



HdR-LCG - Hammer und Amboss

Eine universell anwendbare 2-Deck Strategie von **Sebastian Barth**

Originaltext aus dem Boardgamegeek-Forum ([Link](#))

Deutsche Übersetzung: **G. Uitz**, V1.1

Howdy Forum,

neulich fragte ich mich, ob es wohl möglich sei, aus dem Material des HdR:LCG Grundspiels zwei Decks zusammenzustellen, die sich gegenseitig ergänzen, aber einzeln für das Solospiel ungeeignet sind. Dies ist insofern kein Widerspruch, da es bei vielen Karten keine Rolle spielt, welcher der beiden Mitspieler sie ausspielt, z. B.:

- ♦ Es spielt keine Rolle, wer *Eine Prüfung des Willens* ausspielt, solange dadurch der eben aufgedeckte Verrat neutralisiert wird.
- ♦ Es spielt keine Rolle, auf welcher Seite *Faramir* seine Fähigkeit nutzt.
- ♦ Es spielt keine Rolle, wer anfänglich das *Horn von Gondor* ausspielt.
- ♦ Es spielt keine Rolle, bei wem die *Tochter des Nimrodel* ausliegt.

... und diese Liste lässt sich noch beliebig fortführen.

Welche Aspekte des Spiels spielen aber eine Rolle und wie kann man sie zugunsten der Spieler beeinflussen? Da Orts- und Verratskarten spielerunabhängig sind, bleiben nur mehr zwei Aspekte übrig: Die Verteilung der Gegner und Bedrohungen.

Mein Vorschlag ist folgender: Ein Spieler stellt ein Deck zusammen, dass als "Amboss" dient, der andere spielt den "Hammer".

Der Amboss

Die Aufgabe des Amboss-Spielers ist es, möglichst alle Feinde auf seine Seite zu holen und damit den relativ kampfschwachen Hammer-Spieler vor jeglichen Zweikämpfen zu bewahren. Dazu ist es mitunter hilfreich, freiwillig einen höheren Bedrohungsgrad in Kauf zu nehmen als der Hammer. Auf diese Weise erlangt der Amboss die Kontrolle über die Gegnerverteilung und kann im Falle eines erhöhten Gegneraufkommens dafür sorgen, dass dem Hammer eher schwächere Gegner zugeteilt werden.

Hilfreiche Karten für den Amboss sind:

- ❖ *Plattenrüstung der Veste* – viele Kämpfe bedeutet auch, dass die Charaktere immer wieder Treffer einstecken müssen. Mit dieser Karte wird euer Held etwas widerstandsfähiger.
- ❖ *Wald aus Speeren* – ist mit den Karten des Grundspiels nicht sehr brauchbar, aber im Prinzip die perfekte Karte für den Amboss. Sobald weitere Helden der Taktiksphäre verfügbar sind, wird diese Karte gewiss öfter zum Einsatz kommen.
- ❖ *Tochter des Nimrodel* (und andere "Heilerkarten") – Karten mit Heilfertigkeiten sind auf dem Schlachtfeld immer gefragt. Ihr entscheidet, in welches Deck sie gepackt werden.
- ❖ *Dunkles Wissen* – Das Wissen darüber, welche Schattenkarten als nächstes kommen werden, ist meines Erachtens unerlässlich um abzuwägen, welche Angriffe unverteidigt durchgehen können.
- ❖ *Son Arnors* – Falls jemals ein stärkerer Gegner die Charaktere des Hammers bedroht, könnt ihr ihn mit dieser Karte doch noch im Nachhinein auf den Amboss aufschlagen lassen.



Der Hammer

Der Hammer sollte den Amboss im Kampf dahingehend unterstützen, dass er seine Fernkämpfer in die Schlacht schickt (Legolas!). Da er sich auf eigenem Territorium (hoffentlich) keinen Gegnern im Kampf stellen muss, kann er den Großteil seiner Charaktere ins Abenteuer schicken und dort für raschen Fortschritt sorgen. Dieses Vorhaben gelingt ihm umso besser je niedriger sein Bedrohungsgrad ist.

Hilfreiche Karten für den Hammer sind:

- ❖ Alle Charaktere mit Fernkampfeigenschaften – aus offensichtlichen Gründen (obwohl auch Schildwache brauchbar ist.)
- ❖ *Tuk auf Wanderschaft* - Ich lese oft: "Ganz brauchbare Eigenschaftswerte für 2 Ressourcen, aber was ist mit seinen Fähigkeiten?" Dafür gibt es nun einen Nutzen: Seine Fähigkeit gibt ihm die Attribute „Fernkampf“ und „Schildwache“ und er passt sehr gut in das Konzept vom „niedrigen / hohen Bedrohungsgrad“. Werdet ihn gleich nach Erhalt los und der Amboss erhält nicht nur einen neuen Mitstreiter sondern auch einen höheren Bedrohungsgrad. Sollte es notwendig sein, kann er wieder zum Ausspieler zurückwandern. In Einzelfällen kann er auch mittels Schleichattacke ins Spiel gebracht werden, um kurzzeitig den Bedrohungsgrad zu beeinflussen und anschließend wieder auf die Hand zurückzuwandern.
- ❖ *Ein Licht im Dunkel* – Falls der Hammer durch einen Gegner in Bedrängnis geraten ist, kann ihn der Amboss im nächsten Spielzug zu sich holen.
- ❖ *Begrüßung der Ghaladrim* – Zu Beginn möchtet ihr sicherstellen, dass EUER Bedrohungsgrad niedrig ist.

Zusammenfassung

Die Hauptaufgaben des **Amboss-Spielers** sind:

- *möglichst alle Gegner auf seine Seite bringen um sie dann im Kampf zu besiegen*

Nebenaufgaben sind:

- *einen höheren Bedrohungsgrad riskieren*
- *Offensivkraft anbieten*

Die Hauptaufgaben des **Hammer-Spielers** sind:

- *für den Abenteuerfortschritt sorgen*

Nebenaufgaben sind:

- *sich um Ortskarten kümmern*
- *sich um Verratskarten kümmern*
- *Fernkampfunterstützung bieten*

Deckliste

Zuletzt zeige ich euch zwei Beispieldecks, die aus einem Grundspiel zusammengestellt wurden. Können diese Decks mit weiteren Kopien des Grundspiels verbessert werden? Oh ja! Macht es trotzdem Spaß, mit diesen Decks zu spielen? Oh ja!

Wo ich es für notwendig befand, fügte ich einige erklärende Worte hinzu.

Die Decks wurden mit dem [CardGameDB.com LotR Deckbuilder](https://cardgamedb.com/LotR/Deckbuilder) erstellt.



Das "Hammer" Deck

Kartenname	Anz.	Bemerkung
Helden (3)		
Eleanor	1	(Da der Amboss-Spieler meist einen höheren Bedrohungsgrad akzeptieren muss, ist er anfällig gegen bestimmte Verratskarten. Eleanor ist ein probates Gegenmittel dafür und deswegen im Deck)
Eowyn	1	(hat hier jemand "Abenteuerfortschritt" gesagt?)
Legolas	1	(hat hier jemand "Fernkampf" und Abenteuerfortschritt" gesagt?)
Verbündete (13)		
Gandalf	1	
Speerträger Gondors	3	(als Schildwache steht er dem Amboss bei Kämpfen bei)
Berittene Bogenschützen	2	
Führer durch Lorien	3	
Fährtenleser des Nordens	2	
Tuk auf Wanderschaft	2	(wird fast immer an den Amboss-Spieler abgegeben)
Verstärkungen (11)		
Klinge aus Gondolin	2	
Plattenrüstung der Veste	1	(nur für Gloin)
Zwergenaxt	2	
Horn von Gondor	1	(das Horn sollte meiner Meinung nach auf eurer Seite gespielt werden. Spielt sie auf Legolas, außer ihr wartet auf die zweite Klinge Gondors)
Macht in der Erde	2	
Die Gunst der Herrin	2	
Unerwarteter Mut	1	
Ereignisse (26)		
Ein Licht im Dunkel	2	
Eine Prüfung des Willens	2	
Schwertbeherrschung	3	
Zwergengrab	1	
Finte	2	
Glück oder Schicksal	1	
Hastiger Hieb	2	(Lasst euren Partner wissen, wann ihr die Karte bereit habt, und er kann einzelne Angriffe unverteidigt ohne Risiko durchlassen)
Schneller Schlag	2	
Pfeilregen	2	
Haltet Stand!	3	
Bleibt zusammen!	1	
Ein starker Wille	2	(wird in den meisten Fällen von Eleanor genutzt)
Flinker Hieb	1	
Begrüßung der Galadhrim	2	



Das “Amboss” Deck

Kartenname	Anz.	Bemerkung
Helden (3)		
Denethor	1	(hat den höchsten Verteidigungswert aller Helden)
Gloin	1	(ist ein “Ressourcengenerator”, sofern er ständig geheilt wird)
Glorfindel	1	(seine Heilfähigkeit ist in Notfällen ganz brauchbar, ansonsten hilft er je nach Bedarf im Kampf aus oder unterstützt den Hammer im Abenteuer)
Verbündete (27)		
Tochter des Nimrodel	3	
Hammerschmied von Erebor	2	
Faramir	2	(wenn ihr ihn nicht im Kampf einsetzen wollt, verstärkt er die Charaktere des Hammers die sich dem Abenteuer stellen. Ich finde ihn sehr nützlich, da seine Fähigkeit nach Aufdecken der Begegnungskarten aber vor Berechnung der Gesamtwillensstärke ausgelöst werden kann)
Gandalf	3	(drei Kopien der Karte für den Einsatz mit <i>Schleichangriff</i>)
Gléowine	2	
Wächter der Veste	3	
Henamarth Flusslied	1	(ich empfehle seinen Einsatz nach Ende der Abenteuerphase, um die oberste Schattenkarte anzusehen)
Langbart Orkschlächter	2	
Bergarbeiter der Eisenberge	2	
Silberlauf-Bogenschütze	2	(ihr könnt diese Karte für den Fernkampfeinsatz auf die Seite des Hammer-Spielers bekommen, wenn ihr sie z.B. für Eowyns Aktion ablegt und dann mit <i>Haltet Stand!</i> auf der anderen Seite zurückholt)
Schneeborn-Späher	3	
Sohn Arnors	2	
Verstärkungen (10)		
Celebrians Stein	1	
Dunkles Wissen	1	(für Gloin. Er erhält mehr Ressourcenmarker, wenn er die Angriffe unverteidigt „schluckt“, aber nur wenn er weiß, was auf ihn zukommt)
Falle im Wald	2	
Beschützer Loriens	2	
Selbsterhaltungstrieb	2	(für Gloin)
Truchsess von Gondor	2	(ich würde die Karte <i>Glorfindel</i> geben. Er kann damit seine Spezialfähigkeit nutzen und Karten wie <i>Loriens Reichtum</i> bezahlen)
Ereignisse (13)		
Immer wachsam	2	
Für Gondor	2	
Grimmige Entschlossenheit	1	
Loriens Reichtum	2	
Radagasts Schläue	2	
Schleichangriff	2	
Heldenhaftes Opfer	2	

So, das ist vorerst alles und ich hoffe, es hilft euch auf eurem spannenden und gefährlichen Weg durch Mittelerde.