

Mordor

Mordor liegt im Osten von Mittelerde. Das Land ist von Gebirge umgeben, so dass es nur wenige Zugänge ins Land gibt. Einer der wichtigsten und am besten befestigten ist das schwarze Tor von Mordor. In der Mitte des Landes liegt Barad Dur die Hauptfestung von Sauron. Er herrscht seit vielen Jahren über Mordor und versucht von dort aus ganz Mittelerde zu unterwerfen. Die Streitkräfte Mordors bestehen hauptsächlich aus Orks. Jedoch hat Sauron auch Elite Einheiten für wichtige Aufgaben. Zum Beispiel die Ostlinge.

Für je zwei Einheiten Orks darf eine Einheit Elite Orks aufgestellt werden.

Für je drei Einheiten Orks darf eine Einheit Ostlinge oder ein Troll aufgestellt werden.

Für je drei Standardeinheiten darf eine Einheit Wargreiter aufgestellt werden.

Kommandanten

<i>Hexenkönig</i>	vier Joker	50 Pkt	
<i>Ringgeist</i>	drei Joker	40 Pkt	einer für 8 Standardeinheiten (wenn er auf einem Geflügelten Schatten sitzen soll plus 250 Pkt)
<i>Hauptmann</i>	zwei Joker	10 Pkt	einer für 5 Standardeinheiten

Infanterie

Wache von Barad Dur 250 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	5	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, alter Grummler, Blutdürstig 3
Speere				

Mordor Elite Orks maximal 3 220 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	6	4	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, Blutdürstig 2
Speere				

Mordor Orks 150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	6	3	5+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Blutdürstig 1, Hitzköpfig
Speere				

Mordor Orks Bogenschützen 120 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	3	3	6+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Plänkler Formation
Bögen				

Ostlinge Infanterie

200 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	6	3	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, Starrsinnig
Speere				

Ostlinge - Bogenschützen Bataillon

180 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	5	3	5+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Indirekter Beschuss
Bögen				

Mordor Troll

200 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	4	4	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, kleine Einheit, Blutdürstig 2, Hitzköpfig, Stinken
Steine				

Sonderregel:**Steine**

Trolle können Steine werfen. Wenn sie einen Stein werfen und eine Wunde verursachen gerät die getroffene Einheit automatisch in Unordnung. Sollte die Einheit aus Veteranen bestehen kann sie natürlich ganz normal gegen die Unordnung würfeln. Wenn der Stein trifft verursacht er -1 beim Rettungswurf.

Steine: Reichweite 40 cm,
Rüstungswurfmodifikator -1

Kavallerie

Wargreiter Bataillon

180 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	6	3	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Hitzköpfig, Blutdürstig 1
Wurfspeer				

Geflügelter Schatten für Ringgeister

maximal 3

250 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	3	5	3+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, Kreischen, Fliegen

Sonderregel:**Kreischen**

Kreischen ist eine Sonderregel der Geflügelten Schatten, der Reittiere der Ringgeister. Wenn sie einen Angriff durchführen bzw. sich auf einen Gegner zu bewegen, dürfen sie einmal Kreischen. Das Kreischen ist Teil der Bewegung. Alle feindlichen Einheiten im Umkreis von 10 cm geraten dann in Unordnung. Die Veteranen-Regel kann normal eingesetzt werden.

Ostlinge- Reiter Bataillon

220 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	4	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen
Speere				

Rohan

Rohan ist das Reich eines Reitervolks im Westen von Mitteleuropa. Früher gehörte das Gebiet zu Gondor. Im Laufe der Zeit bildete sich dort jedoch ein eigenständiges Königreich.

Für je vier Einheiten Stadt Miliz oder Krieger darf eine Einheit Königliche Wachen aufgestellt werden.

Kommandanten

<i>König Theoden</i>	vier Joker	40 Pkt	maximal 1 für drei Standardeinheiten
<i>Aragorn und seine Gefährten</i>	vier Joker	40 Pkt	maximal 1 für drei Standardeinheiten
<i>Eomer</i>	drei Joker	30 Pkt	nur bei Standardreitereinheiten
<i>Hauptmann</i>	zwei Joker	20 Pkt	1 für je 4 Standardeinheiten

Infanterie

Rohan Krieger 180 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	6	3	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen
Wurfspeer				

Rohan Stadt Miliz 120 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	5	3	5+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Vorsichtig
Wurfspeer				

Rohan Bogenschützen 120 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	6+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Plänklerformation
Bogen				

Rohan - Königliche Wache maximal 4 250 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	7	5	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, alte Grummler
Speer				

Kavallerie

Rohan - Reiter

180 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	6	3	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen
Speere				

Berittene Bogenschützen

150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	5+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Plänkler Formation
Reiterbogen				

Rohan - Königliche Wache

maximal 4

240 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	7	4	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, alte Grummler
Speer				

Isengard

Für je drei Uruk-hai darf eine Einheit Elite Uruk-hai aufgestellt werden. Für je vier Standardeinheiten darf eine Einheit Wargreiter aufgestellt werden. Für je fünf Standardeinheiten darf eine Einheit Ballisten oder ein Bombenteam aufgestellt werden.

Kommandanten

<i>Kriegsherr der Uruk-hai</i>	drei Joker	20 Pkt	maximal 1
<i>Uruk-hai Hauptmann</i>	zwei Joker	10 Pkt	1 für 5 Standardeinheiten

Infanterie

Uruk-hai Elite Krieger maximal 3 260 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	5	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, alte Grummler, Blutdürstig 3
Speere				

Uruk-hai Krieger 200 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	4	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, Blutdürstig 2
Speere				

Uruk-hai 180 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	4	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Vorsichtig, Veteranen, Phalanx
Piken				

Elite Uruk-hai maximal 3 240 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	5	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, alte Grummler, Veteranen, Phalanx, Vorsichtig
Piken				

Sonderregel:

Phalanx

Die Phalanx Formation ist eine starre, geschlossene Infanterieformation, die es ermöglicht dem Feind eine geschlossene Linie von Piken entgegenzustellen.

Eine Phalanx ist sehr schwer zu manövrieren, so dass sie sich in schwierigen Gelände nur mit einem Viertel ihrer Bewegungsreichweite bewegen kann und sehr schwieriges Gelände nicht passieren kann.

Wird eine Phalanx Formation in der Front angegriffen erhält der Angreifer keinen Angriffsbonus solange die angegriffene Einheit nicht in Unordnung ist, es ist nicht sehr erbaulich eine Wand von Piken anzugreifen.

Sollte die Phalanx Formation von Kavallerie in der Front angegriffen werden, verliert die Kavallerie nicht nur ihren Angriffsbonus, sondern die angegriffene Einheit erhält einen Bonus von 2 auf das Nahkampfergebnis, allerdings gilt dies auch wieder nur solange wie die angegriffene Einheit nicht in Unordnung ist.

Uruk-hai Armbrustschützen

150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	5	3	5+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Plänkler Formation, Armbrust, Vorsichtig
Armbrust				

Wilde Uruk-hai Infanterie

140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	5	3	5+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Plänklerformation, Hitzköpfig
Wurfspeere				

Wilde Uruk-hai Bogenschützen

140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	6+	Plänkler Formation, Geschlossene Formation, Plänklerformation, Hitzköpfig
Bögen				

Sonderregel:**Armbrust**

Die Armbrust ist eine Fernkampf-Waffewaffe mit einer sehr hohen Durchschlagskraft.

Armbrust: Reichweite 40 cm,
Rüstungswurfmodifikator -1

Kavallerie

Wargreiter

180 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	6	3	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Hitzköpfig, Blutdürstig 1
Wurfspeer				

Kriegsmaschinen

Uruk-Hai Belagerungsbaliste maximal 3 150 Pkt.

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	3	3	4+	Standardeinheit, schwere Kriegsmaschine, Riesenleitern
Riesenleitern Felsen				

Sonderregel:**Riesenleitern**

Riesenleitern sind so groß, dass es unmöglich ist sie mit normaler Muskelkraft an den Mauern aufzurichten. Sie brauchen Ballisten, die einen Haken auf die feindlichen Zinnen schießen damit sie dann an den daran befestigten Seilen an der Mauer aufgerichtet werden können. Eine Belagerungsbaliste kann pro Schussphase immer nur einen Haken verschießen. Es benötigt einen Würfelwurf von 4+ damit der Haken der Balliste die feindliche Mauer trifft und fest hängt. Sollte dies gelingen wird die Leiter sofort hochgezogen. Ist die Leiter erst einmal oben, so kann sie der Verteidiger kaum noch umstoßen. Der Verteidiger kann jedoch versuchen die Leiter umzustößen. Die Einheit, die die Leiter umstoßen möchte, darf sich nicht im Nahkampf befinden und muss direkt vor der Leiter oder neben der Leiter stehen. Sie benötigt dazu ein Würfel Ergebnis von 6.

Sollte die Leiter umfallen ist die Einheit, die auf ihr steht automatisch vernichtet und wird als Verlust entfernt, dieses Schicksal erleidet auch jede Einheit, die von der Leiter getroffen wird.

Jede Balista verfügt zu Beginn der Schlacht über eine Riesenleiter. Weitere Riesenleitern können für 100 Pkt gekauft werden.

Felsen

Belagerungsbalisten können Felsen verschießen. Wenn sie einen Felsen schleudern und eine Wunde verursachen gerät die getroffene Einheit automatisch in Unordnung. Sollte die Einheit aus Veteranen bestehen kann sie natürlich ganz normal gegen die Unordnung würfeln. Wenn der Felsen trifft verursacht er -2 beim Rettungswurf.

Felsen: Reichweite 60 cm;
Rüstungswurfmodifikator: -2

Uruk-Hai Bomben Team maximal 2 150 Pkt.

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	2	4	4+	kleine Einheit, Plänkler, Bombe
Bombe				

Sonderregel:**Bombe**

Saruman's Truppen haben einen gefährlichen Sprengkörper entwickelt mit dem sie feindliche Mauern zerstören können. Die Bombe ist eine Geheimwaffe, bei der Aufstellung erhält jedes Bombenteam zwei Nebelmarker. Sobald die Bombe in Stellung gebracht wurde, kann sie mit einer weiteren Aktion gezündet werden. Für die erfolgreiche Zündung benötigt man ein Würfelergebnis von 3+. Sollte es nicht gelingen die Bombe zu zünden kann ein erneuter Zündungsversuch bei der nächsten Aktivierung erfolgen usw. Sollte die Bombe detonieren werden alle Einheiten im Umkreis von 10cm als Verlust entfernt und die Mauer bekommt eine 10 bis 15 cm große Bresche, so dass Einheiten sie normal passieren können.

Gondor

Für je drei Einheiten Krieger darf eine Einheit Waldläufer oder Wache der Feste aufgestellt werden. Für je vier Standardeinheiten darf ein Trebuche aufgestellt werden. Für je vier Standardinfanterieeinheiten darf eine Einheit Kavallerie aufgestellt werden.

Kommandanten

<i>Boromir</i>	vier Joker	40 Pkt	maximal 1
<i>Faramir</i>	drei Joker	20 Pkt	maximal 1
<i>Hauptmann</i>	zwei Joker	10 Pkt	1 für je 5

Infanterie

Wache der Feste maximal 3 250 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	7	5	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, alte Grummler, Starrsinnig
Speere				

Gondor Krieger 200 kt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	6	3	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, Starrsinnig
Speere				

Gondor Bogenschützen 150 kt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	5+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Plänklerformation, indirekter Beschuss
Bögen				

Gondor Waldläufer maximal 3 180 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	3	5+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, Plänklerformation
Bögen				

Kavallerie

Gondor Ritter maximal 3 250 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	4	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, Starrsinnig, Lanzenreiter
Lanzen				

Gondor Stadt-Kavallerie 180 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	6	3	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen
Speere				

Kriegsmaschinen

Gondor Trebuche 150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	2	2	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Schwere Kriegsmaschine, indirekter Beschuss
Felsen				

Sonderregel:**Felsen**

Trebuches können Felsen verschießen. Wenn sie einen Felsen schleudern und eine Wunde verursachen gerät die getroffene Einheit automatisch in Unordnung. Sollte die Einheit aus Veteranen bestehen kann sie natürlich ganz normal gegen die Unordnung würfeln. Wenn der Felsen trifft verursacht er -2 beim Rettungswurf.

Felsen: Reichweite 60 cm;
Rüstungswurfmodifikator: -2

Elben aus Bruchtal

Die Elben aus Bruchtal sind eines der ältesten Völker in Mittelerde. Sie haben den ersten Sturz von Sauron bewirkt und mit dem Volk aus Numinor in einem Bündnis an den Hängen des Schicksalsbergs gegen Sauron's Truppen gekämpft.

Für je drei Standard Einheiten darf eine Einheit Leibgarde aus Bruchtal oder Elben Ritter aufgestellt werden.

Kommandanten

<i>Elrond</i>	vier Jocker	40 Pkt	maximal 1
oder ein <i>Kriegsheer</i>	drei Jocker	20 Pkt	
<i>Haldir</i>	drei Jocker	20 Pkt	maximal
<i>Hauptmann der Elben</i>	zwei Jocker	20 Pkt	1 für 4 Standard Einheiten

Infanterie

Leibgarde aus Bruchtal maximal 2 260 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	5	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, alte Grummler, Starrsinnig
Zweihandwaffe				

Elben - Bogenschützen 150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	5	3	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, indirekter Beschuss
Bögen				

Elben - Krieger 180 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	3	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, Starrsinnig
Zweihandwaffe				

Kavallerie

Elben- Ritter 220 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	4	4+	Standardeinheit, Geschlossene Formation, Veteranen, alte Grummler, Lanzenreiter
Lanzen				

Armeelisten von Gabriel Stulgris