

# DAS COMMUNITY FAQ ZUM EISENBERGE-STREITWAGEN

Die folgenden Antworten sind als Ergänzung zum Profil des Eisenberge-Streitwagens, und damit auch dem Champion des Erebor-Streitwagens, aus dem Buch Armeen aus der Hobbit für das Middle-Earth Tabletop-Strategiespiel gedacht. Das Dokument besteht aus einer Reihe von Fragen und Antworten; die Fragen basieren auf Fragen, die von Spielern aus unserer Community gestellt wurden, und die Antworten wurden von einem kleinen Team aus eifrigen Mitgliedern der Community erstellt.

Die Antworten haben zwar den Anspruch, auf Turnieren eingesetzt werden zu können, aber sie sollen auch dabei helfen, allgemein eine gesunde Mitte beim Einsatz eurer Streitwagen zu finden. Im freundschaftlichem Spiel sollten Spieler sich immer frei fühlen, die Regeln vor einem Spiel zu diskutieren und Dinge zu ändern, wenn sie es für richtig halten (Änderungen wie diese werden gewöhnlich als "Hausregeln" bezeichnet).

An dieser Stelle wird ein besonderer Dank an das FAQ Team ausgesprochen: Antonio Andrino, Byron Jochims, Danilo Börs und Sven Henning. Auch gilt unser Dank folgenden Mitglieder aus der britischen Community: Micheál Bradford und Will Champion.

## GRUNDSÄTZLICHES

*F: Ist der Eisenberge-Streitwagen als ein Infanterie- oder ein Kavallerie-Modell zu betrachten?*

A: Offiziell ist der Eisenberge-Streitwagen weder als **Infanterie**-Modell noch als **Kavallerie**-Modell geschlüsselt. Für eine bessere Einordnung bei etwaigen Fragen, erhält der Eisenberge-Streitwagen nach diesem FAQ das **Kavallerie**-Schlüsselwort. Bei unbeantworteten Fragen bietet es sich an, sich folgenden Grundsatz vor Augen zu führen: der Streitwagen ist eine rollende Festung, die ihre Besatzung bestmöglich schützt. Nur Effekte, die eine Flächenwirkung besitzen, sollten Streitwagen und Besatzung zugleich treffen können.

*F: Wie viele Plätze nimmt der Eisenberge-Streitwagen in einer Kriegerschar ein und wie wirken sie sich auf den Bruchpunkt aus?*

A: Der Eisenberge-Streitwagen nimmt vier Plätze in einer Kriegerschar ein. Alle Varianten des Streitwagens zählen mit je vier Modellen für den Bruchpunkt.

*F: Wie wird der Eisenberge-Streitwagen bei der Bogenbegrenzung berücksichtigt?*

A: Der Eisenberge-Streitwagen erhöht die Bogenbegrenzung um die Anzahl seiner **Krieger**-Modelle. Allerdings zählt die Schnellfeuer-Bolzenschleuder nicht gegen die Bogenbegrenzung.

*F: Zählt der Streitwagen mit seiner Base für die Anzahl an Modellen um ein Angriffszielsmarker, oder muss die tatsächliche Distanz zwischen den einzelnen Besatzungsmitgliedern zum Marker gemessen werden?*

A: Es wird die Distanz zur Base des Streitwagens gemessen. Falls er sich im Bereich des Angriffszielsmarker befindet, zählen die noch im Streitwagen befindlichen Modelle.

*F: Wie wird der Tod eines Mitglieds der Besatzung auf dem Eisenberge-Streitwagens für den Bruchpunkt gehandhabt?*

A: Der Verlust von Besatzungsmitgliedern zählt für den Bruchpunkt. Wenn allerdings ein **Krieger**-Modell auf den Eisenberge-Streitwagen aufsteigt, gilt dies nicht als Verlust.

*F: Wie werden Eisenberge-Streitwagen bei Szenarios wie Attentat oder Nebel des Krieges für die Nominierung von Helden-Modellen behandelt?*

A: Beim Eisenberge-Streitwagen darf nur der Hauptmann für die Ziele eines Szenarios ausgewählt werden. Beim Champion des Erebor-Streitwagen darf natürlich zwischen Balin, Dwalin, Fili und Kili gewählt werden.

## BEWEGUNG

*F: Wie wirkt sich ein heroischer Marsch auf einen Eisenberge-Streitwagen aus?*

A: Der Eisenberge-Streitwagen erhält als Kavallerie-Modell zusätzliche 5 Zoll Bewegungsreichweite durch einen heroischen Marsch. Damit kann er sich insgesamt 13 Zoll in einer Runde bewegen. Zum Start seiner Bewegung sowie nach jeweils 4 Zoll seiner Bewegung darf der Streitwagen eine Drehung von bis zu 45° durchführen.

*F: Darf ein Eisenberge-Streitwagen ein Artefakt ausgraben, wie es beispielsweise in den Szenarien „Erbstück vergangener Zeitalter“ oder „Beute sichern“ notwendig wäre?*

A: Nein, der Eisenberge-Streitwagen darf kein Artefakt ausgraben.

*F: Wie werden leichte Objekte im Zusammenhang mit dem Eisenberge-Streitwagen behandelt?*

A: Der Eisenberge-Streitwagen darf selber keine leichten Objekte aufheben. Natürlich darf die Besatzung aber Objekte überreicht bekommen.

*F: Wie werden Treffer angewendet, die durch Basenkontakt entstehen und ein ganzes Modell betreffen?*

A: Sämtliche Treffer durch Effekte (Zertrampeln, Pfählen, etc.), die durch Basenkontakt verursacht werden, treffen nur den Streitwagen allein und nicht die Besatzungsmitglieder.

## MAGIE

F: Wie wird der Eisenberge-Streitwagen bewegt, wenn sein Lenker von der magischen Kraft Beherrschung betroffen ist?

A: Der Streitwagen darf sich zu Beginn seiner Bewegung um bis zu 45° drehen. Anschließend darf der Streitwagen bis zu 4 Zoll in die entsprechende Richtung bewegt werden. Der Schaden durch seine Sonderregel „Streitwagenansturm“ wird angewendet.

F: Ist der Streitwagen gegenüber magischen Kräften wie Lähmung und Beherrschung immun?

A: Ja. Um den Effekt der Lähmung oder der Kontrollübernahme zu erhalten, muss stattdessen der Lenker als Ziel dieser magischen Kräfte ausgewählt werden.

F: Wie wird der Eisenberge-Streitwagen in der Nahkampfphase beeinflusst, wenn der Lenker von der magischen Kraft Lähmung betroffen ist?

A: Der Eisenberge-Streitwagen darf Schläge in der Nahkampfphase ausführen, auch wenn der Lenker gelähmt wurde. Wenn der Streitwagen in der Bewegungsphase angegriffen hat, erhält er sogar die Boni durch die Sonderregel „Monströser Ansturm“. Allerdings kann ein Hauptmann als Lenker dennoch seine Heldentumspunkte verwenden, um die Würfe des Streitwagens zu modifizieren.

F: Können die aktiven Sonderregeln des Eisenberge-Streitwagens durch den Einsatz von Fähigkeiten wie Lähmung außer Kraft gesetzt werden?

A: Nein, Effekte wie Lähmung oder Flóis Sonderregel „Meister der Lehren“ können die aktiven Sonderregeln des Streitwagens nicht negieren, da sie integraler Bestandteil seiner Funktionsweise sind.

F: Wenn Kardûsh einen kanalisierten Flammenstoß auf den Eisenberge-Streitwagen wirkt, werden dann auch alle Mitglieder der Besatzung in Brand gesetzt?

A: Nein, nur das ausgewählte Ziel wird vom Flammenstoß betroffen. Handelt es sich bei dem Ziel um den Streitwagen, so kann er die Auswirkungen von In Brand gesetzt nur behandeln, indem er ein Wassergeländestück betritt. Handelt es sich bei dem Ziel um ein Besatzungsmitglied, kann das betroffene Modell sich in der nächsten Runde selbst behandeln, um die Auswirkungen von In Brand setzen abzulegen. Wenn ein betroffenes Besatzungsmitglied sich selbst behandelt, darf es für die restliche Runde nicht lenken, schießen oder sich am Nahkampf beteiligen. Wenn es sich dabei um den Lenker handelt, darf sich der Streitwagen in dieser Runde nicht bewegen. Beachte, dass ein Wechsel von Positionen, um die Auswirkungen von Effekten zu umgehen, nicht vorgesehen sind.

F: Wie wird die magische Kraft Hinfort, Biest! bei dem Eisenberge-Streitwagen angewendet?

A: Der Eisenberge-Streitwagen hat das Kavallerie-Schlüsselwort zwar erhalten, allerdings wird er durch Hinfort, Biest! nicht betroffen, da der Eisenberge-Streitwagen die Sonderregel „Furchtlos“ besitzt und der Streitwagen somit nicht fliehen kann.

F: Wie werden magische Kräfte wie Flammenstoß oder Magischer Stoß, die ein gesamtes Modell betreffen, auf den Eisenberge-Streitwagen angewendet?

A: Laut der Sonderregel „Der Streitwagen und Magie“ müssen bei magischen Kräften entweder der Streitwagen oder ein Besatzungsmitglied als Ziel ausgewählt werden. Das bedeutet, dass Flammenstoß oder Magischer Stoß beispielsweise den Streitwagen oder ein Besatzungsmitglied treffen kann. Nur magische Kräfte wie Beben oder Zorn des Bruinen, die einen Wirkungsbereich haben, würden sowohl Streitwagen als auch Besatzung gleichzeitig treffen, sobald die Base des Streitwagens sich in Reichweite der Fähigkeit befindet.

## FERNKAMPF

F: Von welcher Position wird die Reichweite der Schnellfeuer-Bolzenschleuder bestimmt?

A: Die Reichweite der Bolzenschleuder wird direkt von der Base des Streitwagens gemessen. Dabei muss die Fernkampfeschablone beachtet werden.

F: Darf der Eisenberge-Streitwagen in seinen eigenen Nahkampf schießen, da er nicht in Gefahr läuft, sich selbst zu treffen?

A: Ja, der Eisenberge-Streitwagen darf in seinen eigenen Nahkampf schießen, solange er die Fernkampfeschablone dabei beachtet.

F: Darf der Eisenberge-Streitwagen in andere Nahkämpfe schießen, wo befreundete Modelle gebunden sind?

A: Nein, der Eisenberge-Streitwagen darf nur in seinen eigenen Nahkampf schießen.

F: Darf während der Fernkampfphase ein anderes Besatzungsmitglied die Schnellfeuer-Bolzenschleuder bemannen, wenn der ursprüngliche Schütze in der laufenden Phase erschossen wurde? Falls ja, gilt er dann als bewegt und würde er dadurch schlechter treffen?

A: Ja, die Position des Schützen darf sofort besetzt werden. Dabei wird die Übernahme der Position nicht als Bewegung gewertet, weshalb er ohne Abzug schießen dürfte. Allerdings würde ein Modell, das von außerhalb auf dem Streitwagen gestiegen ist, als bewegt gelten und dürfte die Schnellfeuer-Bolzenschleuder in dieser Runde nicht bedienen.

F: Wie ist ein Schuss auf dem Streitwagen durch eine Belagerungswaffe abzuhandeln?

A: Die Abhandlung hängt von der Art der Belagerungswaffe ab. An dieser Stelle wird jedoch daran erinnert, dass weder Streitwagen noch Besatzung zu Boden gehen kann und dass es sich bei dem Modell um ein Schlachtfeldziel handelt. Zur Übersicht wird die Abhandlung als Reihenfolge eingefügt:

1. Belagerungswaffe führt einen Trefferwurf aus.
2. Belagerungswaffe führt bei einem erfolgreichen Treffer einen Abweichungswurf aus.
- 3A. Falls die Belagerungswaffe die Regeln für indirektes Schießen folgt und nach dem Abweichungswurf der Eisenberge-Streitwagen als Ziel feststeht, sind Streitwagen und sämtliche Besatzungsmitglieder vom Angriff betroffen. Aufgrund der Regeln

für Belagerungswaffen wird bei einer Verwundung das entsprechende Ziel entfernt. Wenn der Eisenberge-Streitwagen verwundet wird, wird er sofort als Verlust vom Schlachtfeld entfernt. Flächenwirkung durch den Beschuss einer Belagerungswaffe wird von der Base des Streitwagens gemessen.

3B. Falls die Belagerungswaffe die Regeln für indirektes Schießen NICHT folgt und es sich dabei um einen direkten Treffer ohne Flächenwirkung handelt, wird beim Schuss die Sonderregel des Eisenberge-Streitwagens „Große Kriegsmaschine“ angewendet. Aufgrund der Regeln für Belagerungswaffen wird bei einer Verwundung das entsprechende Ziel entfernt. Wenn der Eisenberge-Streitwagen verwundet wird, wird er sofort als Verlust vom Schlachtfeld entfernt.

## NAHKAMPF

*F: Zählen Verwundungen im Szenario Wettstreit der Helden, wenn sie in der Nahkampffase von einem Eisenberge-Streitwagen mit einem Hauptmann, der auch Anführer der Streitmacht ist, oder Balin erzielt werden?*

A: Ja, Verwundungen, die vom Streitwagen selbst, nicht der Besatzung, durch das Ausführen von Schlägen erzielt werden, zählen für die Siegesbedingung bei dem Szenario Wettstreit der Helden. Verwundungen durch die Sonderregel „Streitwagenansturm“ zählen allerdings nicht.

*F: Dürfen der Hauptmann eines Eisenberge-Streitwagens und Balin ihre Heldentumspunkte zum Modifizieren von Zweikampfwürfen, Verwundungen, etc. nutzen?*

A: Ja, der Hauptmann eines Eisenberge-Streitwagens und Balin dürfen als Lenker ihre Heldentumspunkte nutzen, um Zweikampfwürfe und Verwundungswürfe des Streitwagens, nicht der Besatzung, zu modifizieren. Damit sind die zwei Angriffe aus dem Profil des Streitwagens und ggf. der zusätzliche Angriff durch „monströser Ansturm“ gemeint. Ferner ist es den Lenkern eines Streitwagens erlaubt, bei Szenarios mit der Sonderregel „Wirren der Schlacht“ Heldentumspunkte zum Modifizieren ihres Erscheinens zu nutzen.

*F: Wenn man den Lenker zu einem Hauptmann aufwertet, besitzt dieser sowohl ein Schild als auch die Sonderregel „Schildwall“. Erhält ein Hauptmann im Streitwagen den Bonus von +1 auf Verteidigung durch den Schild und kann er dadurch von der Sonderregel profitieren?*

A: Ja, der Hauptmann erhält +1 auf seine Verteidigung durch den Schild. Allerdings profitiert er nicht von der Sonderregel „Schildwall“, da er auf dem Eisenberge-Streitwagen nicht als **Infanterie-Modell** zählt.

*F: Wenn man den Lenker zu einem Hauptmann aufwertet, besitzt dieser einen Kampfspeer. Erhält ein Hauptmann im Streitwagen den Bonus von +1 auf Verwundungswürfe, wenn er in der Runde angegriffen hat?*

A: Nein, da der Hauptmann nicht mit seinen eigenen zwei Angriffen am Nahkampf teilnimmt. Es ist ihm als Lenker nur gestattet, seine Heldentumspunkte zum Modifizieren der Zweikampfwürfe des Streitwagens zu nutzen.

*F: Wenn der Eisenberge-Streitwagen mit einem befreundeten Helden gegen einen Gegner kämpft und dieser Held einen heroischen Nahkampf erfolgreich durchführt, benutzt der Eisenberge-Streitwagen dann erneut die Sonderregel „Streitwagenansturm“?*

A: Ja, der Streitwagen nutzt nach einem erfolgreichen heroischen Nahkampf die Sonderregel „Streitwagenansturm“. Dabei muss die Bewegungsabhandlung beachtet und der Schaden durch Kontakt angewendet werden.

*F: Wie verhält es sich bei Kavallerie-Modellen oder Modellen mit der Sonderregel „Monströser Ansturm“? Erhalten sie den typischen, zusätzlichen Angriff gegen den Eisenberge-Streitwagen?*

A: Kavallerie-Modelle erhalten keinen zusätzlichen Angriff durch das Angreifen des Eisenberge-Streitwagens, da es sich nicht um ein Infanterie-Modell handelt. Allerdings erhalten Modelle mit der Sonderregel „Monströser Ansturm“ den zusätzlichen Angriff.

*F: Wie werden Attacken mit brutaler Kraft gegen den Eisenberge-Streitwagen abgehandelt?*

A: Attacken mit brutaler Kraft zählen nicht als Schläge, und dürfen Streitwagen oder ein Besatzungsmitglied direkt als Ziel auswählen. Weder Streitwagen noch die Besatzung können durch Attacken mit brutaler Kraft bewegt oder voneinander getrennt werden, sondern erleiden lediglich die damit verbundenen Treffer. Auch Angriffe wie die Flammenpeitsche eines Balrogs erzielen Treffer, aber verändern nicht die Position des Streitwagens oder des betroffenen Besatzungsmitglieds. Außerdem sind Besatzungsmitglieder gegenüber den Effekten von Schleudern immun - wenn der Eisenberge-Streitwagen von einem geschleuderten Modell getroffen wird, erleidet der Streitwagen allein den entsprechenden Treffer und das geschleuderte Modell bleibt augenblicklich vor der Base des Streitwagens liegen.

## OFFIZIELLE FRAGEN

*F: Können Besatzungsmitglieder auf einem Eisenberge-Streitwagen (egal in welcher Variante) vom Wagen absteigen?*

A: Nein. Sobald ein Besatzungsmitglied auf dem Wagen sitzt, kann er den Streitwagen nicht mehr verlassen, es sei denn, der Streitwagen wird zerstört. Wenn es sich nicht um den Champion des Erebor-Streitwagens handelt, wird in einem solchen Fall die gesamte Besatzung als Verlust entfernt.

*F: Was passiert, wenn der Lenker eines Eisenberge-Streitwagens von der magischen Kraft Paralyse betroffen ist?*

A: Der Lenker wird wie üblich gelähmt. Während der Lenker gelähmt ist, kann sich der Streitwagen nicht bewegen. Ein befreundetes Modell, das sich ebenfalls im Streitwagen befindet und in dieser Runde kein Beschuss durchgeführt hat, kann jedoch versuchen, dem Lenker dabei zu helfen, sich von den Auswirkungen der magischen Kraft Paralyse zu erholen.