1-3. HDR-DIE GEFÄHRTEN

siehe GRUNDREGELHEFT FANTASIE

(1) Goblin leicht Einhand

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Einhand mittel	5	1x1-4	7-12	-	-	-	1	1	4

Sonderregel: -- Nahkämpfer, Geländevorteil Berg

(2) Goblin leicht Bogen

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Bogen mittel	5	1x1-4	7-12	1x1-3	7-12	5	1	1	7

Sonderregel: -- Fernkämpfer, Geländevorteil Berg

(3) Goblin einfach Stoßspeer

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Stoßsp. leicht	5	1x1-4	7-12	1x1-3	7-12	1	0	1	5

Sonderregel: WEIT Weitkämpfer, Geländevorteil Berg

(4) Goblin leicht Stoßspeer

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Stoßsp. mittel	5	1x1-4	7-12	1x1-3	7-12	1	1	1	6

Sonderregel: WEIT Weitkämpfer, Geländevorteil Berg

(5) Goblin Krieger schwer

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Einhand schwer	5	1x1-4	7-12	-	-	-	2	1	5

Sonderregel: -- Nahkämpfer, Geländevorteil Berg

(6) Goblin Späher Bogen

Plänk	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Späher Bogen	5	1x1-4	7-12	1x1-4	7-12	5	0	1	7

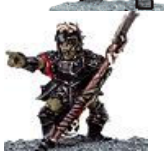
Sonderregel: PLÄNK Plänkler, Fernkämpfer, Geländevorteil Berg

(7) Goblin Hauptmann 6 HP

A-1	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Hauptm. schwer	5	1x1-5	8-12	-	-	-	2	2	10

Sonderregel: A-1W A-1W, Heldentum 1 (6 HP), G-Vorteil Berg 2 Ausrüstungskarten

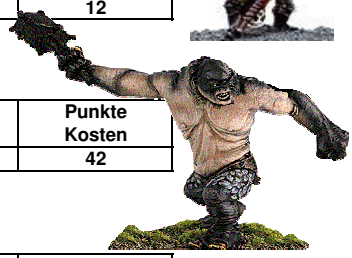
(8) Goblin Schamane 9 HP



A-2	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Goblin Schamane	5	1x1-5	8-12	-	-	-	1	2	12

Sonderregel: A-2W A-2W, Heldentum 2 (9 HP) G-Vorteil Berg 4 Zauber u. Ausrüstungskarten

(9) Höhlen Troll



Blöd	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Höhlen Troll	6	(3x)1x1-3	10-12	-	-	-	2	3	42

Sonderregel: BLÖD A2W, Blödheit

(10) Merry d. Hobbit 6 HP

A-1	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Merry d. Hobbit	4	1x1-5	7-12	-	-	-	0	2	9

Sonderregel: A-1W A-1W, Heldentum 1 (6 HP) 3 Ausrüstungskarten

(11) Pippin d. Hobbit 6 HP

A-1	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Pippin d. Hobbit	4	1x1-5	7-12	-	-	-	0	2	9

Sonderregel: A-1W A-1W, Heldentum 1 (6 HP) 3 Ausrüstungskarten

(12) Sam d. Hobbit 12 HP

A-2	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Sam d. Hobbit	4	1x1-5	8-12	-	-	-	0	2	14

Sonderregel: A-2W A-2W, Heldentum 3 (12HP) 2 Ausrüstungskarten

(13) Frodo d. Hobbit 15 HP

A-2	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Frodo d. Hobbit	4	1x1-6	7-12	-	-	-	0	3	23

Sonderregel: A-2W A-2W, Heldentum 4 (15HP) 4 Ausrüstungskarten

4. MORIA SONDERFIGUREN

siehe Regelheft FANTASIE

(14) Goblin König 12 HP

A-2	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Goblin König	6	1x1-6	8-12	lt.Karte	lt.Karte	lt.Karte	3	3	23

Sonderregel: A-2W A-2W, Heldentum 3 (12 HP), G-Vorteil Ber 4 Ausrüstungskarten

(15) Dämon Balrog 9 HP

A4W	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer WEIT	Verteidig. WEIT	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Dämon Balrog	6/10	(3x)1x1-7	11-12	1x1-7	11-12	1	5	6	207

Sonderregel: A4W A4W, Fliegen, Heldentum 2 (9 HP) 3 Zauber u. Ausrüstungskarten

5. HDR-DIE GEFÄHRTEN

siehe Regelheft CHAMPION`s & HELDEN

(16) Legolas d. Waldelb 12 HP

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Legolas d. Waldell	6	1x1-7	9-12	1x1-7	9-12	10	0	LP 3	54

Sonderregel: keine AP keine Angst, Heldentum 3 (12HP) 2 Ausrüstungskarten

(17) Boromir v. Gondor 9 HP

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Boromir v. Gondo	6	1x1-7	9-12	-	-	-	1	LP 3	27

Sonderregel: keine AP keine Angst, Heldentum 2 (9HP) 2 Ausrüstungskarten

(18) Gimli der Zwerg 12 HP

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Gimli der Zwerg	4	(2x)1x1-7	9-12	lt.Karte	lt.Karte	lt.Karte	2	LP 3	37

Sonderregel: keine AP keine Angst, Heldentum 3 (12HP) 2 Ausrüstungskarten

(19) Streicher/Aragorn 15 HP

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streicher/Aragorn	6	1x1-8	9-12	lt.Karte	lt.Karte	lt.Karte	1	LP 4	48

Sonderregel: keine AP keine Angst, Heldentum 4 (15HP) 2 Ausrüstungskarten

(20) Gandalf d. Graue 15 HP

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Gandalf d. Graue	5	1x1-7	9-12	lt.Karte	lt.Karte	lt.Karte	2	LP 3	38

Sonderregel: keine AP keine Angst, Heldentum 4 (15 HP) 9 Zauber- od. Ausrüstungskarten

6. MORIA ZUBEHÖRFIGUREN

siehe Regelheft FANTASIE

Moria Goblin Trommler

	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Streitwagen	5	1x1-4	7-12	-	-	-	1	1	9

Sonderregel: MUSIK Musiker, Geländevorteil Berg

Höhlentroll einfach Speer

Blöd	Bew.	Treffer NAH	Verteidig. NAH	Treffer FERN	Verteidig. FERN	Fern-felder	Schutz	Lebens punkte	Punkte Kosten
Troll Speer	6	(3x)1x1-3	10-12	1x1-3	10-12	1	2	3	44

Sonderregel: A2W A2W, Blödheit, Weitkämpfer

Auszug aus dem SONDER- und FANTASIEREGELHEFT
HELDENPUNKTE (HP)
KÄMPFEN und VERTEIDIGEN:
Heldenpunkte können eingesetzt werden um seinen Verteidigungswurf oder Nahkampfwurf pro Heldenpunkt zu verbessern.
BEWEGEN und ANGREIFEN:
Für 1 Heldentum kannst du um 3 Bewegungsfelder weit zusätzlich ziehen. Diese Aktion kannst du pro Runde nur bis max. zwei Heldentumpunkte machen. Wirst du angegriffen so kannst du um 3 Heldentumpunkte, einmal pro Runde, vor deinen Gegner in seiner Runde angreifen.
PLÄNKLER:
· Sie können, wenn sie zu Fuß sind, statt der Aktion Kämpfen eine zweite Bewegungsphase ausführen.
· Plänkler mit Fernwaffen erhalten, wenn sie sich bewegen und schießen, nur ein Fernfeld Abzug.
· Weiterst erhalten sie im Gelände einen Abzug auf alle Geländefelder.
· Berittene Plänkler verlieren bei der Baumastprobe max. nur ihr Pferd.

VORTEIL BEI BERGFELDER:
Figuren mit diesen Sympol brauchen bei einem jeden Bergfeld einen Bewegungspunkt weniger.

HELDENPUNKTE: 15 HP
NIEDRIG FLIEGEN:
FIGUR KANN REITEN: