

MIDDLE-EARTH™

TABLETOP-STRATEGIESPIEL



KRIEG IN ROHAN

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)

© 2019 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.

ROHAN

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Diese Armee darf enthalten: Théoden, König von Rohan; Théodred, Erbe von Rohan; Éomer, Marschall der Riddermark; Éowyn, Schildmaid von Rohan; Meriadoc Brandybuck, Ritter der Mark; Dernhelm; Déorwine, Hauptmann der Ritter des Königs; Erkenbrand, Hauptmann von Rohan; Gamling, Hauptmann von Rohan; Háma, Hauptmann von Rohan; Elfhelm, Hauptmann von Rohan; Grimbold von Grimslade; Aldor, Bogenschütze von Rohan; Haleth, Hámas Sohn; Eorl den Jungen; Helm Hammerhand; Hauptleute von Rohan; Jäger des Königs; Krieger von Rohan; Reiter von Rohan; Königliche Wache von Rohan; Kundschafter von Rohan und Söhne Eorls.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Reiter von Rohan von dieser Armeeliste zählen nicht gegen die Bogenbegrenzung deiner Streitmacht.

ARMEEBONUS

„Reitet zur Vernichtung und zum Ende der Welt!“ – Befreundete **Rohan-Kavallerie**-Modelle haben in einem Zug, in dem sie angreifen, +1 Stärke.

ALDOR, BOGENSCHÜTZE VON ROHAN 20 PUNKTE (MENSCH, ROHAN, INFANTERIE, HELD) – UNABHÄNGIGER HELD

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

H	W	S
1	1	1

SONDERREGELN

Schwache Nerven **AKTIV** – Aldor ist ein alter Mann und kann seinen Bogen nicht lange gespannt halten, weshalb er seinen Pfeil gelegentlich verschießt, ehe er es wollte.

Aldor muss in der Fernkampfphase immer zuerst schießen, sogar bevor heroisches Schießen abgehandelt wird.

Glückstreffer **AKTIV** – Wohl mehr durch Glück als durch echtes Geschick im Umgang mit dem Bogen treffen Aldors Pfeile häufig das Ziel.

Wenn Aldor mit seinem Bogen schießt, muss er misslungene Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.

AUSRÜSTUNG

Rüstung, Schwert und Bogen

HEROISCHE TATEN

- Heroische Zielgenauigkeit

HALETH, HÁMAS SOHN 30 PUNKTE (MENSCH, ROHAN, INFANTERIE, HELD) – UNABHÄNGIGER HELD

B	K	S	V	A	L	M
6"	3/4+	3	4	1	2	5

H	W	S
1	1	2

SONDERREGELN

Hoffnung gibt es immer **AKTIV** – Ermutigt durch Aragorns Worte kämpft Haleth tapfer, um den Fall der Hornburg zu verhindern.

Solange sich Haleth innerhalb von 6 Zoll um Aragorn befindet, erhöht sich Haleths Attackenwert auf 2.

Kämpft bis zuletzt **PASSIV** – Der Anblick eines so jungen Kriegers, der um Helms Klamm kämpft, spornt alle in der Nähe an, den Kampf bis zum bitteren Ende fortzusetzen.

Wenn Haleth zu Beginn der Nahkampfphase im Nahkampf gebunden ist, addieren Aragorn und andere befreundete **Rohan-Infanterie**-Modelle innerhalb von 6 Zoll um Haleth für den Rest des Zuges 1 zu ihrem Nahkampfwert. Wird Haleth getötet, endet dieser Effekt augenblicklich.

AUSRÜSTUNG

Rüstung, Schwert und Bogen

HEROISCHE TATEN

- Heroische Verteidigung

FANGORN™

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Diese Armee darf enthalten: Baumbart; Flinkbaum; Buchenbein und Ents.

ARMEEBONUS

„Nicht so hastig!“ – Ent-Modelle von dieser Armeeliste erhalten die Sonderregel *Furchtlos*. Außerdem haben magische Kräfte oder Sonderregeln, die verhindern würden, dass sie sich bewegen, oder sie gegen ihren Willen bewegen, gegen Ent-Modelle keinerlei Wirkung (die einzige Ausnahme ist, dass sie den Treffer eines *Magischen Stoßes* trotzdem erleiden, aber er hat keine weiteren Auswirkungen). Außerdem haben die magischen Kräfte *Zorn der Natur* und *Zorn des Bruinen* keinen Effekt auf Ent-Modelle.

FLINKBAUM™140 PUNKTE (ENT, MONSTER, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

B	K	S	V	A	L	M	H	W	S
8"	7/4+	8	8	3	3	6	3	1	1

AUSRÜSTUNG

Wurzeln und Äste

HEROISCHE TATEN

- Heroischer Marsch

SONDERREGELN

Entsetzlich, Steine werfen (Reichweite 18", Stärke 10), Waldbewohner

Niederknüppeln ATTACKE MIT BRUTALER KRAFT – Wähle ein am Kampf beteiligtes feindliches Modell, das von dem Ent gepackt und als Knüppel eingesetzt wird. Falls das Modell ein **Kavallerie**-Modell ist, wird der Reiter gepackt und gilt sofort als abgesessen. Bei dem Modell darf es sich nicht um ein **Monster** handeln.

Wähle ein anderes am Kampf beteiligtes Modell, das der Ent niederknüppelt. Sowohl das Ziel als auch das als Knüppel verwendete Modell erleiden einen Treffer der Stärke 8. Falls das Ziel getötet wird, darf der Ent ein weiteres Ziel auswählen und den Vorgang wiederholen. Dies darf fortgesetzt werden, bis der Ent ein Ziel nicht tötet oder es kein wählbares Ziel mehr gibt. Sollte das als Knüppel eingesetzte Modell überleben, geht es zu Boden. Beachte, dass der Ent den Knüppel weiter benutzen kann, selbst wenn das als Knüppel eingesetzte Modell getötet wird.

BUCHENBEIN160 PUNKTE (ENT, MONSTER, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

B	K	S	V	A	L	M	H	W	S
6"	8/4+	8	8	3	3	6	3	1	1

HEROISCHE TATEN

- Heroischer Hieb
- Heroische Stärke

SONDERREGELN

Entsetzlich, Steine werfen (Reichweite 18", Stärke 10), Waldbewohner

Tief verwurzelter Hass PASSIV – Buchenbein muss bei Schlägen gegen **Ork**-, **Uruk-hai**-, **Goblin**- oder **Isengart**-Modelle misslungene Verwundungswürfe wiederholen. Außerdem muss Buchenbein wann immer möglich ein feindliches **Ork**-, **Uruk-hai**-, **Goblin**- oder **Isengart**-Modell angreifen.

Niederknüppeln ATTACKE MIT BRUTALER KRAFT – Wähle ein am Kampf beteiligtes feindliches Modell, das von dem Ent gepackt und als Knüppel eingesetzt wird. Falls das Modell ein **Kavallerie**-Modell ist, wird der Reiter gepackt und gilt sofort als abgesessen. Bei dem Modell darf es sich nicht um ein **Monster** handeln.

Wähle ein anderes am Kampf beteiligtes Modell, das der Ent niederknüppelt. Sowohl das Ziel als auch das als Knüppel verwendete Modell erleiden einen Treffer der Stärke 8. Falls das Ziel getötet wird, darf der Ent ein weiteres Ziel auswählen und den Vorgang wiederholen. Dies darf fortgesetzt werden, bis der Ent ein Ziel nicht tötet oder es kein wählbares Ziel mehr gibt. Sollte das als Knüppel eingesetzte Modell überleben, geht es zu Boden. Beachte, dass der Ent den Knüppel weiter benutzen kann, selbst wenn das als Knüppel eingesetzte Modell getötet wird.

AUSRÜSTUNG

Wurzeln und Äste

ISENGART™

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Diese Armee darf enthalten: Saruman; Gríma Schlangenzunge; Lurtz; Uglúk; Sharku; Vraskû; Mauhúr; Snaga, Orkhauptmann; Thrydan Wolfsfluch; Gorúlf Eisenhaut; Frída Langspeer; den Eidsprecher der Wilden Menschen; Hauptleute der Uruk-hai; Hauptleute der Kundschafter der Uruk-hai; Schamanen der Uruk-hai; Trommler der Uruk-hai; Orkhauptleute; Häuptlinge der Dunländer; Kundschafter der Uruk-hai; Krieger der Uruk-hai; Berserker der Uruk-hai; Wilde Uruk-hai; Isengart-Trolle; Krieger der Dunländer; Reiter der Dunländer; Huscarle der Dunländer; Wilde Menschen von Dunland; Crebain; Wargreiter; Orkkrieger; Isengart-Belagerungsballisten; Bombenteams der Uruk-hai.

ARMEEBONUS

„Ihr kennt keinen Schmerz, ihr kennt keine Furcht!“ – Befreudete **Isengart**-Modelle legen erst dann Muttests für eine aufgeriebene Streitmacht ab, wenn mindestens 66 % der Modelle der Streitmacht als Verlust entfernt wurden. Außerdem erhalten Lurtz, Uglúk, Mauhúr, Vraskû, Hauptleute der Kundschafter der Uruk-hai, Trommler der Uruk-hai und Kundschafter der Uruk-hai die Sonderregel *Waldbewohner*.

SNAGA, ORKHAUPTMANN..... 50 PUNKTE (ORK, MORDOR, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

B	K	S	V	A	L	M	H	W	S
6"	4/5+	4	5	2	2	3	3	1	1

AUSRÜSTUNG

Rüstung und Schwert

HEROISCHE TATEN

- Heroische Herausforderung

SONDERREGELN

Diener Mordors PASSIV – Snagas Kriegerschar darf ausschließlich **Ork**-Modelle enthalten.

Listiger Verstand PASSIV

– Snaga kann sich entscheiden, an der heroischen Tat eines befreundeten **Helden**-Modells nicht teilzunehmen; tut er das, kann er später in der Phase noch normal handeln, selbst wenn die Nichtteilnahme an der heroischen Tat ihm normalerweise verbieten würde, zu handeln. Entscheidet sich Snaga, an der heroischen Tat eines befreundeten **Helden**-Modells teilzunehmen, muss er nicht innerhalb einer bestimmten Entfernung zu dem befreundeten **Helden**-Modell bleiben.

DUNLAND™

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Dunland ist zwar selbst keine Armeeliste, hat aber eine Legendäre Legion auf Seite 16, die eigens verfasst wurde, um die Armeen Dunlands auf dem Schlachtfeld darzustellen. Dieser Abschnitt behandelt diese Legendäre Legion.

Diese Legendäre Legion darf enthalten: Thrydan Wolfsfluch; Gorülf Eisenhaut; Frída Langspeer; den Eidsprecher der Wilden Menschen; Häuptlinge der Dunländer; Krieger der Dunländer; Reiter der Dunländer; Huscarle der Dunländer; Wilde Menschen von Dunland; Crebain.

ARMEEBONUS

Als Legendäre Legion hat diese Armee keinen Armeebonus im eigentlichen Sinn. Die vollständigen Sonderregeln und zusätzlichen Regeln für die Armee Dunlands findest du auf Seite 16.

GORÜLF EISENHAUT 70 PUNKTE (MENSCH, DUNLAND, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

B	K	S	V	A	L	M	H	W	S
6"	5/4+	5	5	3	2	4	3	1	1

AUSRÜSTUNG

Rüstung, zwei Äxte und Dolch

HEROISCHE TATEN

- Heroischer Hieb
- Heroische Stärke
- Heroische Verteidigung

SONDERREGELN

Eisenhaut **AKTIV** – Wenn Gorülf zu Beginn der Nahkampfphase im Nahkampf mit einem feindlichen **Helden**-Modell gebunden ist, darf er eine heroische Verteidigung ansagen, ohne dass er dafür Heldentum ausgeben muss.

FRÍDA LANGSPEER 65 PUNKTE (MENSCH, DUNLAND, INFANTERIE, HELDIN) – MÄCHTIGE HELDIN

B	K	S	V	A	L	M	H	W	S
6"	5/4+	4	6	2	2	4	3	1	1

AUSRÜSTUNG

Rüstung, Schild, Speer und Dolch

HEROISCHE TATEN

- Heroische Verteidigung
- Heroische Stärke

SONDERREGELN

Bereit, den Angriff zu empfangen **AKTIV** – Kavallerie-Modelle erhalten nicht die Vorteile Bonusattacke und Zu Boden werfen, wenn sie an einem Kampf gegen Frída Langspeer oder an einem Kampf, in dem sie unterstützt, beteiligt sind.

Zielt auf das Pferd! **PASSIV** – Frída Langspeer und befreundete **Dunland**-Modelle innerhalb von 3 Zoll um sie dürfen in der Nahkampfphase Verwundungswürfe gegen Reittiere wiederholen.

DER EIDSPRECHER DER WILDEN MENSCHEN55 PUNKTE (MENSCH, DUNLAND, ISENGART, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

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

H	W	S
3	1	1

SONDERREGELN

Furchtlos, Hass (Rohan)

Wir sterben für Saruman PASSIV – Alle Wilden Menschen von Dunland in derselben Armee wie der Eidsprecher der Wilden Menschen haben für die Dauer der Schlacht das Schlüsselwort **Isengart**.

Bluteid PASSIV – Befreundete Wilde Menschen von Dunland innerhalb von 6 Zoll um den Eidsprecher der Wilden Menschen haben die Sonderregel *Furchtlos*.

AUSRÜSTUNG

Dolch

HEROISCHE TATEN

- Heroische Stärke

REITER DER DUNLÄNDER12 PUNKTE (MENSCH, DUNLAND, KAVALLERIE, KRIEGER)

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

SONDERREGELN

Tötet ihre Pferde! AKTIV – Solange Reiter der Dunländer das Schlüsselwort **Kavallerie** haben, wiederholen sie gegen Reittiere Verwundungswürfe von 1.

AUSRÜSTUNG

Rüstung, Schild, Pferd, Axt und Dolch

HUSCARL DER DUNLÄNDER11 PUNKTE (MENSCH, DUNLAND, INFANTERIE, KRIEGER)

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

SONDERREGELN

Leibwächter

Gunst des Kriegshäuptlings PASSIV – Huscarle der Dunländer, die einen Nahkampf innerhalb von 3 Zoll um mindestens ein befreundetes **Dunland-Helden**-Modell unterstützen, haben für die Dauer des Nahkampfs +1 Nahkampfwert.

AUSRÜSTUNG

Schwere Rüstung, Dunland-Kriegsaxt und Dolch

Dunland-Kriegsaxt AKTIV – Eine Dunland-Kriegsaxt kann entweder als Speer oder als zweihändige Axt eingesetzt werden.

CREBAIN™20 PUNKTE (VOGEL, INFANTERIE, KRIEGER)

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

SONDERREGELN

Fliegen

Scharfe Augen PASSIV – Feindliche Modelle innerhalb von 12 Zoll um Crebain profitieren nicht von der Sonderregel *Wie ein Schatten*.

Vogelwolke PASSIV – Fernkampfattacken treffen Crebain immer nur bei einer natürlichen 6 beim Trefferwurf.

AUSRÜSTUNG

Schnäbel und Klauen

KOMPANIE AUS DUNLAND™

ANFÄNGLICHE KOMPANIE

2 Krieger der Dunländer mit Schild,
1 Krieger der Dunländer mit
zweihändiger Axt,
1 Krieger der Dunländer mit Bogen,
4 Wilde Menschen von Dunland

BEFÖRDERUNGEN

Wilder Mensch von Dunland –
Krieger der Dunländer mit
beliebiger Waffe

VERSTÄRKUNGEN

W6	Verstärkung
1	Keine
2	Wilder Mensch von Dunland
3	Krieger der Dunländer mit Bogen
4	Krieger der Dunländer mit zweihändiger Axt
5	Krieger der Dunländer mit Schild
6	Würfle auf der Tabelle für besondere Verstärkungen

BESONDERE VERSTÄRKUNGEN

W6	Verstärkung
1-3	Huscarl der Dunländer
4-5	Reiter der Dunländer
6	Crebain (Selten 2)

Crebain erhalten keine Erfahrung und
werden daher niemals zu **Helden**.

ARMESPEZIFISCHE HELDENAUFWERTUNG

Rasender Kämpfer – *Die Worte des
Weißen Zauberers haben diesen Helden
dermaßen aufgestachelt, dass er in seinem
Wahn kaum eine Verletzung registriert
und bis zum letzten Atemzug kämpft.*

Wirf jedes Mal einen W6, wenn der
Held einen Lebenspunkt verliert;
bei 5+ wird der Lebenspunktverlust
ignoriert.

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 diese 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. Dies 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 die nächste Runde Legendäre Legionen, die wir ins Spiel einführen, wobei jede eine Streitmacht darstellt, die in der Geschichte Rohans eine bedeutende Rolle gespielt hat, ob nun als Verteidiger Rohans oder mit der Absicht, es niederzubrennen.

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 und Sonderregeln, die regulieren, wie du Streitmächte erstellen kannst, die genau und treu die Szenen darstellen, die sie inspirierten.

VERTEIDIGER VON HELMS KLAMM



ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

THÉODEN, KÖNIG VON ROHAN MIT SCHWERER RÜSTUNG 80 Punkte	HALDIR MIT SCHWERER RÜSTUNG UND ELBENBOGEN 80 Punkte
• Schild..... 5 Punkte	• Elbenumhang..... 5 Punkte
GAMLING, HAUPTMANN VON ROHAN 55 Punkte	HAUPTMANN DER GALADHRIM 70 Punkte
• Königliche Standarte von Rohan 50 Punkte	• Elbenbogen 5 Punkte
ALDOR, BOGENSCHÜTZE VON ROHAN 20 Punkte	• Schild..... 5 Punkte
HALETH, HÁMAS SOHN 30 Punkte	KRIEGER VON ROHAN 6 Punkte
JÄGER DES KÖNIGS 50 Punkte	• Kriegshorn 30 Punkte
HAUPTMANN VON ROHAN 45 Punkte	• Standarte 25 Punkte
• Bogen..... 5 Punkte	• Wurfspere 2 Punkte
• Schwere Rüstung..... 5 Punkte	• Bogen..... 1 Punkt
• Schild..... 5 Punkte	• Schild..... 1 Punkt
• Wurfspere 5 Punkte	KÖNIGLICHE WACHE VON ROHAN 10 Punkte
ARAGORN™ – STREICHER MIT RÜSTUNG 165 Punkte	• Standarte 25 Punkte
LEGOLAS GRÜNBLATT™ 100 Punkte	• Wurfspere 2 Punkte
• Rüstung..... 5 Punkte	KRIEGER DER GALADHRIM 9 Punkte
• Elbenumhang..... 5 Punkte	• Kriegshorn 30 Punkte
GIMLI™, GLÓINS SOHN 100 Punkte	• Standarte 25 Punkte
• Elbenumhang..... 5 Punkte	• Elbenbogen 2 Punkte
	• Schild..... 1 Punkt
	• Speer 1 Punkt

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht der Verteidiger von Helms Klamm muss Théoden enthalten. Théoden ist immer der Anführer der Armee.
- Alle Modelle dieser Legedären Legion müssen das Schlüsselwort **Infanterie** haben.
- Nicht mehr als 33% der Modelle einer Legedären Legion der Verteidiger von Helms Klamm dürfen Modelle mit dem Schlüsselwort **Lórien** sein.

SONDERREGELN

Kämpft in Reihen! – Befreundete **Infanterie**-Modelle von **Rohan**, die mit Wurfspereen bewaffnet sind, können diese auch als Speer einsetzen. In einem Zug, in dem ein Modell einen Wurfspere einsetzt, kann es seine Wurfspere allerdings nicht als Speer einsetzen.

Schickt einen Pfeilhagel – Modelle dieser Legedären Legion, die mit Bogen, Langbogen oder Elbenbogen bewaffnet sind, dürfen die Reichweite ihres Bogens von 24 Zoll auf 30 Zoll erhöhen, wenn sie sich in diesem Zug nicht bewegt haben.

Zieht euch zurück in die Burg! – Wenn diese Streitmacht aufgerieben ist, erhöht sich der Mutwert von **Krieger**-Modellen dieser Streitmacht um 1. Wenn diese Streitmacht aufgerieben ist, dürfen befreundete **Krieger**-Modelle außerdem misslungene Mutttests wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Théoden befinden.

THÉODREDS WACHE

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

THÉODRED, ERBE VON ROHAN 80 Punkte	KRIEGER VON ROHAN 6 Punkte
• Pferd 10 Punkte	• Kriegshorn 30 Punkte
• Schild 5 Punkte	• Standarte 25 Punkte
• Wurfspeere 5 Punkte	• Wurfspeere 2 Punkte
	• Bogen 1 Punkt
	• Schild 1 Punkt
ELFHHELM, HAUPTMANN VON ROHAN 65 Punkte	
• Pferd 10 Punkte	
	REITER VON ROHAN 14 Punkte
GRIMBOLD VON GRIMSLADE 60 Punkte	• Kriegshorn 30 Punkte
	• Standarte 25 Punkte
	• Wurfspeere 2 Punkte
HAUPTMANN VON ROHAN 45 Punkte	
• Pferd 10 Punkte	KÖNIGLICHE WACHE VON ROHAN 10 Punkte
• Bogen 5 Punkte	• Standarte 25 Punkte
• Schwere Rüstung 5 Punkte	• Pferd 5 Punkte
• Schild 5 Punkte	• Wurfspeere 2 Punkte
• Wurfspeere 5 Punkte	
	KUNDSCHAFTER VON ROHAN 8 Punkte
	• Pferd 5 Punkte

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht Théodreds Wache muss immer Théodred, Erbe von Rohan, enthalten, der immer der Anführer der Armee ist.

SONDERREGELN

Schützt den Prinzen – Alle Modelle dieser Streitmacht haben die Sonderregel *Eidwache (Théodred)*.

Théodreds Reiter – Hauptleute von Rohan, Reiter von Rohan und Königliche Wachen von Rohan behandeln Théodred in Hinblick auf ihre Sonderregel *Auf, ihr Reiter Théodens!* als Théoden.

Kämpft in Reihen! – Befreundete **Infanterie**-Modelle von **Rohan**, die mit Wurfspeeren bewaffnet sind, können diese auch als Speer einsetzen. In einem Zug, in dem ein Modell einen Wurfspeer einsetzt, kann es seine Wurfspeere allerdings nicht als Speer einsetzen.

ÉOMERS REITER

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

ÉOMER, MARSCHALL DER RIDDERMARK™ AUF PFERD 110 Punkte	HAUPTMANN VON ROHAN AUF PFERD 55 Punkte
• Schild..... 5 Punkte	• Bogen..... 5 Punkte
• Wurfspere 5 Punkte	• Schwere Rüstung..... 5 Punkte
	• Schild..... 5 Punkte
	• Wurfspere 5 Punkte
ERKENBRAND, HAUPTMANN VON ROHAN AUF PFERD 85 Punkte	REITER VON ROHAN 14 Punkte
	• Kriegshorn..... 30 Punkte
	• Standarte 25 Punkte
	• Wurfspere 2 Punkte
GANDALF™ DER WEISSE AUF SCHATTENFELL™ 240 Punkte	

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht Éomers Reiter muss Éomer, Marschall der Riddermark enthalten. Éomer ist immer der Anführer der Armee.
- Alle Modelle in einer Streitmacht Éomers Reiter müssen **Kavallerie**-Modelle sein.
- Reiter von Rohan in dieser Legendären Legion zählen nicht gegen die Bogenbegrenzung deiner Streitmacht.

SONDERREGELN

Für den König! – Befreudete **Kavallerie**-Modelle von **Rohan** innerhalb von 12 Zoll um Éomer haben in einem Zug, in dem sie angreifen, +1 Stärke.

Das Licht der Sonne – Einmal pro Schlacht kannst du, solange Gandalf am Leben und Teil deiner Streitmacht ist, zu Beginn einer beliebigen befreundete Bewegungsphase ansagen, dass du diese Fähigkeit einsetzt. Bis zum Ende des Zuges erleiden feindliche Modelle, die mit befreundeten **Kavallerie**-Modellen, die in diesem Zug angegriffen haben, im Nahkampf gebunden sind oder die ein Modell unterstützen, das mit solchen Modellen im Nahkampf gebunden ist, einen Abzug von -1 auf ihre Zweikampfwürfe.

PFADE DES DRÚADAN



ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

THÉODEN, KÖNIG VON ROHAN AUF GEPANZERTEM PFERD 90 Punkte	GHÂN-BURI-GHÂN™ 65 Punkte
• Schwere Rüstung..... 5 Punkte	HAUPTMANN VON ROHAN AUF PFERD 55 Punkte
• Schild..... 5 Punkte	• Bogen..... 5 Punkte
	• Schwere Rüstung..... 5 Punkte
	• Schild..... 5 Punkte
	• Wurfspeere 5 Punkte
ÉOMER, MARSCHALL DER RIDDERMARK AUF GEPANZERTEM PFERD 115 Punkte	
• Schild..... 5 Punkte	
• Wurfspeere 5 Punkte	
DERNHELM™ 75 Punkte	REITER VON ROHAN 14 Punkte
• Wurfspeere 5 Punkte	• Kriegshorn 30 Punkte
	• Standarte 25 Punkte
	• Wurfspeere 2 Punkte
DÉORWINE, HAUPTMANN DER RITTER DES KÖNIGS AUF PFERD 85 Punkte	KÖNIGLICHE WACHE VON ROHAN AUF PFERD 15 Punkte
	• Standarte 25 Punkte
	• Wurfspeere 2 Punkte
ELFHHELM, HAUPTMANN VON ROHAN AUF PFERD 75 Punkte	KUNDSCHAFTER VON ROHAN AUF PFERD 13 Punkte
GAMLING, HAUPTMANN VON ROHAN AUF PFERD 65 Punkte	WASA-KRIEGER 9 Punkte
• Königliche Standarte von Rohan 50 Punkte	

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht Pfade des Drúadan muss immer Théoden, König von Rohan, enthalten, der immer der Anführer der Armee ist.
- Eine Streitmacht Pfade des Drúadan muss immer Ghân-buri-Ghân und eine volle Kriegerschar Wasa-Krieger enthalten. Ghân-buri-Ghân ist der einzige **Held**, dessen Kriegerschar Wasa-Krieger enthalten darf.
- Reiter von Rohan in dieser Legendären Legion zählen nicht gegen die Bogenbegrenzung deiner Streitmacht.

SONDERREGELN

Wegpunkte – Zu Beginn des Spiels, bevor die Spieler aufstellen, darf der diese Legendäre Legion kontrollierende Spieler drei 25-mm-Marker für Wegpunkte beliebig auf dem Schlachtfeld platzieren. Innerhalb von 6 Zoll um einen befreundeten Wegpunktmarker erleiden befreundete **Rohan**-Modelle keine Nachteile für Bewegung oder Angriff durch schwieriges Gelände.

Orks töten – Befreundete Modelle dürfen Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn sie Schläge gegen **Ork**-, **Goblin**- oder **Uruk-hai**-Modelle ausführen.

Kennen alle Pfade – Wenn in der Bewegungsphase Modelle beider Seiten eine heroische Bewegung angesagt haben und ausgewürfelt werden muss, wessen heroische Bewegung zuerst an der Reihe ist, erhält diese Streitmacht auf den Wurf einen Bonus. Wenn sie den Wurf normalerweise bei 4+ gewinnen würde, gewinnt sie den Wurf stattdessen bei 3+. Würde sie den Wurf normalerweise bei 1, 2 oder 3 gewinnen, gewinnt sie den Wurf stattdessen bei 1, 2, 3 oder 4.

UGLÚKS KUNDSCHAFTER

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

UGLÚK™ 65 Punkte	ORKHAUPTMANN 40 Punkte
MAUHÚR 60 Punkte	• Orkbogen 5 Punkte
GRISHNÁKH™, ORKHAUPTMANN 50 Punkte	• Schild..... 5 Punkte
• Schild..... 5 Punkte	KUNDSCHAFTER DER URUK-HAI 8 Punkte
SNAGA, ORKHAUPTMANN 50 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	ORKKRIEGER 5 Punkte
• Zweihändige Waffe 5 Punkte	• Standarte 25 Punkte
TROMMLER DER URUK-HAI 35 Punkte	• Orkbogen 1 Punkt
	• Schild..... 1 Punkt
	• Speer 1 Punkt
	• Zweihändige Waffe 1 Punkt

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht Uglúks Kundschafter muss Uglúk enthalten. Uglúk ist immer 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

Sie marschieren schneller – Wenn deine Armee Mauhúr enthält, dürfen beliebige Kundschafter der Uruk-hai deiner Streitmacht zu Mauhúrs Brandschatzern aufgewertet werden, nicht nur die in Mauhúrs Kriegerschar. Außerdem kostet diese Aufwertung nicht 1 Punkt pro Modell, sondern ist kostenlos. Außerdem erhöht sich der Bewegungswert von Uglúk, Hauptleuten der Kundschafter der Uruk-hai und Trommlern der Uruk-hai auf 8 Zoll.

In aller Eile nach Isengart – Befreundete Modelle haben die Sonderregel *Waldbewohner*.

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.

DIE WÖLFE ISENGARTS



ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

SHARKU AUF WARG 60 Punkte	WARGREITER 11 Punkte
• Schild..... 5 Punkte	• Standarte 25 Punkte
ORKHAUPTMANN AUF WARG 50 Punkte	• Orkbogen 1 Punkt
• Orkbogen 5 Punkte	• Schild..... 1 Punkt
• Schild..... 5 Punkte	• Wurfspeere 1 Punkt
ORKSCHAMANE AUF WARG 60 Punkte	WILDER WARG 7 Punkte

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht der Wölfe Isengarts muss Sharku enthalten. Sharku wird als Ruhmreicher Held behandelt und ist immer der Anführer der Armee.
- Befreundete Modelle haben das Schlüsselwort **Isengart**. Alle Orkschamanen in einer Streitmacht der Wölfe Isengarts ersetzen ihre magische Kraft *Kampfrausch (Mordor-Ork)* durch *Kampfrausch (Isengart-Ork)*.

SONDERREGELN

Anführer des Rudels – Sharku darf in jedem Zug einen heroischen Nahkampf ansagen, ohne dafür Heldentum auszugeben.

Hinterhalt – In Szenarios, in denen die Sonderregel *Mahlstrom der Schlacht* benutzt wird, darf eine Streitmacht der Wölfe Isengarts entscheiden, ob sie im ersten Zug die Initiative hat oder nicht hat. Haben beide Streitmächte Sonderregeln, die ihnen dies erlauben, würfelt wie üblich um die Initiative. Modelle dieser Streitmacht dürfen zudem in einem Zug angreifen, in dem sie das Schlachtfeld betreten haben, auch wenn ihnen dies normalerweise verboten ist. Sollte einem Modell, das auf diese Weise das Schlachtfeld betritt, ein Muttest für den Angriff auf einen *entsetzlichen* Feind misslingen, darf sich das Modell dennoch normal auf das Schlachtfeld bewegen, darf in diesem Zug aber nichts angreifen.

Kundschafter – Wähle zu Beginn des Spiels, nachdem beide Seiten aufgestellt haben, aber bevor die Initiative für den Zug ermittelt wird, bis zu W6 befreundete **Krieger**-Modelle deiner Streitmacht. Die gewählten Modelle dürfen sich sofort wie in der Bewegungsphase bewegen und dann wie in der Fernkampfphase schießen (wenn sie dazu in der Lage sind). Bei dieser zusätzlichen Bewegung müssen die gewählten Modelle mehr als 1 Zoll Abstand zu feindlichen Modellen wahren und können deshalb auch nicht angreifen. In Szenarios, in denen du für das Eintreffen zusätzlicher Modelle würfelst, etwa durch die Sonderregeln *Verstärkung* oder *Mahlstrom der Schlacht*, dürfen die gewählten W6 Modelle vor dem ersten Zug des Spiels würfeln, um einzutreffen; behandle dabei jedes der Modelle als eigene Kriegerschar. Erwürfeln sie dabei Ergebnisse, durch die sie nicht auf dem Spielfeld eintreffen, wird so lange neu gewürfelt, bis sie eintreffen.

STURM AUF HELMS KLAMM



ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

HAUPTMANN DER URUK-HAI 60 Punkte	ISENGART-TROLL 110 Punkte
• Armbrust 5 Punkte	• Ersetze Schwert durch Speer..... kostenlos
• Schild..... 5 Punkte	• Ersetze Schild durch Kriegstrommel (Isengart)..... kostenlos
• Zweihändige Waffe 5 Punkte	
SCHAMANE DER URUK-HAI 50 Punkte	BERSERKER DER URUK-HAI 15 Punkte
• Rüstung..... 5 Punkte	BOMBENTEAM DER URUK-HAI 80 Punkte
	• Rüste einen Krieger der Uruk-hai mit Fackel aus 1 Punkt
KRIEGER DER URUK-HAI 9 Punkte	ISENGART-BELAGERUNGSBALLISTA 65 Punkte
• Standarte 25 Punkte	• Belagerungsmeister der Uruk-hai..... 50 Punkte
• Armbrust 2 Punkte	• Zusätzliche Besatzungsmitglieder..... je 9 Punkte
• Pike 1 Punkt	• Solide Konstruktion..... 15 Punkte
• Schild..... 1 Punkt	

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht Sturm auf Helms Klamm muss einen Hauptmann der Uruk-hai als Anführer der Armee enthalten.

SONDERREGELN

„Ihr kennt keinen Schmerz, ihr kennt keine Furcht!“ – Befreundete **Isengart**-Modelle legen erst dann Mutttests für eine aufgeriebene Streitmacht ab, wenn mindestens 66 % der Modelle der Streitmacht als Verlust entfernt wurden.

Feldherr der Uruk-hai – Attackenwert und Lebenspunktwert des als Anführer der Armee gewählten Hauptmanns der Uruk-hai erhöhen sich auf je 3.

Die Horden Isengarts – Die Kriegerschar jedes **Helden**-Modells dieser Streitmacht darf 6 Modelle mehr enthalten als normal.

Durchbrecht die Mauern – Isengart-Belagerungsballisten dieser Armeeliste dürfen in der Fernkampfphase Trefferwürfe und Abweichungswürfe wiederholen. Außerdem darfst du jedes Mal, wenn ein Pulverfass deiner Armee explodiert, zwei Würfel statt einem werfen und eines der beiden Ergebnisse wählen.

DIE ARMEE DUNLANDS

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

THRYDAN WOLFSFLUCH 85 Punkte	KRIEGER DER DUNLÄNDER 7 Punkte
• Pferd 10 Punkte	• Standarte 25 Punkte
GORÜLF EISENHAUT 70 Punkte	• Schild 1 Punkt
FRIDA LANGSPEER 65 Punkte	• Ersetze Axt durch Dolch und Bogen 1 Punkt
DER EIDSPRECHER DER WILDEN MENSCHEN 55 Punkte	• Zweihändige Axt 1 Punkt
HÄUPTLING DER DUNLÄNDER 55 Punkte	WILDER MENSCH VON DUNLAND 5 Punkte
• Bogen 5 Punkte	• Zweihändige Axt 1 Punkt
• Ersetze zweihändige Axt durch Axt und Schild kostenlos	REITER DER DUNLÄNDER 12 Punkte
	HUSCARL DER DUNLÄNDER 11 Punkte
	CREBAIN 20 Punkte

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht der Armee Dunlands muss Thrydan Wolfsfluch enthalten. Thrydan Wolfsfluch gilt als Ruhmreicher Held und ist immer der Anführer der Armee.

SONDERREGELN

Tod den Forgoil! – Befreundete Dunland-Modelle haben die Sonderregel *Hass (Rohan)*.

Stolz der Dunländer – Die Reichweite von Standarten dieser Armee erhöht sich auf 6 Zoll.

Kriegsschrei der Dunländer – Einmal pro Schlacht kann Thrydan zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase ansagen, dass er diese Fähigkeit einsetzt. Bis zum Ende des Zuges erhalten befreundete Dunland-Modelle innerhalb von 12 Zoll um Thrydan einen Bonus von +1 auf Verwundungswürfe, wenn sie Schläge ausführen.

BELAGERUNGEN



Das Regelbuch des Middle-earth-Tabletop-Strategiespiels enthält Regeln, um in deinen eigenen Partien Belagerungen auszufechten, darunter etwa Regeln für die Bewegung innerhalb der Festung, für Kämpfe auf Treppen, für Belagerungsleitern, Rammböcke und mehr. Im Folgenden findest du weiteres Material für noch packendere Belagerungen.

Auf den nächsten Seiten findest du zusätzliche Regeln für den Einsatz in deinen eigenen Schlachten, darunter Ausrüstung für Verteidiger und Angreifer und ein Szenario des ausgewogenen Spiels, das die Regeln für Belagerungen benutzt und für beinahe jede Belagerung aus der Geschichte Mittelalterdes herangezogen werden kann.

Ob du nun eine der epischen Belagerungen aus den Annalen der Geschichte Mittelalterdes darstellen möchtest, wie etwa die Belagerung von Barad-dûr im Krieg des Letzten Bündnisses, ob du herausfinden möchtest, was wohl geschehen wäre, wenn die Haradrim eine der Festungen von Dol Amroth berannt hätten, oder ob dir einfach nur der Sinn danach steht, eine Armee in einer ausgewogenen Belagerungsschlacht gegen eine andere antreten zu lassen, dieses Szenario ist perfekt geeignet.

Zur Inspiration sind hier noch ein paar Vorschläge für mögliche Belagerungen:

- Die Menschen von Thal verteidigen ihre Stadt gegen die Legionen Gundabads.
- Horden von Moria-Goblins greifen eine Festung der Zwerge im Nebelgebirge an.
- Um Edoras endlich einzunehmen, entschließen sich die Dunländer, die Stadt zu belagern.
- Im unaufhörlichen Krieg zwischen Minas Tirith und Harad belagert eine Armee aus Minas Tirith eine Stadt der Haradrim.
- Die Legionen des Hexenkönigs greifen die Städte Arnors an.

Durch die zusätzlichen Regeln aus dieser Ergänzung ergeben sich unzählige neue Möglichkeiten bei Belagerungsszenarios. Wir wünschen dir viel Spaß bei packenden Belagerungsgefechten!

TORE UND TÜREN ATTACKIEREN

Im Regelbuch des Middle-earth-Tabletop-Strategiespiels gibt es einen Abschnitt, in dem behandelt ist, wie man Tore und Türen attackiert und einschlägt. Im Folgenden führen wir Verteidigungs- und Lebenspunktwerte für verschiedene Arten von Toren und Türen auf – schließlich können die Tore von Minas Tirith eine Menge mehr einstecken als eine ganz normale Holztür!

Ein Modell in Basekontakt mit einem Tor oder einer Türöffnung kann es oder sie in der Nahkampfphase wie ein feindliches Modell attackieren, vorausgesetzt es kämpft nicht bereits gegen ein anderes feindliches Modell. Der Attackierende gewinnt den Kampf automatisch und führt einen Verwundungswurf gegen den Verteidigungswert der Tür durch. Tore und Türen zählen immer als eingekreist. Jeder erfolgreiche Schlag verursacht wie üblich einen Lebenspunktverlust. Fernkampfattacken mit einer Stärke von 5 oder mehr können Tore und Türen auch beschädigen – Fernkampfattacken mit einer Stärke von 4 oder weniger allerdings nicht.

Im Folgenden findest du eine Liste mit verschiedenen Arten von Toren und Türen sowie deren Verteidigungs- und Lebenspunktwerte.

Typ	Verteidigung	Lebenspunkte
FESTUNGSTOR / STADTTOR	10	3
ZWERGISCHE TÜR	9	3
SCHWER GEPANZERTE TÜR	9	2
GEPANZERTE TÜR	8	2
SCHWERE TÜR	7	2
HAUSTÜR / AUSSENTÜR	6	2
INNENTÜR	5	1

AUSRÜSTUNG DES VERTEIDIGERS



SAMMELPUNKT **25 PUNKTE**

Ein Sammelpunkt benutzt ein 25-mm-Base. Befreundete Modelle behandeln einen Sammelpunkt als Standarte. Zusätzlich haben befreundete Modelle innerhalb von 6 Zoll um mindestens einen Sammelpunkt +1 Mut. Wenn sich in der Endphase ein feindliches Modell in Basekontakt mit einem Sammelpunkt befindet und das

feindliche Modell nicht am Boden ist und in diesem Zug keine magische Kraft eingesetzt hat, keine Fernkampfwaffe eingesetzt hat, nicht an einem Kampf beteiligt war und nicht unter der Wirkung der magischen Kraft *Lähmung* stand, kann es den Sammelpunkt zerstören, woraufhin er aus dem Spiel genommen wird.

BARRIKADE **5 PUNKTE**

Eine Barrikade sollte nicht länger als 6 Zoll, breiter als 1 Zoll und höher als 1 Zoll sein. Eine Barrikade kann nach den Regeln für verteidigte Stellungen auf den Seiten 48-50 des Regelbuchs des

Middle-earth-Tabletop-Strategiespiels verteidigt und mit einem Hochsprungtest überquert werden. Barrikaden haben Verteidigung 7 und 3 Lebenspunkte.

STACHELBEWehrte BARRIKADE **10 PUNKTE**

Eine Stachelbewehrte Barrikade benutzt die Regeln für Barrikaden (oben). Jedes Modell, das einen Hochsprungtest ablegt, um eine Stachelbewehrte Barrikade zu überqueren, erleidet bei einem Wurf von 1-5 automatisch einen Treffer der Stärke 3; bei einer 6 hat

das Modell die Barrikade sicher überquert. Jedes Modell, das über eine Stachelbewehrte Barrikade hinweg kämpft und aus Versehen die Barrikade statt des Gegners trifft, erleidet ebenfalls einen Treffer der Stärke 3.

STEINE **5 PUNKTE**

Ein Haufen Steine ist ein leichtes Objekt und benutzt ein 25-mm-Base. Jedes verteidigende Modell in Basekontakt mit den Steinen kann einen davon auf einen Angreifer fallen lassen. Jedes Modell innerhalb von 1 Zoll um die Mauer und innerhalb von 8 Zoll um das Modell, das den Stein fallen lässt, ist ein zulässiges Ziel, auch wenn es sich auf einer Sturmleiter befindet. Ungeachtet seines tatsächlichen Fernkampfwerts hat ein Modell, das einen Stein

fallen lässt, dabei einen Fernkampfwert von 4+. Ein Modell, das von einem Stein getroffen wird, erleidet einen Treffer der Stärke 6. Wird ein Modell auf einer Sturmleiter von einem Stein getroffen und nicht getötet, wirft einen W6. Bei 4+ fällt das Modell von der Sturmleiter und erleidet Fallschaden wie beschrieben auf Seite 31 des Regelbuchs des Middle-earth-Tabletop-Strategiespiels.

SIEDENDES ÖL **30 PUNKTE**

Siedendes Öl ist ein schweres Objekt und benutzt ein 40-mm-Base. Befinden sich zwei verteidigende Modelle in Basekontakt mit dem Siedenden Öl, können sie versuchen, es über einen Angreifer zu schütten. Jedes Modell innerhalb von 1 Zoll um die Mauer und innerhalb von 8 Zoll um die Modelle, die das Siedende Öl ausgießen, ist ein zulässiges Ziel, auch wenn es sich auf einer Sturmleiter befindet. Ungeachtet ihres tatsächlichen Fernkampfwerts haben Modelle, die Siedendes Öl ausgießen, dabei einen Fernkampfwert von 4+. Ein Modell, das von Siedendem Öl getroffen wird, erleidet einen Treffer der Stärke 8; jedes andere

Modell innerhalb von 2 Zoll um das getroffene Modell erleidet einen Treffer der Stärke 4. Wird ein Modell auf einer Sturmleiter von Siedendem Öl getroffen und nicht getötet, wirft einen W6. Bei 3+ fällt das Modell von der Sturmleiter und erleidet Fallschaden wie beschrieben auf Seite 31 des Regelbuchs des Middle-earth-Tabletop-Strategiespiels. Nach dem Einsatz des Siedenden Öls wirft der Verteidiger einen W6. Bei einer 1 ist das Öl ausgegangen und der Verteidiger kann diesen Kessel für den Rest der Schlacht nicht mehr einsetzen, um Siedendes Öl auszugießen.

AUSRÜSTUNG DES ANGREIFERS



BELAGERUNGSTURM 40 PUNKTE

Ein Belagerungsturm sollte so hoch sein, dass die Rampe in horizontal ausgeklappter Position die Zinnen der Festung erreicht, und die Rampe sollte nicht breiter als 4 Zoll sein. **Infanterie**-Modelle, allerdings keine **Monster**-Modelle, können in oder auf einem Belagerungsturm aufgestellt werden. Ein Belagerungsturm kann von befreundeten Modellen geschoben werden und bewegt sich dann 6 Zoll weit. Es sind sechs **Infanterie**-Modelle nötig, um einen Belagerungsturm zu schieben, so wie ein zusätzliches **Infanterie**-Modell für jedes Modell, das sich in oder auf dem Belagerungsturm befindet. Ein **Monster**-Modell, das schiebt, zählt dabei als sechs Modelle. Um einen Belagerungsturm schieben zu können, muss sich ein Modell entweder in Basekontakt mit der Seite oder der Rückseite des Belagerungsturms befinden oder in Basekontakt mit einem anderen Modell, das den Turm von hinten anschiebt.

Wenn sich ein Belagerungsturm in der Bewegungsphase in Basekontakt mit der Festung bewegen würde, wird sofort seine Rampe ausgeklappt. Modelle im Belagerungsturm gelten durch die Bewegung des Belagerungsturms nicht als bewegt.

Ein Belagerungsturm ist ein Schlachtfeldziel und hat Verteidigung 10 und 3 Lebenspunkte.

STURMLEITER 5 PUNKTE

Sturmleitern benutzen die Regeln auf Seite 122 des Regelbuchs des Middle-earth-Tabletop-Strategiespiels.

RAMMBOCK 15 PUNKTE

Rammböcke benutzen die Regeln auf Seite 123 des Regelbuchs des Middle-earth-Tabletop-Strategiespiels.

DIE GROSSE BELAGERUNG



Eingeschlossen in ihre Festung müssen die Verteidiger die drohende Belagerung durch ihre Feinde abwehren, die die Festung für sich erobern wollen.

ÜBERBLICK

Die Verteidiger müssen ihre Festung um jeden Preis verteidigen, während die Angreifer versuchen müssen, sie zu erobern.

ARMEEN

Beide Spieler werfen einen W6, um zu entscheiden, wer der Angreifer und wer der Verteidiger ist, wobei der Spieler mit dem niedrigeren Wurf der Verteidiger ist. Dann wählen die Spieler ihre Streitmächte aus, wie auf Seite 130 des Regelbuchs des Middle-earth-Tabletop-Strategiespiels beschrieben. Der Angreifer erhält zusätzlich 25% des Punktwerts der Streitmacht des Verteidigers, die er zu seinen Punkten hinzuaddieren kann. Wenn der Verteidiger also insgesamt 1.000 Punkte hat, kann der Angreifer bis zu 1.250 Punkte haben.

Sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger dürfen Gegenstände von der Liste der Ausrüstung des Angreifers beziehungsweise der Liste der Ausrüstung des Verteidigers kaufen.

SPIELFELDAUFBAU

Die Festung verläuft quer über das Spielfeld, 12 Zoll vom Spielfeldrand entfernt. Das Tor der Festung befindet sich im Zentrum der Mauern und es kann entlang der Mauer eine Reihe von Türmen geben.

AUFSTELLUNG

Der Verteidiger stellt seine Streitmacht beliebig auf oder hinter den Festungsmauern auf. Der Angreifer stellt danach seine Streitmacht innerhalb von 12 Zoll von der Spielfeldkante auf, die der Festung gegenüberliegt.

INITIATIVE

Beide Spieler werfen einen W6. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis hat im ersten Zug die Initiative.

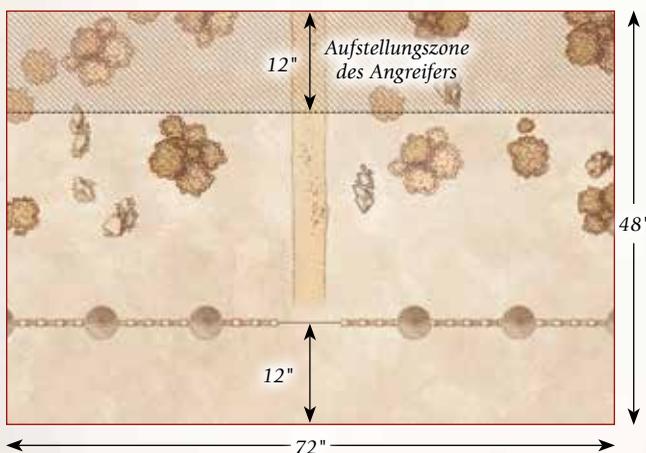
SIEGESBEDINGUNGEN

Das Spiel dauert bis zum Ende eines Zuges an, in dem eine der Streitmächte ihr Ziel erreicht hat. Der Angreifer gewinnt, wenn er am Ende eines Zuges 12 oder mehr Modelle in die Festung bekommen hat. Der Verteidiger gewinnt, wenn er am Ende eines Zuges die Angreifer auf 25% oder weniger ihrer anfänglichen Zahl reduziert hat.

SONDERREGELN

Das Tor – Wenn es nötig ist, können die Verteidiger das Festungstor für einen Ausfall öffnen. Der Verteidiger kann sich zu Beginn jeder beliebigen Bewegungsphase entscheiden, das Tor zu öffnen. Von diesem Zeitpunkt an ist das Tor geöffnet, sodass sich für den Rest des Spiels Modelle durch das Tor bewegen können. Das Tor kann nicht geöffnet werden, wenn es bereits zerstört wurde.

Die Mauern – Die Mauern der Festung sind senkrecht und beinahe unmöglich zu erklimmen. Modelle können nicht ohne den Einsatz einer Sturmleiter oder eines Belagerungsturms die Mauern hinaufklettern. Modelle, die jede Oberfläche hinaufklettern können, beispielsweise solche mit der Sonderregel *Flinke Bewegung*, können die Mauern nicht erklimmen – sie müssen einen anderen Weg verwenden, um die Festung zu betreten.



VERTEIDIGUNG DES DORFES



Da eine feindliche Streitmacht ihre Ländereien verheert, muss eine verteidigende Armee jetzt eines ihrer Dörfer verteidigen, um die Angreifer davon abzuhalten, es niederzubrennen.

ÜBERBLICK

Die Angreifer müssen versuchen, das Dorf niederzubrennen, während die Verteidiger versuchen müssen, die Angreifer davon abzuhalten.

ARMEEN

Die Spieler wählen vor dem Spiel ihre Streitmächte wie auf Seite 130 des Regelbuchs des Middle-earth-Tabletop-Strategiespiels beschrieben bis zu einem ausgeglichenen Punktwert aus. Beide Spieler werfen einen W6, um zu entscheiden, wer der Angreifer und wer der Verteidiger ist, wobei der Spieler mit dem niedrigeren Wurf der Verteidiger ist.

SPIELFELDAUFBAU

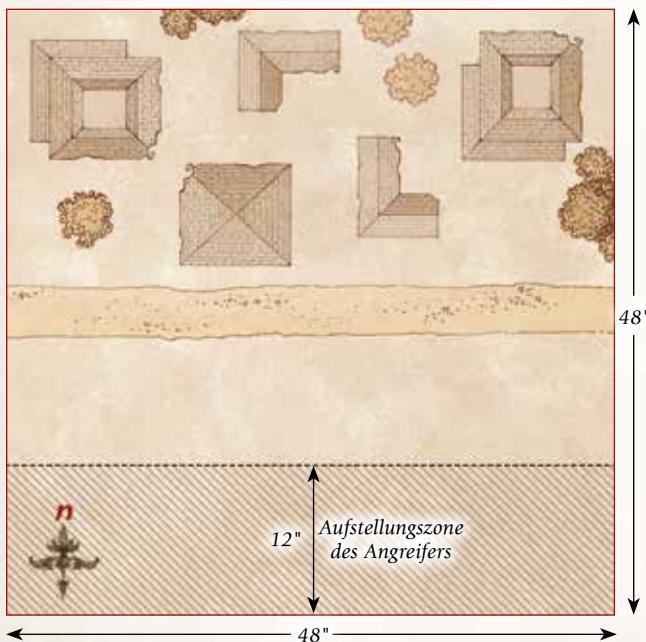
Die nördliche Hälfte des Spielfelds ist das Dorf und fünf Häuser sollten in dieser Hälfte verteilt sein. Der Rest des Spielfelds sollte offen sein.

AUFSTELLUNG

Der Verteidiger stellt innerhalb der nördlichen Hälfte des Spielfelds auf. Danach stellt der Angreifer innerhalb von 12 Zoll um die südliche Spielfeldkante auf.

INITIATIVE

Beide Spieler werfen einen W6. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis hat im ersten Zug die Initiative.



SIEGESBEDINGUNGEN

Sobald eine Streitmacht aufgerieben wurde, kann das Spiel plötzlich enden. Werft, sobald diese Bedingung eingetreten ist, am Ende jedes Zuges einen W6. Bei 1-2 endet das Spiel – ansonsten dauert die Schlacht einen weiteren Zug an.

Am Ende des Spiels gewinnt die Streitmacht, die die meisten Siegespunkte erzielt hat. Wenn die Spieler gleich viele Siegespunkte erzielt haben, endet das Spiel unentschieden.

SIEGESPUNKTE ERRINGEN

- Der Angreifer erhält **2 Siegespunkte** für jedes Haus, das am Ende des Spiels brennt.
- Der Verteidiger erhält **2 Siegespunkte** für jedes Haus, das am Ende des Spiels nicht brennt.
- Du erhältst **1 Siegespunkt**, wenn du beim feindlichen Anführer eine oder mehrere Wunden verursacht hast (Wunden, die durch einen erfolgreichen Schicksalswurf verhindert werden, zählen nicht).
- Du erhältst **1 Siegespunkt**, wenn die feindliche Streitmacht am Ende des Spiels aufgerieben ist.

SONDERREGELN

Gebäude anzünden – Die Angreifer beabsichtigen, so viel wie möglich vom Dorf anzuzünden, um die Verteidiger von ihrem Land zu vertreiben.

Jedes Modell des Angreifers, das seine Bewegung während der Bewegungsphase in Basekontakt mit einem Haus beendet, kann versuchen, es anzuzünden. Wirf einen W6; bei 5+ wurde das Gebäude angezündet.

Löscht das Feuer! – Während Flammen das Dorf einhüllen, versuchen die Verteidiger, das Feuer zu bändigen und das Dorf zu schützen.

Jedes Modell des Verteidigers, das seine Bewegung in Basekontakt mit einem brennenden Haus beendet, darf versuchen, es zu löschen. Wirf einen W6. Bei einem Wurf von 6 wurde das Feuer gelöscht. Sollte der verteidigende Spieler jedoch eine 1 würfeln, wird das Haus von den Flammen verschlungen und kann für den Rest des Spiels nicht gelöscht werden.

ANHANG

HELM HAMMERHAND.....165 PUNKTE (MENSCH, ROHAN, INFANTERIE, HELD) – LEGENDÄRER HELD

B	K	S	V	A	L	M
6"	5/4+	5	7	3	3	6

H	W	S
3	3	1

SONDERREGELN

Bullig, Exzellenter Reiter, Pferdeherr

Inspirierende Gegenwart PASSIV – Befreundete **Krieger**-Modelle von **Rohan** innerhalb von 6 Zoll um Helm Hammerhand addieren +1 auf ihren Nahkampfwert.

Die Hammerhand PASSIV – Helm Hammerhand kann entscheiden, nicht mit seinem Schwert, sondern mit den Fäusten zu kämpfen. Tut er dies, kann er den Spezialschlag Niederschlagen einsetzen. Außerdem zählt Helm Hammerhand niemals als unbewaffnet.

Helm Hammerhand darf als Teil der Armeeliste von Rohan gewählt werden.

Wenn deine Streitmacht Helm Hammerhand enthält, darf sie keine anderen namhaften **Helden**-Modelle aus der Armeeliste Rohans enthalten. Wenn deine Streitmacht Helm Hammerhand enthält, sind alle Verbündeten unmögliche Verbündete.

AUSRÜSTUNG

Schwere Rüstung, zweihändiges Schwert und das Horn der Hammerhand

Horn der Hammerhand AKTIV – Dies ist ein Kriegshorn. Wenn Helm Hammerhand angreift, ist er bis zum Ende des Zuges *entsetzlich*.

HEROISCHE TATEN

- Heroische Entschlossenheit
- Heroischer Hieb
- Heroische Stärke
- Heroische Verteidigung
- Heroische Herausforderung

OPTIONEN

Pferd..... 10 Punkte

HELMSWACHE

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

HELM HAMMERHAND 165 Punkte	REITER VON ROHAN 14 Punkte
• Pferd 10 Punkte	• Kriegshorn 30 Punkte
	• Standarte 25 Punkte
	• Wurfspeere 2 Punkte
HAUPTMANN VON ROHAN 45 Punkte	KÖNIGLICHE WACHE VON ROHAN 10 Punkte
• Pferd 10 Punkte	• Standarte 25 Punkte
• Bogen 5 Punkte	• Pferd 5 Punkte
• Schwere Rüstung 5 Punkte	• Wurfspeere 2 Punkte
• Schild 5 Punkte	
• Wurfspeere 5 Punkte	
JÄGER DES KÖNIGS 50 Punkte	KUNDSCHAFTER VON ROHAN 8 Punkte
	• Pferd 5 Punkte
KRIEGER VON ROHAN 6 Punkte	
• Kriegshorn 30 Punkte	
• Standarte 25 Punkte	
• Wurfspeere 2 Punkte	
• Bogen 1 Punkt	
• Schild 1 Punkt	

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht der Helmswache muss Helm Hammerhand enthalten. Helm Hammerhand ist immer der Anführer der Armee.

SONDERREGELN

Verteidigt die Süthburg! – Befreundete **Infanterie**-Modelle von **Rohan**, die mit Wurfspeeren bewaffnet sind, können diese auch als Speer einsetzen. In einem Zug, in dem ein Modell einen Wurfspeer einsetzt, kann es seine Wurfspeere allerdings nicht als Speer einsetzen.

Der König von Rohan – Helm Hammerhand erhält die Sonderregel *Großer Held*. Außerdem kann Helm Hammerhand in jedem Zug einen heroischen Nahkampf ansagen, ohne dafür Heldentum auszugeben.