

MIDDLE-EARTH™

TABLETOP-STRATEGIESPIEL



DIE REISE DES RINGTRÄGERS

DER
HERR DER RINGE

© Warner Bros. Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. DER HOBBIT: EINE UNERWARTETE REISE, DER HOBBIT: SMAUGS EINÖDE und DER HOBBIT: DIE SCHLACHT DER FÜNF HEERE und die Namen und Bezeichnungen der Charaktere, Gegenstände, Ereignisse und Orte darin sind Marken der The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises unter Lizenz an New Line Productions, Inc. (619)

© 2020 New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Der Herr der Ringe: Die Gefährten, Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs und die Namen und Bezeichnungen der Charaktere, Gegenstände, Ereignisse und Orte darin sind Marken der The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises unter Lizenz an New Line Productions, Inc.

Alle Zitate aus J.R.R. Tolkiens literarischer Trilogie Der Herr der Ringe (einschließlich aller Bände) © The Tolkien Estate 1954-55, 1966.

WALDLÄUFER VON ITHILIEN



ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Obwohl die Waldläufer von Ithilien keine eigenständige Armeeliste sind, haben sie auf Seite 7 ihre eigene Legendäre Legion, die speziell dafür konzipiert wurde, die Waldläufer von Ithilien auf dem Schlachtfeld darzustellen. Hier werden wir über diese Legendäre Legion sprechen.

Diese Legendäre Legion darf enthalten: Faramir, Hauptmann von Gondor, mit Bogen; Madril, Hauptmann von Ithilien; Damrod, Waldläufer von Ithilien; Anborn, Waldläufer von Ithilien; Mabelung, Waldläufer von Ithilien; Frodo Beutlin mit Mithrilkettenhemd, Stich und Elbenumhang; Samweis Gamdschie mit Elbenumhang; Sméagol; Hauptleute von Minas Tirith; Osgiliath-Veteranen; Krieger von Minas Tirith und Waldläufer von Gondor.

ARMEEBONUS

Als Legendäre Legion hat diese Armee als solche keinen Armeebonus. Auf Seite 7 siehst du die vollständige Liste der Sonderregeln und zusätzlichen Regeln für die Waldläufer von Ithilien.

ANBORN, WALDLÄUFER VON ITHILIEN..... 35 PUNKTE (MENSCH, GONDOR, INFANTERIE, HELD) – GERINGER HELD

B	K	S	V	A	L	M
6"	4/3+	4	5	1	1	4

H	W	S
1	1	1

SONDERREGELN

Waldbewohner

Tödliche Präzision **AKTIV** – In jedem Zug darf Anborn einen einzelnen Heldentumspunkt ausgeben, ohne seinen Vorrat zu verringern (auch wenn er kein Heldentum mehr hat), um entweder einen Trefferwurf, einen Im-Weg-Wurf oder einen Verwundungswurf zu modifizieren, wenn er mit seinem Bogen schießt.

Anborn, Waldläufer von Ithilien, darf als Teil der Armeeliste von Minas Tirith ausgewählt werden.

AUSRÜSTUNG

Rüstung, Schwert und Bogen

HEROISCHE TATEN

- Heroische Zielgenauigkeit

MABLUNG, WALDLÄUFER VON ITHILIEN..... 35 PUNKTE (MENSCH, GONDOR, INFANTERIE, HELD) – GERINGER HELD

B	K	S	V	A	L	M
6"	4/3+	4	5	1	1	4

H	W	S
1	1	1

SONDERREGELN

Waldbewohner

Vogelrufe **AKTIV** – Mablung und alle Waldläufer von Gondor innerhalb von 6 Zoll um ihn (inklusive Faramir, Madril, Damrod und Anborn) erhalten die Sonderregel *Wie ein Schatten*. Zusätzlich profitieren feindliche Modelle, die Ziel einer Fernkampfatte von Mablung oder beliebigen Waldläufern von Gondor innerhalb von 6 Zoll um ihn (inklusive Faramir, Madril, Damrod und Anborn) für die Dauer der Fernkampfatte nicht von der Sonderregel *Wie ein Schatten*.

Mablung, Waldläufer von Ithilien, darf als Teil der Armeeliste von Minas Tirith ausgewählt werden.

AUSRÜSTUNG

Rüstung, Schwert und Bogen

HEROISCHE TATEN

- Heroische Zielgenauigkeit

WANDERER IN DER WILDNIS



ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Diese Armee darf enthalten: Tom Bombadil; Goldbeere; Múrin & Drár; Gerstenmann Butterblüte und Harry Geißblatt.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Die Wanderer in der Wildnis stellen die wundersamen und mysteriösen Leute dar, die nicht in irgendeine Armee passen, und werden als solche nicht als Armee in der Verbündetenmatrix geführt. Jedes Profil der einzelnen Wanderer in der Wildnis gibt an, mit welchen Armeen sie sich verbünden können und welcher Art diese Bündnisse sind.

ARMEEBONUS

Da die Wanderer in der Wildnis keine Armee sind und nicht mal wirklich eine Streitmacht, gibt es auch keinen Armeebonus für sie.

GERSTENMANN BUTTERBLÜTE..... 40 PUNKTE (MENSCH, INFANTERIE, HELD) – GERINGER HELD

B	K	S	V	A	L	M	H	W	S
6"	3/4+	3	4	1	2	4	1	3	2

AUSRÜSTUNG

Prügel (Knüppel)

HEROISCHE TATEN

- Heroische Entschlossenheit
- Heroische Verteidigung

SONDERREGELN

Gerstenmann Butterblüte, zu Euren Diensten **AKTIV** – Während seiner Bewegungsphase kann Gerstenmann Butterblüte, wenn er sich in Basekontakt mit einem befreundeten **Helden**-Modell befindet, einen Willenskraftpunkt ausgeben, um diese Fähigkeit einzusetzen. Wenn er dies tut, wirf einen W6. Bei 5+ erhält der **Held** einen Lebenspunkt zurück, den er zuvor in der Schlacht verloren hat. Wenn Gerstenmann Butterblüte diese Sonderregel bei einem **Helden** aus der Armeeliste der Gefährten einsetzt, erhält der **Held** stattdessen bei 4+ einen verlorenen Lebenspunkt zurück.

Lutz das Pony **PASSIV** – Du darfst Lutz das Pony in dieselbe Streitmacht wie Gerstenmann Butterblüte aufnehmen, als sei Lutz ein Teil von Gerstenmanns Kriegerschar, auch wenn deine Streitmacht Sam nicht enthält. Wenn in Gerstenmanns Kriegerschar Lutz das Pony enthalten ist, kostet er nur 10 Punkte statt 25 Punkte. Außerdem kann Gerstenmann von den Sonderregeln *Geregelte Mahlzeiten* und *Zweites Frühstück* profitieren.

VERBÜNDETE

Gerstenmann Butterblüte ist ein historischer Verbündeter der Gefährten.

Er ist ein zweckmäßiger Verbündeter des Auenlandes, der Waldläufer, Minas Tiriths, der Lehen, der Toten von Dunharg, Rohans, der Wilden Menschen des Drúadan-Waldes, Bruchtals, Lothlóriens, der Hallen Thranduils, Fangorns und des Nebelgebirges.

Er ist ein unmöglicher Verbündeter aller anderen Armeelisten.

HARRY GEISSBLATT 40 PUNKTE

(MENSCH, STROLCH, INFANTERIE, HELD) – GERINGER HELD

B K S V A L M
6" 3/4+ 3 3 1 2 3

H W S
1 3 1

AUSRÜSTUNG

Dolch und Laterne

Laterne PASSIV – Der Bereich in einem 12-Zoll-Radius um Harry Geißblatt ist beleuchtet, als sei Tageslicht vorhanden. Modelle in diesem Bereich können klar gesehen werden, außer eine andere Sonderregel verhindert dies.

SONDERREGELN

Torwächter AKTIV – Während der Initiativephase, nachdem die Initiative ausgewürfelt wurde, darf Harry Geißblatt einen Willenskraftpunkt ausgeben, um diese Sonderregel einzusetzen. Wenn er dies tut, wähle ein feindliches **Infanterie**-Modell innerhalb von 6 Zoll um Harry Geißblatt, zu dem er eine Sichtlinie ziehen kann, und wirf einen W6. Bei 3+ kann sich das gewählte Modell in diesem Zug nicht bewegen, auch wenn es noch immer alles andere tun kann, was es normalerweise tun kann. Harry kann Heldentum einsetzen, um diesen Wurf zu beeinflussen. **Monster**-Modelle werden von dieser Sonderregel nicht betroffen.

VERBÜNDETE

Harry Geißblatt kann entweder als Modell der guten Seite oder als Modell der bösen Seite ausgewählt werden.

Wenn er als Modell der guten Seite ausgewählt wird, ist er:

- historischer Verbündeter der Gefährten
- zweckmäßiger Verbündeter der Waldläufer, Minas Tiriths, der Lehen, der Toten von Dunharg, Rohans, der Wilden Menschen des Drúadan-Waldes, Bruchtals, Lothlóriens, Fangorns und des Nebelgebirges
- unmöglicher Verbündeter aller anderen Armeelisten

Wenn er als Modell der bösen Seite ausgewählt wird, zählt Harry Geißblatt als Mächtiger Held.

Er darf als Teil der Armeeliste von Scharkas Abtrünnigen ausgewählt werden und darf auch als Teil der Legendären Legion Die Strolche des Bosses ausgewählt werden.

LEGENDÄRE LEGIONEN



WIE FUNKTIONIEREN SIE?

Eine Legendäre Legion ist eine eigenständige Armeeliste, die sich von den anderen anderswo präsentierten unterscheidet. Sie führt alle Profile auf, die bei ihrem Einsatz benutzt werden können, außerdem enthält sie die Ausrüstung, die die Einheiten und Helden wählen können. Dies kann bedeuten, dass ein Profil, das normalerweise eine bestimmte Ausrüstung wählen kann, dies in einer Legendären Legion nicht kann, wenn dies nicht zum Thema der Liste passt. Alternativ können manche Profile bestimmte Ausrüstungsgegenstände besitzen, die bereits in ihren Punktkosten berücksichtigt sind, wodurch diese Ausrüstung immer gewählt ist. Wenn dies der Fall ist, wird die Ausrüstung im Eintrag des Profils aufgelistet und sein Punktwert wird entsprechend angepasst sein.

Eine Legendäre Legion besteht oft aus Profilen, die normalerweise nicht Teil derselben Armeeliste wären. Dies ist Absicht, da die Spieler so eine Streitmacht erschaffen können, die thematisch passt und den entsprechenden Zeitpunkt aus den Büchern oder Filmen einfängt, den die Legendäre Legion darstellt.

Wenn eine Legendäre Legion ein Profil aufführt, das in der Armeeliste verwendet werden kann, befindet sich dieses Profil entweder in dieser Erweiterung oder in *Armeen aus Der Herr der Ringe*. Zusätzlich behalten **Helden-Modelle** die gleiche Heldenstufe, mit der sie in ihrem jeweiligen Profil angegeben werden, sofern nicht anders angegeben.

Alle Legendären Legionen besitzen eine Reihe von Sonderregeln, die sie von den anderen verfügbaren Armeelisten abheben. Jede Sonderregel erweitert den Charakter der Armee und gibt dir das Gefühl, wirklich mit der Streitmacht aus den Büchern oder Filmen zu spielen.

Zusätzlich besitzen Legendäre Legionen oft eine Reihe von Beschränkungen, die die Spieler beachten müssen, um diese Armeeliste einzusetzen. Diese Beschränkungen können völlig unterschiedlicher Natur sein, Hauptsache dadurch stellt die Armee besonders stimmungsvoll die jeweilige Szene dar. Zum Beispiel kann es sein, dass alle Modelle beritten sein müssen oder dass ein bestimmter Held die Armee anführt.

Da Legendäre Legionen einen bestimmten Zeitpunkt darstellen sollen, gibt es einige Unterschiede zwischen ihnen und den normalen Armeelisten aus *Armeen aus Der Herr der Ringe* und *Armeen aus Der Hobbit*.

1) SIE KÖNNEN SICH NICHT VERBÜNDEN

Legendäre Legionen beziehen sich auf Schlüsselmomente aus den Büchern und Filmen, daher enthalten ihre Armeelisten bereits alle relevanten Profile, die eingesetzt werden können. Sie können sich unter keinen Umständen mit anderen Armeelisten verbünden.

2) SIE HABEN KEINEN ARMEEBONUS

Während andere Armeelisten einen Armeebonus haben, um Spieler zu belohnen, die sich ganz auf eine einzige Armeeliste konzentrieren, gehen Legendäre Legionen einen Schritt weiter. Sie haben keinen tatsächlichen Armeebonus (durch ihre Beschaffenheit werden sie ohnehin immer alleine eingesetzt und können nicht mit anderen Armeen gemischt werden), aber stattdessen eine Reihe von zusätzlichen Sonderregeln; diese sind auf der Seite der jeweiligen Legion aufgeführt.

3) HELDEN-MODELLE KÖNNEN KRIEGER-MODELLE ANFÜHREN, DIE SIE NORMALERWEISE NICHT ANFÜHREN KÖNNTEN

Oft enthält eine Legendäre Legion verschiedene Profile aus mehreren Armeelisten. Wenn du deine Streitmacht mit einer Legendären Legion aufbaust, können Helden-Modelle aus dieser Liste alle Krieger-Modelle aus derselben Liste anführen, selbst wenn dies normalerweise nicht möglich wäre. Dies erlaubt Spielern, eine Armee ganz im Sinne der Szene aufzubauen, die die Legendäre Legion darstellt.

Diese Erweiterung enthält eine Reihe Legendärer Legionen, die wir ins Spiel einführen, wobei jede eine Streitmacht darstellt, der Frodo Beutlin auf seiner Reise zur Zerstörung des Einen Ringes begegnete.

Auf den nächsten Seiten stellen wir diese Legendären Legionen vor; du erhältst die vollständigen Listen von Profilen, die ihnen zur Verfügung stehen, und alle zusätzlichen Regeln und Sonderregeln, die regulieren, wie du Streitmächte erstellen kannst, die genau und treu die Szenen darstellen, die sie inspirierten.

DIE WEGE DER GEFÄHRTEN TRENNEN SICH



ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

ARAGORN – STREICHER	160 Punkte	FRODO BEUTLIN MIT MITHRIKETTENHEMD UND STICH	80 Punkte
LEGOLAS GRÜNBLATT	100 Punkte	SAMWISE GAMDSCHIE	40 Punkte
GIMLI, GLÓINS SOHN	100 Punkte	MERIADOC BRANDYBOCK	10 Punkte
BOROMIR VON GONDOR	95 Punkte	PEREGRIN TUK	10 Punkte
• Schild	5 Punkte		

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine „Die Wege der Gefährten trennen sich“-Streitmacht muss immer Aragorn – Streicher enthalten, der stets der Anführer der Armee ist.
- Eine „Die Wege der Gefährten trennen sich“-Streitmacht wird immer als einzelne Kriegerschar mit Aragorn als Hauptmann der Kriegerschar aufgestellt.
- Alle Modelle dieser Streitmacht erhalten kostenlos einen Elbenumhang.

SONDERREGELN

Galadriels Geschenke – Jedes Mitglied der Gefährten erhält den unten aufgeführten Gegenstand, der den beschriebenen Effekt hat:

- **Frodo – Das Licht Eärendils** **AKTIV** – In jedem Zug kann Frodo einen einzelnen „kostenlosen“ Willenskraftpunkt einsetzen, um zu versuchen, die magische Kraft *Gleißendes Licht* zu wirken. Sie wird auf 3+ gewirkt und kann nicht kanalisiert werden. Frodo kann diesen Gegenstand nicht einsetzen, wenn er den Ring trägt.
- **Sam – Elbenseil** **AKTIV** – Sam zählt bei allen Kletter-, Hochsprung- und Weitsprungtests, die er ablegen muss, als habe er eine 6 gewürfelt.
- **Merry & Pippin – Dolche der Noldor** **AKTIV** – Merry und Pippin dürfen im Nahkampf alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.
- **Aragorn – Elbendolch** **AKTIV** – Dies ist ein elbischer Dolch mit der Sonderregel *Uruk-hai-Fluch*.
- **Legolas – Galadhrim-Bogen** **AKTIV** – Solange er sich innerhalb von 3 Zoll um ein befreundetes Modell befindet, darf Legolas misslungene Trefferwürfe wiederholen, wenn er schießt.
- **Gimli – Galadriels Strähnen** **AKTIV** – Gimli darf bei einem Zweikampfwurf alle Würfel wiederholen. Gimli darf diese Fähigkeit nur dreimal pro Spiel einsetzen.
- **Boromir – Goldener Gürtel** **AKTIV** – Boromir erhält die Sonderregel *Waldbewohner*.

Galadriels Segnung – Befreundete Modelle zählen immer, als wäre die magische Kraft *Resistenz stärken* auf sie gezaubert worden. Dies ist dauerhaft wirksam, auch wenn die Willenskraftpunkte auf 0 fallen sollten.

Der Bund der Gefährten – Modelle dieser Legenden Legion zählen als in Reichweite einer Standarte befindlich, wenn sich ein anderes befreundetes Modell innerhalb von 3 Zoll befindet.

„Du hast mein Schwert“ – Solange Frodo am Leben und auf dem Spielfeld ist (oder wo zutreffend in einem Szenario vom Spielfeld entkommen ist), erhalten alle Modelle dieser Legenden Legion die Sonderregel *Furchtlos*. Außerdem gilt diese Streitmacht nie als aufgerieben, solange Frodo am Leben und auf dem Spielfeld ist (oder wo zutreffend in einem Szenario vom Spielfeld entkommen ist).

WALDLÄUFER VON ITHILIEN

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

FARAMIR, HAUPTMANN VON GONDOR MIT BOGEN 85 Punkte	HAUPTLEUTE VON MINAS TIRITH 50 Punkte
• Pferd 10 Punkte	• Pferd 10 Punkte
	• Bogen..... 5 Punkte
MADRIL, HAUPTMANN VON ITHILIEN 55 Punkte	• Lanze 5 Punkte
	• Schild..... 5 Punkte
DAMROD, WALDLÄUFER VON ITHILIEN 25 Punkte	OSGILIATH-VETERANEN 8 Punkte
	• Bogen..... 1 Punkt
ANBORN, WALDLÄUFER VON ITHILIEN 35 Punkte	• Schild..... 1 Punkt
	• Speer 1 Punkt
MABLUNG, WALDLÄUFER VON ITHILIEN 35 Punkte	KRIEGER VON MINAS TIRITH 7 Punkte
FRODO BEUTLIN MIT MITHRILKETTENHEMD, STICH UND ELBENUMHANG 85 Punkte	• Kriegshorn 30 Punkte
	• Standarte 25 Punkte
SAMWEIS GAMDSCHIE MIT ELBENUMHANG 45 Punkte	• Bogen..... 1 Punkt
	• Schild..... 1 Punkt
SMÉAGOL 30 Punkte	• Speer 1 Punkt
	WALDLÄUFER VON GONDOR 8 Punkte
	• Speer 1 Punkt

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht der Waldläufer von Ithilien muss immer Faramir, Hauptmann von Gondor, enthalten, der immer der Anführer der Armee ist.
- Samweis Gamdschie kann nur in deiner Streitmacht enthalten sein, wenn Frodo Beutlin ebenfalls enthalten ist. Sméagol darf nur in deiner Streitmacht enthalten sein, wenn sowohl Frodo als auch Sam enthalten sind.
- Frodo, Sam und Sméagol dürfen keine **Krieger**-Modelle dieser Streitmacht anführen.

SONDERREGELN

Faramirs Waldläufer – Waldläufer von Gondor in von Faramir, Madril oder Damrod angeführten Kriegerscharen zählen nicht gegen die Bogenbegrenzung dieser Streitmacht.

Erfahrene Spurenleser – Waldläufer von Gondor aus dieser Armeeliste erhalten die Sonderregel *Waldbewohner*.

Von Gondor gefangen – Frodo, Sam und Sméagol müssen entweder gemeinsam als eine einzelne Kriegerschar aufgestellt werden oder als Teil von Faramirs Kriegerschar.

LURTZ' KUNDSCHAFTER

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

LURTZ MIT SCHILD	90 Punkte	TROMMLER DER URUK-HAI.....	35 Punkte
UGLÚK	65 Punkte	KUNDSCHAFTER DER URUK-HAI.....	8 Punkte
MAUHÚR.....	60 Punkte	• Standarte	25 Punkte
HAUPTMANN DER KUNDSCHAFTER DER URUK-HAI.....	55 Punkte	• Uruk-hai-Bogen	1 Punkt
• Uruk-hai-Bogen	5 Punkte	• Schild.....	1 Punkt
• Schild.....	5 Punkte		
• Zweihändige Waffe	5 Punkte		

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht aus Lurtz' Kundschaftern muss immer Lurtz, enthalten, der immer der Anführer der Armee ist.

SONDERREGELN

Unermüdlicher Marsch – Wenn deine Armee Mauhúr enthält, können beliebige Kundschafter der Uruk-hai in deiner Streitmacht zu Mauhúrs Brandschatzern aufgewertet werden statt nur diejenigen in Mauhúrs Kriegerschar – diese Aufwertung ist kostenlos, anstatt dass sie 1 Punkt pro Modell kostet. Außerdem erhöhen Lurtz, Uglúk, Hauptleute der Kundschafter der Uruk-hai und Trommler der Uruk-hai ihren Bewegungswert auf 8 Zoll. Zusätzlich erhalten befreundete Modelle die Sonderregel *Waldbewohner*.

Ein würdiger Gegner – Lurtz kann gegen jedes Helden-Modell eine heroische Herausforderung ansagen, unabhängig von dessen Heldenstufe. Außerdem erhält Lurtz, wenn er eine heroische Herausforderung ansagt und der betroffene **Held** diese ablehnt, den Heldentumspunkt zurück, den er ausgegeben hat, um die heroische Herausforderung anzusagen.

Schildwurf – Einmal pro Spiel kann sich Lurtz entscheiden, seinen Schild als Wurfwaffe einzusetzen. Dieser hat eine Stärke von 4 und jedes menschengroße (oder kleinere) Modell, das von dem Schild getroffen wird, geht automatisch zu Boden. Sobald Lurtz seinen Schild geworfen hat, trägt er ihn nicht länger und kann ihn für den Rest der Schlacht nicht mehr einsetzen. Beachte, dass sich Lurtz' Verteidigungswert dadurch nicht verringert, obwohl er keinen Schild mehr trägt.

DIE TIEFEN VON MORIA



ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

DER BALROG 350 Punkte	MORIA-GOBLINKRIEGER 4 Punkte
MORIA-GOBLINHAUPTMANN 35 Punkte	• Orkbogen 1 Punkt
• Orkbogen 5 Punkte	• Schild..... 1 Punkt
• Schild..... 5 Punkte	• Speer 1 Punkt
MORIA-GOBLINSCHAMANE 45 Punkte	MORIA-SCHWARZSCHILD 8 Punkte
HAUPTMANN DER MORIA-SCHWARZSCHILDE 45 Punkte	• Speer 1 Punkt
SCHAMANE DER MORIA-SCHWARZSCHILDE 50 Punkte	TROMMLER DER MORIA-SCHWARZSCHILDE 75 Punkte
TROMMEL DER MORIA-GOBLINS 75 Punkte	MORIA-GOBLINPLÜNDERER 7 Punkte
	HÖHLENTROLL 75 Punkte
	• Trollkette 5 Punkte
	• Ersetze Speer durch anderthalbhändigen Hammer..... 5 Punkte

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine „Die Tiefen von Moria“-Streitmacht muss immer den Balrog enthalten, der stets der Anführer der Armee ist.

SONDERREGELN

Schatten ... – Fernkampfattacken, die den Balrog als Ziel haben, treffen immer nur auf 5 oder mehr.

Herrschaft des Balrogs – Befreundete **Goblin-Modelle** innerhalb von 6 Zoll um den Balrog erhalten einen Bonus von +1 auf ihren Nahkampfwert. Außerdem gilt diese Armee niemals als aufgerieben, solange dem Balrog noch 6 oder mehr Lebenspunkte verbleiben. Sollte der Balrog nur noch 5 oder weniger Lebenspunkte haben, wird die Armee wie üblich aufgerieben. Wenn der Balrog getötet wird, zählt die Armee sofort als aufgerieben.

... und Flamme – Einmal pro Spiel darf der Balrog zu Beginn einer beliebigen Fernkampfphase ein einzelnes feindliches Modell innerhalb von 3 Zoll um sich aussuchen und einen W6 werfen. Bei 2+ ist das Modell sofort *in Brand gesetzt*. Dies ist eine aktive Fähigkeit. Nachdem der Balrog diese Fähigkeit eingesetzt hat, profitiert er nicht länger von der Fähigkeit *Schatten ...*, die er durch diese Legende Legion erhält.

Trommeln in der Tiefe – Die Effekte einer Trommel der Moria-Goblins oder der Moria-Schwarzschilde werden von 18 Zoll auf das gesamte Schlachtfeld ausgeweitet. Außerdem zählt eine Trommel, solange die Trommel und mindestens ein Trommler am Leben sind, hinsichtlich von Szenarios, die Siegespunkte für Standarten, die noch am Leben sind, vergeben, als Standarte.

DIE SCHWARZEN REITER

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

DER HEXENKÖNIG VON ANGMAR AUF PFERD.....	80-160 Punkte	RINGGEIST AUF PFERD	65-120 Punkte
• Morgulklinge.....	5 Punkte		

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht der Schwarzen Reiter muss immer den Hexenkönig von Angmar enthalten, der stets der Anführer der Armee ist.
- Der Hexenkönig von Angmar zählt in dieser Legendären Legion als Legendärer Held.
- In dieser Legendären Legion können maximal neun Modelle enthalten sein.

SONDERREGELN

Schrecken in der Nacht – Ein Modell, das sich in Reichweite von vier bis sechs Modellen dieser Streitmacht mit der Sonderregel *Bote des Unheils* befindet, erleidet einen zusätzlichen Abzug von -1 auf seinen Mutwert. Ein Modell, das sich in Reichweite von sieben bis neun Modellen dieser Streitmacht mit der Sonderregel *Bote des Unheils* befindet, erleidet einen zusätzlichen Abzug von -2 auf seinen Mutwert.

Schrei des Nazgûl – Jeder **Ringgeist** kann einmal pro Spiel die kanalisierte Version der magischen Kraft *Lähmung* zaubern, ohne ein heroisches Kanalisieren anzusagen. Diese magische Kraft wird automatisch gezaubert, zählt als ein Wurf Ergebnis von 6 und es werden keine Willenskraftpunkte dafür abgegeben. Zielmodelle können wie üblich einen Widerstandstest ablegen. Achte darauf, zu vermerken, welche **Ringgeist**-Modelle diese Fähigkeit eingesetzt haben, da jeder **Ringgeist** diese Fähigkeit nur einmal pro Spiel einsetzen kann.

Saurons Wille – Befreundete **Ringgeist**-Modelle verlieren keinen Willenskraftpunkt dafür, dass sie sich im Nahkampf befinden, wie es ihre Sonderregel *Der Wille des Bösen* besagt.

Jagd auf den Ringträger – Zu Beginn der Nahkampfphase, bevor andere heroische Taten angesagt werden, kann ein befreundetes **Ringgeist**-Modell einen heroischen Nahkampf ansagen, ohne Heldentum auszugeben, wenn es dem **Ringgeist**-Modell möglich ist, nach einem erfolgreichen heroischen Nahkampf ein feindliches Modell mit dem Einen Ring anzugreifen. Nur ein **Ringgeist** kann pro Zug auf diese Weise einen „kostenlosen“ heroischen Nahkampf ansagen.

Ist der heroische Nahkampf erfolgreich, muss der **Ringgeist**, der ihn angesagt hat, das feindliche Modell mit dem Einen Ring angreifen, auch wenn alle anderen Modelle, die sich als Teil des heroischen Nahkampfs bewegen, normal handeln dürfen.

Der Spieler, der diesen „kostenlosen“ heroischen Nahkampf angesagt hat, gewinnt automatisch den Wurf darum, welcher heroische Nahkampf zuerst abgehandelt wird (falls zutreffend), aber er muss diesen „kostenlosen“ heroischen Nahkampf vor allen anderen wählen.

CIRITH UNGOL

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

SHAGRAT, HAUPTMANN VON CIRITH UNGOL 100 Punkte	ORKHAUPTMANN 40 Punkte
• Schild von Cirith Ungol 10 Punkte	• Orkbogen 5 Punkte
• Schwere Rüstung 5 Punkte	• Schild 5 Punkte
GORBAG, ORKHAUPTMANN 55 Punkte	ORKKRIEGER 5 Punkte
• Schild 5 Punkte	• Standarte 25 Punkte
KANKRA 90 Punkte	• Orkbogen 1 Punkt
HAUPTMANN DER MORDOR-URUK-HAI 55 Punkte	• Schild 1 Punkt
• Orkbogen 5 Punkte	• Speer 1 Punkt
• Schild 5 Punkte	• Zweihändige Waffe 1 Punkt
• Zweihändige Waffe 5 Punkte	MORDOR-URUK-HAI 8 Punkte
ORKSCHAMANE 50 Punkte	• Standarte 25 Punkte
	• Orkbogen 1 Punkt
	• Schild 1 Punkt
	• Zweihändiger Streitkolben 1 Punkt

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht von Cirith Ungol muss immer Shagrat, Hauptmann von Cirith Ungol, und Gorbag, Orkhauptmann enthalten.
- Shagrat ist stets der Anführer der Armee.
- Nur **Ork-Helden**-Modelle dürfen **Ork-Krieger**-Modelle anführen.
- Nur **Uruk-hai-Helden**-Modelle dürfen **Uruk-hai-Krieger**-Modelle anführen.

SONDERREGELN

Animosität – Befreundete **Ork**-Modelle erhalten in der Nahkampfphase einen Bonus von +1 auf ihre Verwundungswürfe, wenn sie an einem Kampf beteiligt sind, an dem auch mindestens ein befreundetes **Uruk-hai**-Modell beteiligt ist. Befreundete **Uruk-hai**-Modelle erhalten in der Nahkampfphase einen Bonus von +1 auf ihre Verwundungswürfe, wenn sie an einem Kampf beteiligt sind, an dem auch mindestens ein befreundetes **Ork**-Modell beteiligt ist.

Rivalen um die Macht – Führe Buch darüber, wie viele Modelle Gorbag und Shagrat jeweils getötet haben. Wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt einer von ihnen weniger Modelle getötet hat als der andere, darf das Modell, das weniger getötet hat, beim Zweikampfwurf einen einzelnen W6 wiederholen.

Sie hungert nach frischem Blut – Kankra addiert 1 auf ihren Attackenwert, wenn sie sich in einem Kampf mit mindestens einem feindlichen **Menschen**-, **Elben**-, **Zwergen**- oder **Hobbit**-Modell befindet.

Sie ist immer hungrig – Zu Beginn ihrer Bewegungsphase kann sich Kankra entscheiden, ein befreundetes Modell innerhalb von 1 Zoll um sich zu töten und vom Spielfeld zu entfernen, solange sie nicht in einem Kampf gebunden ist. Wenn sie dies tut, kann Kankra eine beliebige Anzahl von Würfeln wiederholen, wenn sie einen Zweikampfwurf durchführt.