

# Elben

## Sonderregeln:

Am Anfang des Spiels muss der Elbenspieler entscheiden, aus welchem Stamm der Elben sich sein Hauptkontingent bildet. Diese Entscheidung verleiht deiner Armee die volksspezifischen Sonderregeln. Zudem können die besonderen Einheiten und die namhaften Helden nur für jeweils ihr eigenes Volk rekrutiert werden.

Elben können Veteranen und Krieger ins Feld schicken, der Einsatz von Miliz bleibt Noldor und Sindar aufgrund ihrer geringen Zahl jedoch versagt.

Elbische Kriegsherren, Veteranen und Krieger dürfen Bögen erhalten, was jedoch ihre Rüstung um 1 senkt.

Bis zu 2 deiner Einheiten dürfen Gleven erhalten, was ihre Rüstung um 1 senkt, ihnen jedoch +1 auf ihre Trefferwürfe gewährt.

**Zorn:** Jede elbische Einheit startet mit 0 Zorn in die Schlacht. Lethargie und Unentschlossenheit rauben ihnen ihre Tatkraft. Wird jedoch ein Kämpfer entfernt, so steigert sich ihr Zorn auf das Böse und ihre Verzweiflung über ihr Exil in Mittelerde. Für jeden getöteten Veteranen sowie für alle 2 toten Krieger erhält die betroffene Einheit 2 Zorn bis hin zu einem Maximum von 6 Zorn. Viele der stärksten Fähigkeiten sind von dem Grad ihres Zorns abhängig.

Der elbische Kriegsherr bewahrt am Anfang des Spiels einen klaren Kopf. Mit jeder vollständig ausgelöschten Einheit erhält er jedoch ebenfalls 2 Zorn, bis hin zu einem Maximum von 6.

Zorn kann durch den Aktivierungspool „Vorahnung“ vorübergehend künstlich erhöht werden. Alle Lethargie hat den Elben nicht ihr Gespür für den Verlauf der Dinge nehmen können.

## Noldor

- Noldor-Veteranen dürfen beritten ins Feld ziehen.
- Segen der Valar: 1x pro Spielzug darf der Spieler einen SAGA Würfel neu werfen.

## Sindar

- Lembas Brot: Alle Einheiten erhöhen ihre Erschöpfungsgrenze um 1

## Nandor

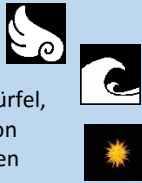
- Alle Einheiten mit Bögen sind zusätzlich mit Elbenumhängen ausgerüstet. Diese lassen sie in den Augen ihrer Gegner als schwer zu treffen erscheinen, weshalb Einheiten mit Elbenumhängen nur innerhalb einer Distanz von M beschossen werden dürfen. In Wäldern verringert sich diese Distanz auf S.
- Avari dürfen Wildlinge (=Bauern) einsetzen, die Wurfdolche (Reichweite K) und Elbenumhänge tragen, jedoch nicht von Zorn profitieren.

Legende: 1-3  4-5  6 

### Ältester/Eldar

#### Aktivierung

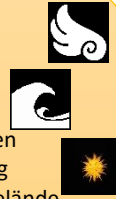
Entferne einen Würfel, um eine Einheit von Veteranen oder den Kriegsherren zu aktivieren.



### Yavanna

#### Aktivierung

Deine Einheiten dürfen sich für einen Spielzug ungehindert durch Gelände bewegen.



### Adleraugen

#### Beschuss

Die von dir beschossene Einheit erhält so viele Treffer wie das Zornniveau der schießenden Einheit.



### Sternenkinder

#### Aktivierung

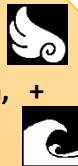
Entferne einen Würfel, um eine Einheit von Kriegeren zu aktivieren.



### Elbereth

#### Nahkampf/Reaktion, + Beschuss/Reaktion

Nachdem dein Gegner eine seiner Einheiten aktiviert hat um dich anzugreifen oder zu beschießen, erhält er bevor die Aktivierung ausgeführt wird einen Müdigkeitsmarker.



### Ulmos Segen

#### Aktivierung

Aktiviere eine Einheit und bewege sie entsprechend ihrem Zorn SK/K/M. Die Einheit darf weder Schießen noch einen Nahkampf einleiten. Entferne einen Müdigkeitsmarker.



### Avari

#### Aktivierung

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



### Musik der Alten

#### Aktivierung/Reaktion

Wird eine gegnerische Einheit aktiviert, so muss sie würfeln. Bei 1-3 bewegt sie sich auf deine nächste Einheit zu. Bei 5-6 bleibt sie stehen und erhält einen Müdigkeitsmarker. Bei 6 darf sie ihre Aktivierung durchführen.



### Valinor

#### Befehle

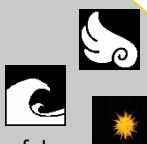
Alle Einheiten ohne Zorn sehen sich nach ihrer Heimat Valinor und stehen in Kontakt mit den Valar. Diese erhöhen ihre Bewegung um SK.



### Vorahnung

#### Befehle

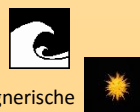
Alle SAGA Würfel auf dem Feld müssen unterschiedliche Symbole haben. Entferne einen Würfel um einer Einheit für diese Runde 2 Zorn zu geben.



### Strategisches Geschick

#### Aktivierung

Befindet sich eine gegnerische Einheit in K um eine deiner im Gelände befindlichen Einheiten, führe einen Fernkampf gegen den Feind mit halb so vielen Angriffswürfeln wie er Modelle hat durch.



### Nirnaeth

#### Nahkampf

Du erhältst so viele Angriffswürfel wie dein Zorn gerade beträgt. Die feindliche Einheit erhält halb so viele.



### Angriffspool

#### Nahkampf oder Beschuss

Entferne einen Würfel, um einen Angriffs- oder einen Verteidigungswürfel zu erhalten. (2, wenn der entfernte Würfel eine 6 war)



### Feanors Eid

#### Aktivierung

Die aktivierte Einheit erhält +1 auf ihre Rüstung und erhält +1 auf ihre Trefferwürfe. Sie darf dafür von keiner anderen BB-Fähigkeit in diesem Spielzug profitieren.



### Krieg des Zorns

#### Befehle

Bis zum Ende des Spielzugs zählen alle deine Einheiten als hätten sie Zorn 6.



## Standardeinheiten

### Ältester/Kriegsherr (1)

**Punkte:** 0

**SAGA Würfel:** 2

Nahkampf: 5 Würfel

Beschuss: 2 Würfel

Erschöpfung: 4

Rüstung: 5 Nahkampf / 6

Beschuss

Bewegung: M (L = beritten)

**Optionen:** Beritten (Rüstung – 1 /Beschuss), 2-Hand Waffe oder Bogen (Rüstung – 1)

### Eldar/Veteranen (4)

**Punkte:** 1

**SAGA Würfel:** 1

Nahkampf: 2 Würfel

Beschuss: 1 Würfel

Erschöpfung: 4

Rüstung: 5 Nahkampf

Bewegung: M (L = beritten)

**Optionen:** Beritten (Rüstung – 1 /Beschuss), 2-Hand Waffe oder Bogen (Rüstung – 1)

### Sternenkinder/Krieger (8)

**Punkte:** 1

**SAGA Würfel:** 1

Nahkampf: 1 Würfel

Beschuss: 1 Würfel pro 2

Krieger

Erschöpfung: 3

Rüstung: 4 Nahkampf

Bewegung: M

**Optionen:** 2-Hand Waffe oder Bogen (Rüstung – 1).

### Bauern (12)

**Punkte:** 1

**SAGA Würfel:** 0

Nahkampf: 1 Würfel je 3

Bauern

Beschuss: 1 Würfel pro 2

Bauern

Erschöpfung: 2

Rüstung: 3 Nahkampf

Bewegung: M

**Optionen:** Wurfbolche

## Spezialeinheiten

### Ewiger (1)

**Punkte:** 1

**SAGA Würfel:** 1

Nahkampf: 6 Würfel

Beschuss: 2 Würfel

Erschöpfung: 4

Rüstung: 5 Nahkampf

Bewegung: M (L = beritten)

**Optionen:** Beritten (Rüstung – 1 /Beschuss), 2-Hand Waffe oder Bogen (Rüstung – 1)

#### Spezial:

- **Zorn:** Ein Ewiger hat konstant 6 Zorn.
- **Furchtlos:** Er erhält keine Müdigkeit nach seinem 1. Nahkampf
- **Hochkultur:** Ein Ewiger besitzt die Sonderregel *Zähigkeit*.
- **Vereint:** Ein Ewiger besitzt die Sonderregel *Seite-an-Seite*.

### Ent (1)

**Punkte:** 2

**SAGA Würfel:** 1

Nahkampf: 8 Würfel

Beschuss: 4 Würfel

Erschöpfung: 4

Rüstung: 5 Nahkampf

Bewegung: M

#### Spezial:

- **Dicke Rinde:** Ein Ent hat 2 Extra-Lebenspunkte.
- Ein Ent darf Steine wie Wurfaffen mit einer Reichweite von M werfen.

### Avari-Sänger (3)

**Punkte:** 2

**SAGA Würfel:** 1

Nahkampf: 3 Würfel

Beschuss: 2 Würfel

Erschöpfung: 4

Rüstung: 3 Nahkampf

Bewegung: M

**Optionen:** Sänger tragen Elbenumhänge und Bögen

#### Spezial:

- **Schatten:** Avari haben Rettungswürfe von 3+.
- **Musik:** Wirf jeden Spielzug pro Sänger einen Würfel. Bei einem Stern bewege eine feindliche Einheit in L für K.
- **Wilde:** Avari profitieren nicht von Zorn, fügen im Nahkampf jedoch 2 Ermüdungsmarker zu.

## Helden

### Gil-gâlad

**Punkte:** 1

**SAGA Würfel:** 1

Nahkampf: 5 Würfel

Erschöpfung: 4

Rüstung: 5 Nahkampf / 6 Beschuss

Bewegung: M (L = beritten)

**Optionen:** Beritten (Rüstung – 1 /Beschuss)

#### Spezial:

- **Hochkönig:** Die Spezialeinheiten der anderen Völker dürfen den Noldor helfen.
- **Bannerträger:** Gil-gâlad wird von Elrond begleitet, der immer in SK Umfeld zu seinem König ist. Elrond hat Eldar-Werte, erhält jedoch -1 Verteidigung. Solange das Banner existiert wirft +3 SAGA Würfel. Stirbt Elrond, darf Gil-gâlad das Banner aufheben.
- **Schicksal:** Gil-gâlads Schild gibt ihm +1 auf Rettungswürfe, sein Speer Aeglos +1 auf seine Trefferwürfe. Fügt der gegnerische Kriegsherr Gil-gâlad auch nur 1 Verwundung zu, stirbt Gil-gâlad.

### Galadriel

**Punkte:** 1

**SAGA Würfel:** 3

Nahkampf: 5 Würfel

Erschöpfung: 4

Rüstung: 5 Nahkampf / 6 Beschuss

Bewegung: M

#### Spezial:

- **Bewahrung:** Würfel für alle Treffer (nach Verteidigungswürfen) im Umkreis von M. Bei einer 6 wird der Treffer geheilt.
- **Weise:** Du darfst pro Spielzug einen Saga-Würfel neu werfen.

### Nimrodel und Amroth.

**Punkte:** 1

**SAGA Würfel:** 3

**Spezial:**

- **Unantastbar:** Nimrodel darf nie angegriffen und angegriffen werden.
- **Lied:** Alle Einheiten im Umkreis von M legen eine Erschöpfung pro Runde ab.
- **Amroth:** Nominiere heimlich 1 Modell deiner Armee als Amroth. Stirbt dieses, stirbt auch Nimrodel. Amroth tötet mit seinem letzten Atemzug die nächsten 3 Feinde (außer Kriegsherren).