

LEGENDS

The One Ring™

A Legends Module based on J. R. R. Tolkien's

The Lord of the Rings™



16+

SSV
GRAZ

E-Mail-Spiele

www.ssvgraz.com

Deutsche Version



The One Ring

A Legends Module based on J. R. R. Tolkien's "*The Lord of the Rings*"

Version 2.01

Credits

Module Design
Database Design
Research
Editing, Text & Layout
Additional Contributions

Sam Roads
Klaus Bachler
John Davis
Klaus Bachler (deutsch), John Davis (englisch)
Edward Lane, Clint Oldridge, Andreas Bringedal,
Kyle Caruthers

Based on the works of J.R.R. Tolkien

"The Hobbit", "The Lord of the Rings", "The Fellowship of the Ring", "The Two Towers", and "The Return of the King" and the names of the characters, events, items and places therein, are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises and are used, under license, by Game Systems International Limited.

Copyright © 2012 by Game Systems International Limited. All rights reserved. Except as permitted under the Copyright Act of 1976, no part of this publication may be reproduced or distributed in any form or by any means without prior written (not emailed) permission of the publisher.

Legends is Copyright © 2012 by Harlequin Games, Wales, Great Britain.

Alle Deutschen Rechte und deutsche Erstveröffentlichung 2008 bei der SSV Klapf-Bachler OG.

Postanschrift Legends: Klaus Bachler, Prof.F.Spath-Ring 63/5, 8042 GRAZ, Österreich
Tel. 0043/(0)720/505012, FAX 0043/(0)720/505012-9
ssv.klaus@ssvgraz.com www.ssvgraz.com

Karte von Johannes Klapf: http://www.heldenwelt.com/ssv/karten/TOR_map.PNG
Cover-Grafik von Anne Stokes – alle weiteren **Grafiken** von Danny Willis

Deutsche Version

(Legenden, Buchtexte und andere wichtige Texte im Spiel können je nach Spiel in Deutsch oder in Englisch sein, der Rest ist in Englisch, also z.B. die Ergebnisse, die Charakter- und Streitkraftausdrucke, usw...)

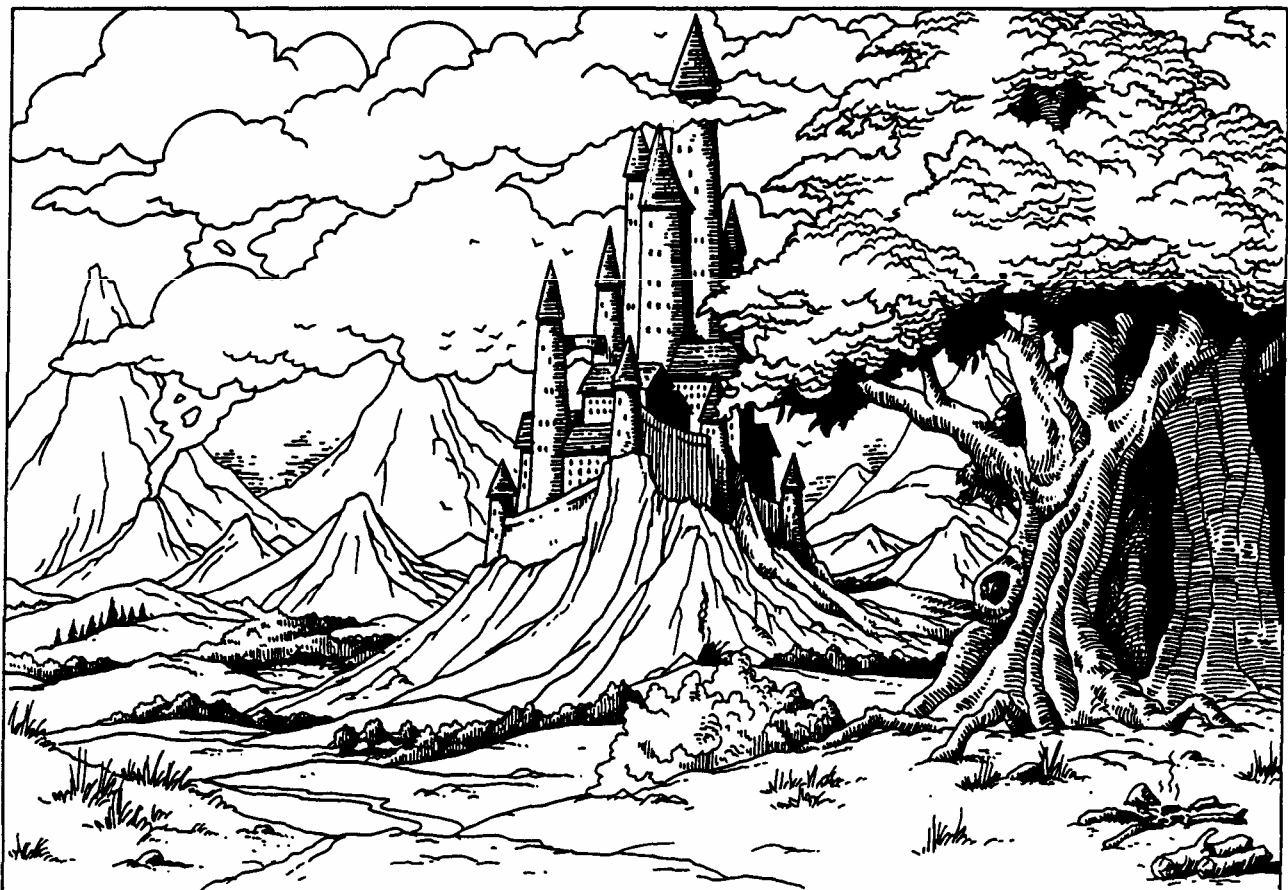
Übersetzung aus dem Englischen von Oliver Redl
Korrekturen von Bernd Hahn, Michael Palitsch, Klaus Bachler, Johannes Klapf

Graz, im Oktober 2012

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	3
EINFÜHRUNG	5
WILLKOMMEN	5
ÄNDERUNG DER LEGENDSREGELN	6
BLUTLINIEN	6
HEILIGTÜMER UND ANDERE GILDEN	6
ZAUBER	6
GEGENSTÄNDE	6
CHARAKTERNAMEN	6
RAHMENBEDINGUNGEN UND VERBOTE	7
VERÄNDERUNGEN	7
MODULNIEDERLASSUNGEN RIVENDELL UND CARAS GALADHON	7
DIE KARTE	7
WEITERES	8
DIE ANMELDUNG	9
PHASE 1	9
PHASE 2	10
AUFSTELLUNGSEXTRA	10
WEITERE ALLGEMEINE ERKLÄRUNGEN	11
ABENTEUER ALLGEMEIN	13
SPEZIALAKTIONEN	13
HINTERGRUNDGESCHICHTE	14
ABLAUF	14
WEITERER LESESTOFF	17
SIEGESBEDINGUNGEN	18
SPIELSIEG DER FREIEN VÖLKER	18
SPIELSIEG DUNKLE DIENER	19
DIE KAMPFCLASHES	20
RASSENABENTEUER UND AUFSTELLUNG	21
PARTEIEN	22
PARTEI 1: DIE VERTEIDIGER GONDORS	22
PARTEI 2: DAS BÜNDNIS VON RHOVANION	31
PARTEI 3: DER RAT VON ERIADOR	39
DIE FREIE LIGA	48
PARTEI 5: DIE WEISSE HAND VON ISENGARD	52
PARTEI 6: SCHATTEN ÜBER MIRKWOOD	58
PARTEI 7: AGENTEN VON MORDOR	65
DIE GEFALLENEN	71
BLUTLINIEN	74
BLUTLINIEN	74
BLUTLINIEN DIPLOMATIE MODIFIKATIONEN	75
BLUTLINIEN DES GUTEN	75
BLUTLINIE DER ISTARI	79
BLUTLINIEN DES BÖSEN	80
MORIA	84
THE WITHERED HEATH	84

DIE RASSEN.....	85
RASSENARTEN	85
RASSENBEZIEHUNGEN UND VERTRÄGLICHE RASSEN.....	85
RASSENATTRIBUTE	86
WEITERE ABENTEUER.....	86
SPEZIALABENTEUER.....	86
ABENTEUER DER WEGGEFÄHRTEN.....	87
RINGABENTEUER.....	91
ANHANG - TABELLEN	94
MODULNIEDERLASSUNGEN	94
BESONDERE CHARAKTERE.....	96
WICHTIGE STÄTTEN DER MACHT.....	100
ERLAUBTE GILDEN.....	101
HERSTELLBARE WAFFEN UND RÜSTUNGEN	101
DISCLAIMER.....	102
KARTE VON MITTELERDE.....	103



Einführung

"Ein Ring sie zu knechten, sie alle zu finden, ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden"



The Fellowship of the Ring, Book One, II – The Shadow of the Past

Spät im Dritten Zeitalter von Mittel Erde reicht Saurons's Arm weit und er strebt danach, das Land in eine zweite Dunkelheit zu hüllen. Von den eisigen Weiten der Weissen Berge im Norden bis zu den grossen Wüsten weit im Süden, von den gefürchteten Wäldern des Dürstwaldes bis zu den grossen Ebenen des Ostens, ruft er nach seinen Dienern, seinen Willen zu tun, Menschen und Goblins, Trolle und Orcs, die Lebenden und die Toten. Das Schicksal der Welt ist im Gleichgewicht auf des Messers Schneide, ein geheimnisvollen Rätsel.

Doch noch ist nicht alles verloren. Noch gibt es einige Tapfere und Freie, die Herren von Gondor und die Reiter der Riddersmark, die danach streben dem Ansturm entgegenzutreten.

In den Bergen legen die Zwerge ihre Werkzeuge zur Seite und unterbrechen die Suche nach Gold, um erneut zu den Waffen zu greifen, sodass Schlachten toben werden in den Tiefen ebenso wie über den Landen an der Oberfläche.

Und jene Elfen, die sich des bitteren Kampfes gegen den uralten Feind vor vielen Zeitaltern zu erinnern vermögen, erheben sich aus dem Schlummer ihres letzten Zeitalters, um sich einmal mehr der Macht Saurons entgegen zu stellen.

Ein Schatten hängt über Mittel Erde.

Hoffnung bleibt, so lange wie Mut im Herzen jener zu finden ist, die frei bleiben möchten. Hoffnung auch, so lange der Ring noch nicht entdeckt wurde. Und deshalb sind die Geschicke vieler an sein Schicksal gebunden.

Willkommen

Willkommen zu "The One Ring", ein neues Legendsmodul aus der Welt J.R.R. Tolkien's *The Lord of the Rings*.

Dies ist ein äußerst interessantes Modul, auch für jene unter uns, die es entwickelt haben, vereint es doch die Spannung der Legends Spielmechanismen mit dem Reichtum und den Wundern von Mittel Erde, um ein Spiel zu bilden, das Tolkien's Vision gerecht wird.

Ein so bekanntes Werk in ein Spiel umzusetzen, ist stets eine Herausforderung. Wir haben uns an das Original gehalten, von den Städten und Dörfern bis hin zu ihren Bewohnern und den Charakteren, und den Kräften, die ihnen zur Verfügung stehen. Manchmal haben wir neues Material hinzugefügt, um das Spiel ausgeglichen zu gestalten, oder haben uns auch von ICE's Rollenspielsystem inspirieren lassen, aber wenn wir das getan haben, dann stets mit Blick auf die Atmosphäre jener Welt die Tolkien geschaffen hat.

Wir hoffen ihr habt genau so viel Spass am Spiel, wie wir daran hatten, es zu entwickeln.

Willkommen bei *The One Ring*!



Änderung der Legendsregeln

Um Tolkiens Welt korrekt abzubilden, war es notwendig einige Änderungen an der Spielmechanik von Legends vorzunehmen. Zum grossen Teil betrifft das die Spieldynamik und nicht die Methode es zu spielen, doch alteingesessene Spieler mögen sich vielleicht diese folgenden gröberen Veränderungen ansehen.

Blutlinien

Die Werke Tolkiens sind voller Magie, aber es gibt keine Zaubersprüche. Diese Art von Magie entstammt eher den Werken von Jack Vance, neben anderen Autoren.

Und obwohl Tolkien zufolge seine Arbeiten stark von religiösen Begriffen und dem Konzept von Gut und Böse handeln, so zeigt sich das nicht in der Darstellung von Gottheiten, die man in vielen anderen Fantasywerken findet. Um diesen einzigartigen Aspekt von Tolkiens Werken widerzuspiegeln, haben wir uns dazu entschlossen, keine Zauberkundigen oder Religionen zu verwenden (d.h. technisch gesehen gibt es die *Religionen* schon, nur bekommen sie als "Blutlinien" eine ganz andere Bedeutung). Stattdessen entstammt die benutzte Magie sogenannten Blutlinien, sie ergibt sich also aus der Abstammung. Um dies darzustellen, nutzen wir den bekannten Legendsbegriff der Priesterfähigkeit. Weitere Informationen dazu findet ihr im Kapitel Blutlinien.

Charaktere ohne Blutlinien-Skill können diesen von anderen Charakteren und auch in "Stätten der Macht" (=Gilden) erlernen, um ihre schlummernde Macht erweckt zu sehen.

Heiligtümer und andere Gilden

Ohne Religionen gibt es auch keine Kirchen. Stattdessen finden sich Stätten der Macht, an denen jene mit entsprechender "Priester"-Fähigkeit Vorteile gewinnen, und welche die Rolle der Kirchen im normalen Legendsspiel übernehmen. In der Beschreibung wichtiger Stätten sind sie als Tempel beschrieben.

Die aus Legends bekannten "Knight's Guilds" und "Ranger's Guilds" wurden umbenannt in "Hall of Warriors" und "Border Post".

Zauber

Um die Magie von Mittelerde überzeugend darzustellen, haben wir viele Sprüche des normalen Legends entfernt. Das entspricht nicht nur Tolkiens Vision, sondern verlangt von den Spielern auch neue Strategien zu entwickeln und zu nutzen. So kann auch z.B. ein Charakter, der nicht Priester ist, keinen Duell- oder Schlachtzauber memorieren. Ihm bleibt dann nur die Hoffnung, dass er ein Artefakt mit einem Autocast-Spell findet.

Gegenstände

Genauso wie die Magie sind auch viele Gegenstände und Artefakte unaufdringlicher, oft sind es eher besonders fein gefertigte Handwerksprodukte. Also haben wir die Natur und die Macht der Gegenstände entsprechend angepasst, wie ihr hoffentlich zu eurem grossen Vergnügen feststellen werdet.

Im Spiel selbst befindet sich die 'normale' Anzahl an Artefakten mit einer stark erhöhten Anzahl an Einzelitems (meist schon im Besitz der bekannten Persönlichkeiten). Restriktioniert sind die Artefakte ungefähr zu 1/3 gar nicht oder auf Skill, Religion oder Rasse, zu 1/3 auf Mark of Honor (Gut) und zu 1/3 auf Mark of Cruelty (Böse). Siehe dazu auch Religions-Abenteuer #115 bis #118 und #175 bis #178. Ausnahmen bestätigen hier die Regel. Und viele dieser Artefakte geben Zauber, teils auch nutzbar für jene Charaktere, die keine Priester sind.

Charakternamen

Alle Namen müssen auch in die Welt passen. Ausserdem dürfen eingetragene Namen nicht dupliziert werden. Wir behalten uns das Recht vor, unpassende Namen zu beanstanden oder zu verändern.

Als mögliche Hilfe bei der Namensfindung für Mittelerde wollt ihr vielleicht einmal diese Webseite besuchen, ein Mittelerde-Namensgenerator: <http://www.barrowdowns.com/middleearthname.php> (Beachtet bitte, dass wir nicht mit dieser Website in Verbindung stehen und nicht für ihren Inhalt verantwortlich sind.)

Die Karte

Das Spiel spielt auf der bekannten Karte von Mittelerde, die wir so getreu als möglich umgesetzt haben.

Hier der Link zur Karte: http://www.heldenwelt.com/ssv/karten/TOR_map.PNG

Modulniederlassungen Rivendell und Caras Galadhon

Kein Spieler darf Rivendell F#1060 angreifen, bevor nicht die Spezialaktion 2609a oder es einen Titelträger *Found Rivendell* (Titel#2616) gibt.

Kein Spieler darf Caras Galadhon F#1035 angreifen, bevor nicht die Spezialaktion 2609a oder es einen Titelträger *Found Galadhon* (Titel#2617) gibt.

Rahmenbedingungen und Verbote

Spieler der Freien Völker (Partei 1-3) und der Dunklen Diener (Partei 5-7) sollen nicht direkt miteinander kommunizieren. Verhandlungen, Informationstausch, Handel oder gar Abkommen zwischen einzelnen Spielern oder Spielergruppen der Guten mit den Bösen oder umgekehrt sind ausdrücklich nicht erwünscht! Öffentliche Kommunikation sollte möglichst giftig und feindselig bleiben. Es soll nur der Geist des Spieles nicht durch Austausch über Parteigrenzen hinweg zerstört werden. Wer unbedingt einen "Spion" in den Reihen des Feindes spielen möchte, sucht sich bitte ein anderes Modul, anstatt anderen die Freude an dieser wundervollen Geschichte zu nehmen. Das gleiche mag auch für jene gelten, denen die Übersetzung der heiligen Worte Tolkiens in der ihnen vorliegenden Auflage Doktrin ist.

Veränderungen

- Nur Hobbits dürfen im gesamten Spiel die Diebesfähigkeit haben.
- Parteien 1-3 dürfen im gesamten Spiel die Assassinenfähigkeit nicht haben.
- Es gibt keine Zauberkundigenfähigkeiten.
- Es gibt keine Diebes- oder Assassinengilden, Magierygilden und Alchemistenschulen.
- Es gibt keine Legenden im Spiel.
- Unsichtbarkeit ist so gut wie aus dem Spiel, nur der Ringträger kann sich unsichtbar machen.
- Die Heiltränke #402 und #403 haben eine um 50% erhöhte Heilung.
- Befehl B19 Begrabe Charakter ist nur innerhalb der eigenen Partei zugelassen.
- Keine Monster mit Spezialattacke "Versteinern".
- 97.5% der NSC Streikräfte werden keine Begegnungsbefehle haben, aber in Withered Heath und auch in Moria kann es Modulforces mit offensiven Begegnungsbefehlen geben.
- Es gibt im Spiel nur sehr wenig Standard-Waffen und Rüstungen (also nicht die volle Palette). Und es gibt kaum Rüstungen für Hobbits (klein) und Trolle (groß), auch nicht bei den Artefakten. Dafür haben Hobbits und Trolle einen erhöhten Verteidigungswert.
- Weiters sind einige der Standard-Truppentrainings nicht im Spiel vorhanden (siehe LPE).
- Ebenso sind nicht alle Herden-Tiere zu Kriegstieren trainierbar (siehe LPE).
- Viele der üblichen Legendszauber sind selten. Manche findet ihr überhaupt nicht im Modul, besondere Beispiele dafür sind:

#26 Teleport

#46 Egoattacke

#48 Bezauberere Charakter

#49 Bezauberere Monster

#156 Traum

#217 Beschleunigung

#243 Teleportation

#294 Bekehrung

#299 Lege den Tod zur Rast

Und viele andere mehr.

Der Zauber #151 Spioniere Streitkraft ist "sehr selten" im Spiel!

Der Zauber #148 Orte Charakter hat nun 10 Magiepunkte Basiskosten.

Die Barrieren Zauber #245 -#247 wurden wesentlich teurer gemacht (25 bzw 35 Mana und je 35 Meldorian i429).

Verbote

Für "The One Ring" gelten die Legends Gentlemen Agreements. Allen Spielern wird nahe gelegt, sich an diese zusätzlichen Regeln zu halten. Hier der Link dazu:

<http://www.heldenwelt.com/ssv/diverses/GentlemenAgreements.html>

Speziell für "The One Ring" sind folgende Verbote in Kraft:

1. Keine Mehrfachkämpfe für Charaktere (Spieler <> Spieler ab 4. Produktion frei).
2. Kein Prestige 'scheffeln'. Dazu gehört auch das Fordern von Gilden (S22) von Verbündeten.
3. Befehl S30 Transferiere Zeichen ist verboten.
4. Während dem Kingspeace keine Angriffe auf andere Spieler derselben Ausrichtung (gut oder böse).
5. Folgenden Gildentypen dürfen nicht gebaut werden: Diebes-, Assassinen- und Jahrmarkt-Gilden.
6. Es ist nicht erlaubt, Charaktere anderer Positionen in eine Astrale Ebene zu entführen, um so das Befreien/Wiederbeleben zu verhindern. Der gefangene Charakter kann per SA befreit werden, die Position des Entführers erhält eine unangenehme Strafe.

Erobern von NSC Städten

Beim erstmaligen Erobern einer Streitkraft (NSC-Niederlassung, Lagerstätte, umgewandelte Ruine...) bekommt der Hauptcharakter, zu dessen Position die erobernde Streitkraft gehört, **kein** Prestige.

Weiteres

- Einige der Modulruinen (F#1001-1250) sind uneroberbar und von einem Nature Spirit bewacht, der die Umwandlung der Ruine in eine eroberbare Niederlassung verhindert.
- Jede Partei hat eine Auswahl an Modulcharakteren, die per Abenteuer übernommen werden können. Diese Charaktere können schwach bis sehr stark sein. Jede Position ist grundsätzlich auf meist zwei (eine *kleine* und eine *grosse* Übernahme) dieser Abenteuer beschränkt, sollte aber die eigene Partei weniger als 8 aktive Spieler haben, dann können mittels Spezialaktion 10 (siehe Seite 87) Charakter-Übernahme-Titel gelöscht werden und es können noch weitere Charaktere per Abenteuer übernommen werden.
- Und diese Modulcharaktere können in der Regel auch per normaler Diplomatie übernommen werden (vorher haben sie ein zu hohes Basisprestige):
 - + Nach der 4. Produktion wird das Prestige der Gildenbesitzer und das Prestige der Modulcharaktere ohne Force- oder Gildenbesitz auf 8 Basis Prestige gesetzt (inkl. Zeichen).
 - + Nach der 8. Produktion wird das Basis Prestige der Modulforcebesitzer auf 10 (inkl. Zeichen) gesetzt.

Diese mögliche Diplomatie gilt auch parteiübergreifend! Und sogar – allerdings nur in Ausnahmefällen – gilt dies sogar über Gut und Böse hinweg.

- Es gibt viele Modul-NSCs, die einen Titel tragen. Als Beispiele seien genannt: Sauron *Dark Lord* Titel#1792 und Gandalf *Grey Pilgrim* Titel#1395.
- Es gibt mehr gute Schwerter als andere Arten von Waffen (d.h. jetzt nicht, dass es keine Äxte, Bögen, etc. geben wird, aber Schwerter gibt es mehr), Tolkien hat z.B. nichts darüber gesagt, das Zwerge Äxte bevorzugen, aber es gibt sie, die Äxte, die Bögen und die Streitkolben, usw.
- Es gibt keine Alliansiege. Es gewinnt entweder die Gute oder die Böse Seite. Innerhalb der Gewinnerseite ist die Partei, die die meisten Parteipunkte gesammelt hat, der Sieger des Spiels! Siegpunkte für die SSV-Ewigenliste können hingen alle am Ende noch aktiven Spieler sammeln. Siehe Seite 18.
- Manche Gebirge können, wie aus Buch und Film bekannt, **nur sehr mühsam überquert werden**.
- Viele *normale* NSC-Niederlassungen haben Soldaten mit dem Truppentraining "Militia". Diese Soldaten sind defensiv recht brauchbar, offensiv aber kaum einsetzbar!
- Siehe oben, das Erobern von NSC Streitkräften bringt kein Prestige und wegen des daraus resultierenden relativ geringen Basisprestiges beim Hauptcharakter und wegen Einseitigkeit der Assassinen (nur böse) und Diebe (nur Hobbits) ergibt sich daraus ein Problem, dass man sich bewusst sein muss. Mit jedem Parteanmeldeabenteuer bekommt der Hauptcharakter einen Umhang, der ihm den Kundschafter – falls vorhanden – um +10 steigert. Und denkt auch an die Möglichkeit des Schutzes durch Leibwächter!

Die Anmeldung

Ein Spiel des Moduls "The One Ring" wird sehr stark davon leben, wie einerseits die Parteien bespielt und verteilt sind und andererseits, was die Spieler dann aus den Vorgaben machen. Doch wie erreicht man das? Es gibt eigentlich nur die Möglichkeit, dass die Spielleitung die Verteilung der Spieler vornimmt. Deswegen gibt es in diesem Modul keine direkte Anmelde-möglichkeit, sondern in der ersten Phase nur eine indirekte und erst nach der Zuteilung beginnt die Phase 2, die eigentliche Anmeldung.

Parteien #4 und #8

Die Parteien #4 und #8 gibt es nicht mehr. Die „Freie Liga“ und die „Gefallenen“ wurden in die die Parteien #1-3 und #5-7 integriert. Siehe Seiten 48 und 71.

5 bis 8 Spieler pro Partei

Pro Partei können sich 5 bis 8 Spieler anmelden. Im ersten Schritt gelten 5 Spieler pro Partei und dies kann je nach Anmeldeandrang jeweils um +1 Spieler bis zu einem Maximum von 8 Spielern pro Partei angehoben werden.

Phase 1

Man kann sich grundsätzlich auf zwei Arten anmelden (formlos per Email):

1. Als Joker.
2. Als Team-Anmeldung.

(Die Zuteilung der Joker erfolgt ein paar Tage, spätestens aber am Freitag vor dem offiziellen Spielstart.)

Joker-Setup

- Ein Joker ist der Regel ein Einzelspieler – Joker-Gruppenanmeldungen sind nicht möglich.
- Der Joker dient in erster Linie als Ausgleich zu den weniger bespielten Parteien.
- Ein Joker wird *je nach Bedarf* zugeteilt, zur Wahl stehen alle Parteien #1 bis #3 und #5 bis #7.
- Aber jeder Joker kann auch zwei Parteien nennen, wo er auf keinen Fall spielen möchte (z.B. nicht in Partei #2 und #7), und es wird versucht werden, diesen Wünschen nachzukommen.
- Die Joker erhalten ein Aufstellungsextra (siehe unten).
- Weiters ist die Anzahl der möglichen Joker beschränkt. Zu Beginn ist dies einmal auf 10 Joker limitiert. Dies kann aber, je nach Nachfrage, um jeweils 5 weitere Joker erweitert werden.
- Sobald das Spiel begonnen hat (erste Aufstellungen sind raus), kann sich niemand mehr als Joker anmelden.

Team-Anmeldung

- Wie der Name schon sagt, ist diese Anmeldeart grundsätzlich für Team-Spieler gedacht, aber nicht nur. Hier können sich auch alle jene Spieler anmelden, die zwar derzeit kein Team bei der Hand haben, aber in jedem Fall als Team im Spiel spielen möchten. Maximal 3 Spieler pro Team.
- Aufstellungswünsche können genannt werden (z.B. Gute Seite, oder Partei #6), und es wird auch versucht werden, diesem Wunsch nachzukommen, doch das hängt stark davon ab, wie die Spielerverteilung generell aussieht.
- Idealerweise finden sich einige Teamleader, die ihre Gruppe dann gesammelt anmelden. Aber auch hier gilt, es geht in erster Linie um eine perfekte Verteilung der Spieler.

Die Verteilung selbst

Die Aufstellungsphase 1 wird mit der Zuteilung der Joker zu den Parteien abgeschlossen. Die Zuteilung erfolgt ein paar Tage, spätestens aber am Freitag vor dem offiziellen Spielstart (ein Montag). Der Zeitpunkt der Verteilung hängt natürlich auch davon ab, wie schnell und wie viele Anmeldungen beim Spielleiter eintreffen. Es wird also nicht unbedingt erwartet, bis das Spiel voll ist.

Die Mitteilung, in welcher Partei man als Joker nun das Spiel beginnen wird, erfolgt per Email. Binnen sieben Tagen muss eine ganz normale Aufstellung abgegeben werden.

Phase 2

Die Aufstellung und Wahl der Rasse und Aufstellungstyp

- Nachdem Jokern also die Partei zugeteilt wurde, steht einer normalen Anmeldung nichts mehr im Wege. Zum Spielstart selbst ist noch kein Spieler in seiner Partei, der formale Beitritt zur Partei erfolgt erst per Abenteuer, aber noch vor der ersten Produktion.
- Rassenwahl: In der Beschreibung jeder Partei findet man eine Liste der möglichen Rassen und auf den Seiten 85 und 86 die Tabelle der Rassenwerte und auch die Tabelle der Verträglichen Rassen.
- Je nach Partei und gewählter Rasse kann man nun den jeweiligen Aufstellungstyp (Regent, Söldner, Abenteurer oder Held) wählen. Hier gibt es weiter keine Einschränkungen mehr (ausser jenen, die in der Parteibeschriftung selbst zu finden sind).
- Eine Aufstellung auf der Provinz einer Modulstadt ist nicht möglich, aber selbstverständlich in der unmittelbaren Umgebung.
- Der Parteibetritt ist mit starken Boni verbunden. Sollte ein Spieler vor der ersten Produktion kein Beitrittsabenteuer durchführen, ordnet der Spielleiter die Position zum Zeitpunkt der ersten Produktion der zugeteilten Partei zu, jedoch ohne die Boni des Parteibetrtritts zu vergeben.
- Standby-Spieler machen das gewünschte Parteibetrtrittsabenteuer (mit Boni) gleich bei der Aufstellung durch den Spielleiter.
- Weiters kann jede Position nur einer Partei beitreten!
- Die Aufstellung selbst erfolgt dann Partei für Partei. Es werden also z.B. am Tag 1 der Aufstellung von jeder der 6 Parteien die jeweils zeitlich gesehen ersten Anmeldungen genommen und in einer beliebigen Reihenfolge aufgestellt. Dann folgen die nächsten Spieler, wieder aus allen Parteien, usw.

Wahl des Parteisprechers:

- Jede Partei wählt einen Parteisprecher (es ist aber auch grundsätzlich möglich, keinen Parteisprecher zu haben, z.B. wenn sich die Mitglieder einfach nicht einigen können).
- Der Parteisprecher ist auch der Ansprechpartner des Spielleiters, falls es zu Problemen oder Rückfragen welcher Art auch immer kommen sollte. Und er ist auch für die Spezialaktion 10 wichtig!

Aufstellungsextra

Jeder Spieler, der sich recht früh zu einem One Ring Spiel anmeldet (die Frist wird auf der Homepage bekannt gegeben) bzw. ein Spielers eines Joker Setup darf sich zum Spielstart je eines der hier aufgeführten Extras auswählen (ein früh angemeldeter Joker also zwei Extras):

- Ein Artefakt mit gratis #209er Spell (keine besondere Restriktion).
 - Ein Artefakt mit SAR 6, MAR 2 (keine besondere Restriktion).
 - Zwei Charaktere der Aufstellung erhalten 8 zusätzliche Aufstellungspunkte (die normalen Limits/Obergrenzen des Charaktertyps gelten aber weiterhin. Somit kann z.B. ein Held-HC unverändert max. einen Priester 31 aufstellen).
 - (Nur Söldner) Aufstellung mit 25% mehr Soldaten.
 - Eine beliebige weitere Gilde Stufe 8 (Platzierung in einer beliebigen, passenden (*) eigenen Parteistadt).
 - (Nur Regenten und Söldner) Eine beliebige weitere Gilde Stufe 10 (Platzierung in der eigenen Startstadt).
 - (Nur Regenten und Söldner) Eine beliebige weitere Gilde Stufe 12, wenn die Gilde in einer beliebigen, passenden (*) eigenen Parteistadt platziert wird.
- (*) Der Spielleiter behält sich vor, sein Veto gegen die Wahl der Stadt einzulegen (Beispiel: Khazâd-Kirche in Caras Galadhon wird nicht möglich sein.)

Weitere Details zur Aufstellung

- Die Bevölkerung für Söldner und Regenten ist durch die Rasse des Hauptcharakters bestimmt. Siehe Rassentabellen Seite 85 und 86.
 - Söldner und Regenten bekommen eine Gilde der Stufe 12 und zwar immer in ihrer eigenen Startstadt.
 - Abenteuer und Helden erhalten je eine Gilde der Stufe 12, die sie in einer beliebigen, passenden (*) eigenen Modulstadt platzieren müssen.
 - Söldner und Regenten mit der Rasse Rohirrim und Easterling erhalten eine Nomadenlagerstätte. Ihre Gilden müssen in einer beliebigen, passenden (*) eigenen Modulstadt platziert werden.
 - Die Seefahroption ist nicht möglich.
- (*) Der Spielleiter behält sich vor, sein Veto gegen die Wahl der Stadt einzulegen (Beispiel: Khazâd-Kirche in Caras Galadhon wird nicht möglich sein.)

Mögliche Aufstellungstypen sind:

Regent: 1 C-, vier B- und zwei A-Charaktere.

Söldner: 1 D-, vier B-Charaktere.

Abenteurer: 1 D-, vier B- und zwei A-Charaktere.

Held: 1 E-, ein C- und ein B-Charakter.

- Zu Spielbeginn kann man einen seiner B-Charaktere zum Mitglied der „Freien Liga“ bzw. der „Gefallenen“ machen (wenn dies nicht zum Spielstart geschieht, kann man dies nicht mehr nachholen!).
- Es sollte ein Kampfcharakter sein, denn die „Freie Liga“ kämpft gegen die „Gefallenen“ und umgekehrt. Siehe auch Kampfclash Seite 20 und Seite 48 für die „Freie Liga“ und Seite 71 für die „Gefallenen“.
- Man muss dazu nur auf Seite 1 auf dem Anmeldeblatt den Namen des Charakters in der entsprechenden Stelle eintragen.
- Jedes potentielle Mitglied der „Freien Liga“ bekommt den Titel *Companion Candidate* (#1401), der als Restriktion für die eigentlichen Mitgliedabenteuer #1401 bis 1403 dient – siehe Seite 48.
- Jedes potentielle Mitglied der „Gefallenen“ bekommt den Titel *Fell Lord Candidate* (#1801), der als Restriktion für die eigentlichen Mitgliedabenteuer #1801 bis 1803 dient – siehe Seite 71.

Weitere allgemeine Erklärungen

Anmeldung

Die Anmeldung zum Modul "The One Ring" kann mittels Anmeldeformular erfolgen (ausfüllen und als Anhang per Email an ssv.klaus@ssvgraz.com schicken) oder über eine formlose Email, einen Brief oder ähnliches.

Diplomatie

Die Welt von Mittelerde ist bekanntermassen in "Gut" und "Böse" aufgeteilt. Schattierungen kommen so gut wie nicht vor. Das spiegelt sich auch in den Diplomatiefaktoren der Rassen untereinander wider. Die "Guten" Rassen hassen die "Bösen" und umgekehrt (= -999% Abzug), aber Rassen, die sich nicht hassen, haben nur -99% Abzug, ausser ihre Rassen sind bei den jeweiligen Rassen selbst eingetragen (siehe Verträgliche Rassen Seite 85), dann kann der eine oder andere Wert höher oder niedriger sein. Siehe auch LPE Rassen-Datenbank.

Sprache des Modules

Die Sprache des Moduls ist vorwiegend, speziell der technische Teil, englisch. Also alle Events/Ereignisse, Results/Ergebnisse, aber auch Charakter-, Gilden-, Streitkraft- und Markt-Beschreibungen etc.

Das Fliegen im Spiel

Das Fliegen, also die fliegende Bewegung, wird im Modul zwar möglich sein, aber es ist nur ganz selten zu finden. Ein Beispiel wären die flugfähigen Reittiere der Nazgûl.

Standard-Flug-Herdentiere wird es nicht geben.

Kingspeace

In den ersten vier Produktionen herrscht auf der gesamten Karte Friede, der sogenannte ‚Kingspeace‘. In dieser Zeit können keine militärischen Aktionen gegen andere Spieler unternommen werden (weder per Militärbefehl, noch per Begegnungsbefehl). Ausdrücklich ausgenommen sind alle Modul-Spezialaktionen gegen Charaktere, z.B. Spezialaktion #2604 (siehe Seite 91)!

Außerdem ist es nicht möglich, C-Befehle auf andere Spieler abzugeben (z.B. C6 Entführung oder C12 Diebstahl). Gegen NSCs kann man diese C-Befehle jedoch ohne Probleme ausführen.

Weiters sind während des Kingspeace alle gezielten Aktionen gegen andere Spieler in ihrer "Heimat" (z.B. Hobbits in *The Shire* oder Orks in *Mordor*), sei es z.B. ein Verfluchen eines anderen Hauptcharakters oder ein Senken des Eisenvorkommens in der Heimatprovinz eines Regenten/Söldners, verboten. Wenn der Hobbit im *Dunland* eine Stadt gründet, dann kann auch während des Kingspeace das Eisen der Provinz gesenkt werden.

Die Landkarte

Die Welt ist 130 Provinzen breit und 80 hoch. Jede Provinz misst ungefähr 20 Kilometer. Weiters gibt es einige Astrale Ebenen, z.B. Moria und Withered Heath.

Dynamischer Hintergrund

Die Dynamik im Spiel kommt ausschließlich durch die Spieler.

Was sind Modulstädte

Wenn im Modul von ‚Modulstädten‘ die Rede ist, so sind damit die Streitkräfte der ID#1001 bis #1250 gemeint.

Revolten

Die Bevölkerung einer Rasse, die in Bezug auf den Besitzer, Verwalter oder Hauptcharakter eine verhasste Rasse aufweist (siehe LPE-Datenbank), kann revoltieren. Zu Sklavenaufständen kann es in jeder Produktion kommen.

Standby

Standby-Spieler (Spieler, die nach dem Spielstart einsteigen) können nicht mit einer höheren Fertigkeit als 10 bei Führungskraft, Dieb oder Assassine ins Spiel kommen.

Standby-Spieler machen das gewünschte Parteibeitrittsabenteuer (mit Boni) gleich bei der Aufstellung.

Der Ausstieg eines Spielers und der Auflösungs spielzug

Es kommt immer wieder vor, dass Spieler aus einem laufenden Spiel aussteigen. Dies ist grundsätzlich ohne Probleme möglich, aber sie hinterlassen damit oft eine Lücke, die die anderen Spieler versuchen können zu schließen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

- a) Man sucht einen Nachfolger, der die ausgestiegene Position, so wie sie ist, übernimmt.
- b) Man löst die ausgestiegene Position auf.

Im Falle der Variante b) gibt es einiges zu beachten:

- 1) Man kann nur von Ex-Parteikollegen einen Auflösungs spielzug beantragen.
- 2) Die ausgestiegene Position muß auch als solche dem Spielleiter bekannt sein (entweder durch Abmeldung des Spielers oder die Position ist 3 Monate unbespielt).
- 3) Der GM schickt dem Spieler, der den Auflösungs spielzug ausführen wird, einen aktuellen Spielzug zu.
- 4) Man kann genau einen Spielzug für die ausgestiegene Position machen.
- 5) Die Kosten werden von dem Spieler übernommen, der den Auflösungs spielzug macht.
- 6) Der Auflösungs spielzug soll dazu dienen, den Nachteil durch die entstehende Lücke abzumildern und nicht dazu, um Harakiri-Aktionen (Angriff auf Nachbarn), vernichten von Bevölkerung (Befehl B23), etc. zu veranstalten. Man kann aber Streitkräfte, Gegenstände, Soldaten, usw. Verschenken.
- 7) Nach Abschluß des Auflösungs spielzuges kann noch beantragt werden, daß die Loyalität der Nebencharaktere **C#201-1350** (hier gibt es im Modul "The One Ring" eine Ausnahme gegenüber anderen Modulen) auf ein erträgliches Niveau gesenkt wird, damit diese dann per Diplomatie übernommen werden können. Die Charaktere C#1-200 und C#1351-5000 sind davon nicht berührt.
- 8) Wichtige Titel (GM-Entscheid), inkl. der dazugehörigen Abenteuer, die der ausgestiegene HC trägt, können anschliessend wieder freigegeben und von verbliebenen Parteimitgliedern neu gemacht werden.

Limits

- Ausbildungsstufe: Die maximale Stufe, mit der Soldaten in diesem Modul mit einem ‚Trainiere Soldaten Befehl‘ (T1) aufgestellt werden können, ist 15.
- Führungskraftboni: Die Führungskraft kann sich maximal mit einem Bonus von +50% auswirken.
- Schlacht- und Duellzauber: Wenn ein Schlacht- oder Duellzauber eine Zutat (meist einen Rohstoff) benötigt, wird dieser während der Anwendung des Schlacht-/Duell-Zaubers verbraucht, nicht beim Memorieren des Zaubers.
- ULI/SEI: Der maximal mögliche ULI/SEI beträgt 700 bei beliebig vielen Reformen pro Produktion.
- Diebstahl aus Ruinen: -280 Modifikator.
- Waldläufergilden-Ausbau Stall: +3% zusätzlich natürlicher Vermehrung.
- Gewicht von Handelsgütern: 5
- Aufrührer erhalten keine genauen Koordinaten, wenn sie nach fernen Gerüchten forschen (Befehl D6).
- Unverwundbarkeit: Die meisten Charaktere können maximal INV 5 erreichen, Ausnahmen werden die Nazgûl, die Maiar, die Monster, die man per Abenteuer übernehmen wird können und noch de reine oder andere spezielle Charakter sein. Diese Ausnahmecharaktere können bis zu INV 8 haben.
- Zweitpositionen: Sind in One Ring nicht erlaubt.

Abenteuer allgemein

- Bei Abenteuern wird in Bezug auf die Fähigkeiten der Charaktere immer vom **Basiswert** (also ohne Steigerungen durch Artefakte, Zauber, Status oder ähnliches) ausgegangen. Dies gilt in ONE RING nicht für das Prestige, es ist immer vom **Effective Prestige** die Rede.
- Wird in einem Abenteuer angegeben, dass ein Gegenstand oder ein Gefangener benötigt wird, muss sich dieser im Besitz (nicht in Verwendung) des jeweiligen Charakters befinden. Der Gegenstand oder der Gefangene wird, außer wenn es im Abenteuer anders angegeben ist, immer "verbraucht".
- Wenn ein Abenteuer einen Titel verleiht, dann kann dieser Charakter dieses Abenteuer nicht ein weiteres Mal ausführen (es gibt hier die eine oder andere Ausnahme im Spiel).
- Die Voraussetzung "Parteimitglied" bedeutet, dass das Abenteuer nur von einem Hauptcharakter ausgeführt werden kann, nicht jedoch von anderen Charakteren der Position.
- Wenn man per Abenteuer Soldaten bekommt, so haben diese Soldaten immer einen Status (Ausnahmen bestätigen die Regel).
- Wahnsinnige Charaktere können keine Abenteuer ausführen.
- Gibt ein Abenteuer einen Charakter, dann wird dieser Charakter in die Force des Sponsorcharakters teleportiert (egal ob frei oder gefangen). Befindet sich der Sponsor in einer Party in einer Niederlassung/Force, dann wird der zu bekommende Charakter in diese Niederlassung/Force teleportiert und nicht in die Party des Sponsors.

Spezialaktionen

In "The One Ring" haben (analog zu den Abenteuern) alle speziellen SAs eine eigene ID#. Um eine SA durchzuführen, muss man die im aktuellen Spiel passende ID# angeben.

A) Zeitpunkt einer Spezialaktion

Eine Spezialaktion findet zu Beginn des Tages statt, noch vor allen Auswertungen des Tages. Man muss zu Beginn des Tages alle Voraussetzungen für eine Spezialaktion erfüllen – es genügt dabei aber, wenn alles, was man für die Spezialaktion benötigt, auf derselben Provinz in der eigenen Position ist. In der SA muss dann aber ganz genau beschrieben sein, wo sich was befindet.

- B) Einige Spezialaktionen können oder müssen auch per Email eingesandt werden (siehe dort). Als Beispiel sei **Spezialaktion 6** genannt (siehe Seite 87). Diese SA sollte so rasch als möglich durchgeführt werden.
- C) Wenn eine Spezialaktion verlangt, dass der Sponsor in einer bestimmten Streitkraft sein muß, dann genügt es, wenn er sich auf derselben Provinz wie die Streitkraft befindet.
- D) Spezialaktionen sind in "The One Ring" kostenlos, sie kosten also 0.- Euro.
- E) Pro Runde kann **eine** Spezialaktion gemacht werden.

Hintergrundgeschichte

Hinweis: Die folgende Geschichte, tatsächlich das ganze Modul, setzt eine gewisse Kenntnis des Herrn der Ringe voraus. Wenn dir diese Welt unbekannt ist, empfehlen wir, die Bücher zu lesen oder dir die gleichnamigen Filme anzusehen. Einige Einzelheiten könnt ihr hier lesen.

Am Ende des Zweiten Zeitalters von Mittelerde war Sauron gestürzt worden. Am Beginn des Dritten Zeitalters verschwand sein Ring, weder Mensch, Zwerg oder Elf, noch Maia wussten wohin. Doch Sauron war nicht vernichtet, nur geschlagen. Und was verloren ist, das kann gefunden werden.

Zur Zeit des "Einen Ringes", in den letzten Jahren des Dritten Zeitalters, erstarkten die Diener Saurons, sowohl innerhalb Mordors, als auch in den Landen ausserhalb des Gebirgsringes.

Die Gerüchte, der Ring wäre gefunden, erwecken in Sauron den verzweifelden Wunsch ihn wieder zu erlangen, und die Nazgûl streifen durch die Lande in unermüdlicher Suche.

Die Freien Völker, erst betroffen durch die Grosse Seuche, dann geschwächt durch Unruhen und Krieg, sind uneins und geteilt. Aber noch gibt es Kraft in den Herzen der Menschen und in den Minen der Zwerge, und nicht alle Elfen haben das Reich verlassen.

Und auch andere gibt es, unabhängige, freie Völker, die bislang den Kämpfen fern beblieben waren, doch nun zum Guten oder Schlechten, ihre Rolle spielen werden.

Ablauf

Jeder Versuch, eine vollständige Chronologie der Ereignisse auf Mittelerde zu erstellen, ist zum Scheitern verurteilt.

Die Aufgabe, ein derart umfassendes Werk in einer kurzen Zusammenfassung zu beschreiben, führt unweigerlich zum Auslassen von Ereignissen, die manch einer für elementar hält.

Wir konnten feststellen, dass selbst unter uns der Versuch, den Hintergrund der Ereignisse darzustellen, nur dazu führte, dass es notwendig wurde, Einschränkungen zu machen, die für den jeweils anderen willkürlich wirkten, und deshalb heftig diskutiert wurden.

Im Folgenden für diejenigen, die keine Tolkien Experten sind, eine unvollständige Kurzfassung der Chronologie der Ereignisse, die vor dem Beginn unseres Spiels stattfanden. Wir hoffen, nicht allzu viele Fehler gemacht zu haben und dass es als Hintergrund für das Spiel ausreicht.

Vor dem Ersten Zeitalter

Eru erschafft die Ainur, deren Musik zu den Landen von Arda wird.

Das Erste Zeitalter

Den Völkern von Arda wird Gestalt gegeben. Elfen, Zwerge und Menschen bewohnen Mittelerde. Zu Ende des ersten Zeitalters wird Morgoth, der uralte Feind, überwältigt, doch sein Diener Sauron entkommt.

Das Zweite Zeitalter

1	Die Gründung der elfischen Grey Havens auf Mittelerde.
32	Die Edain, drei der ältesten Häuser von Menschen, gelangen nach den Inseln von Númenor, westlich von Mittelerde.
ca.500	Saurons Erwachen.
600	Die ersten Schiffe der Númenor tauchen an den Küsten von Mittelerde auf.
ca.1000	Sauron übernimmt Mordor. Barad-dûr wird gebaut.
ca.1200	Sauron verführt die Elfen von Eregion.
ca.1500	Das Schmieden der Ringe der Macht durch die Elfen beginnt und wird nach 90 Jahren zu Ende gebracht.
ca.1600	Sauron schmiedet den Einen Ring und stellt Barad-dûr fertig, seine wahre Natur enthüllt sich den Elfen.
1693	Der Krieg zwischen Elfen und Sauron beginnt.
1699	Sauron überrennt Eregion und Eriador.

1701	Sauron wird aus Eriador vertrieben, Mittelerde ist geteilt zwischen den Westlanden und jenen, die unter Saurons Dunkelheit liegen, welche lange anhält.
ca.1800	Die Númenor beginnen ihre Besiedlung der Küstenregionen.
3261	Ar-Pharazôn, König der Númenor, fordert Sauron heraus. Sauron wird als Gefangener nach Númenor gebracht, es ist nicht klar, ob es sich tatsächlich um eine Niederlage handelt, oder ob er das Volk korrumpieren wollte.
3310	Sauron verführt erfolgreich den König von Númenor.
3319	Die Zerstörung Númenors. Elendil und seine Söhne Isildur und Anárion entkommen nach Mittelerde. Auch Sauron entkommt und zieht sich nach Mordor zurück.
3320	Arnor und Gondor werden gegründet, als Exil der Númenor.
3429	Sauron greift Gondor an und erobert Minas Ithil, Isildur entkommt und flieht zu Elendil, Anárion verteidigt Minas Arnor und Osgiliath.
3430	Das Letzte Bündnis zwischen Elfen und Menschen wird gebildet.
3434	Die Streitkräfte des Bündnis überqueren das Nebelgebirge und besiegen Sauron in der Schlacht von Dagorlad. Sauron entkommt und die Belagerung von Barad-dûr beginnt.
3440	Anárion wird getötet.
3441	Sauron wird von Elendil und dem Elfenkönig Gil-galad gestürzt. Beide werden getötet, Sauron hinweggerafft, und die Ringgeister gehen in den Schatten, Isildur nimmt den Ring an sich.

Das Dritte Zeitalter

1	Ein Turm entsteht in Mordor.
2	Isildur, König von Gondor und Arnor wird in den Gladden Fields getötet. Der Ring verschwindet.
857	Arnor wird geteilt in die Reiche Arthedain, Cardolan und Rhudaur.
ca.1000	Die Istari kommen nach Mittelerde.
1050	Gondor erlangt seine größte Macht, Böses regt sich im Greenwood.
ca.1100	Die Istari und Eldar entdecken einen Nazgûl in Dol Guldur im Greenwood.
1240	Die südlichen Teile Gondors trennen sich von der königlichen Linie ab und werden regiert durch Calimehtar, den "Kapitän der Schiffe".
1248	König Minalcar von Gondor unterstützt Vidogavia von Rhovanion darin, die Ostlinge zu vertreiben. Ein Bündnis wird geschmiedet.
1264	Valacar, Sohn von Minalcar, heiratet Vidumavi, Tochter von Vidugavia, und festigt das Bündnis. Viele der südlichen Lords von Gondor sind beunruhigt.
1274	Castamir, Sohn Calimehtars, und Eldacar, Sohn von König Valacar, werden geboren.
ca.1300	Das Böse erhebt sich. Orks tauchen im Nebelgebirge auf, Nazgûl werden gesehen, und der Hexenkönig beansprucht Angmar.
1384	Castamir wird "Kapitän der Schiffe".
1409	Der Hexenkönig erobert Arnor, nur Arthedain kann sich halten.
1432-47	Der Bruderzwist von Gondor. Die südlichen Seelords, angeführt von Castamir übernehmen Gondor, König Eldacar flieht nach Rhovanion.
1447	Eldacar kehrt zurück, sein Heer aus Nordmännern und Loyalisten vernichtet die Rebellen an der Furt von Erui. Die flüchtenden Rebellen nehmen Umbar und es beginnt damit die Herrschaft der Corsair.
1635-37	Die Grosse Seuche sucht Rhovanion, Gondor und Eriador heim. Calenardhon wird aufgegeben, Isengard (Orthanc) bleibt zum Teil bewohnt.
1640	Die Hauptstadt von Gondor wird Minas Anor, anstatt Osgiliath, das weiter verfällt. Die Bewachung Mordors endet damit.
1810	Gondor vertreibt die Corsairs aus Umbar.
1856-99	Ein Bündnis der Ostlinge, die Wainrider, dringt in Rhovanion ein, und treibt die Truppen Gondors über den Anduin. Gondor gibt die östlichen Besitzungen auf.
1974	Die Armeen des Hexenkönigs überrennen Arthedain.
1975	Arvedui, der letzte König von Arthedain ertrinkt in der Ice Bay. Zwei der Palantiri (jene von Annúminas und Amon Sûl) gehen verloren, als sein Schiff sinkt. Eine verbündete Streitkraft aus Gondor und Eriador besiegt den Hexenkönig. Angmar fällt.

1900-77	Die Éothraim wandern nach Norden, siedeln schließlich im Tal des Anduin, und werden zu den Éothéod.
1980	Der WitchKing kehrt nach Mordor zurück und sammelt die anderen Ringgeister um sich. Der Balrog von Moria zeigt sich und tötet Durin VI.
1981	Die Zwerge geben Khazâd-dum auf.
1999	Flüchtlinge aus Khazâd-dum gründen in Erebor (Lonely Mountain) eine Stadt.
2000	Die Nazgûl belagern die gondorianische Stadt Minas Ithil.
2000-2200	Zwerge aus Durins Abstammung siedeln im Süden der Grey Mountains. Sie vermeiden den Kontakt mit den Drachen in den Withered Heath.
2002	Die Nazgûl nehmen Minas Ithil ein und erobern seinen Palantír. Die Stadt wird zu Minas Morgul. Minas Anor wird umbenannt zu Minas Tirith ("Wachturm").
2050	Der Hexenkönig tötet König Eärnur von Gondor bei Minas Morgul und beendet damit die offizielle Linie der Könige von Gondor. Mardi, der erste Steward, regiert das Südliche Reich. Orthanc wird geschlossen, seine Schlüssel nach Minas Tirith gebracht.
2063-2460	Sauron regiert wieder im Osten. Im nordwestlichen Endor herrscht der Vorsichtige Friede.
ca. 2460-2510	Die Balchoth, eine weitere Welle von Ostlingen, greift Gondor über die Undeeps an. Ein grosser Teil Nordgondors wird verwüstet, aber die Balchoth scheitern an den Dúnedain. Die Invasoren werden bei Parth Celebrant von der Armee Gondors, unterstützt durch die Éothéod von Eorl, besiegt. Die Éothéod erhalten für ihr entscheidendes Eingreifen das Land von Calenardhon, abgesehen vom Tal von Orthanc. Die Reiterfürsten benennen das Land Riddermark, andere nennen es Rohan.
2463	Ein Hobbit namens Dëagol findet den Ring in den trüben Tiefen des Gladden Fields. Sein Cousin Smëagol (Gollum) tötet ihn und nimmt den Ring an sich.
2475	Orks überrennen Osgiliath. Die Bevölkerung flieht nach Westen. Auch nach der Befreiung Osgiliaths bleibt es eine verlassene Stätte.
2758-59	Der Lange Winter führt zu schrecklichem Hungerleiden in Eriador, Rohan und Teilen Rhovanions.
2759	Helm, der letzte der ersten Könige der Mark, stirbt. Eine zweite Linie beginnt. Die Dunlending werden aus Rohan vertrieben. Saruman der Weisse erhält die Schlüssel zu Orthanc und beginnt seine Studien.
2770	Smaug der Goldene fliegt von den Withered Heath südwärts. Er zerstört Dale und vertreibt die Zwerge aus Erebor. Die Zwerge fliehen nach Iron Hills. Die Menschen aus Dale finden Zuflucht im Süden, bei Esgaroth am Langen See.
2793-99	Der Grosse Krieg zwischen Zwergen und Orks im Osten des Nebelgebirges.
2845	König Thráin II., König von Durins Volk, wird durch Sauron gefangen genommen und in Dol Guldur eingekerkert. Der letzte der Sieben Ringe der Zwerge geht mit ihm verloren.
2885-3019	Die Haradhrim aus Umbar und Harad greifen regelmäßig die Küsten Gondors an.
2901	Die Bevölkerung Gondors beginnt Ithilien aufzugeben und geht nach Westen über den Anduin.
2911-12	Der Gefallene Winter in Eriador und Rhovanion flutet die Niederungen. Tharbad, der letzte Rest des alten Cardolan, wird aufgegeben. Der Handel zwischen Gondor und Rohan wird fast vollständig eingestellt.
2941	Bilbo Baggins nimmt von Gollum den Einen Ring.
2941	Der Weisse Rat (bestehend aus den Zauberern, Elrond, Galadriel und weiteren Herren der Eldar) vertreibt Sauron aus Dol Guldur. Smaug, der Drache, wird getötet, als er Esgaroth angreift. Die Zwerge erobern Erebor zurück. Die Schlacht der Fünf.
2944	Die Northmen beenden den Wiederaufbau von Dale.
2951	Sauron, in Mordor, gibt sich zu erkennen und verkündet seine Absichten. Dol Guldur wird durch die Nazgûl zurückerobert und der Dunkle Meister beginnt den Wiederaufbau von Barad-dûr.
2953	Der Weisse Rat tagt zum letzten Mal. Saruman lügt bezüglich des Ortes des Ringes. Isengard wird verstärkt.
2954	Mount Doom bricht aus, die letzten Bewohner Ithiliens fliehen über den Anduin.
2956	Gandalf und Aragorn treffen aufeinander und schließen Freundschaft.
2957-2980	Aragorns Reisen und Abenteuer führen ihn in die Dienste Thengels von Rohan und Ecthelion II von Gondor.

2968	Geburt von Frodo.
2976	Denethor heiratet Finduilas von Dol Amroth.
2977	Bain, Sohn des Bard, wird König von Dale.
2978	Geburt von Boromir, Sohn von Denethor II.
2980	Gollum erreicht Mordor, Aragorn betritt Lórien und verlobt sich mit Arwen, Théoden wird König von Rohan.
2983	Geburt von Faramir.
2984	Tod des Ecthelion II., Denethor II. wird Steward von Gondor.
2988	Tod von Finduilas, der Frau von Denethor.
2989	Balin verlässt Erebor und geht nach Moria.
2991	Geburt von Eomer, Sohn von Éomund in Rohan.
2994	Balin stirbt in Moria, die dortige Zwergenkolonie wird zerstört.
2995	Éowyn, Schwester von Eomer, wird in Rohan geboren.
ca.3000	Die Schatten Mordors verdichten sich, Saruman benutzt den Palantír und wird von Sauron getäuscht. Er wird zum Verräter.
3001	Bilbos Abschiedsfest, Gandalf entdeckt Bilbos Ring.
3002	Bilbo erreicht Rivendell.
3004-3008	Gandalf besucht Frodo regelmäßig.
3007	Brand, Sohn des Bain, wird König von Dale, Tod von Gilraen.
3009	Gandalf und Aragorn suchen erneut nach Gollum, der wird jedoch von Sauron gefangen genommen. Arwen kehrt nach Imladris zurück.
3017	Gollum wird von Sauron frei gelassen, aber gefangen von Aragorn und zu Thranduil gebracht. Gandalf besucht Minas Tirith, liest die Schriftrolle des Isildur und erkennt die Wahrheit über DEN EINEN RING.

Weiterer Lesestoff

Es gibt Hunderte von Werken von oder über Tolkien, und Tausende von Webseiten, die hier angeführten können also nur Beispiele sein.

Bücher

Tolkien, J. R. R.; *The Fellowship of the Ring*
 Tolkien, J. R. R.; *The Two Towers*
 Tolkien, J. R. R.; *The Return of the King*
 Tolkien, J. R. R.; *The Hobbit*
 Tolkien, J. R. R.; *The Silmarillion*
 Tolkien, J. R. R.; *Unfinished Tales*
 Tolkien, J. R. R.; *The Children of Húrin*

Carpenter, Humphrey; *J.R.R. Tolkien: A Biography*
 Day, David; *Tolkien: The Illustrated Encyclopaedia*
 Day, David; *A Guide to Tolkien*
 Fonstad, Karen Wynn; *The Atlas of Middle-earth*
 Foster, Robert; *The Complete Guide to Middle-earth*
 Shippey, Tom; *Tolkien: Author of the Century*
 Tyler, J. E. A.; *The New Tolkien Companion*

Webseiten

The Tolkien Society: <http://www.tolkiensociety.org>
 The Encyclopaedia of Arda: <http://www.glyphweb.com/arda>
 Resources for Tolkienian Linguists: www.elvish.org/resources.html
 An Illustrated Biography of Tolkien: <http://home.freeuk.com/webbuk2/tolkien-biography.htm>

Seite 18

Spielsieg Dunkle Diener

Spezialaktion#9004

Voraussetzung: 6 der in der Tabelle angegebenen Siegpunkte.
 Auswirkungen: Errechne die im Spiel errungenen Parteipunkte (die Tabellen findet man in der jeweiligen Parteibeschreibung) für die Parteien 5, 6, 7. Wer die meisten Parteipunkte hat gewinnt das Spiel.

Bedingung	Siegpunkte
für jeden Charakter der <i>General des Melkor</i> (Titel#2680) ist	Je 1
mindestens doppelt so viele Hauptcharaktere mit Titel (= aktiv im Spiel) in den Parteien 5, 6 und 7 zusammen als in den Parteien 1, 2 und 3	2
der Ring-wielder (Status #502) hat Blutlinie 100 und ist Mitglied einer bösen Partei	2
der <i>Champion of Melkor</i> (Titel#2653) ist <i>Hero of the North</i> (Titel#2654)	1

Siegestitel Dunkler Diener

Abenteuer 2680-2685 ~ Der Fall der Freien Burgen

Voraussetzung: Charakter C#1-200, Mitglied der Parteien 5-7, besitzt eine der angegebenen Streitkräfte.
 a2680: Minas Tirith (f1001) a2683: Caras Galadhon (f1035)
 a2681: Edoras (f1008) a2684: Iron Hills (f1036)
 a2682: Esgaroth (f1031) a2685: Rivendell (f1060)
 Jedes Abenteuer kann nur einmal durchgeführt werden, aber ein Charakter kann mehrere der Abenteuer absolvieren.
 Auswirkung: General of Melkor (Titel#2680), + 2FK.

Abenteuer 2686-2688 ~ Elfenringe

Voraussetzung: Charakter C#1-200, aus Partei 5-7, besitze einen der folgenden Elfenringe. Jedes Abenteuer kann nur einmal durchgeführt werden. Der Ring bleibt wie er ist.
 a2686: Ninya (i2686)
 a2687: Narya (i2687)
 a2688: Vilya (i2688)
 Auswirkung: Hero of Melkor (Titel#2681), +2 Aktionen



Die Kampfclashes

Ruf nach den Freien Helden

Alle 6 Produktionen findet der Kampfclash der Freien Helden statt, um den *Champion of the Valar* zu bestimmen.

Abenteuer 2650 ~ Ruf nach den Freien

Voraussetzung: Charakter C#201-1000 mit Titel#1400 *Free Companion*, in einer Streitkraft, in der sich der Sponsor alleine befindet. In dieser Streitkraft ist nur der teilnehmende Charakter eingeteilt und der Rückzugsprozentsatz nach eigenem Wunsch eingestellt. Jede Position kann dieses Abenteuer nur einmal pro Kampfclash machen.

Auswirkung: *Warrior of the Valars* (Titel#2650)

Am Tag des Clashes treffen all jene Krieger Valars, die sich alleine in ihrer Streitkraft in der Withered Heath befinden, aufeinander (jeder Teilnehmer muss sich also in den Withered Heath befinden, damit er am Clash teilnehmen kann). Der Clash findet in K.O.-Runden statt, mit Heilung und Wiederauferstehung nach jeder Runde. Der Sieger wird zum *Champion of the Valar* (Titel#2652), erhält eine zusätzliche Aktion und ein zufälliges, positives Zeichen (ausgenommen Zeichen der Ehre und Grausamkeit).

Jeder frühere *Champion of the Valar* verliert seinen Titel.

Jeder Teilnehmer erhält für jeden *Warrior of the Valar* dieses Turnieres +1 KE und verliert diesen Titel wieder.

Ruf aus dem Dunkel

Alle 6 Produktionen findet der Kampfclash der Dunklen Diener statt, um den *Champion of Melkor* zu bestimmen.

Abenteuer 2651 ~ Ruf aus dem Dunkel

Voraussetzung: Charakter C#201-1000 mit Titel#1800 *Fell Lord*, in einer Streitkraft in der sich der Sponsor alleine befindet. In dieser Streitkraft ist nur der teilnehmende Charakter eingeteilt und der Rückzugsprozentsatz nach eigenem Wunsch eingestellt. Jede Position kann dieses Abenteuer nur einmal pro Kampfclash machen.

Auswirkung: *Warrior of Melkor* (Titel#2651)

Am Tag des Clashes treffen all jene Krieger Melkors, die sich alleine in ihrer Streitkraft in der Withered Heath befinden, aufeinander (jeder Teilnehmer muss sich also in den Withered Heath befinden, damit er am Clash teilnehmen kann). Der Clash findet in K.O.-Runden statt, mit Heilung und Wiederauferstehung nach jeder Runde. Der Sieger wird zum *Champion of Melkor* (Titel#2653), erhält eine zusätzliche Aktion, und ein zufälliges, positives Zeichen (ausgenommen Zeichen der Ehre und Grausamkeit).

Jeder frühere *Champion of Melkor* verliert seinen Titel.

Jeder Teilnehmer erhält für jeden *Warrior of Melkor* dieses Turnieres +1 KE und verliert diesen Titel wieder.

Ruf nach Abrechnung

Ein Monat nach den oben beschriebenen Clashes findet der Ruf nach Abrechnung statt, im Zentrum der Withered Heath, dem Heart of the Heath (f1210).

Die beiden Teilnehmer sind der *Champion of the Valar* und der *Champion of Melkor*. Nur der Champion darf in der verwendeten Streitkraft sein und die Streitkraft muß sich in Heart of the Heath (f1210) befinden. Wird eine dieser Regeln nicht eingehalten, kann der Champion nicht in diesem Clash streiten und sein Gegner wird zum Sieger erklärt.

Der Angreifer wird per Zufall bestimmt. Weder vor noch nach dem Kampf erfolgen Heilung oder Wiederauferstehung. Nichts hindert andere Spieler daran, einen Champion vor dem Clash anzugreifen, oder sich in anderen Streitkräften in derselben Provinz aufzuhalten.

Der Gewinner wird zum ***Hero of the North*** (Titel#2654).

Jeder teilnehmende Champion erhält ein zufälliges, positives Zeichen und eine zusätzliche Aktion.

Rassenabenteuer und Aufstellung

Rasse (#ID)	A#	Titel	Auswirkungen	Der Titel gibt einen Einflussbonus auf Rasse:	Voraussetzung
Gondorian (201)	201	<i>Townsmen</i>	+6 Verwalter, +6 Kaufmann, +4 FK	201	
	301	<i>Valesman</i>	+6 Ritter, +6 Kon, +2 KE	251	
Orc (202)	202	<i>Spawn of Morgoth</i>	+ 6 Schleichen, +3 KE	202	Morei Serke #9
	302	<i>Spawn of Sauron</i>	+6 Spion, +6 Meisterschütze, +6 Beserker	218	Dark Servant #12
High Elf (203)	203	<i>Calaquendi</i>	+4 Blutlinie, +6 Beauty	None	
	303	<i>Moriquendi</i>	+4 Schleichen, +6 Barde, +4 Ge	None	
Dwarf (204)	204	<i>The Line of Durin</i>	+4 Kaufmann, +4 Verwalter, +2 Prestige	204	
	304	<i>The Broken Line</i>	+ 8 Aufrührerr, +8 Axtmeister	211	
Northman (211)	211	<i>Woodman</i>	+4 Waldläufer, +6 Meisterschütze	negativ gegen 204 + 223	Kala Yarenath #5
	311	<i>Plainsman</i>	+5 Waldläufer	204, 211, 223	Free People #1
Half -orc (212)	212	<i>Goblin-man</i>	+5 Schleichen, +3 Assassine	212	
	312	<i>Mixed-blood</i>	+8 Aufrührer, +6 Spion, +3 Einfluss	238	
Haradhrim (218)	218	<i>Merchant Caste</i>	+10 Kaufmann, +2 Assassine	218, 202	
	318	<i>Warrior Caste</i>	+5 Ritter, +6 Schwertmeister, +4 FK	218	Ritter 10
Goblin (222)	222	<i>Misty-orc</i>	+4 Spion, +4 Verwalter	222	
	322	<i>Mirk-orc</i>	+4 Schleichen, +2 KE	258	
Silvan Elf (223)	223	<i>Calaquendi</i>	+4 Blutlinie, +6 Au	None	
	323	<i>Moriquendi</i>	+4 Schleichen, +6 Barde, +4 Dex	None	
Hobbit (224)	224	<i>Shire Hobbit</i>	+4 Dieb, +4 Schleichen	224	
	324	<i>Bree Hobbit</i>	+6 Kaufmann	231	
Troll (228)	228	<i>Olog-hai</i>	+4 Str, +4 Kon, +4 Axtmeister	202, 228	Partei 7 oder 8
	328	<i>Cave Troll</i>	+12 Beserker	222	Partei 6 oder 8
	428	<i>Hill Troll</i>	+4 Schleichen, +5 Blutlinie	212	Partei 5 oder 8
Arnorian (231)	231	<i>Man of Bree</i>	+4 Verwalter, +6 Kaufmann, +3 FK	224, 231	Free People #1
	331	<i>Dunadan</i>	+6 Blutlinie	203	Númenórean #2
Uruk (232)	232	<i>Great Orc</i>	+8 Berserker, +4 Kon,	202	Partei 6, 7 oder 8
	332	<i>Uruk-hai</i>	+2 Prestige, +6 Schleichen	212	Partei 5 oder 8
Hill-man (238)	238	<i>Dunlending</i>	+4 Schleichen, +3 Waldläufer, +4 Konstitution, +3 Einfluss	212	
	338	<i>Highlander</i>	+8 Beserker	238	
Rohirrim (251)	251	<i>Rider of the Mark</i>	+6 Ritter, +6 Waldläufer	251, 201	Waldläufer 10
	351	<i>Son of Eorl</i>	+4 Verwalter, +4 Waldläufer	251	
Easterling (258)	258	<i>Wainrider</i>	+4 Beserker, +4 Waldläufer, +4 FK	222	
	358	<i>Tribesman</i>	+8 Kaufmann, Zeichen des Reichtums	258	Bloodline #8, Priester 10

A# = Abenteuer-ID#

Die obigen Abenteuer können von jedem Charakter c1-5000 gemacht werden, der noch nicht den Titel, den das Abenteuer gibt, trägt. Es gibt dazu kein Zeitlimit und jedes Abenteuer kann 100x ausgeführt werden.

Jeder Charakter kann nur einen dieser Titel tragen! Beispiel: ein Northman (Rasse 211) der Abenteuer #211 gemacht hat, kann nicht zusätzlich noch Abenteuer #311 machen.



Parteien

Partei 1: Die Verteidiger Gondors

Lange haben die Menschen von Gondor stete Wacht gegen Mordor gehalten und auf diese Weise die Länder des Nordens und des Westens gegen Saurons Bösartigkeit geschützt. Und obschon die Linie der Könige seit langer Zeit durchbrochen, findet sich das Blut der Númenor noch in den Adern der Edlen und gibt ihnen Mut und Kraft, der Dunkelheit entgegen zu stehen.

Doch auch wenn sie nicht um Hilfe bitten, brauchen sie diese umso mehr. Und die Abkömmlinge des Eorl, die Reiter von Rohan, würden solche Hilfe gewähren, und gerne, wären sie nur dazu fähig.

Doch auch sie erwarten den Krieg, da die Dunlending, ein wildes Hügelvolk im Westen, von Saruman zum Kampf erweckt wurden. Ihre Überfälle auf die Rohirrim werden mehr und mehr. Also werden die Verteidiger von Ost und West bedrängt, und auch von Süden, da die Haradhrim aus ihren Wüsten gegen Gondors Grenzen drängen, während die Corsair Handelsflotten aufbringen, und kühn geworden, selbst Gondors flussgelegene Siedlungen angreifen.

Doch vielleicht besteht Hoffnung.

Gerüchte besagen die Zerbrochene Klinge könnte erneuert werden. Die Königslinie soll im Norden noch Abkömmlinge haben und vielleicht gebe es einen, der die Krone tragen könnte.

Diese Gerüchte verheissen Hoffnung für viele, doch manche zweifeln und fürchten, dass die Stewards, die in des Königs Namen regiert haben, nicht bereit wären, ihre Autorität aufzugeben, kehrte er zurück.

Und Hoffnung auch für jene Verzweifeltsten ist der lang verlorene – der Grosse Ring, ein Kleinod des Nordreiches. Seine Gegenwart ist in Rätseln und Träumen zu spüren, und er verspricht Macht, ausreichend Macht, um Gondor wieder herzustellen, oder es auch endgültig zu zerstören.

Übersicht

Die Verteidiger Gondors bestehen aus ihren Bewohnern, und jenen, die sie als Verbündete sehen.

Positionsarten

Gondor:	Regent, Söldner, Held
Rohirrim:	Regent, Söldner, Held

Haupttrasse			Nebenrasse			
	#	Blutlinien	Fav (-25)	Tol (-50)	Other (-75)	Hated (-999)
Gondorian	201	#1 Free People #2 Númenórean			Alle anderen	-202, 228, -212, -218
Rohirrim	251	#1 Free People		Gondorian	Alle anderen	-202, 228, -212, -218

Aufstellung

Gondor: in Gondor, südlich der White Mountains und westlich vom Anduin.

Rohirrim: Koordinaten P51/39 bis P67/48 und Regent/Söldner starten mit einer Nomadenlagerstätte.

Keine Diebe oder Assassinen.

Jede Rohorrim-Aufstellung kann auch mit einem weiblichen Gondorian Charakter beginnen. Dieser Charakter muss dann mit einem der männlichen Rohirrim Charaktere verheiratet sein.

Verteidiger Gondors Parteipunkte

Bedingung	Parteipunkte
jeder Charakter mit <i>General of the Valar</i> (Titel#2670)	103
jeder Charakter mit <i>Hero of Valar</i> (Titel#2671)	105
<i>White Tower Defender</i> (Titel#1136)	107
<i>Helm's Deep Defender</i> (Titel#1146)	107
<i>Oath-keeper</i> (Titel#1169)	107
<i>White Tree Planter</i> (Titel#1174)	107
<i>Hero of the North</i> (Titel#2654) ist in der Partei	107

Allgemeine Abenteuer

Abenteuer 1100 ~ Verteidiger Gondors (*Parteibeitritt - nur vor der ersten Produktion*)

Voraussetzung: Charakter c1-200, Aufstellung laut Regeln der der Partei #1, nicht *Knight of Gondor* (Titel#1100), 8 mal möglich.

Auswirkung: *Knight of Gondor* (Titel#1100), Parteimitglied, Zeichen der Ehre, 3 Mark of Gondor (#1941), 1 Gondor Cloak (i1112, steigert Kundschafter um +10).

Abenteuer 1101 ~ Führer Gondors

Voraussetzung: Gondorian (#201), *Knight of Gondor* (Titel#1100), in Minas Tirith (f1001), besitzt eine Volksgruppe mit 10.000 Bevölkerung, 15 Effective Prestige, einmal möglich.

Auswirkung: *Steward of Gondor* (Titel#1101), Key of Tirith (i1121), Beregond (c1028), Citadel of Gondor (g2511).

Spezialaktion 1101a ~ Soldaten der Zitadelle

Wenn du Abenteuer 1101 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Diplomatieabenteuer

Abenteuer 1102-1104 ~ Diener in Calembel

Voraussetzung: *Knight of Gondor* (Titel#1100), nicht *Friend of Princes* (Titel#1102), in Calembel (f1003). Je einmal.

Auswirkung: *Friend of Princes* (Titel#1102), und einen Charakter:
a1102: Hirluin (c1014)
a1103: Duinhir (c1016)
a1104: Derufin (c1018)

Abenteuer 1105 ~ Brüder in Calembel

Voraussetzung: Anfalas Prinz (Titel#1103), in Calembel (f1003), einmal.

Auswirkung: Duilin (c1019)

Abenteuer 1106 ~ Diener in Pelargir

Voraussetzung: *Knight of Gondor* (Titel#1100), nicht *Friend of Princes* (Titel#1102), in Pelargir (f1004), einmal möglich.

Auswirkung: *Friend of Princes* (Titel#1102), Dervorin (c1013).

Abenteuer 1107-1108 ~ Diener in Dol Amroth

Voraussetzung: *Knight of Gondor* (Titel#1100), nicht *Friend of Princes* (Titel#1102), in Dol Amroth (f1005), je einmal.

Auswirkung: *Friend of Princes* (Titel#1102), und den Charakter
a1107: Prinz Imrahil (c1015),
a1108: Lord Golasgil (c1017)

Abenteuer 1109 ~ Diener in Minas Tirith

Voraussetzung: *Knight of Gondor* (Titel#1100), nicht *Friend of Princes* (Titel#1102), in Minas Tirith (f1001), einmal.

Auswirkung: *Friend of Princes* (Titel#1102), Hüter Húrin (c1012).

Abenteuer 1110 ~ Ioreth die Heilerin (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: *Knight of Gondor* (Titel#1100), nicht *Friend of Heros* (Titel#1111), in Minas Tirith (f1001), 10 Effective Prestige, einmal möglich.

Auswirkung: *Friend of Heros* (Titel#1111), Ioreth (c1011) und House of Healing (G#2512)

Abenteuer 1111 ~ Die Rückkehr des Königs

Voraussetzung: *Knight of Gondor* (Titel#1100), nicht *Friend of Heros* (Titel#1111), Crown of Gondor (i1110) in Court of Fountain (g2513), einmal, Ziel ist Strider (c1071), der sich in der selben Provinz aufhalten muß.

Auswirkung: *Friend of Heros* (Titel#1111), Mark of Gondor (i1941) und Strider (c1071). Strider erhält *King of Gondor* (Titel#1180), das Zeichen der Macht, +1 Aktion, +5 FK, +10 KE.

Spezialaktion 1111a ~ Aragorn wird enthüllt

Kontaktiere so rasch als möglich den Spielleiter (dies kann auch per Email erfolgen), damit Strider (c1071) zu Aragorn benannt wird und sämtliche Streitkraftbesitzverhältnisse geregelt werden

Hinweis: durch das Abenteuer a1111 übernimmt man keinerlei Streitkräfte, die sich im Besitz von c1071 befinden. Diese Streitkräfte verbleiben im Besitz des ursprünglichen Besitzers von c1071.

Spezialaktion 1111b ~ Ohne Hilfe

Sollte der Spieler des Charakters c1071 Strider nicht mehr spielen oder die gesamte Partei #3 unbespielt sein, kann man nach der 12. Produktion per Spezialaktion 1111b beantragen, daß das Abenteuer 1111 ohne Crown of Gondor und ohne c1071 ablaufen kann. Ist der Spieler aktiv, kann diese SA nicht ausgeführt werden.

Rekrutierungs Abenteuer**Abenteuer 1112 ~ Prinz von Ithilien** (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: Númenórean (b#2), *Knight of Gondor* (Titel#1100), nicht *Friend of Heros* (Titel#1111), Waldläufer 35, in Henneth Annun (f1006), 12 Effective Prestige, einmal.

Auswirkung: *Friend of Heros* (Titel#1111), Mark of Gondor (i1941), Henneth Annun (f1006) und Faramir (c1006).

Spezialaktion 1112a ~ Soldaten von Henneth Annun

Wenn du Abenteuer 1112 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1113 ~ Erster Sohn (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: Númenórean (b#2), *Knight of Gondor* (Titel#1100), nicht *Friend of Heros* (Titel#1111), Ritter 35, in Rivendell (f1060), 12 Effective Prestige, einmal.

Auswirkung: *Friend of Heros* (Titel#1111), Mark of Gondor (i1941), West Osgiliath (f1002), Boromir (c1002).

Spezialaktion 1113a ~ Soldaten von Osgiliath

Wenn du Abenteuer 1113 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1114 ~ Dame als Schildarm

Voraussetzung: Free People (b#1), *Knight of Gondor* (Titel#1100), nicht *Friend of Heros* (Titel#1111), Waldläufer 20, in Edoras (f1008), männlich, Einfluss 15, einmal.

Auswirkung: *Friend of Heros* (Titel#1111), Mark of Gondor (i1941), Éowyn (c1010).

Abenteuer 1115 ~ 3. Marschall der Riddermark (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: Free People (b#1), *Knight of Gondor* (Titel#1100), nicht *Friend of Heros* (Titel#1111), Ritter 20, in Edoras (f1008), weiblich, Einfluss 15, 10 Effective Prestige, einmal.

Auswirkung: *Friend of Heros* (Titel#1111), Helms Deep (f1007), Mark of Gondor (i1941), Eomer (c1007).

Spezialaktion 1115a ~ Soldaten der Hornburg

Wenn du Abenteuer 1115 durchgeführt hast, kontaktiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1116 ~ König der Mark (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: Free People (b#1), *Knight of Gondor* (Titel#1100), einen gefangenen Hill-man (c1351-5000), nicht *Friend of Heros* (Titel#1111), in Edoras (f1008), 15 Effective Prestige, einmal.

Auswirkung: *Friend of Heros* (Titel#1111), Théoden (c1008), Gilde g2514, Mark of Gondor (i1941), Edoras (f1008).

Spezialaktion 1116a ~ Soldaten der Mark

Wenn du Abenteuer 1116 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1117 ~ Der Verlorene Erbe (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: Free People (b#1), *Knight of Gondor* (Titel#1100), nicht *Friend of Heros* (Titel#1111), in einer Provinz "Gap of Rohan", mindestens 5000 Rohirrim Bevölkerung, 10 Effective Prestige, einmal, Ziel ist f#1017.

Auswirkung: *Friend of Heros* (Titel#1111), Theodred (c1009), Theodreds Jagdtrupp (f1017), Mark of Gondor (i1941), keine Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1118 ~ Tod eines Sohnes

Voraussetzung: *Lord of Eryn Arnem* (Titel#1191), oder *Denethor's Heir* (Titel#2704), Horn of Gondor (i1117), Tot, Lange Tot oder Verwesend, einmal.

Auswirkung: Broken Horn (i1118) und der Charakter wird zur Rast gelegt.

Abenteuer 1119 ~ Denethors Selbstmord (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: *Knight of Gondor* (Titel#1100), Broken Horn (i1118), in Minas Tirith (f1001), einmal, Ziel ist Denethor (c1001), der in derselben Provinz sein muß.

Auswirkung: Minas Tirith (f1001) und Denethor wird zur Rast gelegt.

Spezialaktion 1119a ~ Verteidiger der Freien

Wenn du Abenteuer 1119 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Militärische Abenteuer**Abenteuer 1120 ~ Letztes Gefecht** (nach der 8. Produktion)

Voraussetzung: *Steward of Gondor* (Titel#1101), in Minas Tirith (f1001), West Osgiliath (f1002), Calembel (f1003), Pelargir (f1004) oder Dol Amroth (f1005), müssen vergangen sein, einmal, Ziel ist die Niederlassung.

Auswirkung: 100 Mauern, 10 Türme, 10 Burgfried, 10 Tore und +400 ULI.

Abenteuer 1122 ~ Steward von Osgiliath

Voraussetzung: *Steward of Gondor* (Titel#1101), in West Osgiliath (f1002), einmal.

Auswirkung: Key to Osgiliath (i1122).

Abenteuer 1123 ~ Steward von Calembel

Voraussetzung: *Steward of Gondor* (Titel#1101), in Calembel (f1003), einmal.

Auswirkung: Key to Calembel (i1123).

Abenteuer 1124 ~ Steward von Pelargir

Voraussetzung: *Steward of Gondor* (Titel#1101), in Pelargir (f1004), einmal.

Auswirkung: Key to Pelargir (i1124).

Abenteuer 1125 ~ Steward von Dol Amroth

Voraussetzung: *Steward of Gondor* (Titel#1101), in Dol Amroth (f1005), einmal.

Auswirkung: Key to Dol Amroth (i1125).

Abenteuer 1126 ~ Marschall von Minas Tirith

Voraussetzung: Nicht *Marshall of ...* (Titel#1126-1130), nicht *Steward of Gondor* (Titel#1101), besitzt den Key to Minas Tirith (i1121), einmal.
 Auswirkung: *Marshall of Tirith* (Titel#1126), +5 KE, +3 FK, +3 Militärische Fertigkeiten, lernt Citadel Guard (Training #1131).

Abenteuer 1127 ~ Marschall von Osgiliath

Voraussetzung: Nicht *Marshall of ...* (Titel#1126-1130), nicht *Steward of Gondor* (Titel#1101), besitzt den Key to Osgiliath (i1122), einmal.
 Auswirkung: *Osgiliath Marshall* (Titel#1127), +5 KE, +3 FK, +3 Militärische Fertigkeiten, lernt Osgiliath Lancer (Training #1132).

Abenteuer 1128 ~ Marschall von Calembel

Voraussetzung: Nicht *Marshall of ...* (Titel#1126-1130), nicht *Steward of Gondor* (Titel#1101), besitzt den Key to Calembel (i1123), einmal.
 Auswirkung: *Marshall of Calembel* (Titel#1128), +5 KE, +3 FK, +3 Militärische Fertigkeiten, lernt Blackroot Archer (Training #1133).

Abenteuer 1129 ~ Marschall von Pelargir

Voraussetzung: Nicht *Marshall of ...* (Titel#1126-1130), nicht *Steward of Gondor* (Titel#1101), besitzt den Key to Pelargir (i1124), einmal.
 Auswirkung: *Marshall of Pelargir* (Titel#1129), +5 KE, +3 FK, +3 Militärische Fertigkeiten, lernt Mariner of the Falas (Training #1134).

Abenteuer 1130 ~ Marschall von Dol Amroth

Voraussetzung: Nicht *Marshall of ...* (Titel#1126-1130), nicht *Steward of Gondor* (Titel#1101), besitzt den Key to Dol Amroth (i1125), einmal.
 Auswirkung: *Marshall of Amroth* (Titel#1130), +5 KE, +3 FK, +3 Militärische Fertigkeiten, lernt Swan Knight (Training #1135).

Abenteuer 1131 ~ Duinhir am Pelennor (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: *Lord of the Vale* (Titel#1196), in der Provinz von Minas Tirith (P75/56), Ziel ist f#1010, einmal.
 Auswirkung: *Defender of the Free* (Titel#1120), Duinhirs Streitkraft (f1010), die in die Provinz gebracht wird und man erhält nicht die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1132 ~ Hirluin am Pelennor (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: *Lord of Pinnath* (Titel#1194), auf P75/56, Ziel ist f#1011, einmal.
 Auswirkung: *Defender of the Free* (Titel#1120), Hirluins Streitkraft (f1011), aber nicht die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1133 ~ Imrahil am Pelennor (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: *Prinz of Amroth* (Titel#1195), auf P75/56, Ziel ist f1012, einmal.
 Auswirkung: *Defender of the Free* (Titel#1120), Kontrolle über Imrahils Streitkraft (f1012), aber nicht über die Soldaten.

Abenteuer 1134 ~ Dervorin am Pelennor (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: *Prinz of Ringlo* (Titel#1193), auf P75/56, Ziel ist f#1013, einmal.
 Auswirkung: *Defender of the Free* (Titel#1120), Kontrolle über Dervorins Streitkraft (f1013), aber nicht über seine Soldaten.

Abenteuer 1135 ~ Golasgil am Pelennor (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: *Lord of the Anfalas* (Titel#1197), in Provinz P75/56, Ziel ist f#1014, einmal.
 Auswirkung: *Defender of the Free* (Titel#1120), Kontrolle über Golasgils Streitkraft (f1014), aber nicht über die Soldaten.

Abenteuer 1136 ~ Minas Tirith Verteidigung

Voraussetzung: *Knight of Gondor* (Titel#1100), in Minas Tirith (f1001), besitze Minas Tirith mit 300 Mauern (Stufe 5 oder besser) und 10000 Bevölkerung, einmal.
 Auswirkung: *White Tower Defender* (Titel#1136), Mark of Gondor (i1941).

Abenteuer 1140 ~ Das Pferd der Reiterherren

Voraussetzung: Rohirrim (#251), nicht *Rider of Riddermark* (Titel#1140), in einer Provinz mit dem Text „Rohan“, 99mal.
 Auswirkung: *Rider of Riddermark* (Titel#1140), ein Mearas (i437).

Abenteuer 1141 ~ Scathas Horn

Voraussetzung: *White Lady* (Titel#1190), einmal.
 Auswirkung: Gift of Éowyn (i1141), +1 Prestige.

Abenteuer 1142 ~ Scathas Horn

Voraussetzung: Hobbit (#224), Gute Blutlinie (b#1-5), mit dem Gift of Éowyn (i1141), einmal.
 Auswirkung: Scatha's Horn (i1142), das Gift of Éowyn geht verloren.

Abenteuer 1143 ~ Das Geschenk der Freien Liga

Voraussetzung: *Knight of Gondor* (Titel#1100), besitzt 1 Gondor Gift (i1421), 8mal.
 Auswirkung: +1 FK, +1 Prestige, 3000 Kronen und ein Company Gift (i1424), das Gondor Gift wird verbraucht.

(siehe auch Abenteuer #1421)

Abenteuer 1144 ~ Galadriels Gaben

Voraussetzung: Gondorian (#201), *Lórien Gifted* (Titel#1253), nicht *Lórien Honoured* (Titel#1144), KE 30, einmal.
 Auswirkung: 1 Gold Belt (i1143) und *Lórien Honoured* (Titel#1144).

(siehe auch Abenteuer #1253)

Abenteuer 1145 ~ Théodens Dank

Voraussetzung: Théoden (c1008), in Edoras (f1008), einmal.
 Auswirkung: Horselord Blessing (i1145).

(siehe auch Abenteuer #1331)

Abenteuer 1146 ~ Verteidiger von Helms Deep

Voraussetzung: *Knight of Gondor* (Titel#1100), in Helms Deep (f1007), besitze Helms Deep mit 350 Zyklopenmauern und 5000 Bevölkerung.
 Auswirkung: *Helm's Deep Defender* (Titel#1146), ein Mark of Gondor (i1941).

Abenteuer 1150 ~ Amon Dîn

Voraussetzung: Gondorian oder Rohirrim (#201, 251), c1-1000, auf Amon Dîn (P73/55), 5mal.
 Auswirkung: *Kindler of Amon Dîn* (Titel#1150).

Abenteuer 1151 ~ Eilinach

Voraussetzung: *Kindler of Amon Dîn* (Titel#1150), am Eilinach (P72/54), 5mal.
 Auswirkung: *Kindler of Eilinach* (Titel#1151).

Abenteuer 1152 ~ Nardol

Voraussetzung: *Kindler of Eilinach* (Titel#1151), auf Nardol (P70/54), 5mal.
 Auswirkung: *Kindler of Nardol* (Titel#1152).

Abenteuer 1153 ~ Erelas

Voraussetzung: *Kindler of Nardol* (Titel#1152), am Erelas (P69/54), 5mal.

Auswirkung: *Kindler of Erelas* (Titel#1153).

Abenteuer 1154 ~ Min Rimmon

Voraussetzung: *Kindler of Erelas* (Titel#1153), am Min Rimmon (P68/53), 5mal.

Auswirkung: *Kindler of Min Rimmon* (Titel#1154).

Abenteuer 1155 ~ Calenhad

Voraussetzung: *Kindler of Min Rimmon* (Titel#1154), auf Calenhad (P67/52), 5mal.

Auswirkung: *Kindler of Calenhad* (Titel#1155).

Abenteuer 1156 ~ Halifirien

Voraussetzung: *Kindler of Calenhad* (Titel#1155), am Halifirien (P66/51), 5mal.

Auswirkung: *Halifirien Kindler* (Titel#1156).

Abenteuer 1160 ~ Musterung im HarrowDale (nach der 8. Produktion)

Voraussetzung: *Halifirien Kindler* (Titel#1156), im HarrowDale (P54/47), müssen vergangen sein, Ziel ist f1015, einmal.

Auswirkung: Dunhere (c1020), die Reiter der Riddermark (f1015), man erhält keine Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1161 ~ Das Horn von Helms Deep (nach der 4. Produktion)

Voraussetzung: Rohan (#251), in Helms Deep (f1007), mit dem Horn of Hornburg (i1160), FK 18, 10mal.

Auswirkung: Lernt Helm's Deep Defender (Training #1161).

Abenteuer 1162 ~ Die Wilden Männer

Voraussetzung: *Friend of Heroes* (Titel#1111), in der Legion Riders of Riddermark (f1015) auf Provinz P 67/51, Ziel ist Ghân-buri-Ghân (c1212), einmal.

Auswirkung: Man erhält bis zur nächsten Produktion die Kontrolle über Ghân-buri-Ghân (c1212).

Spezialaktion 1162a ~ Der Ritt der Rohirrim

Voraussetzung: Hillman (#238), in der Legion Riders of Riddermark (f1015) auf Provinz P 69/52, einmal.

Auswirkung: Die südöstliche Barriere wird entfernt.

Abenteuer 1163 ~ Kundschafter Ithiliens

Voraussetzung: Free People (b#1), Gondorian (#201), in Henneth Annun (f1006), 10mal.

Auswirkung: Lernt Ithilien Scout (Training #1163).

Abenteuer 1164 ~ Faramir verteidigt Osgiliath

Voraussetzung: *Lord of Eryn Arn* (Titel#1191), in West Osgiliath (f1002), einmal.

Auswirkung: Lernt Star-dome Defender (Training #1164).

Abenteuer 1165 ~ Éothraims Geschenk

Voraussetzung: *Third Marshal* (Titel#1192), in Edoras (f1008), einmal.

Auswirkung: Éothraim Gift (i1165).

Abenteuer 1166 ~ Eomer und Lothiriel

Voraussetzung: *Princess of Amroth* (Titel#1198), mit Éothraims Geschenk (i1165), in Edoras (f1008), einmal.

Auswirkung: +4 Einfluss, +1 Aktion, ein Queen's Gift (i1166), *Queen of Rohan* (Titel#1168)

Abenteuer 1167 ~ Erbe der Reiterherren

Voraussetzung: *Third Marshal* (Titel#1192) in Edoras (f1008), mit dem Queen's Gift (i1166), Ziel ist Théoden (c1008), einmal.

Auswirkung: +1 Prestige, +2 Einfluss, FK, +1 Aktion, ein Mark of Gondor (i1941), *King of Rohan* (Titel#1167), Théoden verliert *King of the Mark* (Titel#2705).

Abenteuer 1168 ~ Eorl's Tod

Voraussetzung: *Knight of Gondor* (Titel#1100), Rohirrim (#251), in f#1015, in der Provinz von Minas Tirith (P75/56).

Auswirkung: Oath-keeper (Titel#1169), ein Mark of Gondor (i1941).

Abenteuer 1170 ~ Die Suche nach dem Weissen Baum in Lórien

Voraussetzung: Gondorian oder Rohirrim(#201, 251), nicht *Seed Questor* (Titel#1170), Waldläufer 20, in einer Tiefer Wald Provinz von "Lórien", 99mal.

Auswirkung: *Seed Questor* (Titel#1170), +3 Waldläufer, +2 KE.

Abenteuer 1171 ~ Die Suche nach dem Weissen Baum im Fangorn

Voraussetzung: *Seed Questor* (Titel#1170), nicht *Sapling Searcher* (Titel#1171), Waldläufer 25, in einer Tiefen Wald Provinz "Fangorn", 99mal.

Auswirkung: *Sapling Searcher* (Titel#1171), +2 Waldläufer, +2 KE.

Abenteuer 1172 ~ Die Suche nach dem Weissen Baum im Old Forest

Voraussetzung: *Sapling Searcher* (Titel#1171), nicht *Shrub Hunter* (Titel#1172), Waldläufer 30, in einer Tiefen Wald Provinz im "Old Forest", 99mal.

Auswirkung: *Shrub Hunter* (Titel#1172), +2 Waldläufer, +2 KE.

Abenteuer 1173 ~ Die Suche nach dem Weissen Baum in den White Mountains

Voraussetzung: *Shrub Hunter* (Titel#1172), Waldläufer 35, in einer Provinz "Mount Mindolluin", einmal.

Auswirkung: 1 White Tree Shrub (i1173), +2 Waldläufer, +5 KE.

Abenteuer 1174 ~ Der Weisse Baum

Voraussetzung: Gondorian oder Rohirrim (#201, 251), mit 1 White Tree Shrub (i1173), in Minas Tirith (f1001), Waldläufer 45, Ziel ist die Streitkraft, einmal.

Auswirkung: White Tree Planter (Titel#1174), ein Zeichen des Schicksals, Mark of Gondor (i1941), +4 Waldläufer, +2 Prestige, Minas Tirith erhält +300 ULI, der Shrub geht verloren.

Abenteuer 1175 ~ Der Weisse Baum 2

Voraussetzung: *White Tree Planter* (Titel#1174), Ziel ist G#2513, einmal.

Auswirkung: Es entsteht der "Court of the Foundation" (g2513) in Minas Tirith.

Aragorn Abenteuer**Abenteuer 1180 ~ Königin von Gondor**

Voraussetzung: *King of Gondor* (Titel#1180) mit der Crown of Gondor (i1110) und Narsil/Anduril (i1380), in Minas Tirith (f1001), Ziel ist Arwen (c1072), die sich in der Provinz befinden muß, einmal.

Auswirkung: Ein Zeichen des Schicksals, +5 KE, +5 FK, Arwen (c1072), Arwen wird *Queen of Gondor* (Titel#1181).

Spezialaktion 1180a

Kontaktiere so rasch als möglich den Spielleiter (dies kann auch per Email erfolgen), damit alle Streitkraftbesitzverhältnisse geregelt werden. Durch das Abenteuer a1180 übernimmt man keinerlei Streitkräfte, die sich im Besitz von c1072 befinden. Diese Streitkräfte verbleiben im Besitz des ursprünglichen Besitzers von c1072.

Abenteuer 1181 ~ Gekrönter Sterblicher

Voraussetzung: *Queen of Gondor* (Titel#1181), in Minas Tirith (f1001), einmal.

Auswirkung: Zeichen des Schicksals, +1 Aktion, +5 Blutlinie, Mark of Gondor (i1941).

Abenteuer 1182 ~ Gabe des Dankes

Voraussetzung: *King of Gondor* (Titel#1180), 4mal.

Auswirkung: Aragorn's Gift (i1182).

(siehe auch Abenteuer 1228 und 1327)

Abenteuer 1183 ~ Die Pfade der Toten

Voraussetzung: *King of Gondor* (Titel#1180), im Pfad der Toten (f1208) in Provinz P55/48, KE 50, Waldläufer 50, einmal.

Auswirkung: *Oath Ender* (Titel#1183), +5 Blutlinie, die Crown of Dunharrow (i1184), Sceptre of Dunharrow (i1185), Mark of Gondor (i1941).

Die Krone spricht den Spruch #2010, der einmal gesprochen werden kann, und den König der Toten bis zur nächsten Produktion beschwört (c1220). Dieser Charakter hat eine gewaltige Spezialattacke und hohe magische Attacke.

Abenteuer 1186 ~ Rückkehr in den Hafen Umbar

Voraussetzung: Númenor (b#2), c1-1000, besitzt Haven of Umbar (f1164), einmal.

Auswirkung: Zeichen des Schicksals, +1 Aktion.

Abenteuer 1187 ~ Ranger des Nordens

Voraussetzung: *King of Gondor* (Titel#1180), 3mal.

Auswirkung: Aragorn's Blessing (i1187).

Abenteuer 1188 ~ Ranger des Nordens

Voraussetzung: Arnorian (#231), mit Aragorn's Blessing (i1187), nicht *Ranger of the North* (Titel#1188).

Auswirkung: *Ranger of the North* (Titel#1188), +1 Prestige, +3 KE, +5 Waldläufer.

Aragorn's Blessing wird verbraucht.

Abenteuer 1189 ~ Anführer der Dúnedain

Voraussetzung: *King of Gondor* (Titel#1180), mit dem Banner of the North (i1385), in Minas Tirith, einmal.

Auswirkung: *Dúnedain Chieftan* (Titel#1189), Zeichen der Schlacht, +1 Aktion.

(siehe auch Abenteuer 1385)



Partei 2: Das Bündnis von Rhovanion

Seit fast 200 Jahren ist der Mirkwood ein Ort des Bösen, die Schatten von Dol Guldur verdüstern all das, was einst hell und grün war. Trotzdem ist das Licht nicht vollständig verschwunden, denn Galadriels Wille hält die Nacht zurück, ein Schutz, wie jener einst von Melian geschmiedet, ein Zufluchtsort, an dem nicht einmal Saurons Hand zu rühren mag - bis jetzt. Dort in den nordöstlichen Ausläufern des Mirkwood leben die Elfen von Thranduil, in ihren unterirdischen Hallen, die einen flüchtigen Eindruck zeigen von den Wundern von Nagrothond und Menegroth, die in dieser Welt nicht mehr zu finden sind.

Auch Menschen gibt es hier, zähe Bewohner, von Rohan abstammend und auch aus Dale und Esgaroth, deren Gemeinschaft sich nicht aus der Abstammung ergibt, sondern aus ihren Stärken. Weiter im Osten leben Dorwinon auf ihren fruchtbaren Feldern und sind nicht bereit vor den Easterlingen zurück zu weichen. Und man spricht auch von den Beornings, kleine Gruppen die sich um den Herd und die Halle von Beorn versammeln. Sie werden von Grimbeorn, Sohn des Beorn, angeführt, und von ihm sagt man, er würde ebenso wie sein Vater das Herz eines Bären besitzen. Die Goblins in den Bergen haben allen Grund ihn zu fürchten.

Auch Zwerge sind es, wenn der König Unter dem Berge sein Volk mit Äxten und Hämmer erneut gegen die Horden Saurons führt. Drei Rassen stehen gemeinsam und Sauron wird sie bereit finden, ihm zu begegnen.

Übersicht

Diese Partei gründet sich auf das Bündnis aus der Schlacht der Fünf, die Northman aus Dale, die Woodmen, die Zwerge aus den Iron Hills und Erebor und die Waldelfen von Thranduil.

Positionsarten

Zwerg:	Söldner, Abenteurer, Held
Northman:	Regent, Held
Silvan Elf:	Söldner, Abenteurer, Held

Haupttrasse			Nebenrasse			
	#	Blutlinien	Fav (-25)	Tol (-50)	Other (-75)	Hated (-999)
Dwarf	204	#4 Khazâd		Northman	Alle anderen	-202, 228, -212, -218
Northman	211	#1 Free Peoples #5 Kala Yarenath	Silvan Elf	Dwarf	Alle anderen	-202, 228, -212, -218
Silvan Elf	223	#3 Quendi	Northman		Alle anderen	-202, 228, -212, -218

Aufstellung

Northman: in den Ebenen östlich des Mirkwood, auf Grasland (P81/4 bis P108/30).

Zwerg: Iron Hills (P101/1 - 119/7) oder die Berge westlich Lake Rhun (P96/28 - P108/40), auf Gebirge, in einer Untergrund-Stadt.

Silvan Elf: Im Norden des Mirkwood (P65/3 bis P79/12), im Wald.

Keine Diebe oder Assassinen.

Bündnis von Rhovanion Parteipunkte

Bedingung	Parteipunkte
jeder Charakter mit <i>General of the Valar</i> (Titel#2670)	103
jeder Charakter mit <i>Hero of the Valar</i> (Titel#2671)	105
<i>Lord of Moria</i> (Titel#1245)	107
<i>Lady of a Faded Age</i> (Titel#1254)	107
<i>King of Dale</i> (Titel#1269)	107
<i>Liege of Rhovanion</i> (Titel#1277)	107
<i>Hero of the North</i> (Titel#2654) ist in der Partei	107

Allgemeine Abenteuer

Abenteuer 1200 ~ Rhovanion Ally (*Parteibeitritt - nur vor der ersten Produktion*)

Voraussetzung: Charakter c1-200, Aufstellung laut Regeln der der Partei #2, nicht *Rhovanion Ally* (Titel#1200), 8 mal möglich.

Auswirkung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), tritt Partei 2 bei, Zeichen der Ehre, 3 Mark of Rhovanion (i1942), 1 Rhovanion Cloak (i1213, steigert Kundschafter um +10).

Abenteuer 1201 ~ Elfenführer

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), besitze einen Streitkraft mit 1000 Silvan Elf (#223).

Auswirkung: *Elven Ally* (Titel#1201), 8mal.

Abenteuer 1202 ~ Zwergenführer

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), besitze eine Streitkraft mit 3000 Dwarf (#204).

Auswirkung: *Dwarven Ally* (Titel#1202), 8mal.

Abenteuer 1203 ~ Rhovanion Führer

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), besitze eine Streitkraft mit 4000 Northmen (#211).

Auswirkung: *Northman Ally* (Titel#1203), 8mal.

Abenteuer 1204-1206 ~ Erebersucher

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), Dwarf (#204), nicht *Rhovanion Friend* (Titel#1204), in Iron Hills (f1036), je einmal.

Auswirkung: *Rhovanion Friend* (Titel#1204), und
a1204: Gloin (c1038)
a1205: Dwalin (c1039)
a1206: Thorin III (c1040)

Abenteuer 1207 ~ Waldelf

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), Silvan Elf (#223), nicht *Rhovanion Friend* (Titel#1204), in Caras Galadhon (f1035), einmal.

Auswirkung: *Rhovanion Friend* (Titel#1204), und Haldir (c1041).

Abenteuer 1208 ~ Sohn von Brand

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), Northman (#211), nicht *Rhovanion Friend* (Titel#1204), in Esgaroth (f1031), einmal.

Auswirkung: *Rhovanion Friend* (Titel#1204), und Bard II (c1042).

Abenteuer 1209 ~ Mann aus Dorwinion

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), Northman (#211), nicht *Rhovanion Friend* (Titel#1204), in Dorwinion (f1033), einmal.

Auswirkung: *Rhovanion Friend* (Titel#1204), und Swithwulf (c1045).

Abenteuer 1210 ~ Legolas

Voraussetzung: Silvan Elf oder Northman (#223, 211), *Rhovanion Ally* (Titel#1200), nicht *Rhovanion Friend* (Titel#1204), in Rivendell (f1060), Effective Prestige 5, einmal.

Auswirkung: *Rhovanion Friend* (Titel#1204), und Legolas (c1030).

Abenteuer 1211 ~ Gimli

Voraussetzung: Zwerg oder Northman (#204, 211), *Rhovanion Ally* (Titel#1200), nicht *Rhovanion Friend* (Titel#1204), in Rivendell (f1060), Effective Prestige 5, einmal.

Auswirkung: *Rhovanion Friend* (Titel#1204), und Gimli (c1032).

Rekrutierungs Abenteuer

Abenteurer 1212 ~ Dain (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: Zwerg (#204), *Rhovanion Ally* (Titel#1200), *Elven Ally* (Titel#1201) und *Northman Ally* (Titel#1203), nicht *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), 12 Effective Prestige, besitzt 100 Mithril, 75.000 Kronen, in Iron Hills (f1036), einmal.

Auswirkung: *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), Dain (c1036), Iron Hills (f1036), Mark of Rhovanion (i1942). Das Mithril und die Kronen werden verbraucht.

Spezialaktion 1212a

Wenn du Abenteurer 1212 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteurer 1213 ~ Thranduil (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: Silvan Elf (#223), Barde 25, *Rhovanion Ally* (Titel#1200), *Dwarven Ally* (Titel#1202) und *Northman Ally* (Titel#1203), nicht *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), in Halls of Thranduil (f1037), 15 Effective Prestige, einmal.

Auswirkung: *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), Thranduil (c1037), Mark of Rhovanion (i1942), Halls of Thranduil (f1037).

Spezialaktion 1213a

Wenn du Abenteurer 1213 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteurer 1214 ~ König Brand (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: Northman (#211), *Rhovanion Ally* (Titel#1200), *Dwarven Ally* (Titel#1202) und *Elven Ally* (Titel#1201), nicht *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), in Esgaroth, gefangenes Monster der Rasse Sea Monster (#308), Stone Giant (#337), Demon (#339), Balrog (#340), Dragon (#341-343) oder Nameless Thing (#344), Black Arrow (i1221) (wird nicht verbraucht), einmal.

Auswirkung: *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), Esgaroth (f1031), Mark of Rhovanion (i1942), King Brand (c1031).

Spezialaktion 1214a

Wenn du Abenteurer 1214 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteurer 1215 ~ Galadriel (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), nicht *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), 20 Effective Prestige, Council Agreement (i1337), in Caras Galadhon (f1035), einmal.

Auswirkung: *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), Cerin Amroth (f1034), Mark of Rhovanion (i1942), Galadriel (c1034), keine Kontrolle über die Truppen.

(siehe auch Abenteurer 1337)

Abenteurer 1216 ~ Celeborn (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), nicht *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), in Lórien, Waldläufer 35, 1x.

Auswirkung: *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), Celeborn (c1035), Mark of Rhovanion (i1942), Caras Galadhon (f1035), keine Kontrolle über die Truppen.

Abenteurer 1217 ~ Grimbeorn (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), nicht *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), ein gefangener Goblin c1351-5000, KE 30, im House of Beorn (f1039), einmal.

Auswirkung: *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), Grimbeorn (c1043), Mark of Rhovanion (i1942), House of Beorn (f1039), keine Kontrolle über die Werbärtruppen.

Abenteuer 1218 ~ Königs Börse

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), nicht *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), in Halls of Thranduils (f1037), Blutlinie 20, Barde 20, einmal.

Auswirkung: *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), Galion (c1044), Mark of Rhovanion (i1942), Galions Sabre (i1218).

Abenteuer 1219 ~ König Unter dem Berg (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), nicht *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), Zwerg (#204), 15 Effective Prestige, in Thorins Tomb (G#2521) in Erebor (f1032), einmal.

Auswirkung: *King Under Mountain* (Titel#1222), Arkenstone (i1219), Orcrist (i1220), Bofur (c1046), Erebor (f1032).

Spezialaktion 1219a

Wenn du Abenteuer 1219 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1220 ~ König Unter dem Berg 2

Voraussetzung: *King Under Mountain* (Titel#1222), in Erebor (f1032), einmal.

Auswirkung: *Lord of Rhovanion* (Titel#1212), Bombur (c1049).

Abenteuer 1221 ~ Der Schwarze Pfeil

Voraussetzung: Northman (#211), *Rhovanion Ally* (Titel#1200), Bowmaster 20, in der Provinz 81/7, 1mal

Auswirkung: Bards Black Arrow (i1221).

Abenteuer 1222 ~ Drachenjagd

Voraussetzung: Northman (#211), *Rhovanion Ally* (Titel#1200), Meisterschütze 35, Black Arrow (i1221), ein Monster der Rasse Sea Monster (#308), Stone Giant (#337), Demon (#339), Balrog (#340), Dragon (#341-343) oder Nameless Thing (#344) als Gefangener, 10 mal.

Auswirkung: +2 Prestige, +6 KE, +2 St, +2 Ge, +2 Ko, Mark of Fate.

Abenteuer 1223 ~ Drachenjagd 2

Voraussetzung: Northman (#211), *Rhovanion Ally* (Titel#1200), Meisterschütze 40, Black Arrow (i1221) (wird nicht verbraucht), ein Monster der Rasse Sea Monster (#308), Stone Giant (#337), Demon (#339), Balrog (#340), Dragon (#341-343) oder Nameless Thing (#344) als Gefangener, 10mal.

Auswirkung: +1 Prestige, +6 Militärische Fähigkeiten, Zeichen des Guten, der Drache geht nach Eru.

Abenteuer 1224 ~ Spinnenjagd

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), mit einer gefangenen Great Spider (#334), in einer Provinz mit dem Text "Mirkwood", 10mal.

Auswirkung: 50 Seide (i470), +2 KE, +1 Prestige, die Spinne fährt nach Eru.

Abenteuer 1225 ~ Spinnenjagd

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), *Spawn of Ungoliant* (Titel#1691) als Gefangener, in einer Provinz mit dem Text "Mirkwood", einmal.

Auswirkung: +2 Aktionen, Zeichen der Macht, +5 Prestige, Shelob geht nach Eru.

Abenteuer 1226 ~ Smaugs Knochen

Voraussetzung: Northman (#211), *Rhovanion Ally* (Titel#1200), in einer Provinz mit dem Text "Long Lake" (P82/8-P82/9), St 20, Ko 20, einmal.

Auswirkung: Bones of Smaug (i1226).

Abenteuer 1227 ~ Rhovanion unterstützt die Freie Liga

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), 1 Rhovanion Gift (i1422) (wird verbraucht), 8mal.

Auswirkung: +1 Einfluss, +1 Prestige, 300 Eisen und 1 Company Gift (i1424).

(siehe auch Abenteuer 1422)

Abenteuer 1228 ~ Dank an Rhovanion

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), *Aragorn's Gift* (i1182), nicht *Ally of Gondor* (Titel#1327), zweimal.
 Auswirkung: +2 Prestige, +1 Aktion, *Ally of Gondor* (Titel#1327), *Aragorn's Gift* geht verloren.

(siehe auch Abenteuer 1182)

Elfenabenteuer I**Abenteuer 1230 ~ Elfenfest**

Voraussetzung: *Silvan Elf* (#223), *Rhovanion Ally* (Titel#1200), besitze eine Streitkraft mit 100 *Silvan Elf* Bevölkerung, Ziel ist ein anderer Charakter, einmal.
 Auswirkung: +1 Prestige, Ziel wird *Elvish Bard* (Titel#1230).

Abenteuer 1231 ~ Elfenfest 2

Voraussetzung: *Silvan Elf* (#223), *Rhovanion Ally* (Titel#1200), besitze eine Streitkraft mit 100 *Silvan Elf* Bevölkerung, Ziel ist ein anderer Charakter, einmal.
 Auswirkung: +1 Prestige, Ziel wird zum *Elvish Talesmith* (Titel#1231)

Abenteuer 1232 ~ Elfenfest 3

Voraussetzung: *Silvan Elf* (#223), *Rhovanion Ally* (Titel#1200), besitze eine Streitkraft mit 100 *Silvan Elf* Bevölkerung, Ziel ist ein anderer Charakter, einmal.
 Auswirkung: +1 Prestige, *Elvish Archer* (Titel#1232).

Abenteuer 1233 ~ Heldengesang

Voraussetzung: *Silvan Elf* (#223), *Elvish Bard* (Titel#1230), Barde 20, nicht *Melismatic* (Titel#1233), 25mal.
 Auswirkung: *Melismatic* (Titel#1233), 1 *Songs of the Earth* (i1234).

Abenteuer 1234 ~ Heldenepos

Voraussetzung: Hauptcharakter, gute Blutlinie (b#1-5), nicht *Hero of the Elves* (Titel#1237), besitze einen *Songs of the Earth* (i1234), Ziel ist ein Charakter mit *Melismatic* (Titel#1233).
 Auswirkung: +2 KE, +2 FK, +2 Einfluss, +1 Prestige, *Hero of the Elves* (Titel#1237), verliert den *Song of the Earth*, Ziel gewinnt +2 Barde und verliert *Melismatic* (Titel#1233).

Abenteuer 1235 ~ Heldengeschichte

Voraussetzung: *Silvan Elf* (#223), *Elvish Talesmith* (Titel#1231), Aufrührer 20, nicht *Dramatic* (Titel#1235), 25mal.
 Auswirkung: *Dramatic* (Titel#1235), 1 *Ley of Lúthien* (i1236).

Abenteuer 1236 ~ Heldenrede

Voraussetzung: Hauptcharakter, gute Blutlinie (b#1-5), nicht *Hero of the Elves* (Titel#1237), besitze eine *Ley of Lúthien* (i1236), Ziel ist ein Charakter mit *Dramatic* (Titel#1235).
 Auswirkung: +2 Verdeckte Fähigkeiten, +2 Militärische Fähigkeiten, +2 Blutlinie, Held *Hero of the Elves* (Titel#1237), verliert die *Ley of Lúthien*, Zielcharakter +2 Aufrührer, verliert *Dramatic* (Titel#1235)

Abenteuer 1237 ~ Handel

Voraussetzung: *Silvan Elf* (#223), *Rhovanion Ally* (Titel#1200), Kaufmann 15, besitzt 100 Silber, 100 Edelsteine, 10mal.
 Auswirkung: +1 Prestige, 30 000 Kronen, Silber und Edelsteine werden verbraucht.

Abenteuer 1238 ~ Meisterschütze

Voraussetzung: *Silvan Elf* (#223), *Elvish Archer* (Titel#1232), Meisterschütze 20, nicht *Archery Teacher* (Titel#1238), 25mal.
 Auswirkung: +1 Meisterschütze, 1 *Training Bow* (i1239), *Archery Teacher* (Titel#1238).

Abenteuer 1239 ~ Schüler der Kunst

Voraussetzung: Gute Blutlinie (b#1-5), Meisterschütze 5, nicht *Archery Student* (Titel#1229), Training Bow (i1239), Ziel ist ein Charakter mit *Archery Teacher* (Titel#1238).
 Auswirkung: +2 Meisterschütze, *Archery Student* (Titel#1229), Ziel verliert *Archery Teacher* (Titel#1238), der Training Bow geht verloren.

Zwergenabenteuer**Abenteuer 1240 ~ Drossel von Erebor**

Voraussetzung: Zwerg (#204), Khazâd (b#4), Blutlinie 20 und Waldläufer 20, nicht *Raven-friend* (Titel#1240), am Lonely Mountain (P82/6), 3mal.
 Auswirkung: *Raven-friend* (Titel#1240).

Abenteuer 1241 ~ Krähen des Nordens

Voraussetzung: *Raven-friend* (Titel#1240), in einer Provinz mit dem Text "Iron Hills", einmal.
 Auswirkung: Horn of the Iron (i1241).

Abenteuer 1242 ~ Nebelkrähen

Voraussetzung: *Raven-friend* (Titel#1240), in einer Provinz mit dem Text "Misty Mountains", einmal.
 Auswirkung: Horn of the Misty (i1242).

Abenteuer 1243 ~ Sturmkrähen

Voraussetzung: *Raven-friend* (Titel#1240), in einer Provinz mit dem Text "White Mountains", einmal.
 Auswirkung: Horn of the White (i1243).
 Die Gegenstände i1241-1243 sind auf *Raven-friend* (Titel#1240) restriktioniert, und spricht Zauber zur Beschwörung von Krähen).

Abenteuer 1244 ~ Balins Abgang

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), Zwerg (#204), in der Chamber of Mazardul (G#2522), in Khazâd-dum (f1132), einmal.
 Auswirkung: *Dwarvens' Lament* (Titel#1244), Mark of Rhovanion (i1942), Mark of Fate, +1 Aktion, +3 St, +3 Ge, +3 Ko, +3 KE, +3 Einfluss, +3 Blutlinie.

Abenteuer 1245 ~ Herr von Moria

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), Zwerg (#204), in Khazâd-dum (f1132), im Besitz der Niederlassung Khazâd-dum (f1132), Balrog (#340) als Gefangener, einmal.
 Auswirkung: Lord of Moria (Titel#1245), Mark of Rhovanion (i1942), der Balrog geht nach Eru.

Elfenabenteuer II**Abenteuer 1250 ~ Lóriens Handwerkskunst**

Voraussetzung: Silvan Elf (#223), Quendi (b#3), Blutlinie 25, in einer Provinz mit dem Text "Lórien", besitzt 10 Seide (i470), 99mal.
 Auswirkung: 1 Elvish Cloak (i1250), die Seide wird verbraucht.

Abenteuer 1251 ~ Lóriens Handwerkskunst

Voraussetzung: Silvan Elf (#223), Quendi (b#3), Blutlinie 25, in einer Provinz mit dem Text "Lórien", besitzt 10 Seide (i470), 99mal.
 Auswirkung: 1 Elvish Rope (i1251), die Seide wird verbraucht.

Abenteuer 1252 ~ Lóriens Handwerkskunst

Voraussetzung: Silvan Elf (#223), Quendi (b#3), Blutlinie 25, in einer Provinz mit dem Text "Lórien", besitzt 50 Meldorian, 99mal.
 Auswirkung: 1 Swan-boat (i398), das Meldorian wird verbraucht.

Abenteuer 1253 ~ Galadriels Gaben

Voraussetzung: *Lady of Lórien* (Titel#1294), Ziel ist ein anderer Charakter in Lórien, 8mal.

Auswirkung: +1 Blutlinie, das Ziel erhält Lórien Gifted (Titel#1253).

(siehe auch Abenteuer 1144, 1350, 1351, 1352)

Spezialaktion 1254 ~ Das Letzte Zeitalter

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), Silvan Elf (#223), auf der Provinz von Caras Galadhon (f1035), die Partei muß 6 Charaktere mit *Passed West* (Titel#2645) beinhalten.

Auswirkung: *Lady of a Faded Age* (Titel#1254).

Rassenhassabenteuer**Abenteuer 1260 ~ Gimli in Lórien**

Voraussetzung: *Son of Gloin* (Titel#1292) in Lórien.

Auswirkung: *Flora Awed* (Titel#1260).

Abenteuer 1261 ~ Legolas in Aglarond

Voraussetzung: *Greenleaf* (Titel#1290), in Aglarond (f1009).

Auswirkung: *Mineral Awed* (Titel#1261).

Abenteuer 1262 ~ Treffer zählen

Voraussetzung: *Son of Gloin* (Titel#1292), *Flora Awed* (Titel#1260), ein Orc, Goblin, Halb-orc oder Uruk-hai (#202, 212, 222, 232) c1351-5000 als Gefangener, 42mal.

Auswirkung: 1 Dwarven Tally (i1262), +1 KE, der Gefangene geht verloren.

Abenteuer 1263 ~ Treffer zählen

Voraussetzung: *Greenleaf* (Titel#1290), *Mineral Awed* (Titel#1261), ein Orc, Goblin, Halb-orc oder Uruk-hai (#202, 212, 222, 232) c1351-5000 als Gefangener, 41mal.

Auswirkung: 1 Elven Tally (i1263), +1 KE, der Gefangene geht verloren.

Spezialaktion 1264 ~ Elfenfriede

Voraussetzung: *Elven Ally* (Titel#1201), mit 20 Dwarven Tally (i1262), in der selben Provinz mit bis zu 3 Zwergencharakteren (#204), c201-1000, einmal.

Auswirkung: Silvan Elf (#223) verändert Diplomatimodifikator gegen Zwerge von (-99) auf (-25), die Zwerge erhalten +1 Aktion.

Spezialaktion 1265 ~ Zwergenfriede

Voraussetzung: *Dwarven Ally* (Titel#1202), mit 20 Elven Tally (i1263), in der selben Provinz mit bis zu 3 Silvan Elfcharakteren (#223), c201-1000, einmal.

Auswirkung: Zwerg (#204) verändert Diplomatimodifikator gegen Silvan Elf von (-99) auf (-25), die Elfen erhalten +1 Aktion.

Abenteuer 1266 ~ Der Aufbau von Dale durch Elfen

Voraussetzung: Silvan Elf (#223), *Elven Ally* (Titel#1201), in P81/7, besitzt 200 Meldorian und 150 Silber, einmal.

Auswirkung: 100 Dale Scaffolds (i1266).

Abenteuer 1267 ~ Der Aufbau von Dale durch Zwerge

Voraussetzung: Zwerg (#204), *Dwarven Ally* (Titel#1202), auf P81/7, mit 150 Halbedelsteinen und 150 Gold, einmal.

Auswirkung: 100 Dale Scaffolds (i1266).

Abenteuer 1268 ~ Der Aufbau von Dale durch Nordmänner

Voraussetzung: Northman (#211), *Northman Ally* (Titel#1203), auf Provinz P81/7, mit 500 Eibe und 200 Zundereiche, einmal.
 Auswirkung: 100 Dale Scaffolds (i1266).

Abenteuer 1269 ~ Dale Wiederaufgebaut

Voraussetzung: Northman (#211), *Northman Ally* (Titel#1203), auf P81/7, mit 15.000 Weichmaterialien, 15.000 Nebenprodukte, 2000 Holz, 2000 Stein, 300 Dale Scaffolds (i1266), Ziel ist Dale (f1030), einmal.
 Auswirkung: King of Dale (Titel#1269), 3 Mark of Rhovanion (i1942), und Dale (f1030). Es gibt keine Truppen in der Niederlassung.

Abenteuer 1271 ~ Mirkwoodsäuberung

Voraussetzung: Silvan Elf (#223), Blutlinie 70 in Mirkwood, besitze Dol Guldur (f1130), einmal.
 Auswirkung: Zeichen des Guten, 1 Heart of Greenwood (i1271), welches Zauber zur Reduktion der Winternacht im Wald und Tiefen Wald spricht.

Abenteuer 1272 ~ Galadriels Gaben

Voraussetzung: Silvan Elf (#223), KE 35, in Lórien, nicht *Lórien Honored* (Titel#1272), einmal.
 Auswirkung: Bow of Galadhrim (i1274), Arrows of Galadhrim (i1275), *Lórien Honored* (Titel#1272).

Abenteuer 1273 ~ Galadriels Gaben

Voraussetzung: Zwerg (#204), KE 30, in Lórien, nicht *Lórien Honored* (Titel#1272), einmal.
 Auswirkung: *Lórien Honored* (Titel#1272), 3 Strands of Hair (i1273).

Abenteuer 1274 ~ Elfen Prestige

Voraussetzung: Silvan Elf (#223), *Elven Ally* (Titel#1201), 25 Effective Prestige, einmal.
 Auswirkung: Ley of Five Armies (i1276).

Abenteuer 1275 ~ Zwergen Prestige

Voraussetzung: Zwerg (#204), *Dwarven Ally* (Titel#1202), 25 Effective Prestige, einmal.
 Auswirkung: Ley of Five Armies (i1276).

Abenteuer 1276 ~ Nordmann Prestige

Voraussetzung: Northman (#211), *Northman Ally* (Titel#1203), 25 Effective Prestige, einmal.
 Auswirkung: Ley of Five Armies (i1276).

Abenteuer 1277 ~ Alter Hass vergeben

Voraussetzung: *Rhovanion Ally* (Titel#1200), 3 Ley of Five Armies (i1276).
 Auswirkung: Liege of Rhovanion (Titel#1277), 3 Mark of Rhovanion (i1942).



Partei 3: Der Rat von Eriador

Jahrhunderte sind vergangen, seit das Reich Arnor zerschlagen wurde, das einst Gondor an Reichtum und Macht gleich stand. Doch der WitchKing, Herr der Nazgûl, brachte den Ruin. Ruinen sind das einzige was geblieben ist, seine Abkömmlinge auf der ganzen Welt verstreut, und sein Ruhm vergessen.

Trotzdem blieb die Königslinie erhalten, der Adel besteht, doch kennt man sie nur als "Waldläufer", harte Männer und Frauen, die jene beschützen, die nicht einmal wissen, dass sie geschützt werden. Und das Schwert, das zerbrochen, kann zusammen gefügt werden, das Banner der Könige von Arnor kann noch erhoben werden.

Dann sind da noch die Elfen der Westküste, ihre Augen bereits gegen Westen gerichtet, doch nicht blind für die Dunkelheit aus dem Osten. Auch die Elfen in Imladris, das Haus Elronds, sind beseelt von einer Weisheit, die von den Istari selbst nicht übertroffen war.

Und natürlich ist da das Auenland, der Augapfel des Grauen Wanderers, sein Volk friedfertig, aber mutig, wahrhaftig und stur, wenn von Unbill betroffen.

Vielleicht mögen selbst die Uralten, die Ents, auf diese Hobbits hören, um zum Zorne erweckt zu werden. Und nur ihnen wird der Weise den Einen Ring anvertrauen. Denn so kann gesagt sein, selbst der kleinste Mann kann Grosses vollbringen.

Übersicht

Diese Partei ergibt sich aus Gandalfs und Elronds Bestreben, Unterstützung gegen Sauron zu gewinnen.

Positionsarten

High Elf:	Held
Hobbit:	Söldner, Abenteurer, Held
Arnorian:	Söldner, Abenteurer

Haupttrasse			Nebenrasse			
	#	Blutlinien	Fav (-25)	Tol (-50)	Other (-75)	Hated (-999)
High Elf	203	#3 Quendi			Alle anderen	-202, 228, -212, -218
Hobbit	224	#1 Free People			Alle anderen	-202, 228, -212, -218
Arnorian	231	#1 Free People #2 Númenórean			Alle anderen	-202, 228, -212, -218

Aufstellung

Arnorian Söldner müssen um Bree aufgestellt werden (P28/8 bis P39/19).

Hobbit Söldner müssen im Auenland (P18/11 bis P25/16), in einer Untergrund-Stadt, aufgestellt werden.

Abenteurer und Helden westlich der Misty Mountains, nördlich von der Linie y-20.

Keine Assassinen, nur Hobbits als Dieb (zur Aufstellung maximal 2 pro Position).

Hobbits können ihre Konstitution zu Spielbeginn nicht steigern.

Rat von Eriador Parteipunkte

Bedingung	Parteipunkte
jeder Charakter mit <i>General of the Valar</i> (Titel#2670)	103
jeder Charakter mit <i>Hero of the Valar</i> (Titel#2671)	105
Aragorn ist <i>King of Gondor</i> (Titel#1180)	107
<i>Lord of a Faded Age</i> (Titel#1325)	107
<i>Wisest of All</i> (Titel#1339)	107
kein Charakter ist <i>Scourer of the Shire</i> (Titel#1562)	107
<i>Hero of the North</i> (Titel#2654) ist in der Partei	107

Allgemeine Abenteuer

Abenteuer 1300 ~ Mitgliedschaft (*Parteibeitritt - nur vor der ersten Produktion*)

Voraussetzung: Charakter c1-200, Aufstellung laut Regeln der der Partei #3, nicht *Councillor* (Titel#1300), 8 mal möglich.
 Auswirkung: *Councillor* (Titel#1300), Beitritt zur Partei 3, Zeichen der Ehre, 3 Mark of Eriador (i1943), 1 Eriador Cloak (i1312, steigert Kundschafter um +10).

Abenteuer 1301 ~ Führung des Rates

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), High Elf (#203), in Rivendell (f1060), einmal.
 Auswirkung: Zeichen des Schicksals, Mark of Eriador (i1943), *Council Leader* (Titel#1301).

Abenteuer 1302 ~ Frodo Baggins

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), nicht *Council's Servant* (Titel#1302), in Hobbiton (f1063), Book of Westmarch (i1306), einmal.
 Auswirkung: Frodo Baggins (c1066), Bag End (G#2537), *Council's Servant* (Titel#1302), Land Title Deeds (i1303), Bilbo's Ring (i1304).

Abenteuer 1303-1304 ~ Hobbitfreunde

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), Hobbit (#224) oder Arnorian (#231), nicht *Council's Servant* (Titel#1302), in einer Provinz mit dem Text "Shire", einmal.
 Auswirkung: *Council's Servant* (Titel#1302) und
 a1303: Meriadoc Brandybuck (c1067) a 1304: Peregrine Took (c1068)

Abenteuer 1305 ~ Samwise Gamgee

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), Hobbit (#224) oder Arnorian (#231), nicht *Council's Servant* (Titel#1302), in Hobbiton (f1063), einmal.
 Auswirkung: Samwise Gamgee (c1069), *Council's Servant* (Titel#1302).

Abenteuer 1306 ~ Bilbo Baggins

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), Hobbit (#224), Arnorian (#231) oder High Elf (#203), nicht *Council's Servant* (Titel#1302), in Rivendell (f1060), einmal.
 Auswirkung: Bilbo Baggins (c1070), Book of Westmarch (i1306), *Council's Servant* (Titel#1302).

(Siehe auch Abenteuer 2600)

Abenteuer 1307 ~ Strider

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), Arnorian (#231), Númenórean (b#2), nicht *Council's Servant* (Titel#1302), in Bree (f1065), einmal.
 Auswirkung: Strider (c1071), *Council's Servant* (Titel#1302).

Abenteuer 1308 ~ Arwen

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), High Elf (#203), nicht *Council's Servant* (Titel#1302), in Rivendell (f1060), einmal.
 Auswirkung: Arwen Evenstar (c1072), *Council's Servant* (Titel#1302).

Abenteuer 1309 ~ Galdor

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), High Elf (#203), nicht *Council's Servant* (Titel#1302), in Grey Havens (f1061), einmal.
 Auswirkung: *Council's Servant* (Titel#1302), Galdor (c1073), 5 Swan-Ships (i396) in den Besitz.

Rekrutierungs Abenteuer

Abenteuer 1310 ~ Elrond (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), gute Blutlinie (b#1-5), Blutlinie 35, nicht *Council Member* (Titel#1310), in Rivendell (f1060), 15 Effective Prestige, einmal.
 Auswirkung: *Council Member* (Titel#1310), Elrond Half-Elven (c1060), House of Elrond (G#2532), Mark of Eriador (i1943), Rivendell (f1060), keine Kontrolle über die Truppen.

Abenteuer 1311 ~ Gandalf (Maiar) (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), nicht *Council Member* (Titel#1310), in Minas Tirith (f1001), 20 Effective Prestige, einmal.

Auswirkung: *Council Member* (Titel#1310), Mark of Eriador (i1943), Gandalf (c1075).

Abenteuer 1312 ~ Glorfindel (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), High Elf (#203), nicht *Council Member* (Titel#1310), in Rivendell (f1360), ein Monster der Rasse Sea Monster (#308), Stone Giant (#337), Demon (#339), Balrog (#340), Dragon (#341-343) oder Nameless Thing (#344) als Gefangener, einmal.

Auswirkung: *Council Member* (Titel#1310), Halle des Feuers (G#2533), Mark of Eriador (i1943), Glorfindel (c1074), keine Kontrolle über die Truppen.

Abenteuer 1313 ~ Círdan (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), nicht *Council Member* (Titel#1310), 15 Effective Prestige, besitzt 750 Schiffsteile (i415), in Grey Havens (f1061).

Auswirkung: *Council Member* (Titel#1310), Grey Havens (f1061), Shipyards of Mithlond (G#2576), Mark of Eriador (i1943), Círdan (c1061), keine Kontrolle über die Truppen, die Schiffsteile werden nicht verbraucht.

Abenteuer 1314-1315 ~ Elladan und Elrohir (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), Arnorian (#231), oder High Elf (#203), gefangener Charakter der Rasse Orc (#202), Goblin (#222), HalbOrc (#212) oder Uruk-hai (#232) (c1351-5000), nicht *Council Member* (Titel#1310), in Rivendell (f1060), KE 40, einmal.

Auswirkung: *Council Member* (Titel#1310), Mark of Eriador (i1943) und
a1314: Elladan (c1076)
a1315: Elrohir (c1077)

Abenteuer 1316 ~ Schon hastig (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), Hobbit (#224), in Derndingle (f1067), in einem geraden Monat, nicht *Council Member* (Titel#1310), Ziel ist die Gilde Entmoot (G#2546), einmal.

Auswirkung: *Council Member* (Titel#1310), beschwört die Gilde Entmoot (G#2546) nach Derndingle (f1067), bekommt Quickbeam (c#1079).

Abenteuer 1317 ~ Hobbits, nicht Orks

Voraussetzung: Ent (#316) mit Status Roused (#515), in einem ungeraden Monat in Entmoot (G#2546). Ziel ist ein Hobbit (#224).

Auswirkung: Der Zielcharakter bekommt *Half Grown* (Titel#1316).

Hinweis: die Gilde Entmoot (G#2546) muss erst mit dem Abenteuer 1316 herbei beschworen werden.

Abenteuer 1318 ~ Hastige Hobbits

Voraussetzung: Hobbit (#224) mit Titel *Half Grown* (Titel#1316) und *Councillor* (Titel#1300), in Entmoot (G#2546), mit Einfluss 18, nicht *Council Member* (Titel#1310), einmal.

Auswirkung: *Council Member* (Titel#1310), Derndingle (f1067), Mark of Eriador (i1943) und Treebeard (c#1078).

Hinweis: die Gilde Entmoot (G#2546) muss erst mit dem Abenteuer 1316 herbei beschworen werden.

Abenteuer 1321 ~ Galdor in Rivendell

Voraussetzung: *Messenger of Círdan* (Titel#1393), in Rivendell (f1060), einmal.

Auswirkung: +1 Aktion.

Abenteuer 1322 ~ Bilbos Geschenk

Voraussetzung: *Ring-finder* (Titel#1398), in Hobbiton (f1063), Ziel ist ein Hobbit (#224), einmal.

Auswirkung: +8 Aufrührer, Ziel wird *Bilbo's Heir* (Titel#1322).

Abenteuer 1323 ~ Bilbos Erbe

Voraussetzung: Hobbit (#224), in Rivendell (f1060), Bilbo's Heir (Titel#1322), nicht *Ring-finder* (Titel#1398), einmal.
 Auswirkung: Sting (i1321), Mark of Eriador (i1943), Prince Mithril Shirt (i672).

Abenteuer 1324 ~ Berg von Noldo

Voraussetzung: *Lord of Rivendell* (Titel#1394), in Rivendell (f1060), Blutlinie 55, einmal.
 Auswirkung: +4 Einfluss, Kriegstier Asfalot (i1324).

Spezialaktion 1325 ~ Das Letzte Zeitalter

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), High Elf (#203), auf der Provinz von Rivendell (f1060), besitzt Rivendell, die Partei muß 6 Charaktere mit *Passed West* (Titel#2645) haben.
 Auswirkung: *Lord of a Faded Age* (Titel#1325).

Abenteuer 1326 ~ Der Rat unterstützt die Freie Liga

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), 1 Eriador Gift (i1423), 8mal.
 Auswirkung: +1 Blutlinie, +1 Prestige, +1 Verdeckte und Militärische Fähigkeiten, 1 Company Gift (i1424), das Eriador Gift wird verbraucht.

(siehe auch Abenteuer 1423)

Abenteuer 1327 ~ Dank an das Konzil

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), Aragorn's Gift (i1182), nicht *Ally of Gondor* (Titel#1327), 2mal.
 Auswirkung: +2 Prestige, +1 Aktion, *Ally of Gondor* (Titel#1327), Aragorn's Gift geht verloren.

(siehe auch Abenteuer 1182)

Gandalfs Reisen**Abenteuer 1330 ~ Shadowfax**

Voraussetzung: Zeichen der Ehre, Blutlinie 70, Horselord's Blessing (i1145), in Edoras (f1008), besitze 1 Mearas (i437), einmal.
 Auswirkung: *Mearastamer Edoras* (Titel#1331).

(siehe auch Abenteuer 1145, 1140)

Abenteuer 1331 ~ Leittier

Voraussetzung: *Mearastamer Edoras* (Titel#1331), in einer Provinz mit dem Text "Fangorn", besitze 1 Mearas (#437), einmal.
 Auswirkung: *Mearastamer Fangorn* (Titel#1332).

Abenteuer 1332 ~ Grauhaar

Voraussetzung: *Mearastamer Fangorn* (Titel#1332), in einer Provinz mit dem Text "Mirkwood", besitze 1 Mearas (i437), einmal.
 Auswirkung: *Mearastamer Mirkwood* (Titel#1333).

Abenteuer 1333 ~ Maiargebändigt

Voraussetzung: *Mearastamer Mirkwood* (Titel#1333), in Edoras (f1008), verliert 1 Mearas (i437), einmal.
 Auswirkung: Shadowfax (i1340) und *Stormcrow* (Titel#1335).
 Das Mearas geht verloren.

Abenteuer 1334 ~ Gandalf stärkt Minas Tirith (nach der 8. Produktion)

Voraussetzung: Grey Pilgrim (Titel#1395), in Minas Tirith (f1001), 5mal, Ziel ist Minas Tirith.
 Auswirkung: +1 Blutlinie, Ziel erhält +150 ULI.

Abenteuer 1335 ~ Gandalf festigt Minas Tirith (nach der 8. Produktion)

Voraussetzung: *Grey Pilgrim* (Titel#1395), in Minas Tirith (f1001), 5mal, Ziel ist Minas Tirith.

Auswirkung: +1 Blutlinie, Ziel erhält 20 Mauern, 4 Türme, 4 Torhäuser, 4 Keeps.

Abenteuer 1336 ~ Gandalf im Shire

Voraussetzung: *Grey Pilgrim* (Titel#1395) in einer Provinz mit dem Text "The Shire", besitze 10 Pipe-weed (i471), einmal.

Auswirkung: *Pipe-weed smoker* (Titel#1336), gibt Einfluss gegen Halblinge (#224).

Abenteuer 1337 ~ Der Weiße Rat

Voraussetzung: *Grey Pilgrim* (Titel#1395) in Caras Galadhon (f1035), einmal.

Auswirkung: 1 Council Agreement (i1337).

(siehe auch Abenteuer 1215)

Abenteuer 1338 ~ The Wise

Voraussetzung: Númenórean (b#2), Quendi (b#3), Kala Yarenth (b#5) oder Istari (b#6), Blutlinie 80, mit Shadowfax (i1340) im Besitz, einmal.

Auswirkung: Knowing of Kelvar (i1338).

Abenteuer 1339 ~ Erus Segen

Voraussetzung: *Councillor* (Titel#1300), Knowing of Kelvar (i1338), einmal.

Auswirkung: Wise at All (Titel#1339), Mark of Eriador (i1943).

Hobbit Abenteuer**Abenteuer 1341 ~ Shirriff**

Voraussetzung: Hobbit (#224), gute Blutlinie (b#1-5), in einer Provinz mit dem Text "The Shire", KE 25, nicht *Shirriff* (Titel#1341), 8mal.

Auswirkung: *Shirriff* (Titel#1341), +5 FK, +5 KE.

Abenteuer 1342 ~ Der Hornruf zu Buckland

Voraussetzung: *Shirriff* (Titel#1341), in einer Provinz mit dem Text "The Shire", besitze das Horn of Buckland (i1342), einmal.

Auswirkung: 15 Bounder Decree (i1345), das Horn gibt Spruch #2016, der i1345 erfordert.

Abenteuer 1343 ~ Crickhollow Residenz

Voraussetzung: Hobbit (#224), gute Blutlinie (b#1-5), in Residenz Stufe 20, in Crickhollow (f1064), nicht *Crickhollow Hobbit* (Titel#1343), 8mal.

Auswirkung: +5 Kaufmann, +10 Verwalter, +2 Prestige, Einfluss, *Crickhollow Hobbit* (Titel#1343), verliert 1 KON.

Abenteuer 1344 ~ Shire Thain

Voraussetzung: Hobbit (#224), *Councillor* (Titel#1300), 10 Effective Prestige, Ziel ist ein Hobbit (#224), einmal.

Auswirkung: Das Ziel bekommt *Thain* (Titel#1344) mit Einfluss auf Hobbits, Mark of Eriador (i1943).

Abenteuer 1345 ~ Thainherrschaft

Voraussetzung: Hobbit (#224), in einer Provinz mit dem Text "The Shire", *Thain* (Titel#1344).

Auswirkung: +2 Prestige, +5 Verwalter, +5 Auführer.

Abenteuer 1346 ~ Fruchtbare Shire

Voraussetzung: Hobbit (#224), *Councillor* (Titel#1300), in einer Provinz mit dem Text "The Shire", besitzt 3000 Hobbitbevölkerung, nicht *Farmer* (Titel#1346), 5mal, Ziel ist eine Niederlassung im Besitz des anwesenden Sponsors.

Auswirkung: *Farmer* (Titel#1346), Ziel erhält +300 ULI.

Abenteuer 1347 ~ Shirewaren 1

Voraussetzung: Hobbit (#224), gute Blutlinie (b#1-5), Verwalter 20, in einer Provinz mit dem Text "The Shire", 200mal.
 Auswirkung: 10 Säcke Pipe-weed (i471).

Abenteuer 1348 ~ Shirewaren 2

Voraussetzung: Hobbit (#224), gute Blutlinie (b#1-5), Verwalter 20, in einer Provinz mit dem Text "The Shire", 200mal.
 Auswirkung: 10 Bushels of Wheet (i472).

Abenteuer 1349 ~ Shirewaren 3

Voraussetzung: Hobbit (#224), gute Blutlinie (b#1-5), Verwalter 20, in einer Provinz mit dem Text "The Shire", 200mal.
 Auswirkung: 10 Box of Strawberries (i473).

Abenteuer 1350 ~ Galadriels Gaben

Voraussetzung: Hobbit (#224) in Lórien, *Lórien Gifted* (Titel#1253), nicht *Lórien Honoured* (Titel#1272), einmal.
 Auswirkung: Earendil's Starglass (i1350), *Lórien Honoured* (Titel#1272).

Abenteuer 1351 ~ Galadriels Gaben

Voraussetzung: Hobbit (#224) in Lórien, *Lórien Gifted* (Titel#1253), nicht *Lórien Honoured* (Titel#1272), einmal.
 Auswirkung: Orchard Earth (i1351), *Lórien Honoured* (Titel#1272).

Abenteuer 1352 ~ Galadriels Gaben

Voraussetzung: Hobbit (#224) in Lórien, *Lórien Gifted* (Titel#1253), nicht *Lórien Honoured* (Titel#1272), 2mal.
 Auswirkung: Silver Flower Belt (i1352), *Lórien Honoured* (Titel#1272).

(siehe auch Abenteuer 1253)

Abenteuer 1353 ~ Loyal der Diener

Voraussetzung: *Faithfull Servant* (Titel#1399), Land Title Deeds (i1303), einmal.
 Auswirkung: Zeichen des Guten, Mark of Eriador (i1943), +1 Aktion.

Spezialaktion 1354 ~ Sam der Held

Voraussetzung: *Faithfull Servant* (Titel#1399), in derselben Provinz wie Frodo, einmal.
 Auswirkung: Der GM befreit Frodo von jedem Zustand, der ihn in seinen Aktionen beschränkt (zum Beispiel, aber nicht nur..., Wiederbelebung, Heilung, Entsteinern, Gefangenschaft...).

Abenteuer 1355 ~ Tom Bombadil

Voraussetzung: Hobbit (#224), gute Blutlinie (b#1-5), kein Untoten Status, im House of Tom Bombadil (G#2547) in Withywindle Banks (f1066), im Old Forest, Ziel ist Tom Bombadil (c1210), 99mal.
 Auswirkung: Beschwöre Tom Bombadil (c1210). Hinweis: Tom Bombadil (c1210) ist es nicht erlaubt, Niederlassungen, die von ausreichend Soldaten geschützt werden, anzugreifen!

Abenteuer 1356 ~ Goldberry

Voraussetzung: Hobbit (#224), gute Blutlinie (b#1-5), kein Untoten Status, im House of Tom Bombadil (G#2547) in Withywindle Banks (f1066), im Old Forest, Ziel ist Goldberry (c1211), 99mal.
 Auswirkung: Beschwöre Goldberry (c1211). Hinweis: Goldberry (c1211) ist es nicht erlaubt, Niederlassungen, die von ausreichend Soldaten geschützt werden, anzugreifen!

Abenteuer 1360 ~ Ent Draught

Voraussetzung: Hobbit (#224), gute Blutlinie (b#1-5), in Provinz mit Text "Fangorn", 20mal.

Auswirkung: 1 Ent Draught (i1360).

Abenteuer 1361 ~ Ent Draught

Voraussetzung: Ent (#316), Roused (Status #515), 200mal.

Auswirkung: 1 Ent Draught (i1360).

Abenteuer 1362 ~ Huorns

Voraussetzung: Ent (#316), Treeish (Status #518), besitzt 1 Ent Draught (i1360), 200mal.

Auswirkung: Huorn (Status #517), der Trank wird konsumiert.

Abenteuer 1363 ~ Etwas Baumartig

Voraussetzung: Ent (#316), Huorn (Status #517), 1 Ent Draught (i1360), 200mal.

Auswirkung: Slightly Treeish (Status #516), der Ent Draught wird konsumiert.

Abenteuer 1364 ~ Erweckt

Voraussetzung: Ent (#316), Slightly Treeish (Status #516), 200mal.

Auswirkung: Roused (Status #515).

Abenteuer 1366 ~ Erregt

Voraussetzung: Ent (#316), Treeish (Status #518), in einer Karst/Barren Provinz mit der Nachricht „Fangorn“, 200mal.

Auswirkung: Roused (Status #515), Treeish geht verloren.

Spezialaktion 1366a ~ Nach Isengard

Voraussetzung: Lebendig, Ent (#316), Roused (Status #515), in einer Provinz mit der Nachricht „Fangorn“, muss Oberkommandierender einer Streitkraft mit mindestens drei eingeteilten Roused Ents sein, einmal.

Auswirkung: Bekommt *To Isengard* (Titel#1366).

Spezialaktion 1367a ~ Mauer Zerstörer

Voraussetzung: Lebendig, Ent (#316), Roused (Status #515), mit *To Isengard* (Titel#1366) in der Provinz von Isengard P 47/38, einmal.

Auswirkung: Bekommt *Wall Hewer* (Titel#1367), die Befestigungsanlagen von Isengard werden vollständig geschliffen/entfernt.

Spezialaktion 1367b ~ Zerreiße Isengard

Voraussetzung: Lebendig, Ent (#316), Slightly Treeish (Status #516), mit *Wall Hewer* (Titel#1367) in der Provinz von Isengard P 47/38, einmal.

Auswirkung: Wird Roused (#515), *Stone Render* (Titel#1368), alle Gilden, mit Ausnahme von Orthanc (G#2550) werden in Isengard zerstört.

Spezialaktion 1368 ~ Isengard wird geflutet

Voraussetzung: Lebendig, Ent (#316), in Slightly Treeish (Status #516), mit *Stone Render* (Titel#1368) in der Provinz von Isengard P 47/38, einmal.

Auswirkung: Wird Roused (#515), die Provinz wird zu einer See Provinz (die Landbewegung in die Provinz und aus der Provinz heraus wird blockiert), alle Provinz Ressourcen, die Breeding Pits (fl105) und jeder Inhalt in der Force werden zerstört oder zerstreut. Man muss in der SA eine Richtung angeben, und die Force mit dem Sponsor der SA wird sich am Ende der SA eine Provinz in diese Richtung bewegt haben (also noch vor den eigentlichen Basisbefehlen für den Tag).

Abenteuer 1369 ~ Saruman wird befreit

Voraussetzung: Ent (#316), mit *The Wise* (Titel#1590) als Gefangener, Ziel ist c1100, einmal.
 Auswirkung: Zeichen der Macht, +2 Aktionen, +5 Prestige, +10 Blutlinie, +10 KE, +10 FK, +10 Einfluss, +10 Militärische Fähigkeiten, Mark of Eriador (i1943).
Saruman wird nach Hobbiton veretzt und wird zu *Sharky* (Titel#1560), er verliert seinen Status, 1 Aktion und 10 Basis Prestige.

Abenteuer 1370 ~ Peregrines Schwur

Voraussetzung: Hobbit (#224), gute Blutlinie (b#1-5), in Minas Tirith (f1001), KE 30, nicht *Squire of Denethor* (Titel#1370) oder *Holdwine* (Titel#1371), einmal.
 Auswirkung: *Squire of Denethor* (Titel#1370), +2 Aktionen, Mark of Battle, Mark of Eriador (i1943).

Abenteuer 1371 ~ Merrys Bund

Voraussetzung: Hobbit (#224), gute Blutlinie (b#1-5), in Edoras (f1008), KE 30, nicht *Squire of Denethor* (Titel#1370) oder *Holdwine* (Titel#1371), einmal.
 Auswirkung: *Holdwine* (Titel#1371), +2 Aktionen, Zeichen der Schlacht, Mark of Eriador (i1943).

Abenteuer 1372 ~ Elfen am Pelennor

Voraussetzung: High Elf (#203), c1-1000, in Minas Tirith (f1001), KE 25, nicht *Defender of Gondor* (Titel#1372), 25mal.
 Auswirkung: *Defender of Gondor* (Titel#1372), +1 Prestige, +3 KE, +3 FK, Brighthmail (i671), Elven Cloak (i685) und Elven Banner (i732).

Abenteuer 1373 ~ Sam und Rosie (nach der 10. Produktion)

Voraussetzung: *Faithfull Servant* (Titel#1399), in einer Provinz mit dem Text "The Shire", einmal.
 Auswirkung: Rosie's Ring (i1373).

Abenteuer 1374 ~ Rosie und Sam

Voraussetzung: *Golden Haired* (Titel#1392), in einer Provinz mit dem Text "The Shire", Rosie's Ring (i1373), einmal.
 Auswirkung: Zeichen des Reichtums, +2 Aktionen, +2 Prestige, +5 Einfluss, Mark of Eriador (i1943), Sam's Ring (i1374).

Abenteuer 1375 ~ 12 Babies

Voraussetzung: *Faithfull Servant* (Titel#1399), in einer Provinz mit dem Text "The Shire", Sam's Ring (i1374), einmal.
 Auswirkung: Zeichen des Guten, +2 Aktionen, +2 Prestige, +5 Einfluss und +5 Barde.

Rangerabenteuer**Abenteuer 1380 ~ Anduril**

Voraussetzung: *Elessar* (Titel#1199), in Rivendell (f1060), 3 Shards of Narsils (i1379), Blutlinie 35, einmal.
 Auswirkung: Anduril (i1380), Mark of Eriador (i1943), die Shards werden zusammengefügt.

Abenteuer 1381 ~ Arwens Schicksal

Voraussetzung: *Daughter of Elrond* (Titel#1396), in Minas Tirith (f1001), Immortal (Status #510), Ziel ist Strider/Aragorn (c1071) in derselben Streitkraft, einmal.
 Auswirkung: Verliert Status Immortal, Ziel wird Isildur's Heir (Titel#1381).

Abenteuer 1382 ~ Isildurs Erbe

Voraussetzung: *Elessar* (Titel#1199), Isildur's Heir (Titel#1381), in Minas Tirith (f1001), besitzt Anduril (i1380), einmal.
 Auswirkung: Crown of Gondor (i1110), Mark of Eriador (i1943).

Abenteuer 1383 ~ Rangerschutz

Voraussetzung: Arnorian (#231), Númenórean (b#2), in einer Provinz mit dem Text "The Shire", nicht Ranger (Titel#1383), 99mal.

Auswirkung: Ranger (Titel#1383), +3 Waldläufer, +3 Kundschafter.

Abenteuer 1384 ~ Rangerverteidigung

Voraussetzung: Ranger (Titel#1383), in einer Provinz mit dem Text "The Shire", mit gefangenen Half-orc (#212), Uruk-hai (#232), Hillman (#238) oder Goblin (#222), c1351-5000, 15mal.

Auswirkung: +2 KE, der Gefangene geht nach Eru.

Abenteuer 1385 ~ Die Grey Company (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: *Ranger of the North* (Titel#1188), in Bree (f1065), Ziel ist ein leerer Freiplatz in Bree, einmal.

Auswirkung: Halbarad (c1081), Mark of Eriador (i1943), Banner of the North (i1385), Zielfreiplatz erhält 100 Arnorian Hunter.

(siehe auch Abenteuer 1189)

Abenteuer 1386 ~ Die Grey Company auf Pelennor

Voraussetzung: *Kinsman of Aragorn* (Titel#1397), in Minas Tirith (f1001), besitzt das Banner of the North (i1385), einmal.

Auswirkung: Zeichen der Schlacht, +1 Aktion, +10 KE, +10 FK, +5 Prestige.

Abenteuer 1387 ~ Galadriels Gaben

Voraussetzung: *Elessar* (Titel#1199), in Caras Galadhon (f1035), nicht *Lórien Honoured* (Titel#1272), einmal.

Auswirkung: Andurils Sheath (i1387), Elessar (i1388), Mark of Eriador (i1943), *Lórien Honoured* (Titel#1272).

(siehe auch Abenteuer 1253)



Die Freie Liga

Gondor, Rohan, Arnor, die Herrin des Waldes, der König unter dem Berg. Das sind Gegenden und Personen, die stets dem Willen Saurons entgegenstanden. Aber es gibt viele andere, die für Freiheit kämpfen, aber kein Bündnis oder eine Partei brauchen, um das Richtige zu tun. Und jene stellen sich alleine den Kräften der Dunkelheit entgegen, von der westlichen Wildnis bis zu den Wäldern von Mirkwood, vom eisigen Norden bis zu den Wüsten im Süden. Das sind die Mitglieder der Freien Liga, und ohne sie, ihren Mut und ihre Kraft, wird der Krieg mit Sicherheit verloren gehen.

Hinweis:

Jede Position kann sich zusätzlich einen B-Charakter als Mitglied der „Freien Liga“ wählen. Es sollte ein Kampfcharakter sein, denn die „Freie Liga“ kämpft seit jeher gegen die „Gefallenen“. Siehe auch Kampfclash Seite XXX. Jedes potentielle Mitglied der „Freien Liga“ bekommt den Titel *Companion Candidate* (#1401), der als Restriktion für die eigentlichen Mitgliedabenteuer #1401 bis 1403 dient.

Allgemeine Abenteuer

Abenteuer 1401 ~ Der Stamm des weissen Baumes - nur vor der ersten Produktion

Voraussetzung: Charakter c201-1000, muss den Titel *Companion Candidate* (#1401) tragen, nicht *Free Companion* (Titel#1400), 8mal möglich.
 Auswirkung: *Free Companion* (Titel#1400), 2 Mark of the Free (i1944), Zeichen der Ehre, +8 KE, +5 St, +5 Ge, +5 Ko, -15 FK, *Companion Candidate* (#1401) geht verloren.

Abenteuer 1402 ~ Hastige Helden - nur vor der ersten Produktion

Voraussetzung: Charakter c201-1000, muss den Titel *Companion Candidate* (#1401) tragen, nicht *Free Companion* (Titel#1400), 8mal möglich.
 Auswirkung: *Free Companion* (Titel#1400), +1 Aktion, +4 Militärische Berufe, 2 Mark of the Free (i1944), +5 KE, -15 FK, *Companion Candidate* (#1401) geht verloren.

Abenteuer 1403 ~ Freies Blut - nur vor der ersten Produktion

Voraussetzung: Charakter c201-1000, muss den Titel *Companion Candidate* (#1401) tragen, nicht *Free Companion* (Titel#1400), 8mal möglich.
 Auswirkung: *Free Companion* (Titel#1400), Zeichen der Göttlichkeit, +5 Blutlinie, 3 Mark of the Free (i1944), +5 KE, -15 FK, *Companion Candidate* (#1401) geht verloren.

Weitere Abenteuer

Abenteuer 1404 ~ Kind des Lichts

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), nicht *Light Saved* (Titel#1404), Tot, Lange Tot, Verwesend, oder Versteinert, 8mal.
 Auswirkung: Wiederauferstehung mit 0% Wunden, entsteinert, heilt Gift und Seuchen, *Light Saved* (Titel#1404).

Abenteuer 1405 ~ Segen von Eru

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), KE 30, nicht *Eru Blessed* (Titel#1405), 8mal.
 Auswirkung: +10 KE, Zeichen des Ruhmes, Mark of the Free (i1944), *Eru Blessed* (Titel#1405).

Abenteuer 1406 ~ Segen von Eru

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), KE 45, nicht *Eru Blessed* (Titel#1405), 8mal.
 Auswirkung: Zeichen des Schicksals, +1 Aktion, +15 Militärische Fertigkeiten, Mark of the Free (i1944), *Eru Blessed* (Titel#1405).

Abenteuer 1407 ~ Segen von Eru

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), KE 55, nicht *Eru Blessed* (Titel#1405), 8mal.
 Auswirkung: Zeichen der Göttlichkeit, +1 Aktion, +8 Blutlinie, Mark of the Free (i1944), *Eru Blessed* (Titel#1405).

Abenteuer 1408 ~ Segen von Eru

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), KE 75, nicht *Eru Blessed* (Titel#1405), 8mal.
 Auswirkung: Zeichen der Macht, +1 Aktion, Mark of the Free (i1944), *Eru Blessed* (Titel#1405).

Säuberungen**Abenteuer 1410 ~ Säuberung von Untoten**

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), mit einem Gefangenen (c1351-5000) mit Untoten Status, nicht *Slayer of Undead* (Titel#1410), 8mal.
 Auswirkung: *Slayer of Undead* (Titel#1410), +1 Aktion, der Gefangene geht nach Eru.

Abenteuer 1411 ~ Säuberung von Lona Yarenath

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), mit einem Gefangenen (c1351-5000) der Blutlinie Lona Yarenath (b#10), nicht *Lona Yarenath Slayer* (Titel#1411), 8mal.
 Auswirkung: *Lona Yarenath Slayer* (Titel#1411), Mark of the Free (i1944), +5 KE, der Gefangene geht nach Eru.

Abenteuer 1412 ~ Säuberung von Morei Serke

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), mit einem Gefangenen (c1351-5000) der Blutlinie Morei Serke (b#9), nicht *Morei Serke Slayer* (Titel#1412), 8mal.
 Auswirkung: *Morei Serke Slayer* (Titel#1412), Mark of the Free (i1944), +5 Blutlinie, der Gefangene geht nach Eru.

Abenteuer 1413 ~ Säuberung von Ulog Hai

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), mit einem Gefangenen (c1351-5000) mit Ulog Hai (b#11), nicht *Ulog Hai Slayer* (Titel#1413), 8mal.
 Auswirkung: *Ulog Hai Slayer* (Titel#1413), Mark of the Free (i1944), +8 Militärische Fähigkeiten, der Gefangene geht nach Eru.

Abenteuer 1414 ~ Säubere Morgoth

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), mit einem Gefangenen (c1351-5000) mit Dark Númenórean (b#8), nicht *Dark Númenor Slayer* (Titel#1414), 8mal.
 Auswirkung: *Dark Númenor Slayer* (Titel#1414), Mark of the Free (i1944), +5 St, +5 Ge, +5 Ko, der Gefangene geht nach Eru.

Abenteuer 1421 ~ Unterstützung für Gondor

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), darf nicht Gondorian (#201) oder Rohirrim (#251) sein, KE 35, nicht *Friend to Gondor* (Titel#1431), 8mal.
 Auswirkung: *Friend to Gondor* (Titel#1431), 1 Gondor Gift (i1421).

(siehe auch Abenteuer 1143)

Abenteuer 1422 ~ Unterstützung für Rhovanion

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), darf nicht Dwarf (#204), Northman (#211) oder Silvan Elf (#223) sein, KE 35, nicht *Friend to Rhovanion* (Titel#1432), 8mal.
 Auswirkung: *Friend to Rhovanion* (Titel#1432), 1 Rhovanion Gift (i1422).

(siehe auch Abenteuer 1227)

Abenteuer 1423 ~ Unterstützung für Eriador

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), darf nicht High Elf (#203), Hobbit (#224) oder Anorian (#231) sein, KE 35, nicht *Friend to Eriador* (Titel#1433), 8mal.
 Auswirkung: *Friend to Eriador* (Titel#1433), 1 Eriador Gift (i1423).

(siehe auch Abenteuer 1326)

Abenteuer 1424 ~ Verbündeter Gondors

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), darf nicht Gondorian (#201) oder Rohirrim (#251) sein, nicht *Ally of Gondor* (Titel#1441) besitzt 1 Company Gift (i1424), 8mal.
 Auswirkung: +3 KE, +3 St, +3 Ge, +3 Ko, +3 Au, +3 Blutlinie, +5 Militärische Fähigkeiten, Mark of the Free (i1944), *Ally of Gondor* (Titel#1441), das Company Gift wird verbraucht.

Abenteuer 1425 ~ Verbündeter von Rhovanion

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), darf nicht Dwarf (#204), Northman (#211) oder Silvan Elf (#223) sein, nicht *Ally of Rhovanion* (Titel#1442), besitzt 1 Company Gift (i1424), 8mal.
 Auswirkung: +3 KE, +3 St, +3 Ge, +3 Ko, +3 Au, +3 Blutlinie, +5 Militärische Fähigkeiten, Mark of the Free (i1944), *Ally of Rhovanion* (Titel#1442), das Company Gift wird verbraucht.

Abenteuer 1426 ~ Verbündeter von Eriador

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), darf nicht High Elf (#203), Hobbit (#224) oder Anorian (#231) sein, nicht *Ally of Eriador* (Titel#1443), besitzt 1 Company Gift (#1424), 8mal.
 Auswirkung: +3 KE, +3 St, +3 Ge, +3 Ko, +3 Au, +3 Blutlinie, +5 Militärische Fähigkeiten, Mark of the Free (i1944), *Ally of Eriador* (Titel#1443), das Company Gift wird verbraucht.

Abenteuer 1430 ~ Freie Gefolgsleute

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), nicht *Follower of the Free* (Titel#1430), 24mal.
 Auswirkung: *Follower of the Free* (Titel#1430), +5 KE.

Abenteuer 1431 ~ Withered Heath

Voraussetzung: *Follower of the Free* (Titel#1430), in einer Provinz des Nordens (P45/1-P65/1), 999mal.
 Auswirkung: Wird nach Western Pass (f1211) im *Withered Heath* versetzt.

Abenteuer 1432-1437 ~ Flug des Adlers

Voraussetzung: *Follower of the Free* (Titel#1430), 999mal.
 a1432: auf der Provinz 53/22
 a1433: auf der Provinz 21/18
 a1434: auf der Provinz 35/49
 a1435: auf der Provinz 63/50
 a1436: auf der Provinz 80/15
 a1437: auf der Provinz 107/24
 Auswirkung: Wird nach Western Pass (f1211) im *Withered Heath* versetzt.

Abenteuer 1439-1442 ~ Verlassen der Heath

Voraussetzung: *Follower of the Free* (Titel#1430), in Western Pass (f1211), nicht zur Rast gelegt, 999mal.

Auswirkung: wird versetzt nach:
a1439: Hollin Gate (f1139)
a1440: Dimrill Gate (f1140)
a1441: High Pass West (f1141)
a1442: High Pass East (f1142)

Abenteuer 1450 ~ Strasse nach Norden

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), nicht *North-walker* (Titel#1450), in Western Pass (f1211), 8mal.

Auswirkung: +3 Militärische Fähigkeiten, +4 KE, +4 St, +5 Blutlinie, *North-walker* (Titel#1450).

Abenteuer 1451 ~ Strasse in die Tiefe

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), nicht *Deep-walker* (Titel#1451), in Abyss of Moria (f1150), 8mal.

Auswirkung: +3 Militärische Fähigkeiten, +4 KE, +4 St, +5 Blutlinie, *Deep-walker* (Titel#1451).

Abenteuer 1452 ~ Strasse ins Dunkel

Voraussetzung: *Free Companion* (Titel#1400), nicht *Dark-walker* (Titel#1452), in Crack of Doom (f1207), 8mal.

Auswirkung: +3 Militärische Fähigkeiten, +4 KE, +4 St, +5 Blutlinie, *Dark-walker* (Titel#1452).



Partei 5: Die Weisse Hand von Isengard

Nachdem Saruman Sauron die Gefolgschaft schwört, bereitet er sich darauf vor, die weisse Robe abzuwerfen, während er Legionen an Hügelmenschen und Uruk-hai, wie auch Halborks seiner eigenen verderbten Züchtung – halb Mensch, halb Ork, um sich sammelt. Von der Festung Isengard, uraltes Erbe der Númenor, sendet er die Hügelmenschen der Dunlending gegen die Reiter von Rohan aus. Im Norden bereiten seine Spione das Auenland vor, auf das es reif zur Übernahme wird. Und selbst der Wald von Fangorn ist seiner Grausamkeit ausgeliefert, durch Feuer und Äxte. Als Anführer der Istari bindet er selbst The Blue Wizard an sich, und Istar Luin, und auch Radagast, durch Lügen und Täuschung, und falsche Versprechungen, um sie seinem Willen gefügig zu machen. Er tut dies in Saurons Namen, aber in seinem Herzen brennt der Ehrgeiz, den Einen Ring an sich zu nehmen, ein unstillbarer Hunger, ein unlöslicher Durst, entstanden aus seinem Drang nach Wissen, der zu einer wilden, dunklen Lust wurde.

Es sei gesagt, dass er nicht weiß, dass Sauron diese Lust kennt und trotzdem nutzt. Denn es kann nur einen Herrn der Ringe geben, und Saurons Stolz kann sich auch keinen anderen vorstellen als sich selbst.

Übersicht

Diese Partei setzt sich zusammen aus Sarumans Streben Mittelerde zu beherrschen, sie gebietet über gewaltige Zauber und feinfühligste Diplomatie, doch steht sie im Zentrum der Welt, rundherum nur Gegner.

Positionsarten

Half-orc:	Söldner, Abenteurer, Held
Troll:	Held
Uruk:	Held
Hill-man:	Söldner (1x pro Partei)

Haupttrasse			Nebenrasse			
	#	Blutlinien	Fav (-25)	Tol (-50)	Other (-75)	Hated (-999)
Half-orc	212	#9 Morei Serke	Troll	Hill-man	Alle anderen	-201, -203, -204, -211
Troll	228	#11 Ulog Hai			Alle anderen	-201, -203, -204, -211
Uruk	232	#9 Morei Serke		Troll	Alle anderen	-201, -203, -204, -211

Rasse			Nebenrasse			
	#	Blutlinien	Fav (-25)	Tol (-50)	Other (-75)	Hated (-999)
Hill-man	238	#12 Dark Servant			Alle anderen	-201, -203, 204, 251

Aufstellung

Westlich des Gap of Isen, Südlich von Tharbad (südlich y=25).

Hill-men nur als Zweittrasse, sie haben keinen Rassenhass gegen Hobbits und manche Menschenrassen.

Keine Diebe und maximal ein Assassine pro Position.

White Hand Parteipunkte

Bedingung	Parteipunkte
jeder Charakter mit <i>General of Melkor</i> (Titel#2680)	103
jeder Charakter mit <i>Hero of Melkor</i> (Titel#2681)	105
<i>Forest Torcher</i> (Titel#1541)	107
<i>Follower of Istari</i> (Titel#1550)	107
<i>Dunnan Firebrand</i> (Titel#1551)	107
<i>Scourer of the Shire</i> (Titel#1562)	107
<i>Hero of the North</i> (Titel#2654) ist in der Partei	107

Allgemeine Abenteuer**Abenteuer 1500 ~ Mitgliedschaft** (*Parteibeitritt - nur vor der ersten Produktion*)

Voraussetzung: Charakter c1-200, Aufstellung laut Regeln der der Partei #5, nicht *White Hand* (Titel#1500), 8mal möglich.

Auswirkung: *White Hand* (Titel#1500), Beitritt zur Partei 5, Zeichen der Grausamkeit, 3 Mark of Isengard (i1945), 1 Isengard Cloak (i1512, steigert Kundschafter um +10).

Abenteuer 1501 ~ Führerschaft

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), 10 Effective Prestige, einmal.

Auswirkung: *White Fist* (Titel#1501).

Abenteuer 1502 ~ Lotho Sackville-Baggins

Voraussetzung: Half-orc (#212), *White Hand* (Titel#1500), nicht *White Finger* (Titel#1502), in Michel Delving (f1062) in Sackville Smial (G#2536), einmal.

Auswirkung: Lotho Sackville-Baggins (c1104), *White Finger* (Titel#1502).

Abenteuer 1503 ~ Ted Sandyman

Voraussetzung: Half-orc (#212), nicht *White Finger* (Titel#1502), *White Hand* (Titel#1500), in Hobbiton (f1063) in Sandymans Mills (G#2541), einmal.

Auswirkung: Ted Sandyman (c1105), *White Finger* (Titel#1502).

Abenteuer 1504-1506 ~ Halborks

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), nicht *White Finger* (Titel#1502), in Isengard (f1100), jedes Abenteuer einmal.

Auswirkung: *White Finger* (Titel#1502) und
a1504: Mauhur (c1106) a1505: Bugrug (c1107) a1506: Durbuhuk (c1108)

Abenteuer 1507-1509 ~ Hügel männer

Voraussetzung: Half-orc (#212), *White Hand* (Titel#1500), nicht *White Finger* (Titel#1502), in Larach Dunnan (f1101), jedes Abenteuer einmal.

Auswirkung: *White Finger* (Titel#1502) und
a1507: Jeroibha (c1109) a1508: Urdrek (c1110) a1509: Sibrok (c1111)

Rekrutierungs Abenteuer**Abenteuer 1511 ~ Lugdush**

Voraussetzung: Uruk-hai (#232), *White Hand* (Titel#1500), in Isengard (f1100), nicht *White Palm* (Titel#1513), 5 Effective Prestige, einmal.

Auswirkung: Lugdush (c1118), *White Palm* (Titel#1513).

Abenteuer 1512 ~ Bill Ferny

Voraussetzung: Half-orc (#212), *White Hand* (Titel#1500), nicht *White Palm* (Titel#1513), in der Provinz von Bree (P33/13), Effective Prestige 5, einmal.

Auswirkung: Bill Ferny (c1103), *White Palm* (Titel#1513).

Abenteuer 1513 ~ Ratgeber Théodens (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), gefangener Rohirrim (#251) c1351-5000, nicht *White Palm* (Titel#1513), in der Provinz von Edoras P 55/46, Effective Prestige 8, einmal.

Auswirkung: Grima (c1112), *White Palm* (Titel#1513), Mark of Isengard (i1945), der Gefangene geht zu Eru.

Abenteuer 1514 ~ Hauptmann von Orthanc (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), nicht *White Palm* (Titel#1513), in Isengard (f1100), KE 35, STR 22, Ziel ist ein leerer Freiplatz in einer Streitkraft auf dieser Provinz, einmal.

Auswirkung: *White Palm* (Titel#1513), Mark of Isengard (i1945), Ugluk (c1113), der Zielfreiplatz erhält 100 Elite Uruk-hai.

Abenteuer 1515 ~ Saruman (Maiar) (nach der 8. Produktion)

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), nicht *White Palm* (Titel#1513), in Orthanc (G#2550), Effective Prestige 22, einmal.

Auswirkung: *White Palm* (Titel#1513), Saruman (c1100), Isengard (f1100), Orthanc (G#2550), Mark of Isengard (i1945).

Spezialaktion 1515a

Wenn du Abenteuer 1515 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1516 ~ Radagast (Maiar) (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), Waldläufer 35, Einfluss 15, nicht *White Palm* (Titel#1513), in der Provinz von Rhosgobel (P68/15), Ziel ist f#1103, einmal.

Auswirkung: *White Palm* (Titel#1513), Tears of the Istari (i1514), Mark of Isengard (i1945), Rhosgobel (f1103) und Radagast (c1299), Rhosgobel wird zu einer Untergrundstadt.

Abenteuer 1517 ~ Suche nach The Blue Wizard

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), Blutlinie 35, nicht *White Palm* (Titel#1513), Ziel ist ein Charakter ID C#201-1000, einmal.

Auswirkung: *White Palm* (Titel#1513), das Ziel bekommt den Titel *Sent for Blue Wizard* (Titel#1517).

Abenteuer 1518 ~ Suche nach Istar Luin

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), Blutlinie 35, nicht *White Palm* (Titel#1513), Ziel ist ein Charakter ID C#201-1000, einmal.

Auswirkung: *White Palm* (Titel#1513), das Ziel bekommt den Titel *Sent for Istar Luin* (Titel#1518).

Abenteuer 1519 ~ Isengard belohnt die Gefallenen

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), Effective Prestige 8, nicht *Liege of the Fell* (Titel#1811), 8mal.

Auswirkung: *Liege of the Fell* (Titel#1811), 1 Blessing of Sarumans (i1519).

(siehe auch Abenteuer 1805)

Saruman Abenteuer**Abenteuer 1520 ~ Ruf nach Isengard (nach der 10. Produktion)**

Voraussetzung: *The Wise* (Titel#1590), in Orthanc (G#2550), Ziel ist Gandalf (c1075), einmal.

Auswirkung: Many Coloured (Status #564), Mark of Isengard (i1945), Zeichen der Macht, Gandalf wird nach Orthanc versetzt.

Abenteuer 1521 ~ Rohmaterial

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), Half-orc (#212), auf Mount Doom (P86/55), einmal.

Auswirkung: 1 Fused Lava (i1521).

Abenteuer 1522 ~ Sarumans Ring

Voraussetzung: *The Wise* (Titel#1590), in Orthanc (G#2550), Many Coloured (Status #564), besitzt 50 Mithril, 1 Fused Lava (i1521), Blutlinie 70.

Auswirkung: Ring von Saruman (i1522), Mark of Isengard (i1945), Tears of the Istari (i1514), die Komponenten gehen verloren.

Abenteuer 1523 ~ Brutstätten von Isengard

Voraussetzung: *The Wise* (Titel#1590), in Breeding Pit (f1105), Gefangener c1351-5000 der folgenden Rassen: #201, #211, #218, #231, #238, #251 und 258, 99mal.

Auswirkung: 5 Infernal Machine (i1523), dieses Item ist extrem schwer, auf Saruman restriktioniert und gibt den Spruch Spruch Beschwöre Half-orc #2001, der eine Infernal Machine und 20 Orksklaven (i#262) benötigt um 45 Half-orc Soldaten zu beschwören.

Abenteuer 1524 ~ Minen von Isengard (nach der 8. Produktion)

Voraussetzung: *The Wise* (Titel#1590), in Isengard (f1100), 500 Holz, 50mal.

Auswirkung: 200 Orksklaven (i#262) in Sarumans Besitz, das Holz wird verbraucht.

Abenteuer 1525 ~ Truppen Isengards (nach der 10. Produktion)

Voraussetzung: *The Wise* (Titel#1590), in Breeding Pit (f1105), Gefangener c1351-5000 der folgenden Rassen: #201, #211, #218, #231, #238, #251 und 258, 99mal.

Auswirkung: 5 Infernal Assembly (i1525), dieses Item ist extrem schwer, auf Saruman restriktioniert und gibt den Spruch #2002 Beschwöre Uruk, der eine dieser Infernal Assembly und 25 Orksklaven (i#262) benötigt, um 60 Sun Dweller (Status #366) Uruk Soldaten beschwört.

Abenteuer 1526 ~ Brutstätten

Voraussetzung: *The Wise* (Titel#1590), einmal.

Auswirkung: Grishag (c1123), Mark of Isengard (i1945), Breeding Pits (f1105).

Spezialaktion 1526a

Wenn du Abenteuer 1526 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1530 ~ Bag End

Voraussetzung: *Grandson of Longo* (Titel#1591), in Hobbiton (f1063), einmal.

Auswirkung: Bag End (G#2537), Mark of Isengard (i1945).

Abenteuer 1531 ~ Vorräte nach Dunland

Voraussetzung: *Grandson of Longo* (Titel#1591), in Michel Delving (f1062), 5mal.

Auswirkung: 30 000 Nahrung, 100 Säcke Pipe-weed (i471).

Abenteuer 1532 ~ Vorräte nach Dunland

Voraussetzung: *Miller's Son* (Titel#1592), in Michel Delving (f1062), 5mal.

Auswirkung: 30 000 Nahrung, 100 Säcke Pipe-weed (i471).

Abenteuer 1533 ~ Bestechung der Hillmen (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), 600 Säcke Pipe-weed (i471), Ziel sind die Dunland Raider (f1104), in der Provinz von Freawul (P34/49), einmal.

Auswirkung: Dunland Raider (f1104), Mark of Isengard (i1945), das Abenteuer gibt keine Kontrolle über die 1800 Hill-men, das Pipe-weed wird geraucht.

Abenteuer 1534 ~ Bestechung der Hillmen

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), besitzt 100 Pipe-weed (i471), in der Provinz Larach Dunnan (P36/38), Ziel ist eine Hill-man (#238) Bevölkerungsgruppe in derselben Provinz, 8mal.

Auswirkung: +1 Prestige, das Ziel bekommt 600 Bevölkerung, das Pipe-weed wird geraucht.

Abenteuer 1535 ~ The Blue Wizard (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: Charakter ID C#201-1000, *Sent for Blue Wizard* (Titel#1517), auf Provinz x-99 und östlich davon, einmal.

Auswirkung: Mark of Isengard (i1945), Tears of the Istari (i1514), The Blue Wizard (c1116)

Abenteuer 1536 ~ Istar Luin (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: Charakter ID C#201-1000, *Sent for Istar Luin* (Titel#1518), auf Provinz x-99 und östlich davon, einmal.

Auswirkung: Mark of Isengard (i1945), Tears of the Istari (i1514), Istar Luin (c1115)

Spezialaktion 1540 ~ Töte Theodred

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), Oberkommandierender der Streitkraft, die Theodred (c1009) in einem Kampf besiegte, Theodred als Gefangener, einmal.

Auswirkung: +5 Prestige, Zeichen des Bösen, +1 Aktion, +5 KE, +5 Blutlinie, +5 FK, +5 Einfluss, Mark of Isengard (i1945).

Abenteuer 1541 ~ Verbrenne die Ents

Voraussetzung: Half-orc (#212), besitzt Derndingle (f1067), gefangener Ent (#316), in einer Tiefen Wald Provinz mit dem Text "Fangorn", Ziel ist die Sponsor-Provinz, 18mal.
 Auswirkung: 1000 Holz in den Besitz, +3 Prestige, Forest Torcher (Titel#1541), Provinz wird zu Karst.

Abenteuer 1542 ~ Forgoil

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), besitze 100 Menschknechten (#271), 4mal.
 Auswirkung: +1 Prestige, Zeichen des Bösen, 10000 Kronen, die Sknechten werden entfernt.

Abenteuer 1543 ~ Hobbit Frühstück

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), gefangener Hobbit (#224) c1351-5000, der nicht Dark Servant (b#12) ist, 15mal.
 Auswirkung: +1 KE, +1 Blutlinie, der Hobbit geht nach Eru.

Abenteuer 1544 ~ Wolfslegion

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), Waldläufer 20, nicht *Wolf Rearer* (Titel#1544), 8mal.
 Auswirkung: *Wolf Rearer* (Titel#1544), 600 Kriegswölfe (i431).

Abenteuer 1545 ~ Isengardraider

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), Waldläufer 40, nicht *Raider* (Titel#1545), 8mal.
 Auswirkung: *Raider* (Titel#1545), +10 Waldläufer.

Abenteuer 1550 ~ Geheimkult

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500), mit 4 Tears of the Istari (i1514), einmal.
 Auswirkung: +10 Blutlinie, Zeichen der Göttlichkeit, Mark of Isengard (i1945), Follower of Istari (Titel#1550).

Abenteuer 1551 ~ Sammeln der Stämme

Voraussetzung: *White Hand* (Titel#1500) in Larach Dunnan (f1101), besitze Larach Dunnan mit 8000 Hill-man Bevölkerung, einmal.
 Auswirkung: Zeichen der Schlacht, Mark of Isengard (i1945), Dunnan Firebrand (Titel#1551).

Abenteuer 1552 ~ Brandrodung Fangorns

Voraussetzung: Half-orc (#212), in einer Tiefen Wald Provinz mit dem Text "Fangorn", Ziel ist die Sponsor-Provinz, 30mal.
 Auswirkung: 500 Holz in den Besitz, +1 Berserker, Provinz wird zu Karst.

Abenteuer 1560 ~ Sharkey

Voraussetzung: *The Wise* (Titel#1590), nicht *Sharkey* (Titel#1560), in einer Provinz "The Shire", einmal.
 Auswirkung: *Sharkey* (Titel#1560), verliert den aktuellen Status.

Abenteuer 1561 ~ Boss

Voraussetzung: *The Wise* (Titel#1590), *Sharkey* (Titel#1560), in einer Provinz mit dem Text "The Shire", einmal, Ziel ist ein Hobbit (#224).
 Auswirkung: +1 Prestige, Ziel wird zum *Chief* (Titel#1561) und erhält ein Zeichen des Schicksals.

Abenteuer 1562 ~ Mittäter

Voraussetzung: *Chief* (Titel#1561), in Hobbiton (f1063), in Bag End (G#2537), einmal.
 Auswirkung: Robin Smallburrow (c1117), Mark of Isengard (i1945).

Abenteuer 1563 ~ Das Shire wird geplündert

Voraussetzung: *Chief* (Titel#1561), in einer Provinz mit dem Text "The Shire", besitze Hobbiton (f1063), Ziel ist ein anderer Charakter, einmal.
 Auswirkung: Bekommt Bag End (G#2537), +4 Prestige, +8 Einfluss, wird Scourer of the Shire (Titel#1562). Ziel Charakter erhält *Cock Robin* (Titel#1563), +8 KE.

Abenteuer 1564 ~ Will Whitfoot

Voraussetzung: *Chief* (Titel#1561), in einer Provinz mit dem Text "The Shire", Will Whitfoot (c1062) als Gefangener, Ziel ist Hobbit (#224) oder Hill-man (#238) mit böser Blutlinie (b#7-12), 1x.
 Auswirkung: +2 Prestige, +1 Aktion, Mark of Isengard (i1945), das Ziel wird zum *Shirriff* (Titel#1341), +1 Aktion, +5 KE, +5 FK, Will Whitfoot geht nach Eru.

Abenteuer 1565 ~ Neues Gesetz

Voraussetzung: *Chief* (Titel#1561), in einer Provinz mit dem Text "The Shire", ein Gefangener mit *Shirriff* (Titel#1341) c1-5000, der nicht Dark Servant (b#12) ist, Ziel ist ein Hobbit (#224) oder Hill-man (#238) mit böser Blutlinie (b#7-12), 8mal.
 Auswirkung: +2 Prestige, +1 Aktion, Mark of Isengard (i1945), das Ziel wird zum *Shirriff* (Titel#1341), +1 Aktion, +5 KE, +5 FK, der Gefangene geht nach Eru.

(siehe auch Abenteuer 1341)

Spezialaktion 1566 ~ Hässliche Gebäude

Voraussetzung: Die Partei muß 6 Gilden in Hobbiton (f1063) und 6 Gilden in Michel Delving (f1062) besitzen, diese Gilden müssen Industrienamen aufweisen und ihre gemeinsame Gildenstärke 200 sein.
 Auswirkung: Michel Delving (f1062), je 2000 Iron Shortsword (i2), Shield (i132), Chain Shirt (i144).

Spezialaktion 1567 ~ Sharkeys Flucht

Voraussetzung: *The Wise* (#1590), Sharkey (Titel#1560), einmal.
 Auswirkung: Der GM befreit den Charakter von jedem Zustand, der seine Aktionsmöglichkeit einschränkt (zum Beispiel, aber nicht nur Tot, Versteinert, Wahnsinnig, Gefangen...).

Allgemeine Abenteuer II**Abenteuer 1570 ~ Samthandschuh 1**

Voraussetzung: *White Fist* (Titel#1501), in Barad-dûr (f1163), einmal.
 Auswirkung: Zeichen des Bösen, Mark of Isengard (i1945).

Abenteuer 1571 ~ Samthandschuh 2

Voraussetzung: *White Fist* (Titel#1501), in Dol Guldur (f1130), einmal.
 Auswirkung: Mark of Fate, Mark of Isengard (i1945).

Abenteuer 1572 ~ Eiserne Faust

Voraussetzung: *White Fist* (Titel#1501), besitze Helms Deep (f1007), einmal.
 Auswirkung: Zeichen des Schicksals, Mark of Isengard (i1945).

Abenteuer 1573 ~ Eiserne Faust 2

Voraussetzung: *White Fist* (Titel#1501), besitze Bree (f1065), einmal.
 Auswirkung: Zeichen des Ruhms, Mark of Isengard (i1945).

Abenteuer 1574 ~ Inzucht

Voraussetzung: *White Fist* (Titel#1501), einmal.
 Auswirkung: 20 Foul Craft (i1574).

Abenteuer 1575 ~ Halbgoblin

Voraussetzung: Half-orc (#212), Foul Craft (i1574), in Isengard (f1100), kein Status, 20mal.
 Auswirkung: SunDweller (Status #366), das Foul Craft wird verbraucht.

Abenteuer 1576 ~ Beschwöre Crebainkrähen

Voraussetzung: *White Fist* (Titel#1501), Blutlinie 25, in einer Gebirgs Provinz (Barren Mountain), 99mal.
 Auswirkung: Beschwöre Crebain Crows (c1228).

Partei 6: Schatten über Mirkwood

Saurons Arm reicht immer weiter, indes er versucht die Länder in Dunkelheit zu verhüllen. Aber in diesem Augenblick des kommenden Triumphes, an dem er seit so langer Zeit arbeitet, verbirgt sich bereits der Kern eines möglichen Niederganges. Den es dient ihm keiner aus Liebe oder Pflichtgefühl, sondern weil gezwungen durch die dunkle Macht ihres Herrn, jeder ein Träger seines Willens. So wird sein Einfluss geringer, je mehr er ihn ausdehnt, und jene mit Macht und Willenskraft könnten aus seiner Beherrschung ausbrechen. Man denkt von den Nazgûl als die treuesten seiner Diener. Und wahr ist es, sie haben seit Jahrhunderten nur seinem Willen gehorcht. Doch einst waren sie Menschen, und große Herrscher als solche, jeder für sich machtvoll, und ihr Stolz war es, der es Sauron erlaubte sie zu korrumpieren. Doch niemals dienten sie ihm aus freien Willen. Und zumindest der Größte unter ihnen stellt fest, dass der Griff Saurons, gewöhnt an blinden Gehorsam, schwächer wird, und er möchte sein Schicksal von ihm lösen. Doch niemals würde er ihm offen entgegen treten. Und so handeln sie, so scheint es, nach seinem Willen: Khamul streckt seine Hand, die Wälder Lóriens von Dol Guldur aus zu vergiften. Er sendet Goblins aus und aus den Tiefen Morias erwacht Durins Bane, der Balrog, um seinen Willen zu tun. Im Norden kehrt Murazor der WitchKing in seine alte Festung zurück, um seinen endgültigen Schlag gegen Arnor und dessen Königslinie zu bereiten. Und im Osten sammelt Uvatha die Ostlinge unter seinem Banner, um nach Rhovanion einzumarschieren. Doch gleichzeitig suchen sie nach dem einen, das sie von Sauron befreien kann, den Einen Ring, der ihre Seelen und Geschicke an Saurons Dienste kettet.

Übersicht

Die Partei wird von vielen unterstützt, wie z.B. dem WitchKing of Angmar, von 3 Nazgûl, den Ostlingen und vieler jener Dunklen Diener, die im allgemeinen wenig Loyalität gegenüber Sauron hegen.

Positionsarten

Goblin:	Regent, Söldner, Abenteurer, Held
Troll:	Held
Easterling:	Regent, Söldner

Haupttrasse			Nebenrasse			
	#	Blutlinien	Fav (-25)	Tol (-50)	Other (-75)	Hated (-999)
Goblin	222	#9 Morei Serke #12 Dark Servant	Troll		Alle anderen	-201, -203, -204, -211
Troll	228	#11 Ulog Hai			Alle anderen	-201, -203, -204, -211
Easterling	258	#12 Dark Servant #8 Dark Númenór			Alle anderen	-201, -203, -204, -211

Aufstellung

Goblins und Trolle in den Misty Mountains oder Südmirkwood (südlich der Old Road). Goblin Regenten oder Söldner, die in den Misty Mountains aufgestellt werden, starten in einer Untergrund-Stadt.
Easterlings im Osten (P110/5- P130/60), ausgenommen der Gebiete der Zwerge und Northmen und Easterlings starten mit einer Nomadenlagerstätte.
Keine Diebe und maximal ein Assassine pro Position.

Schatten über Mirkwood Parteipunkte

Bedingung	Parteipunkte
jeder Charakter mit <i>General of Melkor</i> (Titel#2680)	103
jeder Charakter mit <i>Hero of Melkor</i> (Titel#2681)	105
<i>Ungoliant's Heir</i> (Titel#1623)	107
<i>Goblin-king</i> (Titel#1666)	107
<i>Wainrider</i> (Titel#1686)	107
<i>Master of Mirkwood</i> (Titel#1688)	107
<i>Hero of the North</i> (Titel#2654) ist in der Partei	107

Allgemeine Abenteuer

Abenteuer 1600 ~ Mitgliedschaft (*Parteibeitritt - nur vor der ersten Produktion*)

- Voraussetzung: Charakter c1-200, Aufstellung laut Regeln der der Partei #6, nicht *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), 8 mal möglich.
- Auswirkung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), tritt Partei 6 bei, Zeichen der Grausamkeit, 3 Mark of Mirkwood (i1946), 1 Mirkwood Cloak (i1612, steigert Kundschafter um +10).

Abenteuer 1601 ~ Anführer Mirkwoods

- Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), besitzt Dol Guldur (f1130), Blutlinie 35, einmal.
- Auswirkung: *Nekromancer* (Titel#1601), Necromancer's Tower (G#2574).

Spezialaktion 1601a ~ Wächter des Turmes

Wenn du Abenteuer 1601 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1602 ~ Gollum

- Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), in Gaol of Oak (f1038), nicht *Soldier of Mirkwood* (Titel#1602), einmal.
- Auswirkung: Gollum (c1140), *Soldier of Mirkwood* (Titel#1602).

Abenteuer 1603-1605 ~ Hithlum Kahns

- Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), Easterling (#258), nicht *Soldier of Mirkwood* (Titel#1602), in jeder Ostprovinz (P111/1-130/80), jedes Abenteuer einmal.
- Auswirkung: *Soldier of Mirkwood* (Titel#1602) und
a1603: Makloth (c1141)
a1604: Sel Ranak (c1142)
a1605: Melath (c1143)

Abenteuer 1606-1607 ~ Misty Mountain Goblins

- Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), Goblin (#222), nicht *Soldier of Mirkwood* (Titel#1602), in einer Provinz mit dem Text "Misty Mountains", jedes Abenteuer einmal.
- Auswirkung: *Soldier of Mirkwood* (Titel#1602) und
a1606: Ashdurbuk Zalg (c1144)
a1607: Ulrac (c1145)

Abenteuer 1608-1609 ~ Mordor Goblins

- Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), Goblin (#222), nicht *Soldier of Mirkwood* (Titel#1602), in Minas Morgul (f1160), jedes Abenteuer einmal.
- Auswirkung: *Soldier of Mirkwood* (Titel#1602) und
a1608: Radbug (c1146)
a1609: Rogbag (c1147)

Abenteuer 1610-1611 ~ Wargs (Warg)

- Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), Waldläufer 15, nicht *Soldier of Mirkwood* (Titel#1602), im Tiefen Wald, Effective Prestige 8, je einmal.
- Auswirkung: *Soldier of Mirkwood* (Titel#1602) und den Warg
a1610: Alcharoth (c1148)
a1611: Andrauglith (c1149)

Rekrutierungs Abenteuer

Abenteuer 1613 ~ Hexenkönig (Nazgûl) (nach der 7. Produktion)

- Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), nicht *Lord of Mirkwood* (Titel#1613), Effective Prestige 18, in Mount Gundabad (f1133), einmal.
- Auswirkung: Murazor (c1133), Thron von Angmar (G#2584), *Lord of Mirkwood* (Titel#1613), Mark of Mirkwood (i1946), Mount Gundabad (f1133).

Spezialaktion 1613a

Wenn du Abenteuer 1613 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1614 ~ Drachenherr (Nazgûl) (nach der 7. Produktion)

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), nicht *Lord of Mirkwood* (Titel#1613), Blutlinie 25, Kundschafter 15, ein Monster der Rasse Sea Monster (#308), Stone Giant (#337), Demon (#339), Balrog (#340), Dragon (#341-343) oder Nameless Thing (#344) als Gefangener, in Dol Guldur (f1130), einmal.

Auswirkung: Khamul (c1130), *Lord of Mirkwood* (Titel#1613), Mark of Mirkwood (i1946), Dol Guldur (f1130).

Spezialaktion 1614a

Wenn du Abenteuer 1614 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1615 ~ Trommeln unter Moria (Balrog) (nach der 12. Produktion)

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), nicht *Lord of Mirkwood* (Titel#1613), in der Abyss of Moria (f1150), in der Black Pit, KE 35, einmal.

Auswirkung: Durins Bane (c1132), Khazâd-dum (f1132), Ungoliant Corrupt (i1615), Mark of Mirkwood (i1946), *Lord of Mirkwood* (Titel#1613), keine Kontrolle über die Truppen.

Abenteuer 1616 ~ Gollums Verrat

Voraussetzung: *Stinker* (Titel#1690), in Torech Ungol (f1143), mit einen Hobbit (#224) als Gefangenen, einmal.

Auswirkung: Hobbit Corpse (i1616), die Seele flieht nach Eru.

Abenteuer 1617 ~ Ungoliant's Tochter (Giant Spider) (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), nicht *Lord of Mirkwood* (Titel#1613), in Torech Ungol (f1143), mit 1 Hobbit Corpse (i1616), Assassine 15, einmal.

Auswirkung: Shelob (c1151), Ungoliant Corrupt (i1615), Mark of Mirkwood (i1946), *Lord of Mirkwood* (Titel#1613).

Abenteuer 1618 ~ Throkmau der Rote (Dragon) (nach der 12. Produktion)

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), nicht *Lord of Mirkwood* (Titel#1613), Waldläufer 35, 300 000 Kronen, in Torech Throkmau (f1144), einmal.

Auswirkung: Throkmau (c1152), Ungoliant Corrupt (i1615), Mark of Mirkwood (i1946), *Lord of Mirkwood* (Titel#1613), die Kronen werden bezahlt.

Abenteuer 1619 ~ Lamthanc der Schwarze (Dragon) (nach der 12. Produktion)

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), nicht *Lord of Mirkwood* (Titel#1613), Waldläufer 35, 150 Mithril, in Torech Lamthanc (f1145), einmal.

Auswirkung: Lamthanc (c1153), Ungoliant Corrupt (i1615), Mark of Mirkwood (i1946), *Lord of Mirkwood* (Titel#1613), das Mithril geht verloren.

Spezialaktion 1620 ~ Der Weite Ritt

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), nicht *Lord of Mirkwood* (Titel#1613), Easterling (#258) mit Effective Prestige 15, und mindestens 4 der 5 Nomadencamps (f1134, 1135, 1136, 1137, 1138) müssen in der selben Provinz stehen, jedes von ihnen mit 2500 Easterling-Bevölkerung, ein *Kahn* (Titel#1692), muß sich in der Provinz befinden. Einmal möglich.

Auswirkung: *Kahn Gatherer* (Titel#1620), Mark of Mirkwood (i1946).

Abenteuer 1621 ~ Der Weite Ritt (Nazgûl) (nach der 7. Produktion)

Voraussetzung: *Kahn Gatherer* (Titel#1620), Ziel ist ein *Kahn* (Titel#1692) in derselben Provinz, einmal.

Auswirkung: Uvatha (c1139), *Lord of Mirkwood* (Titel#1613), Ziel wird *Kahn of Kahns* (Titel#1621) und erhält +2 Aktionen, +8 KE, +8 FK, +3 Prestige.

Abenteuer 1622 ~ Mirkwood belohnt die Gefallenen

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), Effective Prestige 8, nicht *Liege of the Fell* (Titel#1811), 8mal.

Auswirkung: *Liege of the Fell* (Titel#1811), 1 Blessing of Murazons (i1622).

(siehe auch Abenteuer 1807)

Abenteuer 1623 ~ Gesammelte Verderbnis

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), 5 Ungoliant Corrupt (i1615), einmal.

Auswirkung: *Ungoliant's Heir* (Titel#1623), die Gegenstände werden geopfert.

Abenteuer 1624 ~ Gefallene Drachen

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), besitze 3 Gifted Drakes (i1717), einmal.

Auswirkung: 3 Fell Drakes (i1716), die Gifted Drakes werden umgewandelt.

(siehe auch Abenteuer 1717)

Abenteuer 1630 ~ Spinnenfressen

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), in South Mirkwood (P68/22-P78/27), in Tiefen Wald, Gefangener (c1351-5000) mit guter Blutlinie (b#1-5), 9mal.

Auswirkung: Spider Food (i1630), der Gefangene geht nach Eru.

Abenteuer 1631-1633 ~ Töchter von Shelob (Giant Spider)

Voraussetzung: *Spawn of Ungoliant* (Titel#1691), in South Mirkwood (P68/22- P78/27), in Tiefen Wald, 3 Spider Food (i1630), jedes Abenteuer einmal.

Auswirkung: bekommt die Spinne
a1631: Attercop (c1154)
a1632: Lob (c1155)
a1633: Cob (c1156)

Abenteuer 1635 ~ Gollums Höhle

Voraussetzung: Goblin (#222), Charakter c1-1000 in Goblin-town (f1131), Waldläufer 30, einmal.

Auswirkung: Gollum's treasures (i1635), Mark of Mirkwood (i1946).

Abenteuer 1640 ~ Aus den Tiefen von Moria (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: Goblin (#222), Barde 10, Charakter c1-1000 in einer Provinz mit dem Text "Zirak Zigil", Ziel ist ein leerer Freiplatz einer Streitkraft, nicht *Goblin Drummer* (Titel#1640), 20mal.

Auswirkung: *Goblin Drummer* (Titel#1640), der Zielfreiplatz erhält 50 ausgerüstete Goblin Soldaten Level 10.

Abenteuer 1641 ~ Moria Von West nach Ost

Voraussetzung: Goblin (#222), in Hollin Gate (f1139), 200mal.

Auswirkung: Goblin wird nach Dimrill Gate (f1140) versetzt.

Abenteuer 1642 ~ Moria Von Ost nach West

Voraussetzung: Goblin (#222), in Dimril Dale (f1140), 200mal.

Auswirkung: Goblin wird nach Hollin Gate (f1139) versetzt.

Abenteuer 1643 ~ Goblin West nach Ost

Voraussetzung: Goblin (#222) in High Pass West (f1141), 200mal.

Auswirkung: Goblin geht nach High Pass East (f1142).

Abenteuer 1644 ~ Goblin Ost nach West

Voraussetzung: Goblin (#222), in High Pass East (f1142), 200mal.

Auswirkung: Goblin geht nach High Pass West (f1141).

Abenteuer 1650 ~ Easterling Horden (nach der 10. Produktion)

Voraussetzung: Easterling (#258), *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), in einem Nomadencamp im Fernen Osten (P121/1-P130/80), Ziel ist eine Bevölkerungsgruppe, 20mal.
 Auswirkung: 200 Easterlingbevölkerung, 50% davon sind Ungelernte.

Abenteuer 1651 ~ Easterling Horden (nach der 15. Produktion)

Voraussetzung: Easterling (#258), *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), in einem Nomadencamp im Fernen Osten (P121/1-P130/80), Ziel ist eine Bevölkerungsgruppe, 20mal.
 Auswirkung: 500 Easterlingbevölkerung, 50% davon sind Ungelernte.

Spezialaktion 1652 ~ Aufbau der Bedrohung

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), auf der Provinz von Dol Guldur (f1130), Dol Guldur muß 200 Zyklopenmauern haben.
 Auswirkung: Dark Heart of the Woods (i1652), welches freies Mana für "Beschwöre Winternacht" gibt.

Abenteuer 1653 ~ Masse der Festung (nach der 8. Produktion)

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), in Dol Guldur (f1130), besitze Dol Guldur, Ziel ist Mirkwoods Strong (f1147), einmal.
 Auswirkung: Mark of Mirkwood (i1946), Mirkwood Strong (f1147), eine Legion mit 1000 Elite Goblin Truppen, keine Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1654 ~ Horden der Festung (nach der 10. Produktion)

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), in Dol Guldur (f1130), besitze Dol Guldur, Ziel ist die Mirkwood Horde (f1148), einmal.
 Auswirkung: Mark of Mirkwood (i1946), Mirkwood Horde mit 2000 Elite Goblin Truppen, keine Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1655 ~ Schwarm der Festung (nach der 16. Produktion)

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), in Dol Guldur (f1130), besitze Dol Guldur, Ziel ist der Mirkwood Swarm (f1149), einmal.
 Auswirkung: Mark of Mirkwood (i1946), Mirkwood Swarm mit 5000 Elite Goblin Truppen, keine Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1656 ~ Ausbreitung der Dunkelheit

Voraussetzung: *Nekromancer* (Titel#1601), in Dol Guldur (f1130), einmal.
 Auswirkung: Bekommt +1 Einfluss und Sirannon Water (i1656), Necromancer's Crown (i1655), Mark of Mirkwood (i1946), Goblin Skull (i1660).

Abenteuer 1657 ~ Kreatur Tief Unten (Nameless Thing)

Voraussetzung: *Ringwraith* (Titel#1901), mit Sirannon Wasser (i1656), in f1139, einmal.
 Auswirkung: Watcher in the Water (c1157), Ungoliant Corrupt (i1615).

Abenteuer 1661 ~ Der Grosse Goblin

Voraussetzung: Goblin (#222), Goblin Skull (i1660), KE 50, einmal.
 Auswirkung: *Great Goblin* (Titel#1661), 6 Warwolves (i431), Mark of Mirkwood (i1946), 6 Skullshards (i1662).

Abenteuer 1662 ~ Der Leibwächter des Grossen Goblin

Voraussetzung: *Great Goblin* (Titel#1661), Ziel ist ein leerer Freiplatz der Streitkraft in der sich der Charakter befindet, einmal.
 Auswirkung: 5 Elite Leibwächter (Trainingsstufe 100).

Abenteuer 1663 ~ Der Goblin kehrt zurück

Voraussetzung: *Great Goblin* (Titel#1661), Tot, Lange Tot, Verwesend oder Versteinert, 2mal.

Auswirkung: Lebendig mit 0% Wunden, entsteinert, entgiftet.

Abenteuer 1664 ~ Triumph des Goblins

Voraussetzung: *Great Goblin* (Titel#1661), in einer Provinz mit dem Text "Mirkwood", Gefangener (c1-5000) mit Werstatus, einmal.

Auswirkung: Zeichen der Macht, +3 Aktionen, Mark of Mirkwood (i1946), der Gefangene geht nach Eru.

Abenteuer 1665 ~Halle des Goblkönigs

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), Skull Shard (i1662), in Gebirge (Barren Mountain) in einer Provinz mit dem Text "Misty Mountains", nicht *Guest of the Goblin* (Titel#1664) oder *Great Goblin* (Titel#1661), 6mal.

Auswirkung: +1 Prestige, +3 Blutlinie, Zeichen des Bösen, *Guest of the Goblin* (Titel#1664). Die Skull Shard wird verbraucht.

Abenteuer 1666 ~ Goblkönig

Voraussetzung: *Great Goblin* (Titel#1661), KE 90, einmal.

Auswirkung: +10 KE, +5 Blutlinie, Goblin-king (Titel#1666), Mark of Mirkwood (i1946).

Spezialaktion 1670 ~ Der Zauberer im Wald

Voraussetzung: *Nekromancer* (Titel#1601) in einer Provinz mit dem Text "Mirkwood", einmal.

Auswirkung: Beschwört 9 starke Monsterlagerstätten in 3 Provinzen Umkreis um den eigenen Standort.

Abenteuer 1671 ~ Der Zauberer sammelt seine Macht

Voraussetzung: *Nekromancer* (Titel#1601), in Dol Guldur (f1130), 25 Effective Prestige, besitzt Dol Guldur, 200mal (kann mehrfach ausgeführt werden).

Auswirkung: +1 Blutlinie, *Greenwood Corrupt* (Titel#1671).

Abenteuer 1680 ~ Murazor am Pelennor

Voraussetzung: *Witch-king of Angmar* (Titel#1693) in deiner Streitkraft auf der Provinz von Minas Tirith (P75/56), Ziel ist ein Freiplatz mit kontrollierten Truppen, 5mal.

Auswirkung: +2 Prestige, +2 FK, +2 KE, Zielsoldaten erhalten Trainingsstufe 18.

Abenteuer 1681 ~ Sagath Wainreiter

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), in Camp Sagath (f1134) im Westen (P1/1-P75/80), einmal.

Auswirkung: Zeichen des Schicksals, Wainrider Plunder (i1681).

Abenteuer 1682 ~ Logath Wainreiter

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), in Camp Logath (f1135) im Westen (P1/1-P75/80), einmal.

Auswirkung: Mark of Fate, Wainrider Plunder (i1681).

Abenteuer 1683 ~ Asdriag Wainreiter

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), in Camp Asdriag (f1136) im Westen (P1/1-P75/80), einmal.

Auswirkung: Zeichen des Reichtums, Wainrider Plunder (i1681).

Abenteuer 1684 ~ Nuriag Wainreiter

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), in Camp Nuriag (f1137) im Westen (P1/1-P75/80), einmal.

Auswirkung: Zeichen des Bösen, Wainrider Plunder (i1681).

Abenteuer 1685 ~ Variag Wainreiter

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), in Camp Variag (f1138) im Westen (P1/1-P75/80), einmal.

Auswirkung: Zeichen der Schlacht, Wainrider Plunder (i1681).

Abenteuer 1686 ~ Wainreiter verheeren den Westen

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), im Westen (P1/1-P60/80), mit 5 Wainrider Plunder (i1681), einmal.

Auswirkung: Wainrider (Titel#1686), Mark of Mirkwood (i1946).

Abenteuer 1689 ~ Herausforderung an Sauron

Voraussetzung: Blutlinie (b#7-10) 100, Necromancer's Crown (i1655), einmal.

Auswirkung: Necromancer Sceptre (i1689), Mark of Mirkwood (i1946).

Abenteuer 1690 ~ Segen von Eru

Voraussetzung: *Mirkwood Shadow* (Titel#1600), mit Necromancer Sceptre (i1689), einmal.

Auswirkung: Master of Mirkwood (Titel#1688).



Partei 7: Agenten von Mordor

Mordor – das Herz von Saurons Macht auf Mittelerde, und die Quelle des Bösen. Und von Mordor aus kommen die Agenten, seinen Willen zu tun. Seine Nazgûl streifen durch das Land, auf der Suche nach dem Ring, Ren, der Unreine, - wahnsinnig, Dendra Dwar der HundeLord, Hoarmurath Herr des Eisigen Nordens, Adunaphel, ein Flüstern im Dunkel, Ji Indur Dawndeath, Saurons Messer, und Akhorahil der Blinde Zauberer, der leuchtende Edelsteine anstatt Augen trägt.

Seine Spione und Diener, Orks und Menschen, Krähen und Fledermäuse reisen weit, um ihm alles zu berichten. Währenddessen rotten sich seine Truppen in Mordor zusammen, Orkhorden bereit über Gondor herzufallen, das einzige Hindernis zur Beherrschung der Mittelerde, wie sie glauben.

Doch ist das nicht alles. Denn im Süden wird sein Name in Verehrung angerufen, von den Abkömmlingen der stolzen und verfluchten Númenor, und Adunaphel hebt in Saurons Namen Armeen aus, rüstet Flotten der Corsair, um Gondor von Süden her anzugreifen.

In seiner Zuversicht zu siegen, zeigt sich auch gleichzeitig Saurons einzige Schwäche.

Übersicht

Das ist das Reich Saurons, mit dabei die 6 loyalen Nazgûl und die Haradhrim aus dem Süden.

Positionsarten

Orc:	Regent, Söldner, Abenteurer, Held
Haradhrim:	Regent, Söldner
Troll:	Held
Uruk:	Held

Haupttrasse			Nebenrasse			
	#	Blutlinien	Fav (-25)	Tol (-50)	Other (-75)	Hated (-999)
Orc	202	#9 Morei Serke #12 Dark Servant	Troll		Alle anderen	-201, -203, -204, -211
Haradhrim	218	#12 Dark Servant #8 Dark Númenór			Alle anderen	-201, -203, -204, -211
Troll	228	#11 Ulog Hai			Alle anderen	-201, -203, -204, -211
Uruk	232	#9 Morei Serke		Troll	Alle anderen	-201, -203, -204, -211

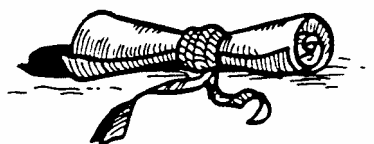
Aufstellung

Östlich des Anduin, südlich von y-45.

Keine Diebe und maximal ein Assassine pro Position.

Agenten Mordors Parteipunkte

Bedingung	Parteipunkte
jeder Charakter mit <i>General of Melkor</i> (Titel#2680)	103
jeder Charakter mit <i>Hero of Melkor</i> (Titel#2681)	105
<i>Castamir's Heir</i> (Titel#1731)	107
<i>Forger of Grond</i> (Titel#1754)	107
<i>Dark Lieutenant</i> (Titel#1780)	107
<i>Dark Lord</i> (Titel#1792) im Spielerbesitz, lebend, aktiv und Titelträger	107
<i>Hero of the North</i> (Titel#2654) ist in der Partei	107



Allgemeine Abenteuer

Abenteuer 1700 ~ Mitgliedschaft (*Parteibeitritt - nur vor der ersten Produktion*)

- Voraussetzung: Charakter c1-200, Aufstellung laut Regeln der der Partei #7, nicht *Agent of Mordor* (Titel#1700), 8 mal möglich.
- Auswirkung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), Mitglied der Partei 7, Zeichen der Grausamkeit, 3 Mark of Mordor (i1947), 1 Mordor Cloak (i1712, steigert Kundschafter um +10).

Abenteuer 1701 ~ Sprecher Saurons

- Voraussetzung: Haradhrim (#218), Dark Númenor (b#8), *Agent of Mordor* (Titel#1700), 10 Effective Prestige, einmal.
- Auswirkung: +3 Einfluss, *Mouth of Sauron* (Titel#1701).

Abenteuer 1702-1705 ~ Vassalen Mordors

- Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), nicht *Vassal of Mordor* (Titel#1702), Orc (#202), in Cirith Ungol (f1162), jedes Abenteuer einmal.
- Auswirkung: *Vassal of Mordor* (Titel#1702) und
a1702: Uruk Shagrat (c1169) a1704: Muzgash (c1171)
a1703: Lagduf (c1170) a1705: Snaga (c1172)

Abenteuer 1706 ~ Haradhrim Prinzessin

- Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), nicht *Vassal of Mordor* (Titel#1702), Haradhrim (#218), in Haven of Umbar (f1164), einmal.
- Auswirkung: *Vassal of Mordor* (Titel#1702), Princess Yezmin IX (c1173).

Abenteuer 1707 ~ Haradhrim Prinzessin

- Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), nicht *Vassal of Mordor* (Titel#1702), Haradhrim (#218), in Jug Rijesha (f1166), einmal.
- Auswirkung: *Vassal von Mordor* (Titel#1702), Princess Sheablar (c1174).

Abenteuer 1708 ~ Haradhrim Prinzessin

- Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), nicht *Vassal of Mordor* (Titel#1702), Haradhrim (#218), in Methir (f1167), einmal.
- Auswirkung: *Vassal of Mordor* (Titel#1702), Prinzessin Aleamica (c1175).

Abenteuer 1709 ~ Leutnant von Morgul

- Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), nicht *Vassal of Mordor* (Titel#1702), in Barad-dûr (f1163), einmal.
- Auswirkung: *Vassal of Mordor* (Titel#1702), Gothmog (c1176).

Rekrutierungs Abenteuer

Abenteuer 1711 ~ Feuerkönig (Nazgûl) (nach der 7. Produktion)

- Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), in Minas Morgul (f1160), nicht *Lord of Mordor* (Titel#1711), Effective Prestige 18, besitze eine Streitkraft mit 10.000 Bevölkerung, 1x.
- Auswirkung: *Lord of Mordor* (Titel#1711), Ren the Unclean (c1160), Mark of Mordor (i1947), Minas Morgul (f1160).

Spezialaktion 1711a

Wenn du Abenteuer 1711 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1712 ~ Der Hundelord (Nazgûl) (nach der 7. Produktion)

- Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), nicht *Lord of Mordor* (Titel#1711), Effective Prestige 18, besitzt 900 Warwolves (i431), in der Provinz Black Gate (P83/48), einmal.
- Auswirkung: *Lord of Mordor* (Titel#1711), Dendra Dwar (c1161), Mark of Mordor (i1947), Black Gate (f1161), die Warwolves bleiben erhalten.

Spezialaktion 1712a

Wenn du Abenteurer 1712 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteurer 1713 ~ Eiskönig (Nazgûl) (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), nicht *Lord of Mordor* (Titel#1711), Spion 15 in der Provinz von Cirith Ungol (P83/55), Effective Prestige 18, einmal.

Auswirkung: *Lord of Mordor* (Titel#1711), Hoarmurath (c1162), Mark of Mordor (i1947), Cirith Ungol (f1162) und die Residenz Cirith Ungol (g2581).

Spezialaktion 1713a

Wenn du Abenteurer 1713 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteurer 1714 ~ Wolkenherr (Nazgûl) (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), nicht *Lord of Mordor* (Titel#1711), Assassine 18 in Black Gate (f1161), Effective Prestige 15, einmal.

Auswirkung: *Lord of Mordor* (Titel#1711), Ji Indur (c1178), Mark of Mordor (i1947), Carchost (G#2571), keine Kontrolle über die Soldaten.

Abenteurer 1715 ~ Der Blinde Zauberer (Nazgûl) (nach der 6. Produktion)

Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), nicht *Lord of Mordor* (Titel#1711), Blutlinie 35, Effective Prestige 15, in Black Gate (f1161), einmal.

Auswirkung: *Lord of Mordor* (Titel#1711), Akhorahil (c1179), Mark of Mordor (i1947), Narchost (G#2572), keine Kontrolle über die Soldaten.

Abenteurer 1716 ~ Der Leise Rächer (Nazgûl) (nach der 7. Produktion)

Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), nicht *Lord of Mordor* (Titel#1711), Haradhrim (#218), Dark Númenor (b#8), besitzt eine Streitkraft mit 5000 Haradhrim Bevölkerung, auf P70/80, Effective Prestige 18, einmal.

Auswirkung: *Lord of Mordor* (Titel#1711), Adunaphel (c1165), Mark of Mordor (i1947), Lugarlur (f1165).

Spezialaktion 1716a

Wenn du Abenteurer 1716 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteurer 1717 ~ Wiederkehr der Dunkelheit (Maiar) (nach der 8. Produktion)

Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), nicht *Lord of Mordor* (Titel#1711), 6 Ring of Mortal Man (i1961), Effective Prestige 25 in Barad-dûr (f1163), einmal.

Auswirkung: *Lord of Mordor* (Titel#1711), Sauron (c1163), Barad-dûr (f1163), Sauron's Tower (G#2573), 6 Fell Drakes (i1716), 3 Gifted Drakes (i1717), die Ringe gehen nicht verloren. (Sauron hat Zugang zu Spruch#2014, der "Dread Gaze" (c1229) beschwört, das ist ein "Spezialcharakter", speziell für Aufklärung.)

Spezialaktion 1717a

Wenn du Abenteurer 1717 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

(siehe auch Abenteurer 1624)

Abenteurer 1718 ~ Mordor belohnt die Gefallenen

Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), Effective Prestige 8, nicht *Liege of the Fell* (Titel#1811), 8mal.

Auswirkung: *Liege of the Fell* (Titel#1811), ein Segen Saurons (i1718).

(siehe auch Abenteurer 1809)

Harad Abenteuer**Abenteuer 1719 ~ Mumakil** (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: Haradhrim (#218), *Agent of Mordor* (Titel#1700), nicht *Mumak Herder* (Titel#1719), 4mal.

Auswirkung: Bekommt 200 Warmumak (i439), *Mumak Herder* (Titel#1719).

Abenteuer 1720 ~ Händlerprinz

Voraussetzung: Haradhrim (#218), *Agent of Mordor* (Titel#1700), Kaufmann 10, nicht *Trader* (Titel#1720), 8mal.

Auswirkung: +10 Kaufmann, *Trader* (Titel#1720).

Abenteuer 1721 ~ Welthandel

Voraussetzung: Haradhrim (#218), Dark Servant (b#12), Kaufmann 20, in jeder Provinz der untersten Reihe (östlich von P84/80), 1000 Handelsgüter (i5567) aus Haven of Umbar (f1164), nicht *Umbar Caravaner* (Titel#1721), 8mal.

Auswirkung: 50 000 Kronen, *Umbar Caravaner* (Titel#1721).

Abenteuer 1722 ~ Welthandel 2

Voraussetzung: Haradhrim (#218), Dark Servant (b#12), Kaufmann 20 in jeder Provinz der untersten Reihe (östlich von P84/80), besitzt 1000 Handelsgüter (i4796) aus Minas Morgul (f1160), nicht *Morgul Caravaner* (Titel#1722), 6mal.

Auswirkung: 100 000 Kronen, *Morgul Caravaner* (Titel#1722).

Abenteuer 1723 ~ Welthandel 3

Voraussetzung: Haradhrim (#218), Dark Servant (b#12), Kaufmann 20 in jeder Provinz der untersten Reihe (östlich von P84/80), besitzt 1000 Handelsgüter (i4735) aus Barad-dûr (f1163), nicht *Barad-dûr Caravaner* (Titel#1723), 4mal.

Auswirkung: 150000 Kronen, *Barad-dûr Caravaner* (Titel#1723).

Abenteuer 1724 ~ Kirche von Melkor

Voraussetzung: *Silent Avenger* (Titel#1791), Blutlinie 55, in der Kirche von Melkor (G#2580), Ziel ist ein Charakter, einmal.

Auswirkung: +1 Aktion, Mark of Mordor (i1947), Zielcharakter wird *Highpriest of Melkor* (Titel#1724) und erhält Zeichen der Göttlichkeit.

Abenteuer 1725 ~ Hohepriester

Voraussetzung: Haradhrim (#218), *Highpriest of Melkor* (Titel#1724), Dark Númenor (b#8), Blutlinie 30, Ziel ist eine Streitkraft nur mit Haradhrim Bevölkerung, 5mal.

Auswirkung: +150 ULI für Zielstreitkraft, Church of Melkor (G#2580), +2 Einfluss, +1 Prestige, lernt Melkor Fanatic (Truppentraining #1729), verliert 3 Stufen Blutlinie.

Spezialaktion 1725a

Wenn du Abenteuer 1725 durchgeführt hast, informiere den GM, und du erhältst die Kontrolle über die Soldaten.

Abenteuer 1726 ~ Korsaren (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: Haradhrim (#218), Dark Servant (b#12), *Agent of Mordor* (Titel#1700), Effective Prestige 10, Ziel ist ein Charakter, 2mal.

Auswirkung: Verliert 2 Basis Prestige, Zielcharakter erhält *Corsair* (Titel#1726).

Abenteuer 1727 ~ Flottenabnahme

Voraussetzung: In Haven of Umbar (f1164), *Corsair* (Titel#1726), 3000 Schiffsteile (i415), 5mal.

Auswirkung: 10 Corsair (i388) (Schiffstyp).

Abenteuer 1728 ~ Suche nach dem Palantir

Voraussetzung: In Haven of Umbar (f1164), *Corsair* (Titel#1726), einmal.

Auswirkung: Sea Chart (i1728).

Abenteuer 1729 ~ Der Versunkene Schatz

Voraussetzung: *Corsair* (Titel#1726), in der Corsair Fleet (f1169) auf P2/79, Sea Chart (i1728), einmal.
 Auswirkung: Palantír of Annúminas (i1957), Mark of Mordor (i1947), *Castamirs Heir* (Titel#1731).

Abenteuer 1730 ~ Hafen von Umbar (vor der 12. Produktion)

Voraussetzung: Haradhrim (#218), *Agent of Mordor* (Titel#1700), besitzt Haven of Umbar (f1164), auf P64/80, Ziel ist die Corsair Fleet (f1169), einmal.
 Auswirkung: +3 Prestige, +4 Einfluss, Mark of Mordor (i1947), die Corsair Fleet (f1169) auf 64/80.

Mordor Abenteuer**Abenteuer 1740 ~ Mordors Flugmonster** (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: Orc (#202), *Agent of Mordor* (Titel#1700) in Mordor (P84/50-P107/67), nicht Fell Beast Warder (Titel#1739), 2mal.
 Auswirkung: *Fell Beast Warder* (Titel#1739), Fell Beast Whistle (i1740), sie beschwört Thuringbad (c1225), Anglach (c1226) und Carrion Crows (c1227).

Abenteuer 1741 ~ Auge Saurons

Voraussetzung: Orc (#202), *Agent of Mordor* (Titel#1700), Ziel ist ein Charakter, 3mal.
 Auswirkung: +1 Einfluss, das Ziel bekommt *Eyes of Mordor* (Titel#1741).

Abenteuer 1742 ~ Sehhilfe

Voraussetzung: *Eyes of Mordor* (Titel#1741), nicht *Sight of Mordor* (Titel#1742), Orc (#202), Spion 15 in Mordor (P84/50-P107/67), 3mal.
 Auswirkung: *Sight of Mordor* (Titel#1742), Mark of Fate, +5 Spion und +5 Kundschafter.

Abenteuer 1743 ~ Schmied von Mount Doom

Voraussetzung: Orc (#202), *Agent of Mordor* (Titel#1700), Ziel ist ein Charakter, 6mal.
 Auswirkung: +1 Einfluss, Ziel wird *Doom Smith* (Titel#1743).

Abenteuer 1744 ~ Elfenholz

Voraussetzung: Orc (#202), Morei Serke (b#9), *Doom Smith* (Titel#1743), in einer Provinz mit dem Text "Lórien", nicht *Doom Traveller* (Titel#1752), 2mal.
 Auswirkung: *Doom Traveller* (Titel#1752), 300 Elfwood (i1744). Elfwood hat Gewicht je 1.

Abenteuer 1745 ~ Zwergeneisen

Voraussetzung: Orc (#202), Morei Serke (b#9), *Doom Smith* (Titel#1743), in einer Provinz mit dem Text "Iron Hills", nicht *Doom Traveller* (Titel#1752), 2mal.
 Auswirkung: *Doom Traveller* (Titel#1752), 300 Dwarfiron (i1745). Dwarfiron hat Gewicht je 1.

Abenteuer 1746 ~ Entholz

Voraussetzung: Orc (#202), Morei Serke (b#9), *Doom Smith* (Titel#1743), in einer Provinz mit dem Text "Fangorn", nicht *Doom Traveller* (Titel#1752), 2mal.
 Auswirkung: *Doom Traveller* (Titel#1752), 300 Entwood (i1753). Entwood hat Gewicht je 1.

Abenteuer 1747 ~ Gronds Scherben

Voraussetzung: Orc (#202), Morei Serke (b#9), *Doom Smith* (Titel#1743), KE 20, Stärke 20, am Mount Doom (P86/55), besitze 100 Elfwood (i1744), 100 Dwarfiron (i1745), 100 Entwood (i1753), nicht *Grond-smith* (Titel#1747), 3mal
 Auswirkung: Thews of Grond (i1746), *Grond-smith* (Titel#1747).

Abenteuer 1748 ~ Grond

Voraussetzung: Orc (#202), Morei Serke (b#9), *Doom Smith* (Titel#1743), Blutlinie 30, auf Mount Doom (P86/55), 3 Thews of Grond (i1746), einmal.

Auswirkung: Grond (i1748), Mark of Mordor (i1947), *Forger of Grond* (t1754) und die Thews verdampfen.

Abenteuer 1749 ~ Ulukaischöpfung

Voraussetzung: Orc (#202), Morei Serke (b#9), *Doom Smith* (Titel#1743), am Mount Doom (P86/55), 150 Mithril (i422), 150 Alraune (i423), einmal.

Auswirkung: Bekommt die Axt Ulukai (i1749), Mark of Mordor (i1947), die Materialien werden verbraucht.

Abenteuer 1750 ~ Vasamacilschaffung

Voraussetzung: Orc (#202), Morei Serke (b#9), *Doom Smith* (Titel#1743), am Mount Doom (P86/55), 150 Mithril (i422), 150 Nachtschatten (i425), einmal.

Auswirkung: Bekommt das Schwert Vasamacil (i1750), Mark of Mordor (i1947), die Materialien werden verbraucht.

Abenteuer 1751 ~ Ongrumbau

Voraussetzung: Orc (#202), Morei Serke (b#9), *Doom Smith* (Titel#1743), am Mount Doom (P86/55), 150 Mithril (i422), 150 Asarum (i427), einmal.

Auswirkung: Bekommt den Bogen Ongrum (i1751), Mark of Mordor (i1947), die Materialien werden verbraucht.

Abenteuer 1761 ~ Orkraubzug

Voraussetzung: Orc (#202), *Agent of Mordor* (Titel#1700), in Isengard (f1100), gefangener Hobbit (#224) c1351-5000, einmal.

Auswirkung: Grishnakh (c1177), Mark of Mordor (i1947), der Hobbit wird verbraucht.

Abenteuer 1762 ~ Giftsammlung

Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), in Torech Ungol (f1143), mit einem Gefangenen c1351-5000, 5mal.

Auswirkung: 100 Belladon, der Gefangene wird verzehrt.

Abenteuer 1770 ~ Wiederaufbau Mordors, die Saat (vor der 12. Produktion)

Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), in einer Niederlassung in Mordor (P84/50-P107/67), besitzt 100 Orc Sklaven (#262), 20mal.

Auswirkung: 2000 Orc Teeth (i1770), 100 Orc Skull (i1771), die Sklaven sind verloren.

Abenteuer 1771 ~ Wiederaufbau Mordors, die Blüte (nach der 10. Produktion)

Voraussetzung: *Dark Lord* (Titel#1792), 2000 Orc Teeth (i1770), in einer Niederlassung in Mordor (P84/50-P107/67), Ziël ist eine Orc (#202) Volksgruppe, 20mal.

Auswirkung: +1000 Ungelernte Bevölkerung, die Zähne werden verbraucht.

Abenteuer 1772 ~ Wiederaufbau Mordors – die Ernte (nach der 10. Produktion)

Voraussetzung: *Dark Lord* (Titel#1792), in Mordor (P85/50-P107/67), einmal.

Auswirkung: Bekommt den Streitkolben Nazguaga (i1772), Mark of Mordor (i1947), Nazguaga erlaubt Sauron Orcsoldaten zu beschwören (Zauber #2009, braucht 2 Orcschädel (i1771)).

Abenteuer 1780 ~ Saurons Leutnant

Voraussetzung: *Agent of Mordor* (Titel#1700), FK 30, einmal.

Auswirkung: *Dark Lieutenant* (Titel#1780), +1 Aktion, Zeichen der Schlacht, Mark of Mordor (i1947).

Die Gefallenen

Nicht alle, die im Dunkel wandeln, unterliegen Saurons Einfluss. Manche dieser Gefallenen agieren unabhängig, sie mästen sich an Schwächeren und messen sich an Stärkeren. Andere sind bestrebt, dem dunklen Herrn ihren Wert zu beweisen. Aber alle sind sie listig, und ruchlos, und ob sie es wissen oder auch nicht, sie dienen Sauron.

Hinweis: Jede Position kann sich zusätzlich einen B-Charakter als Mitglied der „Gefallenen“ wählen. Es sollte ein Kampfcharakter sein, denn die „Gefallenen“ kämpfen seit jeher gegen die „Freie Liga“. Siehe auch Kampfclash Seite XXX. Jedes potentielle Mitglied der „Gefallenen“ bekommt den Titel *Fell Lord Candidate* (#1801), der als Restriktion für die eigentlichen Mitgliedabenteuer #1801 bis 1803 dient.

Allgemeine Abenteuer

Abenteuer 1801 ~ Blutritual (*Parteibeitritt - nur vor der ersten Produktion*)

Voraussetzung: Charakter c201-1000, muss den Titel *Fell Lord Candidate* (#1801) tragen, nicht *Fell Lord* (Titel#1800), 8 mal möglich.

Auswirkung: *Fell Lord* (Titel#1800), Zeichen der Grausamkeit, +8 KE, +6 St, +6 Ge, +6 Ko, 2 Mark of the Fell (i1948), verliert 2 Au und 15 FK.

Abenteuer 1802 ~ Aktionsritus (*Parteibeitritt - nur vor der ersten Produktion*)

Voraussetzung: Charakter c201-1000, muss den Titel *Fell Lord Candidate* (#1801) tragen, nicht *Fell Lord* (Titel#1800), 8 mal möglich.

Auswirkung: *Fell Lord* (Titel#1800), +1 Aktion, +3 KE, +5 Ge, Zeichen der Grausamkeit, 2 Mark of the Fell (i1948), verliert 1 Au und 15 FK.

Abenteuer 1803 ~ Ritual des Bösen (*Parteibeitritt - nur vor der ersten Produktion*)

Voraussetzung: Charakter c201-1000, muss den Titel *Fell Lord Candidate* (#1801) tragen, nicht *Fell Lord* (Titel#1800), 8 mal möglich.

Auswirkung: *Fell Lord* (Titel#1800), Zeichen des Bösen, +5 KE, +7 St, +3 Ge und 3 Mark of the Fell (i1948) und verliert 15 FK.

Abenteuer 1805 ~ Dienst für Isengard

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), darf nicht Half-orc (#212), Troll (#228), Uruk (#232) oder Hill-man (#238) sein, 1 Blessing of Saruman (i1519), nicht *Servant of Isenguard* (Titel#1805), 8mal.

Auswirkung: Zeichen des Schicksals, +8 Barde, +5 Au, +5 Einfluss, *Servant of Isenguard* (Titel#1805), das Blessing of Saruman geht verloren.

(siehe auch Abenteuer 1519)

Abenteuer 1807 ~ Dienst am Mirkwood

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), darf nicht Goblin (#222), Troll (#228) oder Easterling (#258) sein, 1 Blessing of Murazor (i1622), nicht *Servant of Mirkwood* (Titel#1807), 8mal.

Auswirkung: +5 KE, +5 Ge, +5 Blutlinie und +5 Versteckte Fähigkeiten, *Servant of Mirkwood* (Titel#1807), das Blessing of Murazor geht verloren.

(siehe auch Abenteuer 1622)

Abenteuer 1809 ~ Dienst an Sauron

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), darf nicht Orc (#202), Haradhrim (#218), Troll (#228) oder Uruk (#232) sein, 1 Blessing of Sauron (i1718), nicht *Servant of Mordor* (Titel#1809), 8mal.

Auswirkung: +15 Berserker, +10 KE, +10 St, *Servant of Mordor* (Titel#1809), das Blessing of Sauron geht verloren.

(siehe auch Abenteuer 1718)

Abenteuer 1810 ~ Bartloser Zwerg

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), gefangener Zwerg (#204) c1351-5000, 16mal.

Auswirkung: +1 St, 1 Head (i1810), der Gefangene geht nach Eru.

Abenteuer 1811 ~ Gegessener Elf

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), gefangener High Elf (#203) oder Silvan Elf (#223) c1351-5000, 16mal.

Auswirkung: +1 Blutlinie, 1 Head (i1810), der Gefangene geht nach Eru.

Abenteuer 1812 ~ Niederlage von Isildurs Söhnen

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), gefangener Gondorian (#201) oder Arnorian (#231) c1351-5000, 16mal.

Auswirkung: +1 KE, 1 Head (i1810), der Gefangene geht nach Eru.

Abenteuer 1813 ~ Hobbit Stew

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), gefangener Hobbit (#224) c1351-5000, 16mal.

Auswirkung: +1 Konstitution, 1 Head (i1810), der Gefangene geht nach Eru.

Abenteuer 1814 ~ Niederlage der Wanderer

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), gefangener Northman (#211) oder Rohirrim (#251) c1351-5000, 16mal.

Auswirkung: +1 KE, 1 Head (i1810), der Gefangene geht nach Eru.

Abenteuer 1816 ~ Terrorisiere Gondor

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), in einer Provinz (P34/51-P75/65), nicht *Scourge of Gondor* (Titel#1816), 8mal.

Auswirkung: +2 St, +2 Ge, +2 KE, +1 Blutlinie, +3 Berserker, 1 Mark of the Fell (i1948), *Scourge of Gondor* (Titel#1816).

Abenteuer 1817 ~ Rhovanionplage

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), in einer Provinz (P74/1-107/28), nicht *Scourge of Rhovanion* (Titel#1817), 8mal.

Auswirkung: +2 St, +2 Ge, +2 KE, +1 Blutlinie, +3 Berserker, Mark of the Fell (i1948), *Scourge of Rhovanion* (Titel#1817).

Abenteuer 1818 ~ Hobbitschrecken

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), in einer Provinz (P19/11-P25/15), nicht *Scourge of Hobbits* (Titel#1818), 8mal.

Auswirkung: +2 St, +2 Ge, +2 KE, +1 Blutlinie, +3 Berserker, Mark of the Fell (i1948), *Scourge of Hobbits* (Titel#1818).

Abenteuer 1820 ~ Bluttausch

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), Militärischer Skill 75, nicht *Enraged* (Titel#1820), 8mal.

Auswirkung: Zeichen der Macht, Mark of the Fell (i1948), *Enraged* (Titel#1820).

Abenteuer 1821 ~ Diener der Dunklen Kunst

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), Blutlinie 30, nicht *Dark Loremaster* (Titel#1821), 8mal.

Auswirkung: Mark of the Fell (i1948), Zeichen der Göttlichkeit, *Dark Loremaster* (Titel#1821).

Abenteuer 1822 ~ Diener der Klingen

Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), KE 75, nicht *Blademaster* (Titel#1822), 8mal.

Auswirkung: Zeichen des Bösen, Mark of the Fell (i1948), *Blademaster* (Titel#1822).

Abenteuer 1823 ~ Kind der Dunkelheit

- Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), Tot, Lange Tot oder Verwesend, oder Versteinert, nicht Darkness
Saved (Titel#1823), 8mal.
- Auswirkung: Wiederbelebt, heilt Versteinierung, Seuchen und Gifte, falls tot 0% Wunden und Darkness
Saved (Titel#1823).

Die folgenden fünf Abenteuer können von einem Charakter auch mehrmals durchgeführt werden:

Abenteuer 1824 ~ Köpfe für die Dunkelheit

- Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), 10 Heads (i1810), 8mal.
- Auswirkung: +1 Aktion, Mark of the Fell (i1948), die Heads werden geopfert.

Abenteuer 1825 ~ Köpfe für die Dunkelheit 2

- Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), 5 Heads (i1810), 8mal.
- Auswirkung: +2 KE, Mark of the Fell (i1948), die Heads werden geopfert.

Abenteuer 1826 ~ Köpfe für die Dunkelheit 3

- Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), 5 Heads (i1810), 8mal.
- Auswirkung: +1 Blulinie, Mark of the Fell (i1948), die Heads werden geopfert.

Abenteuer 1827 ~ Köpfe für die Dunkelheit 4

- Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), 5 Heads (i1810), 8mal.
- Auswirkung: +2 Berserker, Mark of the Fell (i1948), die Heads werden geopfert.

Abenteuer 1828 ~ Köpfe für die Dunkelheit 5

- Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), 10 Heads (i1810), 8mal.
- Auswirkung: Fell Beast (i1716), Mark of the Fell (i1948), die Heads werden geopfert.

Abenteuer 1830 ~ Gefolgsleute der Gefallenen

- Voraussetzung: *Fell Lord* (Titel#1800), nicht *Follower of the Dark* (Titel#1830), 24mal.
- Auswirkung: *Follower of the Dark* (Titel#1830), +5 KE.

Abenteuer 1831 ~ Whithered Heath

- Voraussetzung: *Follower of the Dark* (Titel#1830), in einer Provinz des Nordens (P45/1-65/1), 999mal.
- Auswirkung: Wird nach Eastern Pass (f1212) in der *Whithered Heath* transportiert.

Abenteuer 1832-1837 ~ Flug des Fellbeast

- Voraussetzung: *Follower of the Dark* (Titel#1830), 999mal.
- a1832: auf der Provinz 89/53
 - a1833: auf der Provinz 21/18
 - a1834: auf der Provinz 34/49
 - a1835: auf der Provinz 85/22
 - a1836: auf der Provinz 116/33
 - a1837: auf der Provinz 116/64
- Auswirkung: Wird nach Eastern Pass (f1212) in der *Whithered Heath* transportiert.

Abenteuer 1839-1843 ~ Rückkehr aus Heath

- Voraussetzung: *Follower of the Dark* (Titel#1830), in Eastern Pass (f1212), nicht zur Rast gelegt, 999mal.
- Auswirkung: Wird transportiert nach:
- a1839: Hollin Gate (f1139)
 - a1840: Dimrill Gate (f1140)
 - a1841: High Pass West (f1141)
 - a1842: High Pass East (f1142)
 - a1843: Barad-dûr (f1163)

Blutlinien

Blutlinien ersetzen in diesem Modul die übliche Berufsfähigkeit des Priesters und repräsentieren auch die verschiedenen "Religionen". Da die Zauberkundigenfähigkeiten 1-9 in diesem Modul keine Verwendung finden, stellen sie die wesentliche Möglichkeit dar, Magie zu wirken, und tatsächlich sind sie die einzige Möglichkeit zu Duell- oder Schlachtsprüchen zu kommen (ausgenommen Artfakte und Artfakte mit Autocast-Spells).

Blutlinien ergeben sich aus der Abstammung und sind damit an die Rasse des jeweiligen Charakters gebunden. Sie unterscheiden sich stark in der Manarückgewinnung und in Bezug auf Anzahl der Sprüche und mögliche Abenteuer.

Zu Spielbeginn, genauer zur Anmeldung, muss für jeden Charakter eine passende Blutlinie gewählt werden (siehe Tabellen bei den einzelnen Parteien). "Ungläubige" Charaktere kann es nicht geben!

Der Befehl S29 ist an den Stätten der Macht, welche die Kirchen in diesem Modul ersetzen, weiterhin möglich, sollte aber nicht als Bitte an eine Gottheit, sondern eher als Meditation oder Einkehr gesehen werden.

Für dieses Modul wird der Begriff Blutlinie die "Religion" ersetzen. Jeder Hinweis auf "Blutlinie" bezieht sich auf den Legendsbegriff "Religion", oder auf die Berufsfähigkeit, die sich daraus ableitet.

Sehr wenige, mächtige Charaktere haben einen Vertrauten, das ist kein Tier, das sie begleitet, sondern eine besondere Stärke.

Alle Blutlinien können zu Untoten ritualisiert werden. Es gibt keine bevorzugten Jahreszeiten.

Die Blutlinien #1 und #12 stellen im Wesentlichen nicht-magische Abstammung dar. Viele der Modulcharaktere gehören ihnen jedoch an, und jedenfalls sollte man überprüfen, ob nicht eines der Abenteuer, die man machen will, eine bestimmte Blutlinie verlangen. Ausserdem stellen sie eine Restriktion für Artefakte dar.

Blutlinie des Guten

1. Free People (Partei 1,2,3,4)	0 Mana Rückgewinnung
2. Númenórean (Partei 1,3,4)	8 Mana Rückgewinnung
3. Quendi (Partei 2,3,4)	8 Mana Rückgewinnung
4. Khazâd (Partei 2,4)	8 Mana Rückgewinnung
5. Kala Yarenath (Partei 2,4)	20 Mana Rückgewinnung

Blutline der Istari

6. Istari	30 Mana Rückgewinnung
-----------	-----------------------

Blutlinie des Bösen

7. Sauron	30 Mana Rückgewinnung
8. Dark Númenórean (Partei 6,7,8)	8 Mana Rückgewinnung
9. Morei Serke (Partei 5,6,7,8)	8 Mana Rückgewinnung
10. Lona Yarenath	20 Mana Rückgewinnung
11. Ulog Hai (Partei 5,6,7,8)	12 Mana Rückgewinnung
12. Dark Servant (Partei 5,6,7,8)	0 Mana Rückgewinnung

Noch ein Hinweis auf die "Verteilung" der Zauber der Guten wie auch der Bösen Seite. Was jetzt beinahe als Ungleichgewicht angesehen werden kann, relativiert sich im Spiel selbst kurz-bis mittelfristig beinahe. Der Zugang zu manchen Zaubern ist aber gerade zu Spielbeginn unterschiedlich.

Das gilt im Übrigen auch für Blutlinien ohne Zauber, allerdings haben diese Blutlinien in Summe natürlich weniger Zauber zur Verfügung – was an der "Nicht-Magie" der Rassen liegt!

Blutlinien Diplomatie Modifikationen

	ZIEL											
SPONSOR	Free People	Númenórean	Quendi	Khazâd	Kala Yarenath	Istari	Sauron	Dark Númenórean	Morei Serke	Lona Yarenath	Ulog Hai	Dark Servant
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 Free People	0	-25	-25	-25	-50	-99	-999	-999	-999	-999	-999	-999
2 Númenórean	0	0	-10	-25	-10	-50	-999	-999	-999	-999	-999	-999
3 Quendi	-25	-10	0	-99	-25	-25	-999	-999	-999	-999	-999	-999
4 Khazâd	-25	-25	-99	0	-50	-99	-999	-999	-999	-999	-999	-999
5 Kala Yarenath	-50	-40	-40	-50	0	-99	-999	-999	-999	-999	-999	-999
6 Istari	0	-50	-50	-50	-50	0	-999	-50	-50	-50	-50	0
7 Sauron	-999	-999	-999	-999	-999	-999	0	0	0	-40	0	0
8 Dark Númenórean	-999	-999	-999	-999	-999	-50	-25	0	-10	-40	-10	-10
9 Morei Serke	-999	-999	-999	-999	-999	-99	-25	-25	0	-40	-10	-25
10 Lona Yarenath	-999	-999	-999	-999	-999	-50	-50	-40	-40	0	-25	-50
11 Ulog Hai	-999	-999	-999	-999	-999	-99	-25	-25	-10	-50	0	-25
12 Dark Servant	-999	-999	-999	-999	-999	-99	-75	-25	-25	-50	-25	0

Blutlinien des Guten

Allgemeine Abenteuer

Beachte, nur 100 Charaktere können gleichzeitig *Wracked* (Titel#1911) sein.

Abenteuer 110 ~ Gezeichnet von Eru (nur vor der ersten Produktion)

Voraussetzung: Free People Blutlinie (b#1), nur Charaktere C#1-1000, nicht *Eru's Chosen* (Titel#2110), 50mal.

Auswirkung: +1 Aktion und den Titel *Eru's Chosen* (Titel#2110).

Abenteuer 111 ~ Todesstoss

Voraussetzung: Gute oder Istari Blutlinie (b#1-6), Dead (Tot), Konstitution 5, nicht *Wracked* (Titel#1911), 99mal.

Auswirkung: Lebend, 0% Wunden, Gift-Heilung, *Wracked* (Titel#1911), verliert 4 Konstitution.

Abenteuer 112 ~ Abgrund des Todes

Voraussetzung: Gute Blutlinie (b#1-5), Very Dead (Lang tot), Konstitution 7, nicht *Wracked* (Titel#1911), 99mal.

Auswirkung: Lebend, 0% Wunden, Gift-Heilung, *Wracked* (Titel#1911), verliert 6 Konstitution.

Abenteuer 113 ~ Letzter Atemzug

Voraussetzung: Gute Blutlinie (b#1-5), Long Dead (Verwesend), Konstitution 9, nicht *Wracked* (Titel#1911), 99mal.

Auswirkung: Lebend, 0% Wunden, Gift-Heilung, *Wracked* (Titel#1911), verliert 8 Konstitution.

Abenteuer 114 ~ Haus der Heilung

Voraussetzung: Gute oder Istari Blutlinie (b#1-6), *Wracked* (Titel#1911), in einer Residenz, 300mal.

Auswirkung: +2 Ko, verliert *Wracked* (Titel#1911).

Hinweis: Dieses Abenteuer kann von lebenden als auch toten Charakteren ausgeführt werden (Condition Alive, Dead, Very Dead, Long Dead), aber nicht "zur Rast gelegt".

Abenteuer 115 ~ Gezeichnet von Gondor

Voraussetzung: Gute Blutlinie (b#1-5), Mark of Gondor (i1941), 999mal.

Auswirkung: Zeichen der Ehre, das Mark of Gondor geht verloren.

Abenteuer 116 ~ Gezeichnet von Rhovanion

Voraussetzung: Gute Blutlinie (b#1-5), Mark of Rhovanion (i1942), 999mal.

Auswirkung: Zeichen der Ehre, das Mark of Rhovanion geht verloren.

Abenteuer 117 ~ Gezeichnet von Eriador

Voraussetzung: Gute Blutlinie (b#1-5), Mark of Eriador (i1943), 999mal.

Auswirkung: Zeichen der Ehre, das Mark of Eriador geht verloren.

Abenteuer 118 ~ Gezeichnet durch Freiheit

Voraussetzung: Gute Blutlinie (b#1-5), Mark of the Free (i1944), 999mal.

Auswirkung: Zeichen der Ehre, das Mark of the Free geht verloren.

Abenteuer 119 ~ Beschwöre Gwaihir

Voraussetzung: Gute Blutlinie, Ranger 40+, in einer Gebirgs Provinz (Barren Mountain), 99mal.

Auswirkung: Beschwört Gwaihir (C#1224).

1. Free People

Keine Sprüche, keine Abenteuer. Das ist die Blutlinie von Hobbits und den meisten Menschen aus Gondor und Arnor.

Kein Charakter mit Blutlinie #1 darf als Priester aufgestellt werden.

2. Númenórean

Das ist die Blutlinie einiger Gondorianer und der Dunedan.

Sprüche:**Level 1**

74 Schutz vor Untoten

295 Heilung

452 Duellvision

Level 3

209 Runenmacht

224 Behexe Herde

Level 5

468 Herrschaft des Hexenmeisters

Level 2

181 Ungeschicklichkeit

219 Segen der Stille

222 Segne Herde

234 Steigere Spezielle Rohstoffe

240 Naturbewußtsein

257 Yave Kemen

Level 4

141 Auge des Forschenden

146 Auge des Wissende

Yave ist eine Ranger Salve (i582), die auch Schleichen gibt.

Abenteuer 121 ~ Dunadan Blut

Voraussetzung: Númenorian oder Dark Númenor Blutlinie (b#2, 8), kein Status, 999mal.

Auswirkung: Dunadan (Status #354).

3. Quendi

Die Blutlinie der Elfen

Sprüche:**Level 1**

58 Verzerrung
 232 Steigere Holzvorkommen
 295 Heilung

Level 2

2 Mag. Schild: Niederlassung
 127 Beschwöre Nebel
 214 Segne Charakter
 228 Steigere Fruchtbarkeit
 234 Steigere Spezielle Rohstoffe
 236 Steigere Pflanzenwachstum
 245 Einfache Barriere
 257 *Yave* Kemen

Level 3

44 Heile Wahnsinn
 52 Tarne Niederlassung
 209 Runenmacht
 224 Behexe Herde
 359 Segen von Quendi

Level 4

79 Vertreibe Untote
 247 Zerstöre Barriere
 490 Hand der Natur

Zauber #359 Segen von Quendi gibt dem Ziel den Status der Religion.
Yave ist Lembas (i583), gibt auch Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution.

Abenteuer 2640 ~ Miruvor

Voraussetzung: Quendi (b#3), Slightly Jaded (Status #511), 1 Miruvor (i474), 200mal.
 Auswirkung: Immortal (Status #510), der Miruvor wird verbraucht.

Abenteuer 2641 ~ Miruvor 2

Voraussetzung: Quendi (b#3), Jaded (Status #512), 1 Miruvor (i474), 200mal.
 Auswirkung: Slightly Jaded (Status #511), der Miruvor wird verbraucht.

Abenteuer 2642: Miruvor 3

Voraussetzung: Quendi (b#3), Slightly Faded (Status #513), 2 Miruvor (i474). 200mal.
 Auswirkung: Jaded (Status #512), der Miruvor wird verbraucht.

Abenteuer 2643 ~ Grey Havens

Voraussetzung: Quendi (b#3), Faded (Status #514), in einer Flotte auf Grey Havens (P11/8), Ziel ist ein anderer Charakter in derselben Provinz, 200mal.
 Auswirkung: *Passed West* (Titel#2645), Zur Rast gelegt. Der Zielcharakter erhält 4 Miruvor (i474).

Abenteuer 2644 ~ Unsterblichkeit (nur vor der ersten Produktion)

Voraussetzung: Quendi (b#3), kein Status, 200mal.
 Auswirkung: Immortal (Status #510), +2 Miruvor (i474).

Spezialaktion 2645 ~ Das Licht der Bäume von Valinor

Voraussetzung: Quendi (b#3), Immortal (Status #510), *Calaquendi* (Titel#2203), Blutlinie 50+, nicht *Blessed of Two Trees* (Titel#2646), Zielcharakter ist ein Nazgûl auf derselben Provinz, 99mal.
 Auswirkung: *Blessed of Two Trees* (Titel#2646), verliert 5 Blutlinie, Ziel verliert 10 Blutlinie und wird nach Barad-dûr (fl 163) versetzt.

Abenteuer 2646 ~ Zeitlos

Voraussetzung: Quendi (b#3), nur Rasse High Elf (#203) und Sylvan Elf (#223), kein Status und nur für Charaktere der ID# C#1251-5000, 200mal.
 Auswirkung: Immortal (Status #510), +1 Miruvor (i474).

4. Khazâd

Die Blutlinie der Zwerge

Sprüche:

Level 1

195 Magische Waffe *
196 Macht 1 Waffe *
201 Magische Rüstung *
230 Steigere Steinvorkommen
231 Senke Steinvorkommen

Level 2

142 Magiegespür
144 Erforsche Begebenheiten
181 Ungeschicklichkeit
197 Macht 2 Waffe *
202 Macht 1 Rüstung *
234 Steigere Spezielle Rohstoffe
257 Yave Kemen
479 Verzauberte Verteidigung

Level 3

198 Macht 3 Waffe *
203 Macht 2 Rüstung *
209 Runenmacht
364 Segen von Khazâd

Level 4

199 Macht 4 Waffe *

Level 5

480 Bereiche der Verzauberung *

Yave ist Mithrarian (i584), das Khazâd (b#4) einen Segen gibt.

Zauber #364 Segen von Khazâd gibt dem Ziel den Status der Religion.

* Für alle "Bezaubere Waffe/Rüstung" Sprüche wird nicht Silber verwendet, sondern Mithril. Und die Zauber #471 bis #474 erschaffen die Gegenstände #571 bis #574 mit Restriktion auf Blutlinie #4.

Abenteuer 141 ~ Durins Erbe

Voraussetzung: Khazâd (b#4), Ring of Durin (i1971), einmal.

Auswirkung: +3 Aktionen bis zum möglichen Maximum, Zeichen der Macht, +10 Blutlinie, +10 Ritter, +10 Berserker, +10 KE, +10 Einfluss, +10 FK, *Durin's Heir* (Titel#1973).

Abenteuer 142 Durins Linie

Voraussetzung: Khazâd (b#4), Dwarf Ring of Power (i1972), einmal.

Auswirkung: +1 Aktion, Zeichen des Schicksals, +5 Blutlinie, +5 Ritter, +5 Berserker, +5 KE, +5 Einfluss, +5 FK, *Son of Durin* (Titel#1974).

Abenteuer 143 ~ Unerhofftes Fest

Voraussetzung: Khazâd (b#4), Barde in einer Provinz mit dem Text "The Shire", nicht *Dwarven Bard* (Titel#1970), 25mal.

Auswirkung: +8 Barde, *Dwarven Bard* (Titel#1970).



5. Kala Yarenath

Die Blutlinie der Alten Freien Völker

Sprüche:

Level 1

58 Verzerrung
74 Schutz vor Untoten
231 Senke Steinvorkommen
295 Heilung

Level 2

214 Segne Charakter
228 Steigere Fruchtbarkeit
234 Steigere Spezielle Rohstoffe
236 Steigere Pflanzenwachstum
245 Einfache Barriere
257 *Yave* Kemen

Level 4

79 Verteibe Untote
122 Besessenheit
247 Zerstöre Barriere

Level 5

467 Schrecken des Hexenmeisters

Level 3

129 Beschwöre Erdbeben
455 Duel ESP

Yave ist Entbroth (i585), heilt und gibt auch Stärke, Geschick und Konstitution.
Der Zauber #122 bringt den Status Awakened (s373), der nicht weiter morphet.

Blutlinie der Istari

6. Istari

Neutral, Blutlinie der Istari, kann zu Spielbeginn nicht gewählt werden.

Sprüche:

Level 1

30 Mutschleier
295 Heilung
452 Duellvision

Level 2

2 Mag. Schild: Niederlassung
7 Zer. Magie: Niederlassung
32 Tapferkeit
41 Kläre Gedanken
57 Schimmerglanz
214 Segne Charakter
234 Steigere Spezielle Rohstoffe
235 Senke Spezielle Rohstoffe
245 Einfache Barriere

Level 3

44 Heile Wahnsinn
186 Bezaubere Charakter
209 Runenmacht
224 Behexe Herde
455 Duel ESP

Level 4

29 Alptraumnebel
79 Vertreibe Untote
247 Zerstöre Barriere
296 Wiederaufersteheung
306 Commune with Eru **

Level 5

15 Stabsymbol *
42 Änderungssphäre

* Alle Stäbe geben Mana für die Blutlinienfähigkeit.

** Mit Hilfe dieses Spells kann sich der Zaubernde selbst +50 Loyalität geben.

Abenteuer 161 ~ Wiedergekehrt

Voraussetzung: Istari Blutlinie (b#6), nicht Lebend, religiöser Status, aber nicht *The White* (Status #561).
Auswirkung: Lebendig, 0% Wunden, *The White* (Status #561).

Blutlinien des Bösen

Allgemeine Abenteuer

Beachte, nur 100 Charaktere können gleichzeitig *Wracked* (Titel#1921) sein.

Abenteuer 170 ~ Gezeichnet von Morgoth (nur vor der ersten Produktion)

Voraussetzung: Dark Servant Blutlinie (b#12), nur Charaktere C#1-1000, nicht *Morgoth's Chosen* (Titel#2170), 50mal.

Auswirkung: +1 Aktion und den Titel *Morgoth's Chosen* (Titel#2170).

Abenteuer 171 ~ Wiedergeburt im Dunkel

Voraussetzung: Böse oder Istari Blutlinie (b#6-12), Dead (Tot), Konstitution 5, nicht *Wracked* (Titel#1921), 99mal.

Auswirkung: Lebend, 0% Wunden, Gift-Heilung, *Wracked* (Titel#1921), verliert 4 Konstitution.

Abenteuer 172 ~ Ghul des Schwarzen

Voraussetzung: Böse Blutlinie (b#7-12), Very Dead (Lange tot), Konstitution 7, nicht *Wracked* (Titel#1921), 99mal.

Auswirkung: Lebend, 0% Wunden, Gift-Heilung, *Wracked* (Titel#1921), wenn kein Status vorhanden Lost-soul (Status #357), verliert 6 Konstitution.

Abenteuer 173 ~ Ghul der Nacht

Voraussetzung: Böse Blutlinie (b#7-12), Long Dead (Verwesend), Konstitution 9, nicht *Wracked* (Titel#1921), 99mal.

Auswirkung: Lebend, 0% Wunden, Gift-Heilung, *Wracked* (Titel#1921), wenn kein Status vorhanden Lost-soul (Status #357), verliert 8 Konstitution.

Abenteuer 174 ~ Soldat von Melkor

Voraussetzung: Böse oder Istari Blutlinie (b#6-12), *Wracked* (Titel#1921), in einer Residenz, 300mal.

Auswirkung: +2 Konstitution, verliert *Wracked* (Titel#1921).

Hinweis: Dieses Abenteuer kann von lebenden als auch toten Charakteren ausgeführt werden (Condition Alive, Dead, Very Dead, Long Dead), aber nicht "zur Rast gelegt".

Abenteuer 175 ~ Gezeichnet durch Isengard

Voraussetzung: Böse Blutlinie (b#7-12), Mark of Isengard (i1945), 999mal.

Auswirkung: Zeichen der Grausamkeit, das Mark of Isengard geht verloren.

Abenteuer 176 ~ Gezeichnet durch Mirkwood

Voraussetzung: Böse Blutlinie (b#7-12), Mark of Mirkwood (i1946), 999mal.

Auswirkung: Zeichen der Grausamkeit, das Mark of Mirkwood geht verloren.

Abenteuer 177 ~ Gezeichnet von Mordor

Voraussetzung: Böse Blutlinie (b#7-12), Mark of Mordor (i1947), 999mal.

Auswirkung: Zeichen der Grausamkeit, das Mark of Mordor geht verloren.

Abenteuer 178 ~ Gezeichnet und Gefallen

Voraussetzung: Böse Blutlinie (b#7-12), Mark of the Fell (i1948), 999mal.

Auswirkung: Zeichen der Grausamkeit, das Mark of the Fell geht verloren.



7. Sauron

Die Blutlinie Saurons und der Nazgûl, kann zu Spielbeginn nicht gewählt werden.

Sprüche:

Level 1

58 Verzerrung
60 Entdecke Unsichtbares
83 Emphatische Selbstheilung

Level 2

7 Zer. Magie: Niederlassung
31 Furcht
45 Böser Blick
140 Entdecke Fähigkeiten
148 Orte Charakter
257 *Yave* Kemen

Level 3

43 Wahnsinn
47 Bewusstseinstörung
438 Hand des Todes
215 Verfluche Charakter
224 Behexe Herde

Level 4

29 Alptraumnebel
141 Auge des Forschenden
146 Auge des Wissenden
247 Zerstörre Barriere

Level 6

86 Ritual der Geister

Yave ist Morgul Breath (I#587), es heilt und gibt Berserker.

Nazgûl Abenteuer

Abenteuer 2620 ~ Pechschwarze Pferde

Voraussetzung: *Ringwraith* (Titel#1901), in einer Provinz mit dem Text "Rohan", Kriegspferd (i430), nicht *Black Rider* (Titel#2620), 9mal.

Auswirkung: *Black Rider* (Titel#2620), +2 Prestige, +2 Einfluss und ein Coal-black Horse (i2621), das Kriegspferd wird umgewandelt.

Abenteuer 2621 ~ Wächter des Westtores

Voraussetzung: *Ringwraith* (Titel#1901), in Bree (f1065), einmal.

Auswirkung: Harry Goatleaf (c1200).

Spezialaktion 2622 ~ Erwachen des Old Forest

Voraussetzung: *Ringwraith* (Titel#1901), in Tiefen Wald, einmal.

Auswirkung: Neun Lagerstätten mit Untoten Melkors werden in 3 Provinzen Umkreis um den Nazgûl generiert.

Spezialaktion 2623 ~ Erwachen der Hügelgeister

Voraussetzung: *Ringwraith* (Titel#1901), in Karst, einmal.

Auswirkung: Neun Lagerstätten mit Untoten werden in 3 Provinzen Umkreis um den Nazgûl generiert.

Abenteuer 2624 ~ Amon Sûl

Voraussetzung: *Ringwraith* (Titel#1901), in einer Provinz mit dem Text "Weathertop", nicht *Triumph of Angmar* (Titel#2624), 5mal.

Auswirkung: *Triumph of Angmar* (Titel#2624), +3 Prestige, +5 KE, +5 Militärische Fähigkeiten, Mark of Fate.

Abenteuer 2625 ~ Minas Tirith

Voraussetzung: *Ringwraith* (Titel#1901), auf Provinz von Minas Tirith (P75/56), nicht *Ulairi* (Titel#2625), Fell Drake (i1716) in Besitz, 5mal.

Auswirkung: *Ulairi* (Titel#2625), +3 KE, +3 FK, Zeichen der Schlacht.

Spezialaktion 2626 ~ Heimsuchung Hobbitons (nach der 4. Produktion)

Voraussetzung: *Ringwraith* (Titel#1901), auf der Provinz von Hobbiton (f1063), Abenteuer #2600 nicht durchgeführt worden, einmal.

Auswirkung: Ring-bearer (Status #500), Abenteuer #2600 wird geschlossen (!)

Abenteuer 2627 ~ Besuch beim Diener Saurons

Voraussetzung: *Ringwraith* (Titel#1901), in Orthanc (g#2550), nicht *Guest of Saruman* (Titel#2627), 5mal.

Auswirkung: *Guest of Saruman* (Titel#2627), +5 Blutlinie.

Abenteuer 2628 ~ Verfolgung des Ringes

Voraussetzung: *Ringwraith* (Titel#1901), *Guest of Saruman* (Titel#2627), in einer Provinz mit dem Text "Shire", nicht *Hunter of the Ring* (Titel#2628), 5mal.

Auswirkung: +1 Aktion, *Hunter of the Ring* (Titel#2628).

8. Dark Númenór

Die Blutlinie mancher Easterlinge und Haradhrim.

Sprüche:**Level 1**

143 Erforsche Charakter
232 Steigere Holzvorkommen
295 Heilung

Level 2

176 Schutzwall
180 Kräfte sammeln
181 Ungeschicklichkeit
214 Segne Charakter
222 Segne Herde
234 Steigere Spezielle Rohstoffe
236 Steigere Pflanzenwachstum
257 *Yave* Kemen

Level 3

209 Runenmacht
413 Goldfieber

Level 4

141 Auge des Forschenden
146 Auge des Wissenden

Yave ist Númenorian Salve (#i588), die auch Schleichen gibt.

Abenteuer 121 ~ Dunadan Blut

Voraussetzung: Númenorian oder Dark Númenor Blutlinie (b#2, 8), kein Status, 999mal.

Auswirkung: Dunadan (Status #354).

9. Morei Serke

Im Blut korrumpierter Rassen fließt Magie, Orcs, Goblins, Uruk und HalbOrcs.

Sprüche:**Level 1**

58 Verzerrung
195 Magische Waffe *
196 Macht 1 Waffe *
201 Magische Rüstung *
461 Kriegsruf

Level 2

140 Entdecke Fähigkeiten
197 Macht 2 Waffe *
202 Macht 1 Rüstung *
223 Verfluche Tiere
257 *Yave* Kemen

Level 3

203 Macht 2 Rüstung *
209 Runenmacht
224 Behexe Herde
365 Morgoth Berührung
413 Goldfieber
415 Treue
438 Hand des Todes
463 Kriegsgebrüll

Level 5

200 Magie der Waffen *
465 Schlacht des Hexenmeisters

Yave ist Orkische Healing Salve (i589), die Angehörigen der Blutlinie b#9 einen Segen gibt.

Zauber #365 Morgoth Berührung gibt dem Ziel den Status der Religion.

* Für alle "Bezaubere Waffe/Rüstung" Sprüche wird nicht Silber verwendet, sondern Mithril.

10. Lona Yarenath

Die Blutlinie der Alten Diener, kann zu Spielbeginn nicht gewählt werden..

Sprüche:**Level 1**

143 Erforsche Charakter
231 Senke Steinvorkommen
233 Senke Holzvorkommen
295 Heilung

Level 2

16 Feuersturm
17 Feuerball
181 Ungeschicklichkeit
229 Senke Fruchtbarkeit
235 Senke Spezielle Rohstoffe
237 Senke Pflanzenwachstum
245 Einfache Barriere

Level 3

129 Beschwöre Erdbeben
215 Verfluche Charakter

Level 4

29 Alptraumnebel
122 Besessenheit

Level 7

407 Feuerkessel
469 Kriegslehre

Der Zauber #122 bringt den Status Awakened (s373), der nicht weiter morphet.

11. Ulog Hai

Die Blutlinie der Trolle.

Sprüche:**Level 1**

166 Steigere Stärke

Level 2

162 Steigere Kampferfahrung
180 Kräfte sammeln
181 Ungeschicklichkeit
229 Senke Fruchtbarkeit
235 Senke Spezielle Rohstoffe
237 Senke Pflanzenwachstum
245 Einfache Barriere

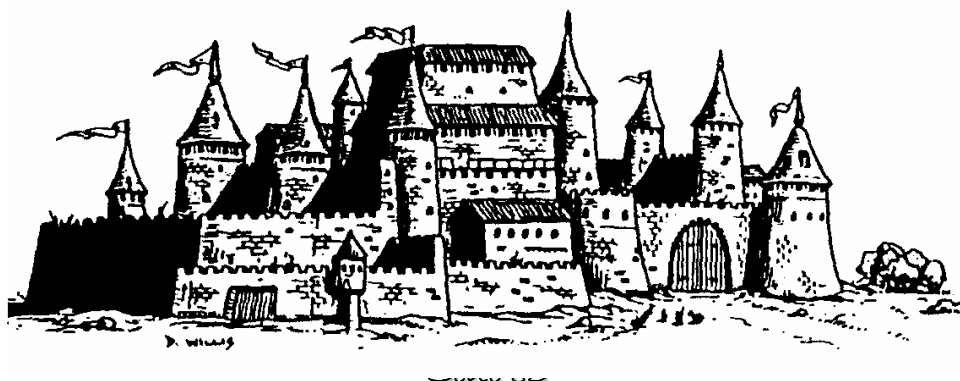
Level 3

129 Beschwöre Erdbeben
215 Verfluche Charakter
438 Hand des Todes

12. Dark Servant

Keine Sprüche, die Blutlinie der Hill-man, aber auch vieler Easterlinge und Haradhrim.

Kein Charakter mit Blutlinie #12 darf als Priester aufgestellt werden.



Moria

Moria, Khazâd-dum in der Sprache der Zwerge, die es aus dem Fels gehauen haben, ist die größte Zwergenfestung von Mittelerde. Sie liegt tief unter den Misty Mountains, geschaffen von Durin, Ältester der sieben ZwergenVäter, als die Welt noch jung war. Gewaltig und wunderschön waren die Hallen, wo kunstvolle Pfeiler wie die Bäume eines Waldes empor ragten, wo das Licht von Fackeln in Edelsteinen und Halbedelsteinen unzählige Male reflektiert wurde, zu edlen Stücken gefertigt wie Sterne im Himmel an die Decke gesetzt. Es war ein Ort voller Licht und Wunder, an dem das Hämmern des Stahles auf den Ambossen fröhlich erklang. Und unter diesen Hallen fanden sich die Minen von Moria, wo die Zwerge im Herzen des Berges Gold, Edelsteine und Mithril schürften.

Doch die Zwerge waren zu gierig, zu tief gruben sie und weckten was für immer schlummern sollte. Der Balrog, Durins Fluch, wurde erweckt, erwacht in Feuer und Zorn vertrieb er die Zwerge aus Khazâd-dum.

So verdiente sich diese Stätte den Namen, den ihm die Elfen gegeben hatten: Moria, die Schwarze Grube.

Nun ist sie ein schrecklicher Ort, von Orks und Goblins geplagt, die oberen Hallen zu Ruinen verfallen, ihre Schönheit und ihr Reichtum geplündert, in den Tiefen der Minen rühren sich namenlose Kreaturen. Und in seinem Herzen lauert der Balrog, und deshalb fürchten selbst jene, die sehr mächtig sind, die Grube zu betreten, und das mit gutem Grund. Und wenn das böse Geschick es verlangt, ihre tiefen Schatten zu betreten, tut man gut daran, vorsichtigen und leisen Schrittes zu gehen, ansonsten feuriger Zorn und Schatten einen erwarten mögen.

Drei Tore bestehen in und um Moria, und im Spiel lassen sich Gegenstände finden, die das Sprechen dieser Sprüche erlauben:

Hollin nach Moria (Spruch #2021)

Dimril nach Moria (Spruch #2022)

Khazâd-dum in die Black Pit (Spruch #2023)

Diese Sprüche transferieren die Zielstreitkraft von einem Ort zum anderen (von einer Astralen Ebene in die andere).

The Withered Heath

Weit im Norden von Mittelerde, an drei Seiten umgeben von den Grey Mountains, liegt das kleine Tal Withered Heath. Einst war es vielleicht fruchtbares Land, geschützt vor Winterstürmen durch die Ausläufer des Gebirges, aber vor langer Zeit wurde es zum Heim der Drachen, Geschöpfe des Feuers, und deshalb ist es heute ein dunkler und zerstörter Ort, schwarz, verbrannt und öde.

Fast 1000 Jahre ist es her, da suchten tapfere Helden die Drachen von dort zu vertreiben, und der größte unter ihnen, Fram, besiegt den Grossen Wyrn Scatha. Die kleineren Drachen flüchteten voll Angst und für eine kurze Weile wurde das Land bestellt und Zwerge gruben nach Gold und Eisen.

Aber schon bald verdunkelten Drachenschwingen den Himmel erneut und landgebundene Lindwürmer krochen über die Berge und sie stürzten sich auf die Menschen und Zwerge. Und es gab keinen Helden wie Fram sie zu retten.

Deshalb ist Withered Heath heute ein dunkler, verlassener Ort, Heimstatt nicht nur den Drachen, sondern verschiedenster Arten schrecklicher, verderbter Kreaturen. Goblins treiben ihre Hänge und Höhlen in die Klippen und Wölfe und auch Werwesen suchen die Nacht heim. Die Stimmen von Geistern, Menschen und Zwergen, vor langem verstorben, sind im Wind zu vernehmen, und vom Pass aus üben sich Riesen im Weit- und Zielwurf von Felsbrocken, zum Spass oder auch im Zorn.

Manch einer erzählt, dunklere Schatten als dies gäbe es hier, Monster geschaffen von Morgoth, der Dunkelheit vor der Erschaffung entrissen, welche hier an dunklen und vergessenen Stellen lauern.

Die Freien Völker von Mittelerde meiden die Heath, mit gutem Grund, denn nichts Gutes kann ihr entspringen. Und sogar die Dunklen Diener scheuen sich die Ödnis zu betreten, da jene, die hier hausen, nicht an den Meister gebunden sind. Nur jenen wenigen, die ihre Pflichten nicht an einen Herren binden, Gut oder Böse, steht es frei tapfer ihren Gefahren entgegen zu treten, denn Ruhm gibt es hier wahrlich zu finden, und auch Schätze, Drachenschatz, Zwergengold oder gewaltige Vorkommen.

Die Withered Heath ist eine Astrale Ebene, die nur Mitgliedern der Parteien 4 und 8 zugänglich ist. Es handelt sich um einen sehr gefährlichen Ort. Siehe Abenteuer #1431 und #1831.

Die Rassen

Rassenarten

Rassengruppe	‘Zivilisiert’		‘Barbaren’		‘Nomaden’	
<i>Freie Völker</i>	<i>ID#</i>	<i>Rasse</i>	<i>ID#</i>	<i>Rasse</i>	<i>ID#</i>	<i>Rasse</i>
Hochmenschen	201	Gondorian				
Quendi	203	High Elf	223	Silvan Elf		
Kleinwüchsig	204	Dwarf	224	Hobbit		
Gewöhnliche	211	Northman	231	Arnorian	251	Rohirrim
<i>Dunkle Diener</i>	<i>ID#</i>	<i>Rasse</i>	<i>ID#</i>	<i>Rasse</i>	<i>ID#</i>	<i>Rasse</i>
Orks	202	Orc	222	Goblin		
Verderbte Rassen	212	Half-orc	232	Uruk		
Verderbter Mensch	218	Haradhrim	238	Hill-man	258	Easterling
Trolle			228	Troll		

Rassenbeziehungen und Verträgliche Rassen

Haupttrasse			Nebenrassen			
	<i>ID#</i>	<i>Blutlinien</i>	<i>Favorit (-25)</i>	<i>Toleriert (-50)</i>	<i>Andere (-75)</i>	<i>Verhasst (-999)</i>
Gondorian	201	Free People (b1) Númenórean (b2)			alle anderen	-202, 228, -212, -218
Orc	202	Morei Serke (b9) Dark Servant (b12)	Troll		alle anderen	-201, -203, -204, -211
High Elf	203	Quendi (b4)			alle anderen	-202, 228, -212, -218
Dwarf	204	Khazâd (b3)		Northmen	alle anderen	-202, 228, -212, -218
Northman	211	Free People (b1) #5 Kala Yarenath	Silvan Elf	Dwarf	alle anderen	-202, 228, -212, -218
Half-orc	212	Morei Serke (b9)	Troll	Hill-man	alle anderen	-201, -203, -204, -211
Haradhrim	218	Dark Servant (b12) Dark Númenór (b8)			alle anderen	-201, -203, -204, -211
Goblin	222	Morei Serke (b9) Dark Servant (b12)	Troll		alle anderen	-201, -203, -204, -211
Silvan Elf	223	Quendi (b4)	Northmen		alle anderen	-202, 228, -212, -218
Hobbit	224	Free People (b1)			alle anderen	-202, 228, -212, -218
Troll	228	Ulog Hai (b11)			alle anderen	-201, -203, -204, -211
Arnorian	231	Free People (b1) Númenórean (b2)			alle anderen	-202, 228, -212, -218
Uruk	232	Morei Serke (b9)		Troll	alle anderen	-201, -203, -204, -211
Hill-man	238	Dark Servant (b12)			alle anderen	-201, -203, 204, 251
Rohirrim	251	Free People (b1)		Gondorian	alle anderen	-202, 228, -212, -218
Easterling	258	Dark Servant (b12) Dark Númenór (b8)			alle anderen	-201, -203, -204, -211

Rassenattribute

Rasse	ID#	Ver- mehr- ung	Gr	Gew	Str	Dex	Con	Bty	Bw	CF	DF	AF	Inv	Dam	Wnt	M/S	Start- Bev.	Bev. An- zahl
Gondorian	201	3	M	36	12	10	12	10	30	14	2	10	0	0	-10	1/1	1400/700	A
Orc	202	4	M	40	12	10	10	4	32	12	3	0	0	0	+25	1/1	1400/700	B
High Elf	203	0	M	28	8	16	15	20	34	30	6	20	1	1	-25	3/3	0	E
Dwarf	204	2	M	32	12	10	14	8	28	16	4	15	0	0	-15	2/3	700	C
Northman	211	3	M	38	10	10	10	10	30	12	3	5	0	0	-10	1/1	1400	B
Half-orc	212	4	M	45	11	10	11	7	34	14	3	20	0	0	-15	1/1	700	B
Haradhrim	218	3	M	38	10	10	10	10	34	16	2	0	0	0	0	1/1	1400/700	A
Goblin	222	4	M	30	8	10	10	4	26	10	2	0	0	0	+20	1/1	1400/700	B
Silvan Elf	223	1	M	26	8	16	14	18	32	16	4	15	0	1	-25	2/2	350	D
Hobbit	224	3	S	20	5	16	30	10	32	10	14	0	1	0	-15	8/8	500	C
Troll	228	2	L	90	28	6	28	1	34	24	24	25	3	1	+60	6/4	0	E
Arnorian	231	3	M	40	10	10	12	9	34	14	3	10	0	0	-10	2/1	700	C
Uruk Hai	232	0	M	50	18	8	14	2	35	34	4	15	1	1	+30	2/3	0	D
Hill-man	238	3	M	36	12	8	10	8	35	14	2	0	0	0	0	1/2	700	A
Rohirrim	251	3	M	30	10	12	12	10	36	14	2	5	0	0	-10	1/2	1400/700	A
Easterling	258	3	M	30	12	11	11	8	36	16	3	5	0	0	-5	1/1	1400/700	A

Gr = Größe; Gew = Gewicht; Bw = Bewegungspunkte; Wnt = Bonus in der Winternacht;
M/S = Magie- und Spezialattackenschutz; Start-Bev. = Startbevölkerungsanzahl Regent/Söldner;
Bev.Anzahl = wie häufig man im Spiel die einzelnen Rassen finden wird:

A = Ausreichend B = Durchschnittlich C = Wenig
D = Sehr wenig E = Keine

Und dies spiegelt auch die Anzahl der vorhandenen Charaktere für die Diplomatie wieder – bitte beachte die relativ wenigen Nebenrassen der einzelnen Rassen.

Hobbits haben keinen Zugang zu Standardrüstungen und -schilden.

Trolle haben keinen Zugang zu Standardrüstungen und -schilden. Sie besitzen eine Spezialattacke 25 (Furcht).

Rohirrim- und Easterling-Nomaden (Regent und Söldner) bekommen Großpferde als Herden- bzw. Kriegstiere.

Weitere Abenteuer

Spezialabenteuer

Spezialaktion 1 ~ Erbe

Voraussetzung: Hauptcharakter darf keine Aktionen mehr durchführen können. Zielcharakter C#201-1000 als Teil der eigenen Position, muß Aktionen durchführen können. Beschreibe jeden Titel der transferiert werden soll und rechtfertige den Wechsel.

Auswirkung: Bekomme alle oder Teile der angegebenen Titel, Hauptcharakter verliert die entsprechenden Titel, gilt auch für den Titel als Parteimitglied.

Abenteuer 2 ~ Heile Pocken und Pest

Voraussetzung: Ziel ist eine Streitkraft.

Auswirkung: Sponsor und Zielstreitkraft werden von Pocken und Pest geheilt.

Abenteuer 3 ~ Vassalenbelohnung (nach der 12. Produktion)

Voraussetzung: HC, nicht *Liege Lord* (Titel#1909), 64mal.

Auswirkung: Vassal's Boon (i1910), *Liege Lord* (Titel#1909).

Abenteuer 4 ~ Vassal's Boon

Voraussetzung: C#200-1000, Vassal's Boon (i1910), 64mal.

Auswirkung: 1 Aktion, der Gegenstand wird verbraucht.

Abenteuer 5 ~ Reiseproviant (nur bis zur 2. Produktion)

Voraussetzung: 600 Kronen, 200mal.

Auswirkung: 3 Númenórean Draught (i403).

Spezialaktion 6 ~ Schliessen eines Modul-Abenteuers

- Voraussetzung: Wenn man einen Charakter per Diplomatie übernommen hat, der auch durch ein Modul-Abenteuer übernehmbar ist (bitte sorgfältig prüfen), dann **muss** man sich so rasch als möglich beim Spielleiter melden (diese Meldung kann auch per Email erfolgen)!
- Auswirkung: Das zugehörige Abenteuer wird entweder sofort geschlossen oder aber soweit abgeändert, daß man immer noch z.B. das Artefakt oder den spielwichtigen Titel per Abenteuer bekommt. Aber man bekommt nicht mehr den Charakter, die Streitkraft oder die Gilde. Das geänderte Abenteuer wird in den Spielzügen verlaubarbar werden.
- Wenn das Abenteuer hingegen schon längst absolviert war, dann gibt es keinerlei Änderung!

Spezialaktion 7 ~ Gnade für einen Gefangenen

- Voraussetzung: Wenn ein Dieb, Spion oder Assassine bei einem NSC (Charakter, Streitkraft oder Gilde) gefangen ist, dann kann man seine Freilassung erkaufen (alles Basiswerte):
100 Kronen x (Verdeckter Skill + Kampferfahrung + Führungskraft + Einfluss)
Dazu muss man mit einem Charakter auf derselben Provinz wie der Gefangene sein.
- Auswirkung: Die Kronen gehen verloren und der Gefangene kommt frei in die Force des Befreiers.

Spezialaktion 8 ~ Begrabene Charaktere

- Voraussetzung: Das Ausgraben beerdigter NSC- oder eigener Charaktere ist mittels Spezialaktion möglich. Der Charakter muss entweder Kundschafter, Spion, Dieb oder Assassine Stufe 15+ sein und sich in der Provinz des Grabes aufhalten.
- Auswirkung: Der ausgegrabene Charakter ist entweder gefangen beim Sponsor oder frei in der Force des Sponsors. Pro Spezialaktion können max. zwei Charaktere ausgegraben werden.

Spezialaktion 9 ~ Winternacht

- Voraussetzung: Ein Hauptcharakter aus einer der Parteien #5-8, der sich in einer Niederlassung aufhält und auf der Provinz der Niederlassung herrscht "Winternacht". Einmal pro Position!
- Auswirkung: Die Niederlassung bekommt einen "Haven of Undead", der dann vor den Produktionsnachteilen auf einer Winternachtsprovinz schützt.

Spezialaktion 10 ~ Neue Übernahmen (nach der 3. Produktion)

- Voraussetzung: Nur Parteisprecher, einmal für jede Partei im Spiel.
- Auswirkung: Für jeden Spieler weniger als 8 können zwei Charakter-Übernahme-Titel von Mitgliedern der Partei gelöscht werden.

Beispiel: Partei #2 hat 6 Spieler. Im Monat 9 kontaktiert der Parteisprecher den GM und lässt bei C#22 und C#24 die beiden Titel Lord of Rhovanion (Titel#1212) und Rhovanion Friend (Titel#1204) löschen.

Abenteuer der Weggefährten

Das folgende gilt für alle Abenteuer a2500-2580

- Voraussetzung: Gute Blutlinie (b#1-5), einmal pro Charakter, 100mal.
- Auswirkung: Titel, die für ein Abenteuer notwendig sind, werden durch dieses Abenteuer entfernt.

Die Flucht

Abenteuer 2500 ~ Hobbiton

- Voraussetzung: In Hobbiton (f1063), hat nicht *Road-follower* (Titel#2500).
- Auswirkung: *Road-follower* (Titel#2500), +1 Prestige.

Abenteuer 2501 ~ Michel Delving

- Voraussetzung: *Road-follower* (Titel#2500) in Michel Delving (f1062).
- Auswirkung: *Delving Wayfarer* (Titel#2501), +1 Einfluss.

Abenteuer 2502 ~ Crickhollow

- Voraussetzung: *Road-follower* (Titel#2500) in Crickhollow (f1064).
- Auswirkung: *Crickhollow Wayfarer* (Titel#2502), +1 Ko, +1 Verwalter, +1 Kaufmann.

Abenteuer 2503 ~ Bree

Voraussetzung: *Delving Wayfarer* (#2501) oder *Crickhollow Wayfarer* (#2502), in Bree (f1065).

Auswirkung: *Bree Wayfarer* (Titel#2503), +1 Versteckte Berufe.

Abenteuer 2504 ~ South Downs

Voraussetzung: *Delving Wayfarer* (Titel#2501) in einer Provinz "South Downs".

Auswirkung: *South Downs Wayfarer* (Titel#2504), +1Ko, +1 St.

Abenteuer 2505 ~ Weathertop

Voraussetzung: *Bree Wayfarer* (Titel#2503) oder *South Downs Wayfarer* (Titel#2504), in einer Provinz "Weathertop".

Auswirkung: *Weathertop Wayfarer* (Titel#2505), +1 Militärische Fähigkeit.

Abenteuer 2506 ~ Trollshaws

Voraussetzung: *Bree Wayfarer* (Titel#2503), in einer Provinz "Trollshaws".

Auswirkung: *Trollshaw Wayfarer* (Titel# 2506), +1 Blutlinie.

Abenteuer 2507 ~ Rivendell

Voraussetzung: *Weathertop Wayfarer* (Titel#2505) oder *Trollshaw Wayfarer* (Titel# 2506), in Rivendell (f1060).

Auswirkung: *Rivendell Wayfarer* (Titel#2507), +1 Prestige, +1 Einfluss, +1 St, +1 Ge, +1 Ko, +1 Au, +1 Blutlinie.

Der Weg des Hobbit**Abenteuer 2510 ~ GoblinTor**

Voraussetzung: *Rivendell Wayfarer* (Titel#2507), Provinz P60/8.

Auswirkung: *Goblin Gate Wayfarer* (Titel#2510), +1 Verdeckte Fähigkeiten.

Abenteuer 2511 ~ Beorns Haus

Voraussetzung: *Goblin Gate Wayfarer* (Titel#2510), im Haus von Beorn (f1039).

Auswirkung: *Beorning Wayfarer* (Titel#2511), +1 Ko.

Abenteuer 2512 ~ Alte Strasse

Voraussetzung: *Beorning Wayfarer* (Titel#2511), in einer Provinz "Old Forest Road".

Auswirkung: *Old Roads Wayfarer* (Titel#2512), +3 Berserker.

Abenteuer 2513 ~ Thranduils Palast

Voraussetzung: *Old Roads Wayfarer* (Titel#2512), in Halls of Thranduil (f1037).

Auswirkung: *Aradhrynd Wayfarer* (Titel#2513), +2 Meisterschütze.

Abenteuer 2514 ~ Der Einsame Berg

Voraussetzung: *Aradhrynd Wayfarer* (Titel#2513), in Erebor (f1032).

Auswirkung: *Erebor Wayfarer* (Titel#2514), Zeichen des Reichtums.

Abenteuer 2515 ~ Esgaroth

Voraussetzung: *Erebor Wayfarer* (Titel#2514), in Esgaroth (f1031).

Auswirkung: *Esgaroth Wayfarer* (Titel#2515), +2 Meisterschütze.

Abenteuer 2516 ~ Dorwinion

Voraussetzung: *Esgaroth Wayfarer* (Titel#2515), in Dorwinion (f1033).

Auswirkung: *Dorwinion Wayfarer* (Titel#2516), +1 Aktion.

Die Dunke Seite Mordors**Abenteuer 2520 ~ Ered Lithui**

Voraussetzung: *Dorwinion Wayfarer* (Titel#2516), in einer Provinz "Ered Lithui".

Auswirkung: *Ered Lithui Wayfarer* (Titel#2520).

Abenteuer 2521 ~ See von Nurnen

Voraussetzung: *Ered Lithui Wayfarer* (Titel#2520), in einer Provinz "Shores of Nurnen".

Auswirkung: *Nurnen Wayfarer* (Titel#2521).

Abenteuer 2522 ~ Plateau von Gorgoroth

Voraussetzung: *Nurnen Wayfarer* (Titel#2521) oder *Ungol Wayfarer* (Titel#2573), in einer Provinz "Plateau of Gorgoroth".

Auswirkung: *Gorgoroth Wayfarer* (Titel#2522).

Die Reise von Frodo**Abenteuer 2530 ~ Caradhras**

Voraussetzung: *Rivendell Wayfarer* (Titel#2507), in einer Provinz "Caradhras".

Auswirkung: *Caradhras Wayfarer* (Titel#2530), +1 Ko.

Abenteuer 2531 ~ Khazâd-dum

Voraussetzung: *Caradhras Wayfarer* (Titel#2530), in Khazâd-dum (f1132).

Auswirkung: *Khazâd-dum Wayfarer* (Titel#2531), +3 Barde, +3 PC.

Abenteuer 2532 ~ Caras Galadhon

Voraussetzung: *Khazâd-dum Wayfarer* (Titel#2531), in Caras Galadhon (f1035).

Auswirkung: *Lórien Wayfarer* (Titel#2532), Zeichen des Guten, +3 Au.

Abenteuer 2533 ~ Wasserfälle von Rauros

Voraussetzung: *Lórien Wayfarer* (Titel#2532), an den Falls of Rauros (P69/46 bis 71/46).

Auswirkung: *Rauros Wayfarer* (Titel#2533), +1 Aktion, +2 Militärische Fähigkeiten.

Nordtor**Abenteuer 2540 ~ Das Schwarze Tor**

Voraussetzung: *Dead Marshes Wayfarer* (Titel#2570), *Esgaroth Wayfarer* (Titel#2515) oder *Osgiliath Wayfarer* (Titel#2554), am Black Gate (f1161).

Auswirkung: *Black Gate Wayfarer* (Titel#2540).

Abenteuer 2541 ~ Udun

Voraussetzung: *Black Gate Wayfarer* (Titel#2540), in einer Provinz "Plains of Udun".

Auswirkung: *Udun Wayfarer* (Titel#2541).

Abenteuer 2542 ~ Carach Angren

Voraussetzung: *Udun Wayfarer* (Titel#2541), in "Carach Angren" (P84/50).

Auswirkung: *Angren Wayfarer* (Titel#2542).

Weg des Aragorn**Abenteuer 2550 ~ Fangorn**

Voraussetzung: *Rauros Wayfarer* (Titel#2533), in Tiefen Wald in "Fangorn".

Auswirkung: *Fangorn Wayfarer* (Titel#2550), +2 Waldläufer.

Abenteuer 2551 ~ Hornburg

Voraussetzung: *Fangorn Wayfarer* (Titel#2550), in Helms Deep (f1007).

Auswirkung: *Hornburg Wayfarer* (Titel#2551), +2 KE.

Abenteuer 2552 ~ Edoras

Voraussetzung: *Hornburg Wayfarer* (Titel#2551), in Edoras (f1008).

Auswirkung: *Edoras Wayfarer* (Titel#2552), +3 Fk.

Abenteuer 2553 ~ Minas Tirith

Voraussetzung: *Edoras Wayfarer* (Titel#2552) oder *Pelargir Wayfarer* (Titel#2564), in Minas Tirith (f1001).
Auswirkung: *Tirith Wayfarer* (Titel#2553) und Mark of Fate.

Abenteuer 2554 ~ Osgiliath

Voraussetzung: *Tirith Wayfarer* (Titel#2553), in West Osgiliath (f1002).
Auswirkung: *Osgiliath Wayfarer* (Titel#2554).

Wasserreisende**Abenteuer 2560 ~ Schwanenflotte**

Voraussetzung: *Rivendell Wayfarer* (Titel#2507), in Tharbad (f1204).
Auswirkung: *Swanfleet Wayfarer* (Titel#2560), +3 Kaufmann, Verwalter.

Abenteuer 2561 ~ Bucht von Belfalas

Voraussetzung: *Swanfleet Wayfarer* (Titel#2560), auf Meer, in der Provinz "Bay of Belfalas".
Auswirkung: *Belfalas Wayfarer* (Titel#2561), +4 Fk.

Abenteuer 2562 ~ Dol Amroth

Voraussetzung: *Belfalas Wayfarer* (Titel#2561) oder *Hornburg Wayfarer* (Titel#2551), in Dol Amroth (f1005).
Auswirkung: *Dol Amroth Wayfarer* (Titel 2562), +2 Ritter.

Abenteuer 2563 ~ Calembel

Voraussetzung: *Dol Amroth Wayfarer* (Titel 2562), in Calembel (f1003).
Auswirkung: *Calembel Wayfarer* (Titel#2563), +2 KE.

Abenteuer 2564 ~ Pelargir

Voraussetzung: *Calembel Wayfarer* (Titel#2563), in Pelargir (f1004).
Auswirkung: *Pelargir Wayfarer* (Titel#2564), +1 Aktion, +2 Militärische Fähigkeiten.

Ring-bearer**Abenteuer 2570 ~ Die Toten Sümpfe**

Voraussetzung: *Rauros Wayfarer* (Titel#2533), in einer Provinz "Dead Marshes".
Auswirkung: *Marshes Wayfarer* (Titel#2570) und ein Zeichen des Schicksals.

Abenteuer 2571 ~ NordIthilien

Voraussetzung: *Marshes Wayfarer* (Titel#2570), in einer Provinz "North Ithilien".
Auswirkung: *Ithilien Wayfarer* (Titel#2571) und +2 Blutlinie.

Abenteuer 2572 ~ Minas Morghul

Voraussetzung: *Ithilien Wayfarer* (Titel#2571) oder *Osgiliath Wayfarer* (Titel#2554), in Provinz P81/55.
Auswirkung: *Morgul Wayfarer* (Titel#2572).

Abenteuer 2573 ~ Shelobs Lager

Voraussetzung: *Morgul Wayfarer* (Titel#2572), in Torech Ungol (f1143).
Auswirkung: *Ungol Wayfarer* (Titel#2573).

Mount Doom**Abenteuer 2580 ~ Mount Doom**

Voraussetzung: *Angren Wayfarer* (Titel#2542) oder *Gorgoroth Wayfarer* (Titel#2522), am Mount Doom (P86/55).
Auswirkung: *Mount Doom Wayfarer* (Titel#2580).

Ringabenteuer

- Bei allen hier angegebenen Abenteuern (a2600-2613) überschreibt der neue Status jeweils den alten. Beachtet, dass Spezialaktionen vor allen Zugauswertungen des Tages durchgeführt werden, das macht beispielsweise SA 2604 schwierig.
- Achtet auch auf die Gefahr, die das Tragen des Ringes mit sich bringt, und umso mehr die Benutzung.
- Die Stati #500 bis #504 sind eine Statuskette, d.h. die Stati morphen 'aufwärts'. Der Status #500 morpht also zu #501, usw.
- Wenn der Träger zum Ring-dominated wird, besteht die große Gefahr, den Ring und Charakter (!) zu verlieren. Siehe Spezialaktion #2612!

Abenteuer 2600 ~ Der Ring im Feuer (nach der 3. Produktion)

Voraussetzung: Hobbit (Rasse #224), gute Blutlinie (b#1-5) mit Bilbo's Ring (i1304), in Bags End (Gilde #2537) in Hobbiton (f1063), nicht *Road-follower* (Titel#2500), Dieses Abenteuer ist einmal möglich.

Auswirkung: Wird zum Ring-bearer (Status #500), Bilbo's Ring wird aus dem Spiel entfernt.

Spezialaktion 2601 ~ Ringgabe

Voraussetzung: Hobbit mit Ring-bearer (Status #500), Ziel ist ein Charakter in derselben Provinz, der den selben Wayfarertitel (#2501-2580) trägt.

Auswirkung: Ring-haunted (Status #505) und verliert 4 Konstitution, Zielcharakter wird zum Ring-bearer (Status #500).

Spezialaktion 2602 ~ Gefangener Ring

Voraussetzung: Keine gute Blutlinie (b#6-12), Zeichen der Grausamkeit, Blutlinie 50+, Ziel ist ein beim Sponsor gefangener Charaktere oder begrabener Charakter auf der selben Provinz mit Status #500, 501, 502, 503, oder 504.

Auswirkung: Ring-bearer (Status #500), Zielcharakter wird zum Ring-haunted (Status #505). Der Sponsor kann auch Sauron c1163 sein.

Spezialaktion 2603 ~ Ringaufgabe

Voraussetzung: Ring-burdened (Status #501), Ziel ist ein Charakter mit nicht guter Blutlinie (b#6-12), Zeichen der Grausamkeit und Blutlinie 50+, der sich in derselben Provinz aufhält.

Auswirkung: Ring-haunted (Status #505), Zielcharakter wird Ring-bearer (Status #500). Der Zielcharakter kann auch Sauron c1163 sein.

Spezialaktion 2604 ~ Diebstahl der Kostbarkeit

Voraussetzung: Hobbit in der gleichen Provinz wie der Ring-bearer (Status #500) oder Ring-burdened (Status #501), Ziel ist dieser Charakter, der eine der eigenen Gesinnung gegenüberstehende Gesinnung (gut < böse) haben muss (die ID# des Zielcharakters muss in der Spezialaktion angegeben werden).

Auswirkung: Ring-burdened (Status #501), das Ziel wird zum Ring-haunted (Status #505).

Abenteuer 2605 ~ Crack of Doom

Voraussetzung: *Mount Doom Wayfarer* (Titel#2580), Ring-bearer (Status #500), im Crack of Doom (f1207), in Provinz P86/55, Ziel ist Sauron (c1163), der nicht anwesend sein muß. 1x.

Auswirkung: +3 Aktionen (bis zum möglichen Maximum), Zeichen des Schicksals, +50 Prestige, Ring Haunted (Status #505), *Saviour of the Free* (Titel#2606), verliert Ring-bearer (Status #500). Sauron wird nach Eru gebannt.

Spezialaktion 2606 ~ Saurons Niederlage

Voraussetzung: *Saviour of the Free* (Titel#2606).

Auswirkung: Blutlinie Saurons verliert alle Sprüche und Magierückgewinnung, die Nazgûl (c1130, 1133, 1139, 1160, 1161, 1162, 1165, 1178, und 1179) werden nach Eru verbannt. Die Rassen (#202, 212, 222, 232, 228) verlieren den Bonus in der Winternacht, die Gegenstände i1961 The Rings of Mortal Men, 1971 Durin's Ring, 1972 Dwarven Rings of Power und die drei Elven Rings 2686-2688 werden zu Eru gebracht.

Spezialaktion 2607 ~ Saurons Willkür

Voraussetzung: *Dark Lord* (Titel#1792) mit dem Status Ring-wielder (Status #502).

Auswirkung: Alle negativen Terrainmodifikatoren der Rassen Orcs (r202), Goblins (r222), Half-orcs (r212), Uruk (232) und Troll (r228) werden auf 0 gesetzt.
 Alle positiven Modifikatoren der Gegenstände The Rings of Mortal Men (i1961), Durin's Ring (i1971), Dwarven Ring of Power (i1972) und die drei Elfven Rings (i2686-2688) werden verdoppelt.
 Durin's Ring, Dwarven Ring of Power und die drei Elfven Rings erhalten die Restriktion Zeichen der Grausamkeit.
 Der Status Ring-wielder (Status #502) verliert seine Morph-Möglichkeit.
 Alle lebenden Nazgûl erhalten wieder den Status Ringwraith (s372), sollten sie inzwischen einen anderen Status haben.

Abenteuer 2608 ~ Armee des Bösen

Voraussetzung: Keine gute Blutlinie (b#6-12), Zeichen der Grausamkeit, Blutlinie 70+, Ring-wielder (Status #502), Ziel ist ein Freiplatz mit eigenen Soldaten auf derselben Provinz, 99mal.

Auswirkung: Zielfreiplatz erhält Status #374 Ring Blessed.

Spezialaktion 2608a

Wenn du Abenteuer 2608 durchgeführt hast, informiere den GM und du erhältst einen neuen Vertrauten: Melkor (Familiar #286). Sollte die SA 2608a ein anderer Charakter als Sauron ausgeführt haben, bekommt dieser Charakter den Vertrauten Melkor und Sauron verliert den seinen.

Abenteuer 2609 ~ Die Macht des Bösen

Voraussetzung: Keine gute Blutlinie (b#6-12), Blutlinie 70+, Zeichen der Grausamkeit, Ring-corrupted (Status #503).

Auswirkung: Ring-wielder (Status #502).

Spezialaktion 2609a ~ Trage den Ring

Das erste Mal, wenn Abenteuer #2609 ausgeführt wurde, muss man auch die Spezialaktion #2609a machen. Von nun an können Rivendell F#1060 und Caras Galadhon F#1035 attackiert werden (Nachricht an alle Spieler).

Abenteuer 2610 ~ Eichenherz (vor der 12. Produktion)

Voraussetzung: Hobbit, Ring-burdened (Status #501), Konstitution 3.

Auswirkung: Ring-bearer (Status #500), verliert 2 Konstitution.

Abenteuer 2611 ~ Steinerz (nach der 12. Produktion)

Voraussetzung: Hobbit, Ring-burdened (Status #501), Konstitution 2, Stärke 2.

Auswirkung: Ring-bearer (Status #500), verliert 1 Stärke, 1 Konstitution.

Spezialaktion 2612 ~ Böse wie Sauron

Voraussetzung: *Champion of Melkor* (Titel#2653), Ziel ist der Charakter mit Ring-dominated (Status #504), einmal möglich.

Auswirkung: Erlangt Kontrolle des Zielcharakters, Zielcharakter bekommt Blutlinie Sauron (b#7) und wird Ring-corrupted (Status #503).

Beachte: handelt es sich beim Ziel um einen HC, benachrichtige den GM vor Durchführung der SA, die ID# des Charakters wird dann geändert und ein Nebencharakter der betroffenen Position zum Hauptcharakter.

Abenteuer 2613 ~ Streif ihn über

Voraussetzung: Ring-burdened (Status #501), Konstitution 6, 999mal.

Auswirkung: Wear the Ring (i2613).

Der Gegenstand Wear the Ring (i2613) kann normal ausgerüstet werden und spricht den Zauber #2007 mit fixen 5 Magiepunkten mit dessen Hilfe sich der Charakter mit dem Status Ring-burdened (Status #501) selbst unsichtbar machen kann. Allerdings kostet ihn jedes Zaubern -5 Konstitution.

Spezialaktion 2614 ~ Suche nach Rivendell

Voraussetzung: Lebendig, Blutlinie 60, in derselben Provinz wie Rivendell F#1060, 1x möglich.

Auswirkung: Es erfolgt eine Nachricht an alle Spieler, mit dem Hinweis, dass diese Spezialaktion abgelaufen ist und der Charakter bekommt den Titel *Seeking Rivendell* (Titel#2614).

Spezialaktion 2615 ~ Rivendell gefunden

Voraussetzung: Lebendig, zwei Produktionen müssen seit der Spezialaktion #2614 vergangen sein.

Auswirkung: Der Charakter bekommt den Titel *Found Rivendell* (Titel#2615).

Spezialaktion 2616 ~ Suche nach Caras Galadhon

Voraussetzung: Lebendig, Blutlinie 60, in derselben Provinz wie Caras Galadhon F#1035, 1x möglich.

Auswirkung: Es erfolgt eine Nachricht an alle Spieler, mit dem Hinweis, dass diese Spezialaktion abgelaufen ist und der Charakter bekommt den Titel *Seeking Galadhon* (Titel#2616).

Spezialaktion 2617 ~ Caras Galadhon gefunden

Voraussetzung: Lebendig, zwei Produktionen müssen seit der Spezialaktion #2616 vergangen sein.

Auswirkung: Der Charakter bekommt den Titel *Found Galadhon* (Titel#2617).

Spezialaktion 2618 ~ Befreie den Ring

Voraussetzung: Gute Blutlinie (b#1-6), Blutline 50+, Zeichen der Ehre, Ziel ist ein gefangener Charakter oder ein in der selben Provinz begrabener Charakter jeweils mit Blutlinie (b#6-12) mit Ring-bearer (Status #500) oder Ring-burdened (Status #501) oder Ring-wielder (Status#502) oder Ring-corrupted (Status #503) oder Ring-dominated (Status #504).

Auswirkung: Selbst bekommt man den Status Ring-bearer (Status #500).

Zielcharakter bekommt Ring-haunted (Status #505).



Anhang - Tabellen

Modulniederlassungen

Partei 1: Die Verteidiger Gondors

Name	ID	Race	Province	Owner
Minas Tirith	1001	201 Gondorian	75,56	1001
West Osgiliath	1002	201 Gondorian	77,56	1006
Calembel	1003	201 Gondorian	57,53	1003
Pelargir	1004	201 Gondorian	70,64	1004
Dol Amroth	1005	201 Gondorian	50,65	1005
Henneth Annun	1006	No pop	77,51	1002
Helm's Deep	1007	241 Rohirrim	50,43	1007
Edoras	1008	241 Rohirrim	55,46	1008
Aglarond	1009	No pop.	49,44	1029
Theodred's Hunting Party	1017	No pop	Off map	1009

Partei 2: Das Bündnis von Rhovanion

Name	ID	Race	Province	Owner
Dale	1030	211 Northmen	Off map	None
Esgaroth	1031	211 Northmen	81,9	1031
Erebor	1032	204 Dwarf	82,6	None
Dorwinion	1033	211 Northmen	107,24	1033
Cerin Amroth	1034	223 Silvan Elf	59,24	1034
Caras Galadhon	1035	223 Silvan Elf	61,26	1035
Iron Hills	1036	204 Dwarf	111,4	1036
Halls of Thranduil	1037	223 Silvan Elf	76,7	1037
Gaol of Oak	1038	None	76,8	None
House of Beorn	1039	211 Northmen	63,8	1043

Partei 3: Der Rat von Eriador

Name	ID	Race	Province	Owner
Rivendell	1060	203 High Elf	53,12	1060
Grey Havens	1061	203 High Elf	11,8	1061
Michel Delving	1062	224 Hobbit	20,12	1062
Hobbiton	1063	224 Hobbit	22,13	1063
Crickhollow	1064	224 Hobbit	24,14	1064
Bree	1065	231 Arnorian	33,13	1065
Withywindle Banks	1066	Ruin	28,14	None
Derndingle	1067	316 Ent	Off map	1078

Partei 5: Die Weisse Hand von Isengard

Name	ID	Race	Province	Owner
Isengard	1100	212 Half-orc	47,38	1100
Larach Dunnan	1101	238 Hill-men	36,38	1101
Freawul	1102	238 Hill-men	34,49	1102
Rhosgobel	1103	Ruin	68,15	None
Breeding Pits	1105	212 Half Orc	47,38	1123
Fialbar	1106	238 Hill-men	44,35	1124
Urukral	1107	232 Uruk 228 Troll	49,38	1125

Partei 6: Schatten über Mirkwood

Name	ID	Race	Province	Owner
Dol Guldur	1130	222 Goblin	70,26	1130
Goblin-town	1131	222 Goblin	58,6	1131
Khazâd-dum	1132	222 Goblin	Moria	1132
Mount Gundabad	1133	222 Goblin	57,1	1133
Camp Sagath	1134	258 Easterlings	127,17	1134
Camp Logath	1135	258 Easterlings	129,7	1135
Camp Asdriag	1136	258 Easterlings	116,33	1136
Camp Nuriag	1137	258 Easterlings	115,49	1137
Camp Variag	1138	258 Easterlings	125,56	1138
Hollin Gate	1139	Ruin	51,21	None
Dimrill Gate	1140	Ruin	56,22	None
High Pass West	1141	Ruin	56,7	None
High Pass East	1142	Ruin	60,8	None
Torech Ungol	1143	Ruin	82,55	None
Torech Throkmau	1144	Ruin		None
Torech Lamthanc	1145	Ruin		None
Spider's Ring	1146	Ruin		None
Abyss of Moria	1150	Ruin	Black Pit	None

Faction 7: Agenten von Mordor

Name	ID	Race	Province	Owner
Minas Morgul	1160	202 Orc	81,55	1160
Black Gate	1161	202 Orc	83,48	1161
Cirith Ungol	1162	202 Orc	83,55	1162
Barad-dûr	1163	202 Orc	89,53	1163
Haven of Umbar	1164	218 Haradhrim	64,80	1164
Lugarlur	1165	218 Haradhrim	70,80	1165
Jug Rijesha	1166	218 Haradhrim	78,78	1166
Methir	1167	218 Haradhrim	62,72	1167
Sturlurtsa Khand	1168	218 Haradhrim	112,75	1168
East Osgiliath	1170	Ruin	78,55	None

Besondere Charaktere

Partei 1: Die Verteidiger Gondors

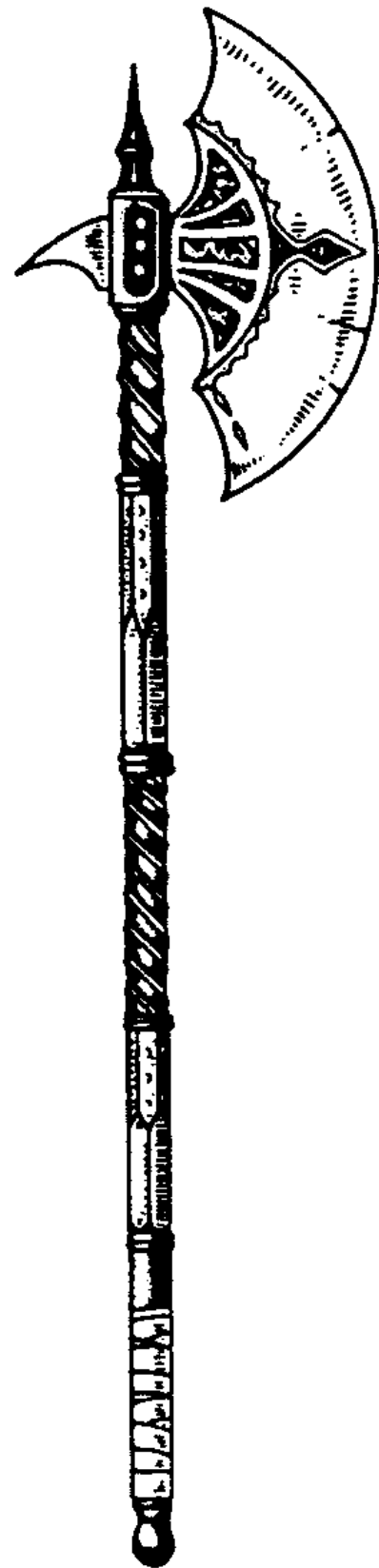
ID	Name	Race	Start
1001	Denethor	201	Minas Tirith
1002	Boromir	201	Rivendell
1003	Angbor	201	Calembel
1004	Telumehtar	201	Pelargir
1005	Adrahil	201	Dol Amroth
1006	Faramir	201	West Osgiliath
1007	Eomer	251	Hornburg
1008	Théoden	251	Edoras
1009	Theodred	251	In a Legion
1010	Éowyn	251	Edoras
1011	Ioreth	201	Minas Tirith
1012	Húrin the Tall	201	Minas Tirith
1013	Dervorin	201	Pelargir
1014	Hirluin the Fair	201	Calembel
1015	Prince Imrahil	201	Dol Amroth
1016	Duinhir	201	Calembel
1017	Golasgil	201	Dol Amroth
1018	Derufin	201	Calembel
1019	Duilin	201	Calembel
1020	Dunhere	251	Edoras
1021	Gleowine	251	Edoras
1022	Lothiriel	201	Dol Amroth
1023	Damrod	201	Henneth Annun
1024	Mablung	201	Henneth Annun
1025	Elphir	201	Dol Amroth
1026	Erchirion	201	Dol Amroth
1027	Amrothos	201	Dol Amroth
1028	Beregond	201	Off Map
1029	Erkenbrand	251	Edoras
1274	Eoser	251	Edoras
1275	Hallohir	201	Minas Tirith

Partei 2: Das Bündnis von Rhovanion

ID	Name	Race	Start
1030	Legolas	223	Rivendell
1031	King Brand	211	Esgaroth
1032	Gimli	204	Rivendell
1033	Montief	211	Dorwinion
1034	Galadriel	223	Caras Galadhon
1035	Celeborn	223	Caras Galadhon
1036	Dain Ironfoot	204	Iron Hills
1037	Thranduil	223	Thranduil's Palace
1038	Gloin	204	Iron Hills
1039	Dwalin	204	Iron Hills
1040	Thorin III	204	Iron Hills
1041	Haldir	223	Cerin Amroth
1042	Bard II	211	Esgaroth
1043	Grimbeorn	211	House of Beorn
1044	Galion	223	Thranduil's Palace
1045	Swifthwulf	211	Dorwinion
1046	Bofur	204	Erebor
1047	Rumil	223	Caras Gaaldhon
1048	Orophin	223	Caras Galadhon
1049	Bombur	204	Erebor
1050	Dori	204	Iron Hills
1051	Nori	204	Iron Hills
1052	Bifur	204	Iron Hills
1053	Darin	204	Iron Hills
1054	Averad	204	Iron Hills

Partei 3: Der Rat von Eriador

ID	Name	Race	Start
1060	Elrond Half-elven	203	Rivendell
1061	Círdan the Shipwright	203	Grey Havens
1062	Will Whitfoot	224	Michel Delving
1063	Paladin Took II	224	Hobbiton
1064	Saradoc Brandybuck	224	Crickhollow
1065	Barliman Butterburr	231	Bree
1066	Frodo Baggins	224	Hobbiton
1067	Meriadoc Brandybuck	224	Crickhollow
1068	Peregrine Took	224	Hobbiton
1069	Samwise Gamgee	224	Hobbiton
1070	Bilbo Baggins	224	Rivendell
1071	Strider	221	Bree
1072	Arwen Evenstar	203	Rivendell
1073	Galdor	203	Grey Havens
1074	Glorfindel	203	Rivendell
1075	Gandalf	315	Minas Tirith
1076	Elladan	203	Rivendell
1077	Elrohir	203	Rivendell
1078	Treebeard	316	Fangorn
1079	Quickbeam	316	Fangorn
1080	Erestor	203	Rivendell
1081	Halbarad	221	Bree
1082	Farmer Maggot	224	Shire
1083	Porto Boffin	224	Michel Delving
1084	Sandyman the Miller	224	Hobbiton
1085	Beechbone	316	Fangorn
1086	Leaflock	316	Fangorn
1087	Skinbark	316	Fangorn
1088	Eglantine Banks	224	Hobbiton
1089	Esmerelda Took	224	Crickhollow
1090	Hob Hayward	224	Crickhollow
1091	Old Tom Cotton	224	Hobbiton
1092	Rose Cotton	224	Hobbiton
1093	Lobelia Sackville	224	Michel Delving
1094	Fredegar Bolger	224	Hobbiton
1095	Hamfast Gamgee	224	Hobbiton
1096	Aldo Grubb	224	Hobbiton
1097	Drogo Hornblower	224	Crickhollow
1098	Simgal Onehand	224	Bree



Partei 5: Die Weisse Hand von Isengard

ID	Name	Race	Start
1100	Saruman	315	Isengard
1101	Enion	238	Larach Dunnan
1102	Aonghas	238	Freawul
1103	Bill Ferny	238	Bree
1104	Lotho Sackville	224	Michel Delving
1105	Ted Sandyman	224	Hobbiton
1106	Mauhur	212	Isengard
1107	Bugrug	212	Isengard
1108	Durbuhuk	212	Isengard
1109	Jeroibha	238	Larach Dunnan
1110	Urdrek	238	Freawul
1111	Sibroc	238	Larach Dunnan
1112	Grima	238	Edoras
1113	Ugluk	212	Isengard
1115	Istar Luin	315	Off map
1116	The Blue Wizard	315	Off map
1117	Robin Smallburrow	224	Michel Delving
1118	Lugdush	232	Isengard
1119	Urdren	238	Larach Dunnan
1120	Eribhen	238	Isengard
1121	Rotbrak	228	Urukbral
1122	Bogrash	228	Isengard
1123	Kraldag	212	Breeding Pits
1124	Calreas	238	Fialbar
1125	Krescal	232	Urukral
1126	Meibketch	212	Breeding Pits
1127	Verkub	238	Larach Dunnan
1128	Tukzark	212	Isengard

Partei 6: Schatten über Mirkwood

ID	Name	Race	Start
1130	Khamul	258	Dol Guldur
1131	Rogrog	222	Goblin-Gate
1132	Durin's Bane	340	Khazâd-dum
1133	Murazor	258	Mount Gundabad
1134	Ovatha IV	258	Camp Nuriag
1135	Urig	258	Camp Logath
1136	Gorovod	258	Camp Asdriag
1137	Urdrath	258	Camp Sagath
1138	Belash	258	Camp Variag
1139	Uvatha	258	Off map
1140	Gollum	224	A legion in Lórien
1141	Makloth	258	Camp Sagath
1142	Sel Ranak	258	Camp Logath
1143	Melath	258	Camp Asdriag
1144	Ashdurbuk Zalg	232	Mount Gundabad
1145	Ulrac	222	Mount Gundabad
1146	Radbug	222	Goblin-town
1147	Rogbag	232	Goblin-town
1148	Alcharoth	325	Dol Guldur
1149	Andrauglith	325	Dol Guldur
1150	Rughrav	222	Goblin-town
1151	Shelob	334	Torech Ungol
1152	Throkmaw	343	Torech Throkmaw
1153	Lamthanc	343	Torech Lamthanc
1154	Attercop	334	Spiders' Webs
1155	Lob	334	Spiders' Webs
1156	Cob	334	Spiders' Webs
1157	The Watcher	344	Hollin Gate
1158	Garnekh	222	Khazâd-dum
1159	Caelgraw	232	Mount Gundabad
1289	Luic	222	Goblin-town

Faction 7: Agenten von Mordor

ID	Name	Race	Start
1160	Ren the Unclean	218	Minas Morgul
1161	Dendra Dwar	218	Cirith Gorgor
1162	Hoarmurath	218	Cirith Ungol
1163	Sauron	315	Barad Dur
1164	Sangarunya	218	Umbar
1165	Adunaphel	218	Lugarlur
1166	Allurac	218	Jug Rijesha
1167	Vargaelas	218	Methir
1168	Stulestha	218	Sturlurtsa Khand
1169	Shagrat	232	Cirith Ungol
1170	Lagduf	202	Cirith Ungol
1171	Muzgash	202	Cirith Ungol
1172	Snaga	202	Cirith Ungol
1173	Yezmin IX	218	Umbar
1174	Sheablar	218	Jug Rijesha
1175	Aleamica	218	Methir
1176	Gothmog	218	Barad-dúr
1177	Grishnakh	202	Isengard
1178	Ji Indur Dawndeath	218	Black Gate
1179	Akhorahil	218	Black Gate
1180	Gorbag	232	Minas Morgul
1181	Darnal	232	Minas Morgul
1182	Halustil	218	Havens of Umbar
1183	Danetarsil	218	Jug Rijesha
1184	Rorajadhil	218	Methir
1185	Kragit	202	Barad-dúr
1186	Singoril	218	Havens of Umbar

Weitere Charaktere / Keine Partei

ID	Name	Race	Start
1200	Harry Goatleaf	231	Bree
1210	Tom Bombadil	345	
1211	Goldberry	345	
1220	King of the Dead	231	
1221	Roac	319	
1222	Moara	319	
1223	Carc	319	
1224	Gwaihir	317	
1225	Thuringbad	313	
1226	Anglach	313	
1227	Carrion Crows	318	
1228	Crebain Crows	318	
1229	Eye of Sauron	312	
1299	Radagast	315	Rhosgobel

Wichtige Stätten der Macht

Name	ID	Location	Force	Owner	ID	Type
Citadel of Gondor	G2511	Minas Tirith	F1001	Beregond	C1028	Hall of Warriors
Houses of Healing	G2512	Minas Tirith	F1001	Ioreth	C1011	Residence
Court of the Fountain	G2513	Minas Tirith	F1001	Unowned		Border Post
Meduseld	G2514	Edoras	F1008	Théoden	C1008	Residence
Stone House	G2515	Edoras	F1008	Gleowine	C1021	Bard's Hall
Swan Knights	G2517	Dol Amroth	F1005	Erchirion	C1026	Hall of Warriors
Thorin's Tomb	G2521	Erebor	F1032	Unowned		Residence
Chamber of Mazardul	G2522	Khazâd-dum	F1132	Unowned		Residence
Lake Watchtower	G2523	Dale	F1030	Unowned		Border Post
Border Grove	G2524	Caras Galadhon	F1035	Rumil	C1047	Border Post
Heart of Lórien	G2525	Caras Galadhon	F1035	Orophin	C1048	Site of Quendi (b3)
Ravenhill	G2526	Iron Hills	F1036	Bifur	C1052	Border Post
Ironfoot Hall	G2527	Iron Hills	F1036	Nori	C1051	Hall of Warriors
Hearth of the Halls	G2529	Halls of Thranduil	F1037	Galion	C1044	Site of Quendi (b3)
House of Elrond	G2532	Rivendell	F1060	Elrond	C1060	Site of Quendi (b3)
Hall of Fire	G2533	Rivendell	F1060	Glorfindel	C1074	Residence
Green Dragon	G2534	Michel Delving	F1062	Porto Boffin	C1083	Inn
Town Hole	G2535	Michel Delving	F1062	Will Whitfoot	C1062	Residence
Sackville Smial	G2536	Michel Delving	F1062	Lobelia	C1093	Residence
Bag End	G2537	Hobbiton	F1063	Frodo	C1066	Residence
Brandy Hall	G2538	Crickhollow	F1064	Esmerelda Took	C1089	Residence
3 Bagshot Row	G2539	Hobbiton	F1063	Hamfast	C1095	Residence
Ivy Bush	G2540	Hobbiton	F1063	Aldo Grubb	C1096	Inn
Sandyman's Mill	G2541	Hobbiton	F1063	Sandyman	C1084	Residence
Great Smials	G2542	Hobbiton	F1063	Eglantine Banks	C1088	Residence
Crickhollow House	G2543	Crickhollow	F1064	Fredergar Bolger	C1094	Residence
Golden Perch	G2544	Crickhollow	F1064	Drogo Hornblower	C1097	Inn
Prancing Pony	G2545	Bree	F1065	Barliman	C1065	Inn
Derndingle	G2546	Derndingle	F1067	Unowned		Site of Kala Yarenath (b5)
House of Tom Bombadil	G2547	Withywindle Banks	F1066	Tom Bombadil	C1210	Site of Kala Yarenath (b5)
Orthanc	G2550	Isengard	F1100	Saruman	C1100	Site of Istari (b6)
Gate of Isengard	G2551	Isengard	F1100	Tukzark	C1128	Hall of Warriors
Watchtower of Isen	G2552	Isengard	F1100	Bugrug	C1107	Border Post
Burzum	G2553	Breeding Pits	F1105	Meibketch	C1126	Site of Morei Serke (b9)
Warrior Hall	G2554	Larach Dunnan	F1101	Jeroibha	C1109	Hall of Warriors
Clansman's Hut	G2555	Freawul	F1102	Urdrek	C1110	Hall of Warriors
Eyrie	G2556	Fialbar	F1106	Unowned		Border Post
Orc-hold	G2560	Mount Gundabad	F1133	Caelgraw	C1159	Hall of Warriors
Northing Pits	G2561	Goblin-town	F1131	Luic	C1289	Site of Morei Serke (b9)
Under Hill	G2562	Goblin-town	F1131	Unowned		Border Post
Carchost	G2571	Black Gate	F1161	Ji Indur	C1178	Residence
Narchost	G2572	Black Gate	F1161	Akhorahil	C1179	Residence
Window of the Eye	G2573	Barad Dur	F1163	Sauron	C1163	Site of Sauron (b7)
Necromancer's Tower	G2574	Dol Guldur	F1130	Khamul	C1130	Site of Sauron (b7)
Smithing Halls	G2575	Iron Hills	F1036	Darin	C1053	Site of Khazâd (b4)
Shipyard of Mithlond	G2576	Grey Havens	F1061	Círdan	C1061	Site of Quendi (b3)
Forge of Moria	G2577	Khazâd-dum	F1132	Unowned		Site of Khazâd (b4)
Deeping Pits	G2578	Khazâd-dum	F1132	Garnekh	C1158	Site of Morei Serke (b9)

Name	ID	Location	Force	Owner	ID	Type
Torech Morgul	G2579	Minas Morgul	F1160	Darnul	C1181	Site of Morei Serke (b9)
Temple of Melkor	G2580	Lugarlur	F1165	Unowned		Dark Númenórean (b8)
Tower of Ungol	G2581	Cirith Ungol	F1162	Hoarmurath		Residence
Althing Hall	G2582	Larach Dunnan	F1101	Urdren	C1119	Residence
Blood-pit of Isengard	G2583	Breeding Pits	F1105	Rotbrak	C1121	Hall of Warriors
Throne of Angmar	G2584	Gundabad	F1133	Murazor	C1133	Residence
Port of Umbar	G2585	Havens of Umbar	F1164	Singoril	C1186	Merchant
Ungol Guardroom	G2586	Cirith Ungol	F1162	Lagduf	C1170	Border Post
Castamir's Crown	G2587	Havens of Umbar	F1164	Halustil	C1182	Inn
Shrine of Melkor	G2588	Jug Rijesha	F1166	Unowned		Dark Númenórean (b8)
Mumak Coral	G2589	Methir	F1167	Rorajadhil	C1184	Border Post
Adamant Tower	G2590	Barad-dûr	F1163	Kragit	C1185	Hall of Warriors

Erlaubte Gilden

Folgende Gildentypen wird man in der Welt finden bzw. können gebaut werden (wird regelmässig überprüft werden):

Erlaubte Gilden	Typ	Erlaubte Gilden	Typ
Kaufmannsgilde	4	Gaststätte	9
Border Post (Waldläufergilden)	5	Kirche Religion #1 bis #10	11 bis 20
Halls of Warriors (Rittergilden)	6	Residenz	21
Bardenschule	7		

Herstellbare Waffen und Rüstungen

WAFFEN	SCHILD
# 2 Weapon Name: Iron Shortsword	# 132 Shield Name: Shield (M)
# 3 Weapon Name: Iron Handaxe	
# 7 Weapon Name: Iron-tipped Spear	RÜSTUNGEN
# 9 Weapon Name: Usamiti Mace	# 135 Armor Name: Leather (M)
# 12 Weapon Name: Iron Tipped Lance	# 144 Armor Name: Chain Shirt (M)
# 13 Weapon Name: Ash Bow	
# 15 Weapon Name: Lainimit Horsebow	Nur mit Produktionsgeheimnis:
	# 153 Armor Name: Lamellar (M)
Nur mit Produktionsgeheimnis:	# 156 Armor Name: Full Chainmail (M)
# 18 Weapon Name: Ash Longbow	
# 19 Weapon Name: Iron Broadaxe	
# 20 Weapon Name: Usamiti Mattock	
# 21 Weapon Name: Iron Longsword	
# 22 Weapon Name: Iron Scimitar	

Alle anderen Waffen, Schilde und Rüstungen kann man nicht selbst herstellen und man wird sie auch nur selten bis überhaupt nicht finden.

Anfangssoldaten der Regenten und Söldner: Alle Soldaten tragen ein Chain Shirt #144. Nur die Waffen #2, #3, #7, #9, #13 und #15 können gewählt werden.

Hobbit Söldner bekommen Rüstung #134 Improvised Armour S und Schild #131 Improvised Shield S - sie sind halt keine Krieger (obwohl sie ganz schön zäh sein können...). Als Waffe können sie auf Grund der geringen Stärke nur Waffe #2 und #13.

Legends

The One Ring

ner

[illegible]

the Hobbit and the names of all other characters events items and places therein are trademarks of The Saul

Karte von Mittelerde

