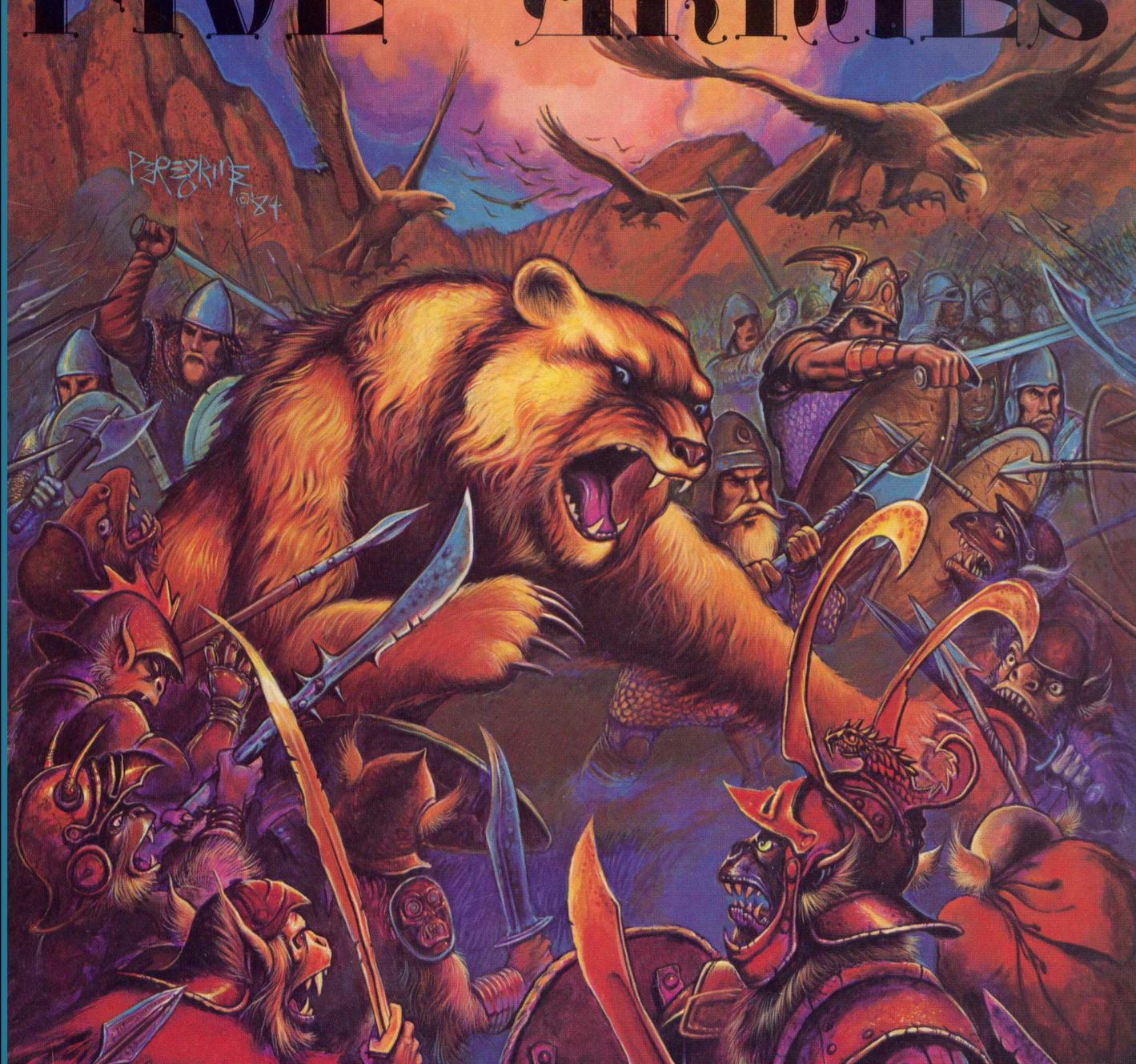


NACH „DER KLEINE HOBBIT“ VON J.R.R. TOLKIEN

THE BATTLE OF FIVE ARMIES™



EINLEITUNG

The Battle of Five Armies ist eine einfache Schlachtsimulation, die mit 2 Spielern gespielt werden kann.

Sie kämpfen um die Kontrolle von wichtigen Bereichen auf dem Schlachtfeld und dem Berg, um am Ende diese unter ihre Herrschaft zu bringen und so zu gewinnen.

Auf dem Spiel steht der riesige Schatz, der im Berg vom Drachen Smaug bewacht wird.

Die Schlacht der fünf Heere fand 2941 des Dritten Zeitalters Mittelerde statt (wie von **Bilbo Beutlin** im **Kleinen Hobbit** festgehalten). Sie wütete um die verwüstete Stadt Thal und in den umgebenden Feldern zwischen den großen Bergen von Erebor, dem Einsamen Berg.

Erebor stand mehr oder weniger isoliert von anderen Gegenden in den recht flachen Ebenen im Osten des nördlichen Dusterwaldes. 1999 des dritten Zeitalters gab es ein Zwergenkönigreich im Berg, das sich prächtig entwickelte, bis es 2779 d.Z. vom Drachen Smaug erobert wurde. Der goldene Drache richtete sich in der Grossen Halle ein und sammelte bald einen beträchtlichen Schatz.

Im Jahre 2941 d.Z. schaffte es Thorin Eichenschild, sich mit einigen Zwergen und einem Hobbit, Zugang zu dem lange verwaisten Königreich unter dem Berg zu verschaffen. Und dadurch weckten sie Smaug, den Wächter des Schatzes.

In seiner Wut flog er gen Süden und zerstörte Esgaroth, ein Dorf der Menschen am See.

Obwohl das Dorf auf die Grundfeste niedergebrannt wurde, schaffte es Bard der Bogenschütze einen Pfeil in die ungeschützte Stelle, in der Brust des Drachen, zu treiben. Und so fiel der riesige Lindwurm in den See.

Die Neuigkeiten von Smaugs Ableben machten schnell die Runde.

Bard machte sich mit den Menschen von Esgaroth und einem großen Heer der Elben auf, Richtung Norden zum Einsamen Berg, um sich die Entschädigung für die Zerstörung des Dorfes und die Belohnung für den getöteten Drachen zu holen. Die Zwerge, die von dem Vorhaben erfuhren, befestigten das Vordere Tor mit einer hohen Steinmauer und legten es trocken. Der Fluss, der aus dem Tor trat, wurde geteilt und bildete einen kleinen Teich an der Mauer. In seinem typischen Hochmut weigerte sich Thorin mit den Menschen und Elben zu verhandeln, als sie sich seiner neu gegründeten Festung näherten. Stattdessen wurden, vom König unter dem Berg, kurzerhand Boten nach Norden zu Dain Eisenfuß geschickt, um sein Zwergenheer aus den Eisenbergen zu holen.

Und so verharrte Thorin dort in dieser Zeit um auf die Ankunft seiner Brüder zu warten.

Als Dain am nordöstlichen Gipfel von Erebor erschien, schwärmte das Elbenheer aus und versperrte ihm den Weg zum Tor. Bard verteilte seine Bogenschützen auf den Felsen in der Ebene.

Und wütende Worte wurden gewechselt, bevor der Kampf begann.

Zu Beginn regnete es Pfeile auf die Zwerge, als sie Stellung bezogen.

Doch plötzlich erschien Gandalf zwischen den Fronten und die Neuigkeiten, die er brachte waren sehr unheilvoll.

Die Kunde von Smaugs Tod hat noch andere, hässlichere Ohren erreicht. Bolg aus dem Norden marschierte mit einer riesigen Horde Goblins, Wölfen und Wargen heran. Somit blieb keine Zeit mehr für ihre nichtigen Streitereien.

Die Goblins sind die Feinde aller Freien Völker.

Schnell wurde eine Allianz gebildet und im überstürzten Kriegsrat wurde folgender Plan geschmiedet:

Der Elbenkönig Thranduil sollte mit seinen zahlreichen Speerträgern den nordwestlichen Berg bemannen.

Bard, mit seinem Gefolge und die Zwergenheer unter Dain besetzten die nordöstliche Hügelkette.

Hoffnungsvoll stürmten die Goblins kopfüber in die Ebene zwischen ihnen.

Die Freien Völker hatten jedoch noch einen Geländevorteil und könnten die Flanken der heranstürmenden Goblins angreifen.

Zu diesem Zeitpunkt beginnt das Spiel. Die Freien Völker schwärmen aus und die ersten Goblin-Scharmützer stürmen in die Ebene. Wer wird die Oberhand in dieser Schlacht der fünf Heere gewinnen und die Herrschaft über Erebor und den riesigen Schatz erlangen?

Das Spiel wird auf einem farbigen Spielplan gespielt, der die Ebene des Schlachtfeldes und die umgebenden Hügelketten darstellt.

Die Spieler kontrollieren entweder die Dunkle Armee oder die Freien Völker, indem sie die Marker benutzen, die die Elben, Menschen, Zwerge, Riesenadler, Goblins, Wölfe, Warge, zahlreiche Anführer und Charaktere darstellen.

Die Spielregeln sind in drei Teile eingeteilt:

Das Basisspiel, das Standardspiel und die optionalen Regeln.

Als Anfänger sollte man zuerst das Basisspiel ausprobieren, während die fortgeschritteneren Spieler gleich mit dem Standardspiel beginnen können, nachdem sie die Regeln des Basisspiels gelesen haben.

Die optionalen Regeln bringen mehr Komplexität in das Standardspiel, da sie mehr Realismus in die Simulation bringen.



INHALT:

EINLEITUNG

DIE BESTANDTEILE DES SPIELS

DER SPIELPLAN

DER TABELLENBOGEN

DIE MARKER

DAS BASISSPIEL

- B-1** BEGRIFFSERKLÄRUNGEN
- B-2** DIE STARTAUFSTELLUNG
- B-3** DIE RUNDENREIHENFOLGE
- B-4** PHASEN
- B-5** VERSTÄRKUNGEN
- B-6** BEWEGUNG
- B-7** KAMPF
- B-8** BOGENSCHÜSSE
- B-9** STAPELN
- B-10** ANFÜHRER / CHARAKTERE UND BESONDERE MARKER
- B-11** SIEGBEDINGUNGEN

DAS STANDARDSPIEL

- S-1** BEGRIFFSERKLÄRUNGEN
- S-2** STARTAUFSTELLUNG
- S-3** DIE RUNDENREIHENFOLGE
- S-4** PHASEN
- S-5** VERSTÄRKUNGEN
- S-6** BEWEGUNG
- S-7** KAMPF
- S-8** BOGENSCHÜSSE
- S-9** STAPELN
- S-10** ANFÜHRER/CHARAKTERE
- S-11** SIEGBEDINGUNGEN

OPTIONALE REGELN

- O-1** FLEDERMAUSANGRIFF
- O-2** SPIELREGELN FÜR MEHRERE SPIELER
- O-3** THORIN
- O-4** HYSTERIE
- O-5** GOBLIN ANFÜHRER
- O-6** VARIABLE VERSTÄRKUNGEN
- O-7** ZUSÄTZLICHES STAPELN
- O-8** EXTRA ELBEN
- O-9** EXTRA RUNDEN

...UND SO ENDETE DIE GESCHICHTE“ ANMERKUNGEN DES AUTORS

DIE BESTANDTEILE DES SPIELS

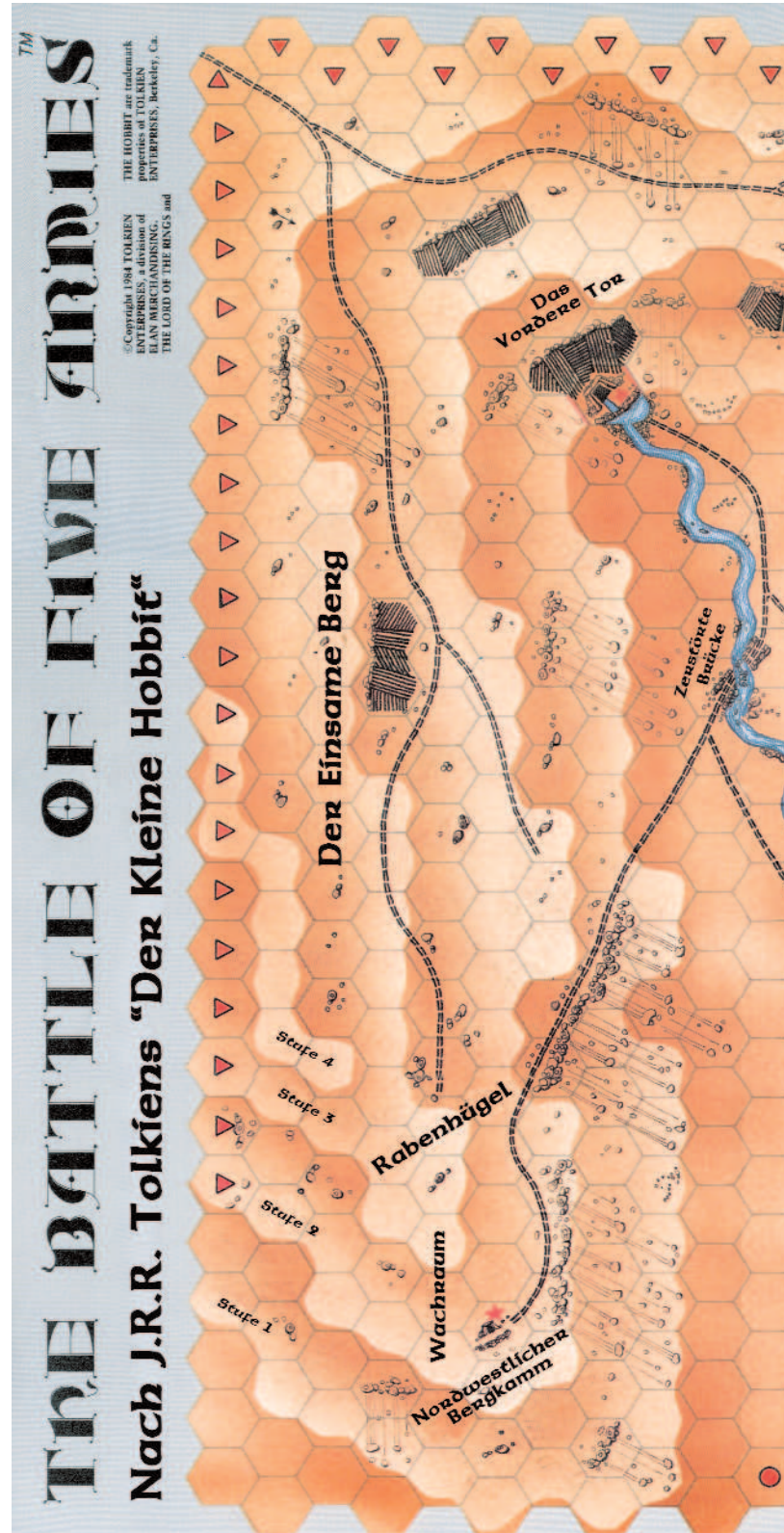
The Battle of Five Armies beinhaltet die folgenden Komponenten:

Einen farbigen Spielplan, ein Regelheft, ein Blatt mit Tabellen, 156 quadratische Pappmarker und einen 20-seitigen Würfel.

DER SPIELPLAN

Der Spielplan stellt das Gebiet dar, in dem die Schlacht der fünf Armeen ausgetragen wird.

Auf dem Plan befindet sich auch eine Legende, die alle



Geländearten auflistet, die nicht namentlich auf der Karte genannt werden.
Über das Spielfeld ist ein Raster von Hexagonen gelegt, die als Felder für die Bewegung der Spielmarker dienen.

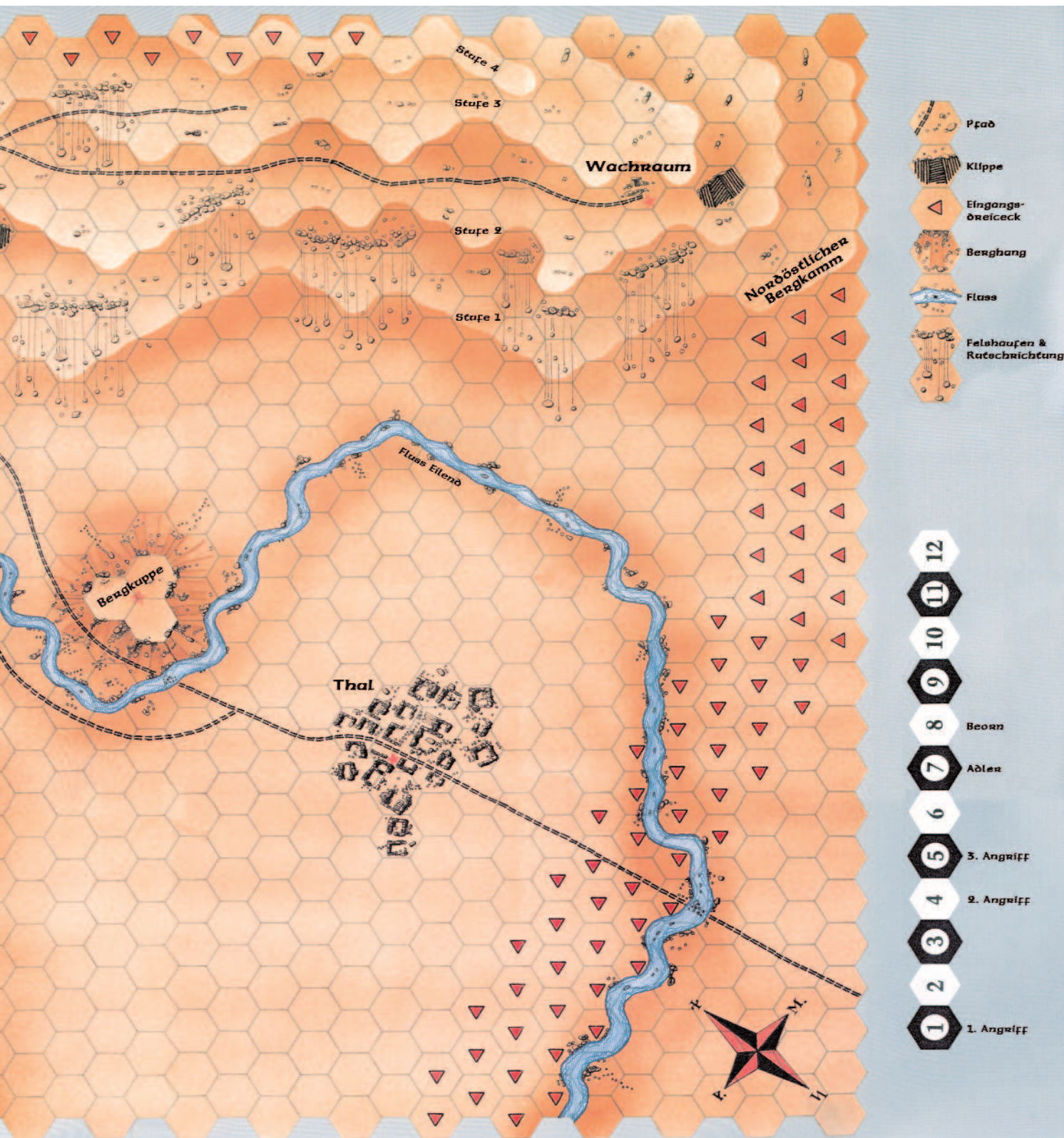
DER TABELLENBOGEN

Dieses Blatt enthält alle Tabellen, die für die Bewegung und den Kampf notwendig sind.
Es wird recht häufig während des Spiels genutzt.

DIE MARKER

The Battle of Five Armies (BoFA) beinhaltet auch einen Satz an quadratischen Spielteilen, die als Marker oder Einheiten bezeichnet werden.

Die meisten Marker stellen die zahlreichen militärischen Einheiten und Anführer, in dieser Schlacht, dar. Andere Marker werden dazu genutzt, die Verluste und den Verlauf des Spiels festzuhalten.



DAS BASISSPIEL

B-1 BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

ANFÜHRER- / CHARAKTERMARKER: Marker, die die zahlreichen Befehlshaber und Lebewesen, die im Kampf beteiligt sind, darstellen. (Siehe auch: besondere Charaktere).

ANGRIFF: Kampf zwischen zwei Einheiten die sich in benachbarten Feldern befinden.

BEFEHLENDE SPIELER: Der befehlende Spieler ist der Spieler, der die Einheiten der entsprechenden Marker kommandiert.

BEFREUNDET: Wird benutzt um Einheiten zu beschreiben, die auf der gleichen Seite kämpfen.

BEWEGUNGSWERT: Die Zahl unten rechts auf jedem Marker, die zur Berechnung der Bewegung genutzt wird.

BOGENWERT: Auf den Bogenschützenmarkern sind Werte in Klammern zu sehen, die die Weite und Schußstärke der Bogenschüsse angeben.

CHIPS: Spielmarker, die genutzt werden um den Verlauf des Spiels zu bestimmen. Die Chips werden aus einem Becher gezogen.

CHIPMIX: Die Mischung der Chips in einem Becher.

DUNKLER SPIELER: Der Spieler der die Goblins, Wölfe und Warge befehligt.

FELD ODER BEREICH: Einer der Bereiche des Hexagonrasters, der zum Bewegen und Platzieren der Marker genutzt wird.

FELDSEITE: Eine der 6 Seiten eines Hexagonfeldes oder die Linie, die die Hexagonfelder trennt. Der Fluss folgt z.B. den Feldseiten.

GELÄNDETABELLE: Die Tabelle, in der die Auswirkungen des Geländes auf den Kampf und Bewegungen angegeben sind.

HANGLINE: Gerade Linien die von Hügeln und Bergen bergab verlaufen und so anzeigen, in welche Richtung Felsen rutschen und rollen.

KAMPFKRAFT: Die Zahl unten links auf jedem Marker, die sowohl als Kampfwert und auch als Moralwert genutzt wird.

KAMPFMARKER: Marker, die militärische Einheiten darstellen, im Gegensatz zu den Anführer- / Charaktermarkern.

KAMPFTABELLE: Die Tabelle in der Ergebnisse eines Kampfes oder Scharmützels nachgesehen werden.

KONTROLLBEREICH: Ein Gebiet in dem ein Marker gewissen Einfluss hat. In diesem Spiel hat eine Einheit nur über das Feld Einfluss, in dem sie sich gerade befindet.

MARKER: Pappmarker, die die verschiedenen Einheiten, Anführer und Charaktere darstellen. Sie werden auch Einheiten genannt.

MARKER DER ZWEITEN WELLE: Ein zusätzlicher Marker, der bei einem Scharmützel ins Spiel gebracht wird.

PHASEN: Die unterschiedlichen Abschnitte, die,

abhängig von den gezogenen Chips, während des Spielzugs durchlaufen werden. In diesem Spiel sind dies die BEWEGUNGSPHASE, KAMPFPHASE, SCHUSSPHASE und S/K (SCHUSS- / KAMPFPHASE).

PHASENSPIELER: Der Spieler, der in der gerade laufenden Phase handelt.

RUNDENANZEIGER: Die Felder an der Seite des Spielfeldes, die genutzt werden um die aktuelle Runde anzuzeigen.

Der Marker, der die aktuelle Runde angibt, wird im Laufe des Spiels, nach unten bewegt. Die Runden, in denen Nachschubeinheiten ankommen sind dort auch markiert.

SCHARMÜTZEL: Kampf zwischen gegnerischen Einheiten im selben Feld.

SCHUSSTABELLE: Die Tabelle, in der Ergebnisse der Bogenschüssen nachgesehen werden.

SCHWARZER ZUG: Ein Zug, der auf dem Rundenmarker, mit den schwarzen Feldern markiert wird. Alle ungeraden Züge sind schwarze Züge.

SEITE DER GANZEN STÄRKE: Die Seite eines Markers, der die ganzen Startwerte angeben.

SEITE DER HALBEN STÄRKE: Die Seite eines Markers, der die Werte, eines Markers angibt, nachdem er schon Verluste hinnehmen musste. Auf der Seite der halben Stärke ist eine schwarze oder weiße Linie an der unteren Seite des Markers zu sehen. Sie wird auch als die reduzierte Seite bezeichnet.

SPIELER DER FREIEN VÖLKER: Der Spieler, der die Menschen, Elben, Zwerge und Riesenadler befehligt.

TREFFER HINNEHMEN: Wird auch als Schaden hinnehmen oder einen Schritt verlieren, bezeichnet. Eine Bezeichnung, die bedeutet, dass eine Einheit mit 2 Schritten, 1 Schritt verliert und umgedreht wird auf die Seite der halben Stärke. Wenn ein Marker mit 2 Schritten sich schon auf der Seite der halben Stärke befindet, wird er aus dem Spiel genommen.

WAFFENTYP: Die Waffensymbole, die auf die Marker gedruckt sind, geben den Waffentyp der Einheit an oder der überwiegend betragene Waffentyp.

WEISSER ZUG: Ein Zug, der auf dem Rundenmarker, mit den weißen Feldern markiert wird. Alle geraden Züge sind weiße Züge.

WURF: Soweit nicht anderes beschrieben, ist ein Wurf in diesem Spiel der Würfelwurf mit einem 20-seitigen Würfel (es sind darauf alle Zahlen von 1-10 zweimal vorhanden). Es kann also nur ein Ergebnis von 1-10 gewürfelt werden, bei dem die 0 als 10 gewertet wird.



RASSEN UND ORTE:

ELBEN: Eine Rasse von großen, schlanken Lebewesen mit herrlicher Kultur und grausam in ihrem Hass auf Goblins.

EREBOR: Der Einsame Berg.

GOBLINS (ORKS): Eine Rasse von hinterhältigen Kreaturen (den Elben nachempfunden) die von Morgoth verformt und verdorben wurde während des ersten Zeitalters.

HOBBITS: Ein sehr kleines Volk. Mit 60-120cm sind sie viel kleiner als Zwerge. Hobbits mögen es, sich in hellen Farben zu kleiden und lieben gutes Essen. Sie tragen keine Schuhe an ihren großen, behaarten Füßen. Dank Bilbos Anwesenheit in der Schlacht der fünf Heere, können wir darüber in seinem Buch *Hin und wieder zurück* lesen.

MENSCHEN: Eine Rasse von Lebewesen, die ähnlich, aber viel größer als der durchschnittliche Spieler ist.

RIESENADLER: Eine Spezies von beeindruckenden Adlern, die hohe Intelligenz besitzen.

THAL: Eine Stadt an den südlichen Hängen des Einsamen Berges. Gegründet von den Menschen des Nordens während des dritten Zeitalters.

WARGE: Große, bösartige Werwölfe, die an der Seite der abscheulichen Goblins kämpfen.

WÖLFE: Riesige Hunde, von denen einige in dieser Schlacht sogar geritten werden.

ZWERGE: Eine Rasse von kleinen (1,2 -1,5m), fülligen Handwerkern mit außergewöhnlich kräftiger Statur und einer beeindruckenden Kraft im Kampf.

BESONDERE CHARAKTERE:

BILBO BEUTLIN: Ein seltener und abenteuerlustiger Hobbit, der auf seiner Reise in den Besitz des Einen Rings kam.

Um nicht in Schwierigkeiten zu kommen, hat Bilbo den Einen Ring während des Kampfes aufgesetzt und wurde so unsichtbar.

BARD DER BOGENSCHÜTZE: Bard war ein Bewohner von Seestadt und ein Nachfahre des Königs von Thal. Bards gut gezielter Schuss hat Smaug ein Ende bereitet. Er ist der Anführer der Menschen von Esgaroth in dieser Schlacht.

BEORN: Er ist von einer seltsamen Rasse den Beorningern oder Fellwechslern. Beorn erschien auf dem Schlachtfeld in der Gestalt eines Bären. Seine Wut und unglaublicher Hass auf Goblins vergrößerte seine Erscheinung noch.

DAIN EISENFUSS: Einer der mächtigsten und weisen Zwerge von Durins Volk.

GANDALF DER GRAUE: Er ist einer der bedeutendsten Zauberer (Istari) in Mittelerde. Gandalf war ein Freund der Freien Völker. Seine ganze Macht ist aber noch unergründet.

GWAIHIR DER HERR DER LÜFTE: Herr der Riesenadler des Nebelgebirges. Gwaihir wurde einst von Gandalf geheilt und hat seine Schuld viele Male zurückgezahlt indem er in der Not erschien und an der Seite der Freien Völker kämpfte.

THORIN EICHENSCHILD: Der König von Durins Volk

im Exil. Es war Thorin der die Expedition angeführt hat, die zu Smaugs Ableben und der Schlacht der fünf Armeen führte.

THRANUIL: Herr der Sindarinelben.

AZUG DER UNGEHEUERLICHE: Ein großer Goblinhauptmann und Stammesführer unter Bolg.

BOLG AUS DEM NORDEN: Sohn von Azog und Anführer der Dunklen Armee, die in der Schlacht der fünf Heere kämpfte.

GURASH DER GROSSE: Riesiger Goblinhauptmann in Bolgs Horde. Gurash befehligte einen der Stämme, die über die Berge gezogen sind.

OSAG: Goblinanführer unter Bolg. Osags Speerträger gehörten zu den am besten angesehenen unter Bolg.

THRAK UND THUK: Sie sind Brüder und Hauptmänner unter Bolg aus dem Norden.

B-2 DIE STARTAUFGSTELLUNG

Um das Spiel beginnen zu können, müssen sich die Spieler entscheiden, welche der Herren sie führen möchten.

Der SPIELER DER FREIEN VÖLKER kommandiert die Streitkräfte der Menschen unter Bard, die Armee der Zwerge unter Dain, dem Zwerge unter dem Berge Thorin Eichenschild, das Elbenheer unter Thranduil dem Elbenkönig, die Riesenadler angeführt von Gwaihir dem Herr der Lüfte und Beorn dem Fellwechsler.

Der DUNKLE SPIELER kommandiert Bolg aus dem Norden und seine Horde Wölfe, Warge und 5 Goblinstämme unter Thrak, Thuk, Azog, Osag und den berühmtem Gurash.

Wenn sich die Spieler entschieden haben, setzt sich der SPIELER DER FREIEN VÖLKER auf eine der Kanten, entlang der Bergkämme (die Bergkämme verlaufen entlang der nordöstlichen und nordwestlichen Seite des Spielfeldes).

Der DUNKLE SPIELER sitzt ihm gegenüber. Die Pappmarker sollten nach Farben getrennt werden.

DER SPIELER DER FREIEN VÖLKER

Der SPIELER DER FREIEN VÖLKER beginnt mit der Aufstellung seiner Truppen. Eine gedachte Grenze gibt es auf dem Spielfeld, die vom Vorderen Tor Richtung Norden verläuft. Ein schwarzer Pfeil in der Nähe des Spielfeldrandes zeigt nach Süden entlang dieser Linie. Diese trennende Linie wird genutzt, um den nordöstlichen und den nordwestlichen Bergkamm des Einsamen Berges zu teilen.

1) Die Elbenarmee mit Thranduil muss sich irgendwo auf der nordwestlichen Bergkette und südliche (aber nicht einschließlich) der gerade geschriebenen Linie aufstellen.

Bilbo und Gandalf werden ebenfalls auf dieser Bergkette platziert.

Es muss dennoch bedacht werden, dass der Berg

durch mehrere schattierte Stufen, von 1 bis 4 dargestellt wird.

1 ist hierbei die niedrigste Stufe. Die Stufen sind auf beiden Seiten der Bergkette eingezeichnet.

Anmerkung: Der Markermix enthält auch extra Elbenmarker. Im Basisspiel werden 2 (7-7) Speerträger und 1 (7-7) Bogenschützen, vor der Startaufstellung, entfernt.

2) Bard und seine Männer sowie Dain mit seinen Zwergen, werden irgendwo auf der nordöstlichen Bergkette und südliche (aber nicht einschließlich) der gerade beschriebenen Linie aufgestellt.

3) Thorins Marker und seine kleine Gruppe kommen in das Feld vor das Vordere Tor.

4) Gwaihir wird mit seinen vier Adlern, mit Beorn zusammen erst einmal zur Seite gelegt. Sie kommen erst später, als Nachschub, ins Spiel.

Die Abkürzungen auf dem Kartenkreuz sind in zwergischen Buchstaben. So werden sie übersetzt:



DER DUNKLE SPIELER:

Sobald der SPIELER DER FREIEN VÖLKER mit seiner Aufstellung fertig ist, muss der DUNKLE SPIELER seine Einheiten aufbauen.

1) Die 3 Stämme unter Thrak, Thuk und Azug sowie den Wölfen, werden irgendwo in den 3 Reihen der Eingangsdreiecke in den südöstlichen und südwestlichen Bereichen des Spielfeldes aufgestellt. Natürlich, indem beachtet wird, dass die Beschränkungen für die Anzahl an Armeen in einem Feld eingehalten werden.

2) Bolg und seine Leibwache, die Stämme unter Gurash und Osag sowie die Warge, werden erst einmal zur Seite gelegt. Sie kommen erst später, als Nachschub ins Spiel.

Der Rundenmarker „Turn“ genannt, wird auf das 1 Feld des Rundenanzeigers gelegt.

Dann werden die Chips MOVE, FIRE, F/C und COMBAT auf einen Haufen gelegt.

Drei der MOVE Marker und je einer der COMBAT, F/C und FIRE Marker werden in einen Becher oder Beutel gelegt.

Jetzt kann das Spiel beginnen. Der DUNKLE SPIELER ist als erster an der Reihe. Er zieht einen Chip aus dem Becher (MOVE) und beginnt diese Phase.

B-3 DIE RUNDENREIHENFOLGE

Das Spiel wird in 12 Runden gespielt. Jede Runde ist noch weiter in Phasen unterteilt.

Die verschiedenen Phasen innerhalb der Runde sind auf die Chips gedruckt, die vom Becher gezogen werden.

DER CHIPMIX

Für die Runden 1-3 besteht der Chipmix aus MOVE Chips, sowie je einem COMBAT, F/C und FIRE Chip.

Zu Beginn von Runde 4 wird noch ein FIRE und ein weiterer COMBAT Chip hinzugefügt.

CHIPS AUSSUCHEN

Die 12 Runden sind unterteilt in schwarze (DUNKLER SPIELER) und weiße (SPIELER DER FREIEN VÖLKER) Runden. Zu Beginn jeder schwarzen Runde zieht der DUNKLE SPIELER die Chips seiner Wahl. Dies gilt dann als die erste Phase dieser Runde.

Der SPIELER DER FREIEN VÖLKER ist dann an der Reihe, sich einen Chip auszusuchen, den er dann später in dieser Runde benutzen kann. Er darf ihn nicht sofort nach dem DUNKLEN SPIELER ausspielen.

In den weißen Runden läuft es dann genau anders herum. Der SPIELER DER FREIEN VÖLKER sucht sich den Chip als erstes aus und der DUNKLE SPIELER darf dann einen Chip ziehen, den er später einsetzen kann.

Nach der ersten Phase, werden die folgenden zu spielenden Phasen, blind aus dem Becher gezogen und offen gezeigt. Die Spieler wechseln sich in der Abfolge der Phasen ab.

RUNDEN 1-3

Während der Runden 1 bis 3 befinden sich 6 Chips im Becher. 4 Chips werden gespielt, dann wird der Rundenmarker ein Feld weiter gezogen.

RUNDEN 4-12

Während der Runden 4 bis 12 befinden sich 8 Chips im Becher. 6 Chips werden gespielt, dann wird der Rundenmarker ein Feld weiter gezogen. Das Spiel endet nach Runde 12.

BEISPIEL: Zu Beginn der Runde 1 zieht der DUNKLE SPIELER einen MOVE Chip, um seine Einheiten ins Spiel zu bringen. Der SPIELER DER FREIEN VÖLKER sucht sich dann auch einen MOVE Chip aus, um in der Lage zu sein, auf den Vorstoß der Goblins, später in der Runde, zu reagieren.

Der DUNKLE SPIELER spielt dann seinen ersten Chip. Da der SPIELER DER FREIEN VÖLKER seinen Chip nicht sofort ausspielen darf, muss er einen blind ziehen und ihn offen zeigen.

Der SPIELER DER FREIEN VÖLKER zieht also einen FIRE Chip und bringt damit seine Bogenschützen ins Spiel, die die Goblins aus der Ferne mit Pfeilen beschießen.

Nun zieht der DUNKLE SPIELER einen Chip aus dem Becher. Dieses Mal wird ein weiterer MOVE Chip gezogen und er bekommt nun seine zweite MOVE Phase in dieser Runde.

Nun kann der SPIELER DER FREIEN VÖLKER endlich seinen MOVE Chip spielen, den er vor kurzem, nach dem DUNKLEN SPIELER, gezogen hat.

Da 4 Phasen gespielt wurden, endet die erste Runde und der Rundenmarker wird ein Feld weiter bewegt.

Runde 2 beginnt mit der Phase nach Wahl des SPIELERS DER FREIEN VÖLKER, was ihm somit die Gelegenheit gibt, 2 Phasen nacheinander auszuführen. In den Runden 4 bis 12 wird auf die gleich Weise verfahren, mit der Ausnahme, dass 6 Phasen gespielt werden.

B-4 PHASEN

Phasen sind die Abschnitte, die in jeder Runde gespielt werden. Die Phasen werden gespielt, wenn die entsprechenden Chips gezogen wurden. 4 Phasen werden in den Runden 1-3 gespielt und in den Runden 4-12 sind es 6 Phasen.

In den 4 verschiedenen Phasen sind folgende Handlungen möglich:

BEWEGUNGSPHASE (MOVE PHASE)

Alle befreundeten Marker werden, entsprechend ihrer BEWEGUNGSWERTE und der Geländeauswirkungen bewegt.

Nachschub wird auf den Eingangsdreiecken platziert und in das Spiel bewegt.

KAMPFPHASE

Alle Scharmützel werden anhand der KAMPFTABELLE ausgewertet.

Der Phasenspieler wählt seine Angriffe aus. Sie werden anschließend in der KAMPFTABELLE ausgewertet.

SCHUSSPHASE (FIRE PHASE)

Alle gewünschten Bogenschüsse werden anhand der SCHUSSTABELLE ausgewertet.

SCHUSS / KAMPF (FIRE/COMBAT F/C)

Diese Phase wird entweder als SCHUSS- oder als KAMPFPHASE ausgeführt.

B-5 VERSTÄRKUNGEN

Nicht alle Marker in der Schlacht der fünf Heere beginnen das Spiel auf dem Spielfeld.

Einige kommen erst als Verstärkungen in der BEWEGUNGSPHASE (MOVE PHASE) hinzu.

Sie kommen wie folgt ins Spiel:

RUNDE 4

Während der 4. Runde kommen durch die Eingangsdreiecke, entlang des nordwestlichen und nordöstlichen Randes, die Stämme von Gurash und Osag (auch als Zweite Welle bezeichnet) ins Spiel.

Dies passiert, indem sie auf irgendeinem der Dreiecke platziert und dann ins Spiel bewegt werden. Sollten einige Marker der Freien Völker auf diesen Dreiecken liegen, können trotzdem Marker der Dunklen Seite, direkt oben drauf gelegt werden.

Der Nachschub wird direkt auf das Spielfeld gelegt, natürlich indem die Regeln für mehrere Marker im selben Feld, eingehalten werden.

Diese Gruppe wird als die Zweite Welle der Goblins angesehen, die es geschafft hat über den Berg zu steigen.

RUNDE 5

In der 5. Runde erscheint Bolg mit seiner Leibwache und den Wargen. Sie werden auf die Eingangsdreiecke entlang des südöstlichen und südwestlichen Spielfeldrandes gelegt (die gleichen wie in der ersten Runde).

Falls gewünscht, können sie auf die Reihe der Eingangsdreiecke gelegt werden, die am weitesten vom Spielfeldrand entfernt, im Spielfeld gelegen sind. Dieser Nachschub wird als Dritter Angriff auf dem Rundenanzeiger bezeichnet.

RUNDE 7

In Runde 7 kommen die Riesenadler unter Gwaihir ins Spiel. Und zwar in irgendeinem der Eingangsdreiecke entlang der nordwestlichen und nordöstlichen Ränder des Spielfeldes.

RUNDE 8

Beorn, der große Menschenbär betritt in der 8. Runde das Schlachtfeld. Und zwar im Eingangskreis am südwestlichen Spielfeldrand. Sollte dieses Feld bereits von einem Marker der Freien Völker besetzt sein, kann er direkt oben drauf gelegt werden oder das Spielfeld von dem nächstgelegenen freien Feld betreten.



B-6 BEWEGUNG

Die Bewegungen folgen, wenn ein MOVE Chip ausgewählt oder blind gezogen wurde.

Der Phasenspieler darf dann alle oder einige seiner Marker bewegen.

DER SPIELPLAN

Die Marker werden auf dem Spielfeld so positioniert, dass sie in das aufgedruckte Raster passen. Sie werden von einem Feld in ein anderes gezogen, gemäß den Bewegungswerten und Geländebeschränkungen. Jedes Feld wird durch die Art des Geländes bestimmt, in dem es liegt (z.B. Ebenenfeld, Bergfeld, Berghangfeld, Thalfeld, etc.)

1) Das Spielfeld besteht aus mehreren Stufen. Die niedrigste Stufe ist die Ebene. Thal und der Fluss Eilend befinden sich auf dieser Ebene.

2) Das Vordere Tor ist auf derselben Stufe, wie die Ebene. Nur von 2 Ebenenfeldern, südwestlich und südöstlich davon, kann darauf geschossen, sowie sich darauf bewegt werden. Angriffe können auch nur von diesen beiden Feldern erfolgen.

Rote Linien sind eingezeichnet, um das Vordere Tor zu kennzeichnen, damit nicht vergessen wird, dass durch diese Felder nicht gekämpft oder gezogen werden darf. Von oben kann das Vordere Tor nicht angegriffen werden, da die 3 Klippenfelder unpassierbar sind.

Wenn man das Vordere Tor durch eines der beiden Ebenenfelder betreten möchte, kostet diese Bewegung 4 Bewegungspunkte.

3) Der Einsame Berg selbst wird durch mehrere schraffierte Stufen dargestellt, die mit 1-4 nummeriert sind. Sie bilden die 2 Bergketten entlang des nordöstlichen und nordwestlichen Spielfeldrandes.

Die Bergketten sowie die Bergstufen sind beschriftet. Zum Betreten, kostet jedes Bergfeld 2 Bewegungspunkte.

4) Die Klippenfelder können vom Boden aus mit Markern nicht erreicht werden. Riesenadler können es jedoch erreichen.

5) Felsbrocken, Wachräume, die zerstörte Brücke und Eingangsdreiecke haben keine Auswirkung auf Bewegungen.

6) Pfade heben die Auswirkungen des Geländes auf, durch die sie verlaufen.

Darum wird auch nur 1 Bewegungspunkt fällig, wenn sich ein Marker entlang eines Bergpfades bewegt. Sonst wären es 2 Bewegungspunkte pro Bergfeld. Dennoch kostet es 2 Bewegungspunkte, um sich von einem benachbarten Bergfeld auf den Bergpfad zu bewegen.

Beispiel: Ein Goblinmarker bewegt sich entlang eines Pfades Richtung Thal. Wenn er auf dem Pfad bleibt, während er sich durch Thal bewegt, braucht er nur einen Bewegungspunkt pro Feld auszugeben, statt 2 Bewegungspunkte pro Bergfeld. Auch die Bewegung entlang des Pfades durch die Berghangfelder kostet nur 1 Bewegungspunkt pro Feld, statt normal 2.

7) Der Fluss Eilend fließt entlang der Feldseiten, was bedeutet, dass somit zusätzliche Bewegungspunkte fällig werden, wenn ein Feld durchquert werden soll. Also werden Bewegungspunkte für den Fluss und für das Feld, auf das gezogen werden soll, anfallen.

Diese Feldseiten sind für die DUNKLEN HEERE schwieriger zu durchqueren. Diese fauligen Kreaturen haben von Natur aus eine Abneigung gegen Wasser.

8) Die Thalfelder, Berghangfelder und Bergfelder kosten 2 Bewegungspunkte für die Bewegung.

9) Ebenenfelder und Felder auf Hügeln kosten 1 Bewegungspunkt.

10) Da von Riesenadlern immer angenommen wird, dass sie fliegen, wenn sie sich bewegen, verbrauchen sie nur 1 Bewegungspunkt für ihre Bewegung.

11) Eine komplette Liste der Geländewerte findet man in der GELÄNDETABELLE auf dem Tabellenblatt.

BEWEGUNG

Jede Bewegung eines Markers wird durch seinen Bewegungswert bestimmt, der in der unteren rechten Ecke der Markers zu sehen ist. Ein Marker darf seinen Bewegungswert, in seiner Bewegungsphase, nicht überschreiten.

Auch ist man nicht gezwungen seinen gesamten Bewegungswert auszugeben oder sich überhaupt zu bewegen.

1) Bewegungswerte können nicht von einem Marker auf einen anderen übertragen werden oder für eine folgende Phase aufgespart werden.

2) Befreundete Marker können sich, während der Bewegungsphase, frei über andere befreundete Markerbewegen. Es dürfen sich höchstens 2 Marker im selben Feld befinden (ein Marker mit voller Kampfstärke und einen Anführermarker oder Charaktermarker pro Feld). Diese Beschränkungen gelten nur am Ende der Bewegungsphase.

3) Die Marker können während der Bewegung in jedes der 6 benachbarten Felder ziehen. Es ist auch jede Richtungsänderung möglich. Nur der Bewegungswert oder Geländeeigenschaften können dies beschränken.

DIE AUSWIRKUNGEN VON GEGENERISCHEN MARKERN

Der Umgang zwischen gegnerischen Markern ist entscheidend im Spielverlauf.

- 1) Es gibt keine Kontrollbereiche im Spiel. Die meisten Marker kontrollieren nur das eigene Feld, in dem sie sich gerade befinden (was bedeutet, dass feindliche Marker nicht durch sie hindurch ziehen können).
- 2) Die Marker von Anführern/Charakteren, mit Ausnahme von Thorin, haben nicht einmal einen Kontrollbereich in ihrem eigenen Feld (siehe auch ANFÜHRER / CHARAKTERE).
- 3) Befreundete Marker brauchen in einer Bewegung durch Felder, die benachbart zu feindlichen Markern sind, nicht anzuhalten.
- 4) Ein Marker, der zu Beginn der Bewegungsphase benachbart zu einem feindlichen Marker beginnt, kann sich in seinem Feld bewegen, um in der kommenden KAMPF Phase ein Scharmützel zu starten. Dies ist die Fortsetzung der Bewegungsphase.
- 5) Ein Marker, der die Bewegungsphase in einem Feld mit einem gegnerischen Marker beginnt, darf sich nur in ein benachbartes Feld bewegen. Und dies auch nur, wenn das Feld frei ist. Dies ist die Fortsetzung der Bewegungsphase.



B-7 KAMPF

Während der Kampfphase können mit den Markern Angriffe und Scharmützel ausgeführt werden, wobei gewürfelt wird.

Die Ergebnisse werden dann in der KAMPFTABELLE nachgesehen und eventuelle Verluste sofort entfernt. Ein Angriff ist ein Kampf zwischen benachbarten Einheiten. Ein Scharmützel ist ein Kampf zwischen zwei Einheiten, die sich im selben Feld befinden. Angriffe und Scharmützel werden in der Reihenfolge abgewickelt, die der Phasenspieler bestimmt. Jeder befreundete Marker kann entweder an 1 Angriff oder 1 Scharmützel in einer befreundeten Kampfphase teilnehmen. Wenn ein Spieler einen COMBAT (Kampf) Chip zieht, ist er der Angreifer. Der andere Spieler ist dann der Verteidiger.

ANGRIFF

Marker können jede Einheit in einem der 6 benachbarten Felder angreifen.

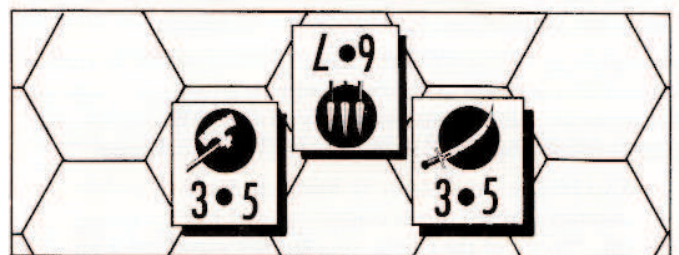
- 1) Während der eigenen KAMPFPHASE dürfen gegnerische Marker so oft angegriffen werden, wie gewünscht.

Beispiel: Ein gegnerischer Marker, der von 6 eigenen Markern umgeben ist, kann getrennt von jedem der 6 benachbarten Marker angegriffen werden. Es ist auch möglich, dass die 6 Marker als Gruppe (mit 6 oder weniger) angreifen. Die Entscheidung bleibt beim Phasenspieler.

- 2) Die Werte der angreifenden Marker können zusammen gezählt werden, um eine höherer Differenz zu erhalten oder getrennt angreifen. Die Entscheidung bleibt beim Phasenspieler.
- 3) Ein Spieler ist nicht gezwungen anzugreifen. Die Entscheidung bleibt beim Phasenspieler.
- 4) Um einen Angriff auszuführen, werden die KAMPFKRAFTWERTE der angreifenden Einheiten zusammen gezählt und mit der KAMPFKRAFT des Verteidigers verglichen (die KAMPFKRAFT ist der Wert der links unten auf dem Marker zu finden ist). Hieraus bekommt man dann die Differenz (+4, +6, -1, -4, 0 etc.) die man in einer Spalte der Kampftabelle nachsehen kann. Dann wird mit dem 20-seitigen Würfel gewürfelt und das Ergebnis in der Tabelle abgelesen und ausgewertet.

Beispiel: Zwei Goblinmarker, die schon auf der reduzierten Seite liegen, haben je eine Kampfkraft von 3 (zusammen 6). Sie werden von einem Elbenmarker mit einer Kampfkraft von 6 angegriffen. Die Differenz beträgt hier also 0. Es wird also gleich in der 0 Spalte der Kampftabelle nachgesehen. Der DUNKLE SPIELER würfelt jetzt eine 3 und der Elbenmarker muss einen Treffer hinnehmen.

Wenn die Goblinmarker eine Kampfkraft von je 5 gehabt hätten, wäre die gesamte Differenz +4 gewesen.



SCHARMÜTZEL

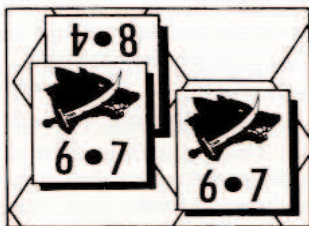
Als Scharmützel wird der Kampf zwischen gegnerischen Einheiten angesehen, die sich im selben Feld befinden.

Im Gegensatz zu Angriffen müssen Scharmützel, in jeder Kampfphase, ausgeführt werden, in der sich die Marker im selben Feld befinden.

- 1) Auch im Scharmützel wird die Differenz, wie oben beschrieben, ermittelt.

Ein Wargreiter würfelt in diesem Scharmützel.

Die zu benutzende Spalte ist die -2. Wenn er die benachbarten Wargreiter mit in den Kampf, als „zweite Welle“, einbezieht muss in der Spalte +4 nachgesehen werden.



2) Ein Vorteil beim Scharmützel ist, dass der Phasenspieler hier die Kampfkraft von einem benachbarten Marker oder Stapel an Markern im benachbarten Feld, mit in das Scharmützel einrechnen darf. Dieser Marker oder Stapel von Markern wird als „zweite Welle“ bezeichnet.

STAPELN

Wenn Marker gestapelt werden, einschließlich der Anführer/Charaktere, dann werden die Kampfkraftwerte bei Angriffen oder Scharmützeln addiert. Diese Summe muss nun gegen dasselbe, zu verteidigende Feld benutzt werden.

VERLUSTE

Die oben stehenden Ergebnisse in der Kampftabelle, sind die Verluste, die der Verteidiger erleidet. Unten stehen die Verluste des Angreifers. Die Ergebnisse 1, 2 oder 3 bedeuten die Anzahl an Treffern oder der verlorenen Schritte.

1) Im Basisspiel brauchen alle Marker 2 Treffer um getötet zu werden. Somit wird ein Marker mit ganzer Stärke, der einen Treffer erleidet, einfach auf die Seite der halben Stärke umgedreht. Im Standardspiel ist dies anders. Dort können Anführer / Charaktere auch mehrere Treffer hinnehmen.

2) Verluste bei gestapelten Markern werden immer von oben nach unten abgewickelt. Eine oben liegende Einheit wird so angesehen, als wenn sie vor den anderen Einheiten im Feld (unter ihr) stünde.

3) Immer, wenn während eines Angriffs mit mehreren Einheiten, eine Einheit einen Treffer hinnehmen muss, bestimmt der Besitzer, welche Einheit dies betrifft.

4) Wenn in einem Scharmützel mehrere befreundete Einheiten verwickelt sind, betreffen Verluste immer erst die Einheit, die im selben Feld mit der gegnerischen liegt.

5) Wenn nach einem Kampf ein Feld frei wird, kann der Angreifer den oder die Marker in das freie Feld ziehen. Und zwar aus einem Feld, von dem angegriffen wurde. Dies beinhaltet auch die Bewegung über einen Fluss oder bergauf.

GELÄNDEVORTEILE

Im Basisspiel hat der Verteidiger einige Vorteile, was das Gelände betrifft.

Auf dem Tabellenbogen können sie schnell nachgesehen werden. Folgende Vorteile sind dies:

1) Jedes Mal, wenn Einheiten von einer niedrigeren Stufe angreifen, wird 1 zum Würfelergebnis addiert. Der Berg besteht aus 4 Stufen, wobei die Stufe 4 die Höchste ist. Die Ebene wird als eine Stufe angesehen neben der Stufe 1 des Berges.

Beispiel: Bei einem Angriff greifen 3 Goblinmarker einen Elbenmarker auf Stufe 1 an. Da 2 der Goblinmarker aus der Ebene und einer von einem Bergfeld aus angreifen, wird 1 zum Würfelergebnis addiert.

2) Immer wenn Marker von einem Berghang, bergauf eine Einheit auf dem Berg angreifen, wird 1, wie oben beschrieben, zum Würfel-ergebnis addiert.

3) Immer, wenn Einheiten über einen Fluss angegriffen werden, wird ebenfalls 1 zum Würfelergebnis addiert.

4) Immer, wenn ein Verteidiger ein Thalfeld besetzt und angegriffen wird, wird auch 1 zum Würfelergebnis addiert. Dies gilt selbst dann, wenn auch die angreifenden Einheiten in einem Thalfeld stehen.

5) 1 wird zum Würfelergebnis addiert, wenn einer der Wachräume angegriffen wird.

6) Immer, wenn das Vordere Tor angegriffen wird, addiert man 2 zum Würfelergebnis.

Das Vordere Tor befindet sich auf Höhe der Ebene und kann nur von den im Südosten und Südwesten benachbarten 2 Ebenenfeldern angegriffen und betreten werden. Die beiden roten Feldseiten des vorderen Tores, können weder überquert werden, noch können Angriffe über diese Seiten erfolgen.



B-8 BOGENSCHÜSSE

Wenn ein FIRE Chip gewählt oder aus dem Becher gezogen wurde, werden alle eigenen Bogenschüsse abgewickelt.

Bogenschüsse können nur von Bogenschützen erfolgen (die Marker mit aufgedruckten Kurz- oder Langbögen als Waffentyp). Im Standardspiel werden auch Gandalfs Zaubersprüche in der FIRE Phase abgewickelt.

BOGENWERT

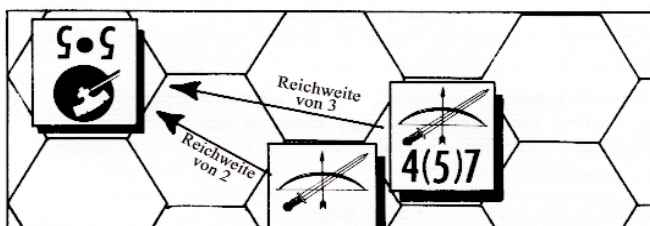
Die Zahl in Klammern auf den Markern der Bogenschützen ist der Bogenwert. Er wird genutzt, um sowohl die Reichweite als auch die Schußstärke zu bestimmen. Elbenbogenschützen haben einen Bogenwert von 6, während Goblinbogenschützen nur einen von 4 haben. Der Bogenwert von Bard ist zwischen seinen Beinen zu finden.

Marker von Bogenschützen haben auch einen normalen Kampfkraftwert und können an Angriffen und Scharmützeln teilnehmen.

1) Ein Bogenschütze mit einem Bogenwert von 4 kann auf eine Entfernung von 1 Feld mit der Stärke von 4 schießen, auf eine Entfernung von 2 Feldern mit der Stärke von 3, auf eine Entfernung von 3 Feldern mit der Stärke von 2 und auf eine Entfernung von 4 Feldern mit der Stärke von 1 schießen. Somit wird vom Bogenwert runtergezählt, indem man 1 abzieht, für jedes Feld, das weiter entfernt liegt. So kann dann die Stärke für jedes Feld in der Reichweite ermittelt werden.

2) Die Reichweite wird als Anzahl der Felder angesehen, die zwischen dem Bogenschützen und seinem Ziel liegen. Einschließlich dem Feld des Ziels, aber ausschließlich dem Feld des Schützen.

3) Beachte, dass Bard einen Bogenwert von 1 hat. Er kann diesen entweder allein nutzen und getrennt schießen (wenn er nicht gestapelt liegt) oder er kann es zum Bogenwert anderer menschlicher Marker hinzu rechnen, mit denen er gestapelt ist.



BOGENSCHÜSSE AUSWERTEN

Um schießen zu können addieren alle Bogenschützen ihre Bogenwerte gegen ein Zielfeld. Diese Summe wird in einer Spalte der Schusstabelle angegeben. Nach dem Wurf mit dem 20-seitigen Würfel wird das Ergebnis abgelesen und ausgewertet.

1) Die Bogenschützen können in jeder gewünschten Reihenfolge schießen.

2) Ein Marker oder Stapel von Markern kann so oft wie gewünscht während der Schussphase (FIRE) schießen.

Beispiel: Zwei Elbenbogenschützen (mit Bogenwerten von je 6) möchten einen Goblin in einer Entfernung von 1 Feld beschießen. Sie können dazu entweder ihre Werte, zu einem Wert von 12, addieren oder getrennt mit dem Wert von je 6 schießen (siehe Schusstabelle)

3) Bogenschützen können in jede Richtung schießen.

4) In der Basisspielversion von BOFA können die Bogenschützen auch über andere Marker und Gelände schießen, wenn sie möchten. Im Standardspiel hingegen wird die Sichtlinie eingeführt (SL).

BESCHRÄNKUNGEN

Es gibt aber auch einige Beschränkungen der Bogenschüsse im Basisspiel.

Das Standardspiel beschreibt besonderen Schutz gegen Bogenschüsse, abhängig von der Position des Ziels.

- 1) Bogenschützen, die in einem Scharmützel gebunden sind (z.B. gestapelt mit gegnerischen Markern), können nicht schießen.
- 2) Bogenschützen können auch keine Einheiten beschießen, die in einem Scharmützel gebunden sind.
- 3) Bogenschützen dürfen nur einmal während der Schussphase (FIRE) schießen. Sie dürfen ihren Bogenwert in nicht mehr als einen Schuss aufteilen.
- 4) Bogenschützen mit reduzierter Stärke, die zusammen gestapelt sind, müssen ihre Bogenwerte für einen gemeinsamen Schuss addieren.

B-9 STAPELN

Diese Beschränkungen für das Stapeln kommen erst am Ende der Bewegungsphase (MOVE) zum Tragen. Befreundete Einheiten können sich während der Bewegungsphase (MOVE) ohne Einschränkungen, frei übereinander bewegen.

BESCHRÄNKUNGEN

Es darf nur ein Marker mit voller Stärke in jedem Feld liegen.

1) 2 Marker mit verringerter Stärke können in einem Feld gestapelt liegen. Sie können sich normal bewegen und kämpfen. Wenn sie sich zusammen bewegen wollen, wird der geringere Bewegungswert der beiden Marker genutzt.

2) Elben- und Zwergenmarker mit verringerter Stärke können nicht gestapelt werden. Es wird angenommen, dass sie sich eher selbst bekämpfen würden, als dass sie in einer Einheit kämpfen.

3) Befreundete Marker können jederzeit, während der Bewegungsphase gestapelt werden, solange sie nicht mehr Bewegungspunkte ausgeben als sie haben.

4) Ein Anführermarker darf mit einem Marker ganzer Stärke oder mit 2 Markern halber Stärke in einem Feld gestapelt werden. Es ist nicht möglich, mehr als einen Anführer oder Charakter pro Feld zu haben.

BEISPIEL: *Zwei Goblinbogenschützeneinheiten können sich in einem Feld mit Bolg aus dem Norden befinden. Kein weiterer Goblinhauptmann darf sich in diesem Feld befinden.*

5) Beorn der Fellwechsler darf nicht mit befreundeten Einheiten gestapelt werden. Er kann sich aber wohl mit gegnerischen Einheiten in einem Feld befinden, z. B. in einem Scharmützel.

AUSWIRKUNGEN DES STAPELNS:

Bei gestapelten Markern mit verringerter Stärke, wird die Kampfkraft der entsprechenden Marker addiert, wenn sie angreifen oder an einem Scharmützel beteiligt sind. Sie dürfen auch nicht in 2 verschiedene Richtungen angreifen.

1) Gestapelte Bogenschützen mit halber Stärke müssen ihre Bogenwerte, gegen ein Ziel, addieren.

2) Gestapelte Marker nehmen im Stapel immer von oben nach unten Schaden hin.

3) Sollte der oberste Marker in einem Stapel ein Anführer sein, kann er pro Angriff, Scharmützel oder Schuss, auf den Stapel, nur einen Treffer auf sich nehmen. Wenn der Anführer/Charakter allerdings auf einem Marker mit halber Stärke liegt und der Stapel drei Treffer erleidet, nimmt der Anführer/Charakter natürlich die überzähligen Treffer auf sich.

BEISPIEL: *Thrak liegt auf einer Einheit Wolfsreiter und der Stapel bekommt 3 Treffer. Thrak nimmt nur einen Treffer auf sich und die verbleibenden treffen und vernichten den Wolfsreiter unter ihm. Sollte der Wolfsreiter jedoch schon die verringerte Stärke haben, würde der verbleibende Treffer an Thrak gegen und er wäre somit auch vernichtet.*

B-10 ANFÜHRER / CHARAKTERE UND BESONDERE MARKER

Diese Marker stehen für die zahlreichen Hauptmänner und berühmten Personen in dieser Schlacht.

1) Anführer/Charaktere haben eine Kampfkraft, die normalerweise während des Kampfes (COMBAT) genutzt wird.

2) Im Basisspiel nehmen Anführer nur 2 Treffer auf sich, wie jeder andere Marker auch.

3) Anführer/Charaktere (außer Thorin) kontrollieren nicht das Feld, in dem sie sich befinden. Darum können sich gegnerische Einheiten frei durch

dieses Feld bewegen oder dort stehen bleiben, sollte der Anführer/Charakter allein in einem Feld verbleiben. Dennoch können Anführer/Charaktere sich nicht durch gegnerische Einheiten bewegen.

4) Der Thorin-Marker wird als Anführer/Charakter und als Einheitenmarker angesehen, da 12 Zwerge mit ihm kämpfen.

5) Wie schon im Abschnitt vorher beschrieben, kann Beorn nicht mit anderen befreundeten Markern zusammen gelegt werden. Aber genau wie die Adler kann er sich direkt oben auf einen gegnerischen Marker bewegen, auch wenn er seine Bewegung nicht in einem benachbarten Feld begonnen hat.

6) Riesenadler fliegen immer, wenn sie sich bewegen. Daher können sie auch gegnerische Einheiten und Geländeauswirkungen ignorieren. Sie können sich direkt auf einen gegnerischen Marker bewegen, auch wenn sie ihre Bewegung nicht in einem benachbarten Feld begonnen haben.

B-11 SIEGBEDINGUNGEN

Im Basisspiel der *Schlacht der fünf Heere* kämpfen die Spieler um die Kontrolle von Siegfeldern und bereichen.

1) Um das Spiel zu gewinnen muss ein Spieler, am Ende des Spiels, die Kontrolle über mehr Siegfelder/-bereiche haben, als sein Gegenspieler. Ein Spieler hat die Kontrolle über ein Feld/einen Bereich, wenn er der einzige Spieler ist, der dort Einheiten liegen hat.

2) Die 5 Siegfelder/-bereiche sind mit roten Sternen markiert. Es sind die 2 Wachräume, einer auf jeder Bergseite, das Vordere Tor, die Bergkuppe und die Stadt Thal (das Feld mit einem roten Stern, im Zentrum der Stadt).

3) Beachte, dass die Bergkuppe aus 3 Feldern besteht. Um sie zu kontrollieren, muss ein Spieler in jedem der 3 Felder einen Marker platziert haben. Sollten sich gegnerische Einheiten in einem der Felder befinden, kann der Bereich für keinen Spieler als kontrollierter Bereich gewertet werden.

4) Um die Stadt Thal zu kontrollieren, muss ein Spieler nur einen Marker im Feld mit dem roten Stern liegen haben.

5) Riesenadler oder Anführer/Charaktere, außer Thorin, haben keinen Einfluss auf die Kontrolle von Siegfeldern/-bereichen. Durch den Zug eines Riesenadlers oder eines Anführer/Charakters in ein Siegfeld/-bereich, gewinnt oder verliert man nicht die Kontrolle über den Bereich oder das Feld.

DAS STANDARDSPIEL

S-1 BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

Alle Definitionen des Basisspiels gelten auch im Standardspiel.

Die Folgenden beziehen sich auf Regeln, die im Standardspiel eingeführt werden.

SICHTLINIE: Begriff, der bei Bogenschüssen genutzt wird. Die Sichtlinie beschränkt die Anzahl der Ziele auf diejenigen, die von der betreffenden Einheit auch gesehen werden können.

ÜBERPRÜFUNG DES MUTWERTES: Ab und zu wird gewürfelt, um festzustellen, ob die entsprechende Handlung durchgeführt werden kann.

UMGRUPPIERUNG: Eine automatische Phase die zu Beginn einer weißen Runde, vom Spieler der Freien Völker und zu Beginn einer schwarzen Runde, vom Dunklen Spieler, ausgeführt wird.

STURZFLUGANGRIFF: Ein besonderer Angriff der Adler gegen feindliche Einheiten, die sich auf einem Bergfeld befinden.

S-2 STARTAUFSTELLUNG

Die Aufstellung erfolgt genau so wie im Basisspiel.

S-3 DIE RUNDENREIHENFOLGE

Die Rundenreihenfolge folgt dem gleichen Muster wie im Basisspiel beschrieben, mit den folgenden Ausnahmen:

UMGRUPPIERUNG: Eine Umgruppierungsphase wird in jeder Runde durchgeführt. Dies geschieht automatisch, ohne dass ein Chip gezogen wird.

- 1) Der Spieler der Freien Völker gruppiert seine Einheiten automatisch in der weißen Runde um (Runde 2,4,6,8,12).
- 2) Der Dunkle Spieler gruppiert seine Einheiten automatisch in der schwarzen Runde um (Runde 1,3,5,7,9,11).
- 3) Die umgruppierenden Spieler würfeln für jede befreundete Einheit mit halber Stärke. Ein Ergebnis von 1-4 gibt der Einheit Kraft zurück, so dass der Marker wieder auf die Seite mit der ganzen Stärke gedreht wird.
- 4) Befreundete Einheiten, die sich in einem Scharmützel befinden (gestapelt mit gegnerischen Markern) können umgruppiert werden.

UMGRUPPIERUNG VON ANFÜHRERN /

CHARKTEREN: Marker von Anführer/Charakteren können auch umgruppiert werden. Anführer/Charaktere dürfen einmal pro Treffer, den sie erlitten haben, würfeln.

Ein Ergebnis der ursprünglichen Kampfkraft oder weniger, löscht den Treffer (siehe S-10 Anführer/Charaktere für eine Erklärung, wie diese Marker Treffer hinnehmen).

Wenn ein Anführer/Charakter eine Einheit mit halber Stärke beim Umgruppieren unterstützen will, ist es ratsam, dass der Anführer/Charakter zuerst selbst umgruppiert wird.

BEISPIEL: Gandalf möchte 2 Treffer, die er erlitten hat, löschen. Er würfelt dazu für jeden Treffer einzeln und braucht für einen Erfolg eine 5 oder weniger. Er würfelt eine 4 und eine 6, somit wird ein Treffer gelöscht.

BONI FÜR DIE UMGRUPPIERUNG VON ANFÜHRERN/CHARKTEREN:

Wenn ein Anführer/Charakter (außer Beorn) oben auf einem Stapel mit einem oder mehreren Einheiten mit halber Stärke liegt, kann er seine Kampfkraft vom Umgruppierungswurf abziehen.

- 1) Um die Einheiten so unterstützen zu können, muss der Marker unter dem Kommando des Anführers/Charakter sein.

Anführer/Charakter

Gandalf
Elbenkönig & Bilbo*
Dain
Thorin
Bard
Gwaihir
Bolg
Dunkler Stammeshauptmann

Kommando

Alle Freien Völker
Elben
Zwerge
Zwerge
Menschen von Esgaroth
Riesenadler
Alle Dunklen Heere
Nur Einheiten ihrer
Stämme (gleiche Farbe)

Beorn kann an diesem Umgruppieren nicht teilnehmen.

- 2) *Bilbo gehört nicht zum Kommando von Elbeneinheiten, kann aber an Ihrem Umgruppieren teilnehmen.

Beispiel: Bolg, mit einer Kampfkraft von 5, ist mit einem Goblinmarker mit halber Stärke gestapelt. Der Anführer zieht 5 von seinem Wurf zum Umgruppieren ab. Da der Marker einen Wurf von 4 oder weniger benötigte, ist jetzt ein Wurf mit einer 9 oder weniger erfolgreich für eine Umgruppierung.

- 3) Ein Anführer-/Charaktermarker (außer Beorn) kann seine aktuelle Kampfkraft nutzen, um bei einer Umgruppierung von 2 Markern mit halber Stärke zu unterstützen. Sollte ein umgruppierter Marker dazu führen, dass sich zu viele Einheiten in einem Feld befinden, muss er sofort in ein benachbartes Feld gezogen werden. Und dies selbst dann, wenn sich neben diesem

Feld eine gegnerische Einheit befindet.

Sollten alle benachbarten Felder mit befreundeten Einheiten besetzt sein, darf 1 Einheit verschoben werden (z.B. indem sie in ein anderes Feld gezogen wird, um Platz zu schaffen).

Wenn die benachbarten, befreundeten Marker keinen Platz zum verschieben haben, kann die verringerte Einheit nicht umgruppiert werden.

DIE BENUTZUNG DER GEZOGENEN CHIPS:

Der Spieler, der zu Beginn einer Runde die zweite Wahl hat, einen Chip zu ziehen, hat die Möglichkeit (später in der Runde) seinen Chip zu spielen oder einen Chip blind aus dem Becher zu ziehen.

Beispiel: Während des 3. Zuges hat der Dunkle Spieler die erste Wahl und der Spieler der Freien Völker die zweite Wahl. Der Dunkle Spieler wählt einen MOVE (Bewegungs) Chip und der Spieler der Freien Völker einen COMBAT (Kampf) Chip. Der Dunkle Spieler muss seinen Zug nun mit dem gewählten Chip beginnen, während der Spieler der Freien Völker seinen Chip für seine zweite Phase in dieser Runde aufbewahrt (in Runde 3 werden nur 4 Phasen gespielt). In seiner zweiten Phase stellt er fest, dass sich nur noch 2 MOVE Chips im Becher befinden (die schon gespielten Phasen waren MOVE (Bewegung), FIRE (SCHUSS) und F/C (SCHUSS/KAMPF). Er macht jetzt von seiner Möglichkeit gebrauch und zieht einen Chip aus dem Becher statt seinen COMBAT Marker (Kampf) zu spielen.

S-4 PHASEN

Die Phasen werden genau wie im Basisspiel gespielt, mit einigen Ausnahmen:

- 1) Es findet automatisch eine Umgruppiierungsphase zu Beginn einer jeden Runde statt (siehe S-3 UMGROUPPIERUNG).
- 2) Gandalf kann versuchen, zu Beginn jeder Schussphase der Freien Völker einen Zauberspruch zu benutzen (als Schuss). Siehe Schussphase für eine genaue Beschreibung von Gandalfs Zaubersprüchen.
- 3) Riesenadler können einen Sturzflugangriff während einer befreundeten Bewegungsphase (MOVE), ausführen (siehe KAMPF).
- 4) Felsbrocken können zu Beginn der Schuss- und Kampfphase gerollt werden (siehe Kampf).

S-5 VERSTÄRKUNGEN

VERSTÄRKUNGEN IN RUNDE 4:

Es wird gewürfelt, um festzustellen, wo die 2 Stämme von Gurash und Osag, in Runde 4, ins Spiel kommen. Bei einer 1-3 kommen sie auf den Eingangsdreiecken am nordöstlichen Bergkamm, einschließlich der Ecke,

ins Spiel. Mit einer 4-6 müssen sie auf den Eingangsdreiecken am nordwestlichen Bergkamm, einschließlich der Ecke, ins Spiel kommen.

Bei einer 7-10 können sie irgendwo entlang dieser Ränder ins Spiel kommen.

Damit sie ins Spiel eingreifen können, werden sie einfach Verstärkungen direkt auf die gegnerischen Marker gelegt werden (als Scharmützel. Siehe KAMPF).

Verstärkungen werden auf den Spielplan, in Einklang mit den Regeln zum Stapeln gelegt.



S-6 BEWEGUNG

Im Standardspiel werden Muttests von Zeit zu Zeit gemacht, um zu sehen, ob eine besondere Bewegung möglich ist. In diesem Fall wird die Kampfkraft als Mutwert genutzt.

MUTTESTS: Ein Muttest ist dann erfolgreich, wenn ein Würfelerggebnis den Wert der Kampfkraft des Charakters/Schergen oder weniger hat.

1) Wenn ein Anführer gestapelt oben auf einem anderen Marker liegt, der einen Muttest absolvieren muss, kann die Kampfkraft des Anführers vom Würfelerggebnis abgezogen werden. Somit ist es einfacher den Muttest zu bestehen.

2) Anführer oder Charaktere, die in einem Stapel nicht oben liegen, können den Wurf nicht beeinflussen.

3) Anführer oder Charaktere, die einen Muttest unterstützen, müssen in das betreffende Feld gezogen werden, wenn der Test erfolgreich sein soll. Mit anderen Worten, können sie nicht einfach in einem benachbarten Feld stehen bleiben und den Kampfchip (COMBAT) ausspielen.

4) Es muss beachtet werden, dass Anführer oder Charaktere nur andere Einheiten unterstützen können, wenn diese unter ihrem Kommando stehen. Siehe UMGROUPPIEREN für eine genauere Beschreibung.

5) Gestapelte Einheiten mit halber Stärke dürfen ihre Kampfkraftwerte addieren, wenn ein Muttest erforderlich ist.

6) Eine Einheit, die einen Muttest nicht besteht, kann die Bewegungsphase (MOVE) fortsetzen.

FOLGENDE SITUATIONEN ERFORDERN MUTTESTS:

1) Jedes Mal, wenn ein Goblinmarker (kein Wolf oder Warg) in ein Feld mit einem Elbenmarker zieht (z. B. um ihn in einem Scharmützel anzugreifen).

2) Jedes Mal, wenn eine Einheit in ein Feld mit einem gegnerischen Marker zieht (z.B. um ihn in einem Scharmützel anzugreifen), der sich in einem höher gelegenen Feld befindet.

Hierbei zählen die Berghänge als auf derselben Höhe gelegen, wie die Ebene. Die Bergkuppe ist eine Stufe höher, als die Berghänge. Das Vordere Tor selbst, ist auf der Höhe der Ebene. Der Berg ist in vier Stufen unterteilt.

Beispiel: Eine Goblereinheit mit einer Kampfkraft von 5 auf Stufe 2 des Berges möchte in das Feld einer Zwergeneinheit ziehen, die sich auf Stufe 3 befindet. Ein Muttest mit einem Ergebnis von 5 oder weniger ist hierzu erforderlich.

3) Es ist nur ein Muttest notwendig, wenn eine Goblereinheit in ein Feld mit einer Elbeneinheit ziehen möchte, die sich auch auf einem Berg befindet

Beispiel: Gurash, mit einer Kampfkraft von 3, liegt gestapelt auf einem Goblinmarker mit einer Kampfkraft von 4, der in das Feld einer Elbeneinheit ziehen möchte. Da Gurash 3 vom Würfelergebnis abziehen kann, muss also eine 7 oder weniger gewürfelt werden.

4) Jedes Mal, wenn eine Einheit in das Feld einer gegnerischen Einheit, jenseits eines Flusses, ziehen möchte.

5) Immer, wenn eine Einheit in das Feld des Vorderen Tores ziehen möchte und dieses von einer gegnerischen Einheit besetzt ist. Dies kann nur von einem der beiden benachbarten Ebenenfelder geschehen. Dieser Muttest wird mit +2 modifiziert.

Beispiel: Ein Goblinmarker mit einer Kampfkraft von 6 möchte in das Feld eines gegnerischen Markers ziehen, der sich im Vorderen Tor befindet. Ein Ergebnis von 4 oder weniger ist erforderlich. Ein geeigneter Anführer könnte hier unterstützend wirken.

BESCHRÄNKUNGEN DES VORDEREN TORES

Im Standardspiel sind Zwergeneinheiten die einzigen Einheiten der Freien Völker, die das Feld des Vorderen Tores besetzen können.



S-7 KAMPF

Im Standardspiel gibt es im Kampf folgende Zusätze:

STURZFLUGANGRIFFE: Die Riesenadler (einschließlich Gwaihir) können in der Bewegungsphase (MOVE) der Freien Völker angreifen.

1) Immer wenn ein Riesenadler sich bewegt, gibt der Spieler der Freien Völker den Flugweg an.

2) Dann sucht sich der Spieler der Freien Völker einen gegnerischen Marker entlang des Flugwegs als Ziel aus (bei gestapelten Markern ist es immer die oben liegende Einheit).

3) Jeder Riesenadler kann 1 Sturzflugangriff pro Bewegungsphase (MOVE) machen.

4) Anführer oder Charaktere können kein Ziel eines Sturzflugangriffs sein. Sollten sie in einem Stapel oben liegen, ist die Einheit darunter das Ziel.

ABWICKLUNG VON STURZFLUGANGRIFFEN:

Es gibt 2 Arten einen Sturzflugangriff abzuwickeln.

1) Ein gegnerischer Marker wird aufgenommen und auf ein freies Feld des Spielfeldes geschnippt, so als würde man eine Münze werfen. Sollte der Marker mit der Seite der ganzen Stärke oben liegen, passiert ihm nichts. Wenn jedoch die Seite der halben Stärke oben liegt, muss er einen Treffer hinnehmen. Dann wird der gegnerische Marker in sein ursprüngliches Feld zurückgelegt. Die Einheit ist tot und wird aus dem Spiel entfernt, wenn sie schon die verringerte Stärke hatte.

2) Wenn die erste Methode nicht möglich ist, wird gewürfelt. Ein Ergebnis von 1-5 ergibt einen Treffer.

BESCHRÄNKUNGEN VON STURZFLUGANGRIFFEN:

1) Das Ziel eines Sturzflugangriffs muss sich auf einem Bergfeld befinden. Dies schließt einen Angriff gegen das Vordere Tor aus.

2) Riesenadler können keine Sturzflugangriffe gegen die Wachräume fliegen.

3) Anführer oder Charaktere können nicht zu Zielen von Sturzflugangriffen werden.

Wenn ein Anführer oder Charakter oben auf einem Stapel mit einer anderen Einheit liegt, dann ist die Einheit unter ihm das Ziel.

4) Riesenadler können keine Sturzflugangriffe gegen gegnerische Einheiten fliegen, die in einem Scharmützel gebunden sind.

RIESENADLER UND SCHARMÜTZEL:

Riesenadler können ihre Bewegungsphase (MOVE) oben auf einem gegnerischen Marker beenden. Wenn der gegnerische Spieler ein Scharmützel in der kommenden Kampfphase (COMBAT) wünscht, müssen die Adler unter den gegnerischen Marker gelegt werden.

- 1) Riesenadler können ihre Bewegung nicht gestapelt auf einem befreundeten Marker beenden.
- 2) Ein befreundeter Marker kann als zweite Welle in einem Adlerscharmützel genutzt werden.
- 3) Riesenadler dürfen nicht als zweite Welle in einem Scharmützel genutzt werden.
- 4) Riesenadler können sich nicht an einem Scharmützel am vorderen Tor oder einem der Wachräume beteiligen. Diese Orte sind zu eng, als das sie effektiv kämpfen könnten.
- 5) Gegnerische Einheiten können sich frei durch Riesenadlermarker bewegen (d.h. der Dunkle Spieler kann keinen Marker neben einem Riesenadlermarker legen lassen, da er somit den Riesenadler zu Boden und in ein Scharmützel zwingen würde).
- 6) Riesenadler können nur in ein Scharmützel gezogen werden, wenn sie die Kampfphase (COMBAT) neben einem Dunklen Marker begonnen haben.

ANGRIFFE MIT ROLLENDEN FELSEN:

Die Angriffe erfolgen zu Beginn der Kampfphase (COMBAT) und der Schussphase (FIRE).

Um diesen Angriff ausführen zu können, muss sich der rollende Marker auf einem Felshaufenfeld und das Ziel irgendwo entlang des Hangs in einer Entfernung von 1 oder 2 Feldern befinden.

In einer Entfernung von 1 Feld erleidet der Zielmarker einen Treffer. In einer Entfernung von 2 Feldern erleidet er nur bei einem Würfelergebnis von 1-3 einen Treffer.

- 1) Einheiten können in derselben Kampfphase (COMBAT) Felsen rollen und angreifen.
- 2) Einheiten können in derselben Schussphase (FIRE) Felsen rollen und schießen.
- 3) Pro Felshaufen und Phase kann nur 1 Angriff mit Felsen erfolgen. Es besteht aber keine Beschränkung der Felsangriffe im gesamten Spiel.
- 4) Einheiten, die mit gegnerischen Einheiten gestapelt sind, können keine Felsen rollen. Es können auch keine Felsen gegen gegnerische Einheiten gerollt werden, die gestapelt mit befreundeten Einheiten sind.
- 5) Riesenadler können keine Felsen rollen.

6) Thorin und Beorn können Felsen rollen, alle anderen Anführer/Charaktere nicht.

7) Sollten beide Felder (in der Entfernung 1 und 2) im Rollweg mit einer Einheit besetzt sein, wird erst gegen die nahegelegenste Einheit gewürfelt. Wenn dies nicht erfolgreich ist, folgt die Nächste. Diese wird auch so ausgeführt, wenn die erste oder zweite Einheit eine befreundete Einheit sein sollte.

ANGRIFFE:

Angriffe sind etwas verändert, damit der Kampf etwas realistischer wird. Diese Veränderungen werden zu den Geländevorteilen addiert.

- 1) Es wird 1 vom Würfelergebnis abgezogen, wenn Speerträger beider Heere andere Einheiten angreifen, die keine Speerträger sind.
- 2) Bolg und seine Leibwächter erhalten -1 auf ihre Würfe wenn sie angreifen. Das kommt daher, da Bolgs Leibwache in erster Line mit Krummsäbeln aus hochwertigem Stahl bewaffnet ist. Das Axtsymbol ist dazu da, sich von anderen abzuheben.
- 3) Beorn erhält auf jeden Wurf eine -1, wenn er angreift.

SCHARMÜTZEL:

Auch bei Scharmützeln gibt es im Standardspiel einige Änderungen.

- 1) Von allen Würfeln der Goblinmarker (außer Bogenschützen und Speerträgern) wird 1 vom Würfelergebnis abgezogen, wenn sie in ein Scharmützel verwickelt sind. Wenn 2 Goblinmarker in einem Scharmützel verwickelt sind, darf keiner von ihnen ein Bogenschütze oder Speerträger sein, um diesen Bonus zu bekommen.
- 2) Beorn hat den Vorteil, dass er sich direkt in ein Scharmützel bewegen kann. Er braucht sich nicht zu Beginn der Bewegungsphase (MOVE) benachbart zu einem gegnerischen Marker befinden. Zusätzlich wird noch 2 vom Würfelwurf abgezogen.
- 3) Wenn Marker der zweiten Welle von einer niedrigeren Stufe oder über einen Fluss kommen, wird 1 zum Würfelergebnis addiert, wenn das Scharmützel ausgewertet wird. In einigen Fällen wird das die Goblin Scharmützelboni aufheben. Wenn die zweite Welle in ein Scharmützel am Vorderen Tor eingreift, wird 2 zum Wurf addiert. Sollte ein zweiter Marker auch noch in das Scharmützel eingreifen, wird 1 zum Würfelergebnis addiert.

S-8 BOGENSCHÜSSE

Im Standardspiel gibt es ein paar Änderungen in der Schussphase.

ZIELEN WÄHREND DER BOGENSCHÜSSE:

- 1) Wenn auf Adler in der Luft geschossen wird (d.h. sie befinden sich nicht in einem Scharmützel), muss 1 zum Würfelergesult addiert werden.
- 2) Wenn auf ein Ziel in Thal geschossen wird, muss 1 zum Würfelergesult addiert werden.
- 3) Wenn auf einen Marker auf einer höheren Bergstufe geschossen wird, muss 1 zum Würfelergesult addiert werden.
- 4) Wenn auf ein Feld der Bergkuppe (von denen es 3 gibt) von einem Nicht-Bergkuppenfeld, geschossen wird, muss 1 zum Würfelergesult addiert werden.
- 5) Wenn Bogenschützen auf einen der beiden Wachräume schießen, muss 2 zum Würfelergesult addiert werden.
- 6) Wenn auf das Feld des Vorderen Tores geschossen wird, muss 2 zum Würfelergesult addiert werden.
- 7) Bogenschützen können nicht aus den Wachräumen heraus schießen, da sie in den Berg gehauen sind.

S I C H T L I N I E :

Bogenschützen können nur dann schießen, wenn sie eine klare Sichtlinie haben. Es kann ein Lineal vom Mittelpunkt des Feldes des Bogenschützen bis zum Zielfeld gelegt werden. Wenn diese Linie ein Feld mit einem der folgenden Dinge durchquert, ist die Sichtlinie blockiert:

- 1) Irgendein Marker, egal ob gegnerisch oder befreundet.
- 2) Die Stadt Thal.
- 3) Irgendeine Geländestufe, die höher ist als das Zielfeld und das Feld des Bogenschützen.

Was die Sichtlinie betrifft, zählen die Wachräume, Klippenfelder, und das Vordere Tor nicht als blockierende Hindernisse.

DAS VORDERE TOR: Das Vordere Tor ist etwas besonders, was die Schüsse betrifft. Bogenschüsse können nur durch die beiden Feldseiten eindringen, die in die Ebene gerichtet sind (siehe Karte).

GANDALFS ZAUBERSPRÜCHE: Gandalf besitzt 3 Zaubersprüche, die er zu Beginn der Schussphase der Freien Völker einsetzen darf. Hierzu kündigt der Spieler an, dass ein Zauberspruch folgt und sucht sich dann einen aus.

Gandalf kann pro Schussphase 1 Zauberspruch versuchen. Zaubersprüche sind nicht automatisch aktiviert, sondern es muss für sie gewürfelt werden. Sobald ein Spruch aktiviert wurde, kann er nicht noch einmal verwendet werden.

Insgesamt können 2 Zaubersprüche im gesamten Spiel verwendet werden. Gandalf kann selbst dann Zaubersprüche verwenden, wenn er sich in einem Scharmützel befindet. Außerdem braucht er keine freie Sichtlinie zu haben um die Zaubersprüche anzuwenden.

Dies sind GandalFs Zaubersprüche:

- 1) Alle Kampfeinheiten werden in einem Feld in einer Entfernung von bis zu 10 Feldern zerstört. Hierzu ist ein Wurf zwischen 1-6 erforderlich.
Dies betrifft allerdings keine Anführer oder Charaktere im Zielfeld. Gandalf kann diesen Spruch nicht gegen gegnerische Einheiten verwenden, die in einem Scharmützel gebunden sind.
- 2) Alle gegnerischen Einheiten werden 2 Felder zurück gedrückt (ungeachtet des Geländes). Hierzu ist ein Wurf zwischen 1-7 erforderlich.
Bei einem Erfolg werden alle gegnerischen Einheiten auf direktem Weg vom Zauberer weg bewegt. Sollten hierbei Goblineinheiten (keine Warge, Wölfe oder Anführer) über den Fluss Eilend (Running River) gedrückt werden, sind sie vernichtet und werden aus dem Spiel genommen.
Gegnerische Einheiten werden in das nahe gelegene freie Feld bewegt (d.h. versetzt), um Platz zu schaffen für die, die vom Zauberer weg gestossen wurden. Versetzte Einheiten ertrinken nicht im Fluss sondern nur die, die vom Zauberer zurück gestoßen wurden. Wenn die optionale Stapelregel benutzt wird, dann werden Wölfe gestapelt und nicht versetzt.
- 3) Befreundete Kampfeinheiten, in einem Umkreis von 3 Feldern, können automatisch umgruppiert werden. Hierfür ist ein Würfelergesult von 1-8 erforderlich. Befreundete Anführer/Charaktere sind hiervon nicht betroffen.

S-9 STAPELN

Im Standardspiel werden die Regeln des Basisspiels ohne Änderungen übernommen.

S-10 ANFÜHRER/CHARAKTERE

Anführer/Charaktere spielen im Standardspiel eine größere Rolle.

Sie unterstützen nicht nur befreundete Einheiten beim Umgruppieren, sondern sind auch schwieriger aus dem Spiel zu entfernen.

VERLUSTE VON ANFÜHRERN / CHARAKTEREN:

Im Standardspiel repräsentiert die Kampfkraft von Anführern/Charakteren auch die Anzahl, die ein Anführer/Charakter getroffen werden muss, bevor er aus dem Spiel entfernt wird.

Um die Anzahl der Treffer nach zu verfolgen, gibt es zusätzliche, weiße Marker, an deren Seiten Ziffern gedruckt sind.

1) Wenn ein Anführer/Charakter getroffen wird, wird ein solcher Marker unter den Anführer gelegt, mit der Ziffer entlang der oberen Kante des Anführer-/Charaktermarkers.

2) Bei jedem folgenden Treffer wird der unten liegenden Marker gedreht, so dass die Ziffer oben immer die Anzahl der erlittenen Treffer angibt.

3) Diese Ziffer muss immer von der ursprünglichen Kampfkraft abgezogen werden, um so die aktuelle Kampfkraft zu bekommen, bis der Anführer/Charakter umgruppiert wird (wenn überhaupt) und somit die volle Kampfkraft wieder erlangt.

4) Der Anführer/Charakter wird aus dem Spiel entfernt, wenn er eine Anzahl Treffer hinnehmen musste, die seinen Kampfkraftwert übersteigt.

BEISPIEL: Der Zauberer Gandalf beginnt das Spiel mit einer Kampfkraft von 5. Im Laufe eines Kampfes hat er 3 Treffer hinnehmen müssen. Der zusätzliche Marker sollte nun so gedreht sein, dass die 3 oben an der Kante von Gandalfs Marker liegt. In diesem Zustand kann er nur mit einem Kampfkraftwert von 2 beim Umgruppieren unterstützen oder Muttests durchführen. Wenn er jetzt noch 2 weitere Treffer hinnimmt, wird er aus dem Spiel entfernt.

Siehe UMGROUPPIEREN um zu erfahren wie Anführer/Charaktere Treffer zurück bekommen.

ENTKOMMEN VON ANFÜHRERN: Immer wenn sich ein Anführer/Charakter (außer Beorn oder Thorin) in einem Feld mit einem gegnerischen Marker auf ihm befindet (oder ein Marker sich durch ihn hindurch bewegt), hat er die Möglichkeit, sich mit dem gesamten Bewegungswert weg zu bewegen. Diese Option muss sofort ausgeführt werden. Dies betrifft in keinem Fall gegnerische Einheiten.

BEISPIEL: Gandalf befindet sich in der Bewegungsphase des Dunklen Spielers allein in einem Feld.

Im Zuge einer Bewegung wird ein Goblinmarker in sein Feld gezogen (es muss beachtet werden, dass nur Thorin eine Kontrollzone hat, die sein eigenes Feld betrifft). Gandalf kündigt sofort seine Option an und bewegt sich 2 Felder weit, gestapelt mit einer Elbeneinheit. Der Goblinmarker setzt seine Bewegung fort.

BEORN: Beorn ist offensichtlich der stärkste Marker im Spiel. Nicht nur, weil er 8 Treffer hinnehmen kann, sondern, weil er auch gleich in ein Scharmützel einsteigen kann, ohne in der Bewegungsphase (MOVE) benachbart zu einer gegnerischen Einheit zu sein.

Sein Wurf wird mit -1 modifiziert, wenn er angreift und mit -2 modifiziert, wenn er an einem Scharmützel teilnimmt.

BOLG AUS DEM NORDEN: Bolg spendet seinen grässlichen Untergebenen einen zusätzlichen Bonus. Bolgs Anwesenheit hebt die Begeisterung des Dunklen Heers.

1) Bei allen Scharmützeln und Angriffen in einem Umkreis von 3 Feldern um Bolg, die in der Kampfphase des Dunklen Spielers stattfinden, wird der das Ergebnis der Spalte rechts von der normal genutzten gewertet. D.h. es wird statt der +1 Spalte die +2 Spalte oder statt der +3 Spalte die +4 Spalte gewertet.

2) Bolgs Leibwache kann hiervon auch profitieren, genauso wie vom -1 Abzug bei ihren Angriffen.

Bilbo Beutlin: Wie schon beschrieben ist Bilbos Anwesenheit während des Kampfes außerordentlich wichtig.

Wenn er 2 Treffer auf sich nehmen muss, bedeutet das noch nicht seinen Tod, aber er kann seinen Ring nicht mehr benutzen um sich unsichtbar zu machen.

S-11 SIEGBEDINGUNGEN

Die Siegbedingungen im Standardspiel sind denen des Basisspiels sehr ähnlich, was die Siegfelder und verschiedenen Siegestufen angeht.

1) Wenn ein Spieler 1 Siegfeld / -bereich mehr als sein Gegenspieler kontrolliert, gewinnt er mit einem knappen Sieg.

2) Wenn ein Spieler 2 Siegfelder / -bereiche mehr als sein Gegenspieler kontrolliert, gewinnt er mit einem taktischen Sieg.

3) Ein Spieler der alle Siegfelder / -bereiche kontrolliert gewinnt einen kompletten Sieg.

3) Im Basisspiel bedeutet „ein Siegfeld oder einen Siegbereich kontrollieren“, dass ein Spieler allein dieses Feld besetzt und keine gegnerischen Einheiten sich im Feld befinden.

Im Standardspiel ist es hingegen möglich, dass beide Spieler Einheiten in einem Siegfeld haben und trotzdem dieses Feld „kontrollieren“.

Wenn beide Spieler ein Siegfeld besetzten, wird es als umkämpft angesehen, wenn ein Spieler mindestens halb so viele Kampfkraftpunkte (aufgerundet) im Siegfeld hat wie der Gegenspieler. Wenn ein Siegfeld umkämpft ist, kann kein Spieler das Feld als sein eigenes ansehen.

5) Ein Spieler kann immer noch den Thal Bereich kontrollieren, indem er einen Marker im Feld mit dem Stern hat, solange keine gegnerischen Marker in irgendeinem anderen Thal Feld liegen.

Thal wird dann als umkämpft angesehen, wenn Marker in seinen Feldern liegen, die mindestens halb so viele Kampfkraftpunkte haben, wie der Gegenspieler.

BEISPIEL: Der Dunkle Spieler kontrolliert den Thal Siegesbereich mit einem Goblinmarker (Kampfkraft 5), der das Feld mit dem roten Stern besetzt. Ein weiterer Goblinmarker (mit der Kampfkraft 4) liegt auch in Thal. Das Feld ist frei von Markern der Freien Völker. Der Spieler der Freien Völker möchte die Siegfelder jetzt umkämpfen. Wenn er nun Marker mit Kampfkraftwerten (addiert) von mindestens 5 in das Feld zieht, gilt es als umkämpft.

Und wenn er nun die komplette Kontrolle des Feldes übernehmen will, muss er Marker mit einer Kampfkraft (addiert) von 19 Punkten im Feld liegen haben.

6) Die Bergkuppe wird als umkämpft angesehen, indem Marker in die Hangfelder gelegt werden.



OPTIONALE REGELN

Die optionalen Regeln können im Spiel verwendet werden um die Komplexität und die Vielfalt zu erhöhen. Bei 2 erfahrenen Spielern ist es möglich, dass der Spieler der Freien Völker einen leichten Vorteil hat, so dass diese zusätzlichen Regeln helfen dies auszugleichen.

O-1 FLEDERMAUSANGRIFF

Das Goblinheer hat unter einer Wolke von verfilzten Fledermäusen gekämpft.

Auch wenn sie nicht wirklich effektiv im Kampf sind (außer, dass sie etwas Dunkelheit bringen), hauen sie doch in die Köpfe und Nacken der Kämpfenden.

1) Zu Beginn jeder Schussphase des Dunklen Spielers werden Fledermausangriffe gegen alle Marker der Freien Völker mit halber Kampfkraft gewürfelt (mit Ausnahme der Marker, die sich in den Wachräumen befinden).

2) Bei einem Würfelergebnis von 1-3 werden die Marker mit halber Kampfkraft aus dem Spiel entfernt.

3) Wenn sie mit einem entsprechenden Anführer/Charakter (außer Beorn) gestapelt sind, muss eine 1 oder 2 gewürfelt werden, um den reduzierten Marker zu zerstören.

4) Reduzierte Marker die mit Gandalf gestapelt liegen, können nicht von Feldermäusen angegriffen werden.

O-2 SPIELREGELN FÜR MEHRERE SPIELER

Wenn mehrere Spieler mitspielen sollen, wird ein dritter Spieler die Goblin Einheiten befehligen, die über den Berg ankommen. Während des Spielverlaufs darf er sich allerdings nicht mit dem anderen Dunklen Spieler austauschen.

Sollten 4 Spieler am Spiel teilnehmen, so wird auch das Heer der Freien Völker aufgeteilt. Ein Spieler bekommt die Heere der Elben, Beorn, Gandalf und Bilbo, während der andere Spieler die Zwerge, Menschen und Riesenadler kommandiert.

Auch die Spieler der Freien Völker dürfen sich während des Spiels nicht austauschen.

O-3 THORIN

Die Angriffs- und Scharmützelwerte werden, als ein Bonus für die Spieler der Freien Völker um eine Spalte nach rechts verschoben, sobald Thorin das Feld des Vorderen Tores verlässt. Dies soll seinen dramatischen Eingriff in die Schlacht darstellen.

O-4 HYSTERIE

Einige der Ergebnisse in der Kampftabelle sind mit kleinen Sternchen versehen. Wenn diese Ergebnisse gewürfelt werden, muss der Verteidiger sofort einen Muttest mit seinem niedrigeren Kampfkraftwert durchführen. Wenn dieser fehlschlägt, wird der Verteidiger hysterisch und bekommt einen zusätzlichen „H“ Marker in sein Feld gelegt.

1) Hysterische Einheiten verteidigen mit einem Kampfkraftwert von 1 und können nur wie unten beschrieben angreifen.

2) Zu Beginn jeder befreundeten Bewegungsphase (MOVE) wird für die Richtung gewürfelt (1 steht für Nord. Dann wird im Uhrzeigersinn jeder Richtung eine Ziffer (2-6) zugeordnet. Bei Ergebnissen von 7-10 kann sich der Marker nicht bewegen) und einmal für die Bewegungsweite, die er in die entsprechende Richtung bewegt wird, unabhängig von Geländeauswirkungen.

3) Wenn der Weg, der während der Hysterie gezogen werden muss, durch ein Feld mit einem gegnerischen Marker führt, endet die Bewegung und es wird ein Scharmützel in der nächsten Kampfphase durchgeführt.

4) Hysterische Einheiten verhalten sich auch weiter in dieser Weise, bis sie entweder zerstört sind, vom Spielfeld getrieben wurden oder umgruppiert wurden. Sie können nur von einem entsprechenden Anführer/Charakter umgruppiert werden und dann nur mit einem Kampfkraftwert von 1.

5) Anführer/Charaktere, Riesenadler und Elben können nicht hysterisch werden.

O-5 GOBLIN ANFÜHRER

Da Goblin Stammesführer nur die gemeinsten und hässlichsten Goblins sind, können sie normalerweise schnell von anderen Goblins ersetzt werden, wenn sie getötet werden.

1) Sollte ein Goblinanführer getötet werden, wird er in der nächsten Bewegungsphase (MOVE) des Dunklen Spielers mit halber Kampfkraft erneut ins Spiel gebracht und das in einem Feld mit einem Marker seines Stammes.

2) Thuk kehrt mit einer Kampfkraft von 1 zurück.

3) Bolg kann nicht auf diese Weise erneut ins Spiel gebracht werden.

O-6 VARIABLE VERSTÄRKUNGEN

Nachdem der Spieler der Freien Völker seine Einheiten aufgestellt hat, muss der Dunkle Spieler festlegen, welche 2 seiner 5 Einheiten über den Berg kommen sollen. Diese werden immer noch in Runde 4 ins Spiel gebracht.

Da nicht genügend Eingangsdreiecke für alle Dunklen Einheiten zur Verfügung stehen, werden alle überzähligen in der folgenden Runde ins Spiel kommen.

O-7 ZUSÄTZLICHES STAPELN

Um größere Goblin Stapel zu bekommen, ist es möglich einen Nicht-Wolfsreiter Goblin mit einem Wolfsreitermarker zu stapeln und ihn so auf ihn zu legen. Wenn sich die Einheiten zusammen bewegen, wird der geringere Bewegungswert der Marker genommen.

O-8 EXTRA ELBEN

Der Spieler der Freien Völker kann würfeln um 3 zusätzliche Elbeneinheiten ins Spiel zu bringen. Bei einer 1-3 kann 1 Extramarker ins Spiel gebracht werden. Bei einer 4-7 können 2 Einheiten und bei einer 8-10 können 3 Einheiten ins Spiel gebracht werden. Der Spieler der Freien Völker darf entscheiden, welche er erhält.

O-9 EXTRA RUNDEN

Wenn viele Spiele knapp, wie ein Kopf an Kopf Rennen enden, können 4 zusätzliche Runden vereinbart werden.

...UND SO ENDETE DIE GESCHICHTE“

Als die Goblinhorde in die Ebene strömte kamen zuerst die Elben und dann die Zwerge vom Berg herunter und griffen die Goblins an den Flanken an. Dieser Angriff traf die Goblins unvorbereitet. Ihre Zahl begann rasch zu sinken. Bald kamen weitere Goblins über den Berg heran.

Bard wurde den nördlichen Bergkamm heraufgedrängt und Thranduil sammelte seine Elben auf dem Rabenhügel (Ravenhill). Während Thorin und sein Gefolge mit großem Geschrei die Wand am Vorderen Tor einriss und in den Kampf stürzte. Zahlreiche Zwerge, Menschen und Elbenspeerträger sammelten sich an seiner Seite. Bei diesem wütenden Angriff drangen sie direkt in den Feind hinein, konnten aber nicht bis zu Bolgs Goblins und seiner Leibwache durchstoßen. Schon bald wurden sie isoliert und in einem großen Ring von allen Seiten durch Wölfe und Goblins angegriffen. Unerwarteterweise kamen die Riesenadler mit Gwaihir, dem Herrn der Winde, ihnen genau in dem Moment zu Hilfe, als sie dachten, dass ihre letzte Stunde geschlagen hätte. Sie flogen tief über den Berg an und griffen sich einige Goblins und warfen sie aus

großer Höhe über ihren Heeren ab. Wieder andere Orks rannten schreiend über die Berge. Der Kampf tobte immer noch im Tal und der Ausgang der Schlacht war ungewiss, als Thorin auf der Bergkuppe, durchbohrt von vielen Speeren fiel.

Doch dann erschien Beorn mit lautem Gebrüll auf dem Schlachtfeld. Er schlug Goblins zu seiner rechten und linken Seite aus dem Weg und trug Thorins leblosen Körper aus der Schlacht in Sicherheit. Auf seinem Rückweg zerschlug er die Leibwache und tötete Bolg mit seinen gewaltigen Armen. Die restlichen Goblins wurden wahnsinnig vor Angst und flohen vom Schlachtfeld.

ANMERKUNGEN DES AUTORS

Das Problem bei der Gestaltung des Spiels war es eine Situation zu schaffen, in der wenige Einheiten eine gute Chance gegen sehr viele haben. Der Dunkle Spieler sollte sich nicht entmutigen lassen, wenn er viele Einheiten verliert, da er sehr gut damit leben kann 2 seiner Einheiten für 1 gegnerische zu opfern. Er hat gute Chancen, wenn er es schafft kleine Einheiten der Freien Völker zu isolieren. Dies kann oft mit guter Vorplanung erreicht werden, doch häufiger passiert es durch Zufall.

Zwerge sind großartig. Selbst wenn sie von einem großen Kreis umschlossen sind, können sie sich noch sehr gut verteidigen. Am Besten man benutzt Speerträger gegen sie. Das Vordere Tor ist sehr schwierig einzunehmen. So sollte es auch sein. Wenn die Verteidiger einmal isoliert sind können sie mit Bogeschützen zur Strecke gebracht werden.

Der Spieler der Freien Völker sitzt in einem interessanten Dilemma. Zu Beginn des Spiels hält er 3 Siegfelder/-bereiche. Doch während des Kampfes kann er leicht welche verlieren. Die 2 Goblinstämme, die über den Berg kommen sind die schwächsten. Sie brauchen häufig nicht großartig beachtet werden. Das Herunterströmen vom Berg ist häufig erfolgreich wie auch erfolglos gespielt worden. Du solltest Dich nicht in zu viele kleine Gruppen zerteilen lassen. Wenn du bei voller Kraft bist, kannst Du auch in einen Kreis schlagen. Aufgrund der Regeln neigen Goblins dazu sich in ein Scharmützel ziehen zu lassen. Wenn dies zu einem schlechten Zeitpunkt passiert, können sie schnell in Stücke gerissen werden.

DANKSAGUNGEN

DESIGN: Richard H. Britton

ENTWICKLUNG: Richard H. Britton, Coleman Charlton, John Crowl

SPIELPLAN UND SCHACHTELDESIGN: Richard H. Britton **SCHACHTELBILD:** Stephan Peregrine **COMPONENT ZEICHNUNGEN:** Charles Peak and Richard H. Britton

PRODUKTION: John „How are we doing today?“ Ruemmler, Coleman „What if we do it this way?“ Charlton, und besonderen Dank an June „Airbrush“ Lewis

TYPOGRAPHIE: Howard „H-bomb“ Huggins of Huggins Hollow fame.

SPIELTESTER: John „My girlfriend thinks these games are stupid“ Crowl, Bart „Don't give the Goblins *any* more help“ Bowling, Coleman „I didn't draw a move chit when I needed one!“ Charlton, Gerald „Did this ever happen before?“ Lientz, Pete „I'll play when Moria's finished“ Fenlon, Chris „This doesn't make any sense!“ Christensen, The Dwarf, Bob „Fudge“ Deane, Howard Huggins, John „You've never seen a game like this one!“ Ruemmler, and the great guys at the UVA Historical (or is it hysterical?) Simulations Society; Derek Croxton, John Ogden, Andy Nelson und viele andere.

Produced and distributed by IRON CROWN ENTERPRISES, Inc. P.O. BOX 1605, Charlottesville, VA 22902.

«1984 TOLKIEN ENTERPRISES, a division of ELAN MERCHANDISING, Inc., Berkeley, CA. *The Battle of Five Armies*, *The Hobbit*, and *The Lord of the Rings*, and all characters and places therein, are trademark properties of TOLKIEN ENTERPRISES.

NAHKAMPFMODIFIKATIONEN IM STANDARDSPIEL

(siehe S-7)

SITUATION	WURFMODIFIKATION
Nahkampf mit Goblinoheiten, jedoch keine Bogenschützen oder Speerträger	-1
Nahkampf mit Beorn	-2

BEMERKUNGEN ZUR BENUTZUNG DER KAMPTABELLE

Um einen Angriff oder Nahkampf auszuwerten, werden die Kampfkraftwerte der befreundeten Einheiten addiert und mit der Kampfkraft der verteidigenden Einheiten verglichen. (Der Phasenspieler ist immer der Angreifer, der Nicht-Phasenspieler der Verteidiger). Mit diesem Verfahren bekommt man eine Differenz (+8, +6, +4, 0, -6, -2, etc.) die mit einer Spalte in der Tabelle dargestellt wird. Zum Beispiel ergibt eine Kampfkraft 10 des Angreifers minus einer Kampfkraft von 6 des Verteidigers eine Differenz von +4, eine Kampfkraft 8 des Angreifers minus einer Kampfkraft von 9 des Verteidigers eine Differenz von -1 und Kampfkraft 7 des Angreifers minus einer Kampfkraft von 7 des Verteidigers einen Differenz von 0. Dann wird mit einem 20-seitigen Würfel gewürfelt und das Ergebnis in der Spalte der Tabelle nachgesehen und angewendet. Die Ergebnisse oben in der Tabelle gelten für den Verteidiger, die unten in der Tabelle für den Angreifer (d.h. wenn man für einen Angriff oder Nahkampf würfeln muss, möchte man ein niedriges Ergebnis erreichen). Die Zahlen beziehen sich auf die Anzahl an Treffern, die hingenommen werden mussten. Die Sternchen stehen für mögliche Hysterieergebnisse (siehe Optionale Regeln). Alle Kämpfe unter -5/-6 werden mit der -5/-6 Spalte gewürfelt. Beachte, dass auf dem 20-seitigen Würfel die 0 als 10 gewertet wird. Die 0 in der Kamptabelle wird durch eine besonderen Abzug erreicht.

KAMPTABELLE

	-5	-3	-2	0	+1	+3	+5	+7	+9	+1	+15
	-6	-4	-1		+2	+4	+6	+8	+1	0	+1
0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3
1		1	1	1	1	2	2	2	3	3	3
2			1	1	1	1	2	2	2	3	3
3				1	1	1	1*	2	2	2	3
4					1	1	1	1*	2	2	2
5	1	1			1	1	1	1	1*	2	2
6	1	1	1				1	1	1	1*	2
7	1	1	1	1				1	1	1	1*
8	1	1	1	1	1				1	1	1
9	2	1	1	1	1	1				1	1
10	2	2	1	1	1	1	1				1
11	2	2	2	1	1	1	1				

SITUATIONEN DIE MUTTESTS ERFORDERN

(siehe Standard Spiel S-6 Bewegung)

- 1) Ein Goblmarker der gestapelt mit einem Elbenmarker liegt (z.B. für einen Nahkampf).
- 2) Ein Marker sich mit einem gegnerischen Marker auf einer höheren Ebene stapeln möchte. Dies kommt bei den 4 Bergstufen vor und bei Markern die sich von einem Berghang zum Bergkuppenfeld bewegen.
- 3) Ein Marker sich mit einem gegnerischen Marker stapeln möchte der sich auf der anderen Seite eines Flusses befindet.
- 4) Ein Marker sich mit einem gegnerischen Marker stapeln möchte der sich auf dem Feld des Vorderen Tores befindet. Dies kann nicht von den beiden freien Feldern in der Ebene erfolgen. Dieser Muttest wird mit einer +2 modifiziert.

KAMPFMODIFIZIERUNG IM STANDARDSPIEL

(siehe S-7)

SITUATION	WURFMODIFIKATION
Ein Angriff der nur von Speerträgern ausgeführt wird.	-1*
Ein Angriff der nur von Bolg und seiner Leibwache ausgeführt wird.	-1
Ein Angriff nur von Beorn .	-1
* 1 wird vom Wurf mit dem 20-seitigen Würfel abgezogen, wenn der Angriff ausgewertet wird.	

Schusstabelle

	1	2-3	4-5	6-7	9-10-	11	12-13-14	15 & mehr
1	1	2	2	3	3	3	3	3
2	1	1	1	2	2	2	2	2
3		1	1	1	1	2	2	2
4			1	1	1	1	1	1
5				1	1	1	1	1
6					1	1	1	1
7						1	1	1
8								1
9								
10								

FELSENROLLTABELLE

(siehe Standardspiel S-7 Kampf)

Gegen Ziele in 1 Feld Entfernung	Würfelwurf
Gegen Ziele in 2 Felder Entfernung	1-5
	1-3

SCHUSSMODIFIZIERUNG IM STANDARDSPIEL

(siehe S-8)

SITUATION	WURFMODIFIKATION
Schuss auf ein Ziel in Thal	+1*
Schuss auf einen Marker auf einer höheren Stufe einschließlich dem dem Schuss auf das Bergkuppenfeld von einem Nicht-Bergkuppenfeld	+1
Schuss auf einen Marker in einem der Wachräume	+2
Schuss auf einen Marker in einem Feld des Vorderen Tores	+2
Schuss auf einen fliegenden Adler	+1 zur Reichweite
* 1 wird vom Wurf mit dem 20-seitigen Würfel abgezogen, wenn der Angriff ausgewertet wird.	

BENUTZUNG DER SCHUSSTABELLE

(siehe Stabardregeln S-8 Bogenschüsse)


Um Schießen zu können, addieren alle Bogenschützen Ihre Bogenschusswerte auf das Zielfeld (siehe B-9 Bogenschüsse). Diese Summe wird durch eine Spalte in der Schusstabelle dargestellt. Der Wert des Wurfes mit dem 20-seitigen Würfel wird dann in dieser Spalte abgelesen. Die Zahlen beziehen sich auf die Anzahl an Treffern, die hingenommen werden mussten. Die Ergebnisse werden sofort umgesetzt.

GELÄNDETABELLE	
GELÄNDEART	BEWEGUNGSPUNKTE ZUM BETRETEN
Bergfeld (alle 4 Stufen)	2
Ebenen Feld	1
Berghang Feld	2
Bergkuppenfeld	1
Thal Feld	2
Pfad oder Weg Feld	1
Klippenfeld	Kann nicht betreten werden
Fluss Eiland	+1 Freie Völker* +2 Dunkles Heer
Vorderes Tor Feld	4**
Felshäufen und Rutschweg, Wachräume, Eingangsdreiecke und -kreise, zerstörte Brücke.	Keine zusätzlichen Bewegungskosten
* Der Fluss Eiland fließt entlang von Feldseiten, somit werden Bewegungspunkte für das Überqueren ausgegeben. Diese fallen zusätzlich zu denen an, die für das Betreten des Feldes jenseits des Flusses zu entrichten sind.	
** Beachte das das Vordere Tor Feld nur von den benachbarten Feldern in der Ebene betreten werden kann. Die roten Feldseiten können nicht überquert werden oder es kann über sie nicht gekämpft werden.	

GELÄNDEBONI	
SITUATION	WURFMODIFIKATION
Angriff mit Markern, die von einem höheren Feld aus angreifen.	+1*
Angriff mit Markern, die von einem Berghangfeld oder von der Bergkuppe aus angreifen.	+1
Angriff mit Markern, die über einen Fluss hinweg angreifen.	+1
Angriff auf ein Ziel im Thal Feld	+1
Angriff auf einen Marker in einem der Wachräume.	+1
Angriff auf einen Marker in einem Feld des Vorderen Tores.	+2**
* 1 wird vom Wurf mit dem 20-seitigen Würfel abgezogen, wenn der Angriff ausgewertet wird.	
** Das Feld des Vorderen Tores kann nur von einem der 2 benachbarten Ebenenfeldern erfolgen.	


WÜRFELWURF FÜR NACHSCHUB IN RUNDE 4	
1-3	Verstärkungen betreten die Eingangsdreiecke am nordöstlichen Bergkamm einschließlich der Ecken
4-6	Verstärkungen betreten die Eingangsdreiecke am nordwestlichen Bergkamm einschließlich der Ecken
7-10	Verstärkungen betreten die Eingangsdreiecke am nordöstlichen Bergkamm einschließlich der Ecken

Goblins mit Krummsäbeln




2 • 5

Anführer / Charaktere




4 • 5




3 • 6

Bogenschützen




4 (4) 5




7 (6) 7

Zwerge mit Kriegsaxten




7 • 4

Speerträger




7 • 7

Wolfsreiter




5 • 7

Wölfe




2 • 8

Warge




4 • 8

Axtträger




3 • 5

Riesenadler



3 • 10

Gandalf



5 • 7

DIE MARKER

Die Marker in BOFA haben verschiedene Farben, zur besseren Unterscheidung und um das Spielen zu vereinfachen. Folgende Farben gibt es:

- 1) Bard und seine 6 Marker der Männer von Seestadt sind mittelblau.
- 2) Bilbo, Gwaihir und die 4 Riesenadler sind hellblau.
- 3) Beorn, Gandalf, Thorin und Dain mit seinen 8 Zwergen sind grau.
- 4) Thranduil und seine 20 Elbenmarker sind grün.
- 5) Bolg mit seinen 5 Leibwächtern sind gelb mit roter Beschriftung.
- 6) Azog mit den 18 Markern seines Stammes sind rot mit schwarzer Beschriftung.
- 7) Thuk mit den 17 Markern seines Stammes sind schwarz mit weißer Beschriftung.
- 8) Thak mit den 15 Markern seines Stammes sind orange mit schwarzer Beschriftung.
- 9) Osag mit den 10 Markern seines Stammes sind rot mit weißer Beschriftung.
- 10) Gurash mit den 10 Markern seines Stammes sind gelb mit schwarzer Beschriftung.
- 11) Die 8 Wölfe sind braun mit schwarzer Beschriftung.
- 12) Die 5 Warge sind braun mit dunkelbrauner Beschriftung.

Alle Marker sind mit Informationen bedruckt, die wichtig für das Spiel sind. Die Symbole entsprechen dem Waffentyp, den die betreffende Einheit benutzt. Anführer und Charaktere sind mit den Silhouetten versehen.

- 1) Die beiden Zahlen, die unten auf jeden Marker gedruckt sind stehen (von links nach rechts) für die Kampfkraft und den Bewegungswert. Bogenschützen haben einen zusätzlichen Wert in Klammer, in der Mitte des Markers gedruckt. Dies ist der Bogenschusswert.
- 2) Die Kampfkraft wird im Kampf genutzt.
- 3) Anführer und Charaktere haben eine Kampfkraft, die normalerweise im Kampf genutzt wird, die aber auch im Standardspiel für andere Zwecke genutzt wird. (siehe Standardspiel ANFÜHRER UND CHARAKTERE).
- 4) Der Bewegungswert ist die maximale Zahl an Bewegungspunkten, die ein Marker in der Bewegungsphase ausgeben kann (siehe GELÄNDETABELLE).
- 5) Der Bogenwert auf den Einheiten der Bogenschützen, wird genutzt, um die maximale Reichweite und die Kraft des Schusses festzulegen (siehe BOGENSCHÜSSE).
- 6) Alle Marker sind auf beiden Seiten bedruckt. Sie beginnen das Spiel mit der Seite, auf der der höchste Wert gedruckt ist. Wenn ein Marker einen Treffer erleidet, wird er umgedreht auf die schwächere Seite. Ein Marker, der schon auf der schwächeren Seite liegt und noch einen Treffer erleidet, wird aus dem Spiel entfernt. Die verringerte Seite oder Seite mit halber Stärke ist mit einer schwarzen oder weißen Linie entlang der unteren Kante des Markers versehen.

