

# **DER HERR DER RINGE – DIE SCHLACHTEN DES DRITTEN ZEITALTERS: FAQ**

## **VERSION 1.0**

Letztes Update: September 2008

Im Internet zu finden bei [www.sphaerentor.com/tolkien](http://www.sphaerentor.com/tolkien) unter "Sonstiges".

Original zu finden bei [www.waroffthering.webb.se](http://www.waroffthering.webb.se).

Veröffentlichung mit freundlicher Genehmigung des Autors Kristofer Bengtsson.

Ins Deutsche übersetzt und für die deutsche Ausgabe der Erweiterung erweitert und verändert von Arnd Schönherr.

*Änderungen und zusätzliche Eintragungen sind durch durchgehende Kursivschrift gekennzeichnet.*

### **INHALT**

#### **ERRATA (DAS ENDE DES DRITTEN ZEITALTERS)**

- Spielmaterialerrata
- Regelerrata
- Personenkartennerrata
- Gruppierungskartennerrata
- Ereigniskartennerrata

#### **ERRATA (DIE SCHLACHTEN DES RINGKRIEGS)**

- Spielmaterialerrata
- Grundregelerrata
- Regelerrata für „Die Schlacht um Rohan“
- Regelerrata für „Die Schlacht um Gondor“
- Errata der speziellen Ereigniskarten
- Geschichtsereigniskartennerrata des Schattens
- Geschichtsereigniskartennerrata der Freien Völker
- Errata der allgemeinen Ereigniskarten

#### **DAS ENDE DES DRITTEN ZEITALTERS**

- Neue Personen
- Fraktionen
- Belagerungsmaschinen
- Neue Ereigniskarten
- Neue Kampfeffekte

#### **DIE SCHLACHTEN DES RINGKRIEGS**

- Aktionen, Aktionswürfel und Aktionsspielsteine
- Schicksal
- Personen, Anführer und Anführerspielsteine
- Bewegung und Kampf
- Schlacht um Rohan
- Schlacht um Gondor
- Spezielle Ereigniskarten
- Geschichtsereigniskarten
- Allgemeine Ereigniskarten
- Kampfeffekte

#### **ERRATA (DAS ENDE DES DRITTEN ZEITALTERS)**

Die Errata sind für die erste Auflage der deutschen Version der Erweiterung gedacht.

#### **Spielmaterialerrata**

##### 1. Küstenregionen (Spielbrett)

Folgende Regionen (von Süden nach Norden) sind Küstenregionen:

Umbar, Westliches Harondor, Pelargir, Lamedon, Dol Amroth, Anfalas, Andrast, Drúwaith Iaur, Enedwaith, Minhiriath, Südliches Ered Luin, Harlindon, Graue Anfurten und Forlindon.

#### **Regelerrata**

Dieser Teil des Erratas ist nach den Abschnitten des deutschen Regelheftes geordnet.

##### 1.0 Inhalt (S.2):

Der gesamte Inhalt der Box ist in keinem der beiden Regelhefte komplett mit Zahlen angegeben, darüberhinaus ist die

Anzahl der Figuren falsch angegeben. Die folgende Liste enthält außerdem die Art der Schicksalsplättchen (die Art der Rekrutierungsspielsteine ist in den Figuren-/Einheitentabellen von „Die Schlacht um Rohan“ und „Die Schlacht um Gondor“ angegeben).

85 Figuren:

- 1 Galadriel
- 1 Baumbart
- 1 Hexenkönig
- 1 Balrog
- 3 Rohan-Herrmeister
- 2 Gondor-Heermeister
- 8 Ents
- 8 Rohan-Reiter
- 4 Rohan-Fußsoldaten
- 12 Dunländer
- 12 Halborks/Schwarze Uruks
- 8 Berittene der Südländer
- 6 Uruk-hai
- 6 Schiffe
- 6 Belagerungstürme
- 6 Katapulte

110 Karten:

- 4 Personenkarten (Das Ende des Dritten Zeitalters)
- 1 Karte „Wir finden ihn!“ (Das Ende des Dritten Zeitalters)
- 3 Gruppierungskarten (Das Ende des Dritten Zeitalters)
- 6 ersetzende Ereigniskarten (Das Ende des Dritten Zeitalters)
- 8 zusätzliche Ereigniskarten (Das Ende des Dritten Zeitalters)
- 30 allgemeine Ereigniskarten (Die Schlachten des Ringkriegs)
- 16 Geschichtsereigniskarten der Freien Völker (Die Schlachten des Ringkriegs)
- 16 Geschichtsereigniskarten des Schattens (Die Schlachten des Ringkriegs)
- 6 Grimakarten (Die Schlachten des Ringkriegs)
- 6 Finsterniskarten (Die Schlachten des Ringkriegs)
- 14 Personenkarten (Die Schlachten des Ringkriegs)

221 Spielsteine:

- 16 Schicksalsplättchen (Die Schlachten des Ringkriegs):
  - 12 Standard-Schicksalsplättchen:
    - 2x 1
    - 2x 1+Symbol
    - 2x 2
    - 2x 2+Symbol
    - 2x 3
    - 2x X+Symbol
  - 2 spezielle Schicksalsplättchen der Freien Völker:
    - 1x 2+erneut ziehen
    - 1x 0+\* (Merry und Eowyn)
  - 2 spezielle Schicksalsplättchen des Schattens:
    - 1x 0
    - 1x 0+Anführerspielstein
- 2 Aktionsspielsteine der Freien Völker (Die Schlachten des Ringkriegs)
- 11 Personenspielsteine (Die Schlachten des Ringkriegs)
- 5 Pappsockel (Die Schlachten des Ringkriegs)
- 1 Schicksalsmarker (Die Schlachten des Ringkriegs)
- 1 Spielendemarker (Die Schlachten des Ringkriegs)
- 9 Anführerspielsteine (Die Schlachten des Ringkriegs)
- 16 Taktikspielsteine (Die Schlachten des Ringkriegs):
  - 5 Taktikspielsteine der Freien Völker
  - 11 Taktikspielsteine des Schattens
- 152 Rekrutierungsspielsteine (Die Schlachten des Ringkriegs)
- 5 Finsternisspielsteine (Die Schlachten des Ringkriegs)
- 1 Sméagol-Personenspielstein (Das Ende des Dritten Zeitalters)
- 2 Sméagol-Jagdspielsteine (Das Ende des Dritten Zeitalters)

2.0 Aufbau (S.2):

Der zweite Listenpunkt spricht davon, daß Ereigniskarten des Grundspiels mit demselben Titel und derselben Zahl wie eine Karte der Erweiterung durch diese ausgetauscht werden. Einige Karten der Erweiterung haben aber andere Namen als ihr Gegenstück aus dem Grundspiel (alle sind jedoch mit dem Buchstaben „B“ unten rechts gekennzeichnet). Es folgt eine Liste mit allen alten und neuen Karten:

Freie Völker:

Alte Karte: „Ents auf der Hut: Baumbart“ (Personenereigniskarte)

Neue Karte: „Ents auf der Hut: Felsen und Steine“ (Personenereigniskarte)

Alte Karte: „Ents auf der Hut: Huorns“ (Personenereigniskarte)  
 Neue Karte: „Ents auf der Hut: Huorns“ (Personenereigniskarte)  
 Alte Karte: „Ents auf der Hut: Entthing“ (Personenereigniskarte)  
 Neue Karte: „Ents auf der Hut: Entthing“ (Personenereigniskarte)  
 Zusätzliche Karte: Wind von Westen (Personenereigniskarte)  
 Zusätzliche Karte: „Drei Ringe für die Elbenkönige“ (Personenereigniskarte)  
 Zusätzliche Karte: „Waldläufer des Nordens“ (Strategieereigniskarte, Typ Armee)  
 Zusätzliche Karte: „Bedrohung der Lehen des Südens“ (Strategieereigniskarte, Typ Rekrutierung)  
 Schatten:  
 Alte Karte: „Balrog von Moria“ (Personenereigniskarte)  
 Neue Karte: „Ein Balrog ist gekommen!“ (Personenereigniskarte)  
 Alte Karte: „Die Wut der Dunländer“ (Strategieereigniskarte, Typ Rekrutierung)  
 Neue Karte: „Die Wut der Dunländer“ (Strategieereigniskarte, Typ Rekrutierung)  
 Alte Karte: „Die Corsaren aus Umbar“ (Strategieereigniskarte, Typ Armee)  
 Neue Karte: „Die Corsaren greifen an!“ (Strategieereigniskarte, Typ Armee)  
 Zusätzliche Karte: „Heerführer der Verzweiflung“ (Personenereigniskarte)  
 Zusätzliche Karte: „Die Tore sind geschlossen!“ (Personenereigniskarte)  
 Zusätzliche Karte: „Tiefe Gräben und Grosse Maschinen“ (Strategieereigniskarte, Typ Rekrutierung)  
 Zusätzliche Karte: „Der Schatten von Dol Guldur“ (Strategieereigniskarte, Typ Armee)

### 3.1.2 Sméagol im Spiel (S.2):

Der fünfte Listenpunkt wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Sollte der zweite Sméagol-Jagdspielstein gezogen werden, nachdem Sméagol bereits aus dem Spiel ist, wird der Spielstein aus dem Spiel genommen und ein neuer Jagdspielstein gezogen.“

### **Personenkartenerrata**

Bisher wurden noch keine Fehler bei den Personenkarten entdeckt. Beachte aber, daß der Text auf den neuen Personenkarten nur eine Zusammenfassung der Regeln der jeweiligen Person ist, die vollständigen Regeln sind nur im Regelheft zu finden.

### **Gruppierungskartenerrata**

Bisher wurden noch keine Fehler bei den Gruppierungskarten entdeckt. Beachte aber, daß der Text auf den Gruppierungskarten nur eine Zusammenfassung der Regeln der jeweiligen Gruppierung ist, die vollständigen Regeln sind nur im Regelheft zu finden.

### **Ereigniskartenerrata**

#### „Drei Ringe für die Elbenkönige“ (Personenereigniskarte der Freien Völker)

Der zweite Satz des Ereignistextes wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Nimm zuerst von den aus dem Spiel entfernten Ringen, befinden sich dort keine, nimm **welche** aus dem Besitz des Schattenspielers.“

#### „Ein Balrog ist gekommen“ (Personenereigniskarte des Schattens)

Der zweite Satz des Ereignistextes wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Solange diese Karte im Spiel ist, hat der Balrog eine Bewegung von 2.“

#### „Tiefe Gräben und Grosse Maschinen“ (Strategieereigniskarte des Schattens)

Das Personensymbol auf der Karte ist falsch, es handelt sich um eine Rekrutierungskarte, die ein Rekrutierungssymbol tragen muß.

#### „Wind von Westen“ (Personenereigniskarte der Freien Völker)

Der zweite Satz des Ereignistextes wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Liegt dort keine Karte, darfst du dir die Ereigniskarten in der Hand **eines** Schattenspielers ansehen und eine abwerfen.“

## **ERRATA (DIE SCHLACHTEN DES RINGKRIEGS)**

Die Errata sind für die erste Auflage der deutschen Version der Erweiterung gedacht.

### **Spielmaterialerrata**

#### 1. Personenspielstein von Éomer:

Das Gondor-Symbol auf der Rückseite des Spielsteins ist falsch, es handelt sich um eine Rohan-Person, deren Spielstein ein Rohan-Symbol tragen muß.

### **Grundregelerrata**

Dieser Teil des Erratas ist nach den Abschnitten des deutschen Regelheftes geordnet.

## 2.0 Spielmaterial (S.2):

Beim Spielmaterial ist der Inhalt der Box und die Anzahl der benötigten Materialien nicht umfassend angegeben. Siehe dafür das Regelerrata von „Das Ende des Dritten Zeitalters“.

## 4.0 Der Spielplan (S.4):

Der zweite Satz unter dem Siedlungssymbol wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:  
„Ab und zu wird in den Regeln oder den Kartentexten auf sie Bezug genommen.“

## 5.2 Anführer (S.4):

Ersetze im zweiten Satz den Begriff „Heerführer“ durch „Heermeister“.

## 5.3 Personen (S.4):

Ersetze im gesamten Abschnitt den Begriff „Heerführer“ durch „Heermeister“.

## 10.2 Die Kontrolle über Bereiche und Siedlungen (S.8):

- 1) Ersetze im ersten Beispiel „in den Westmarken“ durch „im Bereich Westliche Mark“.
- 2) Ersetze im zweiten Beispiel „in den Westmarken“ durch „in der Westlichen Mark“.

## 10.3.2 Die Aktions-Spielsteine der Freien Völker (S.9):

- 1) Ersetze im zweiten Listenpunkt den Begriff „Siedlung“ durch „Region“.
- 2) Der dritte Listenpunkt ist falsch und muß ersatzlos gestrichen werden.

## Übersicht über die Aktions-Spielsteine der Freien Völker (S.9):

Der Listenpunkt „Teilweise Rekrutierung“ wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:  
„Drehe einen Rekrutierungsspielstein um, um die entsprechenden Einheiten zu rekrutieren.“

## 11.0 Übersicht über die Aktionswürfel (S.9):

Ersetze unter „Rekrutierungs-Würfelergebnis“ im Listenpunkt „Rekrutierung“ den Begriff „Siedlungen“ durch „Regionen“.

## 12.2.3.1 (S.10):

Ersetze im Titel den Begriff „Heerführer“ durch „Heermeister“.

## 12.4.1 Welche Aktionen bewegen Armeen? (S.11):

Im zweiten Absatz muß nach dem zweiten Satz folgender Satz stehen:  
„Beachte, daß Regionen mit gemeinsamer, unpassierbarer Grenze hinsichtlich „Schnelle Bewegung“ nicht als angrenzend gelten.“

## 12.4.3 Das Bewegen von Armeen über mehr als eine Region (S.11):

Der letzte Satz vor dem Beispiel wurde falsch übersetzt, er muß lauten:  
„Achtung: Regionen, die durch eine unpassierbare Grenze voneinander getrennt sind, gelten *nicht* als angrenzend.“

## 12.4.5 Das Betreten einer Region mit Rekrutierungsspielsteinen (S.11/12):

Dieser Abschnitt kann ersatzlos gestrichen werden. Der Inhalt ist jedoch faktisch richtig, es handelt sich um eine genauere Erläuterung von Abschnitt 12.5.4., der auch in diesem FAQ nochmal erläutert wird, im Abschnitt „Bewegung und Kampf“.

## 12.5.5 Das Rekrutieren von Armee-Einheiten der Freien Völker (S.12):

Der zweite Satz wurde falsch übersetzt, er muß lauten:  
„In diesem Fall darf er in zwei verschiedenen Siedlungen oder Regionen je einen Rekrutierungs-Spielstein umdrehen.“

## 13.1.2 Kampfstärke (S.13):

Dem ersten Satz fehlt am Ende folgende Anmerkung:  
„, bis zu einem Maximum von 5.“

## 13.6 Ein kombinierter Angriff (S.16):

Der letzte Listenpunkt wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:  
„Grenzen, welche die Treffernummer in der ersten Kampfrunde beeinflussen, wirken sich auf die jeweils erste Kampfrunde jeder einzelnen angreifenden Armee aus.“

## 13.7.1 Rückzug einer Armee (S.16):

- 1) Der letzte Listenpunkt wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:  
„die sich nicht jenseits einer Strom- oder Furt-Grenze befindet.“
- 2) Der mit dem Begriff „Hinweis“ gekennzeichnete Absatz ist falsch und muß ersatzlos gestrichen werden.

## 13.7.3 Vorrücken nach dem Kampf (S.16):

Am Ende des Abschnitts fehlt folgender Satz:  
„Ein der Armee zugehöriger Anführer darf *nicht* ohne Einheiten zurückgelassen werden.“  
Beachte, daß dieser Satz in den englischen Regeln einen Druckfehler hat, es fehlt dort das Wort „not“ („nicht“).

## **Regelerrata für „Die Schlacht um Rohan“**

### Figuren-/Einheiten-Tabelle (S.18):

- 1) Ersetze den Begriff „Rohan-Anführer“ durch „Rohan-Heermeister“.
- 2) Ersetze den Begriff „Schwarze Uruk“ durch „Uruk-hai“.

### 3.0 Der Spielplan (S.20):

- 1) Grenztyp „Strom“: Ersetze „Oberer Schneeborn“ durch „Schneeborn“.
- 2) Grenztyp „Fluss“: Ersetze „der Entwässer“ durch „die Entwässer“.

### 3.1 Bereiche (S.20):

Ersetze im vorletzten Listenpunkt den Begriff „Isengard“ durch „Isengart“.

### Rohan-Gelände-Tabelle (S.21):

Ersetze auf der Karte den Begriff „Isengard“ durch „Isengart“.

### 6.0 Die Macht des Schattens (S.22):

Ersetze unter „3) Die Gruben“ den Begriff „Schwarzen Uruk“ durch „Uruk-hai“.

### 6.1 Der Oberbefehlshaber des Schattens (S.22):

Der Listenpunkt „Die Stimme Sarumans“ wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Verwende ein Personenwürfelerggebnis, um drei Mobilisieren-Aktionen bei drei verschiedenen Armeen durchzuführen. Addiere +1 auf die Würfelwürfe (der Schattenspieler ist bei 4, 5 und 6 erfolgreich).“

### 7.0 Die Schicksalsleiste (S.22):

Der vorletzte Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Jedes Mal, wenn vom Spieler der Freien Völker ein Schicksalsplättchen gewählt wird, welches das Schicksals-Symbol trägt, kommt ein Ent ins Spiel: Man stellt einen Ent zum Entwald, wie weiter unten im Kapitel *Die Ents von Fangorn* beschrieben.“

### 7.1 Personen und Schicksal (S.22):

Ersetze im ersten Satz „lässt“ durch „können“.

### 8.2.2 Besondere Aktionen der Freien Völker (S.22):

Ersetze „das Entwald“ durch „der Entwald“.

### 9.2 Baumbart (S.22):

Ersetze im ersten Satz „Anführer“ durch „Heermeister“.

### 9.3.1 Die Ents bewegen sich (S.23):

Der zweite Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wenn sich die Ents dann weiterbewegen sollen, nimmt man einen weiteren Ent und stellt diesen in eine Region, die benachbart ist zu der Region, in der sich der vorher plazierte Ent befindet.“

### 9.3.2 Die Ents greifen an (S.23):

Ersetze im zweiten mit „Wichtig“ gekennzeichneten Satz „Entthings“ durch „Entwalds“.

### 10.0 Siegbedingungen (S.23):

- 1) Füge an den mit „Wichtiger Hinweis“ gekennzeichneten Satz folgendes an:

„, da er nicht vernichtet werden kann.“

- 2) Am Ende des Abschnitts fehlt folgender Satz:

„Wichtig: Wenn sowohl der Schattenspieler als auch der Spieler der Freien Völker am Ende einer Runde eine ihrer Siegbedingungen erfüllt haben, gewinnt der Schattenspieler (mit Ausnahme eines Siegs des Schicksals).“

## **Regelerrata für „Die Schlacht um Gondor“**

### Figuren-/Einheiten-Tabelle (S.25):

- 1) Ersetze den Begriff „Rohan-Anführer“ durch „Rohan-Heermeister“.
- 2) Ersetze den Begriff „Gondor-Anführer“ durch „Gondor-Heermeister“.
- 3) In der Tabelle fehlen folgende Miniaturen:

5 Belagerungstürme (Ew) und 6 Katapulte (Ew)

Der sechste Turm wird aufgrund des Limits in diesem Szenario nicht benötigt.

### 2.0 Aufbau (S.26):

Die Schattenbox hat den falschen Inhalt, es sollen dort nicht fünf Anführerspielsteine liegen, sondern fünf Finsternisspielsteine.

### 3.2 Rekrutierungs-Gebiete bestimmter Nationen (S.28):

Füge an den zweiten Satz des letzten Listenpunktes folgendes an:

„, mit der Ausnahme, daß es keine Begrenzung für die Anzahl der Einheiten gibt, die du bewegen darfst.“

### 6.2 Merry und Éowyn (S.29):

1) Am Ende des ersten Listenpunktes fehlt folgender Satz:

„Das Aber-kein-lebender-Mann-bin-ich-Plättchen wird aus dem Spiel entfernt.“

2) Der zweite Listenpunkt wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wenn sich Théoden *nicht* auf der Schicksalsleiste befindet: Befindet sich der Hexenkönig auf dem Brett, wird er vernichtet (Schicksal ist 0). Befindet sich der Hexenkönig nicht auf dem Brett, wird ein anderes Schicksalsplättchen gezogen und der Merry-und-Éowyn-Spielstein zurück in den Schicksalspool gelegt.“

### 7.1 Der Oberbefehlshaber des Schattens (S.30):

Streiche im dritten Satz das Wort „sofort“.

### 7.2 Der Hexenkönig (S.30):

Der vorletzte Satz ist falsch, er muß lauten:

„Darüber hinaus besitzt der Hexenkönig eine zusätzliche Spezialfähigkeit (*Der Herr der Nazgûl*), die er in Kämpfen, an denen er beteiligt ist, einsetzen kann.“

### 7.4.2 Nazgûl verwenden (S.30):

Der letzte Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Nazgûl, die so entfernt wurden, sind nicht permanent aus dem Spiel - sie sind später wieder erhältlich.“

### 8.2 Finsternis und Schicksal (S.31):

Ersetze den Begriff „Ereignis-Karten“ durch den Begriff „Geschichts-Ereigniskarten“.

### 10.1 Belagerungsmaschinen bauen (S.31):

Im zweiten Listenpunkt wurden die beiden letzten Sätze falsch übersetzt. Sie müssen lauten:

„Pro Region darf es höchstens zwei Katapulte geben. Sie zählen jedoch nicht gegen das Einheitenlimit der Region.“

### 11.3 Wasa: spezielle Rohan Rekrutierungs-Spielsteine (S.32):

Der Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wenn der Wasa-Spielstein aufgedeckt wird, darf der Spieler der Freien Völker sofort den gesamten Inhalt vom Rekrutierungsgebiet *Nach Rohan* zum Rekrutierungsgebiet *Die vergessene Straße* verlegen.“

## **Errata der Übersichtsblätter**

### Die Schlacht um Rohan - Freie Völker

Aktions-Würfel (S.1):

Rekrutierungs-Würfel:

Der letzte Listenpunkt wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Plaziere einen Ent in Tarntobel, wenn der Entwald dort ist.“

Aktions-Spielsteine der Freien Völker:

Der zweite Listenpunkt wurde falsch übersetzt (Beachte, daß auch in der englischen Version hier ein Fehler ist:

Fälschlicherweise wird dort das Plazieren von Rekrutierungs-Spielsteinen erlaubt, was aber nur mit Sonderregeln,

Ereigniskarten und Besonderen Fähigkeiten im Rohan-Spiel erlaubt ist). Er muß lauten:

„Drehe einen Rekrutierungs-Spielstein um, um die entsprechenden Einheiten zu rekrutieren.“

Kämpfe (S.2):

(1) Gelände-Überlegenheit ermitteln:

Ersetze „überlegenem“ durch „bevorzugtem“.

(3) Anführer-Wiederholung:

Der Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wiederhole den Wurf von so vielen Würfeln, wie sie dem Führungswert entsprechen.“

Die Personen der Freien Völker (S.3):

Baumbart, Baumhirte:

Ersetze bei „Versammlung der Ents“ „zum Entthing gestellt“ durch „zum Entwald gestellt“.

Referenztabelle der Einheiten der Freien Völker (S.4):

Rohan-Fußsoldaten/Rohan-Bogenschützen:

Ersetze unter „Bevorzugtes Gelände“ jeweils „Furten“ durch „Befestigungen“.

### Die Schlacht um Rohan – Schatten

Aktions-Würfel (S.1):

Rekrutierungs-Würfel:

Der letzte Listenpunkt wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Plaziere einen Ent in Tarntobel, wenn der Entwald dort ist.“

Aktions-Spielsteine der Freien Völker:

Der zweite Listenpunkt wurde falsch übersetzt (Beachte, daß auch in der englischen Version hier ein Fehler ist: Fälschlicherweise wird dort das Plazieren von Rekrutierungs-Spielsteinen erlaubt, was aber nur mit Sonderregeln, Ereigniskarten und Besonderen Fähigkeiten im Rohan-Spiel erlaubt ist). Er muß lauten:  
„Drehe einen Rekrutierungs-Spielstein um, um die entsprechenden Einheiten zu rekrutieren.“

Kämpfe (S.2):

(1) Gelände-Überlegenheit ermitteln:

Ersetze „überlegenem“ durch „bevorzugtem“.

(3) Anführer-Wiederholung:

Der Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wiederhole den Wurf von so vielen Würfeln, wie sie dem Führungswert entsprechen.“

Gelände und Kampf (S.2):

Gelände-Effekte-Tabelle:

Füge hinter „Sumpf“ „/Festung“ hinzu.

Referenztable der Schatten-Einheiten (S.3):

Warg-Reiter:

Ersetze unter „Angriff der Nachhut“ „nur noch“ durch „maximal“.

Schwarze Uruks:

Ersetze „Schwarze Uruks“ durch „Uruk-hai“.

Halb-Orks:

Ersetze unter „Bevorzugtes Gelände“ „Furten“ durch „Befestigungen“.

Günstlinge des Schattens (S.4):

Saruman, der vielfarbige Zauberer:

Die Regel „Die Stimme Sarumans“ wurde falsch übersetzt. Sie muß lauten:

„Verwende ein Personen-Würfelergebnis, um drei Mobilisieren-Aktionen bei drei verschiedenen Armeen durchzuführen.

Addiere +1 auf die Würfelwürfe.“

### Die Schlacht um Gondor - Freie Völker

Aktions-Würfel (S.1):

Rekrutierungs-Würfel:

Der letzte Listenpunkt ist falsch (Beachte, daß auch in der englischen Version derselbe Fehler vorhanden ist). Er muß lauten:  
„Wenn sowohl Aragorn als auch Théoden die Schicksalsleiste verlassen haben, drehst Du einen Rekrutierungs-Spielstein in zwei unterschiedlichen Rekrutierungsgebieten um.“

Aktions-Spielsteine der Freien Völker:

Der zweite Listenpunkt ist falsch (Beachte, daß auch in der englischen Version derselbe Fehler vorhanden ist). Er muß lauten:

„Drehe einen Rekrutierungs-Spielstein in einer Region um oder plaziere einen Rekrutierungs-Spielstein in einem Rekrutierungs-Gebiet der entsprechenden Nation.“

Kämpfe (S.2):

(1) Gelände-Überlegenheit ermitteln:

Ersetze „überlegenem“ durch „bevorzugtem“.

(3) Anführer-Wiederholung:

Der Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wiederhole den Wurf von so vielen Würfeln, wie sie dem Führungswert entsprechen.“

Gelände und Kampf (S.2):

Gelände-Effekte-Tabelle:

Füge hinter „Sumpf“ „/Festung“ hinzu.

Die Personen der Freien Völker (S.3):

Gandalf, der weiße Reiter:

Der Eintrag ist komplett richtig. Beachte aber, daß in der englischen Version die Regel „Flamme von Anor“ falsch ist. Sie ist jedoch in der englischen Version des Rohan-Übersichtsblatts der Freien Völker korrekt angegeben.

### Die Schlacht um Gondor – Schatten

Aktions-Würfel (S.1):

Rekrutierungs-Würfel:

Der letzte Listenpunkt ist falsch (Beachte, daß auch in der englischen Version derselbe Fehler vorhanden ist). Er muß lauten:  
„Wenn sowohl Aragorn als auch Théoden die Schicksalsleiste verlassen haben, drehst Du einen Rekrutierungs-Spielstein in zwei unterschiedlichen Rekrutierungsgebieten um.“

Aktions-Spielsteine der Freien Völker:

Der zweite Listenpunkt ist falsch (Beachte, daß auch in der englischen Version derselbe Fehler vorhanden ist). Er muß lauten:

„Drehe einen Rekrutierungs-Spielstein in einer Region um oder platziere einen Rekrutierungs-Spielstein in einem Rekrutierungs-Gebiet der entsprechenden Nation.“

Kämpfe (S.2):

(1) Gelände-Überlegenheit ermitteln:

Ersetze „überlegenem“ durch „bevorzugtem“.

(3) Anführer-Wiederholung:

Der Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Wiederhole den Wurf von so vielen Würfeln, wie sie dem Führungswert entsprechen.“

Gelände und Kampf (S.2):

Gelände-Effekte-Tabelle:

Füge hinter „Sumpf“ „/Festung“ hinzu.

Referenztablette der Schatten-Einheiten (S.3):

Schwarzer Uruk:

Ersetze unter „Bevorzugtes Gelände“ „Festungen“ durch „Befestigungen“.

Ostlinge-Fußsoldaten:

Ersetze unter „Bevorzugtes Gelände“ „Festungen“ durch „Befestigungen“.

Ersetze unter „Große Tiere“ „nur noch“ durch „maximal“.

Günstlinge des Schattens (S.4):

Die Nazgûl, die Ringgeister:

Die Regel „Geflügelter Schrecken“ wurde falsch übersetzt. Sie muß lauten:

„Wenn der Spieler der Freien Völker im Kampf einen Manöver-Spielstein auswählt, dann entferne vor dem Kampf-Würfelwurf einen Nazgûl aus dem Bereich, in dem der Kampf stattfindet, um den Manöverwürfelwurf der Freien Völker nur bei einer gewürfelten 6 gelingen zu lassen.“

Die Regel „Grausige Stimmen“ wurde falsch übersetzt. Sie muß lauten:

„Wenn der Spieler der Freien Völker in seinem Zug eine Armee in einer Region, die zu einem Bereich gehört, in dem sich mindestens ein Nazgûl befindet, eine Mobilisierungs-Aktion ausführen läßt, dann entferne einen Nazgûl aus dem Bereich, um den Mobilisierungswürfelwurf um 1 zu reduzieren.“

## **Personenkartenerrrata**

### Die Schlacht um Rohan

#### „Baumbart“

Ersetze bei „Versammlung der Ents“ „zum Entthing gestellt“ durch „zum Entwald gestellt“.

#### „Saruman“

1) Die Regel „Die Stimme Sarumans“ wurde falsch übersetzt. Sie muß lauten:

„Verwende ein Personen-Würfelergebnis, um drei Mobilisieren-Aktionen bei drei verschiedenen Armeen durchzuführen. Addiere +1 auf die Würfelwürfe.“

2) Saruman hat fälschlicherweise ein Mordor-Symbol auf seiner Karte, es muß aber ein Isengart-Symbol sein.

### Die Schlacht um Gondor

#### „Gandalf“

Die Regel „Feind von Sauron“ wurde falsch übersetzt. Sie muß lauten:

„Verwende einen Aktions-Spielstein (er kommt ganz aus dem Spiel), um ein bisher nicht genutztes Würfelergebnis in einen Wille-des-Westens zu ändern.“

#### „Die Nazgûl“

1) Die Regel „Geflügelter Schrecken“ wurde falsch übersetzt. Sie muß lauten:

„Wenn der Spieler der Freien Völker im Kampf einen Manöver-Spielstein auswählt, dann entferne vor dem Kampf-Würfelwurf einen Nazgûl aus dem Bereich, in dem der Kampf stattfindet, um den Manöverwürfelwurf der Freien Völker nur bei einer gewürfelten 6 gelingen zu lassen.“

2) Die Regel „Grausige Stimmen“ wurde falsch übersetzt. Sie muß lauten:

„Wenn der Spieler der Freien Völker in seinem Zug eine Armee in einer Region, die zu einem Bereich gehört, in dem sich mindestens ein Nazgûl befindet, eine Mobilisierungs-Aktion ausführen läßt, dann entferne einen Nazgûl aus dem Bereich, um den Mobilisierungswürfelwurf um 1 zu reduzieren.“

#### „Der Hexenkönig“

1) Füge in der Regel „Der Schwarze Heermeister führt sie“ jeweils hinter „Rekrutierungs-Gebiet“ „der Bösen Menschen und von Mordor“ hinzu.

2) Die Regel „Der Herr der Nazgûl“ wurde falsch übersetzt. Sie muß lauten:

„Zu Beginn eines Kampfes, an dem der Hexenkönig teilnimmt, werden so viele Schatten-Anführerspielsteine zur Armee mit dem Hexenkönig hinzugefügt, wie zuvor Nazgûl aus der Kampfregion entfernt wurden.“

## **Errata der speziellen Ereigniskarten**

### „Befehle von der Weissen Hand“ (Gríma-Karte)

- 1) Ersetze „Schatten-Führungs-Marker“ durch „Schatten-Anführerspielstein“.
- 2) Ersetze „Heerführer“ durch „Heermeister“.

### „Der Nazgûl und seine Beute“ (Finsternis-Karte)

- 1) Ersetze jeweils „Gebiet“ durch „Bereich“.
- 2) Ersetze „Heerführer“ durch „Heermeister“.

### „Dies ist meine Stunde“ (Finsternis-Karte)

Ersetze „Neugruppierungs-Spielstein“ durch „Neuformieren-Spielstein“.

## **Geschichtereigniskartenerrata des Schattens**

### „Boote und Fähren“ (Rohan)

Die Karte wurde falsch übersetzt. Sie muß lauten:

„Bewege eine Schattenarmee in der Nördlichen Mark zu einer freien Region jenseits des Flusses Entwasser in der Westlichen Mark oder den Ebenen von Rohan, als wenn diese Grenze nicht unpassierbar wäre.“

### „Der Gastgeber von Durthang“ (Gondor)

Der Kartentitel wurde falsch übersetzt. Er muß „Die Schar aus Durthang“ lauten.

### „Der grosse Trollhäuptling“ (Gondor)

Ersetze „Führungs-Spielstein“ durch „Anführer-Spielstein“.

### „Flösse und Barken“ (Gondor)

Der dritte Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Verwende ein Armeewürfelergebnis und entferne ein Schiff, um eine Schattenarmee von einer beliebigen, an den Anduin angrenzenden Region zu einer freien, an den Anduin angrenzenden Region zu bewegen, die keine Siedlung oder Festung enthalten darf.“

### „Grishnákh, Bote von Lugbúrz“ (Rohan)

- 1) Der Kartentitel wurde falsch übersetzt. Der Name des Boten muß „Grishnákh“ lauten.
- 2) Der erste Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:  
„Plaziere 2 Mordor-Ork-Einheiten und 1 Schatten-Anführerspielstein in einer Schattenarmee in den Ebenen von Rohan.“

### „Uglúks Kriegshaufen“ (Rohan)

Der erste Satz wurde falsch übersetzt. Er muß lauten:

„Plaziere 2 Uruk-hai-Einheiten und 2 Schatten-Anführerspielsteine in einer Schattenarmee in der Nördlichen Mark.“

### „Verbände aus dem Süden“ (Gondor)

Ersetze „Schatten-Führungs-Spielstein“ durch „Schatten-Anführerspielstein“.

### „Wolfsreiter und Plünderer“ (Rohan)

- 1) Ersetze „Westmarken“ durch „Westliche Mark“.
- 2) Füge im zweiten Satz hinter „Rekrutierungs-Spielstein“ „der Freien Völker“ hinzu.

## **Geschichtereigniskartenerrata der Freien Völker**

### „Aber kein lebender Mann bin ich!“ (Gondor)

Ersetze „die speziellen Spielsteine“ durch „den speziellen Spielstein“

### „Die Häuser der Heilung“ (Gondor)

Ersetze „Heerführer“ durch „Heermeister“.

### „Erkenbrand, Herr von Westfold“ (Rohan)

- 1) Ersetze „in den Westmarken“ durch „in der Westlichen Mark“.
- 2) Ersetze „der Ebene von Rohan“ durch „den Ebenen von Rohan“.

### „Fürchtet keine Dunkelheit!“ (Gondor)

Die Karte wurde falsch übersetzt. Sie muß lauten:

„Ändere einen beliebigen Aktionswürfel in einen Wille-des-Westens; oder spiele diese Karte mit einem Wille-des-Westens aus, um zwei Finsternis-Spielsteine zu entfernen.“

### „Peregrin, Ernil i Pheriannath“ (Gondor)

Streiche „(bis zu 6)“ ersatzlos.

### „Reitet zur Vernichtung und zum Ende der Welt!“ (Gondor)

Der zweite Satz ist falsch. Er muß lauten:

„Befindet er sich dort nicht, bewege eine Armee, die einen Rohan-Anführer oder -Heermeister enthält, bis zu zwei Regionen weit und greife mit ihr an.“

### „Wachen und schnelle Späher“ (Rohan)

- 1) Ersetze „Nordgrenze“ durch „Nördlichen Mark“.
- 2) Ersetze „im Tal des Entwassers“ durch „in der Westlichen Entfurt“.

### „Wo sind Reiter und Ross?“ (Rohan)

Füge vor „Rohan-Siedlungen“ „freien“ hinzu.

## **Errata der allgemeinen Ereigniskarten**

### Ereignisse

#### „Zu den Waffen“

Ersetze „eigene“ durch „befreundete“.

### Kampfeffekte

#### „Donnerndes Getöse“

Der Kampfeffekttitel wurde falsch übersetzt. Er muß „Große Verwirrung“ lauten.

#### „Heerführer“

Ersetze „Führungs-Spielsteine“ durch „Anführerspielsteine“.

## **DAS ENDE DES DRITTEN ZEITALTERS**

### **Neue Personen**

#### **F: Der Balrog von Moria:**

- 1) Kann der Balrog sich mit Armeen bewegen, obwohl sein Level Null ist?
- 2) Kann der Balrog seine Führung für einen Angriff aus seiner Region gegen eine angrenzende Region benutzen, obwohl er sich nicht mit der Armee bewegen darf, die er dann anführt?

**A:** 1) Nein, das verbietet ihm die Regel „6.5 Bewegung von Personen mit Level 0“. Der Balrog kann sich nur bewegen, wenn die Ereigniskarte „Ein Balrog ist gekommen!“ im Spiel ist.

- 2) Ja, er kann.

#### **F: Galadriel:**

- 1) Kann Galadriel in Lorien rekrutiert werden, wenn die Festung vom Schatten kontrolliert wird?
- 2) Kann Galadriel ihre Führung für einen Angriff aus ihrer Region gegen eine angrenzende Region benutzen, obwohl sie sich nicht mit der Armee bewegen darf, die sie dann anführt?

**A:** 1) Nein, Galadriel kann nur rekrutiert werden, wenn die Freien Völker Lorien kontrollieren. Wenn der Schatten es erobert hat, müssen sie es zurückerobern, bevor Galadriel rekrutiert werden kann.

- 2) Ja, sie kann.

#### **F: Sméagol:**

- 1) Was passiert, wenn man, ausgelöst durch Ereigniskarten wie „Ork-Patrouille“ oder „Der Zerfall des Bundes“ etc, einen Sméagol-Jagdspielstein zieht?
- 2) Was passiert, wenn die Gemeinschaft in einer Stadt oder Festung der Freien Völker angegeben wird, so daß Sméagol abgeworfen werden muß, und ein Jagdspielstein gezogen werden muß, weil die Gemeinschaft eine Schattenfestung durchquert hat? Wird der Jagdschaden zugefügt, bevor Sméagol abgeworfen wird, oder danach?
- 3) Wenn die Karte „Wir finden ihn!“ ins Spiel kommt, gilt sie dann als gewöhnliche Schatten-Personenereigniskarte, die auf den Tisch ausgespielt wurde?

**A:** 1) Wenn es der erste Sméagol-Jagdspielstein ist, dann lasse Sméagol einfach ins Spiel eintreten. Wenn es der zweite ist, zählt er als normaler Spielstein mit einer Null, so daß keine Korrumpierung erlitten wird, und anschließend wird der Spielstein wieder in den Jagdpool zurückgelegt.

2) Sméagol wird nicht abgeworfen, bevor die Gemeinschaft ihr angegebenes Ziel erreicht hat. Darum ist er noch in der Gemeinschaft, wenn sie die Schattenfestung durchquert und kann geopfert oder zufällig gezogen werden.

- 3) Ja.

### **Gruppierungen**

**F:** Wenn die Schatten-Gruppierungen vernichtet worden sind, sind sie dann für immer vernichtet?

**A:** Nein, man kann die Dunländer und Corsaren nicht vernichten. Selbst wenn man alle Figuren von ihnen entfernt hat, kann man neue rekrutieren, solange Regionen da sind, wo man das tun kann.

**F:** Was passiert mit Günstlingen des Schattens und Nazgûl, wenn die Armee, zu der sie gehören, bei einem Ent-Angriff vernichtet wird?

**A:** Sie werden zusammen mit der Armee vernichtet.

### **Belagerungsmaschinen**

**F:** Wie funktionieren Belagerungsmaschinen mit den Schattenereigniskarten „Grond, Hammer der Unterwelt“ und „Die kämpfenden Uruk-hai“?

**A:** Im Grunde genommen entsprechen die 1-3 Runden mit den beiden Karten einer einzelnen Runde, aber die Modifikatoren +1/-1 gelten nur für die erste Kampfunde. Ansonsten gilt:

#### Überlegenheit des Schattens:

Der Angriff kann nach der dritten Runde um eine einzelne Runde verlängert werden, ohne daß Eliteeinheiten geopfert werden, wenn der Schatten die Überlegenheit hat.

#### Überlegenheit der Freien Völker:

Am Ende der dritten Runde kann der Spieler der Freien Völker, wenn er die Überlegenheit hat, verhindern, daß der Schattenspieler den Kampf durch Opfern von Eliteeinheiten verlängert.

#### Keine Überlegenheit:

Wenn irgendwann in den Runden 1-3 einer der Spieler die Überlegenheit erlangt, behält er sie bis zum Ende des Kampfes, so daß er sie noch immer am Ende von Runde 3 hat, was dann wie in einem der beiden obigen Fälle gehandhabt wird.

**F:** Die Regeln sagen, daß über das Entfernen eines Katapults vor dem Ausspielen von Kampfkarten entschieden werden muß. Bedeutet das vor dem Ausspielen der Karten oder vor bevor die Spieler bekanntgeben, daß sie Karten ausspielen?

**A:** Das Katapult muß vor dem Bekanntgeben des Ausspielens von Karten entfernt werden.

**F:** Kann man, nachdem alle sechs Figuren auf dem Brett sind, weiter Belagerungsmaschinen rekrutieren, indem man die entfernt, die schon auf dem Brett sind?

**A:** Nein, man kann auf diese Art nicht freiwillig Belagerungsmaschinen zerstören.

**F:** Kann der Spieler der Freien Völker in einer eroberten Schattenfestung Katapulte bauen?

**A:** Nein.

**F:** Kann der Schattenspieler bei der Belagerung einer eroberten Schattenfestung Belagerungstürme bauen?

**A:** Ja.

**F:** Bekommt der durch „Angriffe!“ vor dem Kampf durchgeführte Angriff +1 für eventuelle Überlegenheit durch Kriegsmaschinen?

**A:** Nein, Belagerungsmaschinen modifizieren nur den Kampfwürfelwurf, und dieser Wurf ist nicht der Kampfwürfelwurf. Dieser Extrawürfelwurf wird mit der normalen Treffernummer durchgeführt.

**F:** Bekommt der durch „Plötzlicher Angriff“ vor dem Kampf durchgeführte Angriff +1 für eventuelle Überlegenheit durch Kriegsmaschinen?

**A:** Nein, Belagerungsmaschinen modifizieren nur den Kampfwürfelwurf, und dieser Wurf ist nicht der Kampfwürfelwurf. Dieser Extrawürfelwurf wird mit der normalen Treffernummer durchgeführt.

**F:** Wenn der Spieler der Freien Völker „Tapferkeit“ ausspielt, wenn er Überlegenheit durch Kriegsmaschinen hat, trifft er dann auf 3, 4, 5 und 6?

**A:** Ja, die Modifikatoren sind kumulativ.

### **Neue Ereigniskarten**

**F:** „Ein Balrog ist gekommen!“ (Personenereigniskarte des Schattens)

Zählt Gandalf für diese Karte als in derselben Region wie der Balrog befindlich, wenn er in der Gemeinschaft ist und die Gemeinschaft sich in derselben Region wie der Balrog befindet?

**A:** Nein, dazu muß sich die Gandalf-Miniatur in der Region befinden, also Gandalf die Gemeinschaft verlassen haben.

**F:** „Tiefe Gräben und Grosse Maschinen“ (Strategieereigniskarte des Schattens)

Kann man die beiden Kartenoptionen gleichzeitig einsetzen und sowohl ein Katapult zerstören als auch einen Belagerungsturm rekrutieren?

**A:** Nein.

**F:** „Waldläufer des Nordens“ (Strategieereigniskarte der Freien Völker)

Kann diese Karte dazu benutzt werden, nur die Einheiten der Nordallianz zu rekrutieren, wenn keine Schattenarmee angegriffen werden kann?

**A:** Ja.

**F:** „Wind von Westen“ (Personenereigniskarte der Freien Völker)

Kann diese Karte dazu benutzt werden, die „Wir finden ihn!“-Karte zu entfernen, wenn sie im Spiel ist?

**A:** Ja

## **Neue Kampfeffekte**

**F:** „Alter Hass“ (Kampfeffekt des Schattens)

Wie werden die Angriffe vor dem Kampf durchgeführt, wenn der Schattenspieler „Alter Hass“ ausspielt, und der Spieler der Freien Völker „Attacke!“ oder „Plötzlicher Angriff“?

**A:** Wie immer bei gleichzeitig eintretenden Effekten tritt gemäß den Regeln im Regelbuch zuerst der Effekt der Karte des Verteidigers ein.

**F:** „Durins Fluch“ (Kampfeffekt des Schattens)

Wie werden die Angriffe vor dem Kampf durchgeführt, wenn der Schattenspieler „Durins Fluch“ ausspielt, und der Spieler der Freien Völker „Attacke!“ oder „Plötzlicher Angriff“?

**A:** Wie immer bei gleichzeitig eintretenden Effekten tritt gemäß den Regeln im Regelbuch zuerst der Effekt der Karte des Verteidigers ein.

## **DIE SCHLACHTEN DES RINGKRIEGS**

### **Aktionen und Spielrundenablauf**

**F:** Über wieviele Aktionswürfel können die Spieler maximal verfügen?

**A:** Das Maximum an Würfeln im Aktionswürfelvorrat ist 9 für den Schatten und 6 für die Freien Völker. Beachte, daß auch die Peregrin-Ereigniskarte an diesem Maximum nichts ändert.

**F:** Kann der Spieler der Freien Völker seine Aktionsspielsteine noch immer verwenden, wenn er alle seine Würfel eingesetzt hat, aber der Schattenspieler noch über Würfel verfügt?

**A:** Ja, solange der Schattenspieler noch Würfel hat, kann der Spieler der Freien Völker Aktionsspielsteine verwenden, aber sobald der Schattenspieler seinen letzten Würfel verwendet hat, können zu diesem Zeitpunkt ungenutzte Aktionsspielsteine nicht mehr in dieser Runde eingesetzt werden.

**F:** Wenn in Phase 2 (Schattenphase) des Spielrundenablaufs die dritte Position vom Oberbefehlshaber des Schattens gewählt wird, darf er je nach Szenario bestimmte Einheiten platzieren. Wenn keine Miniaturen des verlangten Typs vorhanden sind, darf er dann einen beliebigen vorhandenen Einheitentyp des Schattens platzieren, ähnlich wie es bei Rekrutierungsspielsteinen in diesem Fall funktioniert?

**A:** Nein, wenn keine Einheit des verlangten Typs vorhanden ist, wird auch keine davon plaziert.

### **Schicksal**

**F:** Was passiert, wenn alle Schicksalsplättchen gezogen wurden und noch weitere Plättchen gezogen werden müssen?

**A:** Alle Standard-Plättchen werden zurück in den Schicksalspool gelegt, die speziellen Plättchen werden jedoch nicht zurückgelegt.

**F:** Das +2-Schicksalsplättchen läßt den Schicksalsmarker zwei Schritte auf der Schicksalsleiste voranschreiten. Dann verlangt es das Ziehen eines weiteren Plättchens. Folgt dieses zusätzliche Ziehen den Standardregeln? Kann der Spieler der Freien Völker eine Anzahl an Plättchen ziehen, die der Anzahl an Aktionswürfeln in der Schattenbox entspricht?

**A:** Nur ein einzelnes Plättchen wird durch das +2-Plättchen zusätzlich gezogen. Es handelt sich nicht um eine vollständige Folge zusätzlich gezogener Plättchen.

**F:** Wenn ein weiteres Schicksalsplättchen gezogen werden muß, weil das spezielle Plättchen „Kein lebender Mann bin ich“ gezogen wurde, folgt dieses zusätzliche Ziehen den Standardregeln? Kann der Spieler der Freien Völker eine Anzahl an Plättchen ziehen, die der Anzahl an Aktionswürfeln in der Schattenbox entspricht?

**A:** Nur ein einzelnes Plättchen wird dann zusätzlich gezogen. Es handelt sich nicht um eine vollständige Folge zusätzlich gezogener Plättchen.

### **Personen, Anführer und Anführerspielsteine**

**F:** Wenn eine Person getötet wurde, gilt sie dann noch immer als im Spiel befindlich?

**A:** Nein, getötete Personen gelten nicht als im Spiel befindlich.

**F:** Kann der Schatten mehr als neun Anführerspielsteine in einer Runde im Spiel haben?

**A:** Nein, die maximale Anzahl an Spielsteinen im Spiel ist neun.

**F:** Kann ein Spieler eine Armee A aus einer Region bewegen, aber dabei alle Anführer(spielsteine) zurücklassen, da er mit demselben Würfel auch eine Armee B in die Region bewegt, in der er die Anführerspielsteine zurückließ?

**A:** Ja, wenn das in der richtigen Reihenfolge getan werden kann: Bewege Armee B in die Region, bewege Armee A aus ihr hinaus. Die beiden Armeen vereinigen sich nicht vor dem Ende der Bewegung. Wenn du jedoch Anführer zurückläßt, während sie nicht Teil einer Armee sind, werden sie sofort entfernt.

### **Bewegung und Kampf**

**F:** Wirken sich die Effekte von Grenzen bei einem kombinierten Angriff so aus, daß alle angreifenden Armeen darunter leiden, auch wenn nur eine über eine den Kampf beeinflussende Grenze angreift?

**A:** Nein, nur die Armee, die über eine den Kampf beeinflussende Grenze angreift, leidet auch unter den Effekten davon.

**F:** Wenn eine Ereigniskarte anordnet, einer Armee Schaden zuzufügen, und diese Armee in einer Festung ist, erleidet dann zuerst der Schutz der Festung den Schaden?

**A:** Wenn die Karte direkt gegen die Armee gerichtet ist, dann ignoriert der Schaden die Festung. Wenn aber die Karte die Armee nur indirekt anvisiert, z.B. indem sie einen Angriff gegen eine Region auslöst, dann bietet die Festung Schutz.

**F:** Wenn eine Festung der Freien Völker leersteht, aber nicht durchbrochen ist, kann dann der Schattenspieler Einheiten direkt in die Festung hineinbewegen und ihren Schutzwert gegen einen eventuellen Angriff der Freien Völker benutzen?

**A:** Ja, der Schattenspieler kann Einheiten direkt in die Festung bewegen und ihren Schutzwert benutzen.

### **Schlacht um Rohan**

**F:** Kann Théoden rekrutiert werden, wenn Edoras vom Schatten erobert worden war und dann von den Freien Völkern zurückerobert wurde?

**A:** Ja (siehe auch Regel 9.4 in „Die Schlachten des Ringkriegs“). Das bedeutet, falls du Gandalf den Weißen nach Edoras bekommst, kannst du Théoden noch immer ins Spiel bringen, selbst wenn die Region vom Schatten kontrolliert wird (in diesem Fall jedoch ohne die Rohan-Einheiten).

**F:** Kann die Fähigkeit der Halb-Orks (bei Würfelerfolg) dazu benutzt werden, zwei oder mehr Halb-Ork-Einheiten zu entfernen und mit jeder drei Schadensmarker zu entfernen?

**A:** Nein, nur eine Halb-Ork-Einheit kann als Verlust hingenommen werden, um drei Schadensmarker zu entfernen. Das Entfernen weiterer Halb-Ork-Einheiten erlaubt nur das Entfernen von zwei Schadensmarkern pro Einheit.

**F:** Die Dunländer haben einen Taktik-Spielstein, aber keine Fähigkeit. Können sie ihren Taktik-Spielstein für irgendetwas einsetzen, oder ist es ihnen sogar verboten?

**A:** Die Dunländer dürfen ihn einsetzen, aber außer zu einem Bluff taugt er nichts.

**F:** Kann die Fähigkeit „Schildwall“ der Rohan-Fußsoldaten (bei Würfelerfolg) dazu benutzt werden, den Schaden gegen eine Festung zu reduzieren?

**A:** Ja.

**F:** Ents:

1) Können sich die Ents in und durch Regionen bewegen, die Schatten-Rekrutierungsspielsteine enthalten, und falls ja, werden die Rekrutierungsspielsteine dann zerstört?

2) Können die Ents während einer einzelnen Aktivierung mehrfache Attacken gegen dieselbe Armee ausführen?

3) Wie wird ein Ent-Angriff gegen die Region Orthanc durchgeführt?

4) Was geschieht, wenn die Ents die Region Orthanc betreten und Saruman sich dort alleine befindet?

**A:** 1) Die Ents dürfen sich in und durch solche Regionen bewegen, aber da die Ents den Freien Völkern nicht die Kontrolle über solche Regionen geben, werden die dort befindlichen Rekrutierungsspielsteine nicht zerstört.

2) Ja.

3) Die Festung beeinflußt nicht den Trefferwurf der Ents (sie treffen immer auf 5 oder 6), aber jegliche Treffer müssen zuerst gegen den Schutz der Festung gerichtet werden. Erst wenn die Festung durchbrochen wurde, werden Treffer auf die Armee darin verteilt.

4) Die Vernichtung Orthancs wird durch die Schicksalsleiste dargestellt. Ein „früher“ Angriff auf Orthanc stellt also ein anderes Ereignis dar, das Saruman nicht beeinträchtigt, wenn er nicht in einen Kampf verwickelt war. Um Druck auf Orthanc auszuüben, benötigen die Freien Völker also zusätzlich zu den Ents eine Rohan-Armee.

### **Schlacht um Gondor**

**F:** Aragorn:

1) Wenn Aragorns Fähigkeit „Schwarze Segel“ dazu benutzt wird, eine Schattenarmee in Harlond anzugreifen, ist dann die Schattenarmee dazu gezwungen, sich vor dem Kampf zurückzuziehen, da der Angriff von einem Rekrutierungsgebiet ausging?

2) Welche Armeen können diese Fähigkeit einsetzen? Nur Armeen, die Aragorn enthalten, oder jede Armee, die aus diesem Rekrutierungsgebiet kommt, wenn Aragorn im Spiel ist?

**A:** 1) Ja.

2) Jede Armee, die aus diesem Rekrutierungsgebiet kommt, wenn Aragorn im Spiel ist, kann diese Fähigkeit einsetzen.

**F:** Was geschieht, wenn Faramirs Fähigkeit „Waldläufer von Ithilien“ benutzt wird, um eine Schattenarmee zu vernichten und der Hexenkönig und/oder Gothmog Teil der Armee sind?

**A:** Die Personen werden mit der zerstörten Armee ausgelöscht.

**F:** Gothmog:

1) Wann wird Gothmog Oberbefehlshaber? Sofort, nachdem der Hexenkönig ausgelöscht wurde oder zu Beginn des folgenden Spielzugs? Der Regeltext und die Personenkarte scheinen verschiedenes zu sagen.

2) Wie dreht der Schattenspieler die Rekrutierungsspielsteine um, die er in den Regionen Westliches Osgiliath und Cair Andros durch den Einsatz von Gothmogs Fähigkeit „Neue Kraft zum Ausquetschen von Gondor“ plziert?

A: 1) Der Wechsel tritt zu Beginn des nächsten Spielzugs in Kraft.

2) Westliches Osgiliath und Cair Andros sind Siedlungen. Im Gondor-Szenario kann der Schattenspieler laut Regeln ein Rekrutierungswürfelergebnis verwenden, um je einen Rekrutierungsspielstein in zwei verschiedenen Schattenrekrutierungsgebieten und/oder -siedlungen umzudrehen.

**F: Rekrutierungsgebiete:**

1) Kann der Schattenspieler ein Rekrutierungswürfelergebnis dazu verwenden, in zwei verschiedenen Rekrutierungsgebieten je einen Rekrutierungsspielstein umzudrehen?

2) Was geschieht, wenn eine Schattenarmee aus einem Rekrutierungsgebiet der Freien Völker angegriffen wird und keine Region hat, in die sie sich zurückziehen kann?

3) Können, nachdem der Wasa-Spielstein aufgedeckt wurde, alle weiteren Rohan-Rekrutierungsspielsteine in der Region „Die Vergessene Strasse“ plziert werden, oder müssen sie in der Region „Nach Rohan“ plziert werden? Und was geschieht, wenn weitere Spielsteine plziert werden müssen, nachdem die Rohirrim „Die Vergessene Strasse“ erreicht haben?

4) Können Einheiten in einem Rekrutierungsgebiet bei einem Kombinierten Angriff verwendet werden, einen durch die Ereigniskarte „Eingekreist!“ ausgelösten eingeschlossen? Falls ja, muß sich dann der Verteidiger zurückziehen, da der Angriff ja von einem Rekrutierungsgebiet ausging?

A: 1) Ja. Das ist in den Regeln oder auf den Übersichtsblättern nicht eindeutig erwähnt. Dort sollte also stehen, das im Gondor-Szenario der Schatten mit einem Rekrutierungswürfelergebnis je einen Rekrutierungsspielstein in zwei verschiedenen Siedlungen/Rekrutierungsgebieten umdrehen darf.

2) Die Armee wird zusammen mit allen zu ihr gehörigen Personen vernichtet.

3) Die Spielsteine werden nicht umgedreht, bevor die Rohirrim-Truppen ankommen. Zu diesem Zeitpunkt erlaubt der Wasa-Spielstein, den gesamten Inhalt von „Nach Rohan“ zu „Die Vergessene Strasse“ zu bewegen. Jegliche Spielsteine, die plziert werden, nachdem der Wasa-Spielstein aufgedeckt wurde, müssen in der Region „Nach Rohan“ plziert werden.

4) Nein, Einheiten in einem Rekrutierungsgebiet können nicht bei einem Kombinierten Angriff verwendet werden. Sie befinden sich nicht in einer Region.

**F: Kann die Fähigkeit der Schwarzen Uruks (bei Würfelerfolg) dazu benutzt werden, zwei oder mehr Schwarze-Uruks-Einheiten zu entfernen und mit jeder drei Schadensmarker zu entfernen?**

A: Nein, nur eine Schwarze-Uruks-Einheit kann als Verlust hingenommen werden, um drei Schadensmarker zu entfernen. Das Entfernen weiterer Schwarze-Uruks-Einheiten erlaubt nur das Entfernen von zwei Schadensmarkern pro Einheit.

**F: Kann die Fähigkeit „Schildwall“ der Rohan-Fußsoldaten (bei Würfelerfolg) dazu benutzt werden, den Schaden gegen eine Festung zu reduzieren?**

A: Ja.

**F: Kann der Schattenspieler beim Abfeuern der Katapulte entscheiden, auf verschiedenen Ziele zu schießen, z.B. einige auf eine Armee in Minas Tirith, einige auf den Schutzwert des Tors und einige auf den Schutzwert der nördlichen Mauer?**

A: Nein, bei einem Katapultangriff müssen alle Katapulte auf dasselbe Ziel schießen.

## **Spezielle Ereigniskarten**

**F: „Láthspell!“ (Gríma-Karte)**

Was genau erlaubt einem diese Karte?

A: Bei Einsatz der Karte darf man einen nicht verwendeten Aktionswürfel der Freien Völker zu den verwendeten legen, sogar, wenn es sich dabei um einen Wille-des-Westens-Würfel handelt. Der Spieler der Freien Völker erhält den Würfel aber in der nächsten Runde wieder zurück.

## **Geschichtereigniskarten**

### Die Schlacht um Rohan

**F: „Grimbold und Elfhelm, Marshälle von Rohan“ (Karte der Freien Völker)**

Darf der Schattenspieler beim Einsatz dieser Karte eine Massenflucht durchführen?

A: Nein, sowohl Rückzug als auch Massenflucht sind durch die Karte verboten, den Massenflucht kann man betrachten als „Verluste hinnehmen, dann Rückzug“.

**F: „Westu Théoden há!“ (Karte der Freien Völker)**

Wie genau funktioniert diese Karte?

A: Wenn Théoden noch nicht im Spiel ist, dann gelten die beiden ersten Absätze (das Plzieren auf der Schicksalsleiste und die Möglichkeit, ihn mit einem Wille-des-Westens-Würfel ins Spiel eintreten zu lassen). Wenn er bereits im Spiel ist, gilt der dritte Absatz (das Plzieren der Rekrutierungsspielsteine).

### Die Schlacht um Gondor

**F: „Beregond und die Wachen der Veste“ (Karte der Freien Völker)**

Darf man mit dieser Karte einen fünften Anführer rekrutieren, wenn man über eine Figur verfügt, und muß es ein Gondor-

Anführer sein?

A: Man kann mit dieser Karte nur einen zuvor vernichteten Anführer rekrutieren.

F: „Bollwerke aus unbezwinglichem Stein“ (Karte der Freien Völker)

Darf man mit dieser Karte eine durchbrochene Festung reparieren?

A: Ja.

F: „Die Köpfe der Gefallenen“ (Karte des Schattens)

Wenn die angegriffene Armee der Freien Völker sich in Minas Tirith befindet und vernichtet wird, darf dann eine angrenzende Schattenarmee in die Stadt vorrücken, auch wenn weder die Mauern noch das Tor durchbrochen wurden?

A: Ja. Wenn eine Karte auf eine Armee gerichtet ist und nicht einen Angriff auslöst, der dann der Armee Schaden zufügt, dann ignoriert der Schaden die Festung.

### **Allgemeine Ereigniskarten**

F: Alle Ereigniskarten

Zählen auch Anführerspielsteine des Schattens als Anführer hinsichtlich allgemeiner Ereigniskarten, die Anführer erwähnen?

A: Ja, Anführerspielsteine des Schattens gelten sogar grundsätzlich als Anführer.

F: „Zu den Waffen“

Darf eine Armee mit einem Anführer oder einer Person sich mit dieser Karte zwei Regionen weit bewegen, da sie den Anführer oder die Person selbst mitbringt?

A: Nein, der Anführer oder die Person müssen sich in der Zielregion befinden, bevor sich die Armee bewegt.

F: „Eingekreist!“

Muß die Armee, die mit dieser Karte bewegt wurde, am Kombinierten Angriff teilnehmen?

A: Nein, du darfst diese Armee bewegen und dann zwei oder mehr andere Armeen beim Kombinierten Angriff verwenden.

### **Kampfeffekte**

F: „Stehen und Kämpfen“

Wird die Kampfstärke von Mûmakil-Einheiten auf 2 reduziert, wenn der Schattenspieler diese Karte ausspielt?

A: Ja.