

DE HERR DER RINGE

MINAS TIRITH

Einleitung

Minas Tirith, die Feste der Wachsamkeit, war nach dem Fall von Osgiliath zur Hauptstadt des ehemaligen Königreiches Gondor aufgestiegen. Die Bewohner der Stadt, Nachfahren jener Númenórer die den Untergang der Insel überlebt hatten, waren stolze und kriegserfahrende Menschen. Die weiße Stadt war im dritten Zeitalter das Ziel zahlreicher Feinde, wie den Haradrim aus dem Süden und den Wagenfahrer aus dem Nordosten. Die schwerste Prüfung musste Mundburg, wie Minas Tirith von den Einwohnern Rohans genannt wurde, im Ringkrieg, am Ende des dritten Zeitalters bestehen. In dieser Zeit kämpfte Gondor standhaft gegen die Macht Mordors und seiner zahllosen Verbündeten.

Das Heer der Stadt war wohl gerüstet und organisiert. Hauptleute führten jeweils eine Schar von Kämpfern, die Dienst auf den Stadtmauern und Toren, in den Garnisonen von Osgiliath, dem Ringwall Rammas Echor und den angrenzenden Lande, wie Ithilien taten. Heer und Stadt sahen sich als Fels in der Brandung der Feinde, die letzte wachsame Bastion, die mit Mut und Entschlossenheit den Frieden der freien Völker sicherte. Strenge und Disziplin waren die Grundpfeiler, welche die Männer furchtlos in der Schlachtreihe stehen ließ. Es gab zwar nur wenige Reiter in ihren Reihen, meist Adlige in schweren Rüstungen, doch diese bildeten eine Elite von Rittern, die ihresgleichen in Mittelerde suchte. Nur die legendären Schwanenritter des Lehens Befalas aus der Hafenstadt Dol Amroth übertrafen diese noch.

Neben den eignen Bewohnern waren der Stadt auch die Lehen Anfalas, Belfalas, Ethir, Lamedon, Lebennin, Lossarnach, das Schwarzerenthal, Pinnath Gelin und das Ringló-Tal zur Treue verpflichtet. Die Qualität der Truppen dieser Regionen reichte von den schon erwähnten Rittern von Dol Amroth unter der Führung von Fürst Imrahil, über die grimmigen Männern mit Schlachtäxten aus Lossarnach, bis zu den Bauern und Fischern aus Ethir.



Die höchste Ehre für einen Kämpfer Gondors war die Aufnahme in die Wache der Veste. Dieser Elite oblag es, die Festungs- und Regierungsbauten des siebenten Stadtringes zu sichern. Eine Schar dieser Wache war ständig unter Waffen und in voller Rüstung. Sie schützte so Ecthelions Turm, Merethrond, das Haus des Königs und den Platz des Brunnens mit dem weißen Baum.

Viele berühmte Männer taten Dienst in den Reihen des Heeres von Minas Tirith. Im Ringkrieg wurden die beiden Söhne des Truchesses Denethor II. hoch geachtet. Faramir, der stets im Schatten seines großen Bruders Boromir stand, war als umsichtig und mutig bekannt. Viele Lieder und Gedichte sind über Imrahil dem Fürsten von Dol Amroth verfasst worden. Dieser legendäre Kämpfer galt als der beste Streiter Gondors und in seinen vielen Schlachten sah man ihn immer in der ersten Schlachtreihe stehen.

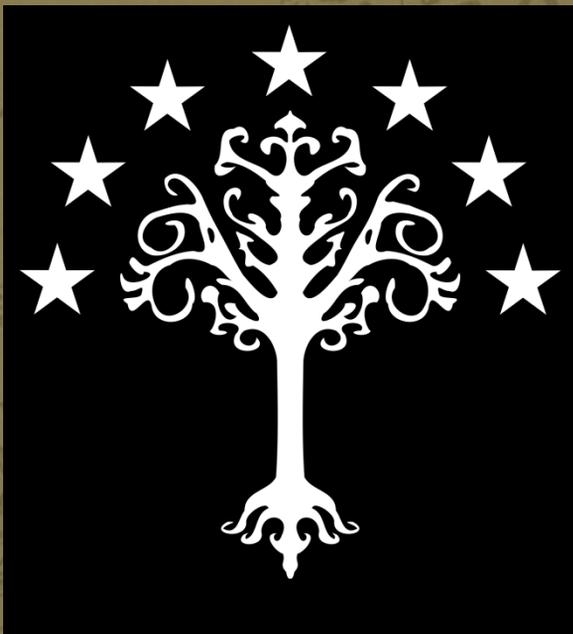
Sonderregeln

Schwere Rüstungen

Die Adligen und Ritter (Veteranen) von Gondor tragen besonders aufwendige und schwere Rüstungen. Sie erhalten aus diesem Grund einen Verteidigungswurf von +4 im Nahkampf.

Lanze

Nur Veteranen zu Pferd dürfen diese besondere Waffe tragen. Führt die Einheit Veteranen selbst eine Angriffsbewegung durch, dann wird die Rüstung des Gegners im Nahkampf um 1 reduziert.



DER HERR DER RINGE

MINAS TIRITH

Beliebig oft pro Runde

Einmal pro Runde

Hauptmann / Ritter

1-3

AKTIVIERUNG

Entferne einen Würfel, um eine Einheit von Veteranen oder einen Kriegsherrn zu aktivieren.

4-5

6

ANGRIFF

Nahkampf

Du erhältst 3 Angriffswürfel (4 Angriffswürfel, wenn der abgelegte Würfel eine 6 ist). Darf nur von einer deiner berittenen Einheiten benutzt werden.

Am Ende des Nahkampfes erhält die Einheit eine zusätzliche Ermüdungsmarke.

1-3

4-5

6

KOMMANDANT

Befehle

Wirf eine beliebige Anzahl deiner bereits geworfenen SAGA Würfel erneut ODER wähle einen deiner bereits geworfenen SAGA-Würfel und ändere sein Symbol in ein beliebiges Symbol.

1-3

4-5

6

Kämpfer

AKTIVIERUNG

Entferne einen Würfel, um eine Einheit von Kriegern zu aktivieren.

1-3

4-5

VERFOLGUNG

Nahkampf

Wenn dein Gegner am Ende dieses Nahkampfes zum Rückzug gezwungen ist, wirf einen W6 für jedes sich zurückziehende Modell, das kein Kriegsherr ist. Wenn das Wurfresultat höher ausfällt als die modifizierte Rüstung des Modells, entfernst du es als Verlust.

1-3

FÜHRUNG

Aktivierung / Reaktion

Nachdem dein Gegner mit Hilfe von Würfeln einen oder mehrere seiner Einheiten aktiviert hat, verhindere die Aktivierung einer dieser Einheiten.

4-5

6

Miliz

AKTIVIERUNG

Entferne einen Würfel, um eine Einheit von Bauern zu aktivieren.

4-5

6

FORMATION

Nahkampf

Du darfst alle deine verpatzenden Verteidigungswürfel einmal neu werfen.

1-3

+

1-3

FÜR GONDOR!

Aktivierung

Aktiviere deinen Kriegsherrn und alle Einheiten in L von ihm. Du darfst mit diesen Aktivierungen keine Nahkämpfe einleiten. Diese Aktivierungen verursachen keine Ermüdungsmarken.

6

+

6

AKTIVIERUNGSPOOL

BEFEHLE

Entferne einen Würfel, um zwei zusätzliche SAGA Würfel zu werfen.

6

WACHSAM

Nahkampf

Du erhältst einen Angriffswürfel. Zusätzlich erhält du einen weiteren Angriffswürfel für jede weitere Ermüdungsmarke, welche die gegnerische(n) Einheit(en) besitzen.

4-5

6

HETZJAGD

Befehle

Wähle eine erschöpfte gegnerische Einheit. Entferne zwei Modelle aus dieser Einheit. Entferne dann eine Ermüdungsmarke von dieser Einheit. Du darfst diese Fähigkeit nicht auf einem Kriegsherrn anwenden.

4-5

ANGRIFFSPOOL

Nahkampf oder Beschuss

Entferne einen Würfel, um einen Angriffswürfel zu erhalten (zwei, wenn der entfernte Würfel eine 6 war).

1-3

4-5

6

SCHILDWALL

Nahkampf oder Beschuss/ Reaktion

Erhöhe die Rüstung deiner Einheit für die Dauer dieses Nahkampfes bzw. Beschusses um 1.

1-3

+

6

KRIEGSKUNST

Befehle

Gib drei verschiedene gegnerischen Einheiten je eine Ermüdungsmarke.

6

+

6

DE HERR DER RINGE

MINAS TIRITH

KERN-EINHEITEN

Hauptmann (1 Kriegsherr)

Punkte: 0
SAGA Würfel: 2
Nahkampf: 5 Würfel
Beschuss: 2 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 5 / 6 bei Beschuss
Bewegung: M (L = beritten)
Waffe: Handwaffe
Option: beritten (Rüstung – 1 /Beschuss)

Ritter (3 Veteranen)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 2
Nahkampf: 2 Würfel
Beschuss: 1 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 5 (Verteidigung +4)
Bewegung: M (L = beritten)
Option: beritten + Lanze (Rüstung – 1 /Beschuss) oder unberitten + Handwaffe

Kämpfer (8 Krieger)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 1
Nahkampf: 1 Würfel
Beschuss: 1 Würfel je 2 Krieger
Ermüdung: 3
Rüstung: 4
Bewegung: M (L = beritten)
Waffe: Handwaffe
Option: Bögen (Rüstung – 1)

Miliz (12 Bauern)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 0
Nahkampf: 1 Würfel je 3 Bauern
Beschuss: 1 Würfel je 2 Bauern
Ermüdung: 2
Rüstung: 3
Bewegung: M
Waffe: Bogen
Option: Handwaffe (dann 1 Würfel je 2 Bauern im Nahkampf)

OPTIONALE EINHEITEN

Wächter der Veste / Elite (3)

Punkte: 2
SAGA Würfel: 1
Nahkampf: 3 Würfel
Beschuss: 1 Würfel
Ermüdung: 3
Rüstung: 5 (Verteidigung +4)
Bewegung: M
Waffen: Handwaffe

Sonderregeln

Furchtlos: Die Einheit erhält keine Ermüdungsmarken nach einem Nahkampf.

Halte Stand! Am Ende eines Nahkampfes, noch bevor irgendwelche Ermüdungsmarken verteilt werde oder die Einheiten sich trennen, kann die Wache der Veste eine weitere Nahkampfrunde mit den Überlebenden durchführen.

Dol Amroth/ Elite (3)

Punkte: 2
SAGA Würfel: 1
Nahkampf: 3 Würfel
Beschuss: 1 Würfel je 2 Krieger
Ermüdung: 3
Rüstung: 5 (Verteidigung +4)
Bewegung: M
Waffe: Handwaffe
Option: beritten + Lanze (Rüstung – 1 /Beschuss) oder unberitten + Handwaffe

Sonderregeln

Furchtlos: Die Einheit erhält keine Ermüdungsmarken nach einem Nahkampf.

Waffenbrüder: Diese Einheit darf ebenfalls, wie ein Kriegsherr, die Regel "Seite-an-Seite" verwenden. Die andere beteiligte Einheit dieser Aktion benötigt dazu allerdings eine eigene Aktivierung.

HELDEN

Faramir / Kriegsherr (1)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 3
Nahkampf: 5 Würfel
Beschuss: 1 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 5 / 6 bei Beschuss (Verteidigung +4)
Bewegung: M (L = beritten)
Waffe: Handwaffe
Option: beritten (Rüstung – 1 /Beschuss)

Sonderregeln

Furchtlos: Die Einheit erhält keine Ermüdungsmarken nach einem Nahkampf.

BEHERZT: Entferne eine Ermüdungsmarke deines Kriegsherrn und von allen eigenen Einheiten in Reichweite von M zu ihm (immer unmittelbar vor der ersten Aktivierung einer Runde von Faramir).

Imrahil / Kriegsherr (1)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 3
Nahkampf: 5 Würfel
Beschuss: 2 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 5 / 6 bei Beschuss (Verteidigung +4)
Bewegung: M (L = beritten)
Waffe: Handwaffe
Option: beritten + Lanze (Rüstung – 1 /Beschuss) oder unberitten + Handwaffe

Sonderregeln

Furchtlos: Die Einheit erhält keine Ermüdungsmarken nach einem Nahkampf.

UNSTERBLICHER RUHM: Er kann einmal pro Runde alle eignen Ritter in Reichweite von L aktivieren.