

Kriegerbanden 3.1

Bezeichnung	Auswirkungen
Nahkampf	
1 völkerspezifisches Update	der Held bekommt das völkerspezifische Update
2 Muskeln	+1 Stärke (max. 1 mal) ODER heroische Stärke
3 robust	+1 Verteidigung (max. 1 mal) ODER heroische Verteidigung
4 geschickt	+1 Nahkampf-Wert (max. 2 mal) ODER heroischer Hieb
5 etwas Spezielles	würfle auf der NK-Fähigkeiten-Tabelle
6 heldenhaft / weise	+1 Heldentum ODER +1 Willenskraft (jeweils auf Maximal-Wert 3)
Nahkampf-Fähigkeiten	
1 Klingenmeister ODER Parieren	bei Zweikampfwürfen darf 1 Würfel wiederholt werden ODER der Gegner gezwungen werden, 1 Würfel zu wiederholen
2 Schlächter	+1 beim Verwunden gegen Helden und Monster ODER heroische Stärke
3 bullig	der Held erhält die Sonderfähigkeit "bullig"
4 schneller Kämpfer	+1 Attacke (auf Maximal-Wert 3) ODER heroischer Hieb
5 zäh	+1 Lebenspunkt (auf Maximal-Wert 3) ODER heroische Verteidigung
6 Heroisches Präsenz	der Held darf gratis Heroische Nahkämpfe ansagen ODER heroische Herausforderung
Beschuss	
1 völkerspezifisches Update	der Held bekommt das völkerspezifische Update
2 ruhige Hand	Bewegen und Schießen ohne Abzug – Armbrust: Bewegen und schießen (mit Abzug)
3 besserer Schütze	+1 Schuss-Fähigkeit (bis bestenfalls 3+) ODER heroische Zielgenauigkeit
4 Kriegsbogen	der Held findet einen Kriegsbogen und kann ihn ab sofort als solchen benutzen
5 etwas Spezielles	würfle auf der FK-Fähigkeiten-Tabelle
6 heldenhaft /weise	+1 Heldentum ODER +1 Willenskraft (jeweils auf Maximal-Wert 3)
Beschuss-Fähigkeiten	
1 Meisterschütze	gratis heroisches Schießen od. Zielgenauigkeit (sofern er die Tat kennt!) ODER heroische Zielgenauigkeit
2 heroisch	Der Held erlernt eine heroische Tat, die er bisher nicht kannte (nach Wahl des Spielers)
3 Expertschütze	2x Schießen pro Runde
4 trainierter Schütze	Vollständige Bewegung und Schießen – Armbrust: Bewegen und schießen*
5 tödliches Gift	alle misslungenen Verwundungswürfe im Beschuss müssen wiederholt werden
6 tödliche Genauigkeit	1 gratis Heldentum pro Runde in der Schussphase für Treffen, Verwunden, Im Weg-Tests

* ruhige Hand UND trainierter Schütze für Armbrust => halbe Bewegung und Schießen OHNE Abzug

Kriegerbanden 3.1

Anführer	
1 Mut	+1 Mut (auf Maximal-Wert 6) und die Reichweite für "Haltet Stand!" erhöht sich um 6 Zoll (max. 12)
2 Inspirierende Präsenz	Banner ODER heroischer Marsch
3 heroisch	Der Held erlernt eine heroische Tat, die er bisher nicht kannte (nach Wahl des Spielers)
4 vorbildlicher Anführer	der Held wiederholt misslungene Mut-Tests und befreundete Krieger innerhalb von 6" erhalten +1 auf Mut
5 Meister der Schlachten	Heroische Taten in 6 Zoll Umkreis können gratis kopiert werden (auch wenn die Tat unbekannt ist)
6 heldenhaft /weise	+1 Heldentum ODER +1 Willenskraft (jeweils auf Maximal-Wert 3)

gut	
1 Ausgewählter des Valar	+1 Willenskraft und Erlernen des Zaubers: Lähmung (4+) ODER 1+ Willenskraft und heroisches Kanalisieren
2 Herr des Westens	bei Zweikampfwürfen darf 1 Würfel wiederholt werden und beim Verwunden darf 1 Würfel wiederholt werden
3 nicht zu brechen	furchtlos und alle Würfel für Schicksal dürfen wiederholt werden
4 inspirierender Kämpfer	+1 Kampfwert, wenn der Held in Unterzahl kämpft ODER heroische Verteidigung
5 Legendärer Held	immer wenn ein Heldentumspunkt ausgegeben wird, würfeln: Bei 4+ gratis!
6 heldenhaft /weise	+1 Heldentum ODER +1 Willenskraft (jeweils auf Maximal-Wert 3)

böse	
1 geschärfte Klingen	+1 auf den Verwundungswurf, wenn der Held in Überzahl kämpft
2 Bote des Unheils	-1 MW für gegnerische Modelle in 12 Zoll
3 Fluch der Könige	alle misslungenen Verwundungswürfe im Nahkampf müssen wiederholt werden
4 entsetzlich	das Modell verursacht Entsetzen
5 Durchdrungen von dunkler Macht	+1 Willenskraft und Erlernen des Zaubers: Beherrschung (4+) ODER 1+ Willenskraft und heroisches Kanalisieren
6 heldenhaft /weise	+1 Heldentum ODER +1 Willenskraft (jeweils auf Maximal-Wert 3)

Anmerkungen:

ODER bedeutet immer, dass der Spieler die Wahl hat aus den Erfahrungen und sich für eine entscheiden muss. Wenn ein Held eine Erfahrung bereits besitzt und daher von einer Möglichkeit nicht mehr profitieren kann, muss er die Alternative nehmen, sofern er die nicht auch schon hat.

Kriegerbanden 3.1

völkerspezifische Updates

Armeesonderregeln:

Angmar	"Blick des Todes": Während der Bewegung darf ein feindliches Modell in 6" gewählt werden, das muss einen Mut-Test bestehen. Bei Missslingen darf sich das Modell in dieser Runde nicht bewegen	
Arnor	"Verteidiger des Nordens": Der Held besteht automatisch einen einzelnen Mut-Test im Spiel, nach Wahl des Spielers	Der Armeeführer besteht automatisch ersten Rückzugs-Test
Bruchtal	"Noldorin Kampfstil": Elbenschwerter ohne Abzug zweihändig	
Cirith Ungol	"Wir greifen besser an!" (Orks und Uruk-hai): im NK +1 auf Verwundungswürfe, wenn ein Modell der anderen Rasse in 2" ist. "aufgeschwämmte Kreatur" (Spinnen): bei jeder erlittenen Wunde 5+ Schutzwurf	
Das Auenland	"Waldbewohner"	
Das letzte Bündnis	"unübertroffene Allianz": +1 auf den NK-Wurf, wenn ein Modell der anderen Rasse in 3" ist.	
Die finsternen Bewohner des Dusterwalds	"gefräßiger Angriff" (Warge): Der Held bekommt eine Extra-Attacke und Niederreiten-Bonus wie ein Kavallerie-Modell "aufgeschwämmte Kreatur" (Spinnen): bei jeder erlittenen Wunde 5+ Schutzwurf	
Die Lehen	"Für die Weiße Stadt!": jeweils in 6" für <i>andere</i> , befreundete Modelle derselben Herkunft: Dol Amroth => Banner und +1 auf den NK-Wert (in 3") Lossarnach => 1er beim Verwunden im NK müssen wiederholt werden Lamedon => Banner und furchtlos Schwarzgrundtal => wenn nicht bewegt: 1er für Trefferwürfe im Beschuss dürfen wiederholt werden	
Dol Guldur / Azogs Jäger	"Meister der Jagd" ... Falls beritten, keine Abzüge für schwieriges Gelände und der Held bekommt im Angriff alle Boni	
Dusterwald / Thranduils Hallen	"Beschützt die Grenzen!": im NK +1 auf Verwundungswürfe in 3" um den Anführer	Waldläufer zählen nicht zur Beschussbeschränkung; Der Armeeführer gilt als Thranduil
Eisenberge	"Wir kommen plötzlich!": +/-1 bei allen Verstärkungswürfen (zufälliges Erscheinen) bzw. +/-1 beim Entscheidungswurf für die Seite (bei Szenarien mit fixer Aufstellung - kumulativ, wenn mehrere Helden die Sonderregel haben).	
Erebor und Thal	"ausgebildetes Training": 1er beim Zweikampfwurf dürfen wiederholt werden	
Goblinstadt	"Meuchler": +1 auf Verwundungswürfe im NK gegen umzingelte Gegner	
Gundabad / Azogs Legion	"vernichtender Hieb": Attacken-Anzahl darf auf 1 reduziert werden, dafür erhält der Held +1 auf Verwundungswürfe im NK	

Kriegerbanden 3.1

Harad / Die Schlangenhorde	"Meister des Giftes": Alle Verwundungswürfe (FK+NK) müssen wiederholt werden	50% Beschusslimit
Isengard	Kundschafter => "Waldbewohner" Krieger => "Ich rieche Menschenfleisch!" ... im NK +1 beim Verwunden gegen Menschen	
Khand	"Meister des Scharmützels": Berittene Modelle dürfen auch schießen, wenn sie sich weiter bewegt haben als die Hälfte und können die Zweihandwaffe ohne Abzüge benutzen, wenn sie angegriffen haben	Reiter von Khand zählen nicht zur Beschussbeschränkung
Königreich von Khazad-dûm	"Mithril": im NK 1er wiederholen bei Verwundungswürfen	
Lothlorien	"Tangado haid, leithio i philinn!" ... Wenn innerhalb von 6" um den Anführer und nicht bewegt: dürfen misslungene FK-Trefferwürfe wiederholen	
Mahud (Weit-Harad)	"Kriegerstolz": Wenn der Held im NK ist, bestehen alle Modelle innerhalb von 6" zu dem NK automatisch alle Mut-Tests	
Minas Tirith	"Für die Weiße Stadt!": +1 auf den Kampfwert, wenn das Modell angreift	
Mordor	"Orkischer Raufbold": Wenn der Held in Überzahl kämpft, erhält er je +1 auf den Nahkampf- und den Attacken-Wert	
Moria	"verräterischer Anführer": Jedesmal wenn der Held eine Wunde kassiert, an der er sterben würde, darf er die bei 2+ auf ein befreundetes Modell in 1" weiterleiten. Dieses Modell darf danach noch Schicksal einsetzen	
Osgiliath	"sicherer Tritt": Keine Verlangsamung durch schwieriges Gelände	
Ostlinge	"erprobter Duellist" ("Blut und Ruhm"): Bei Ausschalten eines gegnerischen Helden im NK: sofort 1 zuvor ausgegebener Heldentumspunkt zurück	
Rohan	"Vorwärts Eorlingas!": Ist der Held beritten, dann erhält er +1 Stärke wenn er angreift	Pferdeherren; Reiter von Rohan zählen nicht zur Beschussbeschränkung
See-Stadt	"Des Herren Geldbörse leitet euch": Zu Beginn der NK-Phase (noch vor Ansagen heroischer Taten) kann der Held einen Heldentumspunkt ausgeben. Dann erhalten alle befreundeten Modelle in 6" +1 auf ihren Kampfwert	
Korsaren von Umbar	"Schatten von Umbar": Falls die Sicht auf den Helden auch nur zum Teil verdeckt wird, kann er außerhalb von 6" nicht gesehen werden (alter Elbenumhang)	Der Armeeführer gilt als Maat bzgl. aller Einheiten mit Sonderregeln, die den Maat betreffen.
Waldläufer	"Gefährliches Volk": Waldbewohner. Außerdem erhält das Modell, solange es zu Fuß ist, 1 zusätzliche Attacke	keine Beschussbeschränkung Startbande: 4 Dúnedains (1/5 : Aufwertung zu Waldläufern des Nordens)
Wargreiter	"hässliche Kampfnarben": Das Reittier (bzw. der Warg, falls der Held ein Warg ist) verursacht Entsetzen	