

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

DIE ZWEI TÜRME

SAGA-ERWEITERUNG

„Nichts, was wir in letzter Zeit erduldet haben, schien so schmerzlich zu sein wie Isengarts Verrat. Selbst, wenn man ihn als Landesherren und Heerführer betrachtet, ist Saruman sehr stark geworden. Er bedroht die Menschen von Rohan und entzieht Minas Tirith ihre Hilfe, während doch der Hauptschlag vom Osten kommt. Aber eine verräterische Waffe ist immer eine Gefahr für die Hand. Auch Saruman hatte im Sinn, den Ring für sich selbst zu erbeuten, oder zumindest einige Hobbits gefangenzunehmen für seine bösen Zwecke.“

–Gandalf, *Die zwei Türme*

Willkommen zur Saga-Erweiterung *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* 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.

Begleitet zuerst Aragorn und seine Gefährten auf ihrer Jagd durch Rohan, um gegen Saruman zu kämpfen und gegen seine Heimtücke vorzugehen. Unterstützt daraufhin Frodo Beutlin auf seiner gefährvollen Reise nach Mordor und helft ihm dabei, seiner Bestimmung, den Einen Ring zu zerstören, ein Stück näherzukommen. In dieser Erweiterung befinden sich 6 aufregende Szenarien, die es euch ermöglichen, *Die zwei Türme*, das zweite der drei Bücher von *Der Herr der Ringe*, nachzuspielen.

Überblick über das Spielmaterial

Die Saga-Erweiterung *Die zwei Türme* enthält das folgende Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 330 Karten, bestehend aus:
 - 6 Heldenkarten
 - 63 Spielerkarten
 - 17 Abenteuerkarten
 - 218 Begegnungskarten
 - 6 Kampagnenkarten
 - 20 Gunst- und Bürde-Karten

Erweiterungssymbol

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





Regeln der Saga-Erweiterung

In der Saga-Erweiterung *Die zwei Türme* können die entscheidenden Ereignisse und Konflikte aus dem Buch *Die zwei Türme* 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 *Die Uruk-hai*, *Helms Klamm* und *Der Weg nach Isengart* übernimmt der Startspieler die Kontrolle über -Aragorn (♠1).
- Bei der Vorbereitung der Szenarien *Die Durchquerung der Sümpfe*, *Wanderung zum Scheideweg* und *Kankras Lauer* 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. Begegnungskarten mit dem Schlüsselwort *Verflucht X* betreffen immer noch alle Spieler.


Saruman, Gríma und Sméagol

In Szenarien aus der Saga-Erweiterung *Die zwei Türme* können Spieler keine Verbündeten- oder Helden-Karten mit dem Kartentitel „Saruman“, „Gríma“, oder „Sméagol“ verwenden.

Spielerkarten der Saga-Erweiterung


Die zwei Türme 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.



Die Gefährtenosphäre

Die Gefährtenosphäre, erkennbar an dem -Symbol, ist eine Einflussosphäre in *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*, für die eigene Regeln gelten. Die Gefährtenosphäre 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 Gefährtenosphäre gehören, können nur in Szenarien aus den Saga-Erweiterungen verwendet werden. Außerdem kann nicht mehr als 1 Held aus der Gefährtenosphäre gleichzeitig gespielt werden. Deshalb ist es nicht möglich, dass zu einem beliebigen Zeitpunkt mehr als 1 Held im Spiel zur Gefährtenosphäre gehört.

Helden aus der Gefährtenosphäre

Die zwei Türme beinhaltet zwei neue Versionen von Aragorn und Frodo Beutlin. Beide Helden gehören zur Gefährtenosphäre. Wenn eine der -Versionen von Aragorn bzw. Frodo Beutlin verwendet wird, können die Spieler keine andere(n) Version(en) von Aragorn bzw. Frodo Beutlin als Starheld verwenden oder andere Versionen von Aragorn bzw. Frodo Beutlin in ihren Decks haben.

Als -Held erhält jede dieser Versionen 1 Ressource in der Ressourcenphase. Außer zum Ausspielen von Karten aus der Gefährtenosphäre können Ressourcen aus dem Ressourcenvorrat des -Helden auch zum Bezahlen neutraler Karten verwendet werden.

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

Falls ein -Held 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.

Aragorn

♣-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.

Aragorn hat den Text: „Der Startspieler erhält die Kontrolle über Aragorn.“ Wenn in der Auffrischungsphase der Startspieler-Marker weitergegeben wird, erhält der neue Startspieler die Kontrolle über Aragorn, inklusive aller Ressourcen in seinem Ressourcenvorrat und aller Karten, die an ihn angehängt sind.

Aragorn hat außerdem den Text: „**Falls Aragorn das Spiel verlässt, verlieren die Spieler das Spiel.**“ Dieser Text kann durch Karteneffekte nicht modifiziert werden.



Frodo Beutlin

Diese neue Version von Frodo Beutlin ist der einzige Held mit dem Merkmal **Ringträger** in dieser Erweiterung



Der Eine Ring

Die zwei Türme enthält Der Eine Ring, eine Zielkarte, welche die Spieler verwenden **müssen**, wenn sie die Szenarien *Die Durchquerung der Sümpfe*, *Wanderung zum Scheideweg* und *Kankras Lauer* 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.

Kampagnen-Modus

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

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.



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.

Gollum/Sméagol

Gollum/Sméagol ist eine einzigartige, doppelseitige Begegnungskarte. Jede Seite dieser Karte steht für einen anderen Aspekt dieses Kultcharakters: Gollum ist eine Gegner-Karte und Sméagol eine Ziel-Verbündeter-Karte. Genau wie in den Büchern lässt sich Gollum von nichts abhalten, um seinen „Schatz“ zurückzubekommen, während Sméagol seinem „netten Herrn“ helfen will.

Weil die Karte Gollum/Sméagol keine Begegnungskarten-Rückseite hat, kann sie nicht in das Begegnungsdeck gemischt werden.



Gollums Fähigkeit, den Startspieler sofort anzugreifen, nachdem er diesen während der Auffrischungsphase in einen Kampf verwickelt hat, wird nicht ausgelöst, wenn nur 1 Spieler im Spiel ist, da Gollum mit diesem bereits in einen Kampf verwickelt ist.

Sobald Gollum besiegt wird, werden alle Schadensmarker auf ihm abgelegt und er wird auf die Sméagol-Seite umgedreht und erschöpft. Wenn das geschieht, verlässt der Gollum-Gegner das Spiel und der Ziel-Verbündete Sméagol kommt ins Spiel.



Sméagol hat den Text: „**Falls Sméagol getötet wird, verlieren die Spieler das Spiel.**“ Dieser Text kann durch Karteneffekte nicht modifiziert werden.

Falls Sméagol durch einen Effekt auf Gollum umgedreht wird, legt alle Schadensmarker von Sméagol ab und mache Gollum spielbereit. Wenn das geschieht, verlässt der Ziel-Verbündete Sméagol das Spiel und der Gegner Gollum kommt ins Spiel.

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.

Unzerstörbar

Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Unzerstörbar kann nicht durch Schaden getötet werden, selbst wenn er Schaden in Höhe seiner Trefferpunkte genommen hat.

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.

Dauerhaft

Dauerhaft ist ein Schlüsselwort, das man auf einigen Gunst- und Bürde-Karten findet. Sobald man eine Gunst-

oder eine Bürde-Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft erhalten hat, wird sie an einen Helden angehängt und diese Wahl im Kampagnenlogbuch festgehalten. Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann für die gesamte Dauer einer Kampagne nur an einen Helden angehängt werden. Verstärkungen mit dem Schlüsselwort Dauerhaft können nicht vom Helden mit dieser Verstärkung abgelegt werden, solange dieser Held im Spiel ist. Falls ein Held das Spiel verlässt, werden Verstärkungen mit dem Schlüsselwort Dauerhaft, die an diesen Held angehängt sind, aus dem Spiel entfernt.

Vorbereitungs-Anweisungen

Falls eine Spielerkarte mit einer Anweisung für **Vorbereitung** zu Beginn eines Spiels im Deck eines Spielers ist, durchsucht dieser Spieler sein Deck nach dieser Karte und folgt den Anweisungen, bevor er seine Starthand zieht. Genauso wird auch eine Begegnungskarte mit **Vorbereitung**, die sich zu Spielbeginn im Begegnungsdeck befindet, aus diesem herausgesucht und den Anweisungen gefolgt, bevor die **Vorbereitungs-**Anweisungen auf dem Abenteuer durchgeführt werden.

Funktioniert wie eine Spielerkarte

Die Verratskarten Vergiftete Ratschläge und Das suchende Auge haben den Text: „Funktioniert wie eine Spielerkarte.“ Diese Karten sind Begegnungskarten, haben aber die Rückseite von Spielerkarten und werden in Spielerdecks gemischt. Diese Karten können gezogen oder der Hand eines Spielers hinzugefügt werden sowie von der Hand oder dem Deck eines Spielers abgelegt werden. Diese Karten können nicht gespielt werden.



Zähigkeit X

Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Zähigkeit X senkt jedes Mal, wenn ihm eine beliebige Menge Schaden zugefügt wird, die Menge Schaden, die er nimmt, um X.

Szenario 7: Die Uruk-hai

Schwierigkeitsgrad = 6

Nach einer schicksalhaften Begegnung auf dem Amon Hen zerbrach die Gemeinschaft des Ringes. Riesige Orks, die Sarumans Zeichen, die Weiße Hand, trugen, griffen die Gruppe an und konnten in der entstehenden Verwirrung einige Mitglieder der Gemeinschaft gefangen nehmen und andere töten.

Nach dem Angriff bemerkten Aragorn und der Rest der Gemeinschaft, dass Frodo in einem der Elbenboote an das östliche Ufer des Anduins entkommen war. So schien ihnen nur die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten zu bleiben: Entweder konnten sie dem Ringträger nach Mordor folgen oder versuchen, ihre gefangenen Freunde zu retten.

Da sie nicht bereit waren, die gefangenen Mitglieder ihrer Gemeinschaft dort zurückzulassen, wo ihnen Folter und Tod drohte, entschied Aragorn, dass sie die Orks verfolgen würden. Die Spuren der Orkgruppe waren für den erfahrenen Walddläufer leicht zu lesen und ihnen wurde schnell klar, dass diese mit ihren Gefangenen auf dem Weg zu Sarumans Festung Isengart waren.

Das Schicksal der Gefangenen würde sich also in einem Rennen über die Ebenen von Rohan entscheiden.

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Die Uruk-hai“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Die Uruk-hai, Orks der Weißen Hand und Snaga-Orks. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Verfolgungswert und Verfolgungszähler

Der Verfolgungswert steht für den Fortschritt der Uruk-hai, ihre Gefangenen nach Isengart zu bringen. Bei der Vorbereitung dieses Szenarios werden die Spieler angewiesen, den Verfolgungswert auf 10 zu setzen. Dazu nehmen sie einen zusätzlichen Bedrohungs-zähler und legen ihn neben das Abenteuerdeck. Dieser Bedrohungs-zähler ist jetzt der Verfolgungszähler und gibt den Verfolgungswert an. Mit dem Verfolgungswert nimmt auch die Anzahl der Fortschrittsmarker zu, welche die Spieler auf die aktuelle Abenteuerkarte legen müssen, um den Abschnitt bewältigen zu können. Falls am Ende einer Runde der Verfolgungswert 30 oder mehr ist, haben die Uruk-hai Isengart erreicht und ihre Gefangenen an Saruman ausgeliefert. Falls es soweit kommt, haben die Spieler ihre Gefährten nicht retten können und verlieren das Spiel.



Szenario 8: Helms Klamm

Schwierigkeitsgrad = 8

Das Schicksal wendete sich zugunsten der Gefangenen, als die Reiter von Rohan durch ihren beherzten Eingriff verhinderten, dass Sarumans Orks die Gefangenen an Isengart auslieferten. Aber als die Reiter von Rohan Aragorn und seine Gefährten auf der Ebene einholten, konnten sie ihm nichts über den Zustand seiner gefangenen Freunde sagen.

Einen sehr angespannten Moment lang schien es, als würden die Reiter den geheimnisvollen Waldläufer für einen Spion Isengarts halten, doch Elendils Erbe wählte genau diesen Moment, um sich und seine Abstammung zu offenbaren. Daraufhin entschloss sich Éomer, der Dritte Marschall der Riddermark, Aragorn und seinen Gefährten bei ihrer Suche zu helfen, indem er ihnen Pferde lieh. Dankbar für diese Unterstützung versprach Aragorn, die Pferde zurück nach Edoras, der Hauptstadt Rohans, zu bringen, nachdem er seine Freunde gefunden hatte.

Nachdem Éomer und seine Éored aufgebrochen waren, suchte Aragorn auf dem Schlachtfeld am Rand des Fangornwaldes nach seinen Freunden. Er fand Spuren, die in den Fangorn hineinführten, aber noch bevor er ihnen tiefer in den Wald folgen konnte, wurden er und seine Gefährten von Gandalf aufgehalten.

Der Zauberer berichtete ihnen von Sarumans hinterhältigem Plan zur Zerstörung Rohans und drängte sie, ihn sofort nach Edoras zu begleiten. Aragorn vertraute Gandalf, der ihm versicherte, dass seine Freunde im Fangorn sicher wären, und ritt so schnell er konnte zu Théoden in seiner Goldenen Halle Meduseld in Edoras, um ihm bei den Kriegsvorbereitungen zu helfen ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Helms Klamm“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet:

Helms Klamm und Orks der Weißen Hand.
Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Verteidigung

Verteidigung ist ein neues Schlüsselwort, das sich auf einigen Abenteuerabschnitten in diesem Szenario befindet. Es steht für die Armee Sarumans, die Helms Klamm belagert, und für deren Anstrengungen, die Festung einzunehmen. Solange das aktuelle Abenteuer das Schlüsselwort Verteidigung aufweist, können die Spieler keine Fortschrittsmarker auf die Abenteuerkarte (oder den aktiven Ort) legen, indem sie sich erfolgreich dem Abenteuer stellen. Stattdessen versucht das Begegnungsdeck Fortschrittsmarker auf die aktuelle Abenteuerkarte zu legen. Falls das Begegnungsdeck Abschnitt 4B bewältigt, hat die Armee Sarumans Helms Klamm eingenommen und die Spieler verlieren das Spiel.

Falls während der Abhandlung des Abenteuers, der Gesamt-☠ in der Aufmarschzone größer ist als die Gesamt-☠ der Charaktere, die sich dem Abenteuer stellen, wird der Bedrohungsgrad der Spieler nicht um die Differenz zwischen den beiden Werten angehoben. Stattdessen legt der Startspieler entsprechend viele Fortschrittsmarker auf das aktuelle Abenteuer.

Der aktive Ort funktioniert immer noch als Puffer vor dem Abenteuer. Fortschrittsmarker, die durch das Begegnungsdeck oder durch Effekte von Begegnungskarten generiert werden, müssen also zunächst auf den aktiven Ort gelegt werden, bevor sie auf die Abenteuerkarte gelegt werden (falls der Karteneffekt nicht den aktiven Ort umgeht). Sobald sich auf einer Abenteuerkarte so viele Fortschrittsmarker befinden, wie sie Abenteuerpunkte hat, ist der Abschnitt bewältigt und die Spieler rücken ganz normal zum nächsten Abschnitt vor.



Szenario 9: Der Weg nach Isengart

Schwierigkeitsgrad = 7

Die tapferen Männer Rohans haben in der Schlacht um Helms Klamm einen hohen Preis gezahlt, aber mit der Hilfe von Gandalf und Aragorn haben die Krieger Théodens einen glorreichen Sieg über die Kräfte Isengarts erzielen können. Die Armee Sarumans wurde vernichtend geschlagen und es wurde Zeit, sich mit dem verräterischen Magier selbst zu beschäftigen. Also führte Gandalf Aragorn, Théoden und die Reiter seines Hauses nach Isengart, um sich um Saruman zu kümmern.

Da er Isengart für gut gesichert hielt und nicht glaubte, dass seine Feinde es einnehmen könnten, hatte Saruman seine Truppen fast vollständig für den Angriff auf Rohan abgezogen. Aber es gab eine uralte Macht, die der Zauberer bei seinen Ränken nicht bedacht hatte. Die Bäume im Fangornwald hatten viel unter den Äxten der Orks von Isengart gelitten und der langsam köchelnde Hass der Ents hatte beinahe den Siedepunkt erreicht.

Als Aragorns verloren gegangene Gefährten mit Neuigkeiten über Sarumans Verrat den Fangornwald erreichten, war dies nur noch der Funken, den die Ents benötigten, um ihre Untätigkeit aufzugeben und einzugreifen. Als er hörte, welche Rolle Saruman in den Ereignissen in der Welt um ihn herum spielte, rief der Anführer der Ents, Baumbart, seine Gefährten zu einem Entthing zusammen, um sie zum Eingreifen in den Krieg zu drängen.

Ihre Wut verlieh den Ents die Stärke, um die Mauern Isengarts einzureißen und Sarumans Kriegsmaschinerie zu zerstören. Trotz allem war Saruman aber noch ein listiger Zauberer: Selbst jetzt, auf dem völlig falschen Fuß erwischt, hatte er gefährliche Kräfte wie seine Stimme, mit der er fast alle Gegner einschüchtern konnte und der nur die willensstärksten unter ihnen widerstehen konnten. All diese Gefahren galt es zu überwinden, um den Verrat Isengarts zu durchkreuzen ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Der Weg nach Isengart“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Der Weg nach Isengart und Snaga-Orks. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Zauberei

Zauberei ist ein neuer Timing-Auslöser in diesem Szenario, der für die Zaubersprüche und Maschinen steht, die Saruman zur Verteidigung von Isengart einsetzt. Sobald ein Ort mit dem Auslöser **Zauberei** das Spiel als erkundeter Ort verlässt, wird der **Zauberei**-Effekt dieses Ortes ausgelöst (selbst wenn es sich nicht um den aktiven Ort handelt).



Szenario 10: Die Durchquerung der Sümpfe

Schwierigkeitsgrad = 6

Nach Boromirs Versuch, den Ring in den Wäldern von Amon Hen für sich zu erobern, entschloss sich Frodo, die Gemeinschaft zu verlassen und seinen Weg zum Schicksalsberg allein fortzusetzen. Aber sein treuer Diener Sam Gamdschie erriet den Plan seines Herren und holte Frodo ein, während dieser gerade Vorbereitungen für die Überquerung des Anduin in einem der Elbenboote traf. Sam weigerte sich Frodo allein weiterreisen zu lassen und die beiden Hobbits überquerten den Fluss gemeinsam.

Nachdem sie das östliche Ufer erreicht hatten, verliefen sie sich im Emyn Muil, einem Labyrinth aus felsigen Hügeln und steilen Klippen. Nach tagelangen Wanderungen schafften sie es endlich, die Ausläufer der Totensümpfe zu erreichen, nur um dort festzustellen, dass sie verfolgt worden waren: Die Kreatur Gollum hatte ihre Spuren über den Anduin und durch den Emyn Muil verfolgt und schloss langsam zu ihnen auf.

Die Hobbits wussten, dass sie sich Gollum stellen mussten, bevor sie weiter ziehen konnten, falls sie nicht von ihm im Schlaf getötet werden wollten. Also stellten sie dem alten Schuft eine Falle ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Die Durchquerung der Sümpfe“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Die Durchquerung der Sümpfe, Gollum und Nazgûl aus Mordor. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Morast X

Morast ist ein neues Schlüsselwort, das für die Veränderung und die Ausbreitung der Totensümpfe steht. Am Ende der Auffrischungsphase wird 1 Ressourcenmarker auf jeden Ort in der Aufmarschzone gelegt. Ressourcenmarker auf Orten mit dem Schlüsselwort Morast werden Morastmarker genannt. Sobald ein Ort mit dem Schlüsselwort Morast so viele Morastmarker hat, wie sein „Morast X“-Wert beträgt, wird er sofort abgelegt.

Jeder Ort mit dem Schlüsselwort Morast hat auch einen **Erzwungen**-Effekt, der ausgelöst wird, sobald er durch das Schlüsselwort Morast aus dem Spiel abgelegt wird. Diese **Erzwungen**-Effekte werden nicht ausgelöst, sobald ein Ort durch einen anderen Effekt abgelegt wird oder er auf den Ablagestapel gelegt wird, nachdem er erkundet worden ist.

Szenario 11: Wanderung zum Scheideweg

Schwierigkeitsgrad = 8

Nachdem sie die Totensümpfe hinter sich gelassen hatten, erreichten die Hobbits unter der Führung von Sméagol schließlich das Schwarze Tor nach Mordor. Aber der Versuch, Saurons Land auf diesem Weg zu betreten, war zum Scheitern verurteilt. Böse Wesen und nie schlafende Augen bewachten den Eingang in das dunkle Land und die Hobbits wären mit Sicherheit entdeckt worden, wenn sie sich dem Tor genähert hätten. Trotzdem wollte Frodo die Aufgabe, die ihm der Rat übertragen hatte, unbedingt erfüllen und bereitete sich auf Sméagols Flehen hin darauf vor, einen anderen Weg, den nur Sméagol kannte, zu nehmen.

Während Sam sein Misstrauen gegenüber Gollums wahren Intentionen beibehielt, glaubte Frodo jedoch, dass Sméagol sein Versprechen, ihnen zu helfen, halten würde. Unabhängig davon gab es aber keinen Weg, Mordor durch das Schwarze Tor zu betreten, sodass die Hobbits sich darauf einigten, Sméagol in südliche Richtung in das Morgul-Tal zu folgen, wo der Eingang zu dem geheimen Weg lag.

Ihr Weg führte sie in das Land Ithilien, eine bewaldete Region mit baumbedeckten Hügeln und schnell fließenden Bächen. Die gesunde Luft des Landes um sie herum beruhigte die Hobbits und so wurden sie von einer Gruppe Waldläufer aus Gondor überrascht, die in diesen Wäldern patrouillierte.

Die Waldläufer waren unterwegs, um die Menschen aus Harad zu überwältigen, die auf der Straße nach Mordor zogen, um Saurons Heer zu verstärken. Noch bevor sie wussten, wie ihnen geschah, fanden sich die Hobbits inmitten einer Schlacht der Menschen wieder und von Gollum war nichts mehr zu sehen ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Wanderung zum Scheideweg“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Wanderung zum Scheideweg und Menschen aus Harad. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Szenario 12: Kankras Lauer

Schwierigkeitsgrad = 7

In der Zeit nach der Schlacht gegen die Südländer waren die Hobbits für eine kurze Zeit unter der Kontrolle der Waldläufer aus Ithilien. Die Gemeinschaft wurde angeführt von Faramir, Boromirs jüngeren Bruder. Frodo fürchtete sich vor der Reaktion des Waldläufers, wenn dieser erführe, was die Hobbits bei sich trugen, aber Faramir erwies sich als ein grundlegend anderer Mann als sein Bruder: Statt zu versuchen, den Ring für sich zu gewinnen, half er den Hobbits mit frischen Rationen und gutem Rat aus, bevor er sie freiließ, damit sie ihre Aufgabe erfüllen konnten.

Faramir warnte Frodo vor dem Bösen, das er in Gollum spürte, den seine Männer gefangen hatten, und er enthüllte ihm den Namen des Passes, zu dem diese Kreatur sie führte: Cirith Ungol, ein Name, der in Gondor als

Unheil verkündend galt. Doch da der junge Hauptmann keinen anderen Weg nach Mordor anbieten konnte, sah Frodo keine andere Möglichkeit, als die Stufen von Cirith Ungol zu erklimmen und sich den Gefahren des heimgesuchten Passes zu stellen.

Also übergab Faramir Gollum wieder in Frodos Gewahrsam und die Hobbits folgten Sméagol weiter in das Morgul-Tal ...

Vorbereitung

Das Begegnungsdeck „Kankras Lauer“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Kankras Lauer, Die große Spinne, Gollum und Nazgûl aus Mordor. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Starterdecklisten

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

„Ents und Freunde“-Deck

Merry und Pippin konnten mit Baumbart und den uralten Ents aus Fangorn eine freundschaftliche Bindung eingehen. Dieses Deck symbolisiert ihren Zusammenhalt und ihre Kameradschaft.

Baumbart ist der Grundpfeiler dieses Decks. Durch seine Fähigkeit, sich selbst Schaden zuzufügen, um seine Angriffskraft und Willenskraft erheblich zu erhöhen, ist er beim Kämpfen und Abenteuerbestehen eine Klasse für sich. Mit Enttrunk kannst du Baumbart noch mehr Trefferpunkte verschaffen und ihn immer wieder mit Tochter des Nimrodel oder Selbsterhaltungstrieb heilen. Dadurch kannst du seine Fähigkeit noch häufiger verwenden.

Baumbart arbeitet auch gut mit Merry zusammen: Wenn sich die beiden zusamm tun, um einen Gegner anzugreifen, kann Merry nach seinem eigenen Angriff Baumbart erneut spielbereit machen, sodass der mächtige Ent ein zweites Mal zuschlagen kann!

Wenn du Merry mit zwei Dolchen aus Westernis austattest, kann er die meisten Gegner mit nur einem Angriff im Alleingang besiegen.

Wenn Baumbart zu viel Schaden haben sollte, um verteidigen zu können, kannst du Finte gegen große Gegner einsetzen. Schneller Schlag erlaubt dir, einen Gegner anzugreifen (und hoffentlich zu besiegen), bevor er seinen Angriff durchführen kann.

In diesem Deck befinden sich viele mächtige Verbündete mit hohen Ressourcenkosten, wie z. B. Gandalf, Beorn, Legolas und Boromir. Mit dem Elbenstein kannst du diese Verbündeten mit großer Kostenersparnis ins Spiel bringen. Mit Hammerschmied von Erebor kannst du den Elbenstein wiederum aus dem Ablagestapel auf die Hand zurückholen, um ihn erneut zu nutzen!

Helden (3)

Baumbart (↓6)
Merry (↗4)
Pippin (↗6)

Verbündete (27)

3x Legolas (↓11)
2x Borkenhaut (↓12)
3x Mablung (↓19)
3x Flinkbaum (↓20)
2x Boromir (↗11)
1x Beorn (○31)
3x Tochter des Nimrodel (○58)
3x Hammerschmied von Erebor (○59)
3x Henamarth Flusslied (○60)
2x Gléowine (○62)
2x Gandalf (○73)

Verstärkungen (12)

2x Enttrunk (↓22)
3x Dolch aus Westernis (↗13)
3x Elbenstein (↗20)
2x Beschützer Lóriens (○70)
2x Selbsterhaltungstrieb (○72)

Ereignisse (11)

2x Halbling-Entschlossenheit (↗14)
3x Frodos Intuition (↗26)
3x Finte (○34)
3x Schneller Schlag (○35)

„Der König von Rohan“-Deck

Théoden, der König von Rohan, kam den Menschen von Gondor in ihrer Not zur Hilfe und zog mit seinem Heer wiedererstarkt in die Schlacht.

Dieses Deck dreht sich um Théoden und die vielen Verstärkungen, mit denen du ihn ausrüsten kannst. Théodens Fähigkeit erlaubt es dir, Rohan-Verbündete (wie z. B. Schneeborn-Späher oder Háma) günstiger zu spielen. Diese können den König vor gegnerischen Angriffen beschützen. Galadriel hilft dir dabei, Verstärkungen (wie z. B. Herugrim, Unerwarteter Mut, Celebrians Stein oder Schneemähne) schneller zu finden und sie an Théoden anzuhängen, um ihn noch stärker und vielseitiger zu machen.

Galadriel kann aber auch nach anderen Verstärkungen Ausschau halten, wie z. B. Truchsess von Gondor. Die meisten Karten in diesem Deck gehören zur Führung-Sphäre, sodass Faramir oder Sam Gamdschie hervorragende Kandidaten für Truchsess von Gondor wären, um weitere Ressourcen zu generieren und sie für Karten wie Grimmige Entschlossenheit auszugeben.

Faramir hat die großartige Fähigkeit, Verbündete, die du kontrollierst, wieder spielbereit zu machen. Verbündete, die sowohl gut beim Bestehen von Abenteuern als auch hervorragende Angreifer oder Verteidiger sind (wie z. B. Gandalf oder Gimli), sind optimale Ziele für Faramirs Fähigkeit: Schicke einen dieser Verbündeten zuerst auf ein Abenteuer und mache ihn dann mit Faramir spielbereit und schicke ihn in den Kampf!

Helden(3)

Faramir (↓3)
Théoden (↓4)
Sam Gamdschie (↗3)

Verbündete (22)

3x Anborn (↓7)
3x Gimli (↓8)
1x Gamling (↓14)
3x Háma (↓15)
2x Lutz das Pony (↗8)
2x Galadriel (↗9)
2x Bilbo Beutlin (↗15)
3x Schneeborn-Späher (○16)
3x Gandalf (○73)

Verstärkungen (12)

2x Herugrim (↓16)
2x Schneemähne (↓17)
3x Truchsess von Gondor (○26)
2x Celebrians Stein (○27)
3x Unerwarteter Mut (○57)

Ereignisse (16)

1x Immer wachsam (○20)
3x Schleichangriff (○23)
2x Heldenhaftes Opfer (○24)
2x Grimmige Entschlossenheit (○25)
3x Hastiger Hieb (○48)
3x Eine Prüfung des Willens (○50)
2x Zwergengrab (○53)

Credits

Expansion Game Design and Development:

Caleb Grace mit MJ Newman und Jeremy Zwirn

Producer: Jason Walden

Game Rules Specialist: Alex Werner

Game Design Manager: Colin Phelps

Proofreading: Riley Miller

Expansion Graphic Design: Chris Hosch
und Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Matt Stewart

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Kira Hartke und Kaitlin Souza

Licensing Manager: Dana Cartwright

Production Management: Justin Anger

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Playtesters

Mark Anderson, John Baber, Craig Bergman, Thomas Burns III, Matthew Dempsey, Luke Eddy, Justin Engelking, Tony Fanchi, Ira Fay, Jason Lyle Garrett, Jeffery Holland, Tom Howard, Andrew Inge, Jean-François JET, Peter Lazar, Lydia MacLauchlan, Steven MacLauchlan, Ian Martin, Teague Murphy, Sean O'Hara, Tyler Parrot, Dan Poage, Brian Schwebach, Michael Strunk und Zach Varberg.

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer und Steffen Trzensky

Grafische Gestaltung & Layout: Max Breidenbach

Unter Mitarbeit von: Jan Wegner



TM/® & © 2023 Fantasy Flight Games. *The Lord of the Rings* und Namen der Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte darin sind Markenzeichen von Middle-earth Enterprises, LLC, unter der Lizenz von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM/® & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Eigentümern vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.