen von Aragorn bzw. Frodo Beutlin zur Gefährten-sphäre gehören, können sie in keinen Szenarien, die nicht zu den Saga-Erweiterungen zu *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* gehören, als Held verwendet werden.

Mehrspielerregeln - Aragorn

Jeder Aragorn hat den Text: „Der Startspieler erhält die Kontrolle über Aragorn.“ In dem Moment, in dem der Startspieler-Marker in der Auffrischungsphase weitergegeben wird, erhält der Startspieler die Kontrolle über Aragorn, alle Ressourcen in Aragorns Ressourcenvorrat und alle Karten, die an Aragorn angehängt sind.

Falls Aragorn der letzte Held unter der Kontrolle eines Spielers ist und der Spieler die Kontrolle über ihn verliert, scheidet dieser Spieler sofort aus dem Spiel aus.

Der Eine Ring

Die Rückkehr des Königs enthält Der Eine Ring, eine Zielkarte, welche die Spieler verwenden **müssen**, wenn sie die Szenarien *Der Turm von Cirith Ungol* oder *Der Schicksalsberg* spielen. Bei der Vorbereitung dieser Szenarien muss der Startspieler Der Eine Ring an einen **Ringträger** anhängen, den er kontrolliert.

Solange er an einen Helden angehängt ist, hat Der Eine Ring den Text: „Der Held mit dieser Verstärkung zählt bei der Bestimmung der Maximalzahl an Helden nicht mit.“ Deshalb ist es für den Startspieler möglich, zu Spielbeginn bis zu 4 Helden unter seiner Kontrolle zu haben, falls einer dieser Helden ein **Ringträger** ist, an den Der Eine Ring angehängt ist.

Der Eine Ring hat außerdem den Text: „**Falls Der Eine Ring das Spiel verlässt, verlieren die Spieler das Spiel.**“ Genau wie im Buch müssen die Spieler sorgfältig auf den **Ringträger** aufpassen, da Der Eine Ring ebenfalls abgelegt wird, falls der Ringträger das Spiel verlässt, und die Spieler in dem Moment das Spiel verlieren.

Mehrspielerregeln - Der Eine Ring

Der Eine Ring hat außerdem noch den Text: „Der Startspieler erhält die Kontrolle über den Helden mit dieser Verstärkung.“ Wenn in der Auffrischungsphase der Startspieler-Marker weitergegeben wird, erhält der neue Startspieler die Kontrolle über den **Ringträger**, inklusive aller Ressourcen im Ressourcenvorrat dieses Helden und aller Karten, die an diesen Helden angehängt sind.

Falls der Held mit der Verstärkung Der Eine Ring der letzte Held unter der Kontrolle eines Spielers ist und der Spieler die Kontrolle über ihn verliert, scheidet dieser Spieler sofort aus dem Spiel aus.



Regeln der Saga-Erweiterung

In der Saga-Erweiterung *Die Rückkehr des Königs* können die entscheidenden Ereignisse und Konflikte aus dem Buch *Die Rückkehr des Königs* nacherlebt werden. Im Mittelpunkt stehen dabei Frodo, Aragorn und der düstere Einfluss des Einen Rings. Beim Spielen der Abenteuer dieser Erweiterung gelten daher folgende zusätzliche Regeln.

Spielvorbereitung

Bei der Vorbereitung jedes Szenarios aus dieser Erweiterung muss der Startspieler zu Beginn jedes Spiels die Kontrolle über einen Helden aus der Gefährtenosphäre mit dem Merkmal **Ringträger** wie folgt übernehmen:

- Bei der Vorbereitung der Szenarien *Der Weg der Grauen Schar*, *Die Belagerung Gondors* und *Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern* übernimmt der Startspieler die Kontrolle über **♣-Aragorn** (♣1).
- Bei der Vorbereitung des Szenarios *Das Schwarze Tor öffnet sich* übernimmt der Startspieler die Kontrolle über **♣-Aragorn** (♣3).
- Bei der Vorbereitung der Szenarien *Der Turm von Cirith Ungol* und *Der Schicksalsberg* übernimmt der Startspieler zu Beginn des Spiels die Kontrolle über einen Helden aus der **♣-Sphäre** mit dem Merkmal **Ringträger** und hängt Der Eine Ring an ihn an.

Saga-Aufmarschregeln



Bei Szenarien aus den Saga-Erweiterungen decken die Spieler die Begegnungskarten individuell in der Spielerreihenfolge während des Aufmarschschritts der Abenteuerphase auf. Beginnend mit dem Startspieler deckt jeder Spieler 1 Begegnungskarte auf und handelt ihren Aufmarsch ab, bevor der Folgespieler ebenfalls eine Karte aufdeckt. Falls eine Begegnungskarte einen Effekt hat, in dem das Wort „du“ vorkommt, bezieht sich die Begegnungskarte auf den jeweiligen Spieler, der diese Karte aufgedeckt hat. Falls die aufgedeckte Begegnungskarte das Schlüsselwort Nachrüsten enthält, deckt der Spieler, der sie aufgedeckt hat, eine zusätzliche Begegnungskarte auf, bevor es mit dem nächsten Spieler weitergeht. Begegnungskarten mit dem Schlüsselwort Verflucht X betreffen immer noch alle Spieler.

Kampagnen-Modus

In der Saga-Erweiterung *Die Rückkehr des Königs* befinden sich alle Karten (Kampagnen-, Gunst- und Bürde-Karten), um die 18-teilige Kampagne *Der Herr der Ringe* abzuschließen, die mit der Saga-Erweiterung *Die Gefährten* begonnen hat und mit der Saga-Erweiterung *Die zwei Türme* fortgeführt wurde.


Die Saga-Erweiterungen wurden dafür entwickelt, die Spieler zu ermutigen, mit ihnen eine Kampagne zu spielen. Aber sie können die Szenarien auch als einzelne Abenteuer spielen. Die vollständigen Regeln des Kampagnen-Modus können in der Spielregel des Grundspiels auf Seite 28–30 nachgelesen werden.

Kampagnen-Modus-Regeln - Aragorn

Falls ein Spieler zuvor Aragorn im Kampagnenlogbuch als einen seiner Helden verzeichnet hat, verliert er bei der Vorbereitung zu einem Szenario im Kampagnenmodus mit -Aragorn die Kontrolle über seine Version von Aragorn. Der Spieler darf einen anderen Helden als Ersatz für Aragorn wählen, ohne die +1-Strafe auf seine Bedrohung zu erhalten. Der neue Held wird im Kampagnenlogbuch verzeichnet. Karten mit dem Schlüsselwort Dauerhaft, die an die vorherige Version von Aragorn angehängt waren, werden auf die -Version von Aragorn übertragen.


Falls Aragorn zuvor in die Liste gefallener Helden eingetragen wurde, entfernt seinen Namen von dieser Liste und jeder Spieler erhält eine dauerhafte +1-Strafe auf seine Bedrohung.

Kampagnen-Modus-Regeln - Ringträger

In Szenarien, in denen im Kampagnen-Modus Aragorn aus der -Gefährtenosphäre verwendet wird, können Spieler keine Karten verwenden, die einen Namen mit dem Ringträger der Kampagne gemeinsam haben.

Regeln & Neue Begriffe

Bogenschießen X

Solange eine Karte mit dem Schlüsselwort Bogenschießen im Spiel ist, müssen die Spieler zu Beginn jeder Kampfphase Charakterkarten im Spiel Schaden in Höhe des angegebenen Bogenschießen-Werts zufügen. Dieser Schaden kann Charakteren unter der Kontrolle beliebiger Spieler zugefügt und unter den Spielern so verteilt werden, wie diese es für richtig halten. Falls die Spieler sich nicht einig sind, wem der Bogenschießen-Schaden zugefügt werden soll, trifft der Startspieler die endgültige Entscheidung. Falls sich mehrere Karten mit dem Schlüsselwort Bogenschießen im Spiel befinden, sind die Effekte kumulativ. Es ist zu beachten, dass  keinen Schaden durch Bogenschießen verhindert.

Beispiel: Bastian und David spielen das Szenario „Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern“ und es sind 2 Kopien von *Ork des Auges* im Spiel. *Ork des Auges* hat das Schlüsselwort Bogenschießen 1. Daraus ergibt sich ein Gesamtwert für Bogenschießen von 2. Zu Beginn der Kampfphase entscheiden die Spieler, 1 Schaden Bastians Verbündeten Prinz Imrahil und den verbleibenden 1 Schaden Davids Helden Beregond zuzufügen.

Immun gegen Spielerkarteneffekte

Karten mit dem Text „Immun gegen Spielerkarteneffekte“ ignorieren die Effekte sämtlicher Spielerkarten. Außerdem können Karten, die immun gegen Spielerkarteneffekte sind, nicht als Ziel für einen Spielerkarteneffekt gewählt werden.

Verhängnisvoll

Verhängnisvoll ist ein Schlüsselwort auf einigen Abenteuerkarten in *Die Rückkehr des Königs*. Das Schlüsselwort Verhängnisvoll steht für die weltverändernden Anstrengungen der Helden von Mittelerde im letzten Buch von *Der Herr der Ringe*. Solange das Hauptabenteuer das Schlüsselwort Verhängnisvoll hat, wird der Grenzwert der Bedrohung, bei dem der Spieler aus dem Spiel ausscheiden, auf 99 erhöht und der Bedrohungsgrad eines Spielers kann durch Effekte von Spielerkarten auf Nicht-Gunst-Karten nicht um mehr als 1 pro Runde gesenkt werden. Außerdem wird der benötigte Bedrohungsgrad für das Auslösen von **Ehrenvoll**-Effekten (aus anderen Erweiterungen) von 40 auf 80 hochgesetzt.

Wagnis

Sobald ein Spieler eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Wagnis aufdeckt, muss er den Aufmarsch dieser Karte allein, ohne Absprache mit den anderen Spielern, abhandeln. Die anderen Spieler können keine Aktionen ausführen oder Reaktionen auslösen, während der Aufmarsch dieser Karte abgehandelt wird.

Szenario 13: Der Weg der Grauen Schar

Während Frodo, Sam und Gollum durch die Sümpfe Ithiliens zogen, kämpften Aragorn und seine Gefährten die Schlacht um Helms Klamm und ritten zu den Ruinen Isengarts, um sich um den Verräter Saruman zu kümmern. Während ihrer Verhandlungen schleuderte Grima, der Diener des Zauberers, einen Palantír von einer hohen Galerie und verfehlte sie nur knapp. Aragorn überließ Saruman und seinen Dienern den Ents, die den Orthanc bewachten, nahm aber den Orb mit zurück nach Helms Klamm; im hohen Turm der Hornburg blickte er in den Sehenden Stein und erfuhr viel über die Bewegungen des Feindes.

Im Palantír sah er eine Flotte der Korsaren, die sich der Küste Gondors näherte, während die Armeen von Minas Morgul gegen Minas Tirith in den Krieg zogen. Da er sah, wie die Weiße Stadt fallen würde, wenn nicht rechtzeitig jemand an der Küste zu Hilfe kam, entschied sich Isildurs Erbe dazu, den direkten Weg durch die Berge nach Pelargir zu nehmen: Die Pfade der Toten.

Schon der Name der Pfade der Toten weckte Schrecken in jenen, die in der Nähe ihres Eingangs lebten. Man erzählte sich, dass Geister von Menschen aus dem Zweiten Zeitalter Mittelirdes dort umgingen, Eidbrecher, die sich geweigert hatten, sich Isildur anzuschließen, als er sie zum Krieg gegen Mordor einberief. Isildur verfluchte sie für ihre Untreue und verurteilte sie dazu, in den schattigen Bergen auszuharren, bis ihr Eid erfüllt sein würde.

Es war nicht sicher, ob sie Isildurs Erben helfen oder ihn behindern würden, aber Aragorn war entschlossen, die Küste auf dem schnellsten Weg zu erreichen.

Vorbereitung



Das Begegnungsdeck „Der Weg der Grauen Schar“ wird aus allen Karten des folgenden Begegnungssets gebildet: Der Weg der Grauen Schar. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:



Phantom

Phantom ist ein Schlüsselwort, das sich auf *Untot*-Karten in *Der Weg der Grauen Schar* befindet. Das Schlüsselwort Phantom steht für das geheimnisvolle und beängstigende Wesen der untoten Eidbrecher, auf welche die Graue Schar auf ihrer Reise über die Pfade der Toten trifft.

Falls während des Schrittes „Kampfschaden bestimmen“ bei einem Angriff eines Gegners mit dem Schlüsselwort Phantom Schaden zugefügt werden würde, wird dieser verhindert und der verteidigende Spieler erhöht stattdessen seinen Bedrohungsgrad um dieselbe Menge.

Beispiel: Matthias ist mit Schattenheer in einen Kampf verwickelt, einem Gegner mit 4  und dem Schlüsselwort Phantom. Während der Kampfphase entscheidet er sich dazu, sich gegen den Angriff von Schattenheer mit Gimli zu verteidigen, der eine  von 2 hat. Der Angriff würde Gimli 2 Schaden zufügen, aber der Schaden wird verhindert und Matthias erhöht stattdessen seinen Bedrohungsgrad um 2.

Armee der Toten

Armee der Toten ist eine doppelseitig bedruckte Karte mit einer Gegner-Version auf einer Seite und einer Ziel-Verbündeter-Version auf der anderen Seite. Beim Spielen des Szenarios *Der Weg der Grauen Schar* wird der Gegner Armee der Toten der Aufmarschzone hinzugefügt, sobald die Spieler zu Abschnitt 3A vorrücken. Der Ziel-Verbündete Armee der Toten ist eine Gunst-Karte, die nur durch das Besiegen des Gegners Armee der Toten im Kampagnenmodus verdient werden kann.

Szenario 14: Die Belagerung Gondors

Nach einer qualvollen Reise unter dem Dwimorberg hindurch kamen Aragorn und seine Gefährten am südlichen Ende des Geisterberges hinaus und ritten zum Stein von Erech. Dort beschwor Isildurs Erbe die Toten Menschen von Dunharg, damit sie ihre Eide erfüllen konnten und ihm nach Pelargir folgten, wo die Flotte von Umbar sich näherte

Zum Erstaunen seiner Gefährten gehorchte die Armee der Toten Aragorn und befolgte seine Befehle, aber es war trotzdem ein harter Ritt nötig, um Pelargir rechtzeitig zu erreichen. Die Härten, welche die Gefährten auf sich nahmen, waren mehr, als die meisten Sterblichen hätten ertragen können, aber sie wurden von der Notwendigkeit angetrieben und vom Willen Aragorns zusammengehalten.

In fünf Tagen legten sie eine Strecke zurück, für die man sonst mehr als neunzig Wegstunden benötigen würde, um den Hafen von Pelargir zu erreichen. An der Furt des Gilrains trafen sie auf Männer aus Lamedon, die gegen Korsarenräuber kämpften, die den Fluss hinaufgesegelt waren. Freund und Feind aber flohen gemeinsam, voller Furcht vor den Toten, doch als sie Pelargir erreichten, kehrten die Korsaren um und stellten sich dem Kampf.

Dort am Anduin hatten sich die Kräfte der Flotte von Umbar gesammelt, um Gondor einzunehmen. Eine riesige Korsarenarmee stand vor ihnen und die Graue Schar war durch die lange Reise bereits erschöpft, aber Aragorn befahl der Armee der Toten anzugreifen und führte seine Gefährten ein weiteres Mal in die Schlacht ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Die Belagerung Gondors“ wird aus allen Karten des folgenden Begegnungssets gebildet: Die Belagerung Gondors. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:



Szenario 15: Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern

Während Aragorn und seine Gefährten zum Hafen von Pelargir eilten, hatte Sauron schließlich den Befehl für den großen Angriff gegeben, den er lange vorbereitet hatte, um Gondor zu zerschlagen und den Westen vollständig zu unterwerfen. Orks quollen aus dem Schwarzen Tor, überrannten die Inselfeste von Cair Andros und die Hauptstreitkraft von Mordor marschierte von Minas Morgul unter dem Befehl des Schwarzen Hauptmannes, des Hexenkönigs von Angmar.

Denethor, der Truchsess von Gondor, schickte Boten zu König Théoden in Dunharg und bat ihn mit sämtlichen ihm zur Verfügung stehenden Kräften nach Minas Tirith zu reiten, und zwischen Minas Tirith und Gondor wurden die Leuchtfelder entzündet. Inzwischen marschierten Menschen aus den Außenlehen von Gondor nach Minas Tirith, um die Verteidigung der Stadt zu verstärken. Aber sie konnten weniger Hilfe schicken, als erhofft, da die Korsaren die Küstenlande bedrohten.

So kam es, dass der Hexenkönig die Menschen von Gondor zwar nicht vollständig unvorbereitet antraf, aber trotzdem waren die Armeen Mordors deutlich in der Überzahl. Am Vorabend des Angriffs spuckte der Schicksalsberg Feuer, schwarze Wolken verdunkelten den Himmel und Nacht senkte sich über Minas Tirith. Falls nicht entgegen jeder Hoffnung jemand der Weißen Stadt rechtzeitig zu Hilfe kommen würde, wäre Gondors Fall besiegelt.

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern“ wird aus allen Karten des folgenden Begegnungssets gebildet: Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:



Minas Tirith



Minas Tirith ist ein Ziel, das ins Spiel gebracht wird, sobald die Helden Abschnitt 3A erreichen. Das Ziel steht für die Weiße Stadt, die während der *Schlacht auf den Pelennor-Feldern* angegriffen wird. Falls Minas Tirith am Ende einer Runde Schaden in Höhe ihrer Trefferpunkte hat, ist die Weiße Stadt gefallen und die Spieler verlieren das Spiel.

Verschiedene Effekte von Begegnungskarten haben Minas Tirith zum Ziel. Falls diese Effekte in Abschnitt 2B ausgelöst werden, solange Minas Tirith nicht im Spiel ist, müssen die Spieler diese Effekte soweit möglich abhandeln. Dadurch wird verhindert, dass bei Begegnungskarten, die den Spielern eine Wahl bieten, das gewählt werden kann, das nichts verändert.

Ansturm

Ansturm ist ein Schlüsselwort, das sich auf Abschnitt 3B im Szenario *Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern* befindet. Es steht für den gnadenlosen Angriff der Armee Mordors auf die Stadt Minas Tirith. Solange Abschnitt 3B im Spiel ist, können Fortschrittsmarker durch Spielerkarteneffekte oder erfolgreiches sich dem Abenteuer Stellen **nicht** auf diesen Abschnitt gelegt werden. Fortschrittsmarker können aber normal auf den aktiven Ort gelegt werden.

Stellen sich die Spieler erfolglos dem Abenteuer, erhöhen die Spieler ihre Bedrohungsgrade nicht. Stattdessen müssen die Spieler Minas Tirith X Schaden zufügen. X ist die Differenz zwischen dem Gesamt-Bedrohungsgrad in der Aufmarschzone und der Gesamt-Willenskraft aller Charaktere, die sich dem Abenteuer gestellt haben. (Dieser Schaden wird nur ein Mal für die gesamte Gruppe berechnet, nicht für jeden Spieler.)

Beispiel: Lukas und Christa haben insgesamt 20  zum Abenteuer in Abschnitt 3B beigetragen. Am Ende des Aufmarschschrittes beträgt der  in der Aufmarschzone insgesamt 25. Statt dass nun jeder Spieler seinen Bedrohungsgrad um 5 erhöht, fügen sie als Gruppe Minas Tirith insgesamt 5 Schaden zu und senken so die Trefferpunkte von Minas Tirith von 50 auf 45.

Strategiehinweis

Sobald *Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern* gespielt wird, gibt es einige ausgelöste Effekte, auf die jede Runde geachtet werden muss. Um das Abenteuer für die Spieler besonders zufriedenstellend zu machen, und damit es flüssig abläuft, wurden alle Effekte so gestaltet, dass sie entweder zu Beginn der Abenteuerphase oder am Ende der Runde ausgelöst werden. Für ein besonders gutes Spielerlebnis empfehlen wir, dass die Spieler zu Beginn jeder Abenteuerphase und am Ende der Runde überprüfen, ob Effekte ausgelöst werden.

Auf folgende Karten muss besonders geachtet werden:

- Minas Tirith
- Der Hexenkönig
- Grund
- Geflügelter Ringgeist
- Die Korsarenflotte (Nur im Kampagnenmodus)

Szenario 16: Der Turm von Cirith Ungol

Während Aragorn durch das südliche Gondor zum Hafen von Pelargir eilte, führte die verdorbene Kreatur Gollum Frodo und Sam in Kankras Lauer, um so seinen „Schatz“ zurückzugewinnen. Aber Gollum hatte die Stärke von Sams verzweifeltem Mut falsch eingeschätzt. Die riesige Spinne Kankra wurde tödlich verletzt, als sie sich selbst in den Elbendolch des Hobbits stürzte, und Gollum wurde mit leeren Händen vertrieben.

Aber Gollums Verrat forderte trotzdem einen hohen Preis. Frodo war Kankras Giftstachel zum Opfer gefallen und weil Sam sich für den letzten Überlebenden der Gemeinschaft des Rings hielt, nahm er die Bürde auf sich, die Reise zum Schicksalsberg allein fortzusetzen. Er war noch nicht weit gekommen, als ein Trupp Orks Frodos Körper fand, und was er hörte, überraschte ihn sehr: Frodo war nicht tot! Die Folgen des Stichs mit dem Giftstachel ließen schließlich nach, doch als er erwachte, fand er sich in Gefangenschaft der Orks wieder.

Von dieser Neuigkeit zu Tode erschrocken entschloss Sam sich, seinen Herrn zu retten und folgte den Orks zum Turm von Cirith Ungol. Als er die äußere Mauer erreichte, hörte er aus dem Inneren Kampfgeräusche. Es schien, als ob die Orks darüber in Streit geraten waren, was sie mit ihrem Gefangenen anstellen sollten. Von dieser neuen Wendung ermutigt fasste Sam den Mut, die Festung allein zu betreten, wofür er aber zunächst an den Stummen Wächtern vorbeikommen musste ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Der Turm von Cirith Ungol“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Der Turm von Cirith Ungol, Mordor-Orks und Tiefe Schatten. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Szenario 17: Das Schwarze Tor öffnet sich

Nach dem an ein Wunder grenzenden Sieg in der Schlacht auf den Pelennor-Feldern rief Aragorn einen Rat der Fürsten ein, um das weitere Vorgehen festzulegen. Dort empfahl Gandalf ihnen, nicht auf Saurons nächsten Zug zu warten, sondern die Heere für den verzweifelten Versuch bereit zu machen, das Auge auf sich zu lenken, indem sie nach Mordor ziehen.

Obwohl er Gondors Königstitel noch nicht für sich beansprucht hatte, waren die anwesenden Fürsten doch bereit, unter Aragorns Banner zum Schwarzen Tor zu Saurons Reich zu ziehen, falls dies dem Ringträger die Zeit verschaffen würde, die er benötigte, um seine Aufgabe abzuschließen. So kam es, dass nur drei Tage nach der Schlacht auf den Pelennor-Feldern das Heer des Westens von Minas Tirith in Richtung Mordor marschierte.

Aber sie marschieren ohne Hoffnung auf einen Sieg. Jeder Mann wusste, dass das Heer nicht stark genug war, um es ernsthaft mit Sauron aufzunehmen. Stattdessen hofften sie darauf, Saurons Truppen aus seinem Reich zu locken und damit den Weg für Frodo und Sam freizumachen, die sich auf dem letzten Abschnitt ihrer Reise zum Schicksalsberg befanden.

Während die Hobbits durch das Schwarze Land zogen, führte Aragorn seine Armee zu einem Punkt nördlich des Morannon. Dort erhob er die Standarte von Elendil und forderte den Dunklen Herrscher selbst auf, hinauszukommen und sich der Gerechtigkeit zu stellen. Lange mussten sie auf eine Reaktion warten, aber als Aragorn und seine Begleiter gerade wieder zum Heer zurückreiten wollten, öffnete sich das Schwarze Tor und ein Botschafter aus Barad-dûr ritt hinaus, um mit ihnen zu verhandeln.

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Das Schwarze Tor öffnet sich“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Das Schwarze Tor öffnet sich und Mordor-Orks. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Szenario 18: Der Schicksalsberg

Nachdem sie nur mit Mühe und Not aus dem Turm von Cirith Ungol entkommen waren, standen Frodo und Sam für einen Moment am Rand des Morgai, der die innere Verteidigungslinie von Mordors westlichen Gebirgszügen darstellt. Weiter unten konnten sie feindliche Lager wie zahllose Punkte auf der weiten Ebene von Gorgoroth sehen. Sauron hob überall in Mordor Truppen aus, nachdem er bei Minas Tirith besiegt worden war.

Wie Ameisen wirkten die Orks, die über die graue Ebene eilten, und zahllose Wachfeuer flackerten im Schwarzen Land wie Sterne am Himmel. Während die Hobbits den Morgai hinabstiegen, schien es ihnen, als gäbe es keinen Weg, den Schicksalsberg zu erreichen, ohne entdeckt zu werden.

Dann brachen die riesigen Armeen Mordors zum Erstaunen des Ringträgers und seines Dieners in Richtung Norden auf und ließen den Pfad zum Orodruin unbewacht zurück. Sauron schickte seine Truppen vollständig zum Morannon, wohin Aragorn seine Armee geführt hatte, um den Dunklen Herrscher herauszufordern.

Keiner der Hobbits wusste davon, aber sie erkannten deutlich, dass dies ihre Gelegenheit war, ihre Aufgabe zum Abschluss zu bringen. Dieser letzte Abschnitt ihrer Reise würde über die Zukunft Mittelirdes entscheiden: Entweder würde der Ring in den Feuern des Schicksalsbergs zerstört werden oder der Ringträger würde entdeckt werden, womit der Ring erneut in die Hände des Dunklen Herrschers fallen würde.

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Der Schicksalsberg“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Der Schicksalsberg und Tiefe Schatten. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Standhaftigkeit-Proben

Standhaftigkeit-Proben stehen für den Mut und die Entschlossenheit des **Ringträgers**, seine Aufgabe am Schicksalsberg zu beenden, auch wenn die Kräfte, die ihm entgegenstehen, nahezu unbesiegtbar sind. Sobald ein Spieler angewiesen wird, eine Standhaftigkeit-Probe abzulegen, erschöpft er eine beliebige Anzahl Helden, die er kontrolliert, damit sich diese Charaktere der Probe stellen. Danach muss er die obersten X Karten des Begegnungsdecks ablegen, wobei X die Zehnerstelle der Zahl auf seinem Bedrohungs-zähler ist. Falls die Summe der Willenskraft der Helden größer ist als die Anzahl der ☉-Symbole (Saurons Auge) auf den für die Probe abgelegten Begegnungskarten, hat dieser Spieler die Standhaftigkeit-Probe bestanden. Falls die Anzahl der ☉-Symbole (Saurons Auge) gleich oder größer ist als die Summe der Willenskraft der Helden, die sich der Probe gestellt haben, scheitert dieser Spieler an der Standhaftigkeit-Probe. Sollten sich während einer Standhaftigkeit-Probe keine Karten mehr im Begegnungsdeck befinden, wird der Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck gemischt.

Spieleraktionen während Standhaftigkeit-Proben

Standhaftigkeit-Proben unterbrechen den normalen Ablauf eines Zuges und schaffen ein neues Aktionsfenster. Nachdem die Gesamtzahl der ☉-Symbole (Saurons Auge) auf den abgelegten Begegnungskarten bestimmt worden ist, dürfen die Spieler Aktionen ausführen. Sobald die Standhaftigkeit-Probe abgehandelt worden ist, geht das Spiel normal weiter und Spieleraktionen dürfen nur in den normalen Aktionsfenstern ausgeführt werden.

Beispiel: In Abschnitt 3B von *Der letzte Atemzug* haben sich Jans Charaktere dem Abenteuer gestellt, als er die Karte *Das Lidlose Auge* zieht, die den Text hat: „**Wenn aufgedeckt:** Lege eine Standhaftigkeit-Probe ab.“ Jan erschöpft Frodo Beutlin und Sam Gamdschie, damit diese sich mit insgesamt 5 Willenskraft der Probe stellen. Danach legt er so viele Karten oben vom Begegnungsdeck ab, wie die Zehnerstelle seines Bedrohungsgrades von 43 angibt. Die erste Karte hat kein ☉-Symbol, aber die zweite hat 1 und die dritte und vierte haben jeweils 2, was insgesamt 5 ☉ ergibt. Da die Gesamtsumme der Willenskraft der Charaktere, die sich der Probe gestellt haben, der Anzahl der ☉-Symbole entspricht, sieht es so aus, als würde Jan an der Probe scheitern, aber danach erschöpft er Rosie Hüttinger, um ihre 2 Willenskraft zu der von Sam Gamdschie hinzuzufügen und die Summe so auf 7 zu erhöhen. Dadurch hat Jan die Probe doch noch bestanden.

Epischer Mehrspielermodus



Die beiden letzten Szenarien, *Das Schwarze Tor öffnet sich* und *Der Schicksalsberg*, können von 2–8 Spielern gleichzeitig im epischen Mehrspielermodus gespielt werden. Im epischen Mehrspielermodus werden die Spieler in zwei Teams aufgeteilt: Ein Team spielt *Das Schwarze Tor öffnet sich*, das andere Team spielt *Der Schicksalsberg*. Jedes Szenario ist ein eigenständiges Spiel und benötigt ein eigenes Begegnungsdeck, aber die Teams in jedem Szenario müssen zusammenarbeiten, um Sauron zu besiegen und jedes Spiel zu gewinnen.

Um das Szenario im epischen Mehrspielermodus zu spielen, folgt den **Vorbereitung**-Anweisungen auf der doppelseitigen Vorbereitungskarte „Epischer Mehrspielermodus“.

Vorbereitung für den epischen Mehrspielermodus

Die Anweisungen zur **Vorbereitung** auf der Karte „Epischer Mehrspielermodus“ weisen die Spieler an, 2 getrennte Aufmarschzonen zu erstellen: eine für *Das Schwarze Tor öffnet sich* und eine für *Der Schicksalsberg*. Dafür sollte ein ausreichend großer Spielbereich für beide Spiele gewählt werden. Die **Vorbereitung**-Anweisungen jedes Szenarios werden normal befolgt.

Als Nächstes teilen sich die Spieler in 2 Teams auf, ein Team für jedes Szenario. Jedem Szenario muss mindestens 1 Spieler zugewiesen werden, keinem Szenario dürfen mehr als 4 Spieler zugewiesen werden. Außerdem darf die Anzahl der Spieler, die dem Szenario *Der Schicksalsberg* zugewiesen werden, nicht größer sein als die Anzahl der Spieler, die dem Szenario *Das Schwarze Tor öffnet sich* zugewiesen werden.

Achtung: Im epischen Mehrspielermodus werden sowohl -Aragorn als auch der **Ringträger** verwendet. Während der Vorbereitung übernimmt der Startspieler im Szenario *Das Schwarze Tor öffnet sich* die Kontrolle über -Aragorn, der Startspieler im Szenario *Der Schicksalsberg* die Kontrolle über den **Ringträger**.

Nach Abschluss der **Vorbereitung**-Anweisungen wird die Karte „Epischer Mehrspielermodus“ umgedreht und neben das Abenteuerdeck des Szenarios *Der Schicksalsberg* gelegt.

Begegnungskarten, die nur im epischen Mehrspielermodus verwendet werden, sind an folgendem Symbol zu erkennen:



Spielen im epischen Mehrspielermodus

Die Spieler in den jeweiligen Szenarien gelten als die einzigen Spieler im Spiel in diesem Szenario. Das bedeutet, dass zwei Spieler, die sich in verschiedenen Szenarien befinden, denselben Helden verwenden können. Spieler im selben Szenario dagegen müssen sich an die Einschränkungen des Spiels in Bezug auf einzigartige Karten halten. Spielerkarten können keine Karten in anderen Szenarien zum Ziel haben oder diese betreffen.

Sobald ein Team eine Runde in ihrem jeweiligen Abschnitt beendet, rücken sie nicht zur nächsten Runde vor, bevor nicht das andere Team der Gruppe ebenfalls bereit ist vorzurücken. Bevor die Teams zur nächsten Runde vorrücken, müssen mögliche **Erzwungen**-Effekte auf der Karte für den epischen Mehrspielermodus und auf der Zielkarte Das Auge Saurons abgehandelt werden. Die Teams werden ermutigt, diese Effekte durchzusprechen, um zu bestimmen, welche Möglichkeit am besten für die Gruppe ist. Das Auge Saurons kann sich als Ergebnis von einem Szenario in das andere verschieben.

Den epischen Mehrspielermodus im Kampagnenmodus spielen

Das Schwarze Tor öffnet sich und *Der Schicksalsberg* können von 2–4 Spielern im epischen Mehrspielermodus als großes Finale der Saga-Kampagne gespielt werden. Dafür werden einfach die **Vorbereitung**-Anweisungen auf der Karte „Epischer Mehrspielermodus“ und jeder der entsprechenden Kampagnenkarten befolgt. Dabei muss darauf geachtet werden, dass alle **Gunst**- und **Bürde**-Karten in den entsprechenden Abschnitten enthalten sind. Falls eine **Gunst**- oder **Bürde**-Karte Teil der **Vorbereitung** beider Szenarien ist, entscheidet der Spieler, der den **Ringträger** kontrolliert, welches Szenario die **Gunst** oder die **Bürde** erhält.

Beispiel: Carsten und Max bereiten die Szenarien *Das Schwarze Tor öffnet sich* und *Der Schicksalsberg* im epischen Mehrspieler-Kampagnenmodus vor. *Schwere Wunde* und *Von Trauer überwältigt* befinden sich im Kampagnenvorrat und jede dieser **Bürde**-Karten ist Teil der Vorbereitung beider Szenarien. Da Max den **Ringträger** kontrolliert, entscheidet er sich während der Vorbereitung, *Schwere Wunde* in die Aufmarschzone für *Das Schwarze Tor öffnet sich* und *Von Trauer überwältigt* in die Aufmarschzone für *Der Schicksalsberg* zu legen.

Starterdecklisten

Um euch einen schnellen Start ins Abenteuer zu ermöglichen, haben wir 2 Starterdecklisten zusammengestellt. Diese Decks können mit einem Grundspiel, dieser Erweiterung und den Saga-Erweiterungen *Die Gefährten* sowie *Die zwei Türme* zusammengebaut werden und sowohl gemeinsam als auch solo gespielt werden.

Weitsicht und Standhaftigkeit

Die Reise des Ringträgers ist voller Gefahren. Um dieses Unterfangen zu bestehen, sollte er mit Weisheit als auch Entschlossenheit vorgehen. Gandalf der Graue hat es sich zur Aufgabe gemacht, Frodo auf seiner Reise zu begleiten, weshalb er bei diesem Deck die Führung übernimmt, um dem Ringträger bei der Zerstörung des Einen Rings zu unterstützen.

Begleitet wird Gandalf von Pippin, um Karten zu ziehen, und Beregond, um die Bedrohung zu senken. In einem Gandalf-Deck ist es wichtig, die oberste Karte des Decks im Blick zu behalten, weshalb Bilbo Beutlin im Deck ist, um so schnell wie möglich eine Pfeife des Zauberers herauszusuchen. Die anderen Verbündeten sind für ihre Kosten recht mächtig und flexibel genug, um in den verschiedensten Situationen nützlich zu sein. Mit *Haltet stand!* hast du noch mehr Möglichkeiten, einen bestimmten Verbündeten zurückkehren zu lassen, um dich aus einer misslichen Situation zu befreien.

Viele Verstärkungen in diesem Deck sind speziell für Gandalf gedacht, du solltest aber in Erwägung ziehen, Unerwarteter Mut und Beschützer Lóriens zwischen Gandalf und Beregond aufzuteilen, da Gondors wichtigster Verteidiger manchmal noch etwas mehr Verteidigung benötigt, um einen besonders starken Angriff zu überleben. Selbsterhaltungstrieb ist dafür da, um Beregond am Leben zu halten, wenn seine Verteidigung von 4 nicht ausreicht.

Helden (3)

Beregond (♣7)
Gandalf (♠7)
Pippin (♠6)

Verbündete (20)

2x Bilbo Beutlin (♠15)
2x Elladan (♣23)
2x Elrohir (♣18)
1x Prinz Imrahil (♣19)
2x Flinkbaum (♠20)
1x Mablung (♠19)
2x Ghân-buri-Ghân (♣22)
2x Elrond (♠19)
2x Fährtenleser
des Nordens (♣45)
2x Gléowine (♣62)
2x Henamarth Flusslied (♣60)

Verstärkungen (14)

2x Die Pfeife
des Zauberers (♠23)
3x Gandalfs Stab (♠22)
1x Schattenfell (♠25)
3x Unerwarteter Mut (♣57)
2x Selbsterhaltungstrieb (♣72)
3x Beschützer Lóriens (♣70)

Ereignisse (16)

3x Flamme von Anor (♠24)
3x Verzweifelte
Verteidigung (♣21)
3x Hastiger Hieb (♣48)
3x Eine Prüfung
des Willens (♣50)
2x *Haltet stand!* (♣51)
2x Zwergengrab (♣53)

Wagemut und Wachsamkeit

Weder Stärke noch Mut reichen aus, um sich der ganzen Macht Saurons entgegenzustellen. Dieses Deck vereint viele der tapfersten Charaktere von Mittelerde unter der Führung von Faramir von Gondor. Da Faramir und Sam (sowie Gimli) Fähigkeiten haben, die einen Charakter spielbereit machen, nachdem er einen Gegner in einen Kampf verwickelt hat, ist dieses Deck gut gerüstet, um sich mit all seinen Charakteren jede Runde dem Abenteuer zu stellen und Kartenfähigkeiten zu nutzen, die Charaktere wieder spielbereit machen, um sich verteidigen zu können.

Rosie Hüttinger ist in diesem Deck besonders wertvoll, da sie Sams Willenskraft, Angriff oder Verteidigung je nach Bedarf erhöhen kann, je nachdem, was vom Begegnungsdeck gezogen wird. Mit Faramirs Fähigkeit kann sie das sogar mehrmals in der gleichen Runde tun!

Die Verstärkung Truchsess von Gondor ist für Éowyn gedacht, damit du deine vielen teuren Taktik-Verbündeten im Deck ohne Probleme spielen kannst.

Nimm die folgenden Karten nur unter bestimmten Bedingungen ins Deck:

- Nimm Gandalf statt Elfhelm ins Deck, falls kein anderer Spieler Gandalf als Held in seinem Deck spielt.
- Nimm Banner von Elendil ins Deck, falls du mit ♣-Aragorn spielst, oder Die Gemeinschaft des Ringes, falls du mit dem **Ringträger** spielst.

Helden (3)

Éowyn (♣5)
Faramir (♠3)
Sam Gamdschie (♠3)

Verbündete (27)

2x Lutz, das Pony (♠8)
3x Schneeborn-Späher (♣16)
3x Rosie Hüttinger (♣9)
2x Halbarad (♣8)
3x Gimli (♠8)
2x Anborn (♠7)
3x Speerträger Gondors (♣29)
0–3x Elfhelm (♣13)
0–3x Gandalf (♣73)
2x Borkenhaut (♠12)
2x Boromir (♠11)
2x Legolas (♠11)

Verstärkungen (11)

3x Truchsess
von Gondor (♣26)
3x Dolch aus Westernis (♠13)
1x Arod (♠13)
1x Celebrians Stein (♣27)
1x Goldener Schild (♣15)
0–2x Banner von Elendil (♣15)
0–2x Die Gemeinschaft
des Ringes (♠25)

Ereignisse (12)

3x Finte (♣34)
3x Immer wachsam (♣20)
3x Heldenhaftes Opfer (♣24)
3x Schleichangriff (♣23)

Credits

Expansion Design and Development: Caleb Grace und MJ Newman mit Tyler Parrott

Producer: Jason Walden

Proofreading: Riley Miller

Game Rules Specialist: Alex Werner

Product Line Manager: Caitlyn McGrath

Game Design Manager: Colin Phelps

Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Chris Rahn

Art Direction: Deb Freytag und Zoë Robinson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Kira Hartke und Kaitlin Souza

Licensing Approvals Manager: Dana Cartwright

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Vice President of Strategy: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer und Steffen Trzensky

Grafische Gestaltung & Layout: Max Breidenbach

Unter Mitarbeit von: Jan Wegner

Playtesters

Craig Bergman, Mike Bogenschutz, Mark Bridge, Thomas Burns, Jason Clifford, Mark Craumer, Christopher Crissey, Ali Eddy, Luke Eddy, Justin Engelking, Vincent Doquang, Tom Duffield, Tony Fanchi, Ira Fay, Mike Foster-Coode, Jérémy Fouques, Jason Lyle Garrett, David Gearhart, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Matt Holland, Tom Howard, Jean-Francois JET, Robert Kopp, Christopher Kraft, Peter Lazar, Jimmy Le, Steven MacLauchlan, Ian Martin, Robert Moran, Dan Poage, Jacob Purvis, Brian Schwebach, Brad Smith, Landon Sommer, Michael Strunk, Jason Svee, Ebn Tomeny, Molly Tomeny, Zachary Varberg, Conrad Yaddof, Aaron Youngren, Ezra Youngren und Jeremy Zwirn.

