

Balrog

Deutsche Übersetzung der englischen Karten, spieltauglich formatiert

Texte einfach ausschneiden und zu der Karte in die Hülle schieben. Aussparungen für KG/KO, Versuchungspunkte und bei den Ortskarten nicht vergessen(!) oder die entsprechenden Werte draufschreiben. Kein lästiges Suchen und Nachschauen in irgendwelchen Listen während des Spiels; der Text ist da, wo er hingehört – auf der Karte.

Hinweise

- Diese Datei wurde mit MS-Word 97 erstellt.
- Damit das Deck nicht zu dick wird, dünneres Papier (z.B. 60 g/m²) verwenden. Oder:
- Durch Verwendung von halbtransparenten Papier (ist auch dünner) bleibt das Flair der Karte ganz gut erhalten. Dabei sollte der Druck mit Laserdrucker erfolgen! Tinte verläuft.
- Klarstellungen berücksichtigt (Stand 22.03.2006)

Copyright

Ausschließlich für MECCG-begeisterte Spieler!

Download und Weitergabe unbegrenzt gestattet, aber nur komplett mit dieser Einleitungsseite.

| | | |
|--|---|---|
| <p>Azog Krieger/Diplomat – Ork</p> <p><i>Einzigartig. Balrogspezifisch. Anführer.</i></p> <p>Wird abgeworfen, wenn ein Konstitutionswurf 9 ergibt. +3 direkten Einfluß gegen Orks und Orkheere. +2 direkten Einfluß gegen balrogspezifische Charaktere.</p> <p>Heimatort: Moria, Die Unterirdischen Tore</p> | <p>Bolg Krieger/Waldläufer - Ork</p> <p><i>Einzigartig. Balrogspezifisch. Anführer.</i></p> <p>Wird abgeworfen, wenn ein Konstitutionswurf 9 ergibt. +3 direkten Einfluß gegen Orks und Orkheere. +2 direkten Einfluß gegen balrogspezifische Charaktere.</p> <p>Heimatort: Moria, Die Unterirdischen Tore</p> | <p>Buthrakaur Krieger/Kundschafter/Waldläufer - Troll</p> <p><i>Einzigartig. Balrogspezifisch. Anführer. Manifestation von Buthrakaur dem Grünen.</i></p> <p>Wird abgeworfen, wenn ein Konstitutionswurf 9 ergibt. + 3 direkten Einfluß gegen Trolls, Orks, Trollheere und Orkheere. + 3 direkten Einfluß gegen balrogspezifische Charaktere.</p> <p>Heimatort: Moria, Die Unterirdischen Tore</p> |
| <p>Umagaur Krieger/Diplomat/Weiser - Troll</p> <p><i>Einzigartig. Balrogspezifisch. Anführer. Manifestation von Umagaur dem Bleichen.</i></p> <p>Wird abgeworfen, wenn ein Konstitutionswurf 9 ergibt. +2 auf direkten Einfluß gegen Trolle, Orks, Troll- und Orkheere. +3 direkten Einfluß gegen balrogspezifische Charaktere.</p> <p>Heimatort: Moria, Die Unterirdischen Tore</p> | <p>Übrig gebliebenes böses Wesen Weiser – Verbündeter</p> <p><i>Einzigartig. Balrogspezifisch. Brut. Spielbar in den Unterirdischen Stollen, den Unterirdischen Hallen oder den Trümmern von Thangorodrim.</i></p> <p>Der Verbündete wird abgeworfen, wenn die Gemeinschaft sich über Regionen oder nach Grundregeln bewegt. Wird dieser Verbündete nicht vom Balrog kontrolliert, würfelt der Gegner in deiner Organisationsphase und zieht 4 vom Ergebnis ab. Der kontrollierende Charakter wird eliminiert, wenn das Ergebnis größer ist als seine Geisteskraft.</p> | <p>Scheußlich schleimiges Wesen Verbündeter</p> <p><i>Einzigartig. Balrogspezifisch. Brut. Spielbar an einem unterirdischen Ort, der kein dunkler Zufluchtsort ist.</i></p> <p>Kann getappt werden, um einen Angriff eines nicht-einzigartigen Drachen zu vereiteln. Der Verbündete wird abgeworfen, wenn sich seine Gemeinschaft über Regionen oder nach Grundregeln bewegt.</p> |
| <p>Stechende Feuerzunge Besonderer Gegenstand</p> <p><i>Einzigartig. Balrogspezifisch. Spielbar an jedem getappten oder ungetappten unterirdischem Ort, der kein dunkler Zufluchtsort ist.</i></p> <p>Kann nur vom Balrog getragen werden. Der Balrog kann alle Auswirkungen (dieser Karte) verwenden. Der Balrog erhält +1 auf Kampfgeschick, wenn er für einen Hieb tappt. +1 auf alle Konstitutionswürfe, die sich aus fehl-geschlagenen Hieben gegen den Balrog ergeben. +1 auf Konstitutionswürfe gegen Charaktere, die der Balrog erfolgreich angreift.</p> | <p>Vielschwänzige Peitsche Besonderer Gegenstand</p> <p><i>Einzigartig. Balrogspezifisch. Spielbar an jedem getappten oder ungetappten unterirdischem Ort, der kein dunkler Zufluchtsort ist.</i></p> <p>Kann nur vom Balrog getragen werden. Der Balrog kann alle Auswirkungen (dieser Karte) verwenden. Der Balrog erhält +1 auf Kampfgeschick, wenn er für einen Hieb tappt. Im Kampf gegen eine andere Gemeinschaft kann dieser Gegenstand getappt werden, um alle Effekte einer beliebigen Waffe der gegnerischen Gemeinschaft (auch in der gleichen Kette von Ereignissen) bis zum Ende des Kampfes aufzuheben. Die Waffe wird nicht abgeworfen.</p> | <p>Alte Festung der Tiefe Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: kein oberirdischer Ort, eine unter-irdische Ruine/Hort, nach Wahl des Spielers beim Ausspielen dieser Karte (8)</p> <p>Spielbar: Info, Gegenst. (ger., bed., leg. & goldene Ringe)</p> <p>Automatische Angriffe: 1. Untote - 4 Hiebe mit 7 KG 2. Untote - 3 Hiebe mit 8 KG 3. Untote - 2 Hiebe mit 10 KG</p> <p>Jeder durch den autom. Angriff verwundete Char. muß einen Versuchungswurf mit - 2 durchführen. Besonderes: Beliebige Untote und Spinnen können an diesem Ort gespielt werden. Der Ort wird nie abgeworfen oder zurück auf den Ortsstapel gelegt.</p> |
| <p>Barad-Dur Gorgoroth</p> <p>Spielbar: Gegenst. (geringere, bedeutende, legendäre)</p> <p>Automatische Angriffe: 1. Orks - 4 Hiebe mit KG 7 2. Trolle - 3 Hiebe mit KG 9 3. Maia - 1 Hieb mit KG 24 (kann nicht vereitelt werden)</p> <p>Jeder durch den Angriff der Maia verwundete Charakter wird automatisch eliminiert.</p> <p>Besonderes: Kreaturen, die an diesem Ort gespielt werden, greifen normal an und nicht als Verhör.</p> | <p>Carn Dum Angmar</p> <p>Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende)</p> <p>Automatische Angriffe: 1. Orks - 4 Hiebe mit KG 7 2. Nazgul - 1 Hieb m. KG 15 (kann nicht vereitelt werden)</p> <p>Besonderes: Kreaturen, die an diesem Ort gespielt werden, greifen normal an und nicht als Verhör.</p> | <p>Cirith Gorgor Udun</p> <p>Spielbar: Gegenst. (geringere, bedeutende, legendäre)</p> <p>Automatische Angriffe: 1. Untote - 5 Hiebe mit KG 8 2. Trolle - 2 Hiebe mit KG 10</p> <p>Besonderes: Kreaturen, die an diesem Ort gespielt werden, greifen normal an und nicht als Verhör.</p> |
| <p>Cirith Ungol Imlad Morgul</p> <p>Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende)</p> <p>Automatische Angriffe: Orks - 4 Hiebe mit KG 7</p> <p>Besonderes: Kreaturen, die an diesem Ort gespielt werden, greifen normal an und nicht als Verhör.</p> | <p>Dol Guldur Südlicher Dusterwald</p> <p>Spielbar: Information, Gegenst. (geringere, bedeutende)</p> <p>Automatische Angriffe: 1. Orks - 3 Hiebe mit KG 7 2. Trolle - 2 Hiebe mit KG 8 3. Nazgul - 1 Hieb m. KG 15 (kann nicht vereitelt werden)</p> <p>Besonderes: Kreaturen, die an diesem Ort gespielt werden, greifen normal an und nicht als Verhör.</p> | <p>Minas Morgul Imlad Morgul</p> <p>Spielbar: Gegenst. (geringere, bedeutende, legendäre)</p> <p>Automatische Angriffe: 1. Untote - 3 Hiebe mit KG 8 2. Nazgul - 1 Hieb m. KG 15 (kann nicht vereitelt werden)</p> <p>Besonderes: Kreaturen, die an diesem Ort gespielt werden, greifen normal an und nicht als Verhör.</p> |
| <p>Moria Rothorn Pass</p> <p>Besonderes: Jeder goldene Ring, der an diesem Ort hinterlegt wird, wird automatisch getestet (modifiziert durch -2). Angriffe durch Kreaturen erfolgen an diesem Ort als Verhör. Befindet sich eine Gemeinschaft des Spielers am Ort, werden alle Angriffe vereitelt.</p> | <p>Trümmer von Thangorodrim Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: kein oberirdischer Ort, Die Versunkenen Tiefen (9)</p> <p>Spielbar: Informationen, Gegenstände (geringere, bedeutende, legendäre)</p> <p>Automatische Angriffe: 1. nicht-einzigartiger Drache - 2 Hiebe mit KG 12 2. eine nicht-einzigartige Kreatur von der Hand des Gegners, die normalerweise an einer Küste spielbar ist.</p> <p>Besonderes: Kreaturen, die an einer Küste spielbar sind, dürfen an diesem Ort gespielt werden.</p> | <p>Die Gemmen-Tiefen Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: Glitzernde Grotten (0), Die Pukel-Tiefen (8), Die Unterirdischen Tore (6)</p> <p>Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende und goldene Ringe)</p> <p>Automatische Angriffe: 1. Untote - 3 Hiebe mit KG 9 2. eine nicht-einzigartige Kreatur von der Hand des Gegners, die normalerweise an einem Schattenhort spielbar ist.</p> <p>Besonderes: Jeder Untote oder Pukelwesen kann an diesem Ort gespielt werden.</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>Die Eisen-Tiefen Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: <i>Carn Dum</i> (0), <i>Die Unterirdischen Felder</i> (6), <i>Die Unterirdischen Gewölbe</i> (7)</p> <p>Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende)</p> <p>Automatische Angriffe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trolle - 3 Hiebe mit KG 9 2. eine nicht-einzigartige Kreatur von der Hand des Gegners, die normalerweise an einer Ruine/Hort spielbar ist. <p>Besonderes: Kreaturen, die an diesem Ort gespielt werden, greifen normal an und nicht als Verhör. Jede nicht-einzigartige Drachenkreatur darf an diesem Ort gespielt werden (außer Seeschlange).</p> | <p>Die Pukel-Tiefen Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: <i>Dunharg</i> (0), <i>Die Gemmen-Tiefen</i> (8), <i>Die Schwefel-Tiefen</i> (9)</p> <p>Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende und goldene Ringe)</p> <p>Automatische Angriffe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pukelwesen - 2 Hiebe mit KG 11 2. eine nicht-einzigartige Kreatur von der Hand des Gegners, die normalerweise an einem Schattenhort spielbar ist. <p>Besonderes: Jede Untoten- oder Pukelkreatur kann an diesem Ort gespielt werden.</p> | <p>Die Rostigen Tiefen Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: <i>Die Wind-Tiefen</i> (8), <i>Zwergenfeste in den Eisenbergen</i> (13)</p> <p>Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende)</p> <p>Automatische Angriffe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. nicht-einzigartiger Drache - 2 Hiebe mit KG 11 2. eine nicht-einzigartige Kreatur von der Hand des Gegners, die normalerweise an einem Schattenhort spielbar ist. <p>Besonderes: Jeder einzigartige Drachen (außer Eärcaraxe) kann an diesem Ort gespielt werden.</p> |
| <p>Die Schwefel-Tiefen Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: <i>Dol Guldur</i> (0), <i>Die Unterirdischen Tore</i> (6), <i>Die Pukel-Tiefen</i> (9), <i>Die Unterirdischen Hallen</i> (7), <i>Die Unterirdischen Stollen</i> (9)</p> <p>Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende)</p> <p>Automatische Angriffe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Troll - 2 Hiebe mit KG 9 2. eine nicht-einzigartige Kreatur von der Hand des Gegners, die normalerweise an einem Schattenhort spielbar ist. <p>Besonderes: Kreaturen, die an diesem Ort gespielt werden, greifen normal an und nicht als Verhör.</p> | <p>Die Unterirdischen Hallen Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: <i>Barad Dur</i> (0), <i>Die Unterirdischen Stollen</i> (6), <i>Die Schwefel-Tiefen</i> (7)</p> <p>Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende)</p> <p>Automatische Angriffe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trolle - 3 Hiebe mit KG 10 2. eine nicht-einzigartige Kreatur von der Hand des Gegners, die normalerweise an einem Schattenhort spielbar ist. <p>Besonderes: Kreaturen, die an diesem Ort gespielt werden, greifen normal an und nicht als Verhör.</p> | <p>Die Unterirdischen Stollen Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: jeder Ort in Udun (0), <i>Die Unterirdischen Hallen</i> (6), <i>Die Schwefel-Tiefen</i> (9)</p> <p>Spielbar: Informationen, Gegenstände (geringere, bedeutende)</p> <p>Automatische Angriffe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trolle - 4 Hiebe mit KG 9 2. eine nicht-einzigartige Kreatur von der Hand des Gegners, die normalerweise an einem Schattenhort spielbar ist. <p>Besonderes: Kreaturen, die an diesem Ort gespielt werden, greifen normal an und nicht als Verhör.</p> |
| <p>Die Unterirdischen Tore Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: <i>Moria</i> (0), <i>Die Gemmen-Tiefen</i> (6), <i>Die Schwefel-Tiefen</i> (6), <i>Die Unterirdischen Felder</i> (4), <i>Die Unterirdischen Grotten</i> (6)</p> <p>Besonderes: Jeder goldene Ring, der an diesem Ort hinterlegt wird, wird automatisch getestet (modifiziert durch -2). Angriffe durch Kreaturen erfolgen an diesem Ort als Verhör. Befindet sich eine Gemeinschaft des Spieler am Ort, werden alle Angriffe vereitelt.</p> | <p>Die Unterirdischen Grotten Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: <i>Orkstadt</i> (0), <i>Die Unterirdischen Felder</i> (6), <i>Die Unterirdischen Tore</i> (6)</p> <p>Spielbar: Gegenstände (geringere und goldene Ringe)</p> <p>Automatische Angriffe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untote - 4 Hiebe mit KG 7 2. eine nicht-einzigartige Kreatur von der Hand des Gegners, die normalerweise an einem Schattenhort spielbar ist. <p>Besonderes: Wird ein goldener Ring an diesem Ort getestet, wird das Ergebnis mit +1 modifiziert.</p> | <p>Die Unterirdischen Felder Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: <i>Gundabadberg</i> (0), <i>Die Wind-Tiefen</i> (5), <i>Die Unterirdischen Gewölbe</i> (5), <i>Die Eisen-Tiefen</i> (6), <i>Die Unterirdischen Grotten</i> (6), <i>Die Unterirdischen Tore</i> (4)</p> <p>Spielbar: Gegenstände (geringere)</p> <p>Automatische Angriffe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orks - 5 Hiebe mit KG 7 (Verhör) 2. eine nicht-einzigartige Kreatur von der Hand des Gegners, die normalerweise an einer Ruine/Hort spielbar ist. <p>Besonderes: Kreaturen, die an diesem Ort gespielt werden, greifen normal an und nicht als Verhör.</p> |
| <p>Die Unterirdischen Gewölbe Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: <i>Der Gramberg</i> (0), <i>Die Eisen-Tiefen</i> (7), <i>Die Unterirdischen Felder</i> (5), <i>Die Versunkenen Tiefen</i> (8)</p> <p>Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende)</p> <p>Automatische Angriffe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untote - 3 Hiebe mit KG 8 2. eine nicht-einzigartige Kreatur von der Hand des Gegners, die normalerweise an einem Schattenhort spielbar ist. <p>Besonderes: Beliebige Untote können an diesem Ort gespielt werden.</p> | <p>Die Wind-Tiefen Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: <i>Thron der Winde</i> (0), <i>Die Unterirdischen Felder</i> (5), <i>Die Rostigen Tiefen</i> (8)</p> <p>Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende)</p> <p>Automatische Angriffe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orks - 3 Hiebe mit KG 7 2. eine nicht-einzigartige Kreatur von der Hand des Gegners, die normalerweise an einem Schattenhort spielbar ist. <p>Besonderes: Beliebige nicht-einzigartige Drachen dürfen an diesem Ort gespielt werden (außer Seeschlange).</p> | <p>Die Versunkenen Tiefen Unterirdische Tiefen</p> <p>Angrenzende Orte: <i>Trümmer von Thangorodrim</i> (9), <i>Die Unterirdischen Gewölbe</i> (8), <i>Zwergenfeste des Blauen Gebirges</i> (13)</p> <p>Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende)</p> <p>Automatische Angriffe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. nicht-einzigartiger Drache - 2 Hiebe mit KG 11 2. eine nicht-einzigartige Kreatur von der Hand des Gegners, die normalerweise an einer Küste spielbar ist. <p>Besonderes: Beliebige nicht-einzigartige Drachen und Kreaturen, die an einer Küste spielbar sind, dürfen an diesem Ort gespielt werden.</p> |
| <p>Schrecken in vielerlei Gestalt Permanentes Ereignis</p> <p><i>Einzigartig. Brut.</i></p> <p><i>Die Versunkenen Tiefen</i> und <i>Trümmer von Thangorodrim</i> erhalten einen zusätzlichen automatischen Angriff: Brut - 2 Hiebe mit KG/KO 15/9</p> <p>Zudem darf der Gefahrenkartenspieler pro Runde eine Wolf- oder Tierkreatur (zählt zum Gef.-Limit) aus seinem Abwurfstapel spielen. Diese Karte muß die Gemeinschaft in diesem Zug bereits angegriffen haben.</p> | <p>Brut von Ungoliant Permanentes Ereignis</p> <p><i>Einzigartig. Brut.</i></p> <p><i>Die Pukel-Tiefen</i> und <i>Die Gemmen-Tiefen</i> erhalten einen zusätzlichen automatischen Angriff: Brut - 3 Hiebe mit KG/KO 15/8.</p> <p>Zudem gilt: +1 auf alle Konstitutionswürfe gegen Elben, Zwerge, Hobbits, Dunedain, und Menschen, die sich aus Spinnenangriffen ergeben.</p> | <p>Ungoliant's widerlicher Sproß Permanentes Ereignis</p> <p><i>Einzigartig. Brut.</i></p> <p><i>Die Alte Festung der Tiefe</i> erhält einen zusätzlichen automatischen Angriff: Brut - 2 Hiebe mit KG/KO 17/7</p> <p>Zudem können nicht-einzigartige Spinnenkreaturen an unterirdischen Ruinen/Horten und Schattenhorten gespielt werden.</p> |
| <p>Ungoliant's Nachkommen Permanentes Ereignis</p> <p><i>Einzigartig. Brut.</i></p> <p><i>Die Wind-Tiefen</i> und <i>Die Rostigen Tiefen</i> erhalten einen zusätzlichen automatischen Angriff: Brut - 2 Hiebe mit KG/KO 16/8</p> <p>Der Spieler dieser Karte kann für jeden Spinnenangriff wählen, daß er als Verhör mit +1 Kampfgeschick stattfindet.</p> | | <p>Streicher Krieger/Kundschafter/Waldläufer - Dunadan</p> <p><i>Einzigartig. Manifestation von Aragorn II.</i></p> <p><i>Aragorn II</i> kann auf die Gemeinschaft von <i>Streicher</i> gespielt werden, indem <i>Streicher</i> aus dem Spiel entfernt wird und automatisch alle Karten von <i>Streicher</i> auf <i>Aragorn II</i> übertragen werden.</p> <p>+3 auf direkten Einfluß gegen die <i>Waldläufer des Nordens</i>. <i>Streicher</i> kann getappt werden, um den Abwurfstapel nach einem Gegenstand, Verbündeten oder Heer zu durchsuchen, der am Aufenthaltsort spielbar ist. Dieser Ort muß sich in <i>Arthedain</i>, <i>Cardolan</i>, <i>Rhudaûr</i> oder im <i>Auenland</i> befinden. Karten, die sich auf <i>Aragorn II</i> beziehen, können nicht auf <i>Streicher</i> gespielt werden.“</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>Der Balrog Krieger/Waldläufer - Balrog</p> <p><i>Einzigartig. Erscheinungsform des Balrog von Moria.</i></p> <p>Alle anderen Erscheinungsformen <i>des Balrog von Moria</i> werden abgeworfen, wenn diese Karte ins Spiel kommt. +3 auf Würfe seiner Gemeinschaft für die Reisen zwischen unterirdischen Orten. Das Kampfgeschick des <i>Balrog</i> wird nur um -1 modifiziert, wenn er für einen Hieb nicht getappt wird. Er kann keine Gefolgsleute haben und sich nicht nach Grundregeln oder über Regionen bewegen.</p> <p>Heimatort: Die Unterirdischen Tore</p> | <p>Hügel troll Krieger - Troll</p> <p><i>Balrogspezifisch</i></p> <p>Wird abgeworfen, wenn ein Konstitutionswurf 7 ergibt.</p> <p>Heimatort: jeder unterirdische Ort, der kein Hort der Dunkelheit ist</p> | <p>Bergmade Krieger – Ork</p> <p><i>Balrogspezifisch</i></p> <p>Wird abgeworfen, wenn ein Konstitutionswurf 7 ergibt.</p> <p>Heimatort: jeder unterirdische Ort, der kein Hort der Dunkelheit ist</p> |
| <p>Krummbeiniger Ork Krieger/Waldläufer – Ork</p> <p><i>Balrogspezifisch</i></p> <p>Wird abgeworfen, wenn ein Konstitutionswurf 7 ergibt.</p> <p>Heimatort: jeder unterirdische Ort, der kein Hort der Dunkelheit ist</p> | <p>Großer Troll Krieger - Verbündeter</p> <p><i>Balrogspezifisch. Troll. Spielbar durch den Balrog, an einem unterirdischen Ort, der kein dkl. Zufluchtsort ist.</i></p> <p>Auch wenn der Verbündete getappt oder verwundet ist, kann der ihn kontrollierende Spieler ihm einen Hieb zuweisen, als ob er ungetappt wäre.</p> | <p>Ein paar Rekruten Ork-Heer</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar an einem getappten oder ungetappten Dunklen Ort, Schattenort oder Ruine/Hort (kein Drachenhort; kein unterirdischer Ort oder zugehöriger oberirdische Ort), wenn der Einflußwurf mindestens 9 ist.</i></p> <p>Modifikation: Der Balrog (+3), Anführer (+2).</p> |
| <p>Eine schlimmere Stunde Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch.</i></p> <p>Die Karte wird getappt, wenn der Gegner eine Karte spielt, die ihm normalerweise 3 oder mehr Siegpunkte gibt. Diese Karte wird nicht enttappt. Wenn diese Karte getappt ist, kann sie während der Organisationsphase abgeworfen werden, um auf eine Gemeinschaft zu zielen, die sich über Regionen bewegen darf. Die Gemeinschaft darf über bis zu zwei zusätzliche Regionen reisen, wenn sie auf dem Weg zu einem Ort ist, wo sich eine gegnerische Gemeinschaft befindet. Dies darf sie auch, wenn sie diesen Ort wieder verläßt.</p> | <p>Durchbruch die Barriere Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar in der Ortsphase auf Die Rostigen Tiefen oder Die Wind-Tiefen, wenn der Balrog dort ist.</i></p> <p>Die Gemeinschaft des <i>Balrogs</i> stellt sich 3 Angriffen: (Brut - 1 Hieb mit KG 15, Zwerge - 4 Hiebe mit KG 9, 2 Hiebe mit KG 12).</p> <p>Danach muß <i>der Balrog</i> getappt oder diese Karte abgeworfen werden. Der Wurf, der benötigt wird um sich zum oberirdischen Ort zu bewegen, wird auf 0 reduziert. Der Ort wird niemals abgeworfen oder in den Ortsstapel zurückgelegt. Kann für einen Ort nicht verdoppelt werden.</p> | <p>Durchbrochene Höhlen Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar während der Organisationsphase auf einen unterirdischen Ort.</i></p> <p>Dieser Ort wird nicht mehr abgeworfen oder zurück in den Ortsstapel gelegt. Jeder eigene Ort, der sich in der derselben Region wie der zugehörige oberirdische Ort befindet und sonst normalerweise ein Grenzort, eine Ruine/Hort oder ein Schattenhort ist, gilt ebenfalls als angrenzend zu diesem Ort.</p> |
| <p>Herausforderung der Macht Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar auf den Balrog, wenn er den Einen Ring trägt.</i></p> <p>Der Spieler führt einen Wurf durch, der für jeden Weisen in der Gemeinschaft des <i>Balrog</i> und für jede bereits ausgespielte <i>Herausforderung der Macht</i> um +1 modifiziert wird. Ist das Ergebnis:</p> <ul style="list-style-type: none"> < 7 wird <i>der Balrog</i> eliminiert; 7 - 8 wird diese Karte abgeworfen; 9 - 10 erhält der Spieler 2 Siegpunkte und alle Effekte des <i>Einen Rings</i> wirken auf den <i>Balrog</i>; > 10 der Spieler gewinnt das Spiel. <p>Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden.</p> | <p>Fall durch's Feuer Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar während der Ortsphase, wenn der Balrog sich an den ungetappten Unterirdischen Stollen oder Unterirdischen Hallen befindet.</i></p> <p>Der Ort wird getappt. Die Gemeinschaft des <i>Balrogs</i> stellt sich 3 Angriffen (Trolle - 5 Hiebe mit KG 8, 4 Hiebe mit KG 10, 3 Hiebe mit KG 12).</p> <p>Nach dem Angriff muß <i>der Balrog</i> getappt oder diese Karte abgeworfen werden. Wird diese Karte nicht abgeworfen, wird sie auf den Sieg-punktstapel gelegt. Alle Charaktere des Spielers erhalten +1 auf Kampfgeschick und alle Anführer erhalten +1 auf direkten Einfluß. Kann für einen Ort nicht verdoppelt werden.</p> | <p>Schicksalssturm Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar während der Ortsphase auf einen ungetappten Ort, an dem sich der Balrog befindet. Es darf kein unterirdischer Ort oder der oberirdische eines solchen Ortes sein.</i></p> <p><i>Der Balrog</i> und der Ort werden getappt. Der Ort wird niemals abgeworfen oder enttappt. Bevor eine Gemeinschaft einen Verbündeten oder einen Gegenstand an irgendeiner Version dieses Ortes spielen kann, muß sie zwei ihrer Charaktere in der Ortsphase tappen.</p> |
| <p>Flamme von Udun Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Dämonengestalt. Spielbar während der Organisationsphase auf den Balrog.</i></p> <p>Die Karte wird auf die Hand zurückgenommen, wenn der Spieler eine andere <i>Dämonengestalt</i>-Karte spielt oder auf Wunsch, in der Organisationsphase. Die Verbündeten <i>des Balrogs</i> werden abgeworfen. Keine anderen Charaktere oder Verbündete können sich in der Gemeinschaft <i>des Balrogs</i> außerhalb der Orga.-phase befinden. + 3 auf KG; -2 direkten Einfluß. +1 auf alle Konstitutions-Würfe, die sich aus einem fehlgeschlagenen Hieb gegen den <i>Balrog</i> ergeben. +1 auf Konstitutionswürfe gegen Charaktere im Kampf zwischen Gemeinschaften, die der <i>Balrog</i> erfolgreich angreift.</p> | <p>Stege über das Feuer Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch.</i></p> <p>Am Ende der Bew.-/Gef.-phase kann jede eigene Gemeinschaft zu einem weiteren Ort unterirdisch reisen, an dem sie diese Runde noch nicht war. Eine neue Ortskarte wird gespielt und eine weitere Bew.-/Gef.-phase folgt sofort. Vom dem Würfelwurf, der nötig ist um sich zu bewegen, wird die Anzahl der vollständigen Bew.-/Gef.-phasen, welche die Gemeinschaft bisher durchlaufen hat, abgezogen.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Diese Karte kann am Start des Spiels anstelle eines geringeren Gegenstandes gespielt werden. · Kann nicht verdoppelt werden. <p>K: Auch bei mißglücktem Wurf zur Bewegung, findet eine</p> | <p>Großer Schatten Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Dämonengestalt. Spielbar während der Organisationsphase auf den Balrog.</i></p> <p>Die Karte wird auf die Hand zurückgenommen, wenn der Spieler eine andere <i>Dämonengestalt</i>-Karte spielt oder auf Wunsch, in der Organisationsphase.</p> <p>+6 auf allgemeinen Einfluß; -2 auf KG; -1 auf Konstitution. <i>Der Balrog</i> erhält die Berufsfertigkeit eines Kundschafters und darf Gefolgsleute haben. Am Ende der eigenen Runde kann der Spieler ein nicht-kurzfristiges Unterstützungsereignis oder einen Charakter vom Abwurfstapel in den Spielstapel mischen (dem Gegner zeigen). <i>Der Balrog</i> kann getappt werden, um einen Angriff gegen seine Gemeinschaft zu vereiteln.</p> |
| <p>Überfall auf Ihr Reich Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar während der Ortsphase an der Zwergenfesten des Bl. Gebirges oder in den Eisenbergen, wenn der Balrog dort ist und Durchbruch die Barriere sich am angrenzenden unterirdischen Ort befindet.</i></p> <p>Die Gemeinschaft <i>des Balrogs</i> stellt sich 3 Angriffen (Zwerge - 5 Hiebe mit KG 9, 4 Hiebe mit KG 10, 3 Hiebe mit KG 12). Nach dem Angriff muß <i>der Balrog</i> getappt oder die Karte abgeworfen werden. Wird die Karte nicht abgeworfen, werden alle einzigartigen Heere abgeworfen, die an diesem Ort spielbar sind. Die Karte wird abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen wird oder in den Ortsstapel zurückgelegt wird. Kann für einen Ort nicht verdoppelt werden.</p> | <p>Herr und Thronräuber Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch Spielbar während der Ortsphase auf Überfall auf Ihr Reich.</i> Die Gemeinschaft stellt sich 2 Angriffen (Zwerge - 4 Hiebe mit KG 9, 3 Hiebe mit KG 10). Nach dem Angriff muß ein Charakter getappt oder diese Karte abgeworfen werden. Wird diese Karte nicht abgeworfen, müssen alle einzigartigen Heere, die an diesem Ort gespielt werden können, abgeworfen werden. Alle Versionen dieses Ortes werden zu einem Schattenhort, an dem keine Heere gespielt werden können und verlieren alle automatischen Angriffe durch Zwerge. Andere Versionen dieses Ortes erhalten einen automatischen Angriff: Orks - 4 Hiebe mit KG 7. Kann für einen Ort nicht verdoppelt werden.</p> | <p>Karte des Meisters Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar während der Ortsphase auf einen ungetappten Waldläufer an einem ungetappten Ort, an dem Informationen spielbar sind.</i></p> <p>Der Ort und der Waldläufer werden getappt. +2 auf alle Würfe, die erforderlich sind, um sich zu einem angrenzenden unterirdischen Ort zu bewegen.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>Erinnerung an vergangene Qualen Perm. Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar auf eine Menschen-, nicht einzigartige Drachen-, Ork-, Troll- oder Riesen-Kreatur mit einem Hieb je Angriff.</i></p> <p>Alle Angriffe der Kreatur werden vereitelt. Die Kreatur wird zu einem Verbündeten unter der Kontrolle eines Charakters der Gemeinschaft. Der Charakter muß nicht getappt werden. Der Verbündete hat eine Geisteskraft von 1, eine Konstitution von 7 und ein KG gleich seinem normalen -7. Er bringt 1 Siegpunkt für Verbündete. Diese Karte und der Verbündete werden abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft durch ein Freies oder Dunkles Reich bewegt.</p> | <p>Gehorch oder Stirb Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar während der Organisationsphase auf einen Anführer in der Gemeinschaft des Balrogs.</i></p> <p>Der Anführer erhält +2 auf direkten Einfluß und kann nicht durch einen Wurf auf Konstitution abgeworfen werden. Diese Karte wird abgeworfen, wenn sich in der Gemeinschaft ein Charakter mit einer höheren Geisteskraft befindet. Kann für einen Charakter nicht verdoppelt werden.</p> | <p>Auf Befehl des großen Dämonen Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar auf eine Gemeinschaft.</i></p> <p>Kann anstelle eines geringeren Gegenstandes auf die Startgemeinschaft gespielt werden. Die Gemeinschaft darf einen zusätzlichen Anführer haben, der nicht zur maximalen Größe der Gemeinschaft zählt.</p> |
| <p>Er sprang hinaus Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch.</i></p> <p>Wenn <i>Großer Schatten</i> nicht im Spiel ist, kann sich <i>Der Balrog</i> über Regionen bewegen, wenn sein Start- oder Zielort der zu einem unterirdischen Ort zugehörige oberirdische Ort ist. Je nach Anzahl der gesamten Siegpunkte des Spielers, darf er durch die folgende Anzahl von Regionen reisen:</p> <p>0- 8 Punkte - 1 Region; 9-16 Punkte - 2 Regionen; 17-24 Punkte - 3 Regionen; 25 + Punkte - 4 Regionen. Dieser Bonus kann nicht durch andere Effekte modifiziert werden, mit Ausnahme von <i>Eine schlimmere Stunde</i>.</p> | <p>Zerstreute Bevölkerung Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar während der Ortsphase an einem ungetappten Freien Ort oder Grenzort.</i></p> <p>Der Ort wird getappt. Die Gemeinschaft stellt sich 3 Angriffen (Menschen - 4 Hiebe mit KG 8, 3 Hiebe mit KG 10, 2 Hiebe mit KG 12). Danach wird ein Charakter getappt oder diese Karte abgeworfen. Wird die Karte nicht abgeworfen, werden alle an diesem Ort spielbaren einzigartigen Heere abgeworfen. -5 auf alle Beeinflussungsversuche gegen Heere an allen Versionen dieses Ortes. Der Ort wird für den Spieler der Karte nicht mehr abgeworfen oder enttappt. Kann für einen Ort nicht verdoppelt werden.</p> | <p>Wurzeln der Erde Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar in der Ortsphase auf einen unterirdischen Ort, der normalerweise eine Ruine/Hort ist und an dem sich der Balrog befindet.</i></p> <p>Die Gemeinschaft <i>des Balrogs</i> wird angegriffen: nicht-einzigartiger Drache - 2 Hiebe mit KG 13. Danach wird <i>der Balrog</i> getappt oder diese Karte abgeworfen. Der angrenzende Ort wird zu einem dkl. Zufluchtsort ohne autom. Angriff. Alle anderen Versionen des Ortes werden zu einem Schattenhort mit zusätzlichem autom. Angriff: Orks - 5 Hiebe mit KG 9. Befindet sich <i>Durchbrechen die Barriere</i> am selben Ort, gibt diese Karte 3 SP. Der Ort wird nie abgeworfen oder auf den Ortstapel zurückgelegt. Kann für einen Ort nicht verdoppelt werden.</p> |
| <p>Würgende Schlangen Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Dämonengestalt. Spielbar während der Organisationsphase auf den Balrog.</i></p> <p>Die Karte wird auf die Hand zurückgenommen, wenn der Spieler eine andere <i>Dämonengestalt</i>-Karte spielt oder auf Wunsch, in der Organisationsphase. +3 auf direkten Einfluß; -1 auf Konstitution. <i>Der Balrog</i> bekommt die Berufsfertigkeit eines Diplomaten und darf Gefolgsleute haben. Während der Bew./Gef.-phase kann der Spieler einmal alle getappten Charaktere in der Gemeinschaft <i>des Balrogs</i> enttappen. Ist <i>Der Balrog</i> danach ungetappt, wird er getappt.</p> | <p>Feuersturm Permanentes Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar in der Ortsphase auf einen ungetappten Grenzort oder Schattenhort; der kein unterirdischer Ort oder zugehöriger oberirdischer Ort ist.</i></p> <p>Der Ort wird getappt. Die Gemeinschaft stellt sich 3 Angriffen (Menschen an einem Grenzort, Orks an einem Schattenhort - 5 Hiebe mit KG 8, 4 Hiebe mit KG 9, 3 Hiebe mit KG 10). Danach wird ein Charakter getappt oder diese Karte abgeworfen. Bleibt diese Karte im Spiel, wird sie auf den Siegpunktstapel gelegt und jedes einzigartige Heer, das an diesem Ort spielbar ist, kommt zurück auf die Hand des Besitzers.</p> | <p>Zurück nach Angband Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch</i></p> <p>Ein Charakter aus der Gemeinschaft <i>des Balrogs</i> wird enttappt.</p> |
| <p>Eingehüllt in Dunkelheit Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar auf eine Gemeinschaft, wenn Großer Schatten im Spiel ist.</i></p> <p>Die Karte darf in der Organisationsphase vom Reserve- in den Spielstapel gemischt werden. Das Gefahrenlimit gegen die Gemeinschaft wird um eins gesenkt ohne Minimum.</p> | <p>Sturmgekrönt Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar, wenn sich die Gemeinschaft des Balrogs nicht an einem unterirdischen Ort aufhält und sich in einem Kampf gegen eine Gemeinschaft mit einem Zauberer befindet.</i></p> <p>Alle Verbündeten ohne Konstitutionswert werden an diesem Ort abgeworfen. Für jeden Charakter mit Geisteskraft kleiner 8 und für jeden Verbündeten, der normalerweise weniger als 3 SP gibt, wird ein Wurf durchgeführt. Ist das um 1 reduzierte Ergebnis größer als die Konstitution, wird er verwundet bzw. eliminiert, wenn er bereits verwundet war. Alle ungetappten Verbündeten und Charaktere mit Geisteskraft werden getappt.</p> | <p>Macht der Finsternis Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar auf einen Angriff gegen die Gemeinschaft des Balrogs wenn Großer Schatten im Spiel ist.</i></p> <p>Die Karte darf in der Organisationsphase vom Reserve- in den Spielstapel gemischt werden.</p> <p>Der Angriff erhält -2 auf Kampfesgeschick, -1 auf Konstitution und wird reduziert auf 1 Hieb.</p> <p>Alternativ kann dieser Angriff sowie ein beliebiger weiterer Angriff gegen die Gemeinschaft vereitelt werden.</p> |
| <p>Bestürzter Feind Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch.</i></p> <p>+1 auf Kampfesgeschick gegen einen Angriff für alle Charaktere in einer Gemeinschaft eines Anführers oder <i>des Balrogs</i> oder +3 auf einen Beeinflussungsversuch eines Anführers oder <i>des Balrogs</i>.</p> | <p>Großer Spalt Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch.</i></p> <p>Vereitelt einen Effekt (erklärt zuvor in der gleichen Kette von Ereignissen), der einen Angriff durch die Gemeinschaft <i>des Balrogs</i> gegen die Gemeinschaft des Gegners vereiteln würde.</p> <p>Alternativ kann ein Angriff gegen eine Gemeinschaft vereitelt werden, die sich an einem unterirdischen Ort aufhält oder sich zu oder von einem solchen bewegt hat.</p> | <p>Herz aus dunklem Feuer Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar, wenn Würgende Schlangen im Spiel ist.</i></p> <p>Die Karte darf in der Organisationsphase vom Reserve- in den Spielstapel gemischt werden. <i>Der Balrog</i> erhält in diesem Zug + 5 auf direkten Einfluß, solange <i>Würgende Schlangen</i> im Spiel ist. Kann in einem Zug nicht verdoppelt werden.</p> |
| <p>Meiner oder niemandes Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch.</i></p> <p>+10 auf einen Einflußversuch durch <i>den Balrog</i> gegen einen gegnerischen Gegenstand, Verbündeten, Troll-Heer oder Ork-Heer. Kann für einen Beeinflussungsversuch nicht verdoppelt werden.</p> | <p>Durchstreift die Wildnis Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar während der Organisationsphase, wenn Würgende Schlangen im Spiel ist.</i></p> <p>Die Karte darf in der Organisationsphase vom Reserve- in den Spielstapel gemischt werden. Für jede der Gemeinschaften des Spielers dieser Karte reduziert sich die Reiseroute um eine Wildnis und ein Schattenland.</p> | <p>Geißel des Feuers Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar, wenn Flamme von Udun im Spiel ist.</i></p> <p>Die Karte darf in der Organisationsphase vom Reserve- in den Spielstapel gemischt werden. Befindet sich <i>Der Balrog</i> ungetappt im Kampf zwischen Gemeinschaften, darf ein Gegenstand der gegnerischen Gemeinschaft ausgewählt werden, der abgeworfen werden muß. Kann in einem Zug nicht verdoppelt werden.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>Schrecken verheißt Untergang Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar während der Organisationsphase, wenn Flamme von Udun im Spiel ist.</i></p> <p>Die Karte darf in der Organisationsphase vom Reserve- in den Spielstapel gemischt werden. +2 auf alle Einflußversuche in dieser Runde, die in beliebigen Gemeinschaften des Spielers durchgeführt werden.</p> | <p>Vorbote der Macht Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Balrogspezifisch. Spielbar, wenn eine Gemeinschaft an einem unterirdischen Ort oder auf dem Weg dorthin ist und angegriffen wird und Flamme von Udun nicht im Spiel ist.</i></p> <p>Wenn <i>Der Balrog</i> sich nicht in der Gemeinschaft befindet, tritt er dieser sofort bei. Dies zählt als Bewegung <i>des Balrogs</i> ohne Bewegungs-/Gefahrenphase. <i>Der Balrog</i> muß sich einem Hieb des Angriffes stellen, ohne Rücksicht auf widersprüchliche Effekte. Ist <i>Der Balrog</i> nach dem Angriff ungetappt, wird er getappt.</p> | <p>Sie ziehen von dannen Permanentes Ereignis</p> <p><i>Spielbar auf einen Elb, Hobbit oder Zauberer.</i></p> <p>Alle Elben und Hobbits in der Gemeinschaft des Charakters erhalten +1 auf Geisteskraft, der Zauberer hat -1 auf direkten Einfluß. Der Charakter kann während der Organisationsphase an einem Zufluchtsort getappt werden, um die Karte zu entfernen. Kann für eine Gemeinschaft nicht verdoppelt werden.</p> |
| <p>Flucht in die Dunkelheit Permanentes Ereignis</p> <p><i>Spielbar auf den Balrog der sich einem Hieb mit einem höheren Kampfgeschick als seinem stellt, bevor der Hieb durchgeführt wird.</i></p> <p>Der Hieb wird vereitelt und <i>Der Balrog</i> getappt, wenn er ungetappt ist. Das nächste Mal, wenn <i>Der Balrog</i> enttappt würde, bleibt er getappt und diese Karte wird abgeworfen. Kann nicht verdoppelt werden.</p> | <p>Gefangen und Verhöhnt Permanentes Ereignis</p> <p><i>Spielbar vor der Verteilung der Hiebe auf einen Angriff durch Orks oder Trolle, der mehr Hiebe als Charaktere und Verbündete in der Gemeinschaft besitzt und der kein Verhör ist.</i></p> <p>Wird der Angriff nicht vereitelt oder besiegt, wird ein Zufallswert ermittelt, zu dem +2 für jeden überzähligen Hieb addiert wird. Ist das Ergebnis minus 5 größer als das Kampfgeschick des Charakters mit der größten Geisteskraft (Wahl des Angreifers), wird dieser mit <i>Gefangen und Verhöhnt</i> zur Seite gelegt und alle seine Karten abgeworfen. Andernfalls wird diese Karte abgeworfen. In der nächsten Langfr.-Phase des Charakters wird diese Karte abgeworfen und er kommt auf die Hand seines Spielers.</p> | <p>Stoßtrupp Permanentes Ereignis</p> <p>Wird ein Charakter aus irgendwelchen Gründen abgeworfen, werden alle auf ihn gespielten Karten abgeworfen und er wird mit dieser Karte zur Seite gelegt. Bereits mit dieser Karte beiseite gelegte Charaktere werden zurück auf die Hand ihres Besitzers genommen. Ein Charakter mit dieser Karte gibt seinem Spieler negative Siegpunkte. Kann nicht verdoppelt werden.</p> |
| <p>Die Sonne strahlte feurig Langfristiges Ereignis</p> <p><i>Umgebung.</i></p> <p>- 1 auf Kampfgeschick auf alle Ork-, Troll-, Zwergencharaktere und Ringgeister, die sich nicht an einem unterirdischen Ort befinden oder sich zu oder von einem solchen bewegen. Wenn die <i>Tore der Nacht</i> nicht im Spiel sind, gilt eine Modifikation von - 2. Kann nicht verdoppelt werden.</p> | <p>Schwarzer Dunst Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Spielbar auf einen Effekt, der einen Spinnenangriff vereitelt und der in derselben Kette von Ereignissen bereits angekündigt wurde.</i></p> <p>Es wird ein Zufallswert ermittelt, zu dem das Kampfgeschick des Angriffs addiert wird. Ist das Ergebnis mindestens 15, wird der Effekt vereitelt und der Angriff erhält +1 auf Kampfgeschick. Alternativ erhält ein Angriff durch Spinnen +1 auf Kampfgeschick. Auf die Lauer gelegt kann diese Karte für einen beliebigen dieser Effekte aufgedeckt werden.</p> | <p>Die Dunkelheit des Bösen Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Spielbar auf eine Gemeinschaft, die sich an einer Ruine/Hort oder einem unterirdischen Ort befindet oder sich zu einem dieser Orte bewegt und wenn sich mehr Brut-Karten im Spiel befinden als Charaktere in der Gemeinschaft. Eliminierte Brut-Karten zählen nicht.</i></p> <p>Die Gemeinschaft darf in der Ortsphase nichts unternehmen.</p> |
| <p>Unstillbares Verlangen Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Spielbar, wenn eine Brut-Kreatur von der Hand des Spielers abgeworfen wird.</i></p> <p>Der Spieler schaut sich so viele oberste Karten des gegnerischen Spielstapel an, wie Brut-Karten (keine eliminierte) im Spiel sind. Daraus wählt er eine Karte, die dem Gegner gezeigt wird. Dieser entscheidet, ob die Karte aus dem Spiel genommen wird oder die Anzahl seiner Handkarten um 1 bis zum Ende des Spiels reduziert wird. Alle übrigen Karten werden in den Spielstapel gemischt und <i>Unstillbares Verlangen</i> aus dem Spiel genommen.</p> | <p>Der Glanz von Arien Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Umgebung. Spielbar auf den Balrog an oder auf dem Weg zu einem nicht-unterirdischen Ort ist.</i></p> <p>-2 auf sein Kampfgeschick und -1 Konstitution bis zum Ende der Runde. Sind die <i>Tore des Morgens</i> im Spiel gilt: -4/-2. Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden.</p> | <p>Der Gestank Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Spielbar auf eine Gemeinschaft an oder auf dem Weg zu einer Ruine/Hort oder unterirdischen Ort, wenn eine Tier- oder Spinnenkreatur von der Hand des Spielers abgeworfen wird.</i></p> <p>Alle ungetappten Charaktere der Gemeinschaft mit einer Geisteskraft, die kleiner als 2 plus der Anzahl der im Spiel befindlichen Brut-Karten (keine eliminierte) ist, werden getappt. Hat keinen Effekt auf Zauberer und Ringgeister.</p> |
| <p>Zwielicht Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Umgebung.</i></p> <p>Eine Umgebungskarte (im Spiel oder vorher in einer Kette von Ereignissen gespielt) wird aufgehoben und abgeworfen. <i>Zwielicht</i> kann auch als Unterstützungskarte gespielt werden. Diese Karte kann von jedem Spieler jederzeit gespielt werden.</p> | <p>Unverminderte Bosheit Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Spielbar auf einen automatischen Angriff oder einen Angriff von Kankra (zählt nicht zum Gefahrenlimit).</i></p> <p>Der Angriff erhält +1 auf Hiebe, +1 auf Kampfgeschick, -2 auf Konstitution. Der erste Versuch diesen Angriff zu vereiteln, vereitelt stattdessen nur die Auswirkungen von <i>Unverminderte Bosheit</i>. Kann nicht für einen Angriff verdoppelt werden</p> | <p>Aassfresser Kreatur</p> <p><i>Tiere.</i></p> <p>Jeder verwundete Charakter erhält einen Hieb. Alle Konstitutionswürfe wegen erfolgreicher Hiebe werden mit +1 modifiziert.</p> <p>Jeder ungetappte Charakter in der Gemeinschaft kann getappt werden, um einen Hieb gegen einen verwundeten Charakter zu vereiteln.</p> |
| <p>Kankras Brut Kreatur</p> <p><i>Spinnen.</i></p> <p>Vier Hiebe. Spielbar an jedem unterirdischen Ort oder daran angrenzenden oberirdischen Orten.</p> | <p>Olog-Kriegsherren Kreatur</p> <p><i>Trolle.</i></p> <p>Drei Hiebe (Spielbar nur gegen Helden-Gemeinschaften).</p> | <p>Beorninger Pelzwechslers Kreatur oder kurzfr. Ereignis</p> <p><i>Tiere. Menschen. Bären.</i></p> <p>Zwei Hiebe. <i>Als Kreatur</i> nur spielbar gegen Schergen-Gemeinschaften. Darf auch in den <i>Tälern des Anduin</i>, dem <i>Westlichen Düstertal</i> und den <i>Ausläufern des Nebelgebirges</i> sowie an Orten in diesen Regionen gespielt werden. <i>Als kurzfristiges Ereignis:</i> Alternativ kann diese Karte gegen eine Helden-Gemeinschaft gespielt werden, die sich bewegt. Diese muß zu ihrem Ausgangsort zurückkehren, wenn sich nicht <i>Beorn</i> oder ein ungetappter Krieger mit einem KG von mind. 5 unter ihr befindet.</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p>Höhlen-Troll Verbündeter</p> <p><i>Spielbar an einem getappten oder ungetappten unterirdischen Ort mit einem automatischen Trollangriff.</i></p> <p>+1 auf Würfe zur Reise zu einem angrenzenden unterirdischen Ort, zu dem sich seine Gemeinschaft bewegen will.</p> | <p>Alte Geheimnisse Kurzfristiges Ereignis</p> <p>Der Ringgeist kann getappt werden, um ein permanentes Gefahrenereignis abzuwerfen.</p> <p>Alternativ dazu kann der Ringgeist in der Organisationsphase getappt werden, um bis zu zwei Unterstützungskarten aus dem Reservestapel in den Spielstapel zu mischen.</p> | <p>Gang durch die Dunkelheit Permanentes Ereignis</p> <p><i>Spielbar in der Orga-phase auf eine Gemeinschaft.</i> Die Gemeinschaft kann sich nicht nach Grundregeln bewegen. Bewegt sie sich, darf die Reiseroute in jedem Fall max. 3 Regionen betragen; das Gefahrenlimit wird um 1 reduziert (bis zu einem Min. von 2).</p> <p>Diese Karte kann abgeworfen werden, um zu versuchen, einen Angriff von einer gegn. Gemeinschaft zu vereiteln. Hierzu muß ein Würfelwurf durchgeführt werden. Ist das Ergebnis plus der Anzahl der Kundschafter in der Gemeinschaft mindestens 8, wird der Angriff vereitelt.</p> <p>Die Karte kann in der Organisationsphase abgeworfen werden. Kann für eine Gemeinschaft nicht verdoppelt werden.</p> |
| <p>Grund Permanentes Ereignis</p> <p><i>Spielbar auf ein einzigartiges Ork- oder Trollheer</i></p> <p>Das Kampfgeschick aller automatischen Angriffe, an Freien Orten oder Grenzorten in der Region, in der das Heer spielbar ist, und in allen angrenzenden Regionen, wird um 3 reduziert.</p> <p>Nur ein Grund kann solch einen Ort betreffen.</p> | <p>Lange zermürbende Belagerung Permanentes Ereignis</p> <p><i>Spielbar auf ein einzigartiges Nicht-Drachenheer.</i> Diese Karte wird zusammen mit einem Grenzort zur Seite gelegt. Der Grenzort muß sich in der gleichen oder angrenzenden Region befinden wie der Ort, an dem das Heer spielbar ist. Jedes an diesem Grenzort gespielte Heer, wird zurück auf die Hand genommen. Alle Einflüßwürfe auf Heere an einer beliebige Ausrichtung des Ortes werden um - 5 modifiziert. Alle Versionen des Grenzortes erhalten einen zusätzlichen automatischen Angriff gleichen Typs, wie der des Heeres: 5 Hiebe mit KG 9 (Verhörangriff gegen die eigene Gemeinschaft) Kann für ein Heer nicht verdoppelt werden.</p> <p>K: Ohne entspr. Grenzort nicht spielbar.</p> | <p>Keine bessere Verwendung Permanentes Ereignis</p> <p><i>Spielbar während der Orga-phase auf einen Charakter.</i> Der Charakter kann getappt werden, wenn im Kampf zw. Gemeinschaften ein gegn. Charakter verwundet wird, um ihn mit dieser Karte zur Seite zu legen (statt Konsti-wurf). Alle Karten des gegn. Charakters werden abgeworfen. In der Ortsphase an <i>Kankra's Lauer</i> kann der eign. Charakter getappt und <i>Keine bessere Verwendung</i> abgeworfen werden, um den gegn. Charakter zu eliminieren und auf den Siegpunktstapel zu legen.</p> <p>Wird der eigene Charakter verwundet oder verläßt das Spiel, wird <i>Keine bessere Verwendung</i> abgeworfen und der gegn. Charakter bildet eine eigene Gem. am Aufenthalts- bzw. Zielort des eigenen Charakters.</p> |
| <p>Gewaltbereits Permanentes Ereignis</p> <p>Jede Schergengemeinschaft ohne einen Ringgeist darf eine andere Schergen-Gemeinschaft ohne Ringgeist angreifen. Die angreifende Gemeinschaft darf <i>den Balrog</i> bei sich haben.</p> <p>Diese Karte wird abgeworfen, wenn ein Spielstapel aufgebraucht ist.</p> <p>Kann nicht verdoppelt werden.</p> | <p>Sauron Permanentes Ereignis</p> <p><i>Manifestation des Lidlosen Auges. Spielbar, wenn der Gegner ein Zauberer ist und der Spieler seinen Ringgeist noch nicht offenbart hat.</i></p> <p>Der Spieler ist <i>Sauron</i>. Es kann kein Ringgeist mehr gespielt werden.</p> <p>+10 auf allgemeinen Einfluß. <i>Übertragene Befehlsgewalt</i> wird abgeworfen und kann nicht mehr gespielt werden.</p> <p>Während der Organisationsphase kann der Spieler eine Unterstützungskarte oder einen Charakter vom Reservestapel in den Spielstapel mischen; und es dürfen beliebig viele Charaktere gespielt werden.</p> <p>Kann nicht verdoppelt werden.</p> | <p>Ringgeflüster Permanentes Ereignis</p> <p>Während der Organisationsphase kann der Spieler einen besonderen Gegenstand - Ring - (mit Ausnahme des <i>Einen Ringes</i>) vom Reservestapel oder vom Abwurfstapel mit dieser Karte zur Seite legen. Dieser Gegenstand gibt dem Spieler keine Siegpunkte. Bei dieser Karte dürfen sich maximal 2 solche Ringe befinden. Diese Ringe können gespielt werden, als befänden sie sich auf der Hand des Spielers.</p> <p>Das Spiel kann mit dieser Karte an Stelle eines geringeren Gegenstandes begonnen werden.</p> <p>K: Gilt nur für das Ausspielen, nicht für das Abwerfen von Ringen.</p> |
| <p>Große Armee des Nordens Perm. oder Kurzfr. Ereignis</p> <p><u>Permanentes Ereignis:</u> +1 auf Einflußversuche gegen Ork- und Trollheere. Wenn der Spieler über mindestens 4 einzigartige Ork- oder Trollheere verfügt, die nicht an einem Hort der Dunkelheit spielbar sind, erhält er diese Karte als Siegpunktarte.</p> <p>Kann nicht verdoppelt werden.</p> <p>Alternativ als <u>kurzfristiges Ereignis</u> spielbar: Erlaubt dem Spieler ein beliebiges Ork- oder Trollheer aus dem Abwurfstapel in den Spielstapel zu mischen.</p> | <p>Elbenseil Geringerer Gegenstand</p> <p>Ist der Träger Waldläufer, können er und <i>Elbenseil</i> in der Organisationsphase getappt werden, um seiner Gemeinschaft zu erlauben, durch eine weitere Region zu reisen.</p> <p>Anstatt eine durch die Gemeinschaft besiegte Kreatur zu eliminieren, deren KG normal weniger als 11 beträgt, kann sie zum <i>Elbenseil</i> gelegt werden. Die Kreatur wird abgeworfen, wenn sein Träger verwundet wird. <i>Elbenseil</i> gibt 3 besondere Siegpunkte, wenn es mit einer Kreatur hinterlegt wird.</p> <p>Die Kreatur hat ansonsten keine Auswirkungen auf das Spiel.</p> | <p>Langgrund-Blatt Kurzfristiges Ereignis</p> <p>Der Spieler kann bis zu zwei Unterstützungskarten aus dem Reservestapel in den Spielstapel mischen.</p> <p>Diese Karte wird anschließend aus dem Spiel entfernt.</p> |
| <p>Zeige auch nicht erbetene Dinge Kurzfristiges Ereignis</p> <p><i>Spielbar während der Organisationsphase auf Galadriel, wenn sie sich ungetappt in Lorien befindet.</i></p> <p><i>Galadriel</i> wird getappt. Der Gegner muß 3 Gefahrenkarten (keine Umgebung) aus seinen Handkarten aussuchen, vorzeigen und unter sein Spieldeck mischen.</p> <p>Sind diese nicht verfügbar, muß der Gegner alle seine Handkarten zeigen und alle Gefahrenkarten (außer Umgebung) in den Spielstapel mischen.</p> | <p>Vorsichtig vorbei geschlichen Permanentes Ereignis</p> <p><i>Spielbar in der Orga-phase auf eine Gemeinschaft.</i> Die Gemeinschaft darf sich nicht nach Grundregeln oder zu einem unterirdischen Ort bewegen. Bewegt sie sich, darf die Reiseroute in jedem Fall max. 3 Regionen betragen; das Gefahrenlimit wird (je Exemplar dieser Karte) um 1 reduziert (bis zu einem Min. von 2).</p> <p>Diese Karte kann abgeworfen werden, um zu versuchen, einen Angriff von einer gegn. Gemeinschaft zu vereiteln. Hierzu muß ein Würfelwurf durchgeführt werden. Ist das Ergebnis plus der Anzahl der Waldläufer in der Gemeinschaft mindestens 8, wird der Angriff vereitelt.</p> <p>Diese Karte wird abgeworfen, wenn ein Spieldeck erschöpft ist oder auf Wunsch in der Organisationsphase.</p> | <p>Gerüchte von Ringen Permanentes Ereignis</p> <p>Während der Organisationsphase kann der Spieler einen besonderen Gegenstand - Ring - (mit Ausnahme des <i>Einen Ringes</i>) vom Reservestapel oder dem Abwurfstapel mit dieser Karte zur Seite legen. Dieser Gegenstand gibt dem Spieler keine Siegpunkte. Bei dieser Karte dürfen sich maximal 2 solche Ringe befinden. Diese Ringe können gespielt werden, als befänden sie sich auf der Hand des Spielers.</p> <p>Das Spiel kann mit dieser Karte an Stelle eines geringeren Gegenstandes begonnen werden.</p> <p>K: Gilt nur für das Ausspielen, nicht für das Abwerfen von Ringen.</p> |
| <p>Zur Treue verpflichtet Permanentes Ereignis</p> <p><i>Spielbar auf einen Hobbit in der gleichen Gemeinschaft wie die Rückkehr des Königs oder während der Ortsphase, in der seine Gemeinschaft an einem Freien Ort (nicht Beutelsend) ein einzigartiges Heer spielt.</i></p> <p>Der Hobbit erhält die Berufsfertigkeit eines Kriegers, +2 Kampfgeschick und +5 auf direkten Einfluß gegen Hobbithere und Charaktere, deren Heimatort <i>Beutelsend</i> ist.</p> <p>Kann für einen Hobbit nicht verdoppelt werden.</p> | | |