



WAR OF THE RING™

VELDSLAGEN VAN DE DERDE ERA

naar het epos "In de Ban van de Ring" van

J.R.R. Tolkien

VELDSLAGEN VAN DE WAR OF THE RING

SPELREGELS

EEN UITBREIDING VOOR "WAR OF THE RING"

VAN ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI, FRANCESCO NEPITELLO

SPEELMATERIAAL

Om een scenario van *Veldslagen van War of the Ring* te spelen, heb je nodig:

- het desbetreffende **speelbord** (deze uitbreidingsset bevat een dubbelzijdig bedrukt speelbord, met op de ene zijde het koninkrijk Rohan en op de andere zijde Gondor);
 - de **actedobbelstenen** uit *War of the Ring*;
 - tenminste **vijf zeszijdige dobbelstenen** in één kleur (bijvoorbeeld de witte dobbelstenen uit *War of the Ring*) en **vijf zeszijdige dobbelstenen** in een andere kleur (bijvoorbeeld de zwarte dobbelstenen uit deze uitbreidingsset). Deze dienen als **gevechtsdobbelstenen** en **manoeverdobbelstenen**; een aantal miniaturen uit deze set en/of *War of the Ring* (zie de scenariospelregels voor specifieke informatie);
 - de stapels **gebeureniskaarten**:
 - De eerste stapel bestaat uit **30 algemene** gebeurteniskaarten, die in beide scenario's door beide spelers kunnen worden gebruikt;
 - Twee andere stapels (één voor de Duistere speler en één voor de Lichte speler) bevatten elk **16 epische** gebeurteniskaarten;
 - In elk scenario wordt verder nog gebruik gemaakt van een stapel van zes **speciale** gebeurteniskaarten (**Grima**-kaarten in het scenario *Slag om Rohan* en **Darkness**-kaarten in het scenario *Slag om Gondor*);
- In totaal bevat deze uitbreidingsset 74 gebeurteniskaarten, waarvan je er voor een scenario 68 nodig hebt.
- de **16 lorttegels** uit deze uitbreidingsset;
 - de **markercfiches** uit *War of the Ring*;
 - de **vervangende legereenheden (fiches)** uit *War of the Ring*. Als volgens de spelregels van *Veldslagen van War of the Ring* wordt gespeeld, worden deze fiches gebruikt om de opgelopen schade van een leger bij te houden en worden ze **schaderfiches** genoemd;
 - de **twee actiefiches** uit deze uitbreidingsset;
 - de **karacterfiches en karakterkaarten** van de vazallen, bondgenoten en leiders die bij de veldslag betrokken zijn (zie de scenariospelregels); uit deze uitbreidingsset;
 - gekleurde **voetjes** om de leiderminiaturen van elkaar te kunnen onderscheiden, uit deze uitbreidingsset;
 - het **lotfiche** uit deze uitbreidingsset;
 - het **eindfiche** uit deze uitbreidingsset;
 - de **leiderschapsfiches** uit deze uitbreidingsset. Deze fiches worden door de Duistere speler gebruikt in plaats van leiderminiaturen, zoals de Lichte speler die heeft.

- de **tactiefiches** uit deze uitbreidingsset. Afhankelijk van het scenario, heb je slechts een beperkt aantal ervan nodig;
- de **rekruteringsfiches** uit deze uitbreidingsset. Afhankelijk van het scenario, heb je slechts een beperkt aantal ervan nodig.

1. INTRODUCTIE

Veldslagen van de War of the Ring is een uitbreidingsset, die je in staat stelt om met behulp van onderdelen uit het bordspel *War of the Ring* en die uit *Veldslagen van de Derde Era* de epische militaire veldslagen die in *In de Ban van de Ring* worden beschreven, na te spelen.

In deze uitbreidingsset vind je speelborden, kaarten, miniaturen en spelregels die je nodig hebt om de veldslag van Saruman tegen de Ruiters van Rohan (*Slag om Rohan*) en de aanval van Sauron tegen het nachtgors fort van de Virje Liederen, Minas Tirith (*Slag om Gondor*), her te beleven.

Het eerste gedeelte van deze spelregels bevatten de algemene spelregels die voor beide spellen van toepassing zijn. Het tweede gedeelte beschrijft de specifieke spelregels voor elk van de scenario's.

Beide scenario's zijn geschikt voor twee spelers, waarbij de één (de **Duistere speler**) de legers van het **Duister** onder zijn hoede neemt en de ander (de **Lichte speler**) de leiding heeft over de legers van de **Vrije Liederen**.

Let op: *War of the Ring*-spelers zullen de volgende spelregels als zeer herkenbaar ervaren. Deze spelregels bevatten echter veel verschillen ten opzichte van het basisspel en maken dit spel daardoor compleet anders. We raden je dan ook aan om deze spelregels zorgvuldig door te nemen, ook al heb je *War of the Ring* al eens gespeeld.

2. GLOBAL OVERZICHT

De scenario's in *Veldslagen van de Derde Era* simuleren tot in het kleinste detail de epische veldslagen die tijdens de War of the Ring in Midden-Aarde woedden. De Duistere speler stelt grote hoeveelheden, door onnatuurlijke krachten aangestuurde, angstaanjagende wezens op en geeft ze opdracht om de legers van het Westen, door de Lichte speler samengesteld rond de

grootste helden en leiders van deze tijd, te vernietigen. De speler die de juiste strategie weet te kiezen uit de onuitputtelijke mogelijkheden, zal de overwinning opstrijken. Breect Saruman handig door de Kloof van Calenardhon om Westfold binnen te vallen of vergiftigt Grima eerst de hensen van de oude Koning Théoden? Trekt het leger van Gondor zich onmiddellijk terug achter de zeven cirkels van Minas Tirith of treedt het de vijand tegemoet bij Cair Andros en Osgiliath?

Al deze keuzes ontstaan als gevolg van het belangrijkste spelmechanisme, het actedobbelstenensysteem uit *War of the Ring*, dat is aangepast aan de specifieke behoeften van de twee scenario's. Elke beurt werpen de spelers een aantal actedobbelstenen, waarna ze om de beurt hun acties, die door de dobbelstenen worden bepaald, uitvoeren. Mogelijke acties zijn: een leger verplaatsen en een vijandelijk leger aanvallen, nieuwe troepen rekruteren, gedemoraliseerde eenheden mobiliseren, karakters verplaatsen, enzovoort. Het spelen van een speciale kaart is ook een actie. Deze speciale kaarten symboliseren ongebruikelijke gebeurtenissen en staan een speler soms toe om (tijdelijk) de "spelregels te negeren". Omdat het aantal dobbelstenen en het gewoepen resultaat de beschikbare opties van de spelers beperken, staan de spelers elke beurt voor moeilijke keuzes. Maar ze staan niet alleen. Een belangrijk kenmerk van *Veldslagen van de Derde Era* is namelijk de invloed van "het Lot". Een aantal machten werkt onzichtbaar achter de oorlogslijnen en reageert op de dramatische veranderingen die de agressie van het Duister in de wereld rewecebrengt. Zonder waarschuwing grijpen ze soms op spectaculaire wijze in om het tij in het voordeel van de Vrije Liederen te keren, bijvoorbeeld met de woede van de Emten tegen Isengard, of subteler, met een wind uit het Westen die de Schaduw van Mordor uitteen drijft. In het spel wordt dit concept door het Lotspoor gestuurd. Dit spoor genereert gebeurtenissen in het voordeel voor de Vrije Liederen als antwoord op de omvang van de acties van het Duister. Uiteindelijk resulteert dit en Lotspoor in een climax, die het einde van het spel en de winst van de Vrije Liederen aankondigt... Tenzij het Duister voor die tijd heeft gewonnen.

De 'snelheid' van het spoor is niet eenduidig, maar hangt af van directe en indirecte invloeden van beide spelers. De gevolgen van het Lotspoor worden in de spelregels van elk scenario gedetailleerd beschreven.

Overzicht van het speelmateriaal

Lottegel



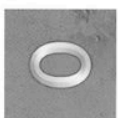
Lottegel
(rugzijde)



Lottegel
(voorzijde)



Speciale "Vrije
Liederen"-tegel



Speciale "Duister"-
tegel



Speelbord voor *Slag om Rohan*



Speelbord voor *Slag om Gondor*

Actiefiche



Leger/
Versterkingen-zijde



Karakter-zijde



(Bondgenoot)



(Leider)

Leiderschapsfiche



(Voorzijde)



(Rugzijde)



(Voorzijde)



(Rugzijde)

Tactiefiche

Rekruteringsfiche



(Voorzijde)



(Rugzijde)



(Voorzijde)



(Rugzijde)

Lofliche

Eindfiche

Markeerfiche



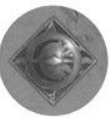
("Vrije Liederen"-
zijde)



("Duister"-zijde)



("Vrije Liederen"-
zijde)

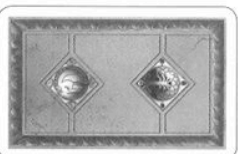


("Duister"-zijde)

Schadefiche

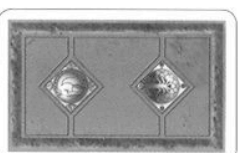


Algemene gebeurteniskaart (voorzijde)

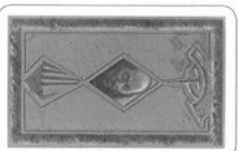


Algemene gebeurteniskaart (rugzijde)

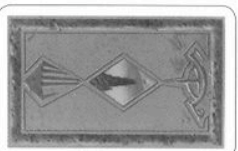
Epische
gebeurteniskaart
(Licht)



Epische
gebeurteniskaart
(Duister)



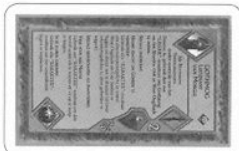
Grima-
gebeurteniskaart
(Rohan)



Darkness-
gebeurteniskaart
(Gondor)



Karakterkaart (Vrije Liederen)



Karakterkaart (Duister)



Karakterkaart (Duister)

HET SPEELBORD

Het speelbord is in gebieden verdeeld. Elk gebied heeft een naam die refereert aan een belangrijke plaats of een hele geografische regio (*Orthans, West-Emmit*). Gebieden worden gebruikt om verplaatsingen, gevechten en het plaatsen van karakters en legers te reguleren. Alle gebieden zijn gelijk wat betreft verplaatsingen. Een verplaatsing gaat altijd van een gebied naar een aangrenzend gebied. Normaal gesproken kan een leger zich uitsluitend naar een vrij gebied verplaatsen of terugtrekken. Een vrij gebied is een gebied zonder vijandige eenheden.

Elk gebied heeft een **terreinsoort**, dat gevechten in dat gebied beïnvloedt. Deze terreinsoorten zijn:



De **grens** tussen twee gebieden beïnvloedt eveneens verplaatsingen en gevechten. Een grens kan zijn:

- Normaal (geen speciale regels)
- Beekje
- Dijk/Muur
- Voorde/Bergpas
- Rivier (kan niet worden overgestoken tenzij er zich voordoen bevinden)

- Bergen (kunnen niet worden overgestoken tenzij er zich bergpassen bevinden)

De meeste terreinsoorten en grenzen beïnvloeden gevechten, maar hebben geen effect op verplaatsingen.

Opmerking: Twee gebieden zijn niet aangrenzend als hun gemeenschappelijke grens niet kan worden overgestoken.

Het is mogelijk dat de scenariospelregels extra terreinsoorten en gebieden met speciale spelregels aan de basisspelregels toevoegen.

Een gebied kan een **nederzetting** bevatten. Hier kunnen nieuwe troepen worden gerekruteerd.



Nederzetting

De gebieden zijn gegroepeerd in **regio's**. Een regio beslaat een gedeelte van de landkaart. De spelregels of de speelkaarten kunnen naar een regio verwijzen. De spelregels van elk scenario geven aan in welke regio's het speelbord wordt verdeeld.

Het speelbord bevat verder het **Loetspoor**, het **Duistere Vak** (zie onder) en, afhankelijk van het scenario, andere soorten vaken en ruïnes.

SPEELSTUKKEN

Legereenheden

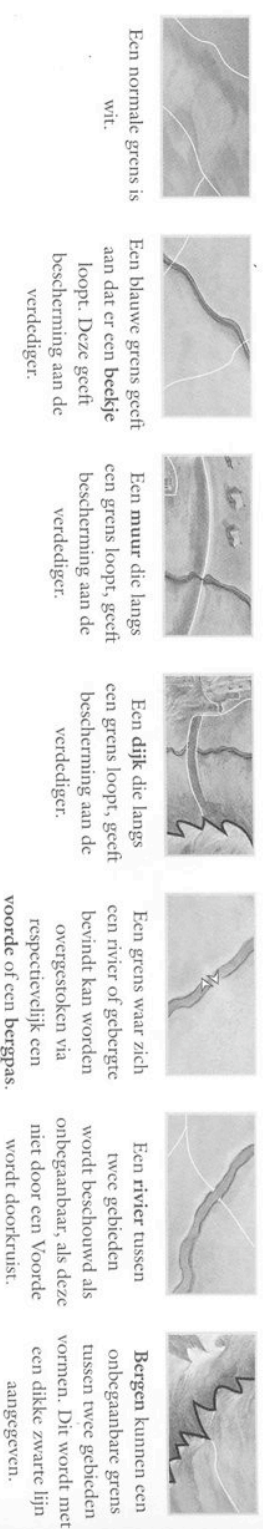
De strijdende legers in *Veldslagen van de Driede Era* zijn in het spel weergegeven door **miniaturen**. Elk miniatuur stelt een variabel aantal krijgers voor en wordt verder in deze spelregels een **eenheid** genoemd. Elke eenheid hoort bij een bepaalde soort, die aangeeft over welke wapens en eigenschappen de eenheid beschikt. Afhankelijk van deze soort zal een eenheid zich tijdens een veldslag op een bepaalde manier gedragen (zie *Hoofdstuk 9: Veldslagen*). Een **leger** is een groep bevriende eenheden die zich in hetzelfde gebied bevinden. Een leger bestaat uit maximaal vijf eenheden. Een leger kan verschillende soorten eenheden bevatten, maar alle eenheden in dat leger moeten bij dezelfde speler horen.

Leiders

Leiders zijn in het spel weergegeven door grijze miniaturen. Deze stellen "algemene" kapiteins en opperbevelhebbers voor, die in staat zijn om legers te leiden (zie *Hoofdstuk 9: Veldslagen*). Uitsluitend de Lichte speler beschikt over **leiderminiaturen**; de Duistere speler gebruikt in plaats van miniaturen **leiderschapfiches**. Deze fungeren ook als leiders, maar worden tijdens een beurt op het speelbord gelegd en aan het einde van elke beurt weer van het bord verwijderd.

Er is geen limiet aan het aantal leiders of leiderschapfiches dat zich bij een leger kan aansluiten. Leiders worden direct uit het spel verwijderd als ze in een gebied zonder bevriende eenheden staan.

Grenzen tussen gebieden



Karakters

Karakters zijn de belangrijkste figuren in het spel. Er zijn drie soorten karakters:

- Kwaadaardige duistere vazallen als Saruman en de Heksenkoning; een van deze vazallen zal fungeren als Aanvoerder van de Duistere legers en een speciale rol spelen (zie verderop in de spelregels).
- Heroïsche bevelhebbers en koningen van de Vrije Lieden als Théoden en Eärnir.
- **Bondgenoten** van het Retsgezelschap als Gandalf en Aragorn.

Vazallen en bondgenoten hebben unieke zilveren miniaturen, terwijl bevelhebbers worden weergegeven door grijze leiderminiaturen. De gekleurde voetjes in de doos dienen om de bevelhebbers te kunnen markeren. Bevestig deze aan de onderkant van de miniatuur.

Alle karakters fungeren als leiders met hogere waarden en hebben daarnaast speciale eigenschappen, die op hun karakterkaart zijn gespecificeerd. Er is geen limiet aan het aantal karakters dat zich bij een leger kan aansluiten. Karakters kunnen ook op zichzelf (alleen; zonder leger) verplaatst worden en in een gebied zonder bevriend leger blijven staan. Als een karakter zich echter in hetzelfde gebied bevindt als een bevriend leger en dat leger wordt in een veldslag vernietigd, wordt het karakter ook geëlimineerd.

3. DE SPEELBEURT

Het spel bestaat uit een aantal rondes. Elke ronde is opgebouwd uit zes fasen. De fasen in een ronde zijn:

FASE 1) GEBEURTENISKAARTEN TREKKEN

- Iedere speler, te beginnen met de Lichte speler, trekt twee gebeurteniskaarten, één van de algemene stapel en één van de epische stapel.
- Als een speler, nadat hij kaarten heeft getrokken, meer dan zes kaarten in zijn hand heeft, moet hij kaarten naar keuze afleggen totdat hij er zes heeft.

FASE 2) DUISTERE FASE

- De Duistere speler kiest de locatie van de Aanvoerder van de Duistere legers.
- Afhankelijk van de locatie van de Aanvoerder wordt een aantal Duistere actiedobbelstenen in het Duistere Vak gelegd. Deze dobbelstenen worden niet geworpen tijdens de fase Actieworp en worden in plaats daarvan direct op hun "KARAKTER"-zijde gelegd.

- Afhankelijk van de locatie van de Aanvoerder ontvangt de Duistere speler een aantal leiderschapsfiches. De Duistere speler kent deze fiches direct naar beleven toe aan Duistere legers op het speelbord.

FASE 3) ONTWIKKELING OP HET LOTSPOR

- De Lichte speler mag één voor één een aantal lottegels trekken, maximaal zoveel als het aantal Duistere actiedobbelstenen dat nu in het Duistere vak ligt.
- Na elke getrokken tegel mag de Lichte speler ervoor kiezen om geen tegels meer te trekken en de gevolgen van de als laatste getrokken tegel toe te passen óf de getrokken tegel terzijde te leggen en een nieuwe lottegel te trekken (tot het maximum bereikt is).
- De Lichte speler mag op elk moment stoppen met tegels trekken (tenzij een speciale Duistere tegel wordt getrokken; in dat geval moet hij direct stoppen) en de gevolgen van de als laatste getrokken tegel toepassen: Zet het lottiche zoveel vakken op het Lotspoor vooruit als het getal op de gekozen tegel en pas daarna eventuele speciale gevolgen van de tegel toe.
- Leg de gekozen tegel na gebruik af. Doe alle andere tegels die deze beurt getrokken zijn, terug in de voorraad lottegels. Als het lottiche op het Lotspoor het eindfiche bereikt, wint de Lichte speler direct.

FASE 4) ACTIEWORP

- Beide spelers werpen hun actiedobbelstenen. De Duistere speler pakt daarna alle dobbelstenen met een "KARAKTER"-resultaat en legt ze op het Duistere vak.
- De Duistere speler pakt een aantal leiderschapsfiches, gelijk aan het aantal dobbelstenen dat hij zojuist op het Duistere vak heeft gelegd en legt ze terzijde. Deze fiches kunnen aan Duistere legers worden toegekend tijdens de fase "Acties Uitvoeren".

FASE 5) ACTIES UITVOEREN

- De Lichte speler begint. Om de beurt kiezen beide spelers één actiedobbelsteen en voeren een van de bijbehorende acties uit.
- Een speler mag van zijn actie afzien als zijn tegenstander meer ongebruikte actiedobbelstenen heeft. Als de Lichte speler past en nog ongebruikte actiefiches heeft, mag hij er op dit moment één gebruiken.
- Als beide spelers al hun actiedobbelstenen hebben gebruikt, begint de volgende fase.

FASE 6) OVERWINNINGSCONTROLE EN EINDE VAN EEN RONDE

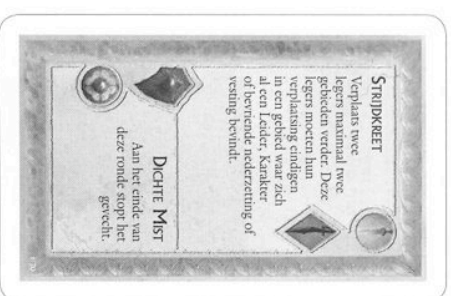
- Controleer of een van de spelers aan de overwinningseisen van het desbetreffende scenario voldoet. Start een nieuwe ronde als dat niet het geval is. Verwijder alle Duistere leiderschapsfiches van het speelbord.

4. GEBEURTENISKAARTEN

De speelkaarten die in het spel worden gebruikt, noemen we gebeurteniskaarten. Er zijn drie soorten: **algemeen**, **epische** en **speciale** gebeurteniskaarten.

Algemene gebeurteniskaarten vormen één stapel van 30 kaarten. Deze kunnen worden gebruikt om speciale acties uit te voeren of om tijdens een veldslag in te zetten. Beide spelers trekken kaarten van deze stapel. De algemene gebeurteniskaartenstapel wordt in beide scenario's gebruikt.

Gebeurteniskaart



Kaartsoort



Gebeurteniskaarten

Het bovenste gedeelte van een algemene gebeurteniskaart noemen we "Bevelkaart" en wordt gebruikt tijdens de fase "Acties Uitvoeren".



Het onderste gedeelte van een algemene gebeurteniskaart noemen we "Gevchetskaart" en wordt tijdens een veldslag gebruikt.

Dit gedeelte van een epische gebeurteniskaart is van toepassing op het Gondor-scenario.



Dit gedeelte van een epische gebeurteniskaart is van toepassing op het Rohan-scenario.

Epische gebeurteniskaarten vormen twee verschillende stapels van elk 16 kaarten, te sorteren op basis van hun achterzijde: een **Duistere epische stapel** en een **Lichte epische stapel**.

Epische gebeurteniskaarten introduceren op het boek gebaseerde verhaalelementen en climaarrende gebeurtenissen. De spelers trekken epische gebeurteniskaarten van hun eigen stapel.

Een epische gebeurteniskaart bevat zowel een tekst die van toepassing is op het *Gondor*-scenario (met het "Boorn van Gondor"-symbool) als één die van toepassing is op het *Rohan*-scenario (met het "Paard van Rohan"-symbool).

Speciale gebeurteniskaarten vormen een kleine stapel van zes kaarten. Voor elk scenario is een specifieke set beschikbaar. Bij het *Rohan*-scenario wordt van de *Grima*-kaarten gebruik gemaakt, bij het *Gondor*-scenario van de *Darkness*-kaarten. Deze kaarten worden uitsluitend door de Duistere speler gebruikt en symboliseren de glimprijge hulpmiddelen van de vijand en zijn bovennatuurlijke wapens.

GEBEURTENISKAARTEN TREKKEN

Aan het begin van elke ronde trekt iedere speler twee gebeurteniskaarten, één van de stapel Algemene gebeurteniskaarten en één van zijn stapel Epische gebeurteniskaarten.

Een speler die tijdens de fase "Acties Uitvoeren" (zie Hoofdstuk 7: Acties) een "GEBEURTENIS"-resultaat van een actiedobbelsteen gebruikt om de actie "Gebeurteniskaarten Trekken" uit te voeren, mag één of twee kaarten van de algemene gebeurteniskaartenstapel trekken óf één kaart van zijn epische gebeurteniskaartenstapel trekken.

Speciale gebeurteniskaarten (*Grima*- en *Darkness*-kaarten) worden uitsluitend tijdens de **Duistere Fase** getrokken als de Aanvoerder van de Duistere legers zich op de juiste locatie bevindt.

Een speler mag niet meer dan zes kaarten in zijn hand hebben. Als hij op enig moment meer dan zes kaarten heeft, moet hij direct de overvloedige kaarten (naar eigen keuze) gedekt alleggen.

Uitgeputte gebeurteniskaartenstapels

Als op enig moment de algemene gebeurteniskaartenstapel is uitgeput, schud dan alle gebruikte en afgelegde algemene gebeurteniskaarten en vorm daarmee een nieuwe stapel. Als een epische gebeurteniskaartenstapel is opgebruikt, is het niet meer mogelijk daar een kaart van te trekken. Gebruikte en afgelegde epische gebeurteniskaarten komen niet terug in het spel.

ALGEMENE GEBEURTENISKAARTEN

Elke algemene gebeurteniskaart bestaat uit twee gedeeltes:

Het bovenste gedeelte van de kaart bevat een bevel, dat met behulp van een actiedobbelsteen kan worden gebruikt om tijdens de fase "Acties Uitvoeren" (zie *Gebeurteniskaarten Spelen*) een speciale actie uit te voeren.

Het onderste gedeelte van de kaart beschrijft een **gevechtsactie**, die tijdens een veldslag kan worden gebruikt. Het gebruik van gevechtsacties wordt in *Hoofdstuk 9: Veldslagen* gedetailleerd beschreven.

EPISCHE GEBEURTENISKAARTEN

Elke epische gebeurteniskaart beschrijft twee gevolgen, één voor elk scenario. Uitsluitend het effect dat met het huidige scenario correspondeert, is van toepassing. Om een epische gebeurteniskaart te mogen spelen, moet een actiedobbelsteen worden gebruikt tijdens de fase "Acties Uitvoeren" (zie *Gebeurteniskaarten Spelen*).

SPECIALE GEBEURTENISKAARTEN

Speciale gebeurteniskaarten worden uitsluitend volgens de regels uit *Hoofdstuk 5: De Kracht van het Duister* getrokken. Speciale gebeurteniskaarten tellen mee voor de limiet van zes handkaarten per speler.

GEBEURTENISKAARTEN SPELEN

Gebeurteniskaarten kunnen tijdens de fase "Acties Uitvoeren" (zie *Hoofdstuk 7: Acties*) op twee manieren worden gespeeld:

- bij gebruik van een "GEBEURTENIS"-resultaat van een actiedobbelsteen om een actie **Speel een Gebeurteniskaart** uit te voeren; of
- bij gebruik van een actiedobbelsteenresultaat dat met de kaart overeenkomt om een actie **Speel een Gebeurteniskaart** uit te voeren: een "LEGER"-kaart mag worden gespeeld bij gebruik van een

“LEGER”-resultaat, een “VERSTERKINGEN”-kaart bij een “VERSTERKINGEN”-resultaat en een “KARAKTER”-kaart bij een “KARAKTER”-resultaat. Een “LEGER/VERSTERKINGEN”-resultaat mag worden gebruikt om een “LEGER”-kaart of een “VERSTERKINGEN”-kaart te spelen. Een “WIL VAN HET WESTEN”-resultaat mag worden gebruikt om een gebeurteniskaart naar keuze te spelen.

Gevolgen van Gebeurteniskarten

Leg gebeurteniskarten af nadat de beschreven actie is uitgevoerd.

Uitzondering: Sommige kaarten bevatten de tekst “Speel op tafel” en meestal een voorwaarde die aangeeft wanneer de kaart moet worden afgelegd. In dit geval zijn de gevolgen van de kaart van toepassing zolang de kaart in het spel is.

Opmerking: Sommige kaarten bevatten één of meerdere voorwaarden (“Speel ... als...”) waaraan in zijn geheel moet zijn voldaan om de kaart te kunnen spelen.

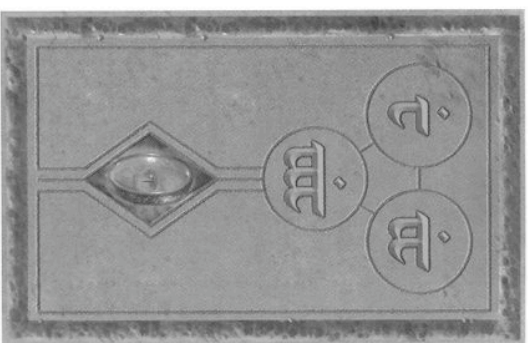
De gevolgen van een kaart of de actie die door de kaart wordt toegestaan, wordt in de tekst op de kaart uitgelegd. Soms kan slechts een gedeelte van de gevolgen of een actie worden uitgevoerd (Voorbeeld: De kaart staat je toe om drie legers te verplaatsen, maar je hebt er maar twee. In dit geval mag de speler de actie zo volledig mogelijk uitvoeren; in dit geval dus door twee legers te verplaatsen).

Een kaart staat een speler vaak toe om de basis spelregels te negeren. Elke andere spelregel die niet expliciet wordt vervangen, blijft gewoon van kracht.

5. DE KRACHT VAN HET DUISTER

Het Duister leidt enorme legers en beschikt over verschrompelijke krachten, maar is zeer voorzichtig in het openlijk tonen van die macht, omdat Argonon ooit sprak *‘Er zijn andere, veel sterkere machten actief’*. In *Veldslagen van de War of the Ring* moet de Duistere speler kiezen tussen maximaal gebruik van zijn krachten om een snelle overwinning in het zicht van het Lot af te dwingen of gedoseerd gebruik van zijn eigenschappen te maken en de tijd te nemen om sluw en stiekem te winnen.

Duistere Vak



DE DUISTERE FASE EN HET DUISTERE VAK

Tijdens *Fase 2* kiest de Duistere speler de locatie van de Aanvoerder in het daarvoor bestemde vak op het speelbord. Elke locatie levert een ander voordeel op in de vorm van een speciale actie, die direct moet worden uitgevoerd, en bepaalt tevens het aantal dobbelstenen dat, vóór de actieworp, als “KARAKTER”-resultaat in het Duistere Vak moet worden gelegd. Deze dobbelstenen worden niet tijdens *fase 4* geworpen, maar zijn wel beschikbaar tijdens de fase “Acties Uitvoeren”. “KARAKTER”-resultaten kunnen worden gebruikt om de speciale acties van de Aanvoerder uit te voeren of als normale “KARAKTER”-resultaten. Locaties die een groot aantal “KARAKTER”-resultaten opleveren, geven een enorm voordeel gezien de kracht van de speciale eigenschappen van de Aanvoerder, maar hebben ook een nadeel: Als een groot aantal dobbelstenen op dit moment op het Duistere Vak wordt gelegd, wordt het Lotfiche sneller vooruit gezet (zie *Hoofdstuk 6: Lot en het Lotspoor*).

Let op: “KARAKTER”-resultaten die tijdens *fase 4* door de Duistere speler worden geworpen en op het Duistere Vak worden gelegd, beïnvloeden het Lot niet.

De acties die bij een locatie horen, worden in de desbetreffende scenariospelregels nader beschreven.

DUISTER LEIDERSCHAP

LEIDERSCHAP IN DE DUISTERE FASE

De Duistere speler krijgt tijdens de Duistere fase na het kiezen van de locatie voor de Aanvoerder een aantal Duistere **leiderschapsfiches**. Dit aantal is gelijk aan het aantal dobbelstenen in het Duistere Vak (maar kan door de scenariospelregels worden aangepast).

De Duistere speler moet deze fiches direct naar believen aan Duistere legers op het speelbord toekennen.

LEIDERSCHAP NA DE ACTIEWORP

Na de actieworp ontvangt de Duistere speler één extra Duister leiderschapsfiche voor elk geworpen “KARAKTER”-resultaat.

De Duistere speler mag deze fiches tijdens de fase “Acties Uitvoeren” aan Duistere legers toekennen op het moment dat hij een actie dobbelsteen gebruikt: vóór of na de bijbehorende actie.

Elk Duister leiderschapsfiche geldt als een leider tot het einde van de ronde. Nadat een Duister leiderschapsfiche éénmaal is toegekend, kan het niet meer aan een ander leger worden toegekend. Verwijder alle Duistere leiderschapsfiches in het spel aan het einde van elke ronde.

6. LOT EN HET LOTSPOOR

Het **Lotspoor** reguleert ongebruikelijke elementen als het toespitsen van gebeurtenissen of andere onverwachte spelingen van het lot.

HET LOTSPOOR

Leg het **lotfiche** aan het begin van het spel op veld ‘0’ van het **Lotspoor** en het **eindfiche** op het veld van het **Lotspoor** zoals aangegeven in de specifieke scenariospelregels.

Het **lotfiche** wordt elke beurt vooruit gezet tijdens de fase **Ontwikkeling op het Lotspoor** volgens de onderstaande procedure. Diens vooruitgang kan tevens

door de spelers worden beïnvloed als gevolg van het spelen van kaarten tijdens de fase "Acties Uitvoeren". Afhankelijk van het scenario kan het lotfiche een gebeurtenis activeren als het een bepaald veld bereikt. Als het lotfiche het veld met het eindfiche bereikt, is het spel afgelopen en heeft de Lichte speler gewonnen. De Duistere speler moet vóór dit tijdstip aan zijn overwiningscondities voldoen om het spel te winnen.

DE LOTVOORRAAD

Doe alle **gewone lottegels** (grijs) in een ondoorzichtige beker of buidel en schud deze. Dit is de **Lotvoorraad**. Leg de resterende tegels (blauwe **speciale "Vrije Liederen"-tegels** en rode **speciale Duistere tegels**) terzijde. Deze tegels worden in het spel gebracht als gevolg van aanwijzingen van een scenario en worden in het Duistere vak gelegd als bepaalde kaarten worden gespeeld.

ONTWIKKELING OP HET LOTSPOOR

De Lichte speler mag elke ronde, tijdens de fase "Ontwikkeling op het Lotspoor", maximaal zoveel lottegels trekken als het aantal actiedobbelstenen op het Duistere Vak.

Als het Duistere Vak meer dan één dobbelsteen bevat, trekt de Lichte speler steeds één tegel en kiest of hij de gevolgen ervan toepast óf de tegel terzijde legt en een nieuwe uit de Lotvoorraad trekt. Hij mag uitsluitend de gevolgen van de als laatste getrokken tegel toepassen.

Uitzondering: Als de Lichte speler een speciale Duistere tegel trekt, mag hij geen tegels meer trekken en moet hij de gevolgen van deze tegel toepassen.

Leg de gekozen tegel na gebruik af. Doe alle andere tegels die in deze ronde getrokken zijn terug in de Lotvoorraad.

Op alle lottegels staat een getal afgedrukt, dat aangeeft hoeveel velden het lotfiche op het Lotspoor vooruit wordt gezet (van 0, 1, 2 of 3). Sommige tegels dragen extra symbolen. Deze worden in onderstaande tabel verduidelijkt.

KARAKTERS OP HET LOTSPOOR


De startopstelling van elk scenario geeft aan, dat **Karakterfiches** van de Vrije Liederen op bepaalde velden op het Lotspoor moeten worden gelegd. Als het Lotfiche een Karakterfiche bereikt, wordt dit


Gevolgen van Lottegels

 0-3: Zet het lotfiche het aangegeven aantal velden vooruit.


 X: Zet het lotfiche zoveel velden vooruit als het aantal actiedobbelstenen in het Duistere vak.

 "LOT"-symbool: Zie scenariospelregels.

 Zet het lotfiche het aangegeven aantal velden vooruit en trek een nieuwe tegel.

 MAAR IK BEN GEEN LEVENDE MAN! (Gondor speciale tegel): Zie scenariospelregels Slag om Gondor.

 Moet door de Lichte speler worden gekozen. Het lot is 0.

 Moet door de Lichte speler worden gekozen. Het lot is 0 en de Duistere speler mag, vóór de actieworp, één dobbelsteen uit zijn actiedobbelstenenvoorraad op het Duistere Vak leggen en één Duister leiderschapfiche naar believen op het speelbord leggen.

karakter als paraat beschouwd. Een karakter dat paraat is, wordt in het algemeen in het spel gebracht met behulp van een actiedobbelsteen (meestal een "KARAKTER"-resultaat). Elke karakterkaart beschrijft de eigenschappen en het startgebied van dat karakter. Als de kaart meer dan één gebied aangeeft, mag de Lichte speler kiezen.

Een karakter mag altijd in het spel worden gebracht, zelfs als zijn startgebied door vijandelijke legers wordt bezet of door de vijand wordt gecontroleerd. Eventuele eenheden die op hetzelfde moment zouden mogen worden geplaatst, worden in dat geval echter niet gerekruerd.

7. ACTIES

Het actiedobbelstenensysteem is het centrale spelmechanisme van *Veldslagen van de War of the Ring*. Iedere speler werpt elke ronde een aantal dobbelstenen (zijn **actiedobbelstenenvoorraad**). De symbolen op de dobbelstenen geven aan uit welke acties de speler in die ronde kan kiezen. Alle acties worden uitgelegd in het *Actiedobbelstenenoverzicht*.

DE ACTIEDOBBELSTENEN-VOORRAAD

De actiedobbelstenenvoorraad van de Duistere speler bestaat aan het begin van het spel uit **zes dobbelstenen**, die van de Lichte speler uit **vier dobbelstenen**. Beide spelers kunnen tijdens het spel extra actiedobbelstenen verdienen.



Dit symbool geeft aan dat de Lichte speler een actiedobbelsteen aan zijn voorraad mag toevoegen als dit karakter in het spel komt.

Actiedobbelstenenoverzicht

♠ "Karakter"-resultaat

- **Snelle Verplaatsing.** Verplaats een leger met een leider maximaal twee gebieden.
- **Aanvallen.** Verplaats een leger met een leider naar een aangrenzend gebied en val aan.
- **Verplaatsing van Karakters.** Verplaats alle karakters op het speelbord.
- **Speel een gebeurteniskaart "KARAKTER".**

♣ "Leger"-resultaat

- **Strategische Verplaatsing.** Verplaats twee legers; beide naar een aangrenzend gebied.
- **Aanvallen.** Verplaats één leger naar een aangrenzend gebied en val aan.
- **Gecombineerde Aanval.** Val aan met alle legers die aan het doelgebied grenzen.
- **Speel een gebeurteniskaart "LEGER".**

♣ "Versterkingen"-resultaat

- **Rekruteren.** Draai in elk van twee verschillende gebieden op het speelbord één rekruteringsfiche om en rekruteer als gevolg daarvan in beide gebieden één legereenheid.
- **Herstellen.** Voer twee herstel-acties uit op twee legers; werp zowel dobbelstenen als het aantal eenheden in een leger en verwijder één schade voor elke worp van "5" of "6". Je mag zowel dobbelstenen opnieuw werpen als de leiderschapswaarde van het leger.
- **Speel een gebeurteniskaart "VERSTERKINGEN".**

♣ "Gebeurtenis"-resultaat

- **Trek maximaal twee algemene gebeurteniskaarten.**
- **Trek één epische gebeurteniskaart.**
- **Speel één gebeurteniskaart naar keuze.**

♣ "Oog"-resultaat

- **Rekruteren (Mordor).** Zet een Mordor ork in twee verschillende rekruteringsgebieden.
- **Strategische Verplaatsing (Mordor).** Verplaats twee legers die Mordor orks bevatten; beiden naar een aangrenzend gebied.
- **Aanvallen (Mordor).** Verplaats één leger dat Mordor orks bevat naar een aangrenzend gebied en val aan.

♣ "Wil van het westen"-resultaat

- **Joker:** Mag worden ingezet als een actiedobbelsteen naar keuze.

De scenariospelregels kunnen extra mogelijkheden met betrekking tot actiedobbelstenen toevoegen.

Actiefiche overzicht

- **Selectief Verplaatsen.** Verplaats één leger naar een aangrenzend gebied.
- **Selectief Versterken.** Draai één rekruteringsfiche om en rekruteer daar één eenheid.

- **Selectief Herstellen.** Voer op één leger een herstel-actie uit.
- **Selectief Verplaatsen van Karakters.** Verplaats een karakter of een groep karakters op het speelbord.

- De Duistere speler voegt één actiedobbelsteen aan zijn voorraad toe als hij alle nederzettingen in een regio controleert. Hij verliest de dobbelsteen als één van die nederzettingen door de Lichte speler wordt bevestigd.
- De Lichte speler voegt één actiedobbelsteen aan zijn voorraad toe als bepaalde belangrijke karakters in het spel komen. De karakterkaarten van deze karakters dragen een "Actiedobbelsteen"-symbool. Als het karakter wordt geïmmineerd, gaat de dobbelsteen ook verloren.

De scenariospelregels kunnen andere manieren beschrijven waarop spelers actiedobbelstenen kunnen winnen of verliezen.

Controle over Regio's en Nederzettingen

Een **nederzetting** wordt door de tegenstander overgenomen en gecontroleerd als het aan het einde van een actie door tenminste één vijandig leger wordt bezet. Leg een markerfiche op de nederzetting om de nieuwe eigenaar aan te geven. Verwijder het markerfiche zodra een legerenheid (geen karakter!) van de oorspronkelijke eigenaar naar de nederzetting wordt verplaatst. Een regio wordt gecontroleerd door een speler die alle **nederzettingen** in die regio controleert.

Voorbeeld van het winnen van een actiedobbelsteen:

In de tweede ronde van het Rohan-scenario verovert de Duistere speler Thrymne en Dieprekom en legt hij markerfiches op beide nederzettingen. Omdat nu beide nederzettingen in de regio "Westelijke Moerassen" door het Duistere worden gecontroleerd, mag de Duistere speler aan het begin van de derde ronde één actiedobbelsteen aan zijn voorraad toevoegen.

Voorbeeld van het verliezen van een actiedobbelsteen:

In de derde ronde valt de Lichte speler het Duistere leger in Dieprekom aan en vernietigt het. Hij verplaatst zijn leger naar het gebied en bevestigd daarmee de nederzetting. Omdat de Duistere speler nu niet meer alle nederzettingen in deze regio controleert, moet hij aan het begin van de volgende ronde één actiedobbelsteen inleveren, tenzij hij Dieprekom vóór het einde van deze ronde herovert.

ACTIES UITVOEREN

Procedure

In de fase "Acties Uitvoeren" kiezen de spelers om de beurt één van hun actiedobbelstenen en voeren één van de bijbehorende acties uit (zie **Actiedobbelstenen-overzicht**). In de volgende hoofdstukken vind je gedetailleerde beschrijvingen van de verschillende acties.

De Lichte speler begint altijd. Als een speler minder ongebruikte actiedobbelstenen heeft dan de andere speler, mag hij passen en de beurt aan de andere speler geven.

Als de Lichte speler past, mag hij ervoor kiezen om één **actiefiche** te gebruiken (zie onder).

Actiefiches van de Vrije Liederen

De Lichte speler start elke ronde met twee actiefiches. Als hij past, mag hij een van deze fiches gebruiken om een bepaalde actie uit te voeren. Met een actiefiche kan hij:

- één leger naar een aangrenzend gebied verplaatsen; of
- in een nederzetting één rekruteringsfiche ondraaien om daar een leger eenheid te rekruteren; of
- één leger in één gebied herstellen; of
- één karakter of één groep karakters in hetzelfde gebied maximaal zoveel gebieden verplaatsen als de waarde van het karakter dat in het betreffende gebied de hoogste waarde heeft.

(Zie de hiernavolgende hoofdstukken voor gedetailleerde beschrijving van verplaatsen en rekruteren.)

Opmerking: Actiefiches zijn aan het begin van elke ronde opnieuw beschikbaar. Ze verdwijnen dus niet uit het spel na gebruik.

De fase "Acties Uitvoeren" eindigt als beide spelers al hun beschikbare acties hebben uitgevoerd.

Speciale eigenschappen van karakters en Acties

Karakters kunnen speciale eigenschappen hebben. Deze staan op hun karakterkaart beschreven. In plaats van een normale actie mag een speler een actiedobbelsteen (meestal een "KARAKTER"-resultaat) gebruiken om een speciale eigenschap van een van zijn karakters in het spel te gebruiken. Zie de karakterkaarten voor details.

8. LEGERS EN HELDEN

De confrontaties tussen legers vormen het hart van *Veldslagen van de War of the Rings*. Legers worden versterkt, verplaatst en strijden tegen elkaar, gestuurd door de beschikbare acties van de spelers tijdens de fase "Acties Uitvoeren".

SAMENSTELLING VAN LEGERS

Alle eenheden van dezelfde speler in één gebied vormen samen een leger. Elk leger bestaat dus uit een of meer **leger eenheden** (maximaal vijf) en kan verschillende soorten eenheden bevatten. Een leger kan naast de maximaal vijf eenheden en onbepaald aantal **leiders** (of **Duistere leiderschapsfiches**) en **karakters** bevatten. Legers kunnen **schade** oplopen als gevolg van veldslagen. Schade wordt door middel van **schdefiches** bijgehouden door ze in het gebied van het getroffen leger te leggen of ze daaruit weg te halen.

KARAKTERS EN LEIDERS

LEIDERS EN KARAKTERS IN LEGERS

Karakters worden onderdeel van een leger als ze hun verplaatsing in een gebied met een vriendelijk leger beïndigen.

Als karakters onderdeel van een leger zijn, worden ze met het leger mee verplaatst. Als een leger waarvan ze onderdeel zijn, bij een veldslag betrokken is, vechten ze automatisch mee. Leiders moeten altijd onderdeel zijn van een leger en kunnen nooit afzonderlijk worden verplaatst.

Karakters en leiders worden getimereerd als ze onderdeel van een leger zijn, dat in een veldslag volledig wordt vernietigd.

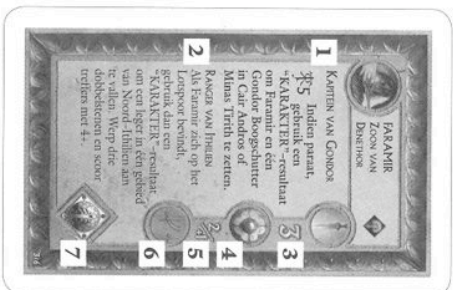
KARAKTERS ZONDER LEGERS

Karakters die zich in een gebied zonder leger bevinden, hebben geen invloed op vijandelijke legers en kunnen ook niet beïnvloed worden door vijandelijke legers. Ze kunnen niet aanvallen of aangevallen worden.

Karakters kunnen met een leger waarvan ze onderdeel zijn, mee worden verplaatst, maar kunnen ook zonder leger worden verplaatst met de actie **Verplaatsen van Karakters** bij gebruik van een "KARAKTER"-resultaat.

Deze actie staat je toe om één, meerdere of al je karakters op het speelbord te verplaatsen. Elk karakter mag maximaal zoveel gebieden worden verplaatst als zijn waarde. Tijdens zijn verplaatsing mag een karakter vijandelijke eenheden negeren. Een groep karakters (karakters die vóór de verplaatsing in hetzelfde gebied staan) mag in zijn geheel worden verplaatst alsof alle karakters in deze groep dezelfde waarde hebben als het karakter met de hoogste waarde in deze groep.

Karakterkaart



1 Startpositie op het Lospoor en voorwaarden voor het inzetten van dit karakter

2 Speciale eigenschappen

3 Waarde (verplaatsing)

4 Leiderschap

5 Leiderschapsaanpassing

6 Extra actiedobbelsteen

7 Natie

LEIDERSCHAP

Karakters en leiders zijn een belangrijk onderdeel van een leger, omdat hun **leiderschap** meereelt voor de leiderschapswaarde van het leger. Leiderschap verbetert de verplaatsingsmogelijkheden van een leger ("KARAKTER"-resultaten kunnen nu ook gebruikt worden om het leger te verplaatsen) en de gevoelsmogelijkheden (opnieuw gooien van dobbelstenen tijdens veldslagen en vergroten van de kanssen bij herstel-acties). *Hoofdstuk 9: Veldslagen* beschrijft deze spelregels in detail.

Leiderschap van Kapiteins en Oppeerbevelhebbers van de Vrije Lieden

Elk karakter heeft een **leiderschapswaarde** en een **leiderschapsaanpassing** (bijvoorbeeld 2/+1). De leiderschapswaarde is een getal (bijvoorbeeld 2), terwijl de leiderschapsaanpassing wordt aangegeven met een plusteken voor het getal (bijvoorbeeld +1). Beiden kunnen "0" zijn. Een karakter met een leiderschapswaarde van "0" wordt in dit spel niet als leider beschouwd.

De leiderschapswaarde geeft de capaciteiten van een karakter als **oppeerbevelhebber** van een leger weer. De leiderschapsaanpassing wordt door één of meer **bevelhebbers** geleverd en is een bonus op de leiderschapswaarde van de oppeerbevelhebber.

Een leger dat aan een veldslag deelneemt, kan maximaal één oppeerbevelhebber bevatten (meestal het karakter met de hoogste leiderschapswaarde) en een onbeperkt aantal bevelhebbers. Tel de leiderschapswaarde en leiderschapsaanpassingen bij elkaar op. Dit is de **totale leiderschapswaarde** van het leger.

Opmerking: Normale leiders hebben altijd een leiderschap van 1/+1.

Duistere Leiderschap

Een **Duister leiderschapsfiche** dat in een gebied met een Duister leger is gelegd, telt als een normale leider (1/+1). Het aantal fiches bij een leger geeft de totale leiderschapswaarde van dat leger aan (tenzij het gebied vazallen bevat). Vergoet niet om aan het einde van elke ronde alle Duistere leiderschapsfiches van het speelveld te verwijderen.

Duistere vazallen hebben net als karakters van de Vrije Lieden een vaste leiderschapswaarde, die wordt opgeteld bij de leiderschapswaarde (aantal Duistere leiderschapsfiches) van het leger waarvan ze onderdeel zijn.

LEGERS VERPLAATSEN

De verplaatsing van een leger gaat van een gebied naar een aangrenzend gebied zonder vijandelijk leger.

Acties om Legers te Verplaatsen

Normaal gesproken wordt een leger met behulp van een "LEGER"- of een "KARAKTER"-resultaat verplaatst.

Een "LEGER" (of "LEGER/VERSTERKINGEN")-resultaat staat je toe om een actie **Strategische Verplaatsing** (twee legers naar een aangrenzend gebied) of een actie **Aanvallen** (één leger naar een aangrenzend gebied en daar aanvallen) uit te voeren.

Een "KARAKTER"-resultaat staat je toe om een actie **Aanvallen** (één leger naar een aangrenzend gebied en daar aanvallen) of een actie **Snelle Verplaatsing** (één leger tot maximaal twee gebieden verplaatsen) uit te voeren.

In beide gevallen moet het leger een leiderschapswaarde van tenminste één hebben (dus tenminste één leider of Duister leiderschapsfiche of een karakter met een leiderschapswaarde van tenminste één).

De Duistere speler kan een "OOG"-resultaat gebruiken om legers met Mordor orks te verplaatsen.

Een Leger Splitsen

Een speler die een leger verplaatst mag zoveel eenheden van dat leger in het startgebied achterlaten als hij wil. Hij verplaatst de resterende eenheden naar het doelgebied.

Als een leger met schadeftches wordt gesplitst, moet de speler er altijd voor zorgen dat geen van beide delen van het leger meer schadeftches dan eenheden bevat.

Voorbeeld: Een leger van de Vrije Lieden met één infanterist, twee ruiters en twee schadeftches wordt gesplitst doordat twee ruiters naar een aangrenzend gebied worden verplaatst. De infanterist blijft in het startgebied achter. De Lichte speler heeft twee opties: hij kan één schadeftche bij de infanterist laten en er één met de ruiters meenemen of hij neemt beide schadeftches met de ruiters mee en laat de infanterist zonder schadeftches achter.

Als het leger met behulp van een "KARAKTER"-resultaat wordt verplaatst, moet tenminste één leider of karakter met een leiderschapswaarde van tenminste één met het leger mee worden verplaatst.

Voorbeeld: Als het leger in het bovenstaande voorbeeld precies één leider bevat en met behulp van een

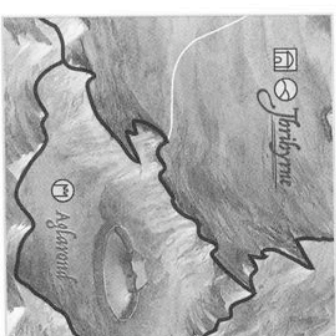
"KARAKTER"-resultaat wordt verplaatst, moet deze leider met de ruiters mee worden verplaatst en kan niet bij de infanterist worden achtergelaten.

Legers Meer dan één Gebied Verplaatsen

De actie **Snelle Verplaatsing**, sommige gebeurtenissen en enkele speciale eigenschappen staan verplaatsingen door meerdere gebieden toe. Als een leger meerdere gebieden wordt verplaatst, mag het onderweg geen eenheden afsplitsen (met uitzondering van een afsplitsing in het startgebied) of onderweg eenheden van andere legers injlijven.



Verplaatsing tussen Wold en Onodlo is verboden vanwege de rivier.



Verplaatsing tussen Thrhymne en Aglarond is verboden vanwege de bergen.

Als een leger meerdere gebieden wordt verplaatst en uiteindelijk een gebied betreft dat aan een gebied met een vijandelijk leger grenst, moet het zijn verplaatsing direct staken (Gebieden wiens gemeenschappelijke grens niet kan worden overgestoken, zijn niet aangrenzend).

Voorbeeld: De Vrije Lieden hebben een leger in Dieprikom. Een Duister leger in Boven Ien kan geen snelle verplaatsing gebruiken om het leger via Westmarkhovens naar West-Emmet te verplaatsen, omdat het moet stoppen in een gebied dat aan een gebied met een vijandelijk leger grenst.

Legers Samenvoegen na Verplaatsing

Als een leger zijn verplaatsing in een gebied met een bevriend leger eindigt, worden de twee legers vóór een eventuele veldslag samengevoegd. Als dit nieuwe leger meer dan vijf eenheden bevat, moet de speler overtuigende eenheden direct uit het leger verwijderen. De speler kiest in dat geval zelf welke eenheden hij verwijdert. Let op! Dit geldt dus alleen voor eenheden en niet voor leiders of karakters!

Opmerking: Omdat de twee legers nu één nieuw leger vormen, mogen alle eenheden en leiders in dit nieuwe leger aan een eventuele veldslag deelnemen als de actie nog een aanval na de verplaatsing toestaat.

LEGERS SAMENSTELLEN

Aan het begin van het spel beschrijft de startopstelling van elk scenario welke eenheden direct op het speelveld worden gezet. Andere eenheden komen in het spel als versterkingen.

TROEPEN REKRUTEREN

Er zijn verschillende manieren waarop troepen worden gerekruteerd, maar meestal worden daar **rekruteringsfiches** voor gebruikt. Deze dragen een symbool dat met een bepaald soort legerenheid correspondeert.

Opmerking: Een van het speelveld verwijderde eenheid kan altijd als versterking in het spel terugkeren (zolang de mogelijkheid tot rekrutering ervan bestaat).

Rekruteringsfiches Plaatsen

Aan het begin van het spel worden aan de hand van de scenariospelregels een aantal rekruteringsfiches willekeurig getrokken en gedekt op het speelveld gelegd.

Tijdens het spel kunnen karakters, gebeurtenissen en eigenschappen van vazallen meer rekruteringsfiches toevoegen. Deze fiches worden altijd willekeurig uit de voor de speler beschikbare voorraad getrokken en gedekt neergelegd. De scenariospelregels geven aan hoeveel en welke soort fiches beschikbaar zijn. Als alle fiches zijn gebruikt, kun je geen fiches meer plaatsen, zelfs niet als een gebeurtenis of eigenschap dit toestaat.

Gebruik van Rekruteringsfiches

Als een actie of eigenschap een speler toestaat om een fiche om te draaien, zet hij een eenheid van het corresponderende soort in het desbetreffende gebied. Daarna legt de speler het fiche af. Als er geen eenheid van het correcte soort beschikbaar is, mag de speler een eenheid van een soort naar keuze nemen. Gebruikte of afgeleide rekruteringsfiches (als gevolg van gebeurtenissen of verloren gebieden) worden definitief uit het spel verwijderd.

Voorbeelden van rekruteringsfiches



Uruk-hai



Ruiters/Cavalerie



Warg-rijders

Rekruteringsfiches Elimineren

Als een leger zich na een verplaatsing of een gevecht in een gebied met vijandelijke rekruteringsfiches bevindt, worden deze fiches definitief uit het spel verwijderd.

LEGEREENHEDEN VAN DE VRIJE LIEDEN REKRUTEREN

De Lichte speler ontvangt extra legerenheden als hij bij gebruik van een "VERSTERKINGEN"-resultaat de actie **Rekruteren** kiest. Hij mag dan in elk van de twee verschillende nederzettingen of gebieden één rekruteringsfiche omdraaien.

De speciale eigenschap van sommige karakters of de gevolgen van gebeurtenissen kunnen toestaan dat eenheden direct op het speelveld gezet mogen worden. De scenariospelregels kunnen extra manieren beschrijven om eenheden te rekruteren.

DUISTERE LEGEREENHEDEN REKRUTEREN

De Duistere speler kan op verschillende manieren extra legerenheden ontvangen.

Als hij bij gebruik van een "VERSTERKINGEN"-resultaat de actie **Rekruteren** kiest, mag hij in elk van twee verschillende nederzettingen één rekruteringsfiche omdraaien.

Als hij bij gebruik van een "OOG"-resultaat de actie **Rekruteren** (Mordor) kiest, mag hij direct in elk van twee rekruteringsgebieden voor Mordor orks één Mordor ork plaatsen.

De scenariospelregels kunnen extra manieren beschrijven om eenheden te rekruteren.

Als een leger als gevolg van het rekruteren van nieuwe eenheden meer dan vijf eenheden bevat, moet de speler overtuigende eenheden direct uit het leger verwijderen. De speler kiest zelf welke eenheden hij verwijdert.

9. VELDSLAGEN

Oorlog is belangrijk in *Veldslagen van de War of the Ring*. Prestaties in de strijd beslissen over winst of verlies.

Een veldslag vindt plaats aan het einde van een actie **Aanvallen of Gecombineerde Aanval** (gebruik van een "LEGER"- of "KARAKTER"-resultaat) of door het spelen van een gebeurteniskaart. Het leger van de



Nederzetting van de Vrije Lieden



Duistere Nederzetting



Rekruteringsgebied voor Mordor orks

actieve speler noemen we de **aanvaller**, het andere is de **verdediger**.

Omdat een veldslag plaatsvindt na de verplaatsing van een leger, worden alle eenheden in het gebied van het actieve leger samengevoegd tot één leger. Vergeet niet dat eventuele overrollige eenheden (vijf eenheden is de limiet) vóór de start van de veldslag moeten worden verwijderd.

EEN VELDSLAG VOORBEREIDEN

Het resultaat van een veldslag hangt van verschillende factoren af:

- het **soort van de betrokken eenheden** en hun speciale eigenschappen;
- de **gevechtingskracht** van de betrokken legers;
- de **leiderschapswaarde** van elk leger;
- de **gevechtskaarten** die de spelers in de hand hebben;
- het **terrein** van het gebied waar de veldslag plaatsvindt.

Ook het geluk bij het dobbelen zal invloed hebben om alle factoren die buiten de invloedssfeer van generaal en aanvoerders liggen, te simuleren.



SOORTEN EENHEDEN

Elk miniatur in dit spel noemen we een **eenheid**. Deze stelt een variabel aantal krijgers voor. Elke eenheid is van een bepaalde **soort** (bijvoorbeeld infanterie, boogschutters, Half-Orks, Uruk-hai) en kent specifieke gevechtseigenschappen.

Elke eenheid heeft een aantal karakteristieken:

- **Favoriet terrein:**
- **Gevechtingskracht:**
- **Speciale eigenschap.**

Voorbeeld: De eigenschappen van een Warg-rijder zijn:

Miniatur	Symbool	Type Eenheid	Favoriet Terrein	CS
		Warg-rijders	Valken	2

Speciale Eigenschap: Aantal naar de *Adriehand*. Aan het einde van de ronde moet je tegenstander verliezen mensen totdat er niet meer dan één schadelijke over is.

De functie van deze karakteristieken wordt verderop in deze spelregels behandeld. De karakteristieken van alle soorten eenheden in een scenario worden gedetailleerd uitgelegd in het *Overzicht van Eenheden* in de scenariospelregels.

Pak, voordat de veldslag begint, voor elke soort eenheid die bij de veldslag betrokken is, het corresponderende **manoeuvrefiche** (deze draagt hetzelfde symbool als het soort eenheid). Deze fiches worden gebruikt om de **speciale eigenschappen** van een eenheid te activeren.

Leg ook het **hergroeperfiche** en het **gevechtsactiefiche** klaar voor gebruik.

GEVECHTSKRACHT

Bereken aan het begin van elke gevechtsronde de totale **gevechtingskracht** van de legers. Deze is gelijk aan de som van de gevechtswaarden van alle afzonderlijke eenheden in het leger.

De meeste eenheden hebben een gevechtswaarde van één, maar de beste eenheden kunnen sterker zijn (2 of 3). Gebruik het *Overzicht van Eenheden* in de scenariospelregels om de gevechtswaarde van een soort eenheid op te zoeken.

Voorbeeld: Een leger bestaat uit twee Rohan Ruiters en één infanterist. De gevechtingskracht van de ruiters bedraagt twee, die van de infanterist één. De totale gevechtingskracht van het leger bedraagt vijf.

GEVECHTSWOEP

De gevechtingskracht na aanpassing door gebeurtenissen, terrein of andere factoren bepaalt het aantal **gevechtdobbelstenen** dat in deze ronde als **gevechtsworp** wordt gebruikt, met een maximum van vijf. In het algemeen scoort een worp van "5" of "6" een treffer.

Voorbeeld: Een leger bestaat uit drie drie Ruiters van Rohan. Omdat de ruiters een gevechtswaarde van twee hebben zou de gevechtingskracht van het leger normaal gesproken zes bedragen. Als de Ruiters echter een hennelgebied zouden verdedigen (hun favoriete terrein), zouden ze een bonus van één op hun gevechtingskracht krijgen (een gevechtingskracht van zeven dus). In beide gevallen wordt de gevechtsworp met vijf dobbelstenen (maximum) gedaan.

Opmerking: Als een gebeurtenis of een andere spelregel melding maakt van "optellen bij" of "aftrekken van" een gevechtsworp, betekent dat

een aanpassing op de waarde van **elke** afzonderlijke dobbelsteen in de worp. Een worp kan nooit lager zijn dan "1" of hoger dan "6", ongeacht welke aanpassing dan ook.

LEIDERSCHAP

Het leiderschap van een leger verbetert de gevechtskwaliteit en moraal en staat toe om gevechtdobbelstenen waar je niet tevreden over bent opnieuw te werpen. De **totale leiderschapswaarde** wordt aan het begin van elke gevechtsronde als volgt berekend (zie ook het hoofdstuk *Leiderschap*, boven):

- de **Lichte speler** telt de leiderschapswaarde van de opperbevelhebber en de leiderschapsaanpassingen van alle andere leiders in dit leger bij elkaar op;
- de **Duistere speler** telt alle Duistere leiderschapsfiches en de leiderschapswaarde van alle vazallen in hetzelfde gebied bij elkaar op.

LEIDERWOEP

De totale leiderschapswaarde geeft het maximale aantal dobbelstenen dat je in je **leiderworp** opnieuw mag werpen. Je moet het nieuwe resultaat accepteren. Zowel gevechtdobbelstenen als manoeuvredobbelstenen (zie *Manoeuvren*) mogen op deze manier opnieuw worden geworpen.

TERREIN

Gevolgen van het Terrein

Het terrein waarop de veldslag wordt gestreden is van grote invloed: jouw verdedigers op de top van een heuvel of vechten tegen een vijandelijk leger dat in een voorde door de rivier waadt, levert een duidelijk voordeel op.

Opmerking: Een veldslag wordt gestreden op het terrein van het gebied waar het **verdedigende** leger zich bevindt.

Soort Gebied

Elk soort gebied heeft een **terreinaanpassing** (zie *Terreinoverzicht* in de scenariospelregels) in de vorm van een bonus op de **gevechtingskracht** van de **verdediger** (omhoud dat de gevechtsworp uit maximaal vijf dobbelstenen bestaat). Deze aanpassing is nooit van toepassing op manoeuvredobbelstenen. De aanpassing is meestal nul (open terrein, bijvoorbeeld vlakke) of +1 (terreinsorten die een verdedigend voordeel opleveren).

Terreinoverzicht

Terreinsoort Bonus voor de Verdediger

Vlaktes

Geen effect

Heuvels/Fornten/Bossen/
Moerassen +1 op gevechtskracht

Gebiedsgrenzen

Afhankelijk van het soort grens tussen de aanvallende en verdedigende legers kan het getal dat de aanvaller moet werpen om een treffer te scoren hoger worden (zie *Grensgebiedoverzicht* in scenariospelregels). Meestal geldt deze aanpassing uitsluitend voor de eerste gevechtsronde, maar sommige speciale grensoorten kunnen langer gevolgen hebben.

Grensgebiedoverzicht

Grensoort Treffer voor Aanvaller

Beekje/Voorde/Bergpas 6 in de eerste ronde *

Dijk/Muur 6 in de eerste ronde **♦

Rivier/Bergen Kan niet overgestoken worden: aanvallen niet toegestaan

- * Een aanpassing op de "eerste ronde" bij een gecombineerde aanval geldt voor de eerste gevechtsronde van elk vijandig leger.
- ♦ De aanpassing geldt uitsluitend voor aanvallers die zich aan de andere kant van een dijk/muur bevinden dan de verdedigers.

Terreinvoordeel

Sommige soorten troepen vechten beter op bepaalde terreinsoorten: cavalerie en ruiters hebben bijvoorbeeld voordelen op vlaktes, terwijl andere troepen van de bescherming van bossen en moedelijk terrein profiteren. Dit wordt voorgesteld door verschillende favoriete terreinen van elke soort eenheid.

Vooraf de eerste gevechtsronde plaatsvindt, moet worden bepaald welke speler **terreinvoordeel** heeft.

De spelers berekenen de **totale gevechtskracht** van hun eenheden die op favoriete terrein strijden. De speler met de hogere waarde heeft **terreinvoordeel** en mag één algemene gebeurteniskaart trekken. Bij een gelijke stand trekt niemand een kaart.

*Voorbeeld: Een Duister leger dat uit twee Wang-rijders en drie Half-Orks bestaat, valt een leger van de Vrije Lieden in Dieprekon aan (vlaktes met een nedersetting). Het leger van de Vrije Lieden bevat drie Ruiters van Rohan en één boogschutter. Zowel de Wang-rijders als de drie Ruiters van Rohan bevinden zich op hun favoriete terrein. Het totaal van de Duistere speler is 2. Het totaal van de Lichte speler is 3. Omdat de Lichte speler een hogere waarde heeft voor wat betreft het **terreinvoordeel**, trekt hij **direct een algemene gebeurteniskaart**.*

DE STRIJD

Nadat de gevechtskracht en de leiderschapswaarde van beide legers zijn berekend en het **terreinvoordeel** is bepaald, begint de veldslag. Een veldslag verloopt over een aantal **gevechtsronden**, totdat een van de legers is vernietigd, gevlucht dan wel zich heeft teruggetrokken. Elke ronde bestaat uit de volgende fasen, die in onderstaande volgorde worden afgewikkeld:

- 1) Tactiek
- 2) Gevechtsworp
- 3) Leiderworp
- 4) Speciale eigenschappen van eenheden toepassen
- 5) Schade toekennen
- 6) Einde van de veldslag

1) TACTIEK

Alle eenheden in dit spel hebben speciale **gevechtseigenschappen**, die tijdens een gevechtsronde kunnen worden toegepast als een speler kiest om te **manoeuvreren**. Daarnaast kan een speler zijn troepen **hergroeperen** of op een **gevechtsactie** vertrouwen. Elke soort eenheid is met een duidelijk symbool op een **manoeuvrefiche** vertegenwoordigd. Aan het begin van een veldslag neemt iedere speler de manoeuvrefiches die met de eenheden in zijn leger corresponderen, het **hergroepefiche** en het **gevechtstactiefiche**. Dit zijn de **tactiefiches** die hij in de veldslag kan inzetten.

Tactiefiches



Voorbeelden van manoeuvrefiches Hergroepefiche Gevechtsactie-fiche

Aan het begin van elke gevechtsronde kiezen de spelers in het geheim een van hun tactiefiches, die zij in deze ronde willen gebruiken. Beide spelers tonen hun gekozen fiche tegelijkertijd.

- een **manoeuvrefiche** geeft een speler de mogelijkheid tot manoeuvreren (zie verderop).
- een **gevechtstactiefiche** geeft een speler de mogelijkheid om een **gevechtskaart** te spelen.
- een **hergroepefiche** geeft een speler alle gebruikte tactiefiches uit voorgaande gevechtsronden terug. Daarnaast mag de speler ervoor kiezen om zich aan het einde van deze gevechtsronde **terug te trekken** zonder te hoeven vluchten (zie onder).

Leg een gebruikte manoeuvrefiche open op tafel! Deze is niet meer beschikbaar voor een volgende gevechtsronde totdat een hergroepefiche wordt gebruikt. Als een speler een hergroepefiche gebruikt, krijgt hij alle gebruikte manoeuvrefiches weer terug. Het gevechtstactiefiche en het hergroepefiche worden na gebruik niet opzij gelegd. Deze kunnen in elke gevechtsronde worden gebruikt.

a) Eenheden Manoeuvreren

Als een speler een **manoeuvrefiche** heeft gekozen, vervangt hij een aantal witte gevechtsdobbelstenen door zwarte (of een andere kleur) zeszijdige dobbelstenen. Deze dobbelstenen van een andere kleur noemen we **manoeuvredobbelstenen**. Het aantal te vervangen dobbelstenen is gelijk aan het aantal eenheden van de gekozen soort (niet de gevechtskracht).

Als tenminste één van de **manoeuvredobbelstenen** een **treffer scoort** (na de gevechtsworp en de **leiderworp**), past de speler de **speciale eigenschap van de eenheid toe**. Alle geworpen treffers worden op de gebruikelijke manier afgewikkeld.

Voorbeeld: Een Duister leger, bestaande uit twee Wang-rijders en één Half-Ork, en een leiderschapswaarde van twee, valt een leger van de Vrije Lieden aan in een Vlaktesgebied. Het leger heeft een gevechtskracht van vijf en werpt vijf gevechtsdobbelstenen. Als de Duistere speler het "Wang-rijders"-manoeuvrefiche kiest, vervangt hij

twee van zijn gevechtdobbelstenen (omdat hij twee Wang-rijders heeft) door manoeuvre-dobbelstenen. Hij werpt drie mitte en twee zwarte dobbelstenen als gevechsworp. Alle dobbelstenen missen. Omdat het leger een leiderschapswaarde van twee heeft, mag de Duistere speler ervoor kiezen om beide manoeuvre-dobbelstenen opnieuw te werpen om zo te proberen de speciale eigenschap van de Wang-rijders te activeren.

b) Gevechtsactie Gebruiken

Als een speler het gevechtsactiefiche heeft gekozen, mag hij één gevechtskaart uit zijn hand spelen. Als beide spelers voor het spelen van een gevechtskaart hebben gekozen, kiezen ze tegelijkertijd in het geheim een kaart. De aanvaller toont als eerste zijn kaart; daarna de verdediger. De gevolgen van de kaart worden toegepast op het moment dat door de tekst wordt aangegeven; meestal direct voor of na een van de fasen van de gevechtsronde. Als twee kaarten op hetzelfde moment van toepassing zijn, wordt de kaart van de verdediger eerst toegepast.

Noot: Als het gevechtsactiefiche teniet wordt gedaan (bijv. als effect van een gebeurtenis of een speciale eigenschap), mag de speler geen kaart spelen, maar kaarten worden niet teniet gedaan of afgelegd.

c) Hergroeperen

Als een speler het hergroepeerfiche heeft gekozen, wordt de gevechtsronde gewoon afgewikkeld. Hij kan dan echter niet de speciale eigenschappen van zijn eenheden gebruiken, noch gevechtskaarten van zijn krijger hij aan het einde van de gevechtsronde al zijn manoeuvre-fiches terug zodat hij deze in volgende ronden weer kan inzetten.

Daarnaast mag de speler ervoor kiezen om, als het leger dat het hergroepeerfiche gebruikte zich wil terugtrekken, zich eveneens in goede orde terug te trekken **zonder de nadeltige gevolgen van vluchten** (zie verderop) te hoeven ondergaan.

Opmerking: Het is niet verplicht om het leger terug te trekken bij gebruik van een hergroepeerfiche. De speler krijgt slechts een voordeel in het geval hij zich zou willen terugtrekken.

2) GEVECHTSWORP

Werp zoveel gevechtdobbelstenen als de gevechtskracht van je leger. Vergeet niet de aanpassingen op de gevechtskracht als gevolg van terrein, gebeurtenissen of speciale eigenschappen toe te passen en, als je een manoeuvrefiche gebruikt, een aantal dobbelstenen (afhankelijk van het aantal eenheden van de desbetreffende soort) te vervangen door manoeuvre-dobbelstenen. Het maximale aantal

te werpen dobbelstenen is altijd vijf. Elke dobbelsteen (gevechts- of manoeuvre-dobbelsteen) die een worp oplevert die gelijk is aan, of hoger is dan het doelgetal (meestal "5"), resulteert in een treffer. Dit doelgetal kan variëren als gevolg van terrein, gebeurtenissen of speciale eigenschappen.

3) LEIDERWORP

Je mag maximaal je leiderschapswaarde aan gevechts-en/of manoeuvre-dobbelstenen opnieuw werpen.

Deze dobbelstenen leveren op dezelfde manier treffers op als de gevechtsworp (tenzij een gebeurtenis of speciale eigenschap uitsluitend de gevechsworp of de leiderworp beïnvloedt). Je moet het resultaat van deze nieuwe worp accepteren (ook als deze minder is dan de waarde van de voorgaande worp).

Opmerking: Je mag, in tegenstelling tot het basisspel *War of the Ring*, succesvolle dobbelstenen opnieuw werpen (om bijvoorbeeld een "6" in plaats van een "5" te werpen of om een speciale eigenschap of gebeurtenis die uitsluitend in de leiderworp kan worden geactiveerd, te activeren).

4) SPECIALE EIGENSCHAPPEN VAN EENHEDEN TOEPASSEN

Als een leger een manoeuvrefiche heeft gebruikt en tenminste één manoeuvre-dobbelsteen leverde daarna een treffer op, wordt de speciale eigenschap van de gekozen eenheid geactiveerd. Pas de gevolgen direct toe, tenzij de eigenschap uitdrukkelijk aangeeft dat de gevolgen later plaatsvinden.

5) SCHADE TOEKENNEN

Leg voor elke treffer op een leger één schade-fiche in het gebied waar dat leger zich bevindt.

In deze fase van de gevechtsronde mag een speler beslissen om verliezen te nemen. Voor elke eenheid die hij uit het leger verwijdert, verwijdert hij ook twee schade-fiches uit dat leger.

Verplichte Verliezen

Een leger kan zoveel schade oplopen als het aantal eenheden in het leger zonder roepen te verliezen, maar zodra het aantal schade-fiches in het leger groter is dan het aantal eenheden, moet het leger verliezen nemen.

De speler moet verliezen nemen (één eenheid naar keuze en twee schade-fiches verwijderen) totdat het aantal schade-fiches gelijk is of kleiner is dan het aantal eenheden in het leger. Een speler is ook verplicht om verliezen te nemen als zijn leger vlucht (zie verderop).

Als in een gebied één schade-fiche ligt, is een speler nooit gedwongen om verliezen te nemen, maar mag dat wel als hij wil.

Voorbeeld: Een leger met drie eenheden heeft twee schade-fiches en inasserteert in de huidige gevechtsronde nog drie treffers, waardoor het totaal aantal schade-fiches oploopt tot vijf. Omdat het aantal schade-fiches (vijf) hoger is dan het aantal eenheden (drie), moet de speler verliezen nemen. Hij verwijdert één eenheid en twee schade-fiches. Nu heeft hij twee eenheden en drie schade-fiches en moet dus nog meer verliezen nemen. Hij verwijdert nog een eenheid en twee schade-fiches. Hij heeft nu nog één eenheid en één schade-fiche over, dus hij hoeft geen verliezen meer te nemen.

Leiders Verliezen

Leiders en karakters die deel uitmaken van een leger, worden geëlimineerd als dat leger in een veldslag compleet wordt vernietigd.

5) EINDE VAN EEN VELDSLAG

Een veldslag eindigt als het aanvallende dan wel het verdedigende leger compleet is vernietigd, of in de volgende gevallen:

- a) De Aanvaller staakt de aanval:** De aanvaller besluit om de aanval te staken. De veldslag eindigt direct.
- b) De Verdediger trekt zich terug:** Als de verdediger in deze ronde voor het hergroepeerfiche heeft gekozen, mag hij er aan het einde van de gevechtsronde voor kiezen om zich naar een aangrenzend vrij/vriendschappelijk gebied terug te trekken (zie *Leger Terugtrekken*).
- c) De Verdediger vlucht:** Als de verdediger niet voor een hergroepeerfiche heeft gekozen, mag hij zich naar een aangrenzend gebied terugtrekken, maar moet de gevolgen van vluchten ondergaan (zie *Vluchten*).

Als de verdediger is geëlimineerd, zich heeft teruggetrokken of vlucht, mag de aanvaller binnenvallen (zie *Binnenvallen na Veldslag*).

Opmerking: De aanvaller moet eerst aangeven of hij de aanval wil staken; als de aanvaller de aanval voort wil zetten, mag de verdediger beslissen of hij zich wil terugtrekken of vluchten.

Als de veldslag niet eindigt, begint een nieuwe gevechtsronde.

Opmerking: Als beide legers zijn geëlimineerd, behoudt de verdediger de controle over het gebied.

AANVALLEN MET EEN GECOMBINEERDE AANVAL

Een **Gecombineerde Aanval** kan met behulp van de actie **Gecombineerde Aanval** bij gebruik van een "LEGER"-resultaat worden uitgevoerd als meer dan één leger aan het doelgebied grenst.

Een gecombineerde aanval wordt op dezelfde manier afgewikkeld als een normale aanval. De aanval mag echter aan het begin van elke ronde kiezen, welke van zijn aan het verdedigende leger grenzende legers in de huidige ronde zal vechten. Uitsluitend de gevechtskracht, leiderschapswaarde en het soort eenheid en dergelijke van het gekozen leger zijn relevant voor deze gevechtsronde. Alle schade die in deze gevechtsronde door de verdediger wordt toegebracht, moet door het gekozen leger worden geïncasseerd.

Opmerkingen:

- Terreinvoordeel wordt uitsluitend voor de eerste gevechtsronde bepaald en is dus gebaseerd op het leger dat als eerste aanvalt.
- De aanvalder krijgt al zijn gebruikte manoeuvre fiches terug als hij van leger wisselt.
- Grenzen die het doelgebied in de eerste gevechtsronde beïnvloeden, gelden voor elk leger in de eerste ronde, dat het aanvalt.

NA DE VELDSLAG

EEN LEGER TERUGTREKKEN

Een leger trekt zich terug als de verdediger een hergroeperische heeft gekozen en ervoor kiest om de veldslag te beëindigen.

Een leger mag zich terugtrekken naar een aangrenzend gebied dat aan de volgende voorwaarden voldoet:

- Er bevindt zich geen vijandig leger of een door de vijand gecontroleerde nederzetting of vesting; en
- Het grenst niet aan een gebied met een vijandig leger (inclusief het aanvallende leger); en
- Het ligt niet over een grens met een *beëlijfe*.

Een leger mag zich altijd terugtrekken naar een aangrenzend gebied met een bevrijd leger (in dit geval moet je, als je na de terugtocht meer dan vijf eenheden hebt, het teveel van het bord halen), of naar een bevrijd nederzetting of vesting, zelfs als je niet voldoet aan de voorwaarden.

Als een dergelijk gebied niet beschikbaar is, kiest de aanvalder een vrij aangrenzend gebied waarheen het leger zich moet terugtrekken. Het terugtrekkende leger krijgt één extra schade fiche.

Als er geen aangrenzend vrij gebied beschikbaar is, dan is terugtrekken niet toegestaan.

VLUCHTEN

Een leger mag uit een veldslag **vluchten** om aan de vijand te ontkomen.

Een speler mag aan het einde van een gevechtsronde altijd voor deze optie kiezen, ongeacht het gebruikte tactische in die ronde.

Een leger dat **vlucht**, moet direct al zijn schade fiches in verliezen omzetten (één eenheid per twee schade fiches) tot er geen of één schade fiche in het leger over is.

Het leger mag zich daarna **terugtrekken** volgens dezelfde regels als een terugtrekkend leger (zie boven).

BINNENVALLLEN NA EEN VELDSLAG

Als het verdedigende leger is geëlimineerd, zich heeft teruggetrokken of is gevlucht, mag de aanvalder het lege gebied met zijn aanvallende leger binnenvallen.

De aanvalder mag ervoor kiezen om het gebied met een deel van de eenheden van zijn leger binnen te vallen, maar onthoud dat eventuele schade fiches zo moeten worden verdeeld dat het aantal schade fiches nooit groter is dan het aantal eenheden in het gebied.

Opmerking: Karakters en leiders die onderdeel van een binnenvallend leger zijn, mogen binnenvallen, worden achtergelaten of worden deel van een opsplitsing binnen dat leger, geheel naar keuze van de speler.

Binnenvallen na een Gecombineerde Aanval

Na een succesvolle gecombineerde aanval mag de aanvalder met één van zijn aanvallende legers (of een deel ervan) het lege gebied binnenvallen. Het is niet mogelijk om met eenheden van andere, betrokken legers eveneens binnen te vallen.

Opmerking: Als het laatste gebruikte aanvallende leger compleet is geëlimineerd, maar de verdediger is ook geëlimineerd, heeft zich teruggetrokken of is gevlucht, mag een ander betrokken leger wél binnenvallen.

LEGERS HERSTELLEN

De meeste schade die een leger tijdens een veldslag oploopt, bestaat uit ongeorganiseerde, gedemoraliseerde en uittegelagen troepen. Daarom kan schade die niet in verliezen resulteert, later worden hersteld.

Je mag schade fiches uit een leger verwijderen met behulp van de actie **Herstel** bij gebruik van een "VERSTERKINGEN"-resultaat. Als je deze actie kiest, mag je hem op twee verschillende legers toepassen. Werp voor elk van deze legers zoveel dobbelstenen als je eenheden in dat leger hebt: voor elke worp van "5" of "6" verwijder je één schade fiche.

Je mag zoveel mislukte worpen opnieuw doen als de totale leiderschapswaarde van het leger.

Voorbeeld: Een leger met drie eenheden en een leiderschap van twee heeft twee schade fiches. Er worden drie dobbelstenen gegooid: "1", "1" en "5". Er is slechts één treffer. Dankzij het leiderschap mogen twee dobbelstenen opnieuw worden gegooid. Deze nieuwe worp resulteert in "2" en "6". Omdat er nu twee treffers zijn gegooid, worden beide schade fiches verwijderd en is het leger weer volledig hersteld.

Je hebt nu alle spelregels gelezen die voor beide scenario's van Veldslagen van War of the Ring van toepassing zijn. Je kunt nu de specifieke spelregels van het scenario dat je wilt spelen, lezen. We raden echter aan om te beginnen met het eenvoudiger scenario *Slag om Roburn*.



SLAG OM ROHAN

SCENARIO SPELREGELS

SPEELMATERIAAL

Om het scenario "Slag om Rohan" te kunnen spelen, heb je naast de gebruikelijke onderdelen voor een spel "Veldslagen van de War of the Ring" het volgende speelmateriaal nodig:

- het "Slag om Rohan"-speelbord;
- de miniaturen zoals beschreven in de tabel "Miniaturen/Eenheden";
- de Grima-gebeurteniskaarten;
- de Karakterfiches en/of Karakterkaarten van Theoden, Theodred, Eomer, Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Boomgaard en Saruman; let erop dat je de goede zijde van de Gandalf- en Aragorn-kaarten gebruikt;
- de Tactiefiches zoals beschreven in de tabel "Miniaturen/Eenheden";
- de Rekruteringsfiches zoals beschreven in de tabel "Miniaturen/Eenheden".












Rekruteringsfiche
Vrije Liedden








Rekruteringsfiche
Duister












Zet de miniaturen en rekruteringsfiches op het speelbord zoals aangegeven op de startopstelling op pagina 19. Leg de overige miniaturen en fiches terzijde. Deze zijn later in het spel nodig.

MINIATUREN / EENHEDEN

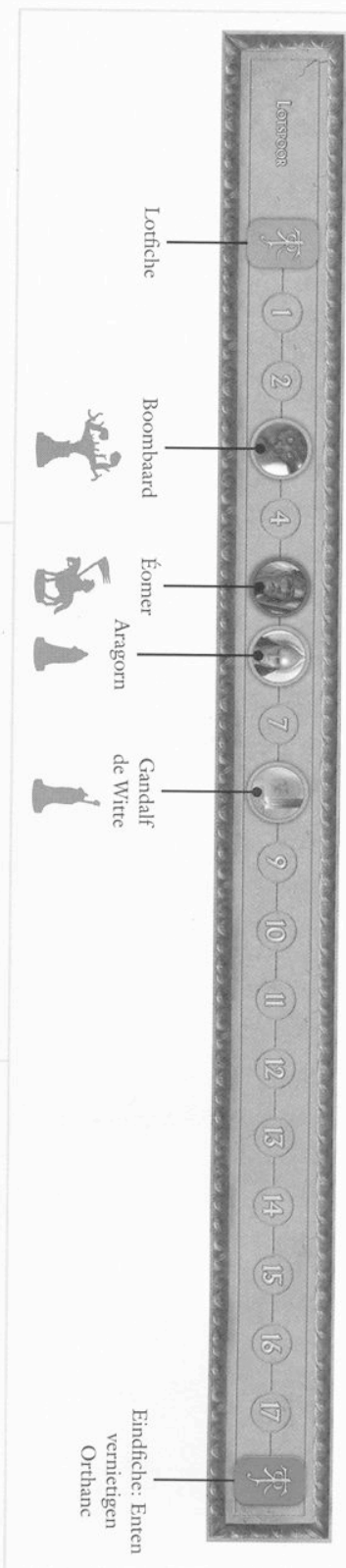
	14	Rohan Infanterie	WoR + U		10
	10	Boog-schutters	WoR		8
	13	Rohan Ruiters	WoR + U		11
	8	Ent	U	-	-
	4	Leiders	WoR	-	-
	3	Rohan Bevelhebbers (Théoden, Théodred, Eomer)	U	-	-

	1	Boonbaard	U	-	-
	1	Reisgezel (Gandalf)	WoR	-	-
	1	Reisgezel (Aragorn)	WoR	-	-
	1	Reisgezel (Legolas)	WoR	-	-
	1	Reisgezel (Gimli)	WoR	-	-

WoR = War of the Ring
U = De Uurbreidingsset

	18	Uruk-hai	WoR + U		14
	6	Warg-rijders	WoR		5
	12	Half-orcs	U		9
	12	Donkerlander	U		-
	12	Mordor Orks	WoR		-
	1	Vazal (Saruman)	WoR	-	-

ROHAN LOTSPOOR



HET SPEELBORD

De terreintypes die op het "Slag om Rohan"-speelbord staan afgebeeld, zijn:

	Vlaktes	-
	Wouden	
	Forten (Westelijke Voorden, Aglarond, Dunharg)	
	Heuvels	
	Moerassen	
	Vestingen (Edoras, Hoornburg, Orthane)	

Vestingen vormen een speciaal type terrein, dat verderop in het hoofdstuk *Vestingen* wordt uitgelegd.

De grens tussen twee gebieden kan zijn:

	Doorzichtig (geen speciale regels)
	Beekje (Dieptestroom, Sneeuwborn)
	Dijk/Muur (troepen ten zuiden van Westerdijk en Oosterdijk zijn beschermd)
	Voorde/Bergpas (voorden bevinden zich in de Isen en Entwas; passen leiden naar Aglarond en Dunharg)
	Rivier (ondoorwaadbaar behalve bij voordeden; rivieren zijn de Isen en de Entwas)
	Bergen (ontoeankelijk behalve bij passen)

REGIO'S

Regio's bestaan een groter gedeelte van het speelbord en bestaan uit een aantal gebieden. Sommige spelregels en kaarten verwijzen er naar.

De regio's in *Slag om Rohan* zijn:

- Noordervelden (ten noorden van de Entwas-rivier)
- Westervelden (ten zuiden van de Entwas-rivier, ten oosten van de Isen en ten westen van de Dieptestroom)
- Oostervelden (ten oosten van Sneeuwborn en ten zuiden van de Entwas-rivier)
- Rohan Vlaktren (tussen Westervelden en Oostervelden, ten zuiden van de Entwas-rivier)
- Fangorn Woud (de twee gebieden van wouden ten oosten van Orthane: Schuidal en Fangorn)
- Helmsdiepte (Hoornburg, Westerdijk, Oosterdijk en Aglarond)
- Isengard (Orthane, Oostelijk en Westelijk Nan Curunir)
- Kloof van Rohan (ten westen van de Isen)

Bekijk de **Rohan Regiokaart** om een goed beeld te krijgen van de grootte van elke regio. Oostervelden, Westervelden en de Rohan Vlakteregio's bevatten elk twee nederzettingen (Edoras en Hoornburg zijn geen nederzettingen).

REKRUTERINGSGEBIEDEN VOOR SPECIALE EENHEDEN

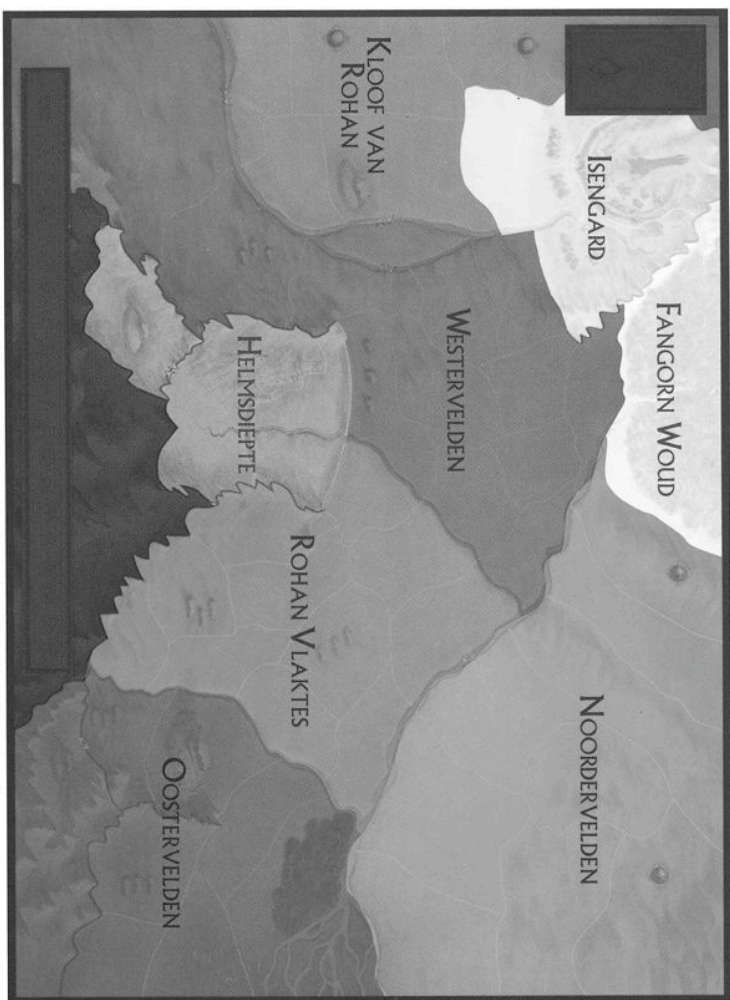
Vier gebieden op het speelbord bevatten symbolen voor speciale eenheden. Deze gebieden worden

rekruteringsgebieden genoemd en verwijzen naar:

- **Donkerlanders** (Noord-Donkerland, Kloof van Calenardhon)
- **Mordor Orks** (Oostelijke Rand van Fangorn, Sarn Gebir)

Elk rekruteringsgebied kan worden gebruikt om eenheden van het overeenkomstige type te rekruteren (zie *Speciale Rekruteringsgasties*, verderop).

Rohan Regiokaart



Als de Lichte speler een rekrutingsgebied onder controle heeft, kan de Duistere speler daar geen nieuwe eenheden rekruteren, totdat het gebied heroverd is.

VESTINGEN

Vestingen representeren forten, kastelen en versterkte steden en vormen een speciaal soort terrein. In *Slag om Rohan* worden Orthanc, Edoras en Hoornburg als vestingen beschouwd.

VOORDELEN VAN EEN VESTING

Vestingen leveren de verdediger zowel een defensief terreinvoordeel op (+1 op **gevechtkracht**) als een defensief grensvoordeel (de aanvallerscoort uitsluitend treffers met een 6). Deze tweede bonus vervalt als de vesting wordt **doorbroken** (zie verderop).

EXTRA VERDEDIGING VAN EEN VESTING

Elke vesting heeft een bepaalde **Beschermingsfactor**. Deze waarde geeft aan hoeveel schade aan eenheden binnen een vesting wordt voorkomen.

- Edoras heeft een Beschermingsfactor van 3,
- Hoornburg heeft een Beschermingsfactor van 6;
- Orthanc heeft een Beschermingsfactor van 8.

De Beschermingsfactor staat ook aangegeven in de desbetreffende vesting op het speelbord (zie voorbeeld).



DOORBREKEN VAN EEN VESTING

Als een leger een vijandig leger aanvalt dat door een vesting beschermd wordt, moet het aanvallende leger eerst voldoende schade veroorzaken aan die vesting. Pas als de schade even hoog is als de Beschermingsfactor van de vesting, gaat de schade daarna ten koste van het verdedigende leger. Schade aan een vesting is permanent en kan niet worden verwijderd of gerepareerd. Deze aanvallen worden beïnvloed door de voordelen van die vesting (+1 gevechtkracht voor de verdediger en treffers voor de aanvallers met een 6).

Als de totale schade de Beschermingsfactor e van de vesting bereikt, wordt de vesting als doorbroken beschouwd en verdedigt het de legers erin niet meer. Alle overige schade en schade die daarna wordt veroorzaakt, wordt op het verdedigende leger toegepast. Nadat een vesting is doorbroken, krijgt de verdediger nog steeds +1 op gevechtkracht, maar scoort de aanvallers treffers met 5+.

Noot: Leg schadehechs bij een vesting om de schade eraan bij te houden.

GEBEURTENISKAARTEN

De speciale stapel gebeurteniskaarten in *Slag om Rohan* heet de **Grima-stapel**. Als de Duistere speler tijdens de Duistere fase voor locatie 1, **Palanir Kamer**, heeft gekozen, mag hij een Grima-gebeurteniskaart trekken (zie "Kracht van het Duister"). Een getrokken Grima-



kaart wordt aan de hand van de Duistere speler toegevoegd en telt mee voor de handkaartenlimiet. Grima-kaarten worden op de gebruikelijke wijze gespeeld door een "GEBURTENS"—resultaat of een resultaat dat met het symbool op de kaart overeenkomt, te gebruiken. Alle Grima-kaarten die gespeeld zijn of zich nog in de stapel bevinden, worden uit het spel verwijderd zodra Theoden in het spel komt of als het Duister Edoras onder controle heeft.

DE KRACHT VAN HET DUISTER

In het Duistere Vak zijn drie cirkels met elfengetallen afgebeeld.

In de Duistere fase zet de Duistere speler zijn Aanvoerder (Saruman) in één van deze drie cirkels. De gekozen locatie bepaalt welke speciale actie de Duistere speler mag uitvoeren en de hoeveelheid

actiedobbelstenen die hij op het vak moet leggen ("KARAKTER"-resultaat).

1) De Palanir Kamer

- Leg één actiedobbelsteen ("KARAKTER"-resultaat) op het Duistere Vak.
- Trek onmiddellijk één Grima-kaart.

2) Het Balkon

- Leg twee actiedobbelstenen ("KARAKTER"-resultaat) op het Duistere Vak.
- Ontvang twee extra Duistere Leiderschaps fiches (totaal vier) en ken ze direct toe.

3) De Mijnen

- Leg drie actiedobbelstenen ("KARAKTER"-resultaat) op het Duistere Vak.
- Plaats onmiddellijk drie eenheden (één Uruk-hai, één Half-Ork en één Warg-rijder) op het speelbord. Elk van hen moet in een verschillend leger worden gezet.

DE DUISTERE AANVOERDER

Saruman

In *Slag om Rohan* is Saruman de Aanvoerder van de Duistere legers. Ongeacht de gekozen locatie in de Duistere fase, wordt Saruman altijd gezet in het gebied "Orthane" te zijn.

Saruman heeft drie verschillende speciale eigenschappen die tijdens de fase "Acties Uitvoeren" kunnen worden ingezet door een "KARAKTER"-resultaat te gebruiken:

De Vuren van Orthanc: Gebruik één "KARAKTER"-resultaat om één rekruteringsfiche in Nan Curunir, Oostelijk Nan Curunir en Orthanc te leggen en onmiddellijk om te draaien; of om twee rekruteringsfiches in elk van deze gebieden te leggen.

De Stem van Saruman: Gebruik één "KARAKTER"-resultaat om één herstel-actie uit te voeren bij elk van drie verschillende legers en ontvang daarbij een +1 op de dobbelsteenworp.

Hordes van Isengard: Gebruik één "KARAKTER"-resultaat om vier verschillende legers te verplaatsen; elk naar een vrij, aangrenzend gebied.

Denk eraan, dat je een "KARAKTER"-resultaat ook nog steeds voor een normale "KARAKTER"-actie kunt gebruiken.

LOTSBESTEMMING EN HET LOTSPOR

In *Slag om Rohan* begint het Lotfiche op veld "0" en het eindfiche op veld "18" van het Lotspoor.

Lotbestemming in Rohan is verbonden met het ontwakken van de Enten van Fangorn. De activiteiten van Saruman drijven de Herders van de Bomen tot razernij. Als het Lotfiche het eindspelgebied bereikt of passeert, arriveert de woede van de Enten in Orthanc en wordt het fort van Saruman vernietigd. De Vrije Lieden winnen het spel, als dit gebeurt vóórdat Rohan valt.

Elke keer, dat de Vrije Lieden tijdens de fase "Ontwikkeling op het Lotspoor" voor een Lottegel met een Lotsymbool kiezen, komt er een Ent in het spel.

Zet één Ent-miniatuur in het Entwoud, zoals uitgelegd in *De Enten van Fangorn* verderop. Als Boornbaard in het spel is, komen er twee Enten in het spel als de Lichte speler voor een tegel met een Lotsymbool kiest.

KARAKTERS EN LOTSBESTEMMING

De vooruitgang van het Lot zorgt ervoor dat Karakters ten ronde verschijnen die de strijd ten gunste van de verdedigers van Minas Tirith kunnen beslechten:

Boornbaard is beschikbaar bij veld 3 van het Lotspoor; **Éomer** is beschikbaar bij veld 5 van het Lotspoor (let erop dat Éomer's speciale eigenschap van toepassing is, terwijl hij nog op het Lotspoor ligt); **Aragorn** is beschikbaar bij veld 6 van het Lotspoor; **Gandalf** is beschikbaar bij veld 8 van het Lotspoor.

Zie *Slag om Rohan-Overzicht: Lichte Speler* en de desbetreffende Karakterkaarten voor details.

Théodred is vanaf het begin in het spel. De komst van **Théoden** hangt af van acties van de spelers. **Legolas** en **Gimli** komen in het spel door het spelen van een gebeurteniskaart.

ACTIES

ACTIEDOBBLSTENENVOORRAAD

De **Duistere speler** voegt één dobbelsteen aan zijn actiedobbelstenenvoorraad toe als beide nederzettingen in een Rohan-regio (Westervelden, Rohan Vlaktes en Oostervelden – zie het speelbord) door Duistere eenheden worden veroverd. Als één of beide nederzettingen later door de Lichte speler worden bevrijd, moet hij de extra dobbelsteen weer inleveren.

De **Lichte speler** voegt één dobbelsteen aan zijn actiedobbelstenenvoorraad als **Éomer** en **Théoden** in het spel komen. Als een karakter wordt geïmmineerd, moet hij de dobbelsteen weer inleveren.

SPECIALE ACTIES

Naast de acties die in de spelregels van *Veldslagen van de War of the Ring* zijn beschreven, hebben beide spelers in *Slag om Rohan* nog meer mogelijkheden om zich te versterken.

De **Duistere speler** mag in de fase "Acties Uitvoeren" een "VERSTERKINGEN"-resultaat gebruiken om één Donkerland-eenheid in elk van twee verschillende gebieden met of een Donkerlander-rekrutingsgebied (Noord-Donkerland en Kloof van Calenardhon) of een Lichte nederzetting onder controle van het Duister, te zetten.

De **Lichte speler** mag in de fase "Acties Uitvoeren" een "VERSTERKINGEN"-resultaat gebruiken om een Ent in Schuilal te plaatsen als het Entwoud daar is.

DE ENTEN VAN FANGORN

De Enten van Fangorn spelen een essentiële rol in het verslaan van Saruman's leger bij Helmkleipen en bij de vernietiging van Orthanc. In *Slag om Rohan* vormen zij een belangrijke bondgenoot voor het leger van de Paardenheren, maar net als in het epos kan de Lichte speler de snelheid waarmee de Enten op de ontwikkelingen reageren, niet geheel voorzien en controleren.

HET GROEVEN VAN HET ENTWOU

Alle Enten in het spel worden altijd in één gebied gegroeped. Deze groep Enten noemen we het **Entwoud**. Het Entwoud wordt in Schuilal gevormd op het moment dat de eerste Ent in het spel wordt gebracht, ongeacht de manier waarop.

- Zolang het Entwoud in Schuilal is, kan de Lichte speler in de fase "Acties Uitvoeren" één Ent toevoegen door een "VERSTERKINGEN"-resultaat te gebruiken.
- Daarnaast wordt er één Ent in het Entwoud gezet, ongeacht de locatie ervan, tijdens de fase "Ontwikkeling op het Lotspoor" als de gekozen tegel in deze ronde een Lotsymbool bevat. Als Boornbaard in het spel is, worden zelfs twee Enten (in plaats van één) aan het Entwoud toegevoegd.

Sommige epische gebeurteniskaarten staan de Lichte speler toe om nieuwe Enten in het Entwoud te zetten: volg in dat geval de instructies op de kaart.

BOOMBAARD

Boombaard wordt als een Karakter beschouwd, maar hij is geen Reizegezel, noch een Aanvoerder. Nadat hij in het spel is gebracht (door een "KARAKTER"-resultaat te gebruiken als hij beschikbaar is), wordt hij altijd gericht zich in het gebied met het Entwoud te bevinden. De komst van Boombaard staat toe dat de Enten worden geactiveerd (zie verderop) en versnelt het rekruteren van Enten (een Lotsymbool levert twee Enten op in plaats van één).

DE MARS VAN DE ENTEN

Het Entwoud kan worden geactiveerd als Boombaard in het spel is door een "Wij van het Westen"-resultaat te gebruiken of door de epische gebeurteniskart *Merijn en Pepijn, Haastig Volk* te spelen.

Als het Entwoud is geactiveerd, mag het worden verplaatst en er mag mee worden aangevallen. Daarna vormt het zich opnieuw.

De Enten Verplaatsen

Verplaatsing van het Entwoud gaat als volgt: neem één Ent van het Entwoud en zet deze in een aangrenzend gebied, als je het nog verder wilt verplaatsen, neem dan een andere Ent van het Entwoud en zet deze in een gebied dat aan de zoiust geplaatste Ent grenst, waarbij je een ononderbroken keten van Enten vormt. Het gebied dat je zo binnenvalt mag geen vijandige legers bevatten. Ga zo verder, totdat je besluit te stoppen (of totdat er geen Enten meer in het Entwoud zijn).
Noot: Enten mogen een berg- of riviergrens niet oversteken, maar mogen altijd naar Fangorn of van Fangorn naar Schuidal worden verplaatst. Enten mogen voordien oversteken.

De Enten Vallen aan

Na het verplaatsen mag je met de Enten een gebied aanvallen dat grenst aan een Ent-miniatuur op het speelbord. Je moet één Ent uit het Entwoud verwijderen om een aanvalsworp te mogen doen.

Je mag doorgaan met het verwijderen van Enten en aanvalsworpen doen, zolang je Enten in het Entwoud overhebt. Als je de laatste Ent in het Entwoud hebt verwijderd, doe je de laatste aanvalsworp, waarna de activering voortbij is. Als er na afloop van de aanval Enten over zijn in het Entwoud, mag je deze naar een ander gebied verplaatsen en ermee aanvallen.

Een Ent-aanval bestaat uit een worp met vijf dobbelstenen, waarbij je treffers scoort met 5+. Een worp die geen treffer scoort, mag opnieuw worden gedaan (alsof de Enten een leiderschapswaarde van 5 hebben). Terrineffecten hebben geen invloed op deze worp. De Duistere speler moet na iedere worp verliezen

nemen, waarbij hij direct één eenheid moet verwijderen voor elke twee schadeftes.

Noot: Enten die uit het spel worden verwijderd, kunnen later opnieuw worden gerekruteerd. Het aantal miniaturen in het spel is de enige limiet aan de hoeveelheid Enten die op een gegeven moment in het spel kunnen zijn.

Noot: Boombaard is geen Ent-eenheid en wordt tijdens een Ent-aanval niet verplaatst.

Het Entwoud Vormt Zich Opnieuw

Als je besluit om met verplaatsen en aanvallen te stoppen, of als er zich geen Enten meer in het Entwoud bevinden, hergroepeer je alle Enten op het speelbord in één gebied waar zich tenminste één Ent bevindt, of in het gebied waar het Entwoud zich bevond vóór de activering, om zo het Entwoud opnieuw te vormen. Verplaats Boombaard naar het gebied met het Entwoud. Als er geen Enten meer zijn, zet Boombaard dan terug in Schuidal. Het Entwoud wordt in dat geval gericht zich in Schuidal te bevinden om nieuwe Enten te kunnen plaatsen. De aanwezigheid van het Entwoud levert de Lichte speler niet automatisch controle over dat gebied op.

Voorbeeld: Boombaard en vier Enten staan in Schuidal als de Lichte speler besluit om de Enten te activeren. In Westmark bevindt zich één Wang-rijder, terwijl er een Duistere leger, bestaande uit vijf eenheden, in Westmark Henevis staat. De Lichte speler neemt de eerste Ent uit Schuidal en zet deze in de Westelijke Rand van Fangorn. Vervolgens verwijderd hij een tweede Ent om de Wang-rijder in Westmark aan te vallen. Hij elimineert de Wang-rijder met een succesvolle worp. Hij zet een derde Ent in Westmark (dat nu vrij is gekomen) en hij verwijderd de laatste Ent uit Schuidal om het Duistere leger in de henevis aan te vallen. Hij scoort drie treffers en werpt de twee missers opnieuw. Hij scoort daarmee een vierde treffer. De Duistere speler moet twee Duistere eenheden van het leger in Westmark Henevis verwijderen. Nu er geen Enten meer in Schuidal zijn, eindigt de activering. De twee Enten die in de Westelijke Rand van Fangorn en Westmark staan, vormen in Westmark, samen met Boombaard, opnieuw het Entwoud.

LEGERS EN HET ENTWOUd

• De Enten zijn geen normale leger-eenheden en tellen niet mee voor de legerlimiet als zij zich in hetzelfde gebied bevinden als een leger van de Vrije Liedden. Een gevecht tegen een leger van de Vrije Liedden in hetzelfde gebied als het Entwoud heeft geen effect op de Enten.

- Het Entwoud kan niet worden aangevallen. Als een Duistere leger een gebied met het Entwoud binnemt (of daar wordt gerekruteerd), mag de Lichte speler onmiddellijk wapen voor één Ent-aanval tegen dat leger (zie boven) zonder een Ent te verwijderen.

OVERWINNINGSVORWAARDEN

Controleer aan het einde van elke ronde of aan één van deze overwinningsvorwaarden is voldaan:
Controleer de volgende overwinningsvorwaarden in onderstaande volgorde. Als aan één van deze voorwaarden wordt voldaan, eindigt het spel met een overwinning voor één van beide spelers. Let erop dat de lager genummerde voorwaarden voorrang hebben boven de hoger genummerde voorwaarden, indien in dezelfde ronde aan meer dan één voorwaarde wordt voldaan.

LOT OVERWINNING

1) De Lichte speler wint onmiddellijk als het Lotfiche op het Lotspoor het Eindfiche bereikt of passeert.

DUISTERE OVERWINNING

De Duistere speler wint als aan één van de onderstaande voorwaarden wordt voldaan:

- 2) De Duistere speler heeft gebieden van de Vrije Liedden onder controle ter waarde van 10 punten.
 - Hoornburg is 6 punten waard;
 - Edoras is 4 punten waard;
 - Elke van de zes andere nederzettingen van de Vrije Liedden is 1 punt waard.
- Noot:** De Duistere speler kan winnen door of Hoornburg en vier andere nederzettingen te veroveren, of door Hoornburg en Edoras te veroveren, of door Edoras en alle nederzettingen van de Vrije Liedden te veroveren.
- 3) Alle Karakters van de Vrije Liedden zijn geëlimineerd.

OVERWINNING VOOR DE VRIJE LIEDEN

De Lichte speler wint als aan één van de volgende voorwaarden wordt voldaan:

- 4) De Lichte speler heeft Orthanc of Saruman geëlimineerd;

- 5) Théoden is in het spel en de Duistere speler heeft geen Rohan-regio onder controle (bijvoorbeeld één vrije Rohan-nederzetting in elke regio).

Noot: Een overwinning kan pas aan het einde van een ronde worden opgeëist, met uitzondering van een Lotoverwinning.



SPEELMATERIAAL

Om het scenario "Slag om Gondor" te kunnen spelen, heb je naast de gebruikelijke onderdelen voor een spel "Veldslagen van de War of the Ring" het volgende speelmateriaal nodig:

- het "Slag om Gondor"-speelbord;
- de miniaturen zoals beschreven in de tabel "Miniaturen/Emblemen";
- de Darknesh-gebeurteniskarten;
- de Duisterisfiches;
- de Karakterfiches en/of Karakterkaarten van Faramir, Imrahil, Theoden, Éomer, Gandalf, Aragorn, Pepijn, Legolas, Gimli, de Heksenkoning, Gothmog (gebruik de "Mond van Sauron"-miniatur uit *War of the Ring* om Gothmog weer te geven); Ier erop dat je de goede zijde van de Gandalf- en Aragorn-kaarten gebruikt.
- de Tactiefiches zoals beschreven in de tabel "Miniaturen/Emblemen";
- de Rekruteringsfiches zoals beschreven in de tabel "Miniaturen/Emblemen".



Rekruteringsfiches
Vrije Lieden



Rekruteringsfiches
Duister

Zet de miniaturen en rekruteringsfiches op het speelbord zoals aangegeven op de startopstelling op pagina 26. Leg de overige miniaturen en fiches terzijde. Deze zijn later in het spel nodig.

MINIATUREN / EENHEDEN

	15	Gondor Infanterie	Woork		15
	10	Gondor Boogschutters	Woork		9
	5	Gondor Ridders	Woork		5
	13	Rohan Ruiters	Woork + U		411 312 210 15W
	4	Gondor Leiders	Woork	-	-
	4	Rohan Leiders	Woork	-	-
	2	Rohan Bevelhebbers (Thronen, Eonnet)	U	-	-

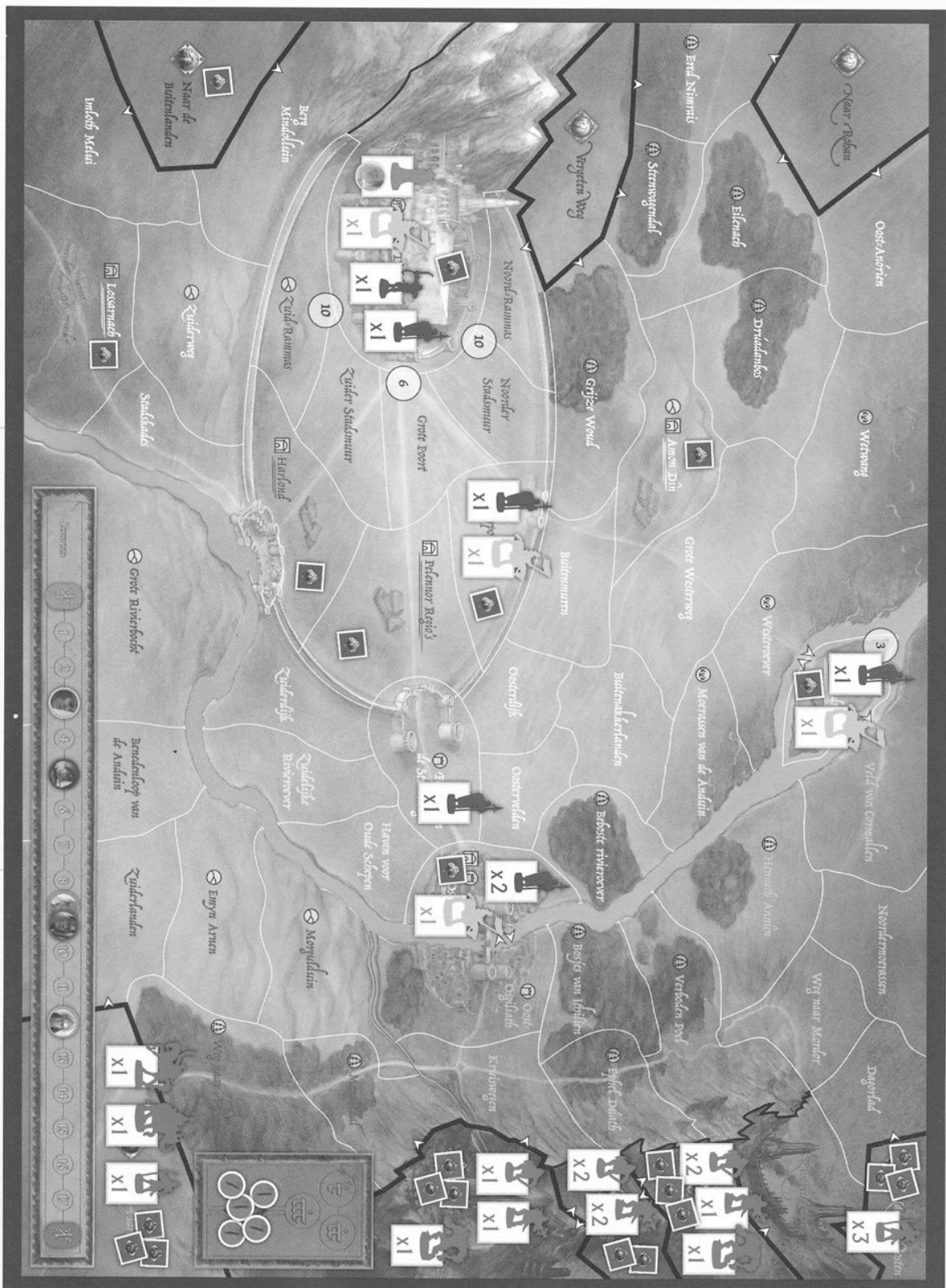
	2	Gondor Bevelhebbers (Faranir, Imrahil)	U	-	-
	1	Reisgezel (Gandalf)	Woork	-	-
	1	Reisgezel (Aragorn)	Woork	-	-
	1	Reisgezel (Legolas)	Woork	-	-
	1	Reisgezel (Gimli)	Woork	-	-
	1	Reisgezel (Pippin)	Woork	-	-
	36	Mordor Orks	Woork		10x1 10x2
	12	Zwarte Uruks	U		12

	6	Olog-hai	Woork		-
	8	Zuiderlingen Ruiters	U		7
	24	Oosterlingen Infanterie	Woork		12
	6	Mûmakli	Woork		5
	8	Nazgûli	Woork	-	-
	1	Vazal (Hebskenkoning)	U	-	-
	1	Vazal (Godinnog)	Woork	-	-
	6	Kapesschip	U	-	-

Woork = War of the Ring

U = De Uitbreidingsset

STARTOPSTELLING



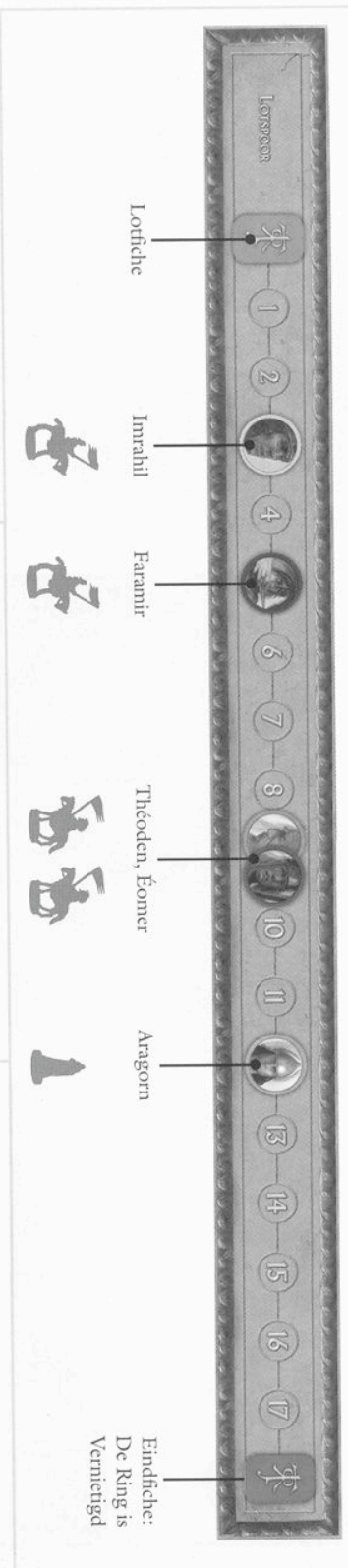
Rekruteringslichtes
Vrije Liederen



Rekruteringslichtes
Duister

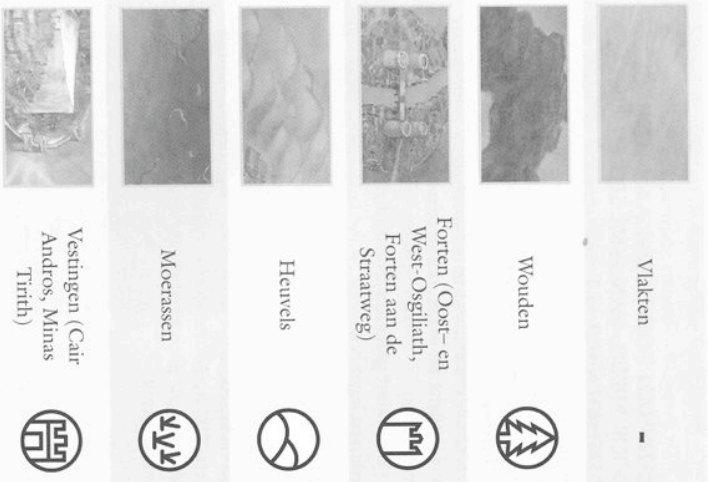
Zet het Loiflichte, het eendfichte en de Karakters van de Vrije Liederen op het Loispoor zoals beschreven in de tabel "Gondor Loispoor".

GONDOR LOTSPOOR



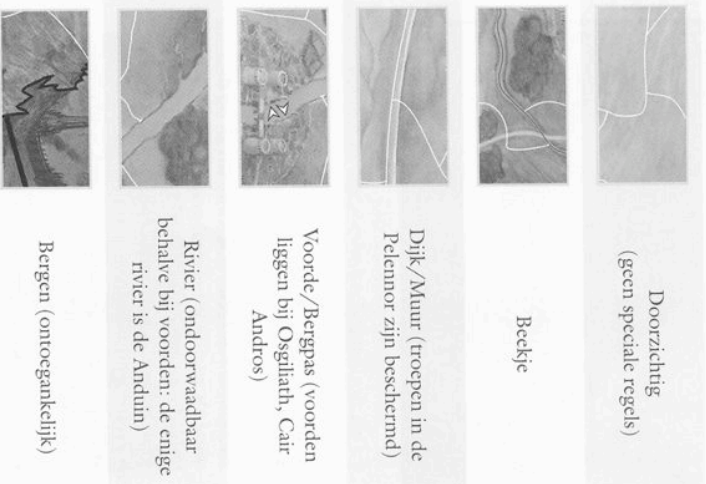
HET SPEELBORD

De terreintypes die op het "Slag om Gondor"-speelbord staan afgebeeld, zijn:



Vestingen vormen een speciaal type terrein, dat verderop in het hoofdstuk *Vestingen* wordt uitgelegd.

De grens tussen twee gebieden kan zijn:



Noor: Het speelbord toont bepaalde elementen van de Pelennor (de Noordelijke Poort, de Harlond) die geen feitelijk betekenis hebben in het spel, maar om artistieke redenen zijn toegevoegd.

REGIO'S

Regio's bestaan uit een aantal gebieden. Sommige spelregels en kaarten verwijzen ernaar. De regio's in *Slag om Gondor* zijn:

- Buitenste Verdedigingen (langs de westoever van de Anduin)
- Minas Tirith en de Pelennor Velden (binnen de Pelennor Muur)
- Noord-Ithilien (ten oosten van de Anduin, ten noorden van Osgiliath)
- Zuid-Ithilien (ten oosten van de Anduin, ten zuiden van Osgiliath)
- Gondor Akkerlanden (rond Pelennor)
- Mordor (de Zwarte Poort en binnen de Mordor Bergen)

Bekijk de **Gondor Regiokaart** om een goed beeld te krijgen van de grootte van elke regio. De Buitenste Verdedigingen, Pelennor Velden en Gondor Akkerlanden bevatten elk twee nederzettingen (Minas Tirith wordt niet beschouwd als een nederzetting).

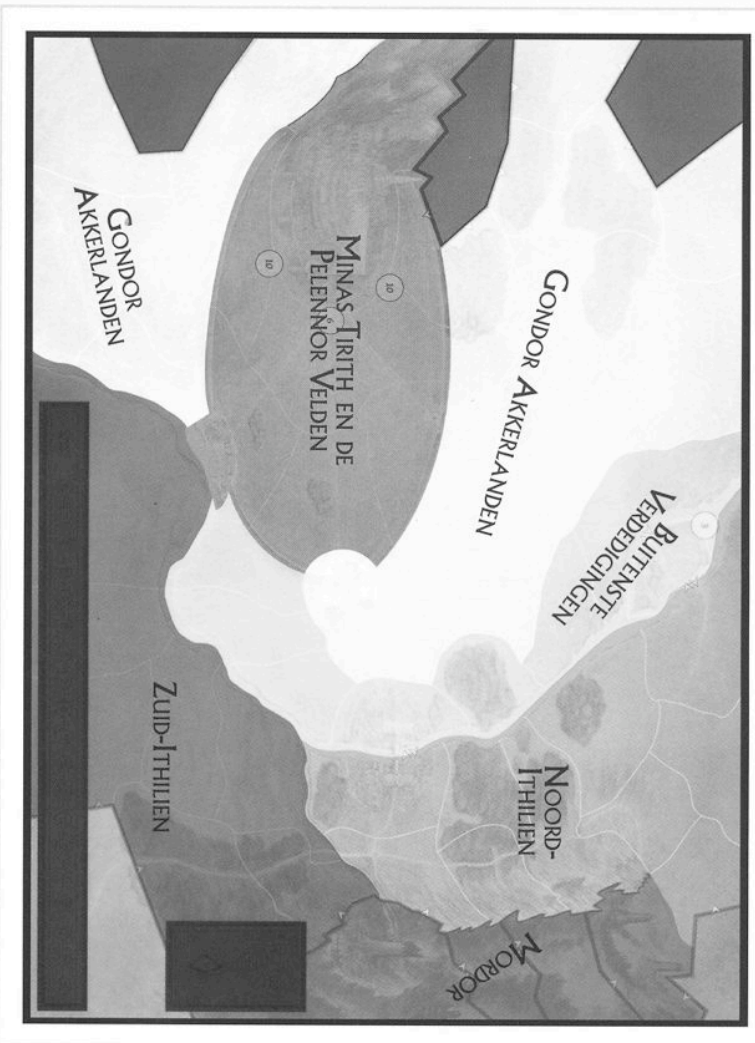
NATIONALE REKRUTERINGSCEBIEDEN

Vier gebieden op het speelbord hebben speciale nationale symbolen en zijn omgeven met een dikke zwarte grens. Deze gebieden worden **rekruteringsgebieden** genoemd en verwijzen naar:

- ◆ **Gondor** (Naar de Buitenlanden)
- ◆ **Rohan** (Naar Rohan, Vergeten Weg)
- ◆ **Slechte Mannen** (Naar het Oosten, Naar Harad)
- ◆ **Mordor** (Udûn, Gorgoroth, Minas Morgul)

Elk rekruteringsgebied kan worden gebruikt om eenheden die aan de betreffende natie toebehoren, te rekruteren. Sorteer deze rekruteringsfishes op natie en maak vier gescheiden stapels.

Gondor Regiokaart



In *Slag om Gondor* worden rekruteringsgebieden niet als gebieden beschouwd (dat is wel het geval in *Slag om Rohan*). Voor deze gebieden gelden de volgende regels:

- Rekruteringsgebieden worden niet beschouwd als gebieden en kunnen dus niet worden aangevallen.
- Er is geen limiet aan het aantal eenheden in rekruteringsgebieden.
- Je mag vanuit een rekruteringsgebied naar een aangrenzend gebied aanvallen met elke actie die toestaat om een aanval uit te voeren. In dat geval vorm je een leger van eenheden (maximaal vijf) in dat rekruteringsgebied. Het verdedigende leger moet zich onmiddellijk terugtrekken naar een aangrenzend, vrij gebied (indien dit niet mogelijk is, wordt het verdedigende leger geëlimineerd) en moet daarbij rekening houden met de voor terugtrekken geldende regels. Het aanvallende leger verplaatst zich direct naar het aangevallen gebied.

- Je mag eenheden van een rekruteringsgebied in Mordor naar een aangrenzend rekruteringsgebied verplaatsen (bijvoorbeeld van Gorgoroth naar Minas Morgul, of van Udûn naar Gorgoroth) op dezelfde wijze als waarop je normaal gesproken eenheden van gebied naar gebied verplaatst. Er is in dit geval echter geen limiet aan het aantal eenheden dat je verplaatst. Een gebied grenst uitsluitend aan een rekruteringsgebied als er een kleine witte pijl vanuit het rekruteringsgebied naartoe wijst.

Voorbeeld: *Kruiswegen grenst aan Minas Morgul, Epher Dûnath grenst niet aan Gorgoroth.*

Noot: Rohan versterkingen komen normaliter vanuit het gebied "Naar Rohan", tenzij het Wozen-fiche wordt getrokken (zie "De Wozen", verderop), in welk geval zij het gebied "Vergeten Weg" daarvoor in de plaats gebruiken.

REKRUTERINGSFICHES

De Rekruteringsfiches die in *Slag om Gondor* worden gebruikt, verschillen van die in *Slag om Rohan*. Ze zijn onderverdeeld in **naties** en zijn soms voorzien van een nummer.

NATIES

Rekruteringsfiches kunnen aan de naties **Gondor** en **Rohan** (Vrije Liederen) of **Mordor** en **Slechte Mannen** (Duister) toebehooren. De natie van een fiche geeft aan in welk rekruteringsgebied het fiche geplaatst mag worden en welke eenheid er in het spel komt. Bovendien kan de natie relevant zijn in combinatie met gebeurteniskaarten (zie verderop).



Rohan



Gondor



Slechte Mannen



Mordor

EENHEDEN TOEVOEGEN AAN EEN LEGER DOOR MIDDEL VAN EEN "LEG EN DRAAI"-GEBEURTENISKAART

Sommige gebeurteniskaarten staan een speler toe om een rekruteringsfiche bij een leger in het spel neer te leggen en om te draaien. Dit houdt in dat de speler:

- Een rekruteringsfiche kiest van een natie die tenminste één eenheid in het spel heeft
- Het fiche omdraait, om te zien hoeveel eenheden hij mag zetten
- De zojuist gerekruteerde eenheid of eenheden in het gekozen leger zet.

AANTAL EENHEDEN

Als er een getal op het fiche staat, wordt het aangegeven aantal eenheden van het aangegeven type in het spel gebracht, zodra het fiche wordt omgedraaid. Als het getal "0" is, worden geen eenheden gerekruteerd. Als een fiche geen getal bevat, wordt één eenheid gerekruteerd.

VESTINGEN

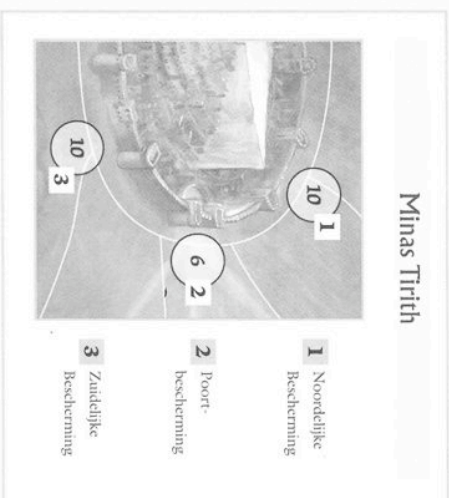
In *Stag om Gondor* zijn het eiland Cair Andros en de stad Minas Tirith vestingen. Cair Andros heeft een Beschermingsfactor van 3, terwijl Minas Tirith beschikt over speciale speltegels. De volledige speltegels voor vestingen vind je in de scenariospeltegels van "*Stag om Roban*".

MINAS TIRITH

Minas Tirith is het sterkste fort van de Vrije Liedden aan het einde van de Derde Era. De volgende speciale speltegels worden gebruikt om de kracht van zijn bastions en verdedigingswerken weer te geven.

De stad Minas Tirith wordt beschouwd als vesting, hoewel wezenlijk verschillend van andere vestingen. De verdediging van Minas Tirith is onderverdeeld in drie secties, elk met zijn eigen, atzonderlijke verdedigingswaarde.

- De Noordelijke Bescherming (waarde 10) wordt uitsluitend gereduceerd door aanvallen vanuit Noord-Rammas en de Noordelijke Stadsmuur;
- de Zuidelijke Bescherming (waarde 10) wordt uitsluitend gereduceerd door aanvallen vanuit Zuid-Rammas en de Zuidelijke Stadsmuur;
- de Poortbescherming (waarde 6) wordt uitsluitend gereduceerd door aanvallen vanuit het gebied "Grote Poort".
- Een aanval tegen Minas Tirith wordt uitsluitend als aanval tegen een doorbroken vesting beschouwd als de aanval over een doorbroken grens komt (bijvoorbeeld een grens die al zijn beschermingspunten is kwijtgeraakt).

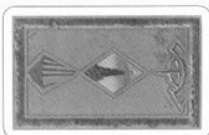


- Er is geen verplaatsing toegestaan over een grens die niet is doorbroken, behalve tussen Minas Tirith en het gebied "Grote Poort" (aanvallen is nog steeds mogelijk met inachtneming van de speltegels voor vestingen). Verplaatsing door zo'n gebied na een gewicht is mogelijk na een aanval met Belegingsstorons (zie *Belegingsstorons, verdrupp*).

GEBEURTENISKAARTEN

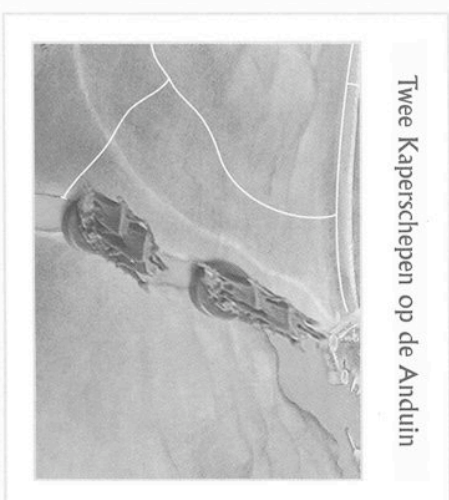
De speciale stapel gebeurteniskaarten in *Stag om Gondor* heet de **Darkness-stapel**. Als de Duistere speler tijdens de Duistere fase voor locatie

1, **De Dageraadloze Dag**, heeft gekozen, mag hij een Darkness-gebeurteniskaart trekken (zie "Kraacht van het Duister"). Een getrokken Darkness-kaart wordt aan de hand van de Duistere speler toegevoegd en telt mee voor de handkaartenlimiet. Darkness-kaarten worden op de gebruikelijke wijze gespeeld door een "GEBEURTENIS"-resultaat of een resultaat dat met het symbool op de kaart overeenkomt, te gebruiken. Alle Darkness-kaarten die gespeeld zijn of zich nog in de stapel bevinden, worden uit het spel verwijderd zodra alle Duistermissies zijn afgelegd.



KAPERSCHEPEN

De Kapers van Umbar worden weergegeven door middel van de Bruine Kaperschepen-miniaturen en worden niet als legerenheden beschouwd. Ze worden in de Anduin geplaatst om hun aanwezigheid



Twee Kaperschepen op de Anduin

aan te geven, maar hun feitelijke positie is niet belangrijk; volg de instructies op één of beide epische gebeurteniskaarten die de Kaperschepen in het spel brengen.

Kaperschepen die door één van beide kaarten in het spel zijn gebracht, kunnen worden gebruikt om het effect van de andere kaart te activeren, indien beide kaarten in het spel zijn.

MERJIN EN ÉOWYN

De speciale tegel voor de Vrije Liedden "Maar Ik Ben Geen Levende Man" dient om de heldhaftige daden van Merijn en Éowyn te voor te stellen. Als de Lichte speler deze tegel tijdens de Lotifase kiest, worden de gevolgen direct toegepast:

- Als Théoden op het Lotspoor ligt: zet Théoden dan één veld op het Lotspoor vooruit; trek daarna een nieuwe tegel.
- Als Théoden in het spel is (niet op het Lotspoor) en als de Heksenkoning op het speelbord staat, elimineer dan de Heksenkoning (Lot is 0). Als de Heksenkoning niet op het speelbord staat, trek dan een nieuwe tegel en leg de tegel "Maar Ik Ben Geen Levende Man" terug in de Lotvoorraad.



"Maar Ik Ben Geen Levende Man"

DEKRACHT VAN HET DUISTER

In het Duistere Vak zijn drie cirkels met elingeralen afgebeeld.

In de Duistere fase zet de Duistere speler zijn Aanvoerder (de Heksenkoning-miniatuur of de Gothmog-miniatuur) in één van deze drie cirkels. De gekozen locatie bepaalt welke speciale actie de Duistere speler mag uitvoeren en de hoerbaarheid actiedobbelstenen die hij op het vak moet leggen ("KARAKTER"-resultaat).

1) De Dageraadloze Dag

- De Duistere speler legt één actiedobbelsteen ("KARAKTER"-resultaat) op het Duistere Vak.
- De Duistere speler trekt onmiddellijk één Darkness-kaart.
- De Duistere speler mag onmiddellijk één Nazgûl op het speelbord zetten.

2) De Toren van Towerkunst

- De Duistere speler legt twee actiedobbelstenen ("KARAKTER"-resultaat) op het Duistere Vak.
 - De Duistere speler mag onmiddellijk maximaal twee Nazgûl op het speelbord zetten.
 - De Duistere speler mag onmiddellijk zijn Aanvoerder in een gebied naar keuze zetten.
- ### 3) De Macht van Mordor
- De Duistere speler legt drie actiedobbelstenen ("KARAKTER"-resultaat) op het Duistere Vak.
 - De Duistere speler mag onmiddellijk maximaal drie Nazgûl op het speelbord zetten.
 - De Duistere speler mag onmiddellijk één Mordor Ork in maximaal drie verschillende legers met Mordor-eenheden zetten en één Olog-hai in een Duister leger ergens op het speelbord.

DE DUISTERE AANVOERDER

In *Slag om Gondor* begint de **Heksenkoning** als de Aanvoerder van de Duistere legers. Als de Heksenkoning wordt geëlimineerd en Gothmog is in het spel, vervangt **Gothmog** onmiddellijk de Heksenkoning als nieuwe Aanvoerder. Als de Heksenkoning wordt geëlimineerd en Gothmog is nog niet in het spel, is het spel afgelopen en wint de Lichte speler. In *Slag om Gondor* wordt de Aanvoerder-miniatuur uitsluitend in een gebied op het bord gezet als de Duistere speler tijdens de Duistere fase voor locatie II heeft gekozen. Verder de Aanvoerder-miniatuur aan het einde van de speelronde van het speelbord. De speciale eigenschappen van de Aanvoerder zijn altijd van toepassing, ongeacht de gekozen locatie.

De Heksenkoning

Zolang de Heksenkoning in het spel is, kan de Duistere speler de volgende speciale eigenschappen inzetten door een "KARAKTER"-resultaat te gebruiken:

De Zwarte Kapitein voert hen aan: Gebruik een "KARAKTER"-resultaat om één rekruteringsfiche in elk rekruteringsgebied van de Slechte Mannen en in elk rekruteringsgebied van Mordor te leggen en direct om te draaien, of om twee rekruteringsfiches in elk rekruteringsgebied van de Slechte Mannen en elk rekruteringsgebied van Mordor te leggen (zonder deze om te draaien).

Vrees voor hun Meester: Gebruik een "KARAKTER"-resultaat om één herstel-acties bij elk van drie verschillende legers uit te voeren en ontvang daarbij +1 op je worp (je hebt succes met 4, 5, 6 in plaats van alleen 5 of 6).

In de kluwen geworpen: Gebruik één "KARAKTER"-resultaat om vier verschillende legers te verplaatsen.

Daarnaast heeft de Heksenkoning één extra speciale eigenschap (*Nazgûl Heer*) die tijdens een gewecht waaraan hij deelneemt, kan worden ingezet.

De Heksenkoning wordt uitsluitend bij verplaatsingen als Nazgûl beschouwd.

Gothmog

Gothmog heeft één speciale eigenschap (*Ninawe kracht om Gondor te vernietigen*) die tijdens de fase "Acties uitvoeren" kan worden ingezet door een "KARAKTER"-resultaat te gebruiken.

Als Gothmog de Heksenkoning vervangt als Aanvoerder, krijgt hij de twee speciale eigenschappen van de Heksenkoning, te weten *Vrees voor hun Meester* en *In de kluwen geworpen* (niet *De Zwarte Kapitein voert hen aan*). De Duistere speler mag deze gebruiken door een "KARAKTER"-resultaat te gebruiken. Gothmog's speciale eigenschap *Ninawe kracht om Gondor te vernietigen* blijft beschikbaar als hij Aanvoerder is en kan in dit geval zelfs worden gebruikt wanneer Gothmog zich niet op het bord bevindt (als de Duistere speler tijdens de Duistere fase locatie I of III heeft gekozen).

DE NAZGÛL

NAZGÛL OP HET SPEELBORD ZETTEN

Nazgûl worden uitsluitend tijdens de Duistere fase in het spel gebracht. De gekozen locatie geeft aan hoeveel Nazgûl de Duistere speler op het speelbord mag zetten. De speler mag deze Nazgûl van het speelbord of uit de voorraad (naar het speelbord) nemen en mag ze naar believen op het speelbord zetten. Een Nazgûl kan in elk gebied worden gezet, ongeacht de aanwezigheid van nederzettingen, vestingen en vijandige of bevriende eenheden.

HET GEBRUIK VAN NAZGÛL

Nazgûl worden verplaatst door gebruik van "KARAKTER"-resultaten. Nazgûl assisteren de Duistere speler in een veldslag door vijandige legers te verzwakken (*Zie Slag om Gondor: Samenwerking: Duistere Speler en de Nazgûl-overzichtskartaar*).

Om gebruik te kunnen maken van zijn krachten, moet een Nazgûl zich in een gebied bevinden, dat in dezelfde regio ligt als het gebied waarop hij invloed wil uitoefenen. Gebruik van een Nazgûl-eigenschap vereist,

dat een Nazgûl uit het spel wordt genomen. Nazgûl die op deze manier worden verwijderd, zijn niet permanent uit het spel, maar kunnen later opnieuw worden gerekruteerd.

NAZGÛL EN LEGERS

Nazgûl worden niet door legers of karakters beïnvloed en kunnen legers of karakters niet aanvallen of op enige andere wijze beïnvloeden. Nazgûl zijn geen leiders en worden nooit als onderdeel van een Duister leger beschouwd. Ze worden dus niet geëlimineerd als een Duister leger in hetzelfde gebied als gevolg van een veldslag wordt vernietigd.

LOTSBESTEMMING EN HET LOTSPOOR

In *Slag om Gondor* begint het Lotfiche op veld "0" en het eindfiche op veld "18" van het Lotspoor. Als het Lotfiche het eindfiche bereikt of passeert, is de queeste van de Ringdragers voltooid; de Ring is vernietigd. De Vrije Liederen winnen daarmee het spel, als dit alles gebeurt vóórdat Gondor valt.

Terwijl de Ringdragers langzaam richting de Doornberg trekken, heeft de Duistere Heer de harden van het Zwarte Land laten opstroken om een dodelijke schaduw over Midden-Aarde te laten vallen. Een bovennatuurlijke duisternis gaat nu de aanvallen van zijn legers voor, met een voorkeur voor hun slechte daden. Maar de Wind uit het Westen zal weldra gaan waaien en het Lot -of het plan- zal de rechtmatige erfgename op de troon van Gondor brengen, nét op tijd voor de ultieme slag.

GEVOLGEN VAN DE DUISTERNIS

Aan het begin van het spel worden zes Duisternisfiches op het Duistere Vak gelegd. Deze vormen de **Duisternisvoorraad**. Zolang deze voorraad tenminste één Duisternisfiche bevat, mag de Duistere speler een Darkness-kartaar van de Darkness-stapel trekken (door tijdens de Duistere fase voor locatie I te kiezen) en deze gebruiken. Zodra het laatste Duisternisfiche van de voorraad is gepakt, worden de volgende spelregels toegepast:

- Alle Darkness-karten (in de hand van de Duistere speler, op tafel, of in de Darkness-stapel) worden uit het spel verwijderd.
- Alle Nazgûl die op dit moment in het spel zijn, worden onmiddellijk verwijderd (zij kunnen later volgens de gebruikelijke spelregels terug in het spel komen).

DUISTERNIS EN LOTSBESTEMMING

Elke keer, dat de Vrije Liederen tijdens de fase "Ontwikkeling op het Lotspoor" voor een Lottegel met een Lotspoorboek kiezen, wordt er één Duistermissie uit de Duistermissievoorraad verwijderd. Ook kunnen sommige epische gebeurteniskaarten het voor de Lichte speler mogelijk maken om Duistermissies te verwijderen: volg in dat geval de instructies op de kaart.

KARAKTERS EN LOTSBESTEMMING

De vooruitgang van het Lot zorgt ervoor dat Karakters ten tonele verschijnen die de strijd ten gunste van de verdedigers van Minas Tirith kunnen beschikken.

Imrahil is beschikbaar bij veld 3 van het Lotspoor;

Faramir is beschikbaar bij veld 5 van het Lotspoor (let erop dat Faramir's speciale eigenschap van toepassing is terwijl hij nog op het Lotspoor ligt);

Théoden and Éomer zijn beschikbaar bij veld 9 van het Lotspoor;

Aragorn is beschikbaar bij veld 12 van het Lotspoor.

Zie *Slag om Gondor - Overzicht: Lichte Speler* en de desbetreffende Karakterkaarten voor details.

Gandalf is vanaf het begin in het spel. **Legolas, Gimli** en **Pepijn** komen in het spel door het spelen van gebeurteniskaarten.

ACTIES

ACTIEDOBBELSTENENVOORRAAD

De **Duistere speler** voegt één dobbelsteen aan zijn actiedobbelstenenvoorraad toe als beide nederzettingen in een Gondor-regio door Duistere eenheden worden veroverd. Als één of beide nederzettingen later door de Lichte speler worden bevrijd, moet hij de extra dobbelsteen weer inleveren.

De **Lichte speler** voegt één dobbelsteen aan zijn actiedobbelstenenvoorraad toe als Faramir en Théoden in het spel komen. Als een van deze karakters wordt geëlimineerd, moet hij de dobbelsteen weer inleveren.

SPECIALE ACTIES

Naast de acties die in de spelregels van *Verloofde van de War of the Ring* zijn beschreven, hebben beide spelers in *Slag om Gondor* nog meer mogelijkheden om zich te versterken.

Speciale acties voor het Duister

- De Duistere speler mag in de fase "Acties uitvoeren" een "KARAKTER"-resultaat gebruiken om alle Nazgûl en Vazallen te verplaatsen.
- De Duistere speler mag in de fase "Acties uitvoeren" een "VERSTERKINGEN"-resultaat gebruiken om maximaal twee Belegeringstorsens en/of Blijden op het speelbord te zetten.
- De Duistere speler mag een "LEGER"-resultaat gebruiken om met Blijden een leger van de Vrije Liederen in Minas Tirith aan te vallen.

Speciale acties voor de Vrije Liederen

- De Lichte speler mag in de fase "Acties uitvoeren" een "VERSTERKINGEN"-resultaat gebruiken om één rekrutingsfiche in het rekrutingsgebied van zowel Gondor als Rohan te leggen (of één fiche in één gebied door middel van een actiefiche).
- Zodra Aragorn en Théoden het Lotspoor hebben verlaten, mag de Lichte speler rekrutingsfiches in rekrutingsgebieden omdraaien door een "VERSTERKINGEN"-resultaat te gebruiken (of een actiefiche) alsof de fiches in een normaal gebied liggen (bijvoorbeeld één fiche omdraaien in elk van de twee gebieden, of één fiche omdraaien in een rekrutingsgebied en één fiche in een nederzetting).

BELEGERINGSMACHINES

De legers van Sauron brachten vernietigingsmachines met zich mee om bij te dragen aan de aanval op vestingen van de Vrije Liederen. Deze regels stellen het gebruik van deze wapens voor:

HET BOUWEN VAN BELEGERINGSMACHINES

De Duistere speler mag een "VERSTERKINGEN"-resultaat gebruiken om in totaal twee belegeringsmachines te bouwen, met inachtneming van de volgende spelregels:

- **Belegeringstorsens** mogen uitsluitend worden geplaatst in de Pelennor-gebieden die aan Minas Tirith grenzen. Je mag maximaal één toren per gebied hebben. Torens tellen niet mee voor de legerlimiet in een gebied.
- **Blijden** mogen uitsluitend worden geplaatst in de Pelennor-gebieden die NIET aan Minas Tirith grenzen. Je mag maximaal twee Blijden per gebied hebben. Blijden tellen niet mee voor de legerlimiet in een gebied.



Belegeringstorsen



Blijde

HET GEBRUIK VAN BELEGERINGSMACHINES

Aanvallen met Belegeringstorsens

Als de Duistere speler vanuit een gebied met een belegeringsstorsen Minas Tirith aanvalt, mag hij besluiten om aan het begin van de veldslag de belegeringsstorsen te gebruiken om de muren te bestormen. De belegeringsstorsen wordt verwijderd en de volgende spelregels zijn van toepassing:

- De schade van de aanval wordt op de verdedigers toegepast, waarbij de Beschermingsfactor van de vesting wordt genegeerd.
- De aanval scoort trefters met 5+.
- Het gevecht eindigt na één ronde. Het is toegestaan om het leger verder te verplaatsen, mits de verdedigers zijn geëlimineerd.
- Tijdens deze aanval mogen speciale eigenschappen van Duistere eenheden niet worden gebruikt. Noor: Belegeringstorsens mogen niet worden gebruikt in een gecombineerde aanval.

Aanvallen met Blijden

De Duistere speler mag een "LEGER"-resultaat gebruiken om met alle Blijden (maximaal vijf) op het speelbord een leger van de Vrije Liederen in Minas Tirith of de Bescherming van één van de grenzen van Minas Tirith te beschieten (zie *Minas Tirith*). Elke worp van 5+ veroorzaakt één schade.

HET Vernietigen van Belegeringsmachines

Een belegeringsmachine is vernietigd en wordt van het speelbord verwijderd als er geen Duistere eenheden meer in diens gebied staan.

HET REKRUTEREN VAN LEGERS VAN DE VRIJE LIEDEN

Terwijl de hordes van Sauron oprukken komen legers vanuit Zuid-Gondor en Rohan Minas Tirith te hulp. Hoeveel manschappen kunnen worden gerekruteerd voordat het de Witte Stad niet meer helpt? De volgende spelregels geven deze onzekerheid weer.

GONDOR-EN ROHAN-REKRUTERINGSGEBIEDEN

- De Lichte speler mag een "VERSTERKINGEN"-resultaat gebruiken om één rekruteringsfiche in het Rohan-rekruteringsgebied en één fiche in het Gondor-rekruteringsgebied te leggen (of één fiche in één gebied door middel van een actiefiche).
- Rekruteringsfiches in deze gebieden kunnen uitsluitend worden omgedraaid als bepaalde Karakters in het spel komen (zie onder).
- Zodra Aragorn en Théoden het Lotspoor hebben verlaten, mag de Lichte speler een "VERSTERKINGEN"-resultaat (of een actiefiche) gebruiken om rekruteringsfiches in rekruteringsgebieden om te draaien alsof de fiches in een normaal gebied liggen.
- Als een Licht leger in een rekruteringsgebied een aangrenzend gebied aanvalt, volgt er geen veldslag. Het Duistere leger wordt gedwongen om zich onmiddellijk terug te trekken; het aanvallende, Lichte leger neemt het vrijgekomen gebied in.

KARAKTERS EN REKRUTERINGSGEBIEDEN

- Als Imrahil in het spel komt, draai dan maximaal vier rekruteringsfiches in het Gondor-rekruteringsgebied om.
- Als Aragorn in het spel komt, draai dan alle rekruteringsfiches in het Gondor-rekruteringsgebied om.
- Als Théoden in het spel komt, draai dan alle rekruteringsfiches in het Rohan-rekruteringsgebied om.

ROHAN SPECIALE REKRUTERINGSFICHES: DE WOZEN

Als het "Wozen"-fiche wordt omgedraaid, mag de Lichte speler direct alles wat zich in het "Naar Rohan"-rekruteringsgebied bevindt, naar het "Vergeten Weg"-rekruteringsgebied verplaatsen.



Wozen-fiche

OVERWINNINGSVOOR- WAARDEN

Controleer aan het einde van elke ronde of aan één van deze overwinningsvoorwaarden wordt voldaan:

Controleer de volgende overwinningsvoorwaarden in onderstaande volgorde. Als aan één van deze voorwaarden wordt voldaan, eindigt het spel met een overwinning voor één van beide spelers. Let erop dat de lager genummerde voorwaarden voorrang hebben

boven de hoger genummerde voorwaarden, indien in dezelfde ronde aan meer dan één voorwaarde wordt voldaan.

LOTOVERWINNING

- 1) De Lichte speler wint onmiddellijk als het Lotfiche op het Lotspoor het Einfeldfiche bereikt of passeert.

DUISTERE OVERWINNING

De Duistere speler wint als aan één van de onderstaande voorwaarden wordt voldaan:

- 2) De Duistere speler heeft de stad Minas Tirith onder controle;
- 3) Alle karakters van de Vrije Liederen zijn geëlimineerd.

OVERWINNING VOOR DE VRIJE LIEDEN

De Lichte speler wint als aan één van de volgende voorwaarden wordt voldaan:

- 4) Aragorn is in het spel en de Duistere speler heeft geen Gondor-regio onder controle (bijvoorbeeld één vrije Gondor-nederzetting in elke regio).
- 5) Zowel de Heksenkoning als Gothmog zijn geëlimineerd, of de Heksenkoning is geëlimineerd en Gothmog is nog niet in het spel;
- 6) Zowel Zwarte Poort als Kruiswegen worden door een leger van de Vrije Liederen bezet.

Noot: Een overwinning kan pas aan het einde van een ronde worden opgeëist, met uitzondering van een Lotoverwinning.



Een spel van Nexus Editrice, www.nexusgames.com

Uitgave en distributie: Phalanx Games, Postbus 60230, NL 1320 AG Almere, www.phalanxgames.nl

Spellenliefhebbers bezoeken in Nederland: Het Spellenspektakel, www.spellenspektakel.nl, En in België: Games & Toys Experience, www.games-toys.be