

DE HERR DER RINGE

NAH-HARAD

Einleitung

In der Sprache Sindarin waren die Südlande von Mittelerde unter dem Namen *Haradwaith* bekannt. Der nördliche Teil dieser Region nannte man NAH-HARAD. Die Menschen dieser oft öden und wüsten Ebenen, die Haradrim, galten als dunkelhäutig und schwarzhaarig. Die Haradrim lebten in kleinen Königreichen, von denen viele bereits früh unter den Schatten Saurons gefallen waren und den Dunklen Herrscher als ein gottgleiches Wesen sahen, das es zu verehren galt. Er war es auch, der stets den Samen der Zwietracht unter den Königreichen der Haradrim säte, um zu verhindern, dass ein einzelner mächtiger Herrscher und möglicher Konkurrent heranwachsen konnte. Nur in Zeiten der Bedrängnis ließ er einen Großkönig, den *chdâh*, aus den Reihen der adligen Haradrim hervortreten. Dieser *chdâh* sollte sicherstellen, dass dem Dunklen Herrscher ein großes Bündnisheer der vereinigten Reiche von Nah- und Weit-Harad zur Verfügung stand. Jedes Herrscherhaus Harads musste in diesen Zeiten dem *chdâh* hochrangige Adlige stellen, die seine Leibwache, die gefürchteten *lâizâl* bildeten. Diese kämpften in schweren, goldenen Rüstungen unter dem Banner *syâh âfei*, der schwarzen Schlange, dem Feldzeichen des *chdâh*.

Die Krieger von Harad waren streng in Kasten unterteilt. Die Adligen und besten Kämpfer waren die *âsb swâr*, die schwere Reiterei, die mit den Waffen der Ehre, dem Langspeer *symâ* und dem Bogen den Tod über die Feinde brachte. Die freien Männer der großen Ebenen von Nah-Harad wurden *mhârb* genannt. Sie bildeten oft Kampfformationen von Scherfbewaffneten und Bogenschützen, die tief gestaffelt den fliegenden Tod, den *pykân*, auf den Gegner herabregnen ließen. Wie Sandfliegen umschwärmten diese Formationen die *martiya*, die unfreien und beflecken der Haradrim. Diese gewaltige Masse an Unwürdigen und Sklaven fochten nur leicht gerüstet und mit minderwertigen Waffen, wie dem *chârdâr*, dem Wurfspieß.

Das ganze Heer kämpfte wie ein einziger Organismus, eine große Schlange, in dessen Mitte das Herz, der *chdâh* den Rhythmus der Schlacht bestimmte. Aber auch die Adligen, die *âschrâf* der kleinen Königreiche konnten oft allein große Streitkräfte ins Feld schicken, die nach dem gleichen Muster ihre Schlachtreihen bildeten. Gefürchtet waren die wilden Nomadenstämme der offenen Ebenen von Harad. Die Hauptlinge dieser Stämme brachten stehst die mächtigsten Reiterkrieger hervor. In den Tagen des Ringkrieges galt *sâlâr* als Favorit Saurons. Er stand an der Spitze der Reiter Harads und zeichnete sich in vielen Schlachten aus, bevor er auf den Pelennor-Feldern sein Leben aushauchte.

Aus den Wäldern Weit-Harads bezogen die Königreiche von Nah-Harad die mächtigen *mûmakil*, riesige, graue Untiere, mit gebogenen Stoßzähnen und langen Rüsseln. Diese gigantischen Tiere wurden in jahrelanger Arbeit zu Kampfmaschinen trainiert, die in der Schlacht Türme mit Bogenschützen auf ihren Rücken trugen. Oft fand man in den Reihen der großen Heere Nah-Hards Stammesverbände der *ânsân*, wie die Bewohner der Waldgebiete Weit-Hards sich selbst nannten. Diese wilden Krieger mit schwärzlicher Haut kämpften oft mit vergifteten Waffen, die dem Feind einen langsamen und qualvollen Tod schenkten.

Mûmakil (Erläuterungen zum Schlachtplan)

Ein *mûmak* kann keine Fähigkeiten des Schlachtplans verwenden. Er kann jedoch SAGA Würfel aus dem Angriffspool im Nahkampf nutzen.

Turm

Das Tier kann in seinem Turm einen Kriegsherren und eine weitere Einheit, insgesamt aber nicht mehr als 13 Figuren befördern. Die Figuren auf dem Turm haben ein 360 Grad Schussfeld. Die Entfernung wird immer in Schussrichtung der Figur und von der Base des *mûmak* gemessen. Umgekehrt können die Einheiten im Turm aber auf die gleiche Weise beschossen werden. D.h. die Entfernung wird vom Schützen zur Base des *mûmakil* gemessen. Alle Figuren im Turm befinden sich außerdem in weicher Deckung und können nur durch fliegende Einheiten im Nahkampf angegriffen werden. Die Figuren im Turm können diesen während des Spiels nicht verlassen.

Niedertrampeln

Alle Figuren (befeundete und feindliche) innerhalb K zu einem sich bewegendem *mûmakil* müssen eine Verteidigungswurf von 3+ durchführen (es ist keine Modifikation möglich), um den mächtigen Füßen des Giganten zu entrinnen. Misslingt der Wurf, wird die Figur zertrampelt und als Verlust entfernt.

Zäh

Ein *mûmak* ist äußerst schwer zu töten. Aus diesem Grund ignoriert er jeweils die ersten 3 Treffer und hat gegen Beschuss einen Verteidigungswurf von 3+ und einen Verteidigungswurf von 4+ im Nahkampf. Wird der *mûmakil* getötet, sind auch alle Modelle im Turm ausgeschaltet.

Unberechenbar

Erhält ein *mûmak* einen Treffer, der nicht durch einen Verteidigungswurf negiert wird, bewegt sich der *mûmak* M in eine Zufallsrichtung.

Furcht

Alle Reitereinheiten auf Pferden erhalten eine Ermüdungsmarke, sobald sie sich innerhalb von K zu einem *mûmak* befinden und aktiviert werden.

DER HERR DER RINGE

NAH-HARAD

Beliebig oft pro Runde

Einmal pro Runde

âschrâf / âsb swâr

AKTIVIERUNG

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

1-3

4-5

6

mhâr

AKTIVIERUNG

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

1-3

4-5

martiya

AKTIVIERUNG

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

4-5

6

AKTIVIERUNGSPOOL

BEFEHLE

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

6

ANGRIFFSPOOL

Nahkampf oder Beschuss

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

1-3

4-5

6

FORMATION

Nahkampf

Wähle eine eigne Einheit, die nicht am Nahkampf beteiligt ist. Erhalte die Anzahl von Würfeln, die der Hälfte der Angriffswürfel entspricht, welche die Modelle der Einheit in Reichweite von K zur Kampfeinheit generieren würden (Angriffs- oder Verteidigungswürfel oder eine Mischung aus beiden).

1-3

+

1-3

UNTERSTÜTZUNG

Nahkampf

Eine eigene, mit Bögen ausgerüstete Einheit in M zum Nahkampf darf sofort einen Beschuss durchführen und dabei eine feindliche Einheit als Ziel wählen, die an diesem Nahkampf beteiligt ist (deine Einheiten in diesem Nahkampf, blockieren nicht die Sichtlinie des Beschusses).

4-5

6

ZURÜCKWEICHEN

Nahkampf

Bestimme eine deiner berittenen Einheiten, die an diesem Nahkampf beteiligt ist. Am Ende dieses Nahkampfes wird deine Einheit zurückweichen, auch, wenn die gegnerische Einheit zum Zurückweichen gezwungen wurde. Die Bewegung dieses Zurückweichens, ist auf L erhöht.

4-5

HÂMY

Nahkampf

Während Schritt 6 dieses Nahkampfes darfst du jeden Verlust, den deine Einheit erleidet streichen, wenn du stattdessen ein eigenes Nicht-Bauer Modell, innerhalb von K zur Einheit entfernst

4-5

6

NEU FORMIEREN

Befehle oder Befehle / Reaktion

Wähle 2 von deinen Nicht-Bauer Einheiten, die sich in K zueinander befinden. Entferne bis zu 2 Ermüdungsmarken von einer dieser Einheiten und gebe diese der anderen Einheit.

1-3

PYKÂN

Aktivierung

Wähle bis zu zwei deiner Einheiten aus und aktiviere sie für eine Beschuss-Aktion. Für diesen Beschuss darfst du befreundete Einheiten ignorieren, welche sonst die Sichtlinie blockieren würden.

1-3

+

4-5

STURM DER WÜSTE

Aktivierung

Aktiviere bis zu 3 Einheiten von Bauern. Diese Aktivierung verursacht keine Ermüdungsmarken.

4-5

SYMÂ

Aktivierung

Aktiviere 1 deiner berittenen Veteranen (ohne Bögen) für eine Bewegung. Wenn diese Aktion in einem Nahkampf endet, werfe sofort 1W6 für jedes Modell deiner Einheit, dass in Kontakt mit einem feindlichen Modelle ist. Für jedes Ergebnis von 4+, addiere einen Treffer zu der Zahl von Treffern, die deine Einheit in Schritt 4 erzielt.

4-5

+

6

ABLENKUNG

Aktivierung / Reaktion

Verwende diese Fähigkeit sofort, wenn eine feindliche Einheit innerhalb von M zu einer deiner mit Bögen bewaffneten Einheit aktiviert wird. Diese feindliche Einheit darf keine deiner mit Bögen bewaffneten Einheiten angreifen, wenn sie stattdessen auch eine Einheit ohne Bögen erreichen könnte.

1-3

4-5

6

CHDÂH

Aktivierung

Aktiviere eine beliebige Anzahl von eignen Einheiten innerhalb von L zu deinem Kriegsherrn. Diese Aktivierungen verursachen keine Ermüdung. Dein Kriegsherr erhält dafür die Anzahl von Ermüdungsmarken, die der auf diese Weise aktivierten Einheiten entspricht.

1-3

+

4-5

DE HERR DER RINGE

NAH-HARAD

KERN-EINHEITEN

âschrâf (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)

âsb swâr (4 Veteranen)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 1
Nahkampf: 2 Würfel
Beschuss: 1 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 5
Bewegung: M (L = beritten)
Waffe: Handwaffe
Option: beritten (Rüstung - 1 / Beschuss)
Bögen (Rüstung - 1 / Nahkampf)

mhârb (8 Krieger)

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

martiya (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: Wurfspeere

OPTIONALE EINHEITEN

mûmakil / Bauer (1)

Punkte: 4
SAGA Würfel: 0
Nahkampf: 10 Würfel
Beschuss: -
Ermüdung: 3
Rüstung: 5
Bewegung: M
Waffen: Stoßzähne und Rüssel

Sonderregeln (s. Erläuterungen)

Ein mûmak kann keine Fähigkeiten des Schlachtplans verwenden. Er kann jedoch SAGA Würfel aus dem Angriffspool im Nahkampf nutzen.

- Turm
- Niedertrampeln
- Zäh
- Unberechenbar
- Furcht

ânsân / Krieger(8)

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

Sonderregeln

VERGIFTETE WAFFEN: Wird eine Einheit von vergifteten Waffen getroffen, werden die Verteidigungswürfel mit einem Bonus von + 1 durchgeführt. Alle nicht verteidigten Treffer führen wie üblich zu Verlusten. Zu Beginn der nächsten Runde wird für die verteidigten Treffer ein erneuter Verteidigungswurf notwendig. Auch dieser Verteidigungswurf erhält einen Bonus von +1. Um diesen Vorgang in Erinnerung zu rufen, werden neben die betroffene Einheit die erfolgreich verteidigten Trefferwürfel gelegt.

VERTRAUT MIT MÛMAKIL: Für die ânsân gilt die mûmakil-Sonderregel „Niedertrampeln“ nicht.

HELDEN

chdâh/ Kriegsherr (1)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 3
Nahkampf: 1 Würfel
Beschuss: 1 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 4
Bewegung: M (L = beritten)
Waffe: Handwaffe
Option: beritten (Rüstung - 1 / Beschuss)

Sonderregeln

GROSSKÖNIG: Die Sonderregel „Stolz des Kriegsherrn“ kann der chdâh nicht verwenden. Wenn der chdâh als Verlust entfernt wird, ist das Spiel beendet und der Spieler der den chdâh führt hat sofort verloren.

LEIBWACHE: Eine Armee, die vom chdâh als Kriegsherr geführt wird, darf nur Veteranen einhalten.

LÂIZÂL: Veteranen zu Fuß haben eine Rüstung von 6 und können optional mit Bögen bewaffnet sein (Rüstung -1). Eine Einheit Veteranen zu Fuß, die ihre Bewegung außerhalb von M zum Kriegsherrn beginnt, erhält zu Beginn der Aktivierung eine Ermüdungsmarke.

Die Veteranen können beritten sein. Auch die berittenen Veteranen haben eine Rüstung von 6. Sie erhalten keine Ermüdungsmarke außerhalb von M zum Kriegsherrn, sie erhalten jedoch eine zusätzliche Ermüdungsmarke für jede Bewegungsaktion nach der ersten Bewegung.

sâlâr/ Kriegsherr (1)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 3
Nahkampf: 5 Würfel
Beschuss: 2 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 5
Bewegung: L + K (beritten)
Waffe: Handwaffe

Sonderregeln

REITERFÜRST: sâlâr gilt als der beste Reiter Nah-Harads. Er hat immer eine Bewegung von L+S und kann sich außerdem durch eigene Einheiten hindurchbewegen.

VASALL SAURONS: Die Macht Saurons gibt sâlâr 1 x pro Spiel die Möglichkeit, all seine Ermüdungsmarken zu Beginn einer eigenen Aktivierung zu entfernen.