

MESBG – Community FAQ des Tabletop Nord e.V. v1.2

- 1) **Wenn man in Retrieval das gegnerische Objekt bewegt und der Gegner es vor Spielende zurück bringt, bekommt man dann 0 oder 3 Punkte dafür?**
 - a) 0 Punkte.
- 2) **Kann ein Monster mehrere schwere Objekte gleichzeitig tragen?**
 - a) Ja.
- 3) **Wie wird der Fall gehandhabt in denen ein Spieler mehrere gleichzeitige „teuerste“ Modelle hat in Szenarien wo man die(s) töten muss?**
 - a) Jeder der Modelle erfüllt die Bedingungen wenn es verwundet oder getötet wird, man hat also letztlich schlicht mehr Auswahl/Möglichkeiten diese Punkte zu erreichen.
- 4) **Wie genau funktioniert das „tragen“ der Verwundeten in der gegnerischen Spielfeldhälfte in Escort the Wounded, wenn man diese doch am Ende der Bewegung ablegt?**
 - a) Wenn ein verwundeter in der letzten Runde des Spiels innerhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte getragen und normal abgelegt wurde, ohne dass ein feindliches Modell anschließend in Basekontakt mit dem Objekt getreten ist, dann zählt die Bedingung für die 2 Punkte als erfüllt.
- 5) **Wie genau werden Punkte für das Verwunden/Töten des „teuersten“ Modells behandelt, wenn es mehrere Modelle mit der selben Punktzahl gibt, bei Profilen die aus mehreren Modellen bestehen oder z.B. bei Belagerungswaffen?**
 - a) Beim Verwunden/Töten geht es um sich bewegend/agierende Modelle, also nur um Galadiel, nicht ihren Spiegel, die Besatzung, nicht die Windlanze, etc. Es geht um den Reiter/Commander, nicht um das Pferd oder den Mumakil/Streitwagen. Bei Profilen die aus mehreren Modellen bestehen (Elladan & Elrohir, Schneetroll & 2 Orks etc.) sowie bei Modellen mit Passagieren (Baumbart + Hobbits, Eowyn + Merry, Gandalf + ..) reicht eine einzige Wunde auf einem beliebigen Modell für 1P, aber es müssen ALLE Modelle des Profils getötet werden für 2P.
 - b) Sollte es mehrere Modelle gleichzeitig geben die nicht Anführer sind und die meisten Punkte kosten, so genügt eine Wunde/Kill an einem beliebigen davon um die Punkte zu erzielen, da die Bedingungen dadurch erfüllt wären.
- 6) **Wie wird der „The Great Eye“-Marker aus der gleichnamigen Armeeliste in Mahlstrom-Szenarien platziert?**
 - a) Dieser wird wie eine Belagerungswaffe vor der ersten Initiative in 6“ zum Spielfeldrand platziert.
- 7) **Zählt Girion auch ohne das Ausrüsten seiner eigenen Windlanze als Trained Crew?**

- a) Ja.
- 8) Wie werden die Kriegstrupps von Girion/Bard mit Windlanze in normalen (nicht Mahlstrom) Szenarien aufgestellt?**
- Die Windlanze muss vollständig innerhalb von 6“ zur Spielfeldkante aufgestellt werden.
 - Girion/Bard muss innerhalb von 6“ zur Windlanze aufgestellt werden.
 - Alle weiteren Krieger des Trupps müssen innerhalb von 6“ zu Girion/Bard aufgestellt werden.
- 9) In der Fords of Isen Liste bekommen Modelle Dominant 2, wenn die Armee gebrochen ist. Gilt das auch für ein Modell, das in Vorstoß das Spielfeld vor dem Brechen bereits verlassen hat?**
- a) Ja.
- 10) Foil Magic und Paralyse: Hebt der Zauber „Foil Magic“ mehrere Paralysen (oder vergleichbare Zauber mit andauernder Wirkung) auf oder muss man den Zauber für jede Paralyse erneut wirken?**
- a) Nein der Zauber „Foil Magic“ hebt nur einen bisher gewirkten Zauber, wie Paralyse oder vergleichbare mit andauernder Wirkung auf.
- 11) Wie wird der Katapulttroll aufgestellt, da seine Basegröße von 160 mm, über die 6“ Aufstellungszone von Belagerungswaffen hinausragt?**
- a) Der Katapulttroll darf soweit über die 6“-Aufstellungszone herausragen, sodass er gerade so vollständig im Spielfeld stehen bleiben kann.
- 12) Dürfen sich gegnerische Modelle noch bewegen, nachdem sie durch die Sonderfähigkeit des Königs der Toten „Visions of Terror“ oder ähnliche Sonderregeln bereits bewegt wurden?**
- a) Ja dürfen sie, wenn sie sich noch aktivieren können!
- 13) Dürfen Thranduil und andere Helden mit Aufpralltreffer ihrer Reittiere Heldentum einsetzen, um diesen Treffer zu modifizieren?**
- a) Nein dürfen sie nicht. Im Regelbuch unter Einsatz von Heldentum wird genauestens erläutert, für was Heldentum eingesetzt werden darf und für was nicht!
- 14) Bekommt ein Modell mit der „Schildwall“-Sonderregel den Bonus auf die Verteidigung auch, wenn er durch Kavallerie oder monströsen Ansturm umgeritten wurde?**
- a) Nein, da die Regel ganz klar besagt, dass am Boden liegende Modelle nicht von der Regel profitieren.

15) Was passiert bei Effekten, wie „Unsichtbar“, wo die Kampfkraft halbiert wird und eine ungerade Zahl wie beispielsweise 4,5 dabei heraus kommt?

a) In diesem Fall wird immer aufgerundet. Bei 4,5 also auf die 5.

16) Nazgul von Dol Guldur: Wie wird mit einem Nazgul von Dol Guldur hinsichtlich dem Szenario Fog of War (o.Ä.) verfahren, falls sie verwundet werden und auf Grundlage ihrer Sonderregel nächste Runde wieder erscheinen?

a) Da dem Nazgul eine Wunde zugefügt wurde, auch wenn diese quasi wieder „geheilt“ wurde, zählt das Modell hinsichtlich Szenariopunkte als verwundet. Somit würde man in dem Szenario Fog of War einen Siegespunkt für das Verwunden des Ziels erreichen.

17) Wie wird Gwaihirs "Piercing Cry" behandelt?

a) Für die komplette Runde kann sich kein Modell innerhalb von 6" um Gwaihir bewegen. Dies gilt immer dort wo Gwaihir gerade steht, die 6"-Zone bewegt sich also ggf. mit Gwaihir mit. Sollte ein Modell von außerhalb 6" sich an diese Zone ran bewegen, endet seine Bewegung in diesem Moment, da dann die Regel greift.

18) Wie funktioniert das mit Legolas und dem Schießen?

- Legolas darf auch schießen wenn er sich im NK befindet, sofern er nicht über die Hälfte seiner Bewegungsreichweite zurückgelegt hat. Dies gilt zu Fuß wie beritten.
- Sofern sich Legolas zu Fuß 0-3" bewegt hat trifft er auf die 2+.
- Sofern sich Legolas beritten 0,1-5" bewegt, trifft er auf die 3+.
- Den Pinpoint-Shot kann Legolas immer nutzen, egal ob er selbst im Nahkampf gebunden ist oder nicht. Einzige Bedingung ist, dass das Ziel sich im Nahkampf befinden muss.
- Wenn Legolas im Nahkampf gebunden normal (mit 3 Schuss) schießen möchte, dann darf er ohne Im-Weg-Test in seinen eigenen Nahkampf schießen.
- Sollte er im Nahkampf gebunden sein und auf Ziele schießen wollen die nicht mit ihm selbst im Nahkampf sind, fallen ganz normal Im-Weg-Tests an. Da er sich nicht selbst beschießen darf (gute Seite), ignoriert er in diesem Fall die Modelle in seinem Nahkampf nicht. Er dürfte also nur auf Modelle schießen auf die keine Nahkämpfe im Weg sind. Sollte er auf ein Ziel hinter dem/n Modell(en) schießen wollen die mit ihm im Nahkampf sind, so müsste er diese zuerst erschießen, um freie Schussbahn zu haben, und etwaige übrige Schüsse dann auf die gewünschten Ziele richten.

19) Ist das -1 Mut der Schwarzschild-Trommel mit dem -1 Mut des Depots of Moria Armeebonus kumulativ?

a) Nein.

20) Wie genau schießt der Gondor Avenger Bolt Thrower?

a) Er funktioniert wie jede andere Belagerungsmaschine, mit den Ausnahmen die ihre Sonderregel „Rapid Fire“ explizit erwähnt: Er hat W6 Schuss pro Runde, muss keine

Abweichwürfe auf der Scatter-Tabelle machen und ein Wunde tötet das Ziel nicht automatisch. Der Rest bleibt wie gehabt: Es braucht trainierte Crew zum normalen Treffen, er kann nur in einem 45° Winkel schießen und muss ggf. gedreht werden, getroffene Feldziele gehen zu Boden und im Falle von Kavallerie (inkl. Passagieren) wird das gesamte Modell getroffen, nicht nur ein Teil.

21) Können Modelle mit dem „Beast“-Keyword nur keine Objekte tragen oder auch keinen Intelligenz-Test machen um diese zu finden (Artefakte)?

- a) Modelle mit dem Beast-Keyword dürfen nur keine Objekte tragen. Sollte sie ihre Bewegung an einem Artefakt-Marker beenden können sie wie jedes andere Modell auch einen Intelligenz-Test machen um es zu finden. Im Falle eines erfolgreichen Tests würde das Objekt an Ort und Stelle am Boden liegen und damit durch andere Modelle ohne weitere Tests aufgehoben werden können.

22) Können Warbeasts Supply-Marker zerstören? Wenn ja, nur wenn während des trample auch keine Modelle zertrampelt wurden oder reicht, wenn nicht im Nahkampf gewesen?

- a) Ja ein War Beast kann ein Supply zerstören, wenn es in der Runde die Bedingungen dafür erfüllt hat. Zertrampeln ist kein Ausschlusskriterium der Szenariobedingungen.

23) Bekommt der Commander eines War Beast Heldentum durch „A Time of Heroes“ zurück, wenn das Warbeast mit einem feindlichen Helden im Nahkampf war und dieser stirbt?

- a) Nein, da der Commander nicht selbst im Nahkampf ist.

24) Kann ein Warbeast Objekte aufheben?

- a) Da „War Beast“ ein eigenes Keyword ist und damit nicht den Regeln von „Beasts“ unterliegt, ja. Wichtig: Artefakte können nicht selbstständig gefunden werden, da dies nur für Infanterie möglich ist. Diese können, da sie leichte Objekte darstellen, also höchstens durch das Töten eines feindlichen Modells im Nahkampf (nicht Trampeln) gestohlen werden.

25) Wird die Bewegungsreichweite eines War Beasts beim Tragen von schweren Objekten halbiert?

- a) Nein.

26) Kann die Balrog-Peitsche ein Warbeast (oder den Commander) heran ziehen?

- a) A: Der Effekt der Balrog-peitsche ist klar als aktive Sonderregeln deklariert und wirkt somit nicht bei Kriegsbestien. Die Regeln für den Commander deklarieren klar, dass er nicht von der Kriegsbestie wegbewegt werden kann.

- 27) Müssen Im-Weg-Tests gemacht werden, wenn Bofur vom Troll gepeitscht wird/beschossen wird (es gibt keine Howdah)?**
- a) Nein, es braucht keinen im-weg-test um Bofur mit Fernkampfangriffen zu treffen (außer er ist tatsächlich verdeckt).
- 28) Was passiert, wenn der Commander einer Kriegsbestie zu Boden geht?**
- a) Der Commander kann theoretisch knocked prone gehen, aber das wirkt sich nicht auf die Kriegsbestie aus, die sich eigenständig bewegt. Der Commander bleibt immer oben auf der Bestie und fällt nicht runter dadurch.
- 29) Abweichung (2-5) mit Belagerungswaffen, wenn Bofur initial als Ziel gewählt wird (kein siege target), muss dann automatisch der Troll gewählt werden (wie im Fall einer Howdah) oder können in dem Fall andere Modelle neben dem Troll gewählt werden?**
- a) Ja, in dem Fall muss der Troll gewählt werden.
- 30) Keine Stampede für den Troll durch Furchtlos?**
- a) Ja, weil der Troll nur den Mutwert vom Commander verwendet, den Test aber selbst ablegt.
- 31) Kann ein Streitwagen seine Bewegung jederzeit beenden oder muss er die volle Bewegungsreichweite fahren?**
- a) Ein Streitwagen kann seine Bewegung jederzeit beenden.
- 32) Zählen Helden mit der Regel Dominant (3) auch als drei Heldenmodelle in Bezug auf die entsprechenden Siegpunktbedingungen in Recon und To the death?**
- a) Nein, sie zählen trotzdem nur als 1 Held.
- 33) Kann Gandalf einen Schicksalstest ablegen um eine Wunde auf Shadowfax zu verhindern und diesen, da er selbst testet, sogar wiederholen?**
- a) Ja.
- 34) Zählen Hero-Mounts als Heldenmodelle in Bezug auf die entsprechenden Siegpunktbedingungen in Recon, Assassination und To the death, etc.?**
- a) Nein.
- 35) Kann ein Passagier innerhalb der Kontrollzone eines Gegners abgesetzt werden? bzw. gar in Basekontakt (bei einem Modell mit oder ohne Kontrollzone) und zählt es dann als Charge/im Nahkampf befindlich? (Werden Passagiere in der Bewegungsphase überhaupt aktiviert?)**
- a) Ja ein Passagier kann in Kontrollzonen absteigen, aber nur wenn er in direkten Kontakt kommen und somit angreifen kann.

36) Profitieren Wargreiter von heroischen Bewegungen und Nahkämpfen des Wild Warg Chieftains?

a) Da der Warg das passende Keyword hat und Reittiere ihre Keywords nicht verlieren, ja.

37) Was gibt es bei Merry & Pipin auf Baumbart zu beachten?

a) Sie nehmen nicht am Kampf teil und können daher nicht als Ziel gewählt werden; wenn Baumbart stirbt müssen sie auf die Abwurftabelle würfeln, Magie die ein Modell als Ganzes betreffen wirken auch auf Merry & Pippin (Flameburst, etc.).

38) Kann ein Ent durch Stoß zu Boden gehen, obwohl er immun gegen Zauber ist die ihn bewegen?

a) Ja.

39) Wenn der Ritter von Umbar die Werte eines Helden kopiert und dieser anschließend z.B. einen heroischen Hieb ansagt, wird dann der modifizierte oder unmodifizierte Wert des Gegners kopiert?

a) Da die Sonderregel für die gesamte Runde gilt, kopiert der Ritter von Umbar den modifizierten Wert mit dem auch der Gegner den Kampf bestreitet.

40) Kann „Temptation of Sauron“, die Armeesonderregel von The Black Gate, dazu genutzt werden um vom Reittier zu steigen, sich hinzulegen oder von einer Klippe zu springen?

a) Ja.

41) Darf der Command der großen Gorgoroth Bestie 12 Einheiten anführen und wenn ja, wie funktioniert die Aufstellung?

a) Ja, der Commander darf als Hero of Fortitude ganz normal 12 Krieger anführen. Die Aufstellung wird wie das Schießen neuerdings auch von der Base der Bestie aus gemessen.

42) Können Modelle innerhalb von 6" zu einem Zwergen-Spiegel-Marker auch aus größerer Distanz als 12" beschossen werden?

a) Da der Spiegel Tageslicht bewirkt, ja. Es muss allerdings eine Sichtlinie zwischen Spiegel und Modell bestehen, da das Licht z.B. von einer Mauer geblockt werden würde.

43) Wenn ein Monster den Kampf gegen den Goldenen König von Abrakhan und ein weiteres Modell gewinnt und der König seine Sonderfähigkeit einsetzt, dass man keine Strikes auf ihn ausführen darf, was darf das Monster dann genau tun, dadurch dass das weitere Modell dem Monster Strikes immer noch erlaubt?

a) Da die Sonderregel nur Strikes aber keine Attacken mit Brutaler Kraft verbietet und das zusätzliche feindliche Modell dafür sorgt, dass das Monster weiterhin Strikes hat die es

auch durch Monsterattacken ersetzt werden könnte, kann das Monster alles tun außer normale Schläge auf den König ausführen.

- b) Dies beinhaltet ausdrücklich auch die Nutzung von Attacken mit Brutaler Kraft gegen den König.
- c) Ohne dieses zusätzliche Modell darf das Monster allerdings keine Strikes ausführen und kann diese damit auch nicht durch Attacken mit brutaler Kraft ersetzen.