

MIDDLE-EARTH™

TABLETOP-STRATEGIESPIEL



GONDOR IM KRIEG

DER HERR DER RINGE

© Warner Bros. Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. DER HOBBIT: EINE UNERWARTETE REISE, DER HOBBIT: SMALIGS 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.

MINAS TIRITH

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Diese Armee darf enthalten: Aragorn, König Elessar; Gandalf den Weißen; Denethor, Truchsess von Gondor; Boromir, Hauptmann des Weißen Turms; Faramir, Hauptmann von Gondor; Húrin der Kühne, Verwalter der Schlüssel; Peregrin Tuk, Wache der Veste; Irolas, Hauptmann der Wache; Beregond, Wache der Veste; Ingold, Wächter des Rammas Echor; Madril, Hauptmann von Ithilien; Damrod, Waldläufer von Ithilien; Cirion, Statthalter von Amon Barad; Ritter des Weißen Turms; Hauptleute von Minas Tirith; Könige der Menschen; Krieger von Minas Tirith; Ritter von Minas Tirith; Waldläufer von Gondor; Wachen der Veste; Wache des Hofes

des Brunnens; Osgiliath-Veteranen; Gondorianische Trebuchets und Gondorianische Speerschleudern.

ARMEEBONUS

„Ihr seid Männer Gondors. Gleich, was durch dieses Tor kommen mag, haltet eure Stellung!“ – Befreundete Gondor-Modelle von dieser Armeeliste erhöhen ihren Mutwert um 1.



HÚRIN DER KÜHNE, VERWALTER DER SCHLÜSSEL80 PUNKTE MENSCH, GONDOR, INFANTERIE, HELD – RUHMREICHER HELD

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

AUSRÜSTUNG

Schwere Rüstung und das Schwert des Verwalters

Das Schwert des Verwalters **AKTIV** – Dies ist ein meisterliches anderthalbhändiges Schwert.

HEROISCHE TATEN

- Heroische Entschlossenheit
- Heroischer Hieb
- Heroische Stärke

OPTIONEN

Pferd 10 Punkte

SONDERREGELN

Verteidigt den König **AKTIV** – Als Verwalter der Schlüssel ist es Húrins eidgeschworene Pflicht, den König oder Truchsess von Gondor um jeden Preis zu verteidigen.

Solange er sich innerhalb von 3 Zoll um entweder Denethor oder Aragorn, König Elessar befindet, erhält Húrin die Sonderregel *Furchtlos* und darf beim Zweikampfwurf einen einzelnen W6 wiederholen.

Rangordnung **PASSIV** – Sollte Minas Tirith je ohne Herrscher sein, fällt es dem Verwalter der Schlüssel zu, die Stadt zu befehligen, bis ein neuer Truchsess oder König seine Stelle einnimmt.

Wenn der Anführer deiner Armee ein **Gondor-Held** ist, kann, solange Húrin der Kühne am Leben und auf dem Schlachtfeld ist, dein Gegner keine Siegespunkte für das Töten des feindlichen Anführers erzielen.



INGOLD, HÜTER DER RAMMAS ECHOR..... 65 PUNKTE

MENSCH, GONDOR, INFANTERIE, HELD – MÄCHTIGER HELD

| B | K | S | V | A | L | M | H | W | S |
|----|------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6" | 4/4+ | 4 | 7 | 2 | 2 | 4 | 3 | 1 | 1 |

AUSRÜSTUNG

Schwere Rüstung, Schwert und Schild

HEROISCHE TATEN

- Heroischer Hieb
- Heroische Verteidigung

SONDERREGELN

Schildwall

Resoluter Kämpfer **PASSIV** – Jahre des Dienstes an den Toren der Rammas Echor haben Ingold zu einem sturen und resoluten Kämpfer gemacht, der sich nicht zurückzieht, wenn die Situation nicht vollkommen hoffnungslos ist.

Ingold und befreundete **Gondor-Krieger**-Modelle innerhalb von 3 Zoll um Ingold weichen nicht zurück, wenn sie einen Nahkampf verlieren – stattdessen muss ihr Gegner zurückweichen!



IROLAS, HAUPTMANN DER WACHE 65 PUNKTE

MENSCH, GONDOR, INFANTERIE, HELD – MÄCHTIGER HELD

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

AUSRÜSTUNG

Schwere Rüstung und Schwert

HEROISCHE TATEN

- Heroischer Marsch
- Heroische Verteidigung

SONDERREGELN

Leibwächter

Verteidigt die Weiße Stadt! **AKTIV** – In einem Wirbel aus Stahl kann Irolas tödliche Hiebe abwehren, bevor er sein Schwert in das Fleisch seiner Feinde stößt.

Irolas darf die Sonderregel **Schildblock** einsetzen, selbst wenn er nicht mit einem Schild ausgerüstet ist. Wenn Irolas sich für den **Schildblock** entscheidet und den entsprechenden Nahkampf gewinnt, darf er einen einzelnen Schlag mit Stärke 4 gegen ein einzelnes feindliches Modell aus demselben Nahkampf ausführen.

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; Grimbald von Grimslade; Eorl den Jungen; 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 in 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.

ELFHELM, HAUPTMANN VON ROHAN..... 65 PUNKTE

MENSCH, ROHAN, INFANTERIE, HELD – MÄCHTIGER HELD

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

| H | W | S |
|---|---|---|
| 3 | 1 | 1 |

SONDERREGELN

Exzellenter Reiter, Pferdeherr

AUSRÜSTUNG

Rüstung, Schwert, Schild und Wurfspeer

HEROISCHE TATEN

- Heroische Zielgenauigkeit
- Heroische Verteidigung

OPTIONEN

Pferd..... 10 Punkte

Höchste Treffgenauigkeit **AKTIV** – Elfhelms Fertigkeit mit dem Wurfspeer ist in den Reihen der Rohirrim einzigartig.

Elfhelm darf Trefferwürfe, Verwundungswürfe und Im-Weg-Tests wiederholen, wenn er einen Wurfspeer einsetzt. Zusätzlich erleidet Elfhelm nie den Malus von -1 für das Bewegen und Schießen, wenn er einen Wurfspeer einsetzt.

DÉORWINE, HAUPTMANN DER RITTER DES KÖNIGS 75 PUNKTE

MENSCH, ROHAN, INFANTERIE, HELD – MÄCHTIGER HELD

| B | K | S | V | A | L | M |
|----|------|---|---|---|---|---|
| 6" | 5/4+ | 4 | 7 | 2 | 2 | 4 |

| H | W | S |
|---|---|---|
| 3 | 1 | 1 |

SONDERREGELN

Exzellenter Reiter, Leibwächter, Pferdeherr

AUSRÜSTUNG

Schwere Rüstung, Schwert und Schild

HEROISCHE TATEN

- Heroischer Marsch
- Heroischer Hieb

OPTIONEN

Pferd..... 10 Punkte

Für Théoden! **AKTIV** – Déorwine geht bis zum Äußersten, um die Sicherheit des Königs von Rohan zu gewährleisten.

Wenn Théoden in einem Kampf innerhalb von 12 Zoll um Déorwine gebunden ist, darf Déorwine einen heroischen Nahkampf ansagen, ohne Heldentum einzusetzen. Ist der heroische Nahkampf erfolgreich, dann muss Déorwine die folgende Bewegung nutzen, um sich Théodens Nahkampf anzuschließen. Ist dies nicht möglich, muss Déorwine sich so nah wie möglich an Théoden heranbewegen.



DERNHELM75 PUNKTE

MENSCH, ROHAN, KAVALLERIE, HELD – GERINGER HELD

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

Beachte, dass Dernhelm eigentlich Éowyn ist und Merry mit ihr auf dem Pferd sitzt. Wenn deine Armee also Dernhelm enthält, kann sie logischerweise nicht gleichzeitig Éowyn oder Merry in einer anderen Form enthalten.

Dernhelm ist ein besonderes Profil, das es dir ermöglicht, Éowyn und Merry zusammen einzusetzen, wie es in den Büchern und Filmen dargestellt wird, und in deinen ausgewogenen Spielen kannst du sogar die Regeln für Passagiere für dieses Paar einsetzen.

„Dernhelm“ ist Éowyn, Schildmaid von Rohan mit Rüstung und Schild zusammen mit Meriadoc Brandybuck, Ritter der Mark mit Schild als Passagier auf ihrem Pferd. Beide beginnen das Spiel immer beritten und zusammen.

Solange Dernhelm beritten ist, verwendet er statt der Regeln in Éowyns Profil die Regeln hier. Sollte Dernhelm aus irgendeinem Grund absitzen, werden von da an für Éowyn das Profil und die Ausrüstung oben verwendet. Alle verlorenen Lebenspunkte und eingesetzten Heldentums-, Willenskraft- und Schicksalspunkte müssen von Éowyns Profil abgezogen werden.

AUSRÜSTUNG
Rüstung, Schild, Schwert und Pferd

OPTIONEN
Wurfspeere..... 5 Punkte

- HEROISCHE TATEN**
- Heroische Entschlossenheit
 - Heroischer Hieb
 - Heroische Stärke

SONDERREGELN
Exzellenter Reiter, Pferdeherr

Merry – Als er auf Befehl Théodens zurückgelassen wird, findet Merry einen Platz unter den Reitern von Rohan bei Dernhelm.

Merry folgt den Regeln für Passagiere wie im Regelbuch beschrieben, mit der Ausnahme, dass er – solange er Dernhelms Passagier bleibt – seine Heldentumspunkte einsetzen darf, um heroische Taten anzusagen und Dernhelms Würfe auf die übliche Weise zu beeinflussen. Solange Merry sein Passagier ist, profitiert Dernhelm von Merrys Sonderregel *Magieresistent*. Wenn Merry getötet wird oder absitzt, sinkt Dernhelms Attackenwert auf 2.

DIE TOTEN VON DUNHARG



ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Diese Armee darf enthalten: den König der Toten; Herolde der Toten; Krieger der Toten und Reiter der Toten.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Armeelisten der Toten von Dunharg sind automatisch unmögliche Verbündete für jede Streitmacht, die nicht auch Aragorn enthält.

ARMEEBONUS

„Die Toten dulden nicht, dass die Lebenden hier gehen.“ – Der König der Toten erhält die Sonderregel *Bote des Unheils*. Außerdem muss kein Held der Hauptmann einer Kriegerschar von dieser Armeeliste sein, die acht oder mehr Modelle umfasst. Stattdessen übernimmt für die Belange der Aufstellung eines der **Krieger**-Modelle der Kriegerschar die Rolle des Hauptmanns der Kriegerschar.

HEROLD DER TOTEN70 PUNKTE GEIST, INFANTERIE, HELD – MÄCHTIGER HELD

| | | | | | | |
|----|------|---|---|---|---|---|
| B | K | S | V | A | L | M |
| 6" | 4/4+ | 4 | 7 | 2 | 2 | 6 |

| | | |
|---|---|---|
| H | W | S |
| 0 | 3 | 2 |

AUSRÜSTUNG

Rüstung, Schwert und Banner der Toten

Banner der Toten – Befreundete Geist-Modelle innerhalb von 3 Zoll um ein Banner der Toten erhalten die Sonderregel *Magieresistent*.

OPTIONEN

Schild 5 Punkte

SONDERREGELN

Entsetzlich, Todesklängen

Geisterschritt PASSIV – Der Marsch der schon lange Toten wird nicht durch Gewässer behindert, durch die sterbliche Wesen schwimmen müssten.

Ein Modell mit dieser Sonderregel darf sich über Wassergeländestücke bewegen, als wären sie offenes Gelände.

Ratgeber des Königs PASSIV – In den Jahren ihres Lebens standen die Herolde ihrem König in Kriegszeiten mit Rat zur Seite. Diesen Dienst erbringen sie auch noch im Tode.

Wenn der König der Toten sich zu Beginn einer beliebigen Phase innerhalb von 3 Zoll um einen oder mehrere Herolde der Toten befindet, kann der König der Toten einen der Willenskraftpunkte der Herolde einsetzen, um eine heroische Tat anzusagen, anstatt einen seiner eigenen Heldentumspunkte einzusetzen. Herolde der Toten profitieren außerdem von der Sonderregel *Die Toten und die Lebenden* des Königs der Toten.

MORDOR

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Diese Armee darf enthalten: den Hexenkönig von Angmar; Khamúl den Ostling; den Dunklen Marschall; den Unsterblichen; den Schatzenkönig; den Befleckten; den Ritter von Umbar; den Verräter; den Dwimmerlaik; Ringgeister; Kankra; Gothmog, Saurons Statthalter; Gothmogs Vollstrecker; Saurons Mund; Goroeth, Hauptmann des Morannon; Shagrat, Hauptmann von Cirith Ungol; Guritz, Meister der Reserven; Gorbag, Orkhauptmann; Grishnákh, Orkhauptmann; Zagdúsh, Orkhauptmann; Kardúsh den Feuerrufer; Orkhauptleute; Orkschamanen; Orkaufseher; Orktrommler; Morannon-Orkhauptleute; Hauptleute der Schwarzen Garde; Trommler der Schwarzen Garde; Marschälle der Schwarzen Númenórer; Hauptleute der Mordor-Uruk-hai; Mordor-Trollhäuptlinge; Große Gor-

goeth-Bestien; Orkkrieger; Orkspäher; Wargreiter; Morgul-Schleicher; Morannon-Orks; Schwarze Gardisten von Barad-dûr; Schwarze Númenórer; Morgul-Ritter; Mordor-Uruk-hai; Mordor-Trolle; Mordor-Speerschleudern und Mordor-Kriegskatapulte.

ARMEEBONUS

„Unser Feind ist bereit, all seine Kräfte sind versammelt“

– Solange du mehr Modelle auf dem Spielfeld hast als dein Gegner, haben befreundete **Mordor-Krieger**-Modelle +1 Mut und dürfen Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn sie Schläge ausführen.



GURITZ, MEISTER DER RESERVEN.....60 PUNKTE ORK, MORDOR, INFANTERIE, HELD – MÄCHTIGER HELD

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

AUSRÜSTUNG

Schwere Rüstung, zweihändige Hacke und Schwert

HEROISCHE TATEN

- Heroischer Marsch

SONDERREGELN

Meister der Reserven PASSIV – Guritz ist ein Ork von außergewöhnlichem taktischen Können und kann seine Truppen dorthin beordern, wo sie gebraucht werden.

In Szenarios, in denen für die Ankunft zusätzlicher Streitkräfte gewürfelt wird (etwa die, in denen die Regel Verstärkung eingesetzt wird), darfst du den Verstärkungswurf für Guritz' Kriegerschar um +1 oder -1 modifizieren. Falls sich Guritz bereits auf dem Schlachtfeld befindet, darfst du den Verstärkungswurf für alle Kriegerscharen von dieser Armeeliste um +1 oder -1 modifizieren. In Szenarios, in denen ausgewürfelt wird, wo auf dem Schlachtfeld keine Kriegerscharen aufgestellt werden, darfst du den Wurf um +1 oder -1 modifizieren.

GOTHMOGS VOLLSTRECKER.....60 PUNKTE

ORK, MORDOR, INFANTERIE, HELD – MÄCHTIGER HELD

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

| H | W | S |
|---|---|---|
| 1 | 3 | 1 |

SONDERREGELN

Gothmogs rechte Hand PASSIV – Gothmogs Vollstrecker befindet sich oft irgendwo hinter der Frontlinie und brüllt dort Befehle, die er von seinem Kommandeur erhalten hat.

Wenn Gothmogs Vollstrecker sich zu Beginn eines Zugs innerhalb von 3 Zoll um Gothmog befindet, darf Gothmog einen der Willenskraftpunkte von Gothmogs Vollstrecker einsetzen, um eine heroische Bewegung anzusagen, anstatt einen seiner eigenen Heldentumspunkte einzusetzen.

AUSRÜSTUNG

Schwere Rüstung und Schwert

HEROISCHE TATEN

- Heroische Verteidigung

ZAGDÜSH, ORKHauptmann.....60 PUNKTE

ORK, MORDOR, INFANTERIE, HELD – MÄCHTIGER HELD

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

| H | W | S |
|---|---|---|
| 3 | 1 | 1 |

SONDERREGELN

Leichtsinniger Kämpfer AKTIV – Zagdüş kämpft in einer Raserei, die sich mit den erschreckendsten Orks messen kann. Dadurch ist er aber oft verwundbar für gut abgepasste Attacken seiner Gegner.

Zu Beginn eines Nahkampfs, an dem Zagdüş teilnimmt, bevor Würfel geworfen werden, darf Zagdüş entscheiden, seine Verteidigung um 1 zu senken und seine Stärke um 1 zu erhöhen. Dieser Effekt hält bis zum Ende des Nahkampfs an.

AUSRÜSTUNG

Rüstung und zwei Schwerter

HEROISCHE TATEN

- Heroischer Hieb
- Heroische Stärke

GOROTH, HAUPTMANN DES MORANNON.....80 PUNKTE

ORK, MORDOR, INFANTERIE, HELD – MÄCHTIGER HELD

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

| H | W | S |
|---|---|---|
| 3 | 1 | 1 |

„Hierher, Made!“ AKTIV – Goroeth behandelt seine Mitorks mit höchster Verachtung und zögert nicht, sie in den Weg eines tödlichen Hiebs zu stoßen, wenn dies bedeutet, dass er selbst weiterkämpfen kann.

Jedes Mal, wenn Goroeth eine Verwundung erleidet, die nach dem Einsatz von Schicksalspunkten immer noch seinen Tod bedeuten würde, darf er einen W6 werfen. Bei 2+ darf Goroeth ein befreundetes **Mordor-Ork**-Modell innerhalb von 1 Zoll um sich wählen und es ans Messer liefern. Anstatt von Goroeth erleidet das gewählte Modell die Verwundung. Modelle, die auf diese Weise eine Verwundung erleiden, können nicht von der magischen Kraft *Kampfrausch* profitieren, aber wie normal Schicksalspunkte einsetzen.

AUSRÜSTUNG

Schwere Rüstung und zweihändiger Streitkolben

HEROISCHE TATEN

- Heroischer Hieb

SONDERREGELN

Bullig

DIE SCHLANGENHORDE

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Diese Armee darf enthalten: Suladân, den Schlangenfürsten; den Verräter; den Goldenen König von Abrakhân; Râza, den Zahn der Schlange; Hâsharii; Könige der Haradrim; Häuptlinge der Haradrim; Aufseher der Haradrim; Kriegsmûmakil von Harad; Krieger der Haradrim; Reiter der Haradrim; Schlangengardisten; Schlangenteiler; Wächter von Kârna und Wächter von Abrakhân.

ARMEEBONUS

Der Stachel des Skorpions – In einer Schlangenhorde-Armee dürfen 50 % der Krieger mit Bögen bewaffnet sein. Außerdem dürfen alle Krieger der Haradrim und Reiter der Haradrim die Sonderregel *Vergiftete Waffen* auf alle ihre Waffen anwenden.

RÂZA, ZAHN DER SCHLANGE 75 PUNKTE

MENSCH, HARADRIM, INFANTERIE, HELD – MÄCHTIGER HELD

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

| H | W | S |
|---|---|---|
| 3 | 1 | 1 |

SONDERREGELN

Eidwache (Suladân), Fluch der Könige

Die Waffe der Schlange **AKTIV** – Wähle zu Beginn des Spiels geheim ein Helden-Modell in der Streitmacht deines Gegners als Râzas Ziel und schreibe es auf. Zu Beginn eines Nahkampfs, in dem Râza mit seinem Ziel gebunden ist (was dann dem Gegner mitgeteilt wird), wird Râzas Nahkampfwert für die Dauer dieses Nahkampfs um 2 erhöht.

AUSRÜSTUNG

Rüstung und Speer

HEROISCHE TATEN

- Heroischer Hieb
- Heroische Herausforderung

KORSAREN VON UMBAR

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Diese Armee darf enthalten: Dalamyr, Flottenmeister von Umbar; den Ritter von Umbar; Delgamar, Torwächter von Umbar; Hâsharii; Kapitâne der Korsaren; Maate der Korsaren; Marschälle der Schwarzen Númenórer; Korsaren von Umbar; Plünderer der Korsaren; Armbrustschützen der Korsaren und Schwarze Númenórer.

ARMEEBONUS

„Die Korsaren kommen über uns! Das fehlte noch zum Untergang!“ – Korsaren-Modelle erhalten die Sonderregel *Meuchler*.

DELGAMAR, TORWÄCHTER VON UMBAR 75 PUNKTE

MENSCH, KORSAR, INFANTERIE, HELD – RUHMREICHER HELD

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

| H | W | S |
|---|---|---|
| 3 | 1 | 1 |

SONDERREGELN

Skrupelloser Befehlshaber **AKTIV** – Befreundete Korsaren-Krieger-Modelle innerhalb von 3 Zoll um Delgamar dürfen während eines Zweikampfwurfs einen einzelnen Würfel wiederholen. Wenn aber ein Korsaren-Krieger-Modell diesen Wiederholungswurf durchführt und den Zweikampf nicht gewinnt, erleidet es sofort einen Treffer der Stärke 2.

AUSRÜSTUNG

Rüstung, Schwert, Peitsche und Wurfdolche

HEROISCHE TATEN

- Heroische Stärke

WEIT-HARAD

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

Diese Armee darf enthalten: Den Mûmak-Kriegsfürsten; Könige der Mahûd; Häuptlinge der Mahûd; Kriegsmûmakil von Weit-Harad; Krieger der Mahûd; Reiter der Mahûd und Halbtrolle.

ARMEEBONUS

Kriegerstolz – Mahûd-Krieger-Modelle innerhalb von 6 Zoll um ein befreundetes Mahûd-Helden-Modell, das im Nahkampf gebunden ist, bestehen automatisch alle Muttests, die sie ablegen müssen.

DER MÛMAK-KRIEGSFÜRST 400 PUNKTE MENSCH, MAHÛD, INFANTERIE, HELD – LEGENDÄRER HELD

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

AUSRÜSTUNG

Rüstung, Speerschwert und Königlicher Kriegsmûmak

Speerschwert **AKTIV** – Diese ungewöhnliche Waffe kann entweder als Speer oder als zweihändiges Schwert geführt werden.

Königlicher Kriegsmûmak **PASSIV** – Der Mûmak-Kriegsfürst reitet auf seinem Königlichen Kriegsmûmak in die Schlacht. Dies ist ein Kriegsmûmak von Weit-Harad mit den Aufwertungen Dicke Haut, Zeichen des Trotzes und Stoßzahnwaffen. Zusätzlich beträgt der Kampfkraftwert des Königlichen Kriegsmûmaks 5 anstatt 4. Der Mûmak-Kriegsfürst ersetzt den Bestienmeister der Mahûd und wird auf dieselbe Weise platziert wie der Bestienmeister der Mahûd. Zusätzlich darf der Mûmak-Kriegsfürst Krieger der Haradrim in der Howdah platzieren, als ob sie aus der Armeeliste von Weit-Harad stammten, ohne den Armeebonus zu verlieren.

HEROISCHE TATEN

- Heroischer Marsch
- Heroischer Hieb
- Heroische Stärke
- Heroische Herausforderung

SONDERREGELN

Beeindruckende Präsenz **PASSIV** – Der Anblick des Hochkönigs der Mahûd auf seinem Königlichen Kriegsmûmak kann selbst den erfahrensten General mit Zweifel erfüllen, und ein Moment des Zauderns kann den Untergang bedeuten.

Solange er auf seinem Königlichen Kriegsmûmak sitzt, wirfst du in jedem Zug einen W6, wenn ein feindliches Modell eine heroische Bewegung innerhalb von 12 Zoll um den Mûmak-Kriegsfürsten ansagt. Bei 4+ wird die heroische Bewegung sofort verhindert und die für die Ansage eingesetzten Heldentumspunkte sind verloren. Solange der Mûmak-Kriegsfürst auf seinem Königlichen Kriegsmûmak sitzt, wird die Reichweite dieser Sonderregel vom Base des Mûmaks aus gemessen.

Hochkönig der Mahûd **PASSIV** – Der Mûmak-Kriegsfürst ist in den Ödlanden von Weit-Harad bekannt und vom Rücken seines Königlichen Kriegsmûmaks aus kann er große Bereiche der Armee der Mahûd befehligen.

Die Reichweite des „Haltet stand!“ des Mûmak-Kriegsfürsten beträgt 12 Zoll anstelle von 6 Zoll. Außerdem dürfen Modelle der Kriegerschar des Mûmak-Kriegsfürsten innerhalb von 12 Zoll anstelle von 6 Zoll aufgestellt werden, sogar außerhalb der Howdah, wenn sie es wünschen. Solange der Mûmak-Kriegsfürst auf seinem Königlichen Kriegsmûmak sitzt, wird die Reichweite dieser Sonderregel vom Base des Mûmaks aus gemessen.

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 Mittelerde 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 die 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 festgelegt.

Alle Legendären Legionen besitzen eine Reihe von Sonderregeln, die sie von den anderen verfügbaren Armeelisten abheben.

Jede Sonderregel erweitert den Charakter der Armee und gibt dir das Gefühl, wirklich mit der Streitmacht aus den Büchern oder Filmen zu spielen.

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

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

1) SIE KÖNNEN SICH NICHT VERBÜNDEN

Legendäre Legionen beziehen sich auf Schlüsselmomente aus den Büchern und Filmen und enthalten daher alle relevanten Profile, die eingesetzt werden können, in der Armeeliste. Daher 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 ersten acht Legendären Legionen, die wir ins Spiel einführen, wobei jede eine Streitmacht darstellt, die in den Kämpfen wichtig war, die als Teil des Ringkriegs gegen Ende des Dritten Zeitalters ausgefochten wurden. Entweder kämpften sie für Gondor oder marschierten gegen die Weiße Stadt, um sie zu vernichten.

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 und treu die Szenen darstellen, die sie inspirierten.

WALDLÄUFER VON ITHILIEN

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

FARAMIR, HAUPTMANN VON GONDOR

MIT BOGEN 85 Punkte

- Pferd 10 Punkte

MADRIL, HAUPTMANN VON ITHILIEN 55 Punkte

DAMROD, WALDLÄUFER VON ITHILIEN 25 Punkte

FRODO BEUTLIN MIT MITHRILKETTENHEMD,

STICH UND ELBENUMHANG 85 Punkte

SAMWEIS GAMDSCHIE MIT ELBENUMHANG 45 Punkte

SMÉAGOL 30 Punkte

HAUPTLEUTE VON MINAS TIRITH 50 Punkte

- Pferd 10 Punkte
- Bogen 5 Punkte
- Lanze 5 Punkte
- Schild 5 Punkte

OSGILIATH-VETERANEN 8 Punkte

- Bogen 1 Punkt
- Schild 1 Punkt
- Speer 1 Punkt

KRIEGER VON MINAS TIRITH 7 Punkte

- Kriegshorn 30 Punkte
- Standarte 25 Punkte
- Bogen 1 Punkt
- Schild 1 Punkt
- Speer 1 Punkt

WALDLÄUFER VON GONDOR 8 Punkte

- Speer 1 Punkt

ZUSÄTZLICHE REGELN

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

SONDERREGELN

Faramirs Waldläufer – Faramir führt oft Waldläufer auf Patrouillen an den Grenzen des Reichs und zu seinem Schutz gegen Eindringlinge an.

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

Von Gondor gefangen – Obwohl sie eigentlich Gefangene sind, werden Frodo und Sam neben Faramir kämpfen, wenn es nötig ist.

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

Erfahrene Spurenleser – Die Waldläufer unter Faramirs Befehl sind Experten darin, sich durch das dichte Unterholz und die Wälder zu bewegen, die Ithilien umgeben, während sie die Diener des Dunklen Herrschers verfolgen, die Gondor betreten.

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

DIE GRAUE SCHAR

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

ARAGORN – STREICHER 160 Punkte

- Rüstung 5 Punkte
- Bogen 5 Punkte
- Elbenumhang 5 Punkte

HALBARAD 70 Punkte

- Standarte von Arwen Abendstern 40 Punkte

LEGOLAS GRÜNBLATT 100 Punkte

- Rüstung 5 Punkte
- Elbenumhang 5 Punkte

GIMLI, GLÓINS SOHN 100 Punkte

- Elbenumhang 5 Punkte

ELLADAN & ELROHIR 160 Punkte für beide

- Elbenbogen 10 Punkte für beide
- Elbenumhang 10 Punkte für beide
- Schwere Rüstung 10 Punkte für beide

WALDLÄUFER DES NORDENS 30 Punkte

- Speer 1 Punkt

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht der Grauen Schar muss immer Aragorn – Streicher enthalten und er ist immer der Anführer der Armee.
- Eine Streitmacht der Grauen Schar wird immer als einzelne Kriegerschar aufgestellt, unabhängig von der Anzahl der Modelle. Aragorn ist dabei immer Hauptmann der Kriegerschar.

SONDERREGELN

Der Weg der Grauen Schar – *Die Graue Schar ist an den Docks von Harlond gemeinsam auf den Korsarenschiffen angekommen und kämpft am tapfersten an der Seite ihrer Verwandten.*

Alle Modelle von dieser Armeeliste erhalten die Sonderregel **Waldbewohner** und Waldläufer des Nordens können vom „Haltet stand!“ von Aragorn, Legolas, Gimli, Halbarad und Elladan & Elrohir profitieren. Außerdem erhöhen Waldläufer des Nordens ihren Attackenwert auf 2, solange sie das Schlüsselwort **Infanterie** haben.

Isildurs Erbe – *Als rechtmäßiger Erbe des Thrones von Gondor ist Aragorn endlich gekommen, um sein Schicksal zu erfüllen.*

Aragorn muss keine Punkte für Andúril, Flamme des Westens, bezahlen, er hat diese Aufwertung automatisch und kostenlos.

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

| | |
|---|--|
| ARAGORN – STREICHER 160 Punkte | HEROLD DER TOTEN 70 Punkte |
| • Elbenumhang.....5 Punkte | • Schild.....5 Punkte |
| LEGOLAS GRÜNBLATT 100 Punkte | KRIEGER DER TOTEN 14 Punkte |
| • Rüstung.....5 Punkte | • Standarte 25 Punkte |
| • Elbenumhang.....5 Punkte | • Schild..... 1 Punkt |
| | • Speer..... 1 Punkt |
| GIMLI, GLÓINS SOHN 100 Punkte | REITER DER TOTEN24 Punkte |
| • Elbenumhang.....5 Punkte | |
| DER KÖNIG DER TOTEN 100 Punkte | |

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Diese Armee muss sowohl Aragorn – Streicher als auch den König der Toten enthalten. Aragorn ist immer der Anführer der Armee.
- Aragorn, Legolas und Gimli dürfen in dieser Armeeliste Krieger der Toten und Reiter der Toten anführen.

SONDERREGELN

Isildurs Erbe – Als rechtmäßiger Erbe des Thrones von Gondor ist Aragorn endlich gekommen, um sein Schicksal zu erfüllen.

Aragorn muss keine Punkte für Andúril, Flamme des Westens, bezahlen, er hat diese Aufwertung automatisch und kostenlos.

Der König der Toten – Der König der Toten wurde in seinem unto-
ten Zustand über Jahrhunderte gequält und kann nun endlich seine
Macht gegen jene entfesseln, die sich ihm in den Weg stellen.

Der König der Toten erhält die Sonderregel *Bote des Unheils*.

„Kämpft für uns und erlangt eure Ehre zurück!“ – Nur indem
sie an der Seite des Königs von Gondor kämpfen, können die Toten
endlich Frieden finden; dafür werden sie umso härter kämpfen.

Geist-Modelle dieser Armeeliste gelten als in Reichwei-
te einer Standarte, wenn Aragorn sich innerhalb von 6 Zoll
um sie befindet.

THÉODENS REITER

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

THÉODEN, KÖNIG VON ROHAN MIT GEPANZERTEM PFERD,
SCHWERER RÜSTUNG UND SCHILD..... 100 Punkte

ÉOMER, MARSCHALL DER RIDDERMARK MIT
GEPANZERTEM PFERD UND SCHILD 120 Punkte

- Wurfspeere.....5 Punkte

DERNHELM75 Punkte

DÉORWINE, HAUPTMANN
DER RITTER DES KÖNIGS MIT PFERD85 Punkte

GAMLING, HAUPTMANN VON ROHAN
MIT PFERD65 Punkte

- Königliche Standarte von Rohan 50 Punkte

ELFHELM, HAUPTMANN VON ROHAN MIT PFERD ...75 Punkte

HAUPTMANN VON ROHAN MIT PFERD.....55 Punkte

- Bogen.....5 Punkte
- Schwere Rüstung.....5 Punkte
- Schild5 Punkte
- Wurfspeere.....5 Punkte

REITER VON ROHAN..... 14 Punkte

- Kriegshorn 30 Punkte
- Standarte 25 Punkte
- Wurfspeere.....2 Punkte

KÖNIGLICHE WACHE VON ROHAN AUF PFERD 15 Punkte

- Standarte 25 Punkte
- Wurfspeere.....2 Punkte

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht von Théodens Reitern muss immer Théoden, König von Rohan (wie der Name schon sagt) enthalten, der immer der Anführer der Armee ist.
- Dernhelm darf als Teil von Elfhelms Kriegerschar aufgestellt werden, wenn du dies wünschst. Wenn du dies tust, gilt Dernhelm als Unabhängiger Held.

SONDERREGELN

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

„Tod!“ – Der Schlachtruf des Königs von Rohan inspirierte alle, die ihm folgten, zu großen Taten, die der Erinnerung würdig waren.

Solange er am Leben und auf dem Schlachtfeld ist, darf Théoden zu Beginn einer beliebigen Nahkampffase ansagen, dass er diese Fähigkeit einsetzt. Jeder befreundete **Rohan-Held** innerhalb von 12 Zoll um ihn darf entweder einen heroischen Nahkampf oder einen heroischen Hieb (wenn möglich) ansagen, ohne dass ihn dies Heldentumpunkte kostet.

DIE MENSCHEN DES WESTENS

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

| | | | |
|---|----------------------|----------------------------------|-----------|
| ARAGORN, KÖNIG ELESSAR..... | 225 Punkte | HAUPTMANN VON MINAS TIRITH | 50 Punkte |
| LEGOLAS GRÜNBLATT | 100 Punkte | • Bogen..... | 5 Punkte |
| • Rüstung..... | 5 Punkte | • Schild..... | 5 Punkte |
| GIMLI, GLÓINS SOHN..... | 100 Punkte | HAUPTMANN VON ROHAN | 45 Punkte |
| ÉOMER, MARSCHALL DER RIDDERMARK | 100 Punkte | • Bogen..... | 5 Punkte |
| • Schild..... | 5 Punkte | • Schwere Rüstung | 5 Punkte |
| MERIADOC BRANDYBOCK, RITTER DER MARK | 25 Punkte | • Schild..... | 5 Punkte |
| • Schild..... | 5 Punkte | • Wurfspeere..... | 5 Punkte |
| PEREGRIN TUK, WACHE DER VESTE | 25 Punkte | HAUPTMANN VON DOL AMROTH..... | 65 Punkte |
| GANDALF DER WEISSE..... | 220 Punkte | KRIEGER VON MINAS TIRITH | 7 Punkte |
| BEREGOND | 30 Punkte | • Kriegshorn | 30 Punkte |
| PRINZ IMRAHIL VON DOL AMROTH..... | 140 Punkte | • Standarte | 25 Punkte |
| ELLADAN & ELROHIR | 160 Punkte für beide | • Bogen..... | 1 Punkt |
| • Schwere Rüstung..... | 10 Punkte für beide | • Schild..... | 1 Punkt |
| | | • Speer | 1 Punkt |
| | | KRIEGER VON ROHAN..... | 6 Punkte |
| | | • Kriegshorn | 30 Punkte |
| | | • Standarte | 25 Punkte |
| | | • Wurfspeere..... | 2 Punkte |
| | | • Bogen..... | 1 Punkt |
| | | • Schild..... | 1 Punkt |
| | | RITTER VON DOL AMROTH..... | 11 Punkte |
| | | • Kriegshorn | 30 Punkte |
| | | • Standarte | 25 Punkte |

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Alle Modelle dieser Streitmacht müssen das Schlüsselwort **Infanterie** haben. Keine **Kavallerie**-Modelle sind verfügbar.
- Nur **Gondor-Helden**-Modelle dürfen **Gondor-Krieger**-Modelle anführen. Nur **Rohan-Helden**-Modelle dürfen **Rohan-Krieger**-Modelle anführen.
- Eine Streitmacht der Menschen des Westens muss immer Aragorn, König Elessar enthalten, der immer der Anführer der Armee ist.

SONDERREGELN

„Heute kämpfen wir!“ – Während Aragorn, König Elessar, am Leben und auf dem Schlachtfeld ist, bestehen alle Modelle dieser Armeeliste automatisch alle Muttests, die sie ablegen müssen.

„Für Frodo“ – Einmal pro Spiel, zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase, kann Aragorn ansagen, dass er diese Fähigkeit einsetzt, solange er am Leben und auf dem Schlachtfeld ist. Befreundete Modelle innerhalb von 12 Zoll um ihn erhöhen bis zum Ende des Zuges ihren Nahkampfwert um 1.

GOTHMOGS ARMEE

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

| | |
|---|--|
| GOTHMOG, SAURONS STATTHALTER 130 Punkte | ORKKRIEGER 5 Punkte |
| • Warg 10 Punkte | • Standarte 25 Punkte |
| • Schild 5 Punkte | • Orkbogen 1 Punkt |
| GOROTH, HAUPTMANN DES MORANNON 80 Punkte | • Schild 1 Punkt |
| GURITZ, MEISTER DER RESERVEN 60 Punkte | • Speer 1 Punkt |
| GOTHMOGS VOLLSTRECKER 60 Punkte | • Zweihandwaffe 1 Punkt |
| ZAGDÛSH, ORKHAUPTMANN 60 Punkte | MORANNON-ORK 7 Punkte |
| MORANNON-ORKHAUPTMANN 50 Punkte | • Standarte 25 Punkte |
| • Schild 5 Punkte | • Schild 1 Punkt |
| • Zweihandwaffe 5 Punkte | • Speer 1 Punkt |
| ORKSCHAMANE 50 Punkte | MORDOR-TROLL 100 Punkte |
| • Warg 10 Punkte | • Kriegstrommel (Mordor) 30 Punkte |
| ORKAUFSEHER 50 Punkte | MORDOR-SPEERSCHLEUDER 50 Punkte |
| ORKTROMMLER 30 Punkte | • Ork-Belagerungsmeister 40 Punkte |
| | • Brandgeschosse 15 Punkte |
| | • Zusätzliche Besatzungsmitglieder je 5 Punkte |
| | MORDOR-KRIEGSKATAPULT 160 Punkte |
| | • Ork-Belagerungsmeister 40 Punkte |
| | • Brandgeschosse 15 Punkte |
| | • Abgeschlagene Köpfe 5 Punkte |
| | • Zusätzliche Besatzungsmitglieder je 5 Punkte |

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht aus Gothmogs Armee muss immer Gothmog, Saurons Statthalter enthalten, der immer der Anführer der Armee ist.
- Gothmog zählt als Legendärer Held, wenn er Teil dieser Legendären Legion ist.

SONDERREGELN

Die Vernichtung der Menschen – Die Reichweite von Gothmogs Sonderregel *Das Zeitalter der Menschen ist vorüber* erhöht sich auf 12 Zoll. Außerdem wird die Reichweite von Gothmogs Sonderregel *Die Zeit der Orks ist gekommen* auf das ganze Schlachtfeld ausgeweitet.

Tyrannische Herrschaft – Befreundete Mordor-Ork-Helden-Modelle können von Gothmogs „Haltet stand!“ profitieren.

GROSSE ARMEE DES SÜDENS

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

| | |
|---|---|
| SULADÂN, DER SCHLANGENFÜRST 100 Punkte | DER MÛMAK-KRIEGSFÜRST400 Punkte |
| • Gepanzertes Pferd 15 Punkte | |
| • Bogen mit vergifteten Pfeilen5 Punkte | |
| RÂZA, ZAHN DER SCHLANGE75 Punkte | |
| KÖNIG DER HARADRIM60 Punkte | KÖNIG DER MAHÛD 70 Punkte |
| • Pferd 10 Punkte | • Kriegskamel 10 Punkte |
| • Bogen mit vergifteten Pfeilen5 Punkte | • Blasrohr mit vergifteten Pfeilen5 Punkte |
| • Kampfspeer5 Punkte | • Schild.....5 Punkte |
| HÄUPTLING DER HARADRIM50 Punkte | • Kampfspeer5 Punkte |
| • Pferd 10 Punkte | |
| • Bogen mit vergifteten Pfeilen5 Punkte | HÄUPTLING DER MAHÛD50 Punkte |
| | • Kriegskamel 10 Punkte |
| | • Blasrohr mit vergifteten Pfeilen5 Punkte |
| | • Schild.....5 Punkte |
| | • Kampfspeer5 Punkte |
| HÂSHARII80 Punkte | KRIEGSMÛMAK VON WEIT-HARAD300 Punkte |
| KRIEGSMÛMAK VON HARAD275 Punkte | • Dicke Haut 30 Punkte |
| • Dicke Haut 30 Punkte | • Steine..... 20 Punkte |
| • Bestienmeister der Mahûd..... 25 Punkte | • Zeichen des Trotzes..... 20 Punkte |
| • Steine 20 Punkte | • Stoßzahnwaffen 20 Punkte |
| • Zeichen des Trotzes..... 20 Punkte | • Boshafte Temperament 15 Punkte |
| • Stoßzahnwaffen 20 Punkte | • Kletterseile 10 Punkte |
| • Boshafte Temperament 15 Punkte | |
| • Kletterseile 10 Punkte | KRIEGER DER MAHÛD8 Punkte |
| AUFSEHER DER HARADRIM50 Punkte | • Standarte 25 Punkte |
| KRIEGER DER HARADRIM6 Punkte | • Blasrohr mit vergifteten Pfeilen 1 Punkt |
| • Kriegshorn 30 Punkte | • Speer 1 Punkt |
| • Standarte 25 Punkte | REITER DER MAHÛD17 Punkte |
| • Bogen mit vergifteten Pfeilen 1 Punkt | • Standarte 25 Punkte |
| • Speer 1 Punkt | • Blasrohr mit vergifteten Pfeilen 1 Punkt |
| REITER DER HARADRIM 11 Punkte | • Kampfspeer 1 Punkt |
| • Standarte 25 Punkte | HALBTROLL23 Punkte |
| • Bogen mit vergifteten Pfeilen 1 Punkt | • Zweihändiger Knüppel 1 Punkt |
| • Kampfspeer 1 Punkt | |
| SCHLANGENGARDIST8 Punkte | |
| SCHLANGENREITER13 Punkte | |

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Streitmacht der Großen Armee des Südens muss immer entweder Suladân den Schlangenfürsten oder den Mûmak-Kriegsfürsten enthalten (es sind beide gleichzeitig erlaubt, wenn gewünscht).
- Nur **Mahûd-Helden**-Modelle dürfen **Mahûd-Krieger**-Modelle anführen.
- Mindestens 50 % der Modelle einer Streitmacht der Großen Armee des Südens müssen das Schlüsselwort **Haradrim** haben.
- Deine Streitmacht muss mindestens ein **Mûmak**-Modell enthalten.

SONDERREGELN

Hagel vergifteter Pfeile – *Die Stämme der Haradrim sind dafür bekannt, die Spitzen ihrer Pfeile mit bössartigen, exotischen Giften zu bestreichen und dunkle Wolken dieser tödlichen Geschosse auf die Reihen ihrer Feinde regnen zu lassen.*

In einer Streitmacht der Großen Armee des Südens dürfen 50 % der **Krieger**-Modelle mit Bögen bewaffnet sein.

Das Zeug zum König – *Wenn es um das Recht geht, zu herrschen, machen die Anführer des Südens vor nichts halt und fordern die Generäle feindlicher Armeen zum Kampf auf Leben und Tod heraus.*

Ist der Anführer deiner Armee zu Beginn der Nahkampfphase mit dem feindlichen Anführer im Nahkampf gebunden, darf dein Anführer kostenlos eine heroische Tat ansagen. Wenn der Mûmak-Kriegsfürst dein Anführer ist, darf er diese Fähigkeit auch noch einsetzen, wenn er auf seinem Königlichen Kriegsmûmak sitzt. In diesem Fall wird der Mûmak betroffen, als hätte er die heroische Tat angesagt.

Kriegsbestien für den Süden – *Der Anblick der gigantischen Mûmakil lässt alle auf dem Pelennor schauern und erfüllt ihr Herz mit Angst und Zweifel.*

Alle **Mûmak**-Modelle in deiner Streitmacht erhalten die Sonderregel *Bote des Unheils*.

Kriegerstolz – *Die Mahûd sind ein gewalttätiges Volk, das von der Wildheit seiner Anführer angespornt wird.*

Mahûd-Krieger-Modelle innerhalb von 6 Zoll um ein befreundetes **Mahûd-Helden**-Modell, das im Nahkampf gebunden ist, bestehen automatisch alle Mutttests, die sie ablegen müssen.

DAS SCHWARZE TOR ÖFFNET SICH

ZUSAMMENSETZUNG DER ARMEE

SAURONS MUND..... 70 Punkte

- Gepanzertes Pferd..... 15 Punkte

MORDOR-TROLLHÄUPTLING..... 140 Punkte

MORANNON-ORKHAUPTMANN..... 50 Punkte

- Schild..... 5 Punkte
- Zweihandwaffe..... 5 Punkte

ORKHAUPTMANN..... 40 Punkte

- Warg..... 10 Punkte
- Orkbogen..... 5 Punkte
- Schild..... 5 Punkte

ORKKRIEGER..... 5 Punkte

- Standarte..... 25 Punkte
- Orkbogen..... 1 Punkt
- Schild..... 1 Punkt
- Speer..... 1 Punkt
- Zweihandwaffe..... 1 Punkt

MORANNON-ORK..... 7 Punkte

- Standarte..... 25 Punkte
- Schild..... 1 Punkt
- Speer..... 1 Punkt

MORDOR-TROLL..... 100 Punkte

- Kriegstrommel (Mordor)..... 30 Punkte

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Diese Streitmacht muss einen Mordor-Trollhüptling enthalten. Dieser Mordor-Trollhüptling gilt als Ruhmreicher Held und muss der Anführer der Streitmacht sein. Zusätzliche Mordor-Trollhüptlinge bleiben unverändert.

SONDERREGELN

Der Größte der Trolle – Der Hüptling, der sich mit Aragorn duelliert, ist anders als der Rest seines Volkes – zäher, stärker und viel tödlicher.

Der Mordor-Trollhüptling, der dein Anführer ist, erhält die Sonderregel *Furchtlos* und je einen zusätzlichen Punkt Heldentum, Willenskraft und Schicksal.

Die Horden von Mordor – Zahllose Orks strömten aus dem Schwarzen Tor, und wenn sie in großer Zahl kämpfen, werden sie noch wilder.

Mordor-Ork-Modelle erhalten einen Bonus von +1 auf Verwundungswürfe in einem Zweikampf, in dem sie gegenüber ihrem Feind im Nahkampf in der Überzahl sind. Beachte, dass unterstützende Modelle für die Zwecke dieser Regel für keine Seite zählen.