

# MIDDLE-EARTH™

TABLETOP-STRATEGIESPIEL



## BEFREIUNG DES AUENLANDES

### 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 sowie die Namen der Charaktere, Gegenstände, Ereignisse und Orte darin sind eingetragene Markenzeichen der The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises unter Lizenz an New Line Productions, Inc. (s19)

© 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 sowie die Namen der Charaktere, Gegenstände, Ereignisse und Orte darin sind eingetragene Markenzeichen 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 Buchtrilogie Der Herr der Ringe (inklusive sämtlicher Ausgaben) © The Tolkien Estate 1954-55, 1966.



# DAS AUENLAND



## ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Diese Armee darf enthalten: Frodo den Neunfingrigen; Samweis den Beherzten; Meriadoc, Hauptmann des Auenlandes; Peregrin, Hauptmann des Auenlandes; Paladin Tuk; Bauer Maggot; Lobelia Sackheim-Beutlin; Fredegar Bolger; Bauer Tolman Hüttinger; Rosie Hüttinger; Holfuß Straffgürtel, Anführer der Landbüttel; Robin Kleinbau, Hobbit-Landbüttel; Baldo Tulpenpfennig; Willi Weißfuß, Bürgermeister von Hobbingen; Hamfast „Ohm“ Gamdschie; Folko Boffin; Lotho Sackheim-Beutlin; Gandalf den Grauen; Dúnedain; Bilbo Beutlin; Bandobras Tuk; Hobbitmilizionäre; Hobbitbogenschützen und Hobbit-Landbüttel.

## ARMEEBONUS

„Diebe! Mörder! Feurio!“ – Hobbit-Modelle aus dieser Armeeliste erhalten die Sonderregel *Waldbewohner*.

## BAUER TOLMAN HÜTTINGER ..... 35 PUNKTE (HOBBIT, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

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

H	W	S
2	1	1

## SONDERREGELN

Magieresistent, Steine werfen (Reichweite 8", Stärke 1)

## AUSRÜSTUNG

Mistgabel

**Mistgabel** – Dies ist eine anderthalbhändige Waffe, die den Spezialschlag Stechen verwenden kann und wie ein Speer unterstützen darf.

„Dies ist unser Land“ **PASSIV** – Bauer Hüttinger und befreundete Hobbit-Modelle innerhalb von 3 Zoll um ihn dürfen beim Zweikampfwurf jede gewürfelte 1 wiederholen.

## HEROISCHE TATEN

- Heroische Entschlossenheit
- Heroische Herausforderung

## ROSIE HÜTTINGER ..... 15 PUNKTE (HOBBIT, INFANTERIE, HELDIN) – UNABHÄNGIGE HELDIN

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

H	W	S
0	1	2

## SONDERREGELN

Magieresistent, Steine werfen (Reichweite 8", Stärke 1)

## AUSRÜSTUNG

Rosie Hüttinger ist unbewaffnet.

„Wenn ich je eine geheiratet hätte, sie wär's gewesen“ **PASSIV** – Solange sich Rosie Hüttinger innerhalb von 6 Zoll um Samweis den Beherzten befindet, erhöht Sam seinen Attackenwert auf 2. Außerdem darf Samweis der Beherzte, wenn sich Rosie Hüttinger innerhalb von 4 Zoll um ihn befindet, einen heroischen Nahkampf ansagen, ohne Heldentum auszugeben. Wenn Rosie Hüttinger jedoch in einem Nahkampf gebunden ist, muss Sam einen heroischen Nahkampf ansagen und, wenn er Erfolg hat, muss Sam die folgende Bewegung dazu verwenden, sich Rosie im Nahkampf anzuschließen. Wenn dies nicht möglich ist, muss sich Sam so dicht wie möglich an Rosie heranbewegen.

## WILLI WEISSFUSS, BÜRGERMEISTER VON HOBINGEN ..... 30 PUNKTE (HOBBIT, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

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

### AUSRÜSTUNG

Gehstock (Stab)

### HEROISCHE TAT

- Heroische Entschlossenheit

### SONDERREGELN

Magieresistent, Steine werfen (Reichweite 8", Stärke 1)

**Bürgermeister von Hobbingen** **AKTIV** – Zu Beginn der Nahkampfphase kann sich Willi Weißfuß entscheiden, einen Punkt Willenskraft auszugeben. Wenn er dies tut, gelten befreundete **Hobbit**-Modelle innerhalb von 6 Zoll um ihn als in Reichweite einer Standarte.

## FOLKO BOFFIN ..... 20 PUNKTE (HOBBIT, INFANTERIE, HELD) – GERINGER HELD

B	K	S	V	A	L	M	H	W	S
4"	2/3+	2	3	1	1	3	0	3	1

### AUSRÜSTUNG

Folko Boffin ist unbewaffnet.

### SONDERREGELN

Magieresistent, Steine werfen (Reichweite 8", Stärke 1)

**Ein hilfreicher Kerl** **PASSIV** – Wenn sich Folko zu Beginn eines Zuges innerhalb von 3 Zoll um Frodo befindet, darf Frodo einen von Folkos Willenskraftpunkten ausgeben, um eine heroische Bewegung anzusagen, anstatt einen seiner eigenen Willenskraftpunkte auszugeben.

## HOLFUSS STRAFFGÜRTEL, ANFÜHRER DER LANDBÜTTEL ..... 30 PUNKTE (HOBBIT, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

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

### AUSRÜSTUNG

Anderthalbhändiger Knüppel

### HEROISCHE TAT

- Heroischer Marsch

### SONDERREGELN

Magieresistent, Steine werfen (Reichweite 8", Stärke 1)

**Oberster Landbüttel** **PASSIV** – Holfuß Straffgürtel und Hobbit-Landbüttel (inklusive Robin Kleinbau) innerhalb von 3 Zoll um ihn erleiden keine Abzüge dafür, dass sie ihren anderthalbhändigen Knüppel als zweihändige Waffe einsetzen.

## ROBIN KLEINBAU, HOBBIT-LANDBÜTTEL ..... 20 PUNKTE (HOBBIT, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

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

### AUSRÜSTUNG

Anderthalbhändiger Knüppel

### HEROISCHE TAT

- Heroischer Marsch

### SONDERREGELN

Magieresistent, Steine werfen (Reichweite 8", Stärke 1)

**Ein Gespür für Abkürzungen** **PASSIV** – In Szenarios, in denen du würfelst, damit zusätzliche Streitkräfte eintreffen (wie solche, die die Regel *Verstärkung* verwenden), darfst du den Verstärkungswurf für Robin Kleinbaus Kriegerschar um +1 oder -1 modifizieren. In Szenarios, in denen du würfelst, um festzulegen, in welchem Bereich des Spielfelds Robins Kriegerschar aufgestellt wird, darfst du den Wurf um +1 oder -1 modifizieren.

## HAMFAST „OHM“ GAMDSCHIE ..... 30 PUNKTE (HOBBIT, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

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

H W S  
1 1 1

### AUSRÜSTUNG

Schaufel (Stab)

### SONDERREGELN

Magieresistent, Steine werfen (Reichweite 8", Stärke 1)

**Lass meine Blumen in Ruhe!** **PASSIV** – Zu Beginn des Spiels, nachdem beide Seiten aufgestellt haben, darf Hamfasts kontrollierender Spieler drei Blumenmarker (25 mm) beliebig auf dem Spielfeld platzieren. Dies sind die Pflanzen, um die sich Hamfast gekümmert hat; sie sind offenes Gelände, jedoch dürfen Modelle ihre Bewegung nicht auf einem Blumenmarker

beenden. Hamfast und befreundete **Krieger**-Modelle der **Hobbits** innerhalb von 3 Zoll um Hamfast dürfen Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn sie einen Stein werfen oder Schläge gegen ein feindliches Modell durchführen, das sich innerhalb von 4 Zoll um einen Blumenmarker befindet. Während der Endphase darf ein feindliches Modell einen Blumenmarker, mit dem es sich in Basekontakt befindet, vom Spielfeld entfernen, vorausgesetzt, dass es in der vorangegangenen Nahkampfphase nicht gekämpft hat (inklusive Unterstützung). Hamfast darf für den Rest des Spiels alle misslungenen Verwundungswürfe gegen Modelle wiederholen, die auf diese Weise einen Blumenmarker entfernt haben.

## BALDO TULPENPFENNIG ..... 40 PUNKTE (HOBBIT, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

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

H W S  
1 1 2

### AUSRÜSTUNG

Dolch

### HEROISCHE TAT

- Heroische Zielgenauigkeit

### SONDERREGELN

Magieresistent, Steine werfen (Reichweite 8", Stärke 1)

**Meister im Steinewerfen** **AKTIV** – Baldo Tulpenpfennig darf misslungene Trefferwürfe wiederholen, wenn er Steine wirft. Lege außerdem keine Im-Weg-Tests ab, wenn Baldo eine natürliche 6 beim Trefferwurf würfelt, und führe keinen Verwundungswurf durch; sein Ziel erleidet automatisch eine einzelne Verwundung.

**Meister der Fallen** **PASSIV** – Zu Beginn des Spiels darf Baldo acht Fallenmarker (25 mm) auf dem Spielfeld aufstellen, jeweils zwei Schlingfallen-, Stolperdrahtfallen-, Fallgruben- und Fallenattrappenmarker. Diese sollten umgedreht platziert werden, damit dein Gegner nicht weiß, welche Falle welche ist. Diese Fallen werden wie auf Seite 11 beschrieben aufgestellt und funktionieren wie dort beschrieben.

## LOTHO SACKHEIM-BEUTLIN ..... 30 PUNKTE (HOBBIT, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

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

H W S  
1 4 1

### AUSRÜSTUNG

Dolch

### SONDERREGELN

Magieresistent, Steine werfen (Reichweite 8", Stärke 1)

**Familienrivalität** **PASSIV** – Die Sackheim-Beutlins hegen tiefe Vorbehalte und Abneigung gegenüber der Familie Beutlin.

Lotho Sackheim-Beutlin darf nicht an heroischen Taten teilnehmen, die von Bilbo Beutlin oder Frodo Beutlin angesagt wurden.

**Beachtliches Vermögen** **AKTIV** – Lotho darf seine Willenskraftpunkte ausgeben, um Modelle auf die folgende Weise zu bestechen:

- Wenn ein feindliches Modell einen Angriff auf ihn ansagt, darf Lotho einen Punkt Willenskraft ausgeben, um es zu bestechen. Wirf einen W6. Bei 1-2 darf das Modell Lotho wie üblich angreifen. Bei 3+ hält das Modell 1 Zoll von Lotho entfernt an und darf nicht angreifen.
- Lotho kann einen Punkt Willenskraft ausgeben, um alle befreundeten **Strolch**-Modelle innerhalb von 3 Zoll zu bestechen. Diese Modelle bestehen automatisch den nächsten Muttest, den sie ablegen müssen.
- Lotho kann einen Punkt Willenskraft ausgeben, um alle befreundeten **Hobbit**-Modelle innerhalb von 3 Zoll zu bestechen. Diese Modelle addieren bis zum Ende des Zuges +1 auf ihren Nahkampfwert.

# SCHARKAS ABTRÜNNIGE



## ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Diese Armee darf enthalten: Scharka & Wurm, Sid Strauchdorn, Anführer der Strolche; Roy Distelholz, Vollstrecker der Strolche; Lutz Farning; Lotho Sackheim-Beutlin; Tim Sandigmann und Strolche.

## ARMEEBONUS

„Ihr tut, was Scharka befiehlt!“ – Scharkas „Haltet stand!“ betrifft das gesamte Schlachtfeld. Außerdem darf eine Streitmacht (oder ein Verbündeten-Kontingent), das einzig Modelle von Scharkas Abtrünnigen enthält, Kriegerscharen aus 10-12 Strolchen enthalten, ohne einen **Helden** als Anführer für sie zu brauchen.

In diesen Kriegerscharen ernennst du ein einzelnes **Krieger-Modell** zum Zweck von Aufstellung und so weiter zum Hauptmann.

## SID STRAUCHDORN, ANFÜHRER DER STROLCHE ..... 45 PUNKTE (MENSCH, STROLCH, INFANTERIE, HELD) – RUHMREICHER HELD

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

## AUSRÜSTUNG

Gezacktes Messer (Schwert), Knüppel und Peitsche

## HEROISCHE TAT

- Heroische Stärke

## SONDERREGELN

Entsetzlich (Hobbit)

**Zu mir, Jungs!** **PASSIV** – Für andere befreundete **Strolch**-Modelle gilt Sid Strauchdorn als Standarte. Beachte, dass Sid selbst nicht von dieser Regel profitiert.

**Legt sie in Ketten** **AKTIV** – Wenn Sid einen Nahkampf gegen ein **Hobbit**-Modell gewinnt, darf er versuchen, es in Ketten zu legen, statt zuzuschlagen. Wähle ein **Hobbit**-Modell des Nahkampfs und wirf einen W6 – wenn das Ergebnis höher ist als die Stärke des Modells, ist das Modell gefesselt. Behandle es, als wäre es von der magischen Kraft *Paralyse* betroffen.

**Raufbold** **PASSIV** – Sid Strauchdorn gilt niemals als unbewaffnet.

## TIM SANDIGMANN ..... 20 PUNKTE (HOBBIT, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

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

## AUSRÜSTUNG

Hammer

## SONDERREGELN

**Magieresistent, Steine werfen** (Reichweite 8", Stärke 1)

**Schlechter Einfluss** **PASSIV** – Tim Sandigmann darf in seine Kriegerschar Hobbitmilizionäre aufnehmen, als stammten sie aus der Armeeliste von Scharkas Abtrünnigen. Tim Sandigmann darf nur **Hobbit**-Modelle in seiner Kriegerschar haben.



## ROY DISTELHOLZ, VOLLSTRECKER DER STROLCHE ..... 45 PUNKTE (MENSCH, STROLCH, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

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

H W S  
1 1 1

### AUSRÜSTUNG

Knüppel und Messer (Schwert)

### SONDERREGELN

**Auf sie!** **AKTIV** – Zu Beginn der Nahkampfphase darf Roy Distelholz einen heroischen Nahkampf ansagen, ohne Heldentum auszugeben. Wenn er dies tut, muss er sich in den Nahkampf mit einem feindlichen **Helden**-Modell der **Hobbits** bewegen. Wenn er sich nicht in den Nahkampf mit einem feindlichen **Helden**-Modell der **Hobbits** bewegen kann, kann er diese Sonderregel nicht einsetzen.

**Legt sie in Ketten** **AKTIV** – Wenn Roy einen Nahkampf gegen ein **Hobbit**-Modell gewinnt, darf er versuchen, es in Ketten zu legen, statt zuzuschlagen. Wähle ein **Hobbit**-Modell des Nahkampfs und wirf einen W6 – wenn das Ergebnis höher ist als die Stärke des Modells, ist das Modell gefesselt. Behandle es, als wäre es von der magischen Kraft *Paralyse* betroffen.

**Brennt es nieder!** **AKTIV** – Einmal pro Spiel kann Roy, wenn er seine Bewegung innerhalb von 1 Zoll von einem einzelnen Gebäude oder einem einzelnen Wald-Geländestück beendet und nicht in einem Nahkampf gebunden ist, versuchen, es in Brand zu setzen. Wirf einen W6. Bei 3+ ist das ausgewählte Geländestück in Brand gesetzt – Heldentum darf verwendet werden, um diesen Wurf zu modifizieren. Für jedes Modell, das sich in ihm befindet oder es berührt, muss am Ende der Bewegungsphase mit einem W6 gewürfelt werden. Bei 4+ ist das Modell sofort *in Brand gesetzt*.

**Anmerkungen der Designer:** *Ein gewisser Grad an gesundem Menschenverstand ist nötig, wenn du Roy Distelholz' Sonderregel Brennt es nieder! einsetzt. Diese Regel ist dafür gedacht, eingesetzt zu werden, um kleine Gebäude wie Häuser oder Hobbitthöhlen in Brand zu setzen und nicht ganze Festungen wie Helms Klamm! Gleichermassen sollte sie verwendet werden, um kleine bewaldete Gebiete in Brand zu stecken; wenn das gesamte Spielfeld mit Bäumen bedeckt ist, zündet Roy nur einen einzelnen Baum an und nicht das gesamte Spielfeld!*

## LUTZ FARNING ..... 40 PUNKTE (MENSCH, STROLCH, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

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

H W S  
1 1 1

### AUSRÜSTUNG

Dolch und Peitsche

### SONDERREGELN

Hass (Hobbit)

**Legt sie in Ketten** **AKTIV** – Wenn Lutz einen Nahkampf gegen ein **Hobbit**-Modell gewinnt, darf er versuchen, es in Ketten zu legen, statt zuzuschlagen. Wähle ein **Hobbit**-Modell des Nahkampfs und wirf einen W6 – wenn das Ergebnis höher ist als die Stärke des Modells, ist das Modell gefesselt. Behandle es, als wäre es von der magischen Kraft *Paralyse* betroffen.

**Scharkas Spion** **PASSIV** – Zu Beginn des Spiels darf Lutz Farning eine einzelne feindliche Kriegerschar wählen, die er ausspioniert. In Szenarios, in denen du würfelst, damit zusätzliche Streitkräfte eintreffen (wie solche, die die Regel *Verstärkung* verwenden), und in Szenarios, in denen du würfelst, um festzulegen, in welchem Bereich des Spielfelds eine Kriegerschar aufgestellt wird, erleidet die gewählte Kriegerschar einen Abzug von -1 auf den Wurf.

# LEGENDÄRE LEGIONEN

Eine Legendäre Legion ist eine neue Art, deine Armee für die Schlacht auszuwählen. Jede stellt eine Streitmacht dar, die an einer bestimmten Schlacht teilgenommen oder zu einer bestimmten Zeit in der Geschichte von Mittel Erde existiert hat, entweder in den Büchern oder den Filmen. Dazu umfasst jede von ihnen eine spezielle Armeeliste mit allen relevanten Figuren sowie eine Reihe von Sonderregeln, die die Atmosphäre des Moments einfangen, den du auf dem Tabletop-Schlachtfeld darstellst.

## 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 der Punktwert ist entsprechend angepasst.

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 Heldenstufe, mit der sie in ihrem jeweiligen Profil angegeben werden, sofern nicht ausdrücklich 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. Zum Beispiel kann es sein, dass alle Modelle beritten sein müssen oder dass ein bestimmter Held die Armee anführt – alles, damit sich die Armee mehr wie in der Szene anfühlt, die sie darstellt.

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 und enthalten daher alle relevanten Profile, die eingesetzt werden können, in der Armeeliste. Deshalb können sie sich unter keinen Umständen mit anderen Armeelisten verbünden.

### 2) SIE HABEN KEINEN ARMEEBONUS

Während andere Armeelisten einen Armeebonus haben, um die Spieler dafür zu belohnen, eine reine Armeeliste zu wählen, 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 nächsten beiden Legendären Legionen, die wir ins Spiel einführen, wobei jede eine Streitmacht darstellt, die in den Ereignissen wichtig war, die sich während der Befreiung des Auenlandes abspielten und zur abschließenden Schlacht von Amwasser führten.

Auf den nächsten Seiten stellen wir dir 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 die Szenen darstellen, die sie inspirierten.

# VERTEIDIGER DES AUENLANDES

## ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

<b>FRODO DER NEUNFINGRIGE</b> ..... 60 Punkte	<b>ROSIE HÜTTINGER</b> ..... 15 Punkte
• Elbenumhang.....5 Punkte	
• Pony..... 5 Punkte	
<b>SAMWEIS DER BEHERZTE</b> ..... 45 Punkte	<b>WILLI WEISSFUSS,</b>
• Elbenumhang.....5 Punkte	<b>BÜRGERMEISTER VON HOBBINGEN</b> ..... 30 Punkte
• Pony.....5 Punkte	
<b>MERIADOC, HAUPTMANN DES AUENLANDES</b> ..... 45 Punkte	<b>HOLFUSS STRAFFGÜRTEL,</b>
• Elbenumhang.....5 Punkte	<b>ANFÜHRER DER LANDBÜTTEL</b> ..... 30 Punkte
• Pony.....5 Punkte	
• Schild.....5 Punkte	<b>ROBIN KLEINBAU, HOBBIT-LANDBÜTTEL</b> ..... 20 Punkte
<b>PEREGRIN, HAUPTMANN DES AUENLANDES</b> ..... 45 Punkte	<b>HAMFAST „OHM“ GAMDSCHIE</b> ..... 30 Punkte
• Elbenumhang.....5 Punkte	
• Pony.....5 Punkte	<b>FOLKO BOFFIN</b> ..... 20 Punkte
• Schild.....5 Punkte	
<b>PALADIN TUK</b> ..... 25 Punkte	<b>BALDO TULPENPFENNIG</b> ..... 40 Punkte
<b>BAUER MAGGOT</b> ..... 45 Punkte	
<b>LOBELIA SACKHEIM-BEUTLIN</b> ..... 15 Punkte	<b>HOBBITMILIZIONÄRE</b> ..... 4 Punkte
<b>FREDEGAR BOLGER</b> ..... 10 Punkte	
<b>BAUER TOLMAN HÜTTINGER</b> ..... 35 Punkte	<b>HOBBITBOGENSCHÜTZEN</b> ..... 5 Punkte
	• Kriegshorn ..... 30 Punkte
	<b>HOBBIT-LANDBÜTTEL</b> ..... 5 Punkte

## ZUSÄTZLICHE REGELN

Eine Streitmacht der Verteidiger des Auenlandes muss immer Meriadoc, Hauptmann des Auenlandes, und Peregrin, Hauptmann des Auenlandes, enthalten. Meriadoc muss immer der Anführer der Armee sein.

Hobbitmilizionäre in Merrys Kriegerschar müssen zu Streitbaren Brandybocks aufgewertet werden.

Hobbitbogenschützen in Pippins Kriegerschar müssen zu Tukschen Jägern aufgewertet werden.



## SONDERREGELN

**„Diebe! Mörder! Feurio!“** – Nachdem Scharkas Vorherrschaft über das Auenland angewachsen war, mussten die Hobbits diskretere Routen zwischen den Dörfern finden und wurden gut darin, Abkürzungen zu finden.

Befreundete **Hobbit**-Modelle erhalten die Sonderregel **Waldbewohner**.

**Helden des Auenlandes** – Die Ereignisse im Auenland ermöglichten Merry und Pippin zu zeigen, was in ihnen steckte, und sie inspirierten alle Hobbits um sich herum, ihnen bei der Rückeroberung ihrer Heimat zu folgen.

Befreundete **Helden**-Modelle der **Hobbits** können von Merrys „Haltet Stand!“ profitieren.

**Auf der Lauer** – Auch wenn sie keine geborenen Kämpfer sind, sind Hobbits gerissen und verstehen sich darauf, ihren Feinden raffinierte Fallen zu stellen.

Nachdem beide Seiten aufgestellt haben, jedoch bevor der erste Zug des Spiels beginnt, darf ein Spieler, der eine Streitmacht der Verteidiger des Auenlandes einsetzt, acht Fallenmarker (25 mm) auf dem Spielfeld platzieren: jeweils zwei Schlingfallen-, Stolperdrahtfallen-, Fallgruben- und Fallenattrappen-Marker gemäß den Regeln auf Seite 11.

**Hinterhalt** – Durch ihre kleine Statur und ihren schlaunen Geist können sich die Hobbits im Unterholz verbergen, bevor sie ihre Feinde angreifen.

Zu Beginn des Spiels, bevor Modelle aufgestellt werden, darfst du eine einzelne Kriegerschar wählen, die von einem **Hobbit-Helden** angeführt wird, der nicht Frodo, Sam, Merry oder Pippin ist. Diese Kriegerschar liegt im Hinterhalt und wird nicht wie üblich auf dem Spielfeld aufgestellt. Stattdessen muss die im Hinterhalt liegende Kriegerschar eine der folgenden Optionen wählen, sobald beide Spieler ihre dritte Bewegungsphase vollendet haben:

- Bewege sie gemäß den Regeln für **Verstärkung** über eine beliebige Spielfeldkante auf das Spielfeld.

Oder:

- Stelle sie in oder innerhalb von 1 Zoll um ein Wald-, Gebäude-, Fels- oder ähnliches Geländestück auf, in dem sich Hobbits verbergen können. Es ist ein gewisses Maß an gesundem Menschenverstand nötig, wenn du entscheidest, in welchen Geländestücken die Hobbits im Hinterhalt liegen können – Hobbits sollten nicht hinter einem einzelnen Felsen hervor- oder aus einem Fluss springen! Es ist am besten, zusammen mit deinem Gegner vor dem Spiel zu entscheiden, in welchen Geländestücken deine Hobbits im Hinterhalt liegen können. Modelle, die auf diese Weise aufgestellt werden, dürfen nicht in den Kontrollzonen feindlicher Modelle aufgestellt werden. Modelle, die auf diese Weise das Spielfeld betreten, können sich in diesem Zug nicht mehr bewegen und zählen für das Schießen, als hätten sie sich die Hälfte ihrer Bewegungsreichweite bewegt.

---

**Anmerkung der Designer:** Diese Legendäre Legion stellt die Hobbits dar, die im Versuch, das Auenland von Scharkas Tyrannei zu befreien, gegen sein Regime kämpften. Während sich viele Helden der Hobbits der Herrschaft des Bosses widersetzen, dauerte es bis zur Rückkehr der vier Reisenden, bis sich die Dinge für die Hobbits zum Guten wendeten. Die Schlacht von Amwasser ist fraglos der entscheidende Augenblick für Merry und Pippin, bei dem Ersterer den Anführer der Streitmacht der Strolche eigenhändig erschlug. Aus diesem Grund müssen sowohl Merry als auch Pippin in der Streitmacht enthalten sein.

In den Büchern legt Merry seine Pläne dar, die Streitkräfte der Strolche bei Amwasser anzugreifen, und macht sich daran, eine Reihe von Blockaden und Fallen zu organisieren, die den Hobbits in der bevorstehenden Schlacht helfen sollen. Wir haben dies dargestellt, indem wir dem Hobbit-Spieler erlauben, eine Reihe von Fallenmarkern zu platzieren, die verwendet werden können, um die Pläne des Feindes zu stören.

# DIE STROLCHE DES BOSSES



## ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

**SCHARKA & WURM** ..... 60 Punkte für beide  
**SID STRAUCHDORN, ANFÜHRER DER STROLCHE** ... 45 Punkte  
**ROY DISTELHOLZ,  
VOLLSTRECKER DER STROLCHE** ..... 45 Punkte  
**LUTZ FARNING** ..... 40 Punkte

**TIM SANDIGMANN** ..... 20 Punkte  
**LOTHO SACKHEIM-BEUTLIN** ..... 30 Punkte  
**STROLCH** ..... 5 Punkte

- Bogen ..... 1 Punkt
- Peitsche ..... 1 Punkt

## ZUSÄTZLICHE REGELN

Die Streitmacht der Strolche des Bosses darf Kriegerscharen aus 10-12 Strolchen enthalten, ohne dass sie von einem **Helden** angeführt werden müssen. Bestimme hinsichtlich der Aufstellung in diesen Kriegerscharen ein einzelnes **Krieger**-Modell der Kriegsschar als Hauptmann. Diese Kriegerscharen dürfen nur enthalten sein, wenn alle anderen **Helden**-Modelle dieser Legendären Legion bereits in der Armee des Spielers enthalten sind.

Tim Sandigmann darf noch immer Hobbitmilizionäre in seine Kriegerschar aufnehmen, auch wenn sie nicht in der Zusammenstellung der Armee oben aufgeführt sind.

## SONDERREGELN

**„Ihr tut, was Scharka befiehlt!“** – Die Strolche folgen Scharkas Herrschaft bedingungslos, und seine Befehle werden schnell an alle Strolche übermittelt.

Scharkas „Haltet stand!“ betrifft das gesamte Schlachtfeld.

**Scharkas Zorn** – Nach seiner Beschämung durch Merry und Pippin hegt Scharka jetzt einen tief sitzenden Hass auf alle Halblinge.

Scharka erhält die Sonderregel **Hass (Hobbit)**.

**Die Peitschen des Bosses** – Viele Strolche tragen Peitschen, die sie einsetzen, um jenen Schmerzen zuzufügen, die sich ihnen widersetzen.

Strolch-Modelle erhalten +1 auf den Trefferwurf, wenn sie eine Peitsche verwenden.

**Der Befehl des Bosses** – Scharka führt ein strenges Regiment, und wenn er in der Nähe ist, bemühen sich alle seine Leute, seinen Anweisungen Folge zu leisten.

**Strolch-Modelle** innerhalb von 6 Zoll um Scharka dürfen dessen Mutwert anstelle ihres eigenen verwenden, wenn sie Muttests ablegen.

**Stärke durch Anzahl** – Die Strolche sind viel tapferer, wenn die Schlacht zu ihren Gunsten verläuft.

Solange diese Streitmacht nicht aufgerieben ist, erhalten **Strolch-Modelle** +1 auf ihren Mutwert.

**Anmerkung der Designer:** Diese Legendäre Legion stellt die Strolche unter Scharkas Kontrolle und die wenigen Hobbits, die ihm zu ihrem eigenen Vorteil bereitwillig folgten (letztendlich sind nicht alle Hobbits so edel wie Frodo und Sam!), dar. Auch wenn sein Sturz durch die Hände der Ents erfolgte, machte Saruman die Hobbits verantwortlich, die die Ents dazu angetrieben hatten, gegen Isengart zu marschieren.

Diese Legendäre Legion unterscheidet sich von der bereits existierenden Armeeliste von Scharkas Abtrünnigen dahingehend, dass die Spieler die aufgeführten Helden wählen müssen, bevor sie anfangen, ihre Streitmacht mit Strolchen auszubauen. Dies erlaubt den Spielern, eine viel größere Vielfalt in ihrer Streitmacht zu haben, wenn sie dies wollen, auf Kosten der Anzahl, doch die Spieler werden dafür belohnt.

# FALLEN

Einige Szenarios oder Charaktermodelle erlauben dem Hobbit-Spieler, eine Auswahl an Fallen auf dem Spielfeld einzusetzen, die ihm einen Vorteil jenen gegenüber verschaffen können, die Unheil über das Auenland bringen. Die Sonderregeln des Szenarios oder des Charaktermodells geben an, wie viele von jeder Fallensorte der Hobbit-Spieler zu Beginn des Spiels einsetzen darf. Fallen werden aufgestellt, nachdem beide Seiten aufgestellt haben, jedoch bevor der erste Zug beginnt. Befreundete Modelle behandeln Fallen als offenes Gelände, jedoch darf kein Modell seine Bewegung so beenden, dass sich sein Base mit einem Fallenmarker überschneidet.

Fallen können beliebig auf dem Spielfeld aufgestellt werden, auch wenn sie anhand der folgenden Regeln aufgestellt werden müssen:

- Fallen dürfen nicht in der Aufstellungszone des gegnerischen Spielers aufgestellt werden.
- Fallen dürfen nicht innerhalb von 3 Zoll um eine andere Falle aufgestellt werden.
- Fallen dürfen nicht innerhalb der Kontrollzone eines feindlichen Modells aufgestellt werden.
- Fallen dürfen in Szenarien, in denen Angriffszielmarker vorkommen, nicht innerhalb von 2 Zoll um einen solchen aufgestellt werden.

## FALLEN AUSLÖSEN

Wenn Fallenmarker aufgestellt werden, werden sie immer umgedreht platziert, damit der gegnerische Spieler nicht weiß, welche Art von Falle jeder Fallenmarker darstellt. Wenn sich ein feindliches Modell einem Fallenmarker auf 1 Zoll nähert, hält es sofort an – drehe den Fallenmarker um und handle die Wirkung der aufgedeckten Falle ab wie auf der nächsten Seite beschrieben. Modelle, die einen Fallenmarker aufdecken, können sich nicht weiterbewegen, nachdem sie die Falle aufgedeckt haben; sie sind entweder in die Falle gegangen oder haben den Rest ihrer Bewegung verbraucht, um ihr auszuweichen.

## FALLEN HERSTELLEN

Der Einsatz von Fallen in deinen Spielen setzt einige Arten von Markern voraus. Während es dir freisteht, Marker aus Karton oder Papier zu verwenden, unter die die Beschreibung der Falle geschrieben wurde, ist die Herstellung eigener Marker so einfach, dass es eine Schande wäre, dies nicht zu versuchen. Leere runde 25-mm-Bases (ohne Schlitz) sind am einfachsten umzubauen – nimm einfach das Base und bedecke es dann mit Streu oder elektrostatischem Gras, wie du es bei den Bases deiner restlichen Modelle machst.

Beginne, indem du die Oberseiten der Bases wie üblich bedeckst, und drehe dann das Base um. Eine Schlingfalle kann hergestellt werden, indem du die Innenseite des Bases mit elektrostatischem Gras oder Flock bedeckst und dann eine Schlinge aus einem Stück Schnur darüberklebst.

Für eine Fallgrube bedecke die Innenseite des Bases mit einer kleinen Menge Green Stuff oder angerührter Spachtelmasse und erzeuge dann in der Mitte eine kleine Vertiefung. Sobald dies trocken ist, füge um die Ränder elektrostatisches Gras oder Streu hinzu und bemale die Vertiefung mit Abaddon Black.

Für eine Stolperdrahtfalle verwende Green Stuff, um einen Pfad zu modellieren, bemale ihn mit Rhinox Hide, bürste ihn mit Mournfang Brown trocken und klebe dann ein Stück Schnur mitten über ihn.







## STOLPERDRAHTFALLE

Wenn eine Stolperdrahtfalle aufgedeckt wird, wirft der Hobbit-Spieler einen W6. Bei 2+ erleidet das Modell, das die Falle aufgedeckt hat, einen Treffer der Stärke 2 und geht zu Boden. **Kavallerie**-Modelle, die eine Stolperdrahtfalle aufdecken, werden nur bei 4+ betroffen.

Sie zählen jedoch zusätzlich zum erlittenen Treffer der Stärke 2, als hätten sie einen schweren Sturz erlitten. **Monster**-Modelle werden von einer Stolperdrahtfalle nicht betroffen und können sich sogar nach dem Aufdecken der Falle weiterbewegen. Nachdem die Effekte abgehandelt wurden, entferne die Falle aus dem Spiel.



## SCHLINGFALLE

Wenn eine Schlingfalle aufgedeckt wird, wirft der Hobbit-Spieler einen W6. Bei 2+ geht das Modell, das die Falle aufgedeckt hat, sofort zu Boden und erleidet einen Treffer der Stärke 1 (tatsächlich wurden entweder seine Beine gebunden oder es baumelt in der Luft, aber das hat denselben Effekt). Ein Modell, das in einer Schlingfalle gefangen ist, kann sich nicht bewegen, bis es sich befreit hat. Es steht nicht auf, wenn es einen Nahkampf gewinnt, und zählt immer als eingekreist. Wirf während der Endphase jedes Zuges einen W6 für ein Modell, das in einer Schlingfalle gefangen ist. Wenn das Ergebnis dem Stärkewert des Modells entspricht oder niedriger ist, hat sich das Modell selbst befreit und darf sofort aufstehen.

**Kavallerie**-Modelle, die eine Schlingfalle aufdecken, werden nur bei 4+ betroffen. Sie zählen jedoch zusätzlich zum erlittenen Treffer der Stärke 1, als hätten sie einen schweren Sturz erlitten. **Monster**-Modelle werden von einer Schlingfalle nicht betroffen und können sich sogar nach dem Aufdecken der Falle weiterbewegen. Nachdem die Effekte abgehandelt wurden, entferne die Falle aus dem Spiel.



## FALLGRUBE

Wenn eine Fallgrube aufgedeckt wird, wirft der Hobbit-Spieler einen W6. Bei 2+ fällt das Modell, das die Falle aufgedeckt hat, sofort in das Loch. Ein Modell, das in eine Fallgrube fällt, darf zu Beginn jeder seiner Bewegungsphasen versuchen, aus dem Loch herauszukommen. Wirf einen W6. Bei 4+ klettert das Modell zu den Kosten seiner halben Bewegungsreichweite aus dem Loch.

Solange es in einer Fallgrube sitzt, zählt ein Modell immer als eingekreist. **Kavallerie**-Modelle, die eine Schlingfalle aufdecken, werden nur bei 4+ betroffen. Sie zählen jedoch zusätzlich zum Sturz in die Grube, als hätten sie einen schweren Sturz erlitten. **Monster**-Modelle werden von einer Schlingfalle nicht betroffen und können sich sogar nach dem Aufdecken der Falle weiterbewegen. Lass die Fallgrube aufgedeckt liegen, nachdem die Effekte abgehandelt wurden. Ein Modell kann versuchen, eine Fallgrube zu überqueren, indem es einen Hochsprungtest besteht, aber wenn dieser misslingt, fällt es in das Loch. Wenn ein Modell in Basekontakt mit der Fallgrube gezwungen wird (zum Beispiel beim Zurückweichen), fällt es in das Loch. Zu jedem Zeitpunkt kann sich nur ein Modell in einer Fallgrube befinden.



## FALLENATTRAPPE

Wenn ein Infanterie-Modell eine Fallenattrappe aufdeckt, entferne die Falle aus dem Spiel (es gibt dort gar keine Falle!). Dennoch beendet das Modell seine Bewegung. **Kavallerie**- und **Kriegsbestien**-Modelle

werden von einer Fallenattrappe nicht betroffen und können sich sogar nach dem Aufdecken der Falle weiterbewegen.

# ANHANG

## GOLFIMBUL, ORKHÄUPTLING ..... 40 PUNKTE (ORK, ANGMAR, INFANTERIE, HELD) – MÄCHTIGER HELD

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

H	W	S
2	2	0

### SONDERREGELN

**Eindrucksvoller Leibesumfang** PASSIV – Golfimbul hat die vielen Vorzüge genossen, die damit einhergehen, Häuptling zu sein, und seine Ausmaße zeigen nicht nur seinen Status, sie können auch helfen, die Wucht von Hieben zu mindern.

Wann immer Golfimbul verwundet wird, wirf einen W6. Bei 5+ wird die Verwundung wie durch den erfolgreichen Einsatz eines Schicksalspunkts ignoriert. Golfimbul kann diese Sonderregel nicht gegen Verwundungen einsetzen, die von magischen Kräften verursacht wurden.

Golfimbul, Orkhäuptling darf als Teil der Armeeliste von Angmar ausgewählt werden.

### AUSRÜSTUNG

Rüstung und anderthalbhändiger Streitkolben

### HEROISCHE TATEN

- Heroischer Hieb
- Heroische Herausforderung

### OPTIONEN

Warg ..... 10 Punkte