DER HERR DER RINGE™

REISE DURCH MITTELERDE



SPIELREGEL

„Aber ich nehme an, dass es oft so ist. Die tapferen Taten in den alten Geschichten und Liedern, Herr Frodo: Abenteuer, wie ich sie immer nannte. Ich glaubte, das wären Taten, zu denen die wundervollen Leute in den Geschichten sich aufmachten und nach denen sie Ausschau hielten, weil sie es wollten, weil das aufregend war und das Leben ein bisschen langweilig, eine Art Zeitvertreib, könnte man sagen. Aber so ist es nicht bei den Geschichten, die wirklich wichtig waren, oder bei denen, die einem im Gedächtnis bleiben. Gewöhnlich scheinen die Leute einfach hineingeraten zu sein – ihre Wege waren nun einmal so festgelegt, wie du es ausdrückst. Aber ich nehme an, sie hatten eine Menge Gelegenheiten umzukehren, wie wir. Nur taten sie es nicht. Und wenn sie es getan hätten, dann wüssten wir's nicht, denn dann wären sie vergessen worden. Wir hören von denen, die einfach weitergingen – und nicht alle zu einem guten Ende, wohlgemerkt; zumindest nicht zu dem, was die Leute in der Geschichte, und nicht die außen, ein gutes Ende nennen. Du weißt schon, nach Hause kommen und feststellen, dass alles in Ordnung ist, wenn auch nicht ganz wie vorher – wie beim alten Herrn Bilbo. Aber das sind die besten Geschichten, in die man hineingeraten kann!"

–Samweis Gamdschie

Die unerzählten Geschichten

Jedes Mal, wenn ihr zu einem neuen Abenteuer aufbrecht, füllt die *Reise durch Mittelerde*-App dieses Abenteuer mit neuem Leben. Aus einer Vielzahl von Möglichkeiten wird der Inhalt abwechslungsreich generiert. Dasselbe Abenteuer kann sich in Aufbau und Größe der Karte unterscheiden, euch eine andere Auswahl an Feinden und Verbündeten präsentieren, andere Ereignisse könnten euren Helden das Leben schwer machen u. v. m. So könnt ihr eine Kampagne auch mehrfach spielen und dennoch immer eine neue Geschichte erleben.

Übersicht

Der Herr der Ringe: Reise durch Mittelerde ist ein kooperatives Spiel für 1–5 Spieler. Während einer Partie begebt ihr euch als Gruppe von Helden auf eine gefährliche Reise durch J. R. R. Tolkiens epische, riesige Fantasywelt, wie ihr sie aus *Der Herr der Ringe* kennt. Dabei ist es von entscheidender Bedeutung, dass eure Helden zusammenarbeiten. Auf euren Reisen werdet ihr mächtige Feinde bekämpfen, verloren geglaubte Schätze finden, vergessenes Wissen entdecken und die Fertigkeiten eurer Helden entsprechend ihrer Rolle in der Gemeinschaft weiterentwickeln. In einer Zeit, in der sich das Dunkel erhebt, um das Böse, die Schatten und das Verderben zu vereinen, müssen eure Helden Stellung beziehen. Brecht auf zu einer unvergesslichen *Reise durch Mittelerde*!

Eine epische Kampagne

Jede Partie von *Der Herr der Ringe: Reise durch Mittelerde* stellt ein Abenteuer dar, das zu einer größeren Kampagne gehört. In jedem Abenteuer versuchen die Helden eine Reihe von Aufgaben zu erfüllen, ehe sie von den Mächten des Bösen überrannt werden. Ganz egal wie das Abenteuer ausgeht: Die Helden entwickeln sich weiter und die Kampagne schreitet voran. Nachdem eine Reihe von Abenteuern gespielt worden ist, läuft schließlich alles auf einen Höhepunkt in der Kampagne hinaus, an dem die Helden entweder in Erfolg baden oder die gesamte Gruppe scheitern wird.

Die App



Um *Der Herr der Ringe: Reise durch Mittelerde* spielen zu können, muss sich ein Spieler die kostenlose App *Reise durch Mittelerde* für ein kompatibles Gerät herunterladen. Die App bestimmt, welchen Herausforderungen und welchen Inhalten eure Helden begegnen. Dies beinhaltet alles, von der Platzierung der Spielplanteile und Marker bis hin zum Verhalten der Feinde. Die App ermöglicht euch auch, den derzeitigen Spielstand abzuspeichern, sodass ihr eine Kampagne über mehrere Spieleabende verteilt spielen könnt. Um die App herunterzuladen sucht ihr einfach im Amazon™ Appstore, im Apple iOS App Store™, bei Google Play™ oder auf Steam® nach *Reise durch Mittelerde*.

Über diese Spielregel

Sinn und Zweck dieser Spielregel ist, neuen Spielern zu erklären, wie *Reise durch Mittelerde* gespielt wird. Lest diese Spielregel vollständig durch, ehe ihr das erste Mal spielt.

Diesem Spiel liegt ein weiteres Dokument bei: das Referenzhandbuch. Dieses zweite Dokument enthält alle Spielregeln im Detail, auch solche, die in dieser Spielregel ausgelassen wurden. Sollten im Verlauf des Spiels Fragen aufkommen, schaut ihr am besten einfach im Referenzhandbuch nach anstatt in der Spielregel.



Spielmaterial



1 Referenzhandbuch



22 Reise-Spielplanteile



2 Schlacht-Spielplanteile



31 Figuren aus Kunststoff
(6 Helden, 25 Feinde)



83 Gegenstandskarten



15 Gunstkarten



28 Furchtkarten



28 Schadenkarten



10 Geländekarten



30 Basis-
Fertigkeitskarten



30 Helden-
Fertigkeitskarten



72 Rollen-
Fertigkeitskarten



20 Schwächen-
Fertigkeitskarten



21 Titel-
Fertigkeitskarten



6 Heldenkarten



3 Gruben-/Nebel-
Geländemarker



4 Fässer-/Tisch-
Geländemarker



4 Feuerstellen-/Statuen-
Geländemarker



10 Fluss-/Mauer-
Geländemarker



9 Gebüsch-/Felsen-
Geländemarker



12 Feindbanner mit
Standfüßen aus Kunststoff



20 Such-/
Bedrohungsmarker



30 Inspirations-/
Erkundungsmarker



21 Verbrauchs-
marker



8 Personen-
marker
(4 Varianten)



5 Dunkelheits-
marker

Spielaufbau der ersten Kampagne

Um eure erste Kampagne von *Reise durch Mittelerde* aufzubauen, befolgt ihr die nachstehenden Schritte.

1. **Kampagne und Schwierigkeitsgrad auswählen:** Wählt auf dem Start-Bildschirm der App die Schaltfläche „Neues Spiel“ aus. Danach wird euch die App durch eine Reihe verschiedener Dialoge führen, in denen ihr eine Kampagne, einen Schwierigkeitsgrad und einen Speicherplatz für euren Spielstand auswählt. Wir empfehlen für euer erstes Spiel die Kampagne „Knochen von Arnor“ und den Schwierigkeitsgrad „Normal“.
2. **Gruppe bilden und Helden auswählen:** Jeder Spieler wählt in der App einen Helden aus und platziert die zugehörige Figur und Heldenkarte in seinem Spielbereich. Diese Helden werden von nun an für die gesamte Kampagne verwendet, die sich über mehrere Abenteuer erstreckt.

   In einer Solo-Kampagne wählt der Spieler zwei Helden, die er beide kontrolliert.
3. **Startgegenstände zusammensuchen:** Die App weist jedem Helden Startgegenstände zu. Jeder Spieler sucht sich alle Gegenstandskarten zusammen, die mit dem Namen und der Stufe der in der App angezeigten Gegenstände übereinstimmen. Legt diese Karten in die Nähe eurer Heldenkarte. Falls ihr möchtet, könnt ihr euch in der App auch andere Startgegenstände aussuchen.





Beravors Startgegenstände, Figur und Heldenkarte



Gegenstands-karte der Stufe 1

4. **Schaden-, Furcht- und Schwächenstapel bilden:** Mischt die Schaden- und Furchtkarten sowie die Schwächen-Fertigkeitskarten (nur die Schwächen-Fertigkeitskarten, keine anderen Fertigkeitskarten) zu jeweils separaten Stapeln zusammen und legt diese in die Mitte der Spielfläche, sodass alle Spieler sie bequem erreichen können.
5. **Vorrat bilden:** Sortiert die Erkundungs-/Inspirationsmarker, die Such-/Bedrohungsmarker, die Personenmarker und die Feindbanner sowie die drei Arten von Gunstkarten zu separaten Stapeln. Sie bilden den allgemeinen Vorrat. Legt alle Spielplanteile und Feindfiguren griffbereit zur Seite; einige von ihnen werden im aktuellen Abenteuer verwendet. Legt die Schlacht-Spielplanteile sowie die Geländemarker zurück in die Spielschachtel – sie werden im ersten Abenteuer nicht benötigt.
6. **Kampagne starten:** Jetzt vergebt ihr in der App einen Namen für eure Gruppe und wählt dann die Schaltfläche „Start“ aus. Es folgt eine kurze Videosequenz, die euch in die Geschichte einführt und in der ihr erfahrt, welche Aufgabe auf eure Helden wartet.



Schaden-, Furcht- und Schwächenstapel



Markervorrat



Gunstkarten

7. **Rollen wählen:** Jeder von euch wählt nun in der App eine Rolle aus. Dies sind die Rollen, die eure Helden im ersten Abenteuer einnehmen. Ihr dürft euch eure Rollen frei auswählen, allerdings empfehlen wir für die einzelnen Helden die folgenden Rollen:

- **Aragorn:** Hauptmann
- **Beravor:** Kundschafter
- **Bilbo:** Meisterdieb
- **Elena:** Musiker
- **Gimli:** Wächter
- **Legolas:** Jäger

Rollen

Die Rolle eines Helden bestimmt die grundsätzliche Funktion, die er innerhalb der Gruppe innehat:

- **Meisterdieb:** Weicht Feinden aus und ist unabhängig.
- **Hauptmann:** Hilft der Gruppe sich auf jede Situation vorzubereiten.
- **Wächter:** Beschützt andere Gruppenmitglieder und hat starke Verteidigungsfähigkeiten.
- **Jäger:** Greift mit hohem Schaden an.
- **Musiker:** Sorgt für die nötige Inspiration, damit die Gruppe ihre Aufgaben bewältigen kann.
- **Kundschafter:** Hilft der Gruppe immer den schnellsten Weg zu finden.

Die Auswahl der Rolle ist nicht dauerhaft. Zwischen zwei Abenteuern dürfen die Helden ihre Rolle wechseln.

8. **Fertigkeitskarten zusammensuchen:** Jeder Held sucht sich folgende 15 Fertigkeitskarten zusammen:

   - 1 Exemplar jeder Fertigkeitskarte mit der Zahl 1–6, die das Wort „Basis“ im Feld unten auf der Karte aufgedruckt hat
   - die Fertigkeitskarten mit den Zahlen 1–5, die den Namen des jeweiligen Helden im Feld unten auf der Karte aufgedruckt haben
   - die Fertigkeitskarten mit den Zahlen 1–3, die die Rolle des jeweiligen Helden im Feld unten auf der Karte aufgedruckt haben (die Textfelder dieser Karten sind grün eingefärbt, damit ihr sie schneller erkennen könnt)
   - 1 Schwächen-Karte oben vom Schwächenstapel



Sollte sich Beravor für die Rolle des Kundschafters entscheiden, besteht ihr Fertigkeitenstapel aus den folgenden Karten: Basis 1–6, Beravor 1–5, Kundschafter 1–3 und einer zufälligen Schwäche.

9. **Rollenkarte vorbereiten und Fertigkeitenstapel bilden:** Jeder Held nimmt sich von seinen 3 Rollen-Fertigkeitskarten die Start-Fertigkeitskarte. Die Start-Fertigkeitskarten erkennt ihr daran, dass sie neben dem Kartennamen kleine Sterne und im Feld unten auf der Karte neben der Rolle die Zahl 1 aufgedruckt haben. Legt eure Start-Fertigkeitskarte offen unter eure jeweilige Heldenkarte. Dann mischt jeder von euch seine restlichen 14 Fertigkeitskarten zu einem Stapel zusammen. Legt euren Stapel vor euch in euren Spielbereich. Dies ist euer jeweiliger Fertigkeitenstapel.

Symbol auf Start-Fertigkeitskarten



Sollte sich Beravor für die Rolle des Kundschafters entschieden haben, legt sie die Karte „Wegbereiter“ unter ihre Heldenkarte.

10. **Start-Spielplanteile und -marker auslegen:** Wählt in der App die Schaltfläche „Auf geht's!“ aus und befolgt die Anweisungen der App. Sie sagt euch, wohin ihr welche Spielplanteile und Marker platzieren sollt, um den Spielplan für diese Partie zu erstellen.

    Auf jedem Spielplanteil ist ein einzigartiger alphanumerischer Code aufgedruckt. Dieser ermöglicht euch sehr einfach, die richtigen Teile zu finden und diese korrekt auszurichten. Denkt beim Erstellen des Spielplans daran, dass ihr genügend Platz auf dem Tisch lasst, um später weitere Spielplanteile anzulegen. In der App wird neben den Start-Spielplanteilen ein Nebel angezeigt. An diesem Nebel könnt ihr euch grob orientieren, wo während des Spiels Teile angelegt werden.

    Nachdem ihr nun alle Anweisungen der App befolgt habt, seid ihr bereit für euer Abenteuer.



Code auf Spielplanteilen

Spielablauf

Jede Partie von *Reise durch Mittelerde* wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde handelt ihr 3 Phasen in der nachstehenden Reihenfolge ab:

1. **Aktionsphase:** Während dieser Phase bewegen sich eure Helden über den Spielplan, interagieren mit der Spielwelt und greifen Feinde an.
2. **Schattenphase:** Während dieser Phase bewegen sich die Feinde und greifen eure Helden an, während andere dunkle Bedrohungen euer Fortkommen erschweren.
3. **Erholungsphase:** Während dieser Phase bereiten sich eure Helden auf die nächste Runde vor.

Nachdem ihr jede Phase abgehandelt habt, beginnt eine neue Runde mit der Aktionsphase. Auf diese Weise spielt ihr eine Runde nach der anderen, bis euer Abenteuer zu Ende ist.

Aktionsphase

Während der Aktionsphase ist jeder Held ein Mal am Zug, in dem er verschiedene Aktionen durchführt, um nach Dingen zu suchen, zu kämpfen und durch die Welt von Mittelerde zu reisen. Ihr bestimmt selbst, in welcher Reihenfolge eure Helden ihre Züge durchführen. Diese Reihenfolge könnt ihr auch von Runde zu Runde ändern.

Während ein Held am Zug ist, kann er 2 der folgenden Aktionen durchführen. Es darf auch zwei Mal dieselbe Aktion durchgeführt werden:

- Reisen
- Angreifen
- Interagieren



Nachdem alle Helden ein Mal am Zug gewesen sind, wählt ihr in der unteren rechten Ecke der App die Sanduhr-Schaltfläche aus, um in die Schattenphase überzugehen.

Aktion „Reisen"

Mit der Reiseaktion kann sich ein Held über den Spielplan bewegen. Der Spielplan ist aus mehreren Teilen zusammengesetzt und jedes dieser Teile ist in 1 oder mehr **Felder** aufgeteilt. Ein Feld ist ein Gebiet auf dem Spielplan, das von einer grauen Linie umgeben ist. Felder, die sich eine graue Linie miteinander teilen, gelten als benachbart.



Ein Held, der eine Reiseaktion durchführt, kann sich zwei Mal bewegen. Jedes Mal, wenn sich ein Held bewegt, bewegt er sich auf ein benachbartes Feld.



Legolas bewegt sich 2 Felder nach links.

Ein Held kann seine Bewegung auch unterbrechen, um seine zweite Aktion durchzuführen. So kann sich ein Held beispielsweise 1 Feld bewegen, seine zweite Aktion durchführen und sich danach 1 weiteres Feld bewegen.

Erkundung

Auf jedem Reise-Spielplanteil befindet sich ein quadratisches Kästchen, auf das ein Erkundungsmarker platziert werden kann, falls die App dazu auffordert. Ein Spielplanteil, auf dem sich ein Erkundungsmarker befindet, ist **nicht erkundet**. Sobald sich ein Held auf ein beliebiges Feld eines nicht erkundeten Teils bewegt, muss er dieses Teil sofort erkunden.



Erkundungsmarker

Um ein Spielplanteil zu erkunden, wählt ihr den entsprechenden Erkundungsmarker in der App aus und klickt auf die Schaltfläche „Bestätigen". Nun weist die App den Helden an, den Erkundungsmarker abzulegen und 1 Inspirationsmarker zu erhalten. Dazu dreht er den Erkundungsmarker auf die andere Seite und legt ihn auf seine Heldenkarte. Inspiration wird später erklärt.

Ein Teil zu erkunden ist **keine** eigene Aktion, sondern die Folge der Bewegung auf ein Teil, auf dem sich ein Erkundungsmarker befindet.



Legolas hat sich auf ein Spielplanteil bewegt, auf dem sich ein Erkundungsmarker befindet, weshalb er dieses Teil erkunden muss. Er legt den Erkundungsmarker ab und erhält 1 Inspirationsmarker, den er auf seine Heldenkarte legt.

Aktion „Angreifen“

Mit der Angriffsaktion kann ein Held eine **Feindgruppe** angreifen, um zu versuchen, die Gruppe vom Spielplan zu entfernen. Als Feindgruppe werden 1 oder mehrere Figuren desselben Typs bezeichnet, die sich zusammen bewegen und gemeinsam angreifen. Jede Feindgruppe wird durch ein entsprechendes Bild in der App dargestellt:



1 Gruppe, die aus 2 Ork-Figuren besteht



Bild der Ork-Gruppe in der App

Um einen Angriff durchzuführen, wählt der Held zunächst einen Gegenstand, mit dem er angreifen möchtet. Der Gegenstand muss ein Eigenschaftssymbol in der oberen linken Ecke der Karte aufgedruckt haben:



Eigenschafts-symbol auf einer Gegenstandskarte



Die fünf Eigenschaftssymbole

Außerdem muss der Held eine Feindgruppe wählen, die sich in **Reichweite** von ihm befindet. Falls sich eine Feindgruppe auf demselben Feld befindet wie der Held, dann ist die Feindgruppe in Reichweite. Feindgruppen auf benachbarten Feldern sind ebenfalls in Reichweite, falls der Held mit einem Gegenstand angreift, der in der rechten oberen Ecke der Karte das Fernkampfsymbol (⌖) aufgedruckt hat.



Fernkampf-symbol auf einer Gegenstandskarte

Nachdem der Held einen Gegenstand und eine Feindgruppe gewählt hat, handelt er eine Angriffsprobe gegen diese Feindgruppe ab. Wie Proben abgehandelt werden, wird auf Seite 10 erklärt.

Aktion „Interagieren“

Mit dieser Aktion kann ein Held mit den verschiedenen Dingen auf dem Spielplan interagieren, die durch Such-, Personen- oder Bedrohungsmarker dargestellt werden. Durch die Interaktion mit diesen Markern schreitet ihr im Abenteuer voran, entdeckt neue Gegenstände, erhaltet Erfahrung und neutralisiert Bedrohungen.



Suchmarker



Personenmarker



Bedrohungsmarker

Falls sich ein Held auf demselben Feld wie einer dieser Marker befindet, kann dieser Held eine Interagieren-Aktion durchführen, indem er zunächst den Marker und anschließend die Schaltfläche mit dem Aktionssymbol (➔) in der App auswählt. Sobald ihr eine Interagieren-Aktion durchführt, gibt die App Anweisungen, die der Held befolgen muss. Anschließend setzt der Held seinen Zug ganz normal fort.



Ein Held kann die Aktion „Interagieren“ durchführen, um nach diesem Suchmarker zu suchen.

Marker in der App ansehen

Ihr dürft euch jederzeit die Marker in der App ansehen, indem ihr einen Marker in der App auswählt und den Text lest. Dieser Text beschreibt für gewöhnlich, was der Marker darstellt. Das Ansehen ist keine Aktion und ihr könnt die Schaltfläche „Abbrechen“ betätigen, um den Text wieder zu schließen. Sobald ihr aber die Schaltfläche mit dem ➔-Symbol betätigt, führt ihr eine Aktion durch und müsst alle Regeln und Anweisungen entsprechend befolgen. Dasselbe gilt, wenn ihr euch einen Erkundungsmarker anseht. Wählt nicht die Schaltfläche „Erkunden“ aus, es sei denn, der Held erkundet den entsprechenenden Marker tatsächlich.

Spielplanteile hinzufügen

Wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind, weist euch die App an, neue Spielplanteile hinzuzufügen – solche Bedingungen können z. B. das Erkunden von oder Interagieren mit Markern, das Besiegen von Feinden usw. sein. Sobald euch die App anweist, ein Teil auszulegen, hebt sie den alphanumerischen Code auf diesem Teil hervor. Nutzt diese Hervorhebung als Hilfestellung, um das Teil in der richtigen Ausrichtung an den Rest des Spielplans anzulegen.

Schattenphase

In der Schattenphase nutzt das Böse die Gelegenheit, um zurückzuschlagen und eure Helden am Fortschritt zu hindern. Um die Schattenphase abzuhandeln, führt die App eure Helden durch die folgenden Schritte: Feindaktivierung, Dunkelheit und Bedrohung. Nach der Schattenphase gehen die Helden in die Erholungsphase über.

Schritt „Feindaktivierung“

Während des Schrittes „Feindaktivierung“ versucht sich jede Feindgruppe zu bewegen und anzugreifen. Die App gibt vor, auf welches Ziel sich eine Feindgruppe zubewegt und es angreift:





Fernkampfsymbol am Bild

Zunächst bewegt sich die Feindgruppe die angegebene Anzahl an Feldern (im Bild oben 1) auf den Helden zu, den sie zum Ziel hat. Dabei nimmt sie den kürzesten Weg, d. h. sie betritt möglichst wenig Felder. Die Feindgruppe stoppt ihre Bewegung sofort, sobald sie in **Reichweite** des betreffenden Helden ist. Die Feindgruppe ist in Reichweite, falls sie sich auf demselben Feld wie der Held befindet oder falls sie sich auf einem benachbarten Feld befindet **und** das Fernkampfsymbol () an ihrem Bild in der App hat.

Falls die Feindgruppe nicht in Reichweite ihres Ziels, jedoch in Reichweite eines anderen Helden kommen kann, **wird** jener nähere Held **zum neuen Ziel**. Falls mehrere Helden diese Bedingung erfüllen, entscheidet ihr gemeinsam, welcher Held zum neuen Ziel wird.

Gelingt es der Feindgruppe, in Reichweite eines Ziels zu gelangen, wählt ihr die Schaltfläche „Angreifen“ und die App gibt euch eine Anzahl an Schaden () und Furcht () an, die der Held erleiden könnte. „Schaden und Furcht erleiden“ wird auf Seite 12 erklärt.



Der Feind greift mit 3 Schaden () und 1 Furcht () an.

Gelingt es der Feindgruppe nicht, in Reichweite eines Ziels zu gelangen, **ignoriert sie die gesamte Anweisung** und ihr wählt die Schaltfläche „Kein Ziel“ aus. Dadurch erhält die Feindgruppe eine neue Anweisung, durch die sie sich für gewöhnlich näher zu einem Helden bewegt.



Die Ork-Gruppe erhält die Anweisung: „Bewegen 1: Greife Aragorn an (oder den nächstgelegenen Helden).“ Sie kann Aragorns Feld nicht erreichen, um ihn anzugreifen; stattdessen bewegt sie sich auf Gimli zu und greift ihn an.

Schritt „Dunkelheit“

Im Schritt „Dunkelheit“ erfüllt die Dunkelheit die Herzen und Geister eurer Helden. Da die Dunkelheit während eines Abenteuers nicht immer spürbar anwesend ist, handelt ihr diesen Schritt nur dann ab, wenn euch die App dazu anweist.

Ein Held befindet sich in Dunkelheit, falls mindestens 1 der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Er befindet sich auf einem Feld mit einem aufgedruckten Dunkelheitssymbol.



- Er befindet sich auf einem Feld mit einem Dunkelheitsmarker.
- Die App legt fest, dass er sich in Dunkelheit befindet.

Um den Schritt „Dunkelheit“ abzuhandeln, erleidet jeder Held, der sich in Dunkelheit befindet, eine Anzahl an Furcht, die von der App angegeben wird. „Furcht erleiden“ wird auf Seite 12 erklärt.



Sowohl Gimli als auch Legolas erleiden die Anzahl an Furcht, die durch die App angegeben wird, da sie sich während des Schrittes „Dunkelheit“ auf Feldern mit aufgedruckten Dunkelheitssymbolen befinden.

Schritt „Bedrohung“

Im Laufe der Zeit bedrängen die Bedrohungen Mittelerdes die Helden immer mehr und werden zusehends gefährlicher. Während des Schrittes „Bedrohung“ steigt die Bedrohung an, wodurch Bedrohungsereignisse eintreten können.

Die Bedrohung wird in der App durch einen Bedrohungsbalken am oberen Bildschirmrand angezeigt. Dieser Balken füllt sich immer dann, wenn die Bedrohung ansteigt. Erreicht die Bedrohung eine bestimmte **Schwelle**, aktiviert die App ein Bedrohungsereignis und eure Helden müssen die Anweisungen der App befolgen. An jeder Schwelle ist eine Zahl angegeben, die euch mitteilt, bei wie viel Bedrohung das nächste Bedrohungsereignis aktiviert wird. Sollte sich der Bedrohungsbalken einmal vollständig füllen, ist die Partie sofort beendet und ihr habt verloren.



Mit zunehmender Bedrohung werden die Helden immer größeren Gefahren ausgesetzt sein.

Während des Schritts „Bedrohung“ steigt die Bedrohung um folgende Anzahl:

- 2 für jeden mitspielenden Helden
- 1 für jeden Bedrohungsmarker auf dem Spielplan
- 1 für jedes nicht erkundete Spielplanteil

Zusätzlich kann die Bedrohung auch in anderen Phasen des Spiels durch einige Effekte ansteigen. Die App berechnet die Bedrohung stets selbst und passt sie auch an. Ihr dürft jederzeit eine Schwelle in der App auswählen, um eine kurze Beschreibung über das Ereignis zu erhalten, das aktiviert wird, sobald ihr die Schwelle erreicht.

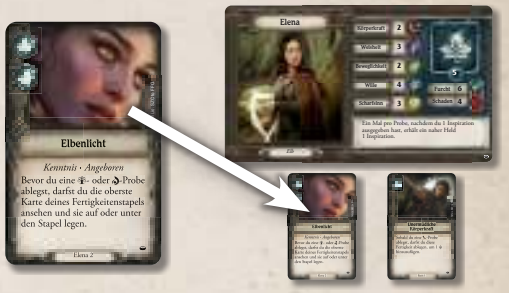


Im Schritt „Bedrohung“ wird diese Schwelle aktiviert, falls die Bedrohung 15 oder mehr beträgt.

Erholungsphase

Nach der Schattenphase weist euch die App an, die nächste Runde zu planen.

Zunächst müsst ihr die Fertigkeitenstapel eurer Helden **zurücksetzen**. Mischt dazu den jeweiligen Ablagestapel in den Fertigkeitenstapel. Anschließend gibt euch die App die Anweisung „**Kundschaften 2**.“ Dazu deckt ihr die obersten 2 Karten des Fertigkeitenstapels jedes Helden auf. Dann darf jeder von euch 1 seiner Karten **vorbereiten**, indem ihr sie unterhalb der jeweiligen Heldenkarte legt. Wenn eine Karte vorbereitet ist, sind ihre Fähigkeiten verfügbar und können fortan verwendet werden.



Elena bereitet Elbenlicht vor und legt die Karte unterhalb ihrer Heldenkarte.

Ein Held darf nur 4 Fertigkeitskarten gleichzeitig vorbereitet haben. Deshalb ist es sehr wichtig, dass ihr die vorbereiteten Karten in einem abgetrennten Bereich eurer Spielbereiche liegen habt. Falls ein Held zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 4 vorbereitete Karten hat, muss er so viele Karten ablegen, bis 4 vorbereitete Karten übrig bleiben.

Nachdem ihr euch überlegt habt, ob ihr für eure Helden Karten vorbereiten möchtet oder nicht, legt ihr alle nicht vorbereiteten Karten in einer beliebigen Reihenfolge auf oder unter den Fertigkeitenstapel eurer Helden. Um sicherzustellen, dass sich die nächsten Aktionen eurer Helden positiv auf euer Abenteuer auswirken, solltet ihr unnütze Karte wie z. B. Schwächen unter den Stapel und nützliche Karten, wie diejenigen, die ein ✲-Symbol (Erfolg) in der oberen linken Ecke haben, oben auf den Stapel legen.

Nach dem Kundschaften wählt ihr in der App die Schaltfläche „Weiter“ an und fahrt mit einer neuen Runde fort, die wieder mit der Aktionsphase beginnt.

Ein Abenteuer abschliessen

Eure Heldengruppe gewinnt oder verliert ein Abenteuer immer gemeinsam. Wenn ihr ein Abenteuer gewinnt, erwarten euch bessere Belohnungen; aber egal, ob ihr gewinnt oder verliert, es geht in jedem Fall mit dem nächsten Abenteuer der Kampagne weiter. Nachdem ihr euer erstes Abenteuer abgeschlossen habt, solltet ihr den Abschnitt „Kampagnenregeln“ im Referenzhandbuch lesen – dort sind detaillierte Regeln beschrieben, wie ihr die Gegenstände eurer Helden aufwerten und neue Fertigkeiten kaufen könnt, ehe das nächste Abenteuer beginnt.

Aufgaben

In jedem Abenteuer müssen eure Helden verschiedene Aufgaben erledigen. Eure aktuelle Aufgabe ist in der App unter dem Bedrohungsbalken angegeben. Nachdem eure Helden eine Aufgabe abgeschlossen haben, gibt euch die App automatisch eine neue Aufgabe.



Falls eure Helden es schaffen, die letzte Aufgabe abzuschließen, ehe der Bedrohungsbalken voll ist, habt ihr das Abenteuer gewonnen. Falls ein Held besiegt wird, spielen die verbleibenden Helden weiter; schafft ihr es allerdings nicht, mit den verbleibenden Helden die letzte Aufgabe bis zum Beginn der nächsten Schattenphase abzuschließen, habt ihr das Abenteuer verloren.

Proben

Die häufigste Interaktion mit der Spielwelt findet mittels sogenannter Proben statt. Sie werden auch verwendet, wenn eure Helden Feinde angreifen. In der Regel werden Proben von euch verlangt, wenn ihr erkundet, Bedrohungen begegnet, Feinde angreift und mit der Bevölkerung Mittelerdes interagiert.

Jede Probe verlangt von dem betroffenen Helden, eine seiner **Eigenschaften** zu verwenden, die auf seiner Heldenkarte angegeben sind: Beweglichkeit (), Körperkraft (), Wille (), Weisheit () und Scharfsinn (). Um eine Probe abzulegen, deckt der Held Karten oben von seinem Fertigkeitenstapel auf. Die Anzahl der aufzudeckenden Karten entspricht dem Wert, den der Held in der auf die Probe gestellten Eigenschaft aufweist.



Beravors Körperkraft () beträgt 3. Legt sie eine -Probe ab, deckt sie demnach 3 Karten von ihrem Stapel auf.

Nachdem ihr die Karten aufgedeckt habt, bestimmt ihr die Anzahl der **Erfolge** (). Jedes Erfolgssymbol () in der oberen linken Ecke der aufgedeckten Karten bedeutet 1 Erfolg. Ignoriert den Text auf den aufgedeckten Karten – er spielt bei Proben keine Rolle.



Erfolgssymbol

Je nach Probe werden die Erfolge für unterschiedlichste Dinge verwendet:

- Bei manchen Proben müsst ihr die Anzahl der Erfolge in die App eingeben. Dazu klickt ihr auf die „+"-Schaltfläche. Die App zeigt daraufhin das Ergebnis der Probe an. Bei einigen Proben sind die Erfolge kumulativ. Das bedeutet, dass ihr die Probe mehrfach ablegen könnt und die App dann die Gesamtzahl aller Erfolge zusammenzählt.



Habt ihr 2 Erfolge, klickt ihr die „+"-Schaltfläche zwei Mal an.

- Bei manchen Proben ist angegeben, wie viele Erfolge ihr benötigt, um die Probe zu bestehen (z. B. „Probe auf (1)"). Habt ihr mindestens so viele Erfolge wie die benötigte Anzahl, dann habt ihr die Probe bestanden. Andernfalls seid ihr an der Probe gescheitert. In jedem Fall sagt euch die App, wie es weitergeht.
- Beim Angriff auf Feinde und beim Negieren von Schaden oder Furcht werden Erfolge auf verschiedene Weise verwendet. Dies wird aber später erklärt.

Nachdem ihr die Probe abgeschlossen habt, legt der Held alle Karten, der er während der Probe aufgedeckt hat, auf seinen Fertigkeiten-Ablagestapel.

Schicksal und Inspiration

Es kann vorkommen, dass ein Held während einer Probe Schicksalssymbole () aufdeckt. Schicksalssymbole haben keinen eigenständigen Spieleffekt, allerdings kann der Held Inspirationsmarker ausgeben, um Schicksalssymbole in Erfolgssymbole () zu ändern. Jede ausgegebene Inspiration wandelt **genau ein** Schicksalssymbol um. Um Inspiration auszugeben, nimmt der Held einen Inspirationsmarker von seiner Heldenkarte und legt ihn zurück in den allgemeinen Vorrat.

Erhält ein Held Inspiration, nimmt er einen Inspirationsmarker aus dem Vorrat und legt ihn auf seine Heldenkarte. Kein Held darf mehr Inspirationsmarker haben, als das Limit auf seiner Heldenkarte angibt.



Inspirationslimit von 4 auf einer Heldenkarte

Beispiel: Probe



1. Bilbo führt die Aktion „Interagieren" an einem Suchmarker auf seinem Feld durch. Er wird angewiesen, eine Beweglichkeitsprobe () mit einem Ziel von 2 Erfolgen durchzuführen.



2. Bilbo hat eine Beweglichkeit von 3, weshalb er 3 Karten oben von seinem Fertigkeitenstapel aufdeckt. Die Gesamtzahl der aufgedeckten Erfolgssymbole () ist 1. Außerdem hat er 2 Schicksalssymbole () aufgedeckt.



3. Da Bilbo die Probe bestehen möchte, gibt er 1 Inspirationsmarker aus, um 1 in umzuwandeln. Jetzt hat er 2 , genug, um die Probe zu bestehen.

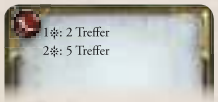


4. Bilbo wählt in der App die Schaltfläche „Bestanden" aus und handelt die darauf folgenden Anweisungen ab. Abschließend legt er die für die Probe gezogenen Karten auf seinen Fertigkeiten-Ablagestapel.

Angriffsproben

Angriffsproben legt ihr während des Angriffs eurer Helden ab. Dies geschieht, nachdem ihr eine Feindgruppe und einen Gegenstand gewählt habt. Um die Angriffsprobe durchzuführen, wählt ihr zunächst eine der Eigenschaften, die in der oberen linken Ecke der gewählten Gegenstandskarte angegeben sind, und legt die entsprechende Probe ab. Dann gebt ihr Erfolge (✲) aus, um 1 oder mehr der Fähigkeiten des Gegenstandes abzuhandeln. Bei jeder Fähigkeit ist angegeben, wie viele Erfolge ihr ausgeben müsst, um sie abzuhandeln. Jede Fähigkeit kann nur ein Mal pro Angriff abgehandelt werden.

Ein Held, der das „Schwert" benutzt, legt eine 🦵-Probe ab. 1 ✲ kann er ausgeben, um 2 Treffer anzuwenden, und 2 ✲, um 5 Treffer anzuwenden.



Die meisten Gegenstandsfähigkeiten fügen Feinden Treffer hinzu. Wählt dafür das Bild des Feindes in der App aus, um das Feindmenü zu öffnen, und dann den Angriffsreiter, um das Angriffsbedienfeld anzeigen zu lassen. Klickt dann auf die „+"-Schaltfläche im Angriffsbedienfeld, um Treffer für Treffer einzugeben.



Angriffsreiter



Angriffsbedienfeld im Feindmenü der App

Durch Fähigkeiten könnt ihr nicht nur Treffer anwenden, sondern es kann auch sein, dass eure Helden durch sie Angriffsmodifikatoren erhalten, wie z. B. „Durchbohren", womit ihr die Rüstung eurer Feinde umgeht. Hat eine Fähigkeit einen Modifikator, wählt ihr den entsprechenden Modifikator in der App. Sie berechnet ihn dann automatisch in euren Angriff ein. Alle Modifikatoren sind in der Schnellübersicht auf der Rückseite dieser Spielregel beschrieben.

Im Feindmenü sind für **jede Figur** der Feindgruppe Werte für Gesundheit, Rüstung und Schutzzauber angegeben. Falls ein Feind über Rüstung oder Schutzzauber verfügt, werden zunächst diese Werte von Treffern reduziert. Andernfalls reduzieren Treffer direkt seine Gesundheit.



2 Schutzzauber

Nachdem ihr alle Treffer und Modifikatoren eingegeben habt, wählt ihr die Schaltfläche „Anwenden", um alle Treffer auf die Feinde anzuwenden (auch wenn ihr keine Treffer erzielt habt). Ist die Gesundheit eines Feindes auf 0 reduziert, ist dieser Feind besiegt und die App weist euch an, seine Figur vom Spielplan zu entfernen.



Fernkampfsymbol am Bild

Falls ein Feind nicht besiegt wurde, erhält er sämtliche Rüstung und Schutzzauber vollständig zurück und es wird überprüft, ob die Feindgruppe zu einem Gegenangriff ausholt. Die Feindgruppe kann angreifen, falls sie sich auf dem Feld des Helden befindet oder falls sie sich auf einem benachbarten Feld befindet und das Fernkampfsymbol (🏹) an ihrem Bild in der App hat. Falls der Feind angreifen kann, wählt ihr die Schaltfläche „Ja" und handelt einen Angriff ab, wie auf Seite 8 unter „Schritt ‚Feindaktivierung'" beschrieben.

Beispiel: Angriffsprobe

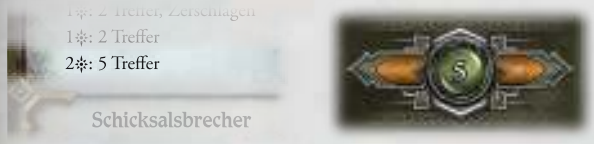




1. Aragorn greift mit seinem Schicksalsbrecher eine Gruppe Grabunholde auf seinem Feld an. Der Schicksalsbrecher verlangt eine Probe auf Körperkraft (🦵) oder Weisheit (👁). Da Aragorns Weisheit höher ist, wählt er Weisheit.



2. Aragorns Weisheit beträgt 4, also deckt er 4 Karten von seinem Stapel auf. Durch die aufgedeckten Karten erhält er 2 Erfolgssymbole (✲) und 2 Schicksalssymbole (♣).



3. Aragorn gibt 2 ✲ aus, um den dritten Effekt auf Schicksalsbrecher abzuhandeln, wodurch er 5 Treffer in die App eingibt.



4. Aragorn gibt 1 Inspiration aus, um 1 ♣ in ✲ umzuwandeln. Diesen ✲ gibt er aus, um den ersten Effekt auf Schicksalsbrecher abzuhandeln, wodurch er 2 weitere Treffer eingibt und „Zerschlagen" in der App auswählt. Dann wählt er „Anwenden" aus.



5. Die App wendet nun 7 direkte Treffer auf die Grabunholde an (Zerschlagen lässt ihre Schutzzauber ignorieren). 1 Grabunhold ist besiegt, also entfernt Aragorn einen Grabunhold von seinem Feld und erhält 1 Inspirationsmarker. Dann legt er die für die Probe gezogenen Karten auf seinen Ablagestapel.



6. Jetzt wird überprüft, ob die Gruppe Grabunholde angreifen kann. Da sie in Reichweite von Aragorn sind, wählt er „Ja" aus und handelt einen Feindangriff ab.

Schaden und Furcht

In Mittelerde wimmelt es von Feinden und anderen gefährlichen Bedrohungen, die es alle auf eure unerschrockenen Helden abgesehen haben. Es kann sein, dass eure Helden durch diese Bedrohungen **Schaden** (🗡) und **Furcht** (🐉) erleiden. Erleidet ein Held zu viel Schaden oder Furcht, steht er kurz davor besiegt zu werden und muss ein letztes Aufbäumen abhandeln, um herauszufinden, ob er den Bedrohungen Mittelerdes erliegt oder ob er sich erholt und sein Abenteuer fortsetzt.

Sobald ein Held Schaden oder Furcht erleidet, deckt er eine Schaden- oder Furchtkarte vom entsprechenden Stapel auf und legt sie **offen** in seinen Spielbereich. Dann handelt er den Effekt der Karte ab. Viele dieser Karten geben die Anweisung, die Karte umzudrehen oder abzulegen. Wird ein Held aber angewiesen, die Karte offen liegen zu lassen, hat sie einen dauerhaften Effekt, der ihn fortwährend beeinflusst. Erleidet ein Held gleichzeitig mehrere Schaden oder Furcht, deckt er **eine Karte nach der anderen** auf und handelt die derzeit aufgedeckte Karte erst vollständig ab, ehe er die nächste Karte aufdeckt.

Gelegentlich wird ein Held explizit angewiesen, verdeckten Schaden oder verdeckte Furcht zu erleiden. Kommt dies vor, legt er die Schaden- oder Furchtkarte verdeckt neben seine Heldenkarte, ohne ihren Text zu lesen.

Schaden und Furcht negieren

Es kann sein, dass ein Held die Chance erhält, Schaden oder Furcht zu **negieren**, bevor er ihn erleidet. In diesem Fall erhält der Held die Möglichkeit, eine Probe auf eine Eigenschaft abzulegen (z. B. „Jeder Held in Dunkelheit erleidet 2 Furcht; 🔥 negiert."). Ehe der Held nun Schaden oder Furcht erleidet, legt er eine Probe auf die angegebene Eigenschaft ab. Jedes bei dieser Probe erzielte Erfolgssymbol (✲) verhindert 1 Schaden oder Furcht.

Letztes Aufbäumen

Während ihrer Prüfungen und Herausforderungen kommen eure Helden an die Grenzen dessen, was Körper und Geist leisten können. Jeder Held hat auf seiner Heldenkarte Schaden- und Furchtlimits angegeben:



Schaden- und Furchtlimits



Gruppen-Schaltfläche

Falls ein Held, nachdem er Schaden oder Furcht erlitten hat, mehr oder gleich viel Schaden (offen oder verdeckt) wie sein Schadenlimit bzw. mehr oder gleich viel Furcht (offen oder verdeckt) wie sein Furchtlimit hat, muss er ein **letztes Aufbäumen** durchführen. Dazu wählt ihr zunächst die Gruppen-Schaltfläche in der linken unteren Ecke der App aus. Nun wählt ihr das Bild des betroffenen Helden aus sowie das Limit (Schaden oder Furcht), das erreicht wurde. Folgt nun den Anweisungen der App.

Sollte ein Held beide Limits erreicht haben, führt ihr das letzte Aufbäumen für beide Limits in der Reihenfolge eurer Wahl durch.

Das letzte Aufbäumen enthält eine Probe – falls ihr an der Probe scheitert, ist der Held **besiegt**. Der Held wird vom Spielplan entfernt und eure Gruppe verliert das Abenteuer in der nächsten Schattenphase, es sei denn, euch gelingt es bis dahin, die letzte Aufgabe zu erfüllen. Besteht der Held die Probe, befolgt ihr einfach die Anweisungen der App.

Beispiel: Schaden erleiden



1. Eine Bilwiss-Gruppe greift Elena mit 3 Schaden (🗡) und 1 Furcht (🐉) an. Bei diesem Angriff kann eine Probe auf Körperkraft (🦵) Schaden und Furcht negieren.



2. Elena hat eine Körperkraft von 2, also deckt sie 2 Karten von ihrem Stapel auf. Sie hat 2 Erfolge (✲), also kann sie insgesamt 2 Schaden oder Furcht negieren. Sie verhindert 1 Schaden und 1 Furcht, sodass am Ende noch 2 Schaden übrig bleiben.



3. Die erste aufgedeckte Schadenkarte ist „Kraftlos", die sie anweist, 1 verdeckte Furcht zu erleiden und „Kraftlos" auf die verdeckte Seite zu drehen.



4. Die zweite Schadenkarte, die Elena aufdeckt, ist „Verstrickt". „Verstrickt" weist Elena an, die Karte offen in ihrem Spielbereich zu lassen. Elenas Bewegung wird nun während des gesamten Abenteuers behindert, bis sie in der Lage ist, die Karte umzudrehen oder abzulegen.

Weitere Regeln

Dieser Abschnitt enthält weitere Regeln, die ihr braucht, um das Spiel zu spielen.

Feinde

Dieser Abschnitt enthält weitere Informationen zu Feindgruppen.

Bereit und Erschöpft

Eine Feindgruppe ist entweder **bereit** oder **erschöpft**. Feinde werden erschöpft, nachdem die App sie aktiviert hat oder nachdem sie angegriffen haben. Ist eine Feindgruppe erschöpft, ist ihr Bild in der App ausgegraut.

Erschöpfte Feinde können nicht aktiviert werden, keine Gegenangriffe durchführen und nicht provoziert werden. Am Ende der Schattenphase macht die App alle Feinde wieder bereit.



Bereite Gruppe



Erschöpfte Gruppe

Feinde provozieren

Solange sich ein Held auf demselben Feld wie eine bereite Feindgruppe befindet, werden bestimmte Aktionen diesen Feind **provozieren**, wodurch er angreift. Ihr müsst Feinde in den folgenden Situationen provozieren:

- Bevor sich ein Held aus einem Feld herausbewegt, auf dem sich eine bereite Feindgruppe befindet.
- Bevor ein Held mit einem Marker interagiert, der auf einem Feld liegt, auf dem sich eine bereite Feindgruppe befindet.

Um einen Feind zu provozieren, wählt ihr in der App die Provozieren-Schaltfläche links neben den Bildern der Feinde aus. Dann wählt ihr das Bild des Feindes, den ihr provoziert. Der Feind handelt sofort einen Feindangriff gegen den Helden ab, der ihn provoziert hat, wie von der App angegeben. Nachdem der Feind angegriffen hat, darf sich der Held wie beabsichtigt aus dem Feld herausbewegen bzw. interagieren.



Provozieren-Schaltfläche

Im Gegensatz zu einer Feindaktivierung oder einem Gegenangriff wird eine Feindgruppe nicht erschöpft, nachdem sie provoziert worden ist.

Feindaktivierungen unterbrechen

Einige Fähigkeiten wie z. B. „Kind des Lhûn“ auf Elenas Fertigkeitskarte können die Aktivierung eines Feindes unterbrechen, um Treffer oder Modifikatoren anzuwenden. Um solche Fähigkeiten abzuhandeln, wählt ihr das entsprechende Bild des Feindes in der App an, gebt Treffer und Modifikatoren wie von der Fähigkeit angegeben ein und wendet sie an. Danach setzt ihr die Aktivierung des Feindes fort.

Feinde platzieren

Soll eine Feindgruppe auf dem Spielplan platziert werden, gibt euch die App an, wohin ihr die Gruppe platzieren sollt und wie viele Figuren die Gruppe enthält. Sobald eine Gruppe platziert wurde, fügt die App das Bild dieser Gruppe zur Feindleiste am unteren Bildschirmrand hinzu. Zu jeder Feindgruppe (die jeweils 1 oder mehr Figuren enthält) auf dem Spielplan sollte genau 1 Bild in der App angezeigt werden.

Elite-Feinde

Elite-Feinde sind stärker als normale Feinde und haben spezielle Bonusse. Ihre Bilder werden in der App mit einem zackenbewehrten Rahmen samt Banner angezeigt. Sobald ihr einen Elite-Feind auf dem Spielplan platziert, platziert ihr auch den Elite-Bannermarker (roter Hintergrund), dessen Symbol mit dem der Feindgruppe übereinstimmt, zusammen mit den Feindfiguren auf dem Spielplan.



Bild eines Elite-Feindes und zugehöriges Feindbanner

Die Bonusse einer Elite-Feindgruppe sind in ihrem Feindmenü aufgelistet. Die App wendet automatisch alle Feindbonusse an, ihr könnt sie aber dennoch im Feindmenü auswählen, um euch ihre Effekte anzeigen zu lassen. Zusätzlich zu den aufgelisteten Bonussen sind alle Elite-Feinde in der Lage, Gegenangriffe durchzuführen, **selbst wenn sie erschöpft sind.**



Bonusse einer Elite-Gruppe

Doppelte Feindgruppen

Es kann vorkommen, dass mehrere Feindgruppen desselben Typs platziert werden, ohne dass es sich dabei um Elite-Gruppen handelt. Wenn das geschieht, wird jeder zusätzlichen Feindgruppe automatisch ein Banner zugewiesen, das in der App am Bild der Feindgruppe angezeigt wird. Sobald ihr eine solche doppelte Gruppe auf dem Spielplan platziert, platziert ihr auch den entsprechenden Feind-Bannermarker zusammen mit den Figuren der Gruppe auf dem Spielplan.



Die erste Ork-Gruppe hat kein Feindbanner.
Die zweite Ork-Gruppe verwendet das blaue Feindbanner.

Vorbereitete Fertigkeitskarten

Wie in der Erholungsphase beschrieben, kann ein Held, sobald er Karten „kundschaftet", 1 dieser Karte vorbereiten. Dazu legt er die Karte unterhalb der Heldenkarte in seinen Spielbereich. Ein Held kann nicht mehr als 4 vorbereitete Karten haben; würde er eine fünfte Karte vorbereiten, müsste er zunächst eine seiner bereits vorbereiteten Karten ablegen.

Genau wie Helden- und Gegenstandskarten findet ihr auch auf Fertigkeitskarten Fähigkeiten, die euch dabei helfen, eure Ziele zu erreichen. Eine Fähigkeit auf einer Fertigkeitskarte könnt ihr allerdings **nur so lange verwenden, wie die Karte vorbereitet ist** – mit anderen Worten: Ihr ignoriert alle Fähigkeiten auf Fertigkeitskarten, die ihr während einer Probe aufgedeckt habt.

Bei jeder Fähigkeit ist angegeben, wann sie verwendet werden kann. Um die Fähigkeit zu verwenden, handelt ihr einfach den Fähigkeitstext auf der Karte ab. Viele Fähigkeiten auf Fertigkeitskarten weisen euch an, dass ihr die Karte aus eurer Zone mit den vorbereiteten Karten ablegt.

Schlüsselwörter

Auf den meisten Fertigkeitskarten findet ihr ein oder mehrere fett gedruckte Schlüsselwörter wie z. B. „**Sprinten 1**". Schlüsselwörter sind Kurzschreibweisen für Fähigkeiten, die häufig auf Karten vorkommen. Ihr findet die Regeln für die einzelnen Schlüsselwörter in der Schnellübersicht auf der Rückseite dieser Spielregel.

Merkmale

Auf einigen Fertigkeitskarten (und Gegenstandskarten) findet ihr kursiv gedruckte Merkmale wie z. B. *„Zwerg"* und *„Taktik"*. Merkmale haben keinen eigenständigen Spieleffekt, allerdings können andere Spieleffekte auf Karten mit bestimmten Merkmalen Bezug nehmen.

Nah

Einige Fähigkeiten und Regeln beziehen sich auf **nahe** Spielkomponenten oder Felder. Eine Spielkomponente ist „nah" zu einer anderen Spielkomponente, falls sie sich auf demselben Feld oder auf einem benachbarten Feld befindet. Ein nahes Feld bezieht sich auf das Feld selbst und auf alle benachbarten Feldern. Eine Spielkomponente ist **niemals** nah zu sich selbst.

Anwenden

Fähigkeiten, die Treffer und Modifikatoren auf Feinde „anwenden", sind **keine** Angriffe. Um solche Fähigkeiten abzuhandeln, gebt ihr die Treffer und Modifikatoren ganz normal im Feindmenü der App ein und wählt „Anwenden" aus. Wenn dann aber abgefragt wird, ob ein Gegenangriff durchgeführt werden soll, wählt ihr immer „Nein" aus.

Spezial-Fertigkeitskarten

Schwächen- und Titelkarten sind spezielle Arten von Fertigkeitskarten, die Teil des Fertigkeitenstapels eurer Helden sind.

Titelkarten

Titelkarten spiegeln die erinnerungswürdigen Taten eurer Helden während der Kampagne wider. In der Regel haben sie mächtige Fähigkeiten, die ihr nur ein Mal während eines Abenteuers verwenden könnt. Sobald ein Held eine Titelkarte erhält, durchsucht er die nicht verwendeten Fertigkeitskarten nach der genannten Titelkarte und bereitet sie sofort vor.

Schwächenkarten

Jeder Held beginnt das Spiel mit einer Schwächenkarte in seinem Fertigkeitenstapel. Schwächenkarten haben keinen eigenständigen Spieleffekt – ihr Zweck besteht nur darin, für die Helden nutzlos zu sein, indem sie den Fertigkeitenstapel verstopfen und bei Proben keine Symbole beitragen. Sobald ein Held während eines Abenteuers eine Schwächenkarte erhält, zieht er die oberste Karte vom Schwächenstapel und legt sie auf den Ablagestapel seines Helden. Ihr könnt Schwächenkarten vorbereiten, um sie für eine Zeit aus eurem Fertigkeitenstapel zu entfernen, auch wenn sie euch keine Fähigkeit gewährt.

Fertigkeitenstapel zurücksetzen

Die Fertigkeitenstapel eines Helden muss zu folgenden Zeitpunkten zurückgesetzt werden:

- während der Erholungsphase
- sobald er keine Karten mehr in seinem Stapel habt
- sobald ihn ein Effekt dazu auffordert

Ein Held setzt seinen Stapel zurück, indem er seinen Ablagestapel mit den restlichen Karten seines Stapels zusammenmischt und den so erhaltenen neuen Stapel verdeckt in seinen Spielbereich legt. Vorbereitete Karten werden nicht mit in den Stapel gemischt.

Gunstkarten

Eure Helden können Versteckt, Ermutigt oder Entschlossen werden. Jedes davon ist eine Gunst, die die Chance eines Helden im Kampf gegen Feinde oder beim Bestehen von Proben erhöht. Falls ein Held eine Gunst erhält, nimmt er sich eine Gunstkarte vom entsprechenden Stapel und legt sie in seinen Spielbereich. Der Effekt einer Gunstkarte ist auf der Karte beschrieben.

Schmuckstück-Gegenstandskarten

Während eurer Abenteuer können eure Helden Schmuckstücke finden. Schmuckstücke sind Gegenstandskarten, die das Schmuckstück-Symbol (🎒) unten auf ihrer Karte aufgedruckt haben. Sobald ein Held ein Schmuckstück erhält, durchsucht er die nicht verwendeten Gegenstandskarten nach dem angegebenen Schmuckstück und legt es offen neben die anderen Gegenstände des Helden. Dann legt er so viele Verbrauchsmarker auf das Schmuckstück, wie unten links auf der Karte angegeben ist.



Das Schmuckstück „Stiefel" beginnt mit 2 Verbrauchsmarkern.

Falls ihr angewiesen werdet ein Schmuckstück zu **erschöpfen**, müsst ihr 1 Verbrauchsmarker von dem Schmuckstück ausgeben, indem ihr einen Verbrauchsmarker von der Schmuckstückkarte entfernt. Nachdem ihr den letzten Verbrauchsmarker von einem Schmuckstück ausgegeben habt, wird die Schmuckstückkarte auf die verdeckte Seite gedreht und das Schmuckstück kann in diesem Abenteuer nicht mehr verwendet werden. Zu Beginn eines jeden neuen Abenteuers erhalten alle Schmuckstücke ihre Startanzahl an Verbrauchsmarkern.

Beidhändiger Kampf

Ein Held kann mit mehr als einem Gegenstand gleichzeitig angreifen, falls alle diese Gegenstände die gleiche Eigenschaft haben, auf welche die Probe abgelegt wird. Wird mit mehreren Gegenständen angegriffen, könnt ihr Erfolge (✲) ausgeben, um Fähigkeiten auf beliebigen der gewählten Gegenstände abzuhandeln. Falls ihr eine Feindgruppe auf einem benachbarten Feld angreifen möchtet, müssen alle gewählten Gegenstände das Fernkampfsymbol (🏹) haben.



Ein Held, der das „Schwert“ und den „Kriegsbringer“ hat, kann beide Gegenstände in einem Kampf einsetzen, falls die Probe auf Körperkraft (💪) abgelegt wird.

App-Elemente

Dieser Abschnitt beschreibt weitere Details zur App.

Wissen und Erfahrung

Während eurer Abenteuer werden die Helden mit Wissen und Erfahrung belohnt. Diese Ressourcen werden von der App festgehalten und mit ihnen könnt ihr zwischen den Abenteuern die Gegenstände eurer Helden aufwerten und neue Fertigkeiten kaufen. Für euer erstes Abenteuer könnt ihr Wissen und Erfahrung ignorieren. Ausführliche Informationen zu diesem Thema findet ihr im Referenzhandbuch.

Nebel

In der App werden Teile des Spielplanes von einem Nebel umhüllt. Dieser Nebel zeigt euch an, wo im Verlauf des Spiels weitere Teile angelegt werden. So wisst ihr genau, in welche Richtung sich der Spielplan ausdehnt, was euch helfen soll, die Spielfläche besser abmessen zu können.



Der Nebel zeigt an, dass sich der Spielplan nach Westen weiter ausbreiten wird.

Wie geht es weiter?

Jetzt seid ihr bereit für euer erstes Abenteuer. Startet die App und befolgt sorgfältig die Spielaufbau-Schritte auf den Seiten 4–5. Auf der Rückseite dieser Spielregel findet ihr eine Schnellübersicht der wichtigsten Spielregeln, auf die ihr im Verlauf des Spiels zurückgreifen könnt. Falls während des Spiels Fragen aufkommen, schaut ihr am besten im Referenzhandbuch nach.

Nachdem ihr euer erstes Abenteuer abgeschlossen habt, lest ihr im Referenzhandbuch die Abschnitte „Erweiterte Regeln“ und „Kampagnenregeln“. In diesen Abschnitten werden euch die Regeln für die Schlacht-Spielplanteile und Geländemarker erklärt. Außerdem erfahrt ihr, wie eure Helden Fertigkeiten und Gegenstände aufwerten. Danach seid ihr bereit für euer nächstes Abenteuer!

Credits

Game Design and Development: Nathan Hajek and Grace Holdinghaus

Additional Development: Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Brandon Perdue, Colin Phelps, and Yu-Chi Wang

Technical Writing: Adam Baker

Producer: Molly Glover

Editing: Justin Hoeger

Board Game Manager: Andrew Fischer

Graphic Design: Edge Studios and Toujer Moua with Monica Helland, Duane Nichols, and WiL Springer

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Chris Rahn

Map Tile Art: Yoann Boissonnet

Interior Art: Nate Abell, Even Amundsen, Igor Artyokmenko, Cristi Balanescu, Ryan Barger, Juan Carlos Barquet, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Sara Betsy, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Gabriela Birchal, Grzegorz Bobrowski, Yoann Boissonnet, Marius Bota, Eric Braddock, Noah Bradley, Jake Bullock, Joshua Cairos, Caravan Studio, Sidharth Chaturvedi, Jason Cheeseman, Carmen Cianelli, Carlos Palma Cruchagaa, Alexandre Dainche, Christina Davis, David Demaret, Tristan Denecke, Sara Diesel, Lino Drieghe, Guillaume Ducos, Carolina Eade, Alexandr Elichev, Emrah Elmasil, Alvaro Calvo Escudero, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Tom Garden, Marica George-Bogdan, Sebastian Giacobino, Sergey Glushakov, Michael Anthony Gonzales, Nicholas Gregory, Katy Grierson, Nikolas Hagialas, Ilich Henriquez, David Hollowell, Rafal Hrynkiewicz, Aurelien Hubert, Amelie Hutt, Taylor Ingvarsson, Lukasz Jaskolski, Toni Justamante, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Drazenka Kimpel, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Titus Lunter, Stephen M. Mabee, Melanie Maier, Javier Charro Martinez, Ken McCuen, Nacho Molina, Brendan C. Murphy, Jacob Murray, Mike Nash, Winona Nelson, Will O'Brien, Anthony Palumbo, Borja Pindado, Gabrielle Portal, Claudio Pozas, Rick Price, Dmitry Prosvirnin, Chris Rahn, Jose Manuel Rey, Silver Saaremel, Amanda Sartor, Adam Schumpert, Lucas Staniec, Anna Steinbauer, Florian Stitz, Tropa Entertainment, Andreia Ugrai, Charles Urbach, Brian Valenzuela, Jose Vega, Cristina Vela, Gabriel Verdon, Magali Villeneuve, Piya Wannachaiwong, Jason Ward, Kara Williams, Darek Zabrocki, and Ben Zweifel

Art Direction: Tim Flanders

Managing Art Director: Melissa Shetler

Sculpting: Bhushan Arekar, Robert Brantseg, Brian Dugas, Rowena Frenzel, Ben Lodge, Adam Martin, Derek Miller, Niklas Norman, Luigi Terzi, and Dave Whitaker

Sculpting Lead: Cory DeVore

Sculpting Manager: Derrick Fuchs

Software Development: Mark Jones, Nathan Karpinksi, Paul Klecker, and Xavier Marleau

Digital Artist: Gary Storkamp

Software Executive Producer: Keith Hurley

Quality Assurance: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Long Moua

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Jason Glawe and Dylan Tierney

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Playtesters: Tim Bailey, Adam Bart, Zachary Bart, J-F Beaudoin, Martin Beauregard, Jens van den Berg, Michael Bernabo, Joe Bielecki, Kathy Bishop, Mary Jane Boeser, Michael Boggs, Frans Bongers, Joseph Bozarth, John Bradford, Isaac Brist, Chris Browne, Jim Cartwright, Carl Coffey, Michelle Coffey, Caterina D'Agostini, Laura Deben, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, Gavin Duffy, Emeric Dwyer, Luke Eddy, Richard A. Edwards, Julia Faeta, Deborah Garcia, Ian Gillings, Caitlin Ginther, Caleb Grace, Elizabeth Amy Hajek, Philip Henry, Mary Hershey, Sterling Hershey, Jason Horner, Julien Horner, Daniel Jay-Dixon, Joe Jay-Dixon, Michael Lawrence, Réjean Lebel, Jamie Lewis, Matt McGovern, Megan McGovern, Chris Mogensen, Steve Mumford, André Nordstrand, Robert Quillen II, Nick Ruivo, John Shaffer, Hannie Shih, Joel Slotman, Preston Stone, Ian Thomas, Matt Tyler, Kevin Van Sloun, Todd Verge, Jason Walden, Todd Wall, Steinar Watne, Andrew Willsher, and Megan Willsher

Deutsche Ausgabe

Redaktion und Layout: Marco Reinartz mit Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Marco Reinartz und Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung: Florian Eck und Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Sebastian Klinge und Sebastian Rapp

©2018 Fantasy Flight Games. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung reproduziert werden. Apple und das Apple-Logo sind TMs von Apple Inc., registriert in den Vereinigten Staaten und/oder im Ausland. App Store ist eine Dienstleistungsmarke von Apple Inc. Google Play und das Google-Play-Logo sind TMs von Google LLC. Amazon und alle zugehörigen Logos sind TMs von Amazon.com, Inc. oder seinen verbundenen Unternehmen. ©2018 Valve Corporation. Steam und das Steam-Logo sind TMs und/oder eingetragene Marken von Valve Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Middle-earth, The Lord of the Rings, und die Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte darin, sind TMs oder eingetragene Marken von The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises und werden von Fantasy Flight Games unter Lizenz verwendet. Fantasy Flight Supply ist ein TM von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind eingertragene Marken von Fantasy Flight Games. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Eigentümern vorbehalten. Deutsche Ausgabe erschienen bei Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen. Hergestellt in China.

FANTASY FLIGHT SUPPLY
17
PROTECTIVE CARD SLEEVES

Schnellübersicht

Rundenstruktur

Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

1. **Aktionsphase:** Jeder Held ist ein Mal am Zug und kann 2 Aktionen durchführen.
2. **Schattenphase:** Feinde werden aktiviert, Dunkelheit wird abgehandelt (falls nötig) und die Bedrohung erhöht sich – Bedrohungsereignisse werden aktiviert, falls die Bedrohung eine Schwelle erreicht.
3. **Erholungsphase:** Jeder Held setzt seinen Fertigkeitenstapel zurück und kundschaftet anschließend 2 Karten.

Aktionen

Während seines Zuges kann jeder Held 2 Aktionen durchführen. Er kann zwei Mal dieselbe Aktion durchführen oder 2 verschiedene Aktionen.

- **Angreifen:** Greife einen Feind auf deinem Feld an. Falls du eine Fernkampfwaffe hast, kannst du einen Feind auf einem nahen Feld angreifen.
- **Interagieren:** Interagiere mit einem Marker auf deinem Feld.
- **Reisen:** Bewege dich bis zu zwei Mal. Ein Held kann seine zweite Aktion zwischen der ersten und zweiten Bewegung durchführen.

Fertigkeitenstapel zurücksetzen

Zu folgenden Zeitpunkten muss ein Held seinen Fertigkeitenstapel zurücksetzen:

- während der Erholungsphase
- sobald sich keine Karten mehr in seinem Fertigkeitenstapel befinden
- sobald ihn ein Effekt dazu auffordert

Ein Held setzt seinen Stapel zurück, indem er seinen Ablagestapel mit den restlichen Karten seines Stapels zusammenmischt und den so erhaltenen neuen Stapel verdeckt in seinen Spielbereich legt. Vorbereitete Karten werden nicht mit in den Stapel gemischt.

Häufig übersehene Regeln

- Sobald ein Feind die Anweisung erhält, dass er sich bewegen und angreifen soll, er aber nicht in Reichweite eines Ziels kommen kann, wird die gesamte Anweisung (inklusive der Bewegung) ignoriert. In der App wird die Schaltfläche „Kein Ziel“ ausgewählt und der Feind erhält eine vollständig neue Anweisung.
- Ein bereiter Feind wird provoziert, sobald sich ein Held aus dem Feld des Feindes herausbewegt oder sobald ein Held mit einem Marker auf dem Feld des Feindes interagiert.
- Eine Komponente ist nah zu einer anderen Komponente, falls sie sich auf demselben Feld oder auf einem benachbarten Feld befindet.
- Ein Held kann zur selben Zeit maximal 4 vorbereitete Karten haben.

Angriffsmodifikatoren

Es gibt 6 Modifikatoren, von denen die Helden während eines Angriffs profitieren können:

- **Betäuben:** Dieser Angriff erschöpft die Feindgruppe. Falls das Ziel eine Elite-Gruppe ist, kann diese auch keinen Gegenangriff durchführen.
- **Durchbohren:** Dieser Angriff ignoriert die Rüstung des Feindes.
- **Spalten:** Jeder Feind in der Gruppe erleidet die volle Trefferanzahl.
- **Tödlich:** Falls dieser Angriff die aktuelle Gesundheit des Feindes mindestens um die Hälfte reduziert, ist der Feind besiegt.
- **Zerfallen:** Dieser Angriff reduziert die Rüstung des Feindes dauerhaft um 1 (bevor Treffer angewendet werden).
- **Zerschlagen:** Dieser Angriff ignoriert die Schutzzauber des Feindes.

Schlüsselwörter

- **Ausruhen X:** Am Ende seiner Bewegung darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort „Ausruhen X“ ablegen, um X verdeckte Schaden- oder Furchtkarten in beliebiger Kombination abzulegen.
- **Bewachen X:** Sobald man selbst oder ein Held auf demselben Feld Schaden oder Furcht erleiden würde, darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort „Bewachen X“ ablegen, um X Schaden oder Furcht in beliebiger Kombination zu verhindern.
- **Kundschaften X:** Sobald ein Effekt die Anweisung „Kundschaften X“ gibt, deckt der Spieler X Karten oben von seinem Fertigkeitenstapel auf. Eine dieser Karten kann er vorbereiten (er legt sie offen unterhalb seiner Heldenkarte in seinen Spielbereich). Dann legt er jede der restlichen aufgedeckten Karten in beliebiger Reihenfolge auf oder unter seinen Fertigkeitenstapel.
- **Schlag X:** Während seines Angriffs darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort „Schlag X“ ablegen, um dem Angriff X Treffer hinzuzufügen.
- **Sprinten X:** Man darf während seines Zuges eine Karte mit dem Schlüsselwort „Sprinten X“ ablegen, um sich X zusätzliche Felder zu bewegen. Zwischen den Bewegungen kann man Aktionen durchführen.
- **Verstecken:** Nachdem man eine Probe abgelegt hat, darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort „Verstecken“ ablegen, um eine „Versteckt“-Gunstkarte zu erhalten.

Symbole

Erfolg

Schicksal (jeder während einer Probe ausgegebene Inspirationsmarker ändert 1 in 1)

Schaden

Furcht

Fernkampf (darf Ziele auf benachbarten Feldern angreifen)

Wissen

Aktion „Interagieren“

Helden-Eigenschaften

Beweglichkeit

Wille

Scharfsinn

Körperkraft

Weisheit

Gegenstände

Schmuckstück

Zweihand-Gegenstand

Rüstung

Einhand-Gegenstand