

Dark Minions Regeln

In Middle-Earth: Dark Minions (MEDM) wird eine neue Kartenart vorgestellt: die Agenten. Karten dieser Kategorie haben einen violetten Hintergrund mit rostfarbenen Flecken. Agenten sind bestimmte Persönlichkeiten, die in geheimer Mission im Auftrag des Dunklen Herrschers oder eines seiner Stellvertreter unterwegs sind. Zwei Agenten, die als "normale" Gefahrenkarten vorkommen, sind Mein Schatz und Lobelia Sackheim-Beutlin.

Regeln, die es ermöglichen diese Karten neben ihrer Rolle als Agenten auch in anderen Funktionen einzusetzen, werden in Middle-Earth: Lidless Eye vorgestellt. Hierbei handelt es sich um eine eigenständige Erweiterung des Mittel Erde-Sammelkartenspiels, die 1997 erscheinen wird. Danach wird es möglich sein, die Agenten von Dark Minions unter, dem Einfluß von Saurons Statthaltern wie Charaktere zu spielen.

Permanente Ereignisse (Klarstellung)

Wenn sich eine Gemeinschaft in zwei oder mehr Gemeinschaften aufteilt, kann der Spieler Unterstützungskarten mit Permanenten Ereignissen, die auf die ursprüngliche Gemeinschaft wirkten, einer der neuen Gemeinschaften zuordnen. Einige dieser Ereignisse (z.B. Gemeinschaft) müssen jedoch abgeworfen werden, wenn sich eine Gemeinschaft aufteilt. Dies ist auf den entsprechenden Karten angemerkt.

KARTEN "BEISEITE LEGEN" (KLARSTELLUNG)

Bestimmte Karten und Auswirkungen führen dazu, daß andere Karten "beiseite gelegt" werden müssen (z.B. Opferung der Gestalt aus Middle-Earth: The Wizards. Diese Karten werden dann offen neben der normalen Spielfläche abgelegt, und zwar mitsamt der Ereigniskarte, die dafür ausschlaggebend war. Karten, die beiseite gelegt worden sind, können auf keinen Fall Ziel weiterer Karten oder Auswirkungen des Spiels werden, außer wenn dies ausdrücklich auf bestimmten anderen Karten vermerkt ist.

Die Beschränkung für einzigartige Karten bleibt bestehen.

Wenn es nicht anders vermerkt ist, werden alle beiseite gelegten Karten abgeworfen, wenn das Ereignis, daß zu ihrem Ablegen geführt hat, aus dem Spiel entfernt wird.

Normalerweise ist auf der Karte eines solchen zugehörigen Ereignisses eine Angabe zu finden, die sich auf die beiseite gelegte Karte bezieht. Wenn nicht anders vermerkt, zählen die Siegpunkte der beiseite gelegten Karten für ihren jeweiligen Spieler. Einige besondere Karten aus Middle-Earth: Dark Minions führen jedoch zur Gefangennahme von Charakteren. Gefangengenommene Charaktere, die beiseite gelegt werden, zählen als negative Siegpunkte für ihren Spieler.

DIE UNTERIRDISCHEN TIEFEN

Auf Ortskarten der Unterirdischen Tiefen ist an der Stelle, wo normalerweise die zugehörige Region verzeichnet ist, die Angabe "Unterirdische Tiefen" verzeichnet. Mit den folgenden Ausnahmen werden Orte in den Unterirdischen Tiefen wie normale Orte gehandhabt:

- Im Gegensatz zu anderen Orten befinden sich die Unterirdischen Tiefen nicht in einer bestimmten Region, sondern unter genau einem anderen Ort, der als ihr oberirdischer Ort bezeichnet wird.
- Anstelle eines nächstgelegenen Zufluchtsorts ist auf jedem Ort der Unterirdischen Tiefen eine Liste von "angrenzenden Orten" verzeichnet. Jeder Ort der Unterirdischen Tiefen ist mit einem oberirdischen Ort und einer Zahl von anderen Orten der unterirdischen Tiefen verbunden. Der zuerst aufgeführte angrenzende Ort ist immer der oberirdische Ort.
- Ritt auf den Adlern und Gwaihir können nicht auf Reisen zu oder von unterirdischen Orten benutzt werden. .
- Eine Gemeinschaft, die sich zu einem oder von einem unterirdischen Ort bewegt, verfügt über keine Reiseroute. Daher können Gefahrenkarten nur auf den neuen Aufenthaltsort der Gemeinschaft gespielt werden.
- Umgebungskarten, die den Ort verändern (z.B. Würgender Schatten, Friedliches Land usw.) können nicht benutzt werden, um die Ortsart eines unterirdischen Ortes zu ändern.
- Wenn eine Unterstützungskarte erfolgreich an einem Ort ausgespielt worden ist, kann der Spieler hier normalerweise einen weiteren, geringeren Gegenstand ausspielen. An einem unterirdischen Ort kann sogar ein beliebiger weiterer Gegenstand ausgespielt werden, der normalerweise hier spielbar ist.
- Die Siegpunkte einer Gemeinschaft, die sich an einem unterirdischen Ort befindet, dürfen nicht mitgezählt werden, wenn es um die Einberufung des Rats der Freien Völker geht.

Beispiel: Legolas wird getappt und spielt Glamdring (einen Bedeutenden Gegenstand) in den Unterirdischen Grotten aus. Die unterirdischen Grotten werden getappt. An jedem normalen, oberirdischen Ort könnte ein weiterer Charakter jetzt nur getappt werden, um einen weiteren, geringeren Gegenstand auszuspielen: Bei den Unterirdischen Grotten handelt es sich jedoch um einen Unterirdischen Ort, so daß ein weiterer ungetappter Charakter einen beliebigen Gegenstand ausspielen kann, der normalerweise hier spielbar ist (einen geringeren Gegenstand, einen bedeutenden Gegenstand oder einen Goldenen Ring).

Reisen zu Unterirdischen Orten

Eine Gemeinschaft, die sich zu Beginn eines Zuges an einem oberirdischen Ort aufhält, der Verbindung zu einem unterirdischen Ort hat, kann zu diesem unterirdischen Ort reisen. Eine Gemeinschaft, die sich zu Beginn eines Zuges an einem unterirdischen Ort aufhält, kann sich nur zu einem der angrenzenden Orte bewegen, die auf der Karte des unterirdischen Ortes verzeichnet sind.

Hinter jedem angrenzenden Ort ist eine Zahl in Klammern angeführt. Diese Zahl gibt an, wie schwer es ist, einen Weg dorthin zu finden. Wenn eine Gemeinschaft in ihrer Bewegungs-/Gefahrenphase einen Ort aufdeckt, zu dem sie von einem unterirdischen Ort aus reisen möchte, muß der Spieler mit 2W6 würfeln. Ist das Ergebnis mindestens gleich oder höher als die hinter dem Zielort in Klammern angegebene Zahl, so hat die Gemeinschaft einen Weg gefunden und die Bewegungs-/Gefahrenphase wird normal fortgesetzt. Andernfalls bleibt die Gemeinschaft am Ausgangsort ihrer Reise und die Bewegungs-/Gefahrenphase wird fortgesetzt, als hätte die Gemeinschaft sich nicht bewegt.

Eine Gemeinschaft, die von einem oberirdischen Ort zu einem angrenzenden unterirdischen Ort reisen will, muß nicht zu würfeln. Beispiel: Eine Gemeinschaft, die ihren Zug in Carn Dum beginnt, kann zu den Eisen-Tiefen reisen. Auf den Eisen-Tiefen ist Carn Dum als angrenzender Ort aufgeführt. Beginnt eine Gemeinschaft ihren Zug in den Eisen-Tiefen, kann sie versuchen, zu einem der auf der Karte angegebenen angrenzenden Orte zu reisen: Carn Dum (0), Die Unterirdischen Felder (6) oder Die Unterirdischen Gewölbe (7). Beschließt die Gemeinschaft, zu den Unterirdischen Gewölben zu reisen, muß der Spieler zu Beginn der Bewegungs-/Gefahrenphase mit 2W6 mindestens eine 7 würfeln, um dorthin zu gelangen. Gelingt dies nicht, muß sie in diesem Zug in den Eisen-Tiefen bleiben.

ERSCHEINUNGSFORMEN

Bestimmte Wesen (z.B. der Balrog, Gollum, Lobelia usw.) können in verschiedenen Erscheinungsformen auftreten, die jeweils durch eigene Karten dargestellt werden.

- Wenn sich die Erscheinungsform eines Wesens bereits im Spiel befindet, kann keine weitere Erscheinungsform desselben Wesens mehr ausgespielt werden. Eine Ausnahme dazu stellen die einzigartigen Drachen dar, von denen zur gleichen Zeit mehrere Erscheinungsformen im Spiel sein dürfen.
- Wenn ein Angriff einer Erscheinungsform besiegt worden ist, wird diese aus dem Spiel genommen. Im weiteren Verlauf des Spiels kann dann keine weitere Erscheinungsform des besiegten Wesens mehr ausgespielt werden.

Anmerkung: Wenn nur auf einer Karte vermerkt ist, daß sie eine weitere Erscheinungsform einer anderen Karte ist, gelten diese Beschränkungen für beide Karten.

Beispiel: Gollum (in seiner Erscheinungsform als Verbündeter) ist als Anhänger eines Charakters im Spiel. Unter dieser Voraussetzung darf keiner der Spieler die Karte Mein Schatz (Gollums Erscheinungsform als Agent) ausspielen, bevor Gollum

abgeworfen wird. Wenn Gollum eliminiert wird, kann keiner der Spieler mehr eine seiner Erscheinungsformen ins Spiel bringen.

CHARAKTERE GEFANGENNEHMEN

Bestimmte Gefahrenkarten mit Permanenten Ereignissen führen dazu, daß Charaktere gefangen genommen werden. Diese Karten werden als »Gefangenschaftskarten« bezeichnet. Ein Charakter, der in Gefangenschaft gerät, verläßt sofort seine Gemeinschaft und wird mit seiner Gefangenschaftskarte beiseite gelegt. Außerdem muß der Spieler der Gefangenschaftskarte eine Ortskarte aus seinem Ortsstapel auswählen, die ebenfalls zum betroffenen Charakter gelegt wird - dieser wird als »Befreiungsort« bezeichnet. Die Wahl dieses Ortes unterliegt folgenden Regeln:

- Anforderungen, die auf den entsprechenden Gefangenschaftskarten vermerkt sind, müssen vom gewählten Ort erfüllt werden (z.B. kann angegeben sein, daß es sich bei dem Ort um eine Ruine handeln muß o.ä.).
- Wenn die Gefangenschaftskarte auf einen Charakter gespielt wird, der über Regionskarten reist, muß sich der Befreiungsort entweder in einer der durchquerten Regionen oder in einer der angrenzenden Regionen befinden.
- Wenn die Gefangenschaftskarte auf einen Charakter gespielt wird, der sich nach den Grundregeln bewegt, muß sich der Befreiungsort in einer der Regionen befinden, in denen auch entweder der Ausgangsort oder der Zielort der Reise liegt.
- Wenn die Gefangenschaftskarte auf einen Charakter gespielt wird, der sich nicht bewegt muß sich der Befreiungsort in der Region befinden, in dem auch der Aufenthaltsort des Charakters liegt.
- Wenn der Charakter zu einem Ort reist, der Zugang zu einem Unterirdischen Ort hat, kann auch der unterirdische Ort als Befreiungsort gewählt werden.
- Wenn unter diesen Bedingungen kein Befreiungsort gewählt werden kann, ist auch keine Gefangenschaftskarte spielbar. Befreiungsorte, die von der Spielfläche entfernt werden, kommen immer zurück in den Ortsstapel.

Ein Charakter, der gefangen genommen worden ist, kann keine Handlungen durchführen (dies betrifft auch Heilung und Enttappen) und wird auch nicht von Auswirkungen weiterer Karten betroffen, auf denen nicht ausdrücklich vermerkt ist, daß sie auf Gefangene wirken. Ein Gefangener muß nicht kontrolliert werden (d.h. er benötigt keinen Einfluß mehr) und alle seine Gefolgsleute werden unter Allgemeinen Einfluß gestellt. Wenn auf der Gefangenschaftskarte nichts anderes angegeben ist, werden alle Gegenstände, Verbündete oder Ereignisse, die sich im Besitz des gefangenen Charakters befinden, abgeworfen. Eine Ausnahme hierzu stellen Ringe dar, die auch während der Gefangenschaft im Besitz des Charakters bleiben.

Solange sich ein Charakter in Gefangenschaft befindet, werden eventuelle Siegpunkte, die ein Spieler normalerweise für seine Kontrolle erhält, als negative Siegpunkte angerechnet. Wenn ein Charakter während seiner Gefangenschaft eliminiert wird, zählen die negativen Siegpunkte auf jeden Fall beim Rat der Freien

Völker (der eliminierte Charakter wird auf den Siegpunktstapel seines Spielers gelegt);

BEFREIUNG UND DER RETTUNGSANGRIFF

Um einen gefangenen Charakter wieder zurück ins Spiel zu bringen, muß er normalerweise von einer Gemeinschaft seines Spielers befreit werden. Es kann auch vorkommen, daß die Gefangenschaftskarte durch eine andere Aktion abgeworfen werden muß (z.B. durch den Einsatz der Karte Wundersame Geschichten). In diesem Fall bildet der Charakter am Befreiungsort eine eigene Gemeinschaft. Sollte im Verlauf des Spiels eine Situation auftreten, in der kein Charakter mehr unter der Gefangenschaftskarte liegt, wird diese abgeworfen und der Befreiungsort zurück in den Ortsstapel gelegt.

Um einen Charakter zu befreien muß eine Gemeinschaft in der Ortsphase am Befreiungsort sein und sich dem normalen Automatischen Angriff stellen. Dabei ist es egal, ob der Ort getappt oder ungetappt ist.. Als nächstes muß sich die Gemeinschaft dem »Rettungsangriff« stellen. Rettungsangriffe gelten nicht als Automatische Angriffe. Nach dem Rettungsangriff kann ein ungetappter Charakter der Gemeinschaft getappt werden, woraufhin sich alle Charaktere, die unter der Gefangenenkarte liegen, der Gemeinschaft unter Allgemeinem Einfluß anschließen (dieser muß in der nächsten Organisationsphase gemäß den Regeln verteilt werden). Damit war der Rettungsversuch erfolgreich. Der Aufenthaltsort der Gemeinschaft wird nun getappt, und ein ungetappter Charakter kann noch einen geringeren Gegenstand ausspielen.

Anmerkung: Wenn der Spieler eine eigene Karte des Befreiungsortes in seinem Ortsstapel hat, muß er diese benutzen, um zu seinem gefangenen Charakter zu reisen. Verfügt er nicht über die Ortskarte oder ist diese in seinem Abwurfstapel, kann er das bei der Gefangenschaftskarte seines Charakters liegende Exemplar seines Gegners benutzen, um dorthin zu gelangen. Wenn der Befreiungsversuch erfolgreich ist, bleibt diese Karte solange im Spiel, bis die Gemeinschaft den Ort verläßt. In diesem Fall darf der Spieler außer dem Rettungsversuch und dem Ausspielen eines geringeren Gegenstands an dem Ort jedoch nichts mehr unternehmen, bis die Gemeinschaft weiterreist und sein Spielstapel erschöpft ist.

AGENTEN

Ein Agent verfügt über die gleichen Eigenschaften wie ein Charakter: Volk, Beruf, Direkter Einfluß, Kampfgeschick, Konstitution, Geisteskraft, Siegpunkte und Besondere Fertigkeiten. Man benötigt jedoch keinen Allgemeinen Einfluß, um ihn ins Spiel zu bringen. Während des Spiels befinden sich Agenten immer in einem der folgenden Zustände: verdeckt und ungetappt, verdeckt und getappt, offen und ungetappt, offen und getappt oder offen und verwundet. Das Ausspielen von Agenten wird genauso gehandhabt, wie das Ausspielen von Gefahrenkarten.

Ein Agent funktioniert wie eine Kreatur, für die folgende Sonderregeln gelten:

- Normalerweise bleibt ein Agent solange im Spiel, bis er eliminiert wird.

- Bei der Berechnung der Mindestanforderung von Kreatur-Karten (siehe Turnierregeln des Rats von Minas Tirith) für den Spielstapel zählen Agenten jeweils nur als halbe Kreatur.

- Die Gesamtsumme der Geisteskraft aller Agenten in Spiel- und Reservestapel darf höchstens 36 betragen.

Ein Agent befindet sich immer an einem bestimmten Ort. Sobald ein Agent aufgedeckt wird oder zu einem Ort reist, der nicht als Heimatort auf seiner Karte verzeichnet ist, muß immer eine Ortskarte bei ihm liegen. Ortskarten eines offen ausliegenden Agenten müssen ebenfalls offen ausgelegt werden. Agenten können sich nur alleine bewegen und handeln (d.h. sie bilden keine Gemeinschaften).

Jeder Agent ist einzigartig und unterliegt den entsprechenden Beschränkungen. Wenn ein weiteres Exemplar eines bereits offen ausliegenden Agenten aufgedeckt wird; muß der zuletzt aufgedeckte Agent sofort abgeworfen werden.

Enttappen von Agenten

Agenten werden in der Vorbereitungsphase ihres Spielers automatisch enttappt.

Ausspielen von Agenten

Agenten kommen immer verdeckt und ungetappt ins Spiel. Zu diesem Zeitpunkt halten sie sich an einem ihrer Heimatorte auf (es ist also noch keine Ortskarte erforderlich). Agenten können nur in der Bewegungs-/Gefahrenphase des Gegners ausgespielt werden und zählen zur Beschränkung für Gefahrenkarten. In der Runde, in der sie ins Spiel gebracht werden, können sie keine Handlungen ausführen.

Handlungen von Agenten

Jeder Agent, der zu Beginn des gegnerischen Zuges bereits im Spiel war, kann in jedem Zug genau eine der folgenden Aktionen durchführen (Einzelheiten dazu werden im folgenden erläutert):

- Ein Agent (getappt oder ungetappt) kann sich zu einem beliebigen Ort bewegen, der sich in derselben oder einer angrenzenden Region befindet (siehe unten). Danach wird der Agent getappt. Agenten können nicht zu Zufluchtsorten oder Unterirdischen Orten reisen.

- Ein Agent kann in einem einzigen Zug zu seinem Heimatort zurückkehren. Dazu werden einfach alle bei ihm liegenden Ortskarten entfernt.

- Ein Agent kann getappt werden, um das Ausspielen bestimmter Kreaturen an seinem Aufenthaltsort zu ermöglichen (siehe unten). Ein verwundeter Agent kann geheilt werden. Dazu gelten die normalen Regeln.

- Ein getappter Agent kann enttappt werden.

- Ein ungetappter, offen ausliegender Agent kann mitsamt seiner Ortskarte wieder verdeckt werden.

Jede dieser Handlungen zählt als eine Aktion zur Höchstbeschränkung für Gefahrenkarten und kann nur in der Bewegungs-/ Gefahrenphase des Gegners durchgeführt werden.

Bewegung von Agenten

Um einen Agenten zu bewegen, wird er getappt und erhält eine neue Ortskarte. Diese wird auf eventuell bereits vorhandene Ortskarten gelegt, die bei bzw. auf der Agenten-Karte liegen (offen, wenn der Agent offen ausliegt, verdeckt, wenn er verdeckt ist). Wenn der Agent offen ausliegt, kommen alle Ortskarten außer dem Aufenthaltsort zurück auf den Ortsstapel. Die oberste Ortskarte eines Agenten gibt immer seinen momentanen Aufenthaltsort an.

Alternativ zu dieser Bewegungsmöglichkeit kann ein Agent auch die oberste Ortskarte von seinem Stapel entfernen (d.h. er bewegt sich zum letzten Aufenthaltsort zurück).

Anmerkung: Wenn nach den Grundregeln oder ohne Regionskarten gespielt wird, können sich Agenten nicht bewegen.

Aufdecken eines Agenten

Verdeckt liegende Agenten können zu jedem Zeitpunkt der Bewegungs-/Gefahrenphase des Gegners aufgedeckt werden. Dies zählt nicht als Aktion (siehe oben) und auch nicht zur Beschränkung für Gefahrenkarten. Agenten müssen aufgedeckt werden, um anzugreifen, Beeinflussungsversuche zu unternehmen oder wenn bestimmte Karten gespielt werden.

Anmerkung: Auf bestimmten Gefahrenkarten ist angegeben, daß ein Agent getappt werden muß, damit die entsprechende Gefahrenkarte wirksam wird. Ein verdeckter Agent, der dazu getappt werden soll, muß aufgedeckt werden.

Wenn ein Agent aufgedeckt wird, bevor er sich zum erstenmal bewegt hat, muß sein Spieler sofort festlegen, an welchem seiner Heimorte er sich befindet. Dazu wird die entsprechende Ortskarte zum Agenten gelegt. Ist keine solche Ortskarte verfügbar, wird der Agent am Ende der Runde abgeworfen.

Wenn ein Agent aufgedeckt wird, nachdem er sich bewegt hat, muß die erste bei ihm liegende Ortskarte entweder einer seiner Heimorte sein, in derselben Region liegen wie dieser oder sich in einer angrenzenden Region befinden. Jeder weitere Ort muß sich entweder in derselben Region befinden wie der vorherige Aufenthaltsort oder in einer der angrenzenden Regionen.

Wenn der »Reisestapel« eines Agenten Regelwidrigkeiten aufweist, wird der Agent ohne weitere Auswirkungen sofort abgeworfen und seine Ortskarten werden in den Ortsstapel zurückgelegt

Wird ein Agent mitsamt seinen Ortskarten aufgedeckt, werden alle Ortskarten außer dem aktuellen Aufenthaltsort zurück in den Ortsstapel gelegt, nachdem die Richtigkeit der Reiseroute überprüft worden ist.

Ausspielen von Kreaturen am Aufenthaltsort eines Agenten

Wenn sich ein Agent an einer Ruine/einem Hort, einem Schattenhort oder einem Hort der Dunkelheit aufhält, an dem sich auch eine Gemeinschaft des gegnerischen Spielers befindet, kann der Agent getappt werden, um diese Gemeinschaft mit einer nicht-einzigartigen Kreatur anzugreifen, die der Art des Automatischen Angriffs an diesem Ort entspricht (z.B. ein weiterer Angriff durch Trolle, wenn der Automatische Angriff ebenfalls durch Trolle erfolgt). Der Angriff durch diese Kreatur muß dabei keiner Region und auch keinem Ort zugeordnet werden.

Wenn sich ein Agent an einem seiner Heimorte befindet und eine Gemeinschaft des Gegners sich zu diesen bewegt oder sich an einem aufhält, kann der Agent getappt werden, um die Gemeinschaft mit Kreaturen (siehe unten) anzugreifen, die keiner Region und keinem Ort zugeordnet werden müssen. Die Wahl der Kreaturen ist dabei von der Art des Ortes abhängig. An den betreffenden Orten können jeweils folgende Kreaturen gespielt werden (Ein Agent zählt nicht als Kreatur.):

- Menschen, Zwerge, Elben, Dunedain und Hobbits an Freien. Orten.
- Orks, Nazgul, Menschen, Zwerge, Elben, Dunedain und Hobbits an Grenzorten.
- Orks, Nazgul und Trolle an Ruinen & Horten.
- Orks, Nazgul, Untote und Trolle an Schattenorten.
- Orks, Nazgul und Trolle an Horten der Dunkelheit.

Diese Kreaturen zählen auch zum Gefahrenlimit.

Um eine der beiden angegebenen Handlungen durchzuführen muß der Agent aufgedeckt werden (wenn er nicht schon offen ausliegt).

Angriffe durch Agenten

In der Ortsphase des Gegners kann jeder Agent des Spielers eine Gemeinschaft angreifen, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Der Agent befindet sich am gleichen Ort wie die Gemeinschaft..
- Die Gemeinschaft beschließt, den Ort zu betreten.

Dieser Angriff wird sofort nach dem Automatischen Angriff angekündigt und durchgeführt. Der Angriff zählt nicht Höchstbeschränkung für Gefahrenkarten und kann auch durchgeführt werden, wenn der Agent bereit getappt ist. Ein verdeckt ausliegender Agent muß dazu aufgedeckt werden.

Anmerkung: Bestimmte Karten (z.B. Die List des Feindes, Hinterhältige Entführung usw.) können es einem Agenten ermöglichen, eine Gemeinschaft auch in ihrer Bewegungsphase anzugreifen.

Kampf mit einem Agenten

Wenn ein Agent eine Gemeinschaft angreift, verfügt er normalerweise über einen Hieb. Kämpfe mit Agenten werden wie normale Angriffe gehandhabt, allerdings gelten folgende Änderungen:

- Das Kampfgeschick eines Agenten wird mit 2W6 modifiziert. Für jeden Hieb wird gegebenenfalls einzeln gewürfelt.
- Auch ein verwundeter Agent kann angreifen - dabei wird das Kampfgeschick eines verwundeten Agenten allerdings um -2 modifiziert
- Wenn der Agent bei der Ankündigung des Hiebes noch verdeckt liegt, gelten folgende Modifikationen:
 - Befindet sich der Agent an einem seiner Heimatorte, erhält er für den Angriff +5 auf Kampfgeschick und +1 auf Konstitution. Außerdem kann der Angreifer die Opfer bestimmen.
 - Befindet sich der Agent nicht an einem seiner Heimatorte, erhält er für den Angriff +2 auf Kampfgeschick.

Wenn ein Agent vor der Ankündigung des Angriffs durch die Wirkung einer Karte erneut verdeckt wird, gilt er bei der Ankündigung bereits wieder als verdeckt.

- Wenn ein offen ausliegender Agent eine Gemeinschaft an einem seiner Heimatorte angreift, erhält er für den Angriff +2 auf Kampfgeschick und + 1 auf Konstitution.
- Wenn er nicht eliminiert wird, bleibt ein Agent nach dem Angriff im Spiel, und zwar entweder offen und getappt oder offen und verwundet.

Anmerkung: Da es sich bei Agenten nicht um Charaktere handelt, können auch keine Unterstützungskarten zur Modifizierung ihres Kampfgeschicks ausgespielt werden (z.B. kann das Kampfgeschick nicht durch einen Riskanten Schlag erhöht werden).

Beispiel: Während der Bewegungs-/Gefahrenphase (B/G-Phase) des Gegners kommt Gisulf ins Spiel. Dies zählt zunächst zur Höchstbeschränkung für Gefahrenkarten. Er wird verdeckt ausgelegt und befindet sich zunächst an einem noch nichtfestgelegten Heimatort: Stadt der Waldmenschen, Seestadt oder Thal. In dieser Runde kann Gisulf noch keine Handlung unternehmen, da er gerade erst ins Spiel gekommen ist. Würde in dieser Runde jedoch eine Gemeinschaft zu einem seiner Heimatorte reisen und diesen betreten, könnte er die Gemeinschaft bereits in ihrer Ortsphase angreifen.

In der nächsten B/G-Phase des Gegners bewegt sich dessen Gemeinschaft nach Lorien. Gisulf zieht in die Täler des Anduin, um näher an Orten zu sein, die von Lorien aus erreichbar sind. Dies ist möglich, da sich die Stadt der Waldmenschen im Westlichen Dürsterwald befindet und dieser an die Täler des Anduin grenzt. Eine der eigenen Gemeinschaften ist gerade am Adlerhorst, und Framsburg liegt auf dem Abwurfstapel, also muß ein anderer Ort für Gisulf gewählt werden. Er kann entweder

zu Beorns Haus oder zu den Schwertefeldern reisen. Gisulf reist zu den Schwertefeldern, was als eine Handlung bezüglich der Beschränkung für Gefahrenkarten zählt. Er wird getappt und erhält die entsprechende, verdeckt ausgespielte Ortskarte. Vielleicht will der Gegner ja in der nächsten Runde einen Ring ins Spiel bringen.

In der eigenen Vorbereitungsphase wird Gisulf enttappt. Der Gegner zieht mit seiner Gemeinschaft in dieser B/M-Phase zur Orkstadt. Da die Orkstadt im Hohen Paß liegt, und der Hohe Paß an die Täler des Anduin grenzt, kann Gisulf ebenfalls dorthin reisen. Dazu wird er getappt und erhält eine weitere, verdeckte Ortskarte - die Orkstadt.

Jetzt ist Gisulf am selben Ort wie die Gemeinschaft, und es könnten noch weitere Gefahrenkarten gegen die Gemeinschaft ausgespielt werden (wie z.B. Erfolgreiche Suche). Unglücklicherweise verfügt Gisulfs Spieler über keine weiteren brauchbaren Karten.

In der Ortsphase' betritt die 'Gemeinschaft die Orkstadt' und stellt sich dem Automatischen Angriff. Danach beschließt der Spieler, die gegnerische Gemeinschaft mit Gisulf anzugreifen.

Der Agent wird aufgedeckt und seine Ortskarten werden überprüft - die Reiseroute war korrekt: Von der Stadt der Waldmenschen (seinem gewählten Heimatort) im Westlichen Dürerwald zu den Schwertefeldern in den Tälern des Anduin und von dort aus zur Orkstadt im Hohen Pass. Jede dieser Regionen grenzt an die jeweils nächste. Die Schwertfelder kommen zurück auf den Ortsstapel und die Orkstadt bleibt offen bei Gisulf liegen.

Für diesen Angriff beträgt Gisulfs Kampfgeschick 7 (sein normales Kampfgeschick von 5 plus 2, weil er bei der Ankündigung des Angriffs verdeckt war). Bei der Gemeinschaft befindet sich der ungetappte Elladan, der sich dem Angriff stellt. Sein Kampfgeschick beträgt 5 (er wird getappt). Gisulf würfelt eine 8, was zusammen mit seinem Kampfgeschick 15 ergibt. Elladan würfelt nur eine 6, was insgesamt nur 11 ergibt - er ist verwundet.

Siegpunkte für Agenten

Siegpunkte für Agenten kann nur der Gegner erhalten. Dazu muß er den Agenten besiegen. Wenn ein Spieler seinen eigenen Agenten besiegt (Es gibt Karten, die einen Spieler zwingen, gegen eigene Agenten zu kämpfen), wird dieser aus dem Spiel genommen, ohne daß er hierfür Siegpunkte erhält.

Siegpunkte durch das Besiegen von Agenten zählen zu den Punkten für besiegte Kreaturen.

Beeinflussung durch Agenten

Bestimmte Karten oder besondere Fähigkeiten ermöglichen es, mit Agenten während der gegnerischen BIM-Phase Beeinflussungsversuche gegen Verbündete, Heere,

Gefolgsmänner und Charaktere zu unternehmen. Nach einem Beeinflussungsversuch bleibt ein Agent offen liegen.

Um einen Verbündeten, Gefolgsmann oder Charakter zu beeinflussen, muß sich der Agent an dessen neuem Aufenthaltsort aufhalten (oder an dessen alten, wenn sich die Gemeinschaft nicht bewegt hat). Um ein Heer zu beeinflussen, muß der Agent an dem Ort sein, an dem das Heer ins Spiel gebracht werden kann.

Der Beeinflussungs-Wurf wird nach den normalen Regeln durchgeführt, die in Kapitel 4 der Fortgeschrittenenregeln angegeben sind. Dabei gelten allerdings folgende Änderungen:

- Anstelle eines Charakters unternimmt der Agent den Beeinflussungsversuch.
- An seinen Heimatorten erhält ein Agent eine Modifikation von +2 auf seinen Einflußwurf.
- Es können keine Unterstützungskarten für den Agenten ausgespielt werden (z.B. Heerschau o.a.).
- Wenn ein beeinflusster Charakter (oder Gefolgsmann) denselben Heimatort wie der Agent hat und sich beide dort befinden, wird seine Geisteskraft als null gewertet.
- Wenn ein beeinflusster Verbündeter um Heimatort des Agenten spielbar ist und sich beide dort befinden, wird seine Geisteskraft als null gewertet.
- Wenn ein beeinflusstes Heer am Heimatort des Agenten spielbar ist, wird der Wert, der erforderlich ist, um das Heer zu spielen, als null gewertet.

KREATUREN ALS AUTOMATISCHE ANGRIFFE

Jede Kreatur, die als Automatischer Angriff ausgespielt wird, wandert selbst dann auf den Abwurfstapel, wenn sie besiegt wurde - solche Kreaturen bringen keine Siegpunkte ein.