

ROHANS KÖNIGSLANDE

Einleitung

Zwischen dem großen Fluss Anduin und dem Ered Nimrais, dem Weißen Gebirge, lag das Königreich Rohan, die Riddermark oder Lôgrad, wie es die Rohirrim in ihrer Sprache nannten. Ein weites Land mit grasbewachsenen Ebenen und Hügeln. In der Region Westfold fand man einst die Hauptstadt Edoras, die mächtige Festung Helms Klamm sowie die Pforte von Rohan. Orte, die in den Tagen des Ringkrieges bedeutende Ereignisse und große Schlachten sahen. Hier war auch der Sitz des Königs und aus diesem Grund galt der Name Königslande für diese Gegend.

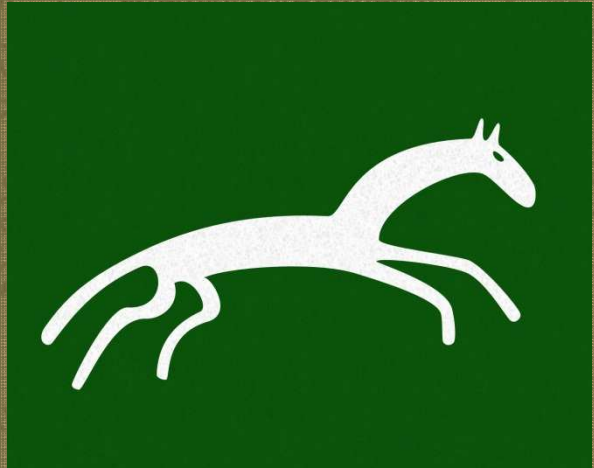
Die Rohirrim, Pferdeherren in der Sprache Sindarin, waren Nachkommen der Éothéod, Menschen die einst im Tal des Anduin siedelten. Sie wurden als stolz und eigenwillig, aber aufrichtig und großzügig im Denken und Handeln; kühn, aber nicht grausam; klug, aber nicht gelehrt beschrieben. Seit den Zeiten Erols des Jungen gab es eine Waffenbrüderschaft zwischen Rohan und Gondor, denn als Dank für die Hilfe in der Schlacht auf dem Feld von Celebrant erhielten die Éothéod das Land Calenardhon als neues Siedlungsgebiet, welches sie später Rohan nannten. Eine Feindschaft hegen sie mit den Dunländern, von denen sie verächtlich als Forgoil, also Flachsköpfe bezeichnet wurden.

Die großen und blonden Rohirrim waren mutige Krieger, jedoch ein Bauernvolk, das von Viehzucht und Ackerbau lebte. Sie wohnten nicht in großen Siedlungen, sondern als verstreutes Volk, das sich auf einzelne Gehöfte und kleine Dörfer verteilte. Sie galten als die besten Reiter Mittellandes und die weiten Graslande brachten Pferde, die Mearas, von unglaublicher Kraft und Ausdauer hervor.

*Reiter von Rohan, rüstet zum Kampfe!
Untaten droh'n, Dunkel im Osten.
Hengst sei gesattelt, Horn erschalle!
Auf, Eorlingas!*

Der König Rohans galt auch als oberster Befehlshaber des Heeres. Er führte das mächtige Reiterheer, das Éohere genannt wurde und welches unter dem Banner des weißen, springenden Pferd in die Schlacht zog. Seine Leibwache, ein Aufgebot der besten Krieger der Mark, war als die Männer des Königs bekannt. Drei Marschälle standen dem König zur Seite, die jeweils dem dritten Teil der Éohere vorstanden. Das gesamte Aufgebot der Riddermark bestand aus 12.000 Reitern, die in Gruppen von je 120 Mann unterteilt waren. Jede diese Einheiten, Éored genannt, wurde von einem Hauptmann geführt und nicht selten fand man in einer Éored ausschließlich Männer einer Sippe. Die Reiterkrieger waren in lange glänzende Kettenhemden gewandet, trugen runde bemalte Reiterschilde und schwere Eschenspeere. Neben Schwert, Speer und Axt kämpften die Rohirrim auch sehr geschickt mit dem Bogen.

Selbst im vollen Galopp brachten sie ihre Pfeile noch sicher ins Ziel. So gerüstet zogen die Söhne Erols, die Eorlingas, mit Hörnerschall und Gesang in die Schlacht.



Am Ende des dritten Zeitalters saß König Theoden, Thengels Sohn, in der goldenen Halle Meduseld. Seine Taten im Ringkrieg brachten ihm den Ruhm, den schon die berühmten Könige Eorl und Helm Hammerhand zu Helden von Lieder und Geschichten machten. Nach dem Tod seines Sohnes Théodred, der in der Schlacht an den Furten des Isen schwer verwundet wurde, nahm Éomer, der Neffe des Königs, den Platz als erster Marschall der Mark ein und wurde schließlich, nach dem Tod Theodens selbst König von Rohan.



*Wo sind Reiter und Ross und das Horn, das weithin
hallende?*

*Wo sind Harnisch und Helm und das Haar, das glänzend
wallende?*

*Wo ist die Hand an der Harfe? Wo ist das lodernde Feuer?
Wo nun Frühling und Herbst und voll reifen Kornes die
Scheuer?*

*Lang vergangen wie Regen im Wald und Wind in den Ästen;
Im Schatten hinter den Bergen versanken die Tage im
Westen.*

*Wer wird den Rauch des toten Holzes sammeln gehen
Oder die flutenden Jahre vom Meer wiederkehren sehen?*

ROHANS KÖNIGSLANDE

Beliebig oft pro Runde

Einmal pro Runde

MARSCHALL/ EROLINGAS

AKTIVIERUNG

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

1-3

4-5

6

BLUTTAG

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

ZIELT GUT!

Beschuss

Du darfst alle Angriffswürfel, die keinen Treffer erzielt haben, einmal neu werfen.

1-3

+

6

ROHIRRIM

AKTIVIERUNG

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

1-3

4-5

FÜR DEN KÖNIG

Nahkampf

Wenn du mit deiner Einheit in diesen Nahkampf mindestens doppelt so viele Treffer verursachst wie sie selbst erleidet, wird jeder bei einem Gegner erzielte Treffer zu zwei Treffern.

4-5

+

6

ZIELT HOCH!

Befehle

Bis zum Ende deines Spielzugs verdoppelt sich die Reichweite aller deiner Bögen (auf 2 x L).

4-5

BAUERN der MARK

AKTIVIERUNG

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

4-5

6

AUFPRALL

Nahkampf

Wenn deine im Nahkampf gebundene Einheit beritten ist und gegen eine nicht berittene gegnerische Einheit kämpft, entferne sofort einen an diesem Nahkampf beteiligte gegnerischen Krieger oder zwei an diesem Nahkampf beteiligten Bauern aus dem Spiel.

1-3

+

1-3

BOGENSCHÜTZEN!

Aktivierung

Aktiviere sofort alle deine mit Schusswaffen ausgerüsteten Einheiten. Sie dürfen mit dieser Aktivierung nur Schießen. Für diese Aktivierung erhalten die Einheiten keine Ermüdungsmarken.

4-5

+

6

AKTIVIERUNGSPOOL

BEFEHLE

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

6

NACHSTELLEN

Nahkampf

Wenn sich die gegnerische(n) Einheit(en) am Ende dieses Nahkampfes zurückziehen müssen, aktiviere sofort eine deiner berittenen, an diesem Nahkampf beteiligten Einheiten für eine Bewegung. Diese Bewegung erzeugt keine Ermüdung.

6

EORLS SCHRECKEN

Befehle

Aktiviere eine berittene Einheit. Wenn die Einheit mit dieser Aktivierung einen Gegner im Nahkampf bindet, erhält diese gegnerische Einheit sofort eine Ermüdungsmarke.

1-3

+

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

HELMS HORN

Nahkampf

Dein Kriegsherr erhält fünf Angriffswürfel und darf alle verpatzten Angriffswürfel einmal neu werfen. Am Ende dieses Nahkampfes erhält dein Kriegsherr drei Ermüdungsmarken.

6

+

6

JAGEN

Befehle

Aktiviere eine berittene Einheit für eine Bewegung. Die Bewegung dieser Einheit erhöht sich zusätzlich um K und darf unbehindert durch befreundete Modelle und Einheiten hindurchführen.

1-3

+

4-5

ROHANS KÖNIGSLANDE

KERN-EINHEITEN

Marschall (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)

Erolingas (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)

Rohirrim (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: beritten (Rüstung – 1 / Beschuss) und /oder Bögen (Rüstung – 1 / Nahkampf)

Bauern der Mark (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

OPTIONALE EINHEITEN

Männer des Königs / Elite (4)

Punkte: 2
SAGA Würfel: 1
Nahkampf: 2 Würfel
Beschuss: 1 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 5
Bewegung: M (L = beritten)
Waffen: Handwaffe
Option: Beritten (Rüstung – 1 / Beschuss) und /oder Bögen (Rüstung – 1 / Nahkampf)

Sonderregeln

ROHANS HELDEN: Immer wenn die Einheit aktiviert wird, darf sie 2 Aktionen (nur Bewegung und Beschuss) durchführen und erhält dafür nur 1 Ermüdungsmarke. Will die Einheit lediglich „rasten“, gilt diese Regel nicht.

IN HÖCHSTER NOT: Die Einheit darf im Nahkampf 3 statt der üblichen 2 Kampfwürfel verwenden. Sie erhält dann jedoch 2 Ermüdungsmarken am Ende des Kampfes.

Die drei Jäger / Elite (3)

Punkte: 2
SAGA Würfel: 1
Nahkampf: 3 Würfel
Beschuss: 2 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 5 (Verteidigung +4)
Bewegung: M (L = beritten)
Option: beritten (Rüstung – 1 / Beschuss)

Sonderregeln

- Die 3 Jäger gelten für die Aktivierung als Elite, dürfen aber keine Eigenschaften des Schlachtplanes verwenden.
- Aragorn: Schwert/ Messer (gilt als Wurfspeer) / 1 zusätzlicher Lebenspunkt (wie Kriegsherr).
- Legolas: Bogen (Reichweite 2 x L / Fehlschüsse dürfen wiederholt werden)
- Gimli: Zwergenaxt (beidhändig = -1 Rüstung für Gegner (nicht für Gimli!) / Wurfaxt (gilt als Wurfspeer).

HELDEN

Theoden / Kriegsherr (1)

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

Sonderregeln

OHNE FURCHT: Theoden erhält niemals Ermüdungsmarken. Außerdem darf jede eigene Einheit in M von ihm, am Beginn der Rohan-Spielrunde (noch bevor die SAGA Würfel geworfen wurden) je eine Ermüdungsmarke entfernen.

FOLGT MIR! Mit der Sonderregel „Wir gehorchen“ kann Theoden bis zu 2 Einheiten in S aktivieren. Diese Aktivierungen dürfen jedoch keine Nahkampf einleiten, können aber für eine Bewegung oder Beschuss genutzt werden.

Eómer / Kriegsherr (1)

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

Sonderregeln

LEGENDÄR: Jede gegnerische Einheit erhält nach dem Nahkampf mit Eómer 1 zusätzliche Ermüdungsmarke.

GEÜBTER KÄMPFER: Eómer darf im Nahkampf alle fehlgeschlagenen Verteidigungswürfe einmal wiederholen.