



# Die Rückkehr des Königs

Երրորդ ջրվ հորջերը շուկեմոյց ելլ ընջերօ: Արարել տ լոյ սօրոտը. տ լոյց լոջ է՝ Եջերգոտ հոտ սւնլ:

Von Timo Lutter



## Startgemeinschaft\*:

- Aragorn II (Cram)
- Théoden (Eisenverstärkter Schild)
- (Imrahil (Horn von Anor))
- (Gimli (Horn von Anor))
- Arwen
- (Annalena)
- Háma
- (Beregond)

## Weitere Charaktere:

Gandalf, Alatar (2), Ghân-buri-Ghân, Haldalam, Faramir, Beretar

## Unterstützungskarten:

- Edles Roß
- Treuer Hund (2)
- Südlinge
- Waldläufer von Ithilien
- Reiter von Rohan
- Wasa aus dem Drúadanwald
- Männer von Anórien
- Der Rote Pfeil
- Schimmerndes Kettenhemd
- Schöbling des Weißen Baumes (2)
- Rechtzeitige Warnung (2)
- Wachsamer als die Meisten
- Ein Freund oder Drei
- Streit der Finsterlinge
- Versteck (2)
- Glückliche Zusammenkunft
- Wahre Freundschaft (2)
- Gewaltige Erscheinung
- Verbannen
- Wundersame Geschichten (3)
- Rauchringe (2)
- Langgrund-Blatt

## Gefahrenkarten:

- Dwar von Waw
- Adûnaphel
- Úvatha der Reiter
- Kankra
- Spinne des Môrlat
- Saurons Mund
- Saruman der Weise
- Pallando der Seelenwächter
- Riesenspinnen (2)
- Warge (3)
- Der Wächter im Wasser
- Wilde Wölfe (2)
- Große Spinnen (2)
- Tore der Nacht (2)
- Schäumende Raserei
- Ruf des Krieges (2)
- Das Pack vor der Tür (2)
- Zwielicht (3)
- Unerwarteter Vorposten (2)

## Sideboard (Unterstützung):

- Nenseldë die Meernymphe
- Das Schattenheer
- Ritter von Dol Amroth
- Schriftrolle von Isildur
- Der Weiße Baum

- Die Rückkehr des Königs
- Lúthiens Wahl
- Keine Fremden in diesen Tagen
- Häuser der Heilung
- Die Pfade der Toten

## Sideboard (Gefahren):

Durins Fluch  
Itangast  
Namenloses Wesen  
Riesenschildkröte  
Daelomin daheim  
Verlockung der Macht  
Verlockung der Sinne  
Versuchung der Natur  
Törichte Worte  
Eärcaraxë auf der Jagd

Ossës Sturmflut  
Scheesturm  
Ruf der Heimat  
Auflösung des Heeres  
Gier  
Fluss  
Der Wille des Rings  
Erfahrung vieler Jahre  
Gerüchte von Reichtum  
Suchender Blick

## Ortsauswahl:

Bruchtal (2)  
Lórien (2)  
Edhellond (2)  
Edoras  
Minas Tirith  
Dol Amroth

Drúadan-Wald  
Henneth Annún  
Dunharg  
Tal von Erech  
Oase der Südlinge  
Gobel Mírlond

Die Glitzernden Grotten  
Isengard  
Haudh-In-Gwanûr  
Tolfalas

## Unterstützungsstrategie:

Bei der Startgemeinschaft handelt es sich um eine sehr ausgewogene Gemeinschaft, die über alle Berufe verfügt. **Aragorn** ist natürlich die Schlüsselfigur des Decks und muss daher unter allen Umständen geschützt werden.

**Théodens** Aufgabe ist die Rekrutierung der Heere, **Arwen** schützt die Gemeinschaft durch **Versteck** vor Angriffen und durch **Wundersame Geschichten** vor lästigen Versuchungskarten und sonstigen Hazard-Ereignissen. **Háma's** Aufgabe ist offensichtlich: Schutz von **Aragorn** und **Arwen**, notfalls unter Einsatz seines Lebens...

**Imrahil** und **Gimli** können notfalls **Théoden** ersetzen, **Annalena** kann für **Arwen** einspringen, **Beregond** kann **Háma's** Aufgabe übernehmen. Der Zauberer (vorzugsweise **Alatar**) kommt in **Edhellond** ins Spiel und rekrutiert dort noch 2 weitere Charaktere (je 5 Geisteskraft = 4 SP), bevor er mit der 2. Gemeinschaft auch auf Siegpunktjagd geht. Die Gemeinschaft um **Aragorn** sollte im ersten Spielzug **Lorien** oder die **Glitzernden Grotten** ansteuern (zweiteres, wenn schon ein bedeutender Gegenstand verfügbar ist). Die **Treuen Hunde** und das **Edle Roß** sind leicht spielbar und sollten nur in Verbindung mit der Rekrutierung eines Heeres gespielt werden, um Zeit zu sparen. Der Schlüssel zum Sieg ist einerseits die Mobilisierung der Heere und andererseits die **Rückkehr des Königs**, sowie das Wiedererstrahlen des **Weißes Baumes**. **Der Rote Pfeil** kann genutzt werden, um **Théoden** zu kontrollieren, das **Schimmernde Kettenhemd** soll ein vorzeitiges Ableben des Herrn von Rohan verhindern. **Rechtzeitige Warnung** und **Wachsamer als die Meisten** soll vor **Totschlägern** und **Attentätern** schützen bzw. vielmehr ein paar Siegpunkte durch diese ermöglichen. **Ein Freund oder Drei**, **Wahre Freundschaft** und **Gewaltige Erscheinung** sind natürlich zur Beeinflussung der Heere, **Streit der Finsterlinge**, **Verbannen** und **Versteck** zum Schutz vor Angriffen. Mit **Glückliche Zusammenkunft** kann die Gemeinschaft bei evtl. Verlusten schnell wieder aufgefüllt werden, ohne dabei viel Zeit zu verlieren. Die **Rauchringe** und vor allem das **Langgrund-Blatt** dienen zum Zugriff auf das Sideboard: **Der Weiße Baum** und die **Rückkehr des Königs** müssen durch diese Karten zum Ende des Spiels unbedingt in den Spielstapel gebracht werden (bevor er das erste Mal aufgebraucht ist!).

Die anderen Unterstützungskarten im Sideboard sind eher optional: Die **Schriftrolle von Isildur** bringt viele Punkte und kann in **Tolfalas** abgeholt werden, **Nenseldë die Meernymphe** könnte bei einem Erscheinen von **Imrahil** in **Dol Amroth** gespielt werden bzw. wenn die anderen Verbündeten Angriffen zum Opfer gefallen sind.

Die **Ritter von Dol Amroth** könnten ebenfalls dort abgeholt werden, besonders wenn schon einige Beeinflussungswürfe fehlgeschlagen sind. Eine weitere Alternative wäre die Beeinflussung des **Schattenheeres**, wobei hierzu natürlich auch die **Pfade der Toten** „gesideboardet“ werden müssten. **Lúthiens Wahl** könnte zusammen mit der **Rückkehr des Königs** gespielt werden, was besonders im letzten Spielzug neben dem **Weißes Baum** und den **Männern von Anórien** viele Punkte bringt...

**Keine Fremden in diesen Tagen** bringt einen SP mehr für ein Heer (auch nett), während die **Häuser der Heilung** natürlich zur Genesung verletzter Charaktere an Orten wie Edoras oder Minas Tirith gedacht sind.

## Gefahrenstrategie:

Schwerpunkt des Decks sind Spinnen-, Wolfs- und Tierkreaturen, die durch modifizierende Karten, wie *Dwar von Waw*, *Kankra*, *Spinne des Môrlat*<sup>4</sup>, *Schäumende Raserei* und *Ruf des Krieges* zu wahren Monstern hochgepowert werden sollen. Hierfür sind die *Tore der Nacht* unabdingbar, die so früh wie möglich ins Spiel kommen müssen und mit Hilfe von *Zwielicht* dann geschützt werden sollten. Mit *Úvatha der Reiter*, *Saurons Mund* und dem *Unerwarteten Vorposten* werden die brauchbarsten Hazards wiederverwertet, bzw. neue aus dem Sideboard gezogen. Die beide Zauberer *Saruman der Weise* und *Pallando der Seelenwächter* decken freie Orte ab, sodass zumindest viele Charaktere durch die Verhöre getappt werden! Die Wolfs- und Spinnenkreaturen sollten möglichst nicht ohne die Modifikationskarten gespielt werden, damit der Gegner nicht zu leicht an SP kommt.

Mit den 20 Gefahrenkarten im Sideboard sollen Lücken im Gefahrendeck gestopft werden: Gegen *Der-Eine-Ring-Decks* *Der Wille des Rings*, *Gier* und diverse Versuchungskarten, die natürlich auch gegen andere Strategien eingesetzt werden können; gegen *Küstendecks* Karten wie *Namenloses Wesen*, *Riesenschildkröte*, *Eärcaraxë auf der Jagd* und *Ossës Sturmflut*; gegen *Steherdecks* *Verlockung der Sinne*, *Törichte Worte*, *Ruf der Heimat* und *Auflösung des Heeres*; gegen *Drachenschatz-Decks* schließlich *Itangast* plus dazugehöriger Karten, wie *Erfahrung vieler Jahre* und *Gerüchte von Reichtum*. *Durins Fluch* dient zu guter Letzt als nette Überraschung für alle Zwerge, die in der Tiefe nach Mithril schürfen wollen...

\* Bemerkung zu den Startcharakteren: Die blau eingefärbten Charaktere bilden eine Alternative für den darüber grün eingefärbten Charakter. Aus den blauen Charakteren kann bzw. sollte keine neue Startgemeinschaft gebildet werden.