



2015

# HTL-Szenariopack

SZENARIEN IN MITTELERDE

10.08.2015

# Inhalt

---

Heldentod.....	2
Armeen.....	2
Aufstellung.....	2
Initiative.....	2
Siegesbedingungen.....	2
Duell.....	3
Armeen.....	3
Aufstellung.....	3
Initiative.....	3
Siegesbedingungen.....	3
Mein Schatz!.....	4
Armeen.....	4
Spielfeldaufbau.....	4
Aufstellung.....	4
Initiative.....	4
Siegesbedingungen.....	4
Sonderregeln: Mein Schatz!.....	4
Kundschafter.....	5
Armeen.....	5
Aufstellung.....	5
Initiative.....	5
Siegesbedingungen.....	5
Sonderregeln: Verstärkungen.....	5

# Heldentod

---

## Armeen

Jeder Spieler wählt seine Armee wie im Der Hobbit Regelbuch beschrieben aus, bis zum vorher vereinbarten Punktwert.

## Aufstellung

Dieses Szenario verwendet eine Spielfläche, bei der die Aufstellungszonen durch die Mittellinie getrennt werden (siehe z.B. "Bis in den Tod").

Jeder Spieler wirft einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis wählt eine der beiden Aufstellungszonen. Er wählt einen Kriegertrupp seiner Armee und wirft einen W6. Bei einem Ergebnis von 1-3 müssen alle Modelle dieses Kriegertrupps in der Aufstellungszone und innerhalb von 12 Zoll um die Mittellinie des Spielfelds aufgestellt werden, Bei einem Ergebnis von 4-6 können die Modelle dieses Kriegertrupps an einem beliebigen Ort der Aufstellungszone platziert werden. Unabhängig vom Wurf Ergebnis darf kein Modell weiter als 6 Zoll vom Hauptmann seines Kriegertrupps entfernt aufgestellt werden.

Ist der erste Kriegertrupp platziert, wählt der Gegner einen seiner Kriegertrupps, würfelt und platziert den Kriegertrupp wie oben beschrieben. Anschließend fahren die Spieler abwechselnd fort, so lange zu würfeln und Kriegertrupps aufzustellen, bis alle Kriegertrupps aufgestellt sind.

Aufstellungsregel: Beide Spieler müssen als ersten Kriegertrupp den auswählen, in dem sich der Armeeführer befindet.

## Initiative

Jeder Spieler wirft einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis hat im ersten Zug die Initiative.

## Siegesbedingungen

Das Spiel endet am Ende einer Runde, in der einer oder beide Armeeführer getötet werden. Zu diesem Zeitpunkt gewinnt die Armee, die die meisten Siegespunkte errungen hat, haben beide Spieler die gleiche Zahl an Siegespunkten, endet das Spiel unentschieden. Siegespunkte werden wie folgt errungen:

Du erhältst 3 Siegespunkt, wenn du dem feindlichen Armeeführer mindestens einen Lebenspunkt abgenommen hast (Lebenspunktverluste, die durch den Einsatz von Schicksal verhindert wurden, zählen nicht). Hast du den feindlichen Anführer getötet, erhältst du stattdessen 5 Siegespunkte.

# Duell

---

## Armeen

Jeder Spieler wählt seine Armee wie im Der Hobbit Regelbuch beschrieben aus, bis zum vorher vereinbarten Punktwert.

## Aufstellung

Dieses Szenario verwendet eine Spielfläche, bei der die Aufstellungszonen durch die Mittellinie getrennt werden (siehe z.B. "Bis in den Tod").

Jeder Spieler wirft einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis wählt eine der beiden Aufstellungszonen. Er wählt einen Kriegertrupp seiner Armee und wirft einen W6. Bei einem Ergebnis von 1-3 müssen alle Modelle dieses Kriegertrupps in der Aufstellungszone und innerhalb von 12 Zoll um die Mittellinie des Spielfelds aufgestellt werden, Bei einem Ergebnis von 4-6 können die Modelle dieses Kriegertrupps an einem beliebigen Ort der Aufstellungszone platziert werden. Unabhängig vom Wurf Ergebnis darf kein Modell weiter als 6 Zoll vom Hauptmann seines Kriegertrupps entfernt aufgestellt werden.

Ist der erste Kriegertrupp platziert, wählt der Gegner einen seiner Kriegertrupps, würfelt und platziert den Kriegertrupp wie oben beschrieben. Anschließend fahren die Spieler abwechselnd fort, so lange zu würfeln und Kriegertrupps aufzustellen, bis alle Kriegertrupps aufgestellt sind.

## Initiative

Jeder Spieler wirft einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis hat im ersten Zug die Initiative.

## Siegesbedingungen

Das Spiel endet, sobald eine Armee am Ende eines Spielzuges nur noch ein Viertel (25%) oder weniger ihre Anfangszahl an Modellen auf dem Spielfeld hat oder beide Armeeführer erschlagen wurden. Zu diesem Zeitpunkt gewinnt die Armee, die die meisten Siegespunkte errungen hat, haben beide Spieler die gleiche Zahl an Siegespunkten, endet das Spiel unentschieden. Siegespunkte werden wie folgt errungen:

Du erhältst Siegespunkte in Höhe der Lebenspunktverluste an gegnerischen Modellen, die dein Armeeführer im Nahkampf, durch Beschuss oder durch Magie verursacht, platziere diese Verluste also am besten getrennt von den anderen. Ein Lebenspunktverlust, der durch Schicksal verhindert wurde, bringt keine Siegespunkte.

Jeder Lebenspunkt des gegnerischen Armeeführers zählt hierbei dreifach.

# Mein Schatz!

---

## Armeen

Jeder Spieler wählt seine Armee wie im Der Hobbit Regelbuch beschrieben aus, bis zum vorher vereinbarten Punktwert.

## Spielfeldaufbau

In der Mitte des Spielfelds wird ein Marker platziert.

## Aufstellung

Platziere zuerst einen Schatz-Marker in der Mitte des Spielfeldes.

Die Armeen sind noch nicht eingetroffen, daher werden zu Beginn der Schlacht keine Modelle aufgestellt. Jeder Spieler wirft einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis bestimmt eine der langen Spielfeldkanten als seine Spielfeldkante; sein Gegner erhält die gegenüberliegende Spielfeldkante.

In der Bewegungsphase jedes Spielers, betreten die Kriegertrupps das Spielfeld jeweils über einen beliebigen Punkt an der eigenen Spielfeldkante, mindestens 6" von den Spielfeldecken entfernt.

## Initiative

Jeder Spieler wirft einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis hat im ersten Zug die Initiative.

## Siegesbedingungen

Das Spiel endet, sobald der Schatz von einem Modell über die Spielfeldkante des Gegners getragen wurde. Zu diesem Zeitpunkt gewinnt die Armee, die die meisten Siegespunkte errungen hat. Haben beide Spieler die gleiche Zahl an Siegespunkten, endet das Spiel unentschieden. Siegespunkte werden wie folgt errungen:

Du erhältst 5 Siegespunkte, wenn ein Modell mit dem Schatz-Marker das Spielfeld über die Spielfeldkante des Gegners verlässt.

## Sonderregeln: Mein Schatz!

Der Schatz muss erst aus dem Boden gegraben, oder in einer Kiste gesucht werden, bevor er fortgeschafft werden kann. Ein Modell zu Fuß, das sich am Ende seiner Bewegung in Basekontakt mit dem Marker befindet, kann versuchen den Schatz-Marker freizulegen. Wirf dazu einen W6; bei 4+ wurde der Schatz freigelegt (und von dem Modell aufgenommen, das es freilegte). Dieser Wurf darf nicht mit Heldentum modifiziert werden pro Spielzug darf immer nur ein Modell jeder Seite dies versuchen. Sobald es freigelegt wurde, gilt das Artefakt als leichtes Objekt.

Modelle mit einer Base über 25mm dürfen nicht versuchen nach dem Schatz-Marker zu graben.

Ein Modell, das den Schatz trägt, darf diesen nicht mehr freiwillig hergeben, es lässt ihn nur fallen, wenn es getötet wird. Wird es im Nahkampf getötet, erhält automatisch das Modell den Schatz, das den vorherigen Besitzer umgebracht hat.

Gollum (Goblinstadt) erhält +1 auf seinen Wurf, wenn er versucht den Schatz-Marker zu finden. Im Gegenzug darf er in diesem Szenario seinen eigenen Ring nicht benutzen.

# Kundschafter

---

## Armeen

Jeder Spieler wählt seine Armee wie im Der Hobbit Regelbuch beschrieben aus, bis zum vorher vereinbarten Punktwert.

Bevor das Spiel beginnt, wählen beide Spieler bis zu 5 Krieger aus ihrer Armee und nominieren diese als Kundschafter. Markiere diese sichtbar für deinen Gegner (z.B. kannst du einen Marker auf der Base platzieren). Helden, Unabhängige Helden und Krieger mit mehreren Lebenspunkten dürfen nicht als Kundschafter ausgewählt werden.

Die Kundschafter werden, solange sie zu Fuß kämpfen, behandelt, als würden sie einen Elbenumhang tragen.

## Aufstellung

Die Armeen sind noch nicht eingetroffen, daher werden zu Beginn der Schlacht keine Modelle aufgestellt. Jeder Spieler wirft einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis bestimmt eine der langen Spielfeldkanten als seine Spielfeldkante; sein Gegner erhält die gegenüberliegende Spielfeldkante.

## Initiative

Jeder Spieler wirft einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis hat im ersten Zug die Initiative.

## Siegesbedingungen

Das Spiel endet, sobald eine Armee am Ende eines Spielzuges nur noch ein Viertel (25%) oder weniger ihre Anfangszahl an Modellen auf dem Spielfeld hat. Zu diesem Zeitpunkt gewinnt die Armee, die die meisten Siegespunkte errungen hat, haben beide Spieler die gleiche Zahl an Siegespunkten, endet das Spiel unentschieden. Siegespunkte werden wie folgt errungen:

Du erhältst 1 Siegespunkt für jeden Kundschafter, der das Spielfeld über die gegnerische Spielfeldkante verlassen hat.

Du erhältst am Ende des Spiels 1 Siegespunkt, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde. Hast du die feindliche Armee gebrochen, und deine eigene Armee ist noch nicht gebrochen, erhältst du stattdessen 3 Siegespunkte.

## Sonderregeln: Verstärkungen

Am Ende der Bewegungsphase jedes Spielers würfelt dieser für jeden seiner noch nicht auf dem Tisch platzierten Kriegertrupps auf folgender Tabelle:

1-3: Der Kriegertrupp hat das Spielfeld noch nicht erreicht, addiert aber in der nächsten Runde +1 auf den Wurf. In Bezug auf die Modellzahl und den Bruchpunkt zählen diese Modelle, als ob sie sich auf dem Spielfeld befinden.

4-6: Der Kriegertrupp betritt das Spielfeld von einem Punkt deiner Wahl von deiner Spielfeldkante aus. Modelle dürfen in dem Zug, in dem sie das Spielfeld betreten nicht angreifen, ansonsten aber normal agieren.