

MIDDLE-EARTH STRATEGY BATTLE GAME DACH - COMMUNITY FAQ

(Stand: 21.11.2025)

Dieses FAQ ist als Ergänzung zu den offiziellen Büchern des Middle-Earth Strategy Battle Game zu betrachten und soll im deutschsprachigen Raum eine einheitliche Regelung strittiger Regelfragen anbieten. Grundsätzlich gilt dieses FAQ nach dem offiziellen Designer Notes und ist somit als nachrangiges Werk zu betrachten.

Dort wo eine Auslegung in mehrfacher Hinsicht erfolgen konnte, hat das Team den Einfluss der jeweiligen Auslegung auf die derzeitige META miteinbedacht, um keine Schieflagen entstehen zu lassen. Wenn es zu einer dieser Auslegung einen starken Dissens geben sollte, ist jeder in unserer Community dazu eingeladen, dies im Channel Regelfragen auf dem Mittelerde Tabletop Community Discord zu äußern. So kann eine Unterhaltung darüber angestoßen werden, ob es weiterer Änderungen bedarf.

Auch bei weiteren Fragen wäre dies die beste Anlaufstelle. Alternativ könnt ihr auf Facebook in der Mittelerde Tabletop Community diesen Prozess anstoßen.

Die Fragen sind bewusst mit den englischen Begriffen versehen worden, um das Suchen zu erleichtern. Die Antworten wurden teilweise mit den uns bisher bekannten Begriffen auf deutsch niedergeschrieben.

Das FAQ soll zukünftig aktualisiert werden. Bei Änderungen werden alle Abweichungen gegenüber der vorherigen Version des FAQs in **magenta** hervorgehoben werden.

An dieser Stelle geht ein besonderer Dank an das FAQ Team bestehend aus *Antonio Andrino, Andreas Gatzmann, Armin Klingenfuß, Björn König, Byron Jochims, Dominik Vennhoff, Marvin Hager, Max Aigner, Max Gerg, Michael Membir, Sven Henning und Tobi Roy*.

RULES MANUAL

FAQ

F: Wie werden In The Way Tests behandelt, insbesondere in Situationen, in denen nur Teile des Modells verdeckt sind, die für Line of Sight keine Rolle spielen (z.B. Flügel)?

A: Die Prüfung von Im-Weg-Tests erfolgt nach denselben Bedingungen, wie die Prüfung von Sichtlinien (S. 18, Rules Manual). Somit werden Körperteile wie Flügel, Schwänze, etc. gänzlich ausgeblendet.

F: Was sollte bezüglich **Hero Mounts** und ihrer Rolle als **Hero** berücksichtigt werden?

A: Mounts mit dem Keyword **Hero** können nicht als Ziel in Szenarien wie z.B. Fog of War oder Assassination gewählt werden. Weder als Ziel, das du töten möchtest, noch als Ziel, das du beschützen möchtest. **Hero** und **Hero Mount** sind zusammen zwar ein Modell, es kann aber nur der Rider als Ziel gewählt werden, weil dieser ein eigenständiges Modell ist.

Es geht auch beim Verwunden, Töten bzw. Überleben immer nur um den Rider. Eine Wunde auf dem Mount (z.B. Shadowfax) zählt folglich nicht als Verwundung des Generals oder Verwundung des Targets (z.B. Gandalf).

Hero Mounts sind als **Heroes**, jedoch nicht als eigenständiges Modell zu betrachten. Beispiel: Im Szenario Lords of Battle mit der Sonderregel A Time of Heroes können sie dem Gegner Might einbringen, da nur das Töten eines Hero erforderlich ist. Doch im Falle von Szenariobedingungen, bei denen das Töten bzw. Entkommen eines **Hero**-Modells erforderlich ist (z.B. in den Szenarien To the Death!, Fog of War, Assassination, etc.), erfüllen sie diese Bedingung nicht.

Hero Mounts die nach dem Tod bzw. Absteigen des Rider auf dem Spielfeld bleiben (z.B. The White Warg), werden in diesem Moment erst zu einem Model.

F: Wie funktioniert Barge (Zurückdrängen) von **Monster**?

A: 1. Jedes Modell, das im Nahkampf gebunden war, sowie jeder Unterstützer muss volle 3" in gerade Linie zurückweichen. Reihenfolge und Richtung bestimmt der Monster-kontrollierende Spieler.

2. Zusätzlich darf für jedes dieser zurückweichenden Modelle ein weiteres Modell volle 3" Platz machen (nicht zwingend in gerade Linie). Dafür ist es nicht erforderlich, dass das zurückweichende Modell eingekreist wäre. Auch hier bestimmt der Monster-kontrollierende Spieler, ob, wann und wohin Platz gemacht wird. Damit ein Modell Platz macht, muss sich das zurückweichende Modell während des Zurückweichens sich durch die Ausgangsposition des Modells bewegen, das Platz machen soll.

3. Sofern ein Zurückweichen oder Platzmachen mit 3" möglich sind, muss in beiden Fällen ein Weg gewählt werden, der diese 3" bietet – man kann Modelle nicht dazu zwingen, weniger Reichweite zurückzulegen, damit sie anschließend zu Boden geworfen werden.

4. Modelle, die nicht volle 3" Zurückweichen oder Platz machen können, werden so weit bewegt wie möglich und werden anschließend zu Boden geworfen. Der Nahkampf ist damit beendet und das Monster darf sich W3 + 3" weit bewegen.

F: Fallen automatisch Im-Weg-Tests an, wenn Bofur bzw. der Commander eines Troll Brutes beschossen wird?

A: Nein, es gibt keinen automatischen Im-Weg-Test, um Bofur bzw. den Commander mit Fernkampfangriffen zu treffen. Diese fallen nur an, wenn es sie tatsächlich verdeckt sind.

F: Was passiert, wenn Bofur bzw. der Commander eines Troll Brutes von einer Belagerungswaffe beschossen wird und eine 2-5 auf der Scatter Table geworfen wird?

A: Der Schuss trifft automatisch den Troll Brute.

F: Was passiert, wenn der Commander eines **Warbeast**-Modells zu Boden geworfen wird?

A: Der Commander kann zu Boden geworfen werden, aber das wirkt sich nicht auf die Warbeast selbst aus, die sich eigenständig bewegt. Der Commander bleibt immer auf der Warbeast und kann dadurch nicht herunterfallen.

F: Was ist bei **Warbeasts** (Kriegsbestien) zu beachten?

A: 1. Warbeasts werden gleichzeitig auch als Beast behandelt und können dadurch nicht mit Objekten interagieren.

2. Warbeasts können den Intelligence Test für die Sonderregel Uncovering Artefacts (z.B. Seize the Prizes) nicht durchführen, weil sie das Keyword Infantry nicht besitzen.

3. Warbeasts dürfen ihre Bewegung auf Objective Markers beenden.

4. Bei Bereichseffekten (z.B. Breathe Fire) werden nicht automatisch alle Teile des Modells (Beast, Commander, Howdah, Modelle in der Howdah) getroffen. Es wird gemessen, was wirklich innerhalb von 2" zum Ziel ist. Ausnahme: Bei der Gorgoroth Beast wird alles von ihrer Base aus gemessen, wodurch alle Bestandteile des Modells vom Bereichseffekt betroffen sind.

5. Wenn ein Warbeast in einem Nahkampf beteiligt ist, in dem ein feindlicher Hero getötet wird, so erhält der Commander durch die Sonderregel A Time of Heroes (z.B. Lords of Battle) nur dann einen Punkt Might zurück, wenn die finale Wunde vom Warbeast zugefügt wurde.

6. Warbeasts dürfen keine Brutal Power Attacks ausführen, aber sie erhalten einen zusätzlichen Verwundungswurf auf Unterstützende Modelle, wenn das Modell, das sie unterstützt haben, vom Warbeast im Nahkampf getötet wurde.

F: Was ist bei **Chariots** (Streitwagen) zu beachten?

A: 1. Chariots interagieren mit Light Objects, Heavy Objects und Objective Markers wie jedes andere Modell auch. Darüber hinaus dürfen sie ihre Bewegung auf Markern beenden.

2. Chariots können den Intelligence Test für die Sonderregel Uncovering Artefacts (z.B. Seize the Prizes) nicht durchführen, weil sie das Keyword Infantry nicht besitzen.

3. Wenn ein Chariot gemeinsam mit einem weiteren Modell ein Heavy Object trägt, so dürfen sich die beiden Modelle während der gesamten Bewegung niemals weiter als 1" voneinander trennen und sobald das Objekt abgelegt wird, darf der Chariot in dieser Runde nicht mehr außer Basekontakt bewegt werden.

4. Die 45° Drehung (Pivot) ist immer zu Beginn der Bewegung sowie nach 4" oder mehr Bewegung möglich. Nach einer Drehung ist die nächste Drehung erst nach mindestens 4" oder mehr Bewegung möglich. Dies ändert sich auch nicht, wenn die Bewegungsreichweite des Chariot verändert wurde (Heroic March, Schweres Gelände, etc.)

5. Die Magische Kraft Transfix funktioniert, da es lediglich die Aktivierung und nur indirekt die Bewegung verhindert.
6. Die Magische Kraft Paralyse funktioniert mit folgenden Einschränkungen: Der Streitwagen geht nicht zu Boden und der Effekt endet in der End Phase der jeweiligen Runde.
7. Wenn ein Chariot, oder ein Modell innerhalb von 2“ um den Chariot) von Breathe Fire getroffen wird, wird das gesamte Modell (Chariot und ggf. Hero) automatisch getroffen.
8. Wenn ein Chariot in einem Nahkampf beteiligt ist, in dem ein feindlicher Hero getötet wird, so erhält der Hero des Chariot durch die Sonderregel A Time of Heroes (z.B. Lords of Battle) einen Punkt Might zurück.

F: Kann ein **Chariot**-Modell seine Bewegung jederzeit beenden oder muss er die volle Bewegungsreichweite fahren?

A: Ein Chariot-Modell kann seine Bewegung jederzeit beenden.

F: Wenn ein **Hero-Chariot**-Modell eine Heroic Defence ansagt, gilt diese dann auch für den Streitwagen?

A: Ja.

F: Wie werden aktive Sonderregeln und Lähmung behandelt?

A: Ein Modell, das von einer Lähmung betroffen ist, kann nicht von aktiven Sonderregeln profitieren (z.B. Glorfindel könnte durch seine Sonderregel Lord of the West keine Würfel wiederholen).

Bereits angewendete Sonderregeln, die andere Modelle betreffen, werden von einer Lähmung nicht deaktiviert. Hat als Beispiel Ügluk bereits seine Sonderregel Head Taker genutzt, bevor er von einer Lähmung betroffen wurde, so profitieren weiterhin alle anderen Modelle außer ihm selbst von seiner Sonderregel, da diese nicht von Lähmung betroffen sind. Wenn Malbeth als Gegenbeispiel von einer Lähmung betroffen ist, so können befriedete Modelle nicht von seiner Sonderregel Gift of the Foresight profitieren.

F: Hebt die Magische Kraft Foil Magic mehrere Paralysen (oder vergleichbare Zauber mit andauernder Wirkung) auf oder muss man den Zauber für jede Paralyse erneut wirken?

A: Foil Magic hebt nur einen einzelnen bisher gewirkten Zauber auf. Somit müsste Foil Magic zwei Mal gezaubert werden, um zwei Paralysen aufzuheben.

F: Erhält ein Modell mit der Sonderregel Shieldwall den Bonus auf die Verteidigung auch, wenn er in Folge eines verlorenen Nahkampfs zu Boden geworfen wird, selbst wenn er zu Beginn des Nahkampfs die Bedingungen erfüllte?

A: Nein, er profitiert nicht von Shieldwall, sobald er zu Boden geworfen wird.

F: Kann ein Modell mit der Sonderregel Sharpshooter auch einen Passenger als Ziel wählen?

A: Ja.

F: Zählt ein einziges Modell mit der Sonderregel Dominant (3) auch als drei getötete Modelle in Szenarien wie Contest of Champions?

A: Nein. Ein Modell mit Dominant (x) zählt nur als die in Klammern angegebene Anzahl von Modellen, wenn ermittelt wird, wie viele Modelle sich in Reichweite eines Ziels in einem bestimmten Bereich des Spielfelds befinden, oder wenn ermittelt wird, wie viele Modelle das Schlachtfeld verlassen haben. Oder es mit anderen Worten zu beantworten: „it still only counts as one“.

F: Kann ein **Monster**-Modell mehrere schwere Objekte gleichzeitig tragen?

A: Ja.

F: Kann ein Passenger innerhalb der Kontrollzone bzw. in Basenkontakt mit einem Modell abgesetzt werden?

A: Ja, ein Passenger kann in Kontrollzonen absteigen. Dabei darf er aber nicht in Basenkontakt mit feindlichen Modellen. In dieser Hinsicht bezieht man die Regelungen zu Dismounting aus dem Kapitel Cavalry ein. (Siehe S. 69, Rule Manual)

F: Wie wird Heroic Defence in Zusammenhang mit Passengers gehandhabt?

A: Nein. Nur Effekte, die sowohl Rider als auch Mount betreffen, werden auf Passenger angewendet. Da Heroic Defence dies explizit nicht tut, kann der Effekt auch nicht auf den Passenger übertragen werden.

ARMIES OF THE LORD OF THE RINGS

FAQ

F: Wie funktioniert das Schießen mit Legolas?

A: 1. Legolas kann durch die Sonderregel Deadly Shot auch schießen, wenn er im Nahkampf gebunden ist, sofern er nicht über die Hälfte seiner Bewegungreichweite zurückgelegt hat. Dies gilt zu Fuß wie beritten. Zu Fuß trifft er immer auf die 2+. Beritten trifft er nur unbewegt auf die 2+, sonst auf die 3+.

2. Legolas kann immer die Sonderregel Pinpoint Shot nutzen, unabhängig davon, ob Legolas selbst im Nahkampf gebunden ist oder nicht. Allerdings muss das Ziel von Pinpoint Shot in einem Nahkampf gebunden sein.

3. Wenn Legolas selbst im Nahkampf gebunden ist und mit 3 Schüssen agieren möchte, darf er ohne Im-Weg-Test in seinen eigenen Nahkampf schießen. Sollte er im Nahkampf gebunden sein und auf Ziele außerhalb seines eigenen Nahkampfs schießen wollen, müssen Im-Weg-Tests abgelegt werden. Lediglich die Modelle, mit denen Legolas sich im Nahkampf befindet, zählen dabei nicht, als wären sie im Weg. Er kann also beispielsweise auf gegnerische Unterstützer seines eigenen Nahkampfs schießen, aber nicht auf gegnerische Modelle, die selbst in anderen Nahkämpfen gebunden sind. Ferner kann er auch in seinen Nahkampf schießen, selbst wenn noch andere befreundete Modelle im selben Nahkampf gebunden sind.

F: Was passiert mit Modellen, die zusätzliche Angriffe durch Charging (z.B. Cavalry) erhalten, wenn sie im Anschluss von der Sonderregel A Stern Scolding von Lobelia Sackville-Baggins betroffen sind?

A: Die Sonderregel A Stern Scolding reduziert die Anzahl der Attacken immer auf 1 unabhängig von anderen Sonderregeln und Spielmechaniken.

F: Was gibt es bei Merry & Pippin zu beachten, wenn sie sich auf Treebeard befinden?

A: Merry & Pippin können nicht als Ziel von Attacken gewählt werden. Magische Kräfte wirken bei Ihnen nicht (Wrath of Bruinen, Sorcerous Blast, etc.). Bereichseffekte von Beschuss (z.B. Breathe Fire) oder Belagerungswaffen treffen sie jedoch ganz regulär. Wenn Treebeard stirbt, zählen Merry & Pippin, als hätten sie eine 1 auf der Thrown Rider Table erzielt (Siehe offizielles FAQ).

F: Kann ein Ent-Modell durch die Magische Kraft Sorcerous Blast zu Boden geworfen werden, obwohl er immun gegen Zauber ist, die ihn bewegen?

A: Ja, weil Zu Boden werfen nicht als Bewegung zu betrachten ist.

F: Wann muss die Sonderregel Look to the sun aus der Armeeliste Riders of Éomer angekündigt werden?

A: Sobald der Spieler mit Riders of Éomer sein erstes Modell aktiviert.

F: Kann Gandalf einen Fate Roll ablegen, um eine Verwundung bei Shadowfax zu verhindern? Und falls ja, kann er diesen Roll durch Narya sogar wiederholen?

A: Ja, Gandalf kann für Shadowfax einen Fate Roll ablegen und diesen dank Narya sogar wiederholen, falls er beim ersten Versuch misslingen sollte.

F: Dürfen sich gegnerische Modelle noch bewegen, nachdem sie durch die Sonderregel Visions of Terror vom King of the Dead bereits bewegt wurden?

A: Ja, sofern sie noch aktiviert werden können.

F: Wie wird die Sonderregel Piercing Cry aus der Armeeliste The Eagles behandelt?

A: Wenn die Sonderregel aktiviert wurde, kann sich für die komplette Runde kein Modell innerhalb von 6" um Gwaihir bewegen. Der Wirkungsbereich geht immer von der aktuellen Position von Gwaihir aus (der Bereich bewegt sich ggf. mit Gwaihir mit). Falls ein Modell außerhalb des Wirkungsbereichs sich hineinbewegt, endet seine Bewegung in diesem Moment augenblicklich.

F: Was passiert, wenn Sauron von einer Sonderregel wie Breathe Fire oder Drain Soul verwundet wird?

A: Die Verwundung wirkt, als hätte Sauron seine letzte Wound verloren. Somit muss er einen Test für seine Sonderregel The One Ring ablegen. Wenn der Test gelingt, bleibt Sauron mit einem Lebenspunkt auf dem Spielfeld.

F: Wie verhält es sich mit Mounts, Wild Wargs, Orc Warg Riders und ihren Keywords?

A: Laut Regelbuch haben Wild Wargs und Fell Wargs die Keywords **Infantry** und **Beast**. Die **Mounts Warg** und **Fell Warg** allerdings nicht.

Da **Mounts** keine **Infantry**-Modelle sind, sondern durch einen Rider kontrolliert und gezähmt sind, haben sie auch Keyword **Beast** nicht.

Folgerichtig ist, dass **Warg-Infantry**-Modelle mit dem Keyword **Beast** zwar nicht mit Objekten interagieren, dafür aber aufgestachelt werden können. Ein **Mount Warg** oder **Fell Warg** kann demnach wegen des fehlenden Keywords **Beast** nicht aufgestachelt werden. Der Rider kann dafür aber mit Objekten interagieren (z.B. diese aufnehmen). Ferner kann ein Warg Rider über das Keyword **Warg** seines **Mounts** von Heroischen Aktionen des Wild Warg Chieftain profitieren.

F: Wenn Grima durch die Magische Kraft Compel dazu gezwungen wird, ein gegnerisches Modell anzugreifen, ist er dann enttarnt?

A: Ja.

F: Kann Grima im Böse gegen Böse, wenn er mit der feindlichen Streitmacht aufgestellt und nicht enttarnt wurde, auch von Beschuss der feindlichen Streitmacht im Rahmen von Im-Weg-Tests oder ähnlichem getroffen werden?

A: Nein. Grimas Sonderregel A Traitor Within überschreibt den allgemeinen Fall, bei dem es böse Modelle riskieren könnten, befreundete Modelle zu treffen.

F: Kann der Balrog mit Fiery Lash ein **Warbeast**-Modell oder dessen Commander heranziehen?

A: Die Fiery Lash ist als aktive Sonderregel deklariert und wirkt somit nicht bei **Warbeast**-Modellen. Ein Commander kann nicht von seiner Warbeast entfernt werden, doch er wird zu Boden geworfen (S.95).

F: Kann die Sonderregel Temptation of Sauron in der Armeeliste The Black Gate dazu genutzt werden, um vom Reittier zu steigen, sich hinzulegen, von einer Klippe zu springen oder um Objekte abzulegen?

A: Ja.

F: Erhalten auch Unterstützer +1 To Wound bei Sonderregeln wie Animosity oder Ruthless Savagery?

A: Das ist von der Formulierung der Sonderregel abhängig. Wenn ein Modell das +1 To Wound bereits bekommt, wenn das einzige Kriterium ist, dass der Gegner im Nahkampf in Unterzahl ist, dann erhalten auch Unterstützer das +1. Wenn die Bedingung erfordert, dass Modelle „engaged in combat“ oder „involved in combat“ sind, dann erhalten Unterstützer nicht das +1 To Wound.

F: Kumuliert der Malus von -1 auf den Mutwert durch die Sonderregel Run and Drum vom Moria Blackshield Drum mit der Sonderregel Drums in the Deep von der Armeeliste Depths of Moria?

A: Nein, die Effekte der verschiedenen Trommeln und der Sonderregel von Depths of Moria kumulieren in keiner Zusammensetzung.

ARMIES OF THE HOBBIT

FAQ

F: Welche Regeln kann Bofurs Sonderregel Steadfast verhindern?

A: Steadfast kann gegen Magische Kräfte verwendet werden. Allerdings muss ein Resist Test vor dem Einsatz von Steadfast abgelegt werden.

Steadfast darf gegen Sonderregeln eingesetzt werden, die das Modell direkt beeinflussen: Indem das Modell dadurch bewegt wird, in der Bewegung eingeschränkt ist, zu Boden geworfen wird oder sich bestimmte Werte des Modells dadurch verändern würden (z.B. Reduzierung von Fight Value, Courage, etc.). Im Falle von Sonderregeln bei denen ein Courage Test oder ein Intelligence Test abgelegt werden muss, ist dieser (analog zu Magischen Kräften) vor dem Einsatz von Steadfast abzulegen.

Steadfast kann auch bei Sonderregeln eingesetzt werden, durch die das betroffene Modell besser, oder anders verwundet werden würde (z.B. Animosity, Blades of the Dead, I am the Master).

Steadfast kann nicht gegen Sonderregeln angewendet werden, die im Zusammenhang mit Verwundungen nur indirekt auf das betroffene Modell einwirken (z.B. allgemeine Rerolls, Savage Hunters, Burly [diese negiert lediglich den Abzug auf dem Duellwurf des Gegners]).

Sonderregeln von Armeelisten wie The Voice of Saruman, Piercing Cry oder Temptation of Sauron sind ebenfalls Sonderregeln und können durch den Einsatz von Steadfast umgangen werden. Allerdings muss jedes betroffene Modell für sich selbst den Steadfast Test ablegen.

Wenn nur ein Teil einer Sonderregel auf das betroffene Modell einwirkt, so wird auch nur dieser Teil durch Steadfast aufgehoben. Beispielsweise würde bei der Sonderregel Surprise Attack aus der Armeeliste Pits of Dol Guldur nur der Effekt aufgehoben werden, der das betroffene Modell daran hindert, selbst einen Heroic Move anzusagen. Doch der Gegenspieler würde weiterhin die Initiative gewinnen. Bei Breathe Fire kann der Drache immer noch einen Bogen mit 10 und 12" Reichweite abfeuern, doch würde er bei erfolgreichem Einsatz von Steadfast nicht mehr automatisch getötet werden, wenn eine Verwundung erzielt werden würde. Die Probe auf Steadfast wird nötig, sobald die Sonderregel eingreift (z.B. Verwundung durch Breathe Fire > Steadfast Test > Fate Rolls).

Throwing Stones, Pinpoint Shot, Deadly Shot, etc. betreffen nur das schießende Modell (Treebeard, Legolas, etc.) und lösen dadurch Steadfast nicht aus.

Steadfast kann nur bei Sonderregeln und Magische Kräfte angewendet werden, jedoch nicht gegen grundlegende Mechaniken des Spielsystems (z.B. +1 To Wound bei Zwei-händigen Waffen, Lanzen, etc; Knock to the Ground, Trample, Chariot Charge).

F: Kann Óin seine Sonderregel Reading the Portents auch mehr als einmal in einem Kampf verwenden?

A: Ja, es dürfen mehrere Würfel in einem Kampf wiederholt werden. Weiterhin gilt, dass jeder Würfel nur einmal wiederholt werden kann.

F: Was kann ein Iron Hills Chariot beschießen?

A: Ein Iron Hills Chariot ist ein Modell der guten Seite und kann daher nicht in Nahkämpfe schießen (auch nicht seinen eigenen). Er muss lediglich keine Im-Weg-Tests für Modelle in seinen eigenen Nahkampf machen, kann also auf z.B. unterstützende Modelle seines eigenen Nahkampfs, oder auf andere Modelle schießen, die nicht von den eigenen, befreundeten Modellen verdeckt werden.

F: Gilt Girion auch ohne das Ausrüsten seiner eigenen Windlanze als Trained Crew?

A: Ja.

F: Wie werden die Kriegerscharen von Girion und Bard in Szenarien ohne der Sonderregel Maelstrom of Battle aufgestellt, wenn diese mit einer Windlanze ausgerüstet wurden?

A: Die Windlanze muss vollständig innerhalb von 6" zur Spielfeldkante aufgestellt werden. Girion bzw. Bard muss innerhalb von 6" zur Windlanze aufgestellt werden, während alle weiteren Krieger des Trupps innerhalb von 6" zu Girion bzw. Bard und innerhalb von 6" zur Spielfeldkante aufgestellt werden (siehe offizielles FAQ).

F: Dürfen Thranduil und andere Helden mit Aufpralltreffern durch Elk, Chariot, etc. Might einsetzen, um diesen Treffer zu modifizieren?

A: Nein, dürfen sie nicht. Im Kapitel Heroes aus dem Rule Manual wird genauestens erläutert, wofür Might eingesetzt werden darf.

F: Kann der Troll Brute eine Stampede durchführen?

A: Nein. Der Troll verwendet zwar den Mutwert des Commanders, aber legt den Muttest selbst ab. Durch seine Sonderregel Fearless besteht er diesen automatisch.

F: Wie wird die Aufstellung des Gundabad Catapult Trolls gehandhabt, da seine 160 mm Base über die 6" Grenze für die Aufstellung von Belagerungswaffen hinausragt?

A: Der Gundabad Catapult Troll darf soweit über die 6" Aufstellungszone hinausragen, sodass er gerade vollständig auf dem Spielfeld stehen kann.

F: Wie erzielt man Punkte für das Verwunden bzw. Töten von Nazgûl of Dol Guldur in entsprechenden Szenarien?

A: Wenn ein Nazgûl of Dol Guldur getötet und wiederbelebt wird, zählt er als verwundet. Wenn er als Verlust vom Spielfeld entfernt wurde, oder am Ende des Spiels nur der Marker für Unholy Resurrection auf dem Spielfeld liegt (weil er bspw. keine Gelegenheit zur Wiederbelebung mehr hatte), zählt ein Nazgûl of Dol Guldur als getötet.

F: Auf welche Art von Waffen bezieht sich Smaugs Sonderregel Missing Scale?

A: Missile Weapons (z.B. Bogen, Wurfwaffen), Projektil von Belagerungswaffen und Steine (Sonderregel Throwing Stones). Im Falle von Wurfwaffen bzw. Wurfspeere gilt dies auch im Rahmen der Bewegungsphase.

ARMIES OF MIDDLE EARTH

FAQ

F: In der Armeelisten Fords of Isen bekommen Modelle Dominant (2), wenn die Armee gebrochen ist. Gilt das auch für jene Modelle, die das Spielfeld vor Armeebruch bereits verlassen haben?

A: Ja.

F: Wie funktioniert das Schießen mit dem Gondor Avenger Bolt Thrower?

A: Der Gondor Avenger Bolt Thrower ist eine Belagerungsmaschine und benötigt eine Trained Crew, um ohne Malus schießen zu können. Gleichzeitig schießt er aber wie eine Missile Weapon (z.B. Langbogen). Er kann also W6 Schüsse pro Runde schießen und besitzt keinen 45° Arc of Sight. Darüber hinaus legt er für seine Geschosse keinen Wurf auf der Scatter Table ab, und seine Geschosse werfen Ziele weder zu Boden, noch töten sie augenblicklich, wenn sie eine Wunde verursachen.

F: Wirkt die Sonderregel Mountain Fighters vom Dwarf Ranger in jeglichen oder nur in bestimmten Schweren Gelände?

A: Die Sonderregel wirkt nur in Felsgelände und Ruinen, ähnlich wie die Magische Kraft Collapse Rocks. Felder, Wälder, Flüsse, etc. ermöglichen die Anwendung dieser Sonderregel nicht.

F: Gilt die Sonderregel Sworn Protector (Thorin) der Champions of Erebor bei Thorin III Stonehelm, wenn sie als der Armeeliste Army of Erebor aufgestellt werden?

A: Ja.

F: Können Modelle innerhalb von 6" zu einem Dwarven Mirror Marker auch aus größerer Distanz als 12" beschossen werden?

A: Ja, es gelten hier dieselben Regeln wie bei der Magischen Kraft Blinding Light mit dem Unterschied, dass statt der notwendigen 6 zum Treffen nur ein -1 Malus auf den Trefferwurf angewendet wird.

F: Was passiert, wenn ein Easterling Kataphrakt mit war drum sein Pferd verliert?

A: Das Infanterie-Modell verliert die Drum und kann sich nach dem offiziellen FAQ für ein Schild, oder einen Bogen als Ausrüstung entscheiden.

F: Wie werden Treffer von Breathe Fire bei Cavalry-Modelle behandelt?

A: Sowohl Pferd als auch Reiter erleiden einen je Treffer.

F: Kann ein Dragon alle Verwundungswürfe, die durch Breathe Fire erforderlich werden mit Might modifizieren?

A: Ja.

F: Wie wird der Great Eye Marker aus der Armeelisten Army of the Great Eye in Szenarien mit der Sonderregel Maelstrom of Battle platziert?

A: Der Great Eye Marker wird vor der ersten Initiative innerhalb von 6" zur eigenen Spielfeldkante platziert. Die eigene Spielfeldkante wird so wie bei einer Belagerungswaffe ermittelt (siehe S. 139, Rules Manual).

ERRATA

Seite 150 - Easterling Kataphrakt - Options

Ändere Folgendes:

- Exchange shield for war drum (Easterling).....25 Points

LEGACIES OF MIDDLE EARTH

FAQ

F: Was bewirkt die Magische Kraft Immobilise von Gildor Inglorion?

A: Immobilise wird wie Transfix behandelt.

F: Wenn der Knight of Umbar die Werte eines gegnerischen Hero kopiert und dieser anschließend einen Heroic Strike ansagt, wird dann der Wert vor oder nach dem Hieb kopiert?

A: Der Knight of Umbar übernimmt immer den Wert zu Beginn der Nahkampfphase nach Anwendung anderer Sonderregeln und bevor Heroic Strikes wirken. Wenn der Fight Value des feindlichen Modells modifiziert wurde (z.B. durch Slow-acting Venom vom War Drake of Rhun), kann der Knight of Umbar somit auch nur den modifizierten Wert übernehmen.

F: Darf der Commander der Gorgoroth Beast Einheiten anführen? Wenn ja, wie funktioniert deren Aufstellung?

A: Ja, der Commander darf als Hero of Fortitude 12 Warrior-Modelle in seiner Kriegerschar anführen. Die Aufstellungszone wird von der Base aus gemessen.

F: Darf Ashrâk in der Armeeliste Moria die Hunting Spiders in seiner Kriegerschar anführen?

A: Nein.

F: Wie werden Schläge von Monster-Modellen gegen den Golden King of Abrakhân abgehandelt, wenn dieser seine Sonderregel The Lure of Wealth einsetzt?

A: Wenn das Monster-Modell nur gegen den Golden King kämpft, können keinerlei Attacken durchgeführt werden (auch keine Brutal Power Attacks). Wenn das Monster-Modell gegen den Golden King und mindestens ein weiteres Modell gekämpft hat, so kann das Monster-Modell regulär auf das Modell neben dem Golden King zuschlagen und auch Brutal Power Attacks gegen dieses Modell durchführen. Er darf jedoch keine Attacken gegen den Golden King ausführen. Lediglich im Falle eines Barge werden alle Modelle inklusive des Golden Kings zurückgedrängt.

MATCHED PLAY GUIDE

FAQ

F: Wie werden Marker, die keine Objective Markers sind, grundsätzlich behandelt?

A: Marker (Beispiel: The Shards of Narsil, The Great Eye, etc.) können nicht auf anderen Markern oder Szenariomarkern platziert werden. Ansonsten werden sie wie Szenariomarker behandelt, es sei denn die Beschreibung des Markers spezifiziert etwas anderes (z.B. Great Eye Marker). Sie sind folglich frei begehbar, die Bewegung darf jedoch nicht darauf beendet werden (Ausnahme z.B. Chariots und War Beasts).

F: Wie wird bei Szenarien die Sonderregel Uncovering Artefacts mit **Beast**-Modelle behandelt, wenn diese keine Objekte tragen können?

A: Beast-Modelle dürfen grundsätzlich keine Objekte tragen. Wenn ein Beast-Modell seine Bewegung an einem Objective Marker beendet, kann sie wie jedes andere Modell auch einen Intelligenztest ablegen, um das Artefakt auszugsgraben. Bei einem Erfolg wird das Objekt ausgegraben, aber direkt auf dem Boden liegen gelassen, und könnte damit von anderen Modellen ohne weitere Tests aufgehoben werden.

F: Können in einem Szenario wie z.B. Fog of War Geländestücke oder Geländemarker als Ziel gewählt werden, die von einer Armee aufgestellt werden (z.B. The Campfire aus The Three Trolls oder die Web Marker aus The Spider Queens Brood)?

A: Nein.

F: Wie wird das in Szenarien wie Sites of Power behandelt, wenn man das gegnerische Modell mit den höchsten Punktkosten töten muss und der Gegner mehrere Modelle als mögliche Ziele besitzt?

A: Jedes dieser Modelle erfüllt die Bedingungen, wenn es verwundet oder getötet wird. Man hat somit mehr Optionen, diese Punkte zu erreichen.

F: Wie werden Punkte für das Verwunden bzw. Töten eines Modells mit den höchsten Punktkosten behandelt, wenn das Profil aus mehreren Modellen bestehen, oder es sich dabei um eine Belagerungswaffe handelt?

A: Bei den Zielen für das Verwunden bzw. Töten geht es um agierende Modelle (z.B. Galadriel, nicht ihr Spiegel; der Belagerungsveteran, nicht die Belagerungswaffe; der Commander, nicht das Warbeast oder der Chariot; der Reiter, nicht das Pferd).

Bei Profilen, die aus mehreren Modellen bestehen (z.B. Elladan & Elrohir) sowie bei Modellen mit Passengers (z.B. Baumbart mit Merry & Pippin, Eowyn mit Merry) reicht eine einzige Wunde auf einem beliebigen Modell, um die Punkte für das Verwunden zu erzielen, aber, um die Punkte für das Töten des Ziels zu erzielen, müssen alle Modelle des Profils getötet werden.

F: Wenn man im Szenario Retrieval das gegnerische Objekt von seinem Aufstellungspunkt bewegt und der Gegner es vor Spielende dorthin zurück bringt, bekommt man dann 0 oder 3 Punkte dafür?

A: Man erzielt in diesem Fall 0 Siegespunkte.

F: Wie werden im Szenario Escort the Wounded die Wounded Allies behandelt, wenn man diese am Ende der Bewegungsphase in der letzten Runde des Spiels ablegt?

A: Wenn ein Verwundeter in der letzten Runde des Spiels innerhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte getragen und normal abgelegt wurde, und sich ein befreundetes Modell bei Spielende in Basenkontakt befindet, erzielt man 2 Punkte.