



**MUOVIEPOX  
-PELITAPAHTUMA**



# THE LORD OF THE RINGS STRATEGY BATTLE GAME

## LOTR-turnaus "Paluu taistelukentille"

### Turnauksen aikataulu:

10.00 - 10.10	Ilmoittautuminen
10.10 - 12.10	Kierros 1: Take and Hold (2h 00 min)
12.15 - 14.00	Kierros 2: Reconnoitre (1h 45 min)
14.00 - 14.40	Ruokatauko (40 min)
14.40 - 16.25	Kierros 3: Storm the Camp (1h 45 min)
16.30 - 17.45	Kierros 4: To Kill a King (1h 45 min)
17.50	Palkintojenjako
18.00	Ovet suljetaan

## Armeijalistat

Kun saavut turnaukseen, sinulla tulee olla selkeä armeijalista sekä Hyvän, että Pahan puolen armeijallesi. Sen tulee sisältää kaikki miniatyyrit armeijassasi sekä niiden pistehinta ja varusteet hintoineen. Laita myös nimesi ja puhelinnumerosi armeijalistaasi. Tuomarit eivät kerää listoja, mutta saattavat suorittaa pistotarkastuksia. Lisäksi listat tulee antaa vastustajan katsottavaksi ennen pelin alkua.

Muista tarkistaa, ettei armeijalistasi sisällä laittomuuksia ja sisältää täsmälleen käyttämäsi armeijan. Mahdolliset laittomuudet, olivatpa kuinka tahattomia tahansa, voivat tuomarin päätöksellä johtaa siihen, että et voi voittaa turnauksessa palkintoja. Joka tapauksessa sinun on korjattava listasi välittömästi lailliseksi tavalla tai toisella. Turnaus pelataan 600 pisteen armeijoilla, joka tarkoittaa, että 610 pistettä voi käyttää toiseen armeijaan. Loput pisteistä voi käyttää toiseen armeijaan, kuitenkin niin, että armeijoissa saa olla yhteensä maksimissaan 1200 pisteellä joukkoja.

## Armeijoiden rajoitukset

**Armeijoiden muodostamiseen käytetään Legions of the Middle-earth –kirjassa esitettyjä sääntöjä seuraavin poikkeuksin:**

**1:** Model Limit on 3-50, eikä 3-75.

**2:** Bow Limit lasketaan kaikista armeijan miniatyyreistä, ei ainoastaan rivimiehistä (Warriors).

**3:** Liittoutuneissa armeijoissa Bow Limit lasketaan jokaiselle armeijan osastolle erikseen, kuten LoME –kirjan sivulla 8 on ilmoitettu. Tässäkin tapauksessa Bow Limit lasketaan kaikista osaston miniatyyreistä, ei vain rivimiehistä. Poikkeuksena ovat osastot, jotka koostuvat pelkästään sankareista. Tällaisen osaston ei tarvitse noudattaa jousirajoitusta, mutta koko armeijan tulee silti noudattaa jousirajoitusta.

**4:** Armeijassa tulee olla vähintään 200 pisteen edestä hahmoja, joiden hinta varusteineen on 24 pistettä tai enemmän.

**Tarennuksena ja huomautuksena mainittakoon vielä seuraavia asioita:**

**1:** Armeijaan voi valita vain sellaisia armeijalistoiissa olevia sankareita ja rivimiehiä, joiden varsinaiset säännöt on jo julkaistu joko pelin sääntökirjassa, sinikantisissa lisäosissa, tai White Dwarf -lehdissä. WD-lehden numero pitää olla 345 tai uudempi, sitä vanhemmat WD-säännöt eivät ole käytössä.

**2:** Jos lisäosassa (esim. Ruin of Arnor, Harad jne.) olevassa armeijalistassa on eroja LoME:ssa olevaan armeijalistaan, käytetään lisäosan armeijalistaa.

**3:** Jos hahmon säännöissä on eroa sääntökirjan, Journey- ja Sourcebookin välillä, käytetään Sourcebookin sääntöjä. Jos sellaisia ei ole, niin siinä tapauksessa käytetään Journey-kirjan sääntöjä. Jos hahmon säännöissä on eroa kahden Sourcebookin välillä, käytetään uusimpaa.

**4:** Sankareilla ei välttämättä ole kaikissa armeijalistoiissa mahdollisuutta ostaa kaikkia niitä varusteita, joita sankari voi ostaa normaalisti sääntökirjassa tai lisäosissa. Nämä rajoitukset ovat tarkoituksellisia, mutta osa puuttuvista varusteoitista on palautettu erratassa (linkki alla). Sellaisia varusteoitista, joita ei varsinaisissa säännöissä vielä ole (esim. hevonen Gil-galadille tai jouset Rohan Royal Guardille), ei saa käyttää.

**5:** Niitä sankareita ja rivimiehiä, jotka eivät esiinny lisäosien tai LoME – kirjan armeijalistoissa, ei saa käyttää. (Esim. Tom Bombadil, Goldberry, Gollum, Golfimbul jne.)

**6:** Kummankin armeijan sisältämä johtaja (Leader) pitää olla erikseen mainittuna armeijalistassa. Huomaa, että jotkut sankarit eivät armeijalistojen mukaan saa olla armeijan johtajia, ja että johtajan ei tarvitse olla armeijan kallein sankari.

## **Tärkeät lisäykset tai muutokset sääntöihin:**

Viralliset FAQ:ta ja Erratat ovat käytössä. Ne löytyvät Games Workshopin sivuilta

**([www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com))** seuraavan polun alta: **Gaming --> Errata and FAQ Articles**

Myös epävirallinen errata LOTR-armeijalistoihin on käytössä. Errata on liitettynä näiden turnaussääntöjen loppuun.

## **Tarkennukset pelin perussääntöihin:**

Huomaa, että armeija on Broken, kun tasan puolet tai enemmän alkuperäisestä miniatyyrimäärästä on kuollut. Spider Queen lasketaan kuolleeksi Broken-rajaa silloin, kun itse Spider Queen ei ole enää pelissä (Broodlingit jätetään huomioimatta). Wargilla ratsastavat soturit ja sankarit lasketaan kuolleiksi Broken-rajaa vasta, kun ratsastaja, sekä warg eivät ole enää pelissä.

Pelin päättyminen tarkastellaan aina vertaamalla sen hetkistä miniatyyrimäärä kentällä (tässäkin tapauksessa Broodlingit jätetään huomioimatta) alkuperäiseen miniatyyrimäärään. Alkuperäiseen miniatyyrimäärään kaikki ratsuväki sekä Spider Queen lasketaan yhdeksi miniatyyriksi.

## **Muutokset ja tarkennukset pelin hahmojen sääntöihin:**

### **“Jousi selässä” –sääntö (Valinnainen sääntö)**

Pelaajan tulee ilmoittaa vastustajalle, jos hän on päättänyt käyttää tätä sääntöä armeijassaan. Alla mainittuja hahmoja ei ole pakko varustaa jousilla. Tällöin miniatyyrejä ei lasketa jousimiehiksi, eivätkä he voi käyttää jousiaan, mutta miniatyyrin pistehinta säilyy samana. Jousettomia miniatyyrejä voi kuvata pelissä normaaleilla miniatyyreillä seuraavilla tavoilla:

**Riders of Rohan, Khandish Horsemen:** Ainoastaan niillä miniatyyreillä on jousi, joilla jousi on kädessä. Niillä miniatyyreillä, joilla jousi on selässä, ei ole joustia pelissä.

**Rangers of Arnor:** Niillä miniatyyreillä, joilla on miekka kädessä, ei ole joustia pelissä.

### **Grima**

Griman käyttö turnauksessa on kielletty.

### **Rohan Outriders**

Gamlingin Royal Banner of Rohan ei lisää ollenkaan Mightia Rohan Outriderelle.

## **Spider Queen**

Spider Queen on nimetty sankari, joten niitä voi olla armeijassa vain yksi.

## **Mumak**

Harad-lisäosa sisältää pieniä korjauksia ja selvennyksiä mumakin sääntöihin, ja nämä säännöt korvaavat sääntökirjan säännöt. Niissä skenaarioissa, joissa mumak tulee kentälle vahvistuksina kesken pelin, pelaaja saa ennen pelin alkua pelaaja päättää, mitkä armeijalistan hahmoista hänellä on mumakin kyydissä. Näille ei heitetä omaa Reinforcements-heittoa, vaan ne saapuvat mumakin mukana.

## **Sotakoneet**

Niissä skenaarioissa, joissa sotakoneet tulevat kentälle vahvistuksina kesken pelin, sotakoneelle ja sen miehistölle ei heitetä erikseen noppaa, vaan yhden sotakoneen koko miehistö (mukaan lukien lisämiehistö, insinöörikapteenit jne.) tulee automaattisesti kentälle sotakoneen mukana. Kun sotakone saapuu, se pitää kantaa kentälle normaalien sääntöjen mukaan, ja koko miehistön on pysyteltävä 3" säteellä koneesta ensimmäisen vuoron ajan.

## **Muutokset ja tarkennukset pelin armeijalistojen sääntöihin:**

### **Grey Company**

Legions of the Middle-earth tai The Ruin of Arnor kirjassa ilmoitettu erikoissääntö Grey Company – armeijalle ei ole käytössä. Sen sijaan Grey Company-armeijassa saa olla maksimissaan joka toisella miniatyyrillä jousi (50 %). Liittolaisarmeijoiden tapauksessa Grey Company-osasto käyttää tätä sääntöä, loppu armeija käyttää normaaleja sääntöjä.

## **Skenaariot**

Turnauksessa pelataan ennalta määritetyt skenaariot, jotka löytyvät Legions of Middle Earth - kirjasta. Parittomilla kierroksilla pelaajat heittävät noppaa, suuremman luvun heittänyt pelaa skenaarion Hyvän puolen armeijallaan, ja pienemmän luvun heittänyt Pahan puolen armeijallaan. Tasatilanteet uusitaan. Jos pelaajat ovat pelanneet vastakkain kerran aiemmalla kierroksella, käyttävät he parittomalla kierroksella automaattisesti niitä armeijoitaan, joilla he eivät ole vielä pelanneet vastakkain. Parillisilla kierroksilla pelaajat käyttävät skenaariossa toista armeijaansa, kuin mitä he käyttivät edellisessä skenaariossa.

Maasto on järjestäjien valmiiksi asettelema, eikä sen järjestystä saa muuttaa. Pelaajien tulee ennen pelin alkua sopia mitä mikäkin maasto edustaa ja miten se vaikuttaa pelissä. Turnausskenaarioissa maastoja ei voi tuhota. Jos olet pelannut jo pöydällä, pyydä tuomareita muuttamaan maastoasetelmaa. Jos olet jo pelannut vastustajaasi vastaan molemmilla armeijoillasi, pyydä tuomareita järjestämään pelipareja uudestaan. Skenaario pitää pelata määrätyn peliajan puitteissa. Jos peliaikaa on jäljellä alle viisi minuuttia, ei uutta kierrosta saa enää aloittaa. Kun käytössä oleva peliaika on ylittynyt viidellä minuutilla, loppuu peli välittömästi.

Kaikki skenaariot pelataan 4' x 4' kokoisilla pöydillä. Lisäksi seuraavia tarkennuksia ja lisäyksiä käytetään.

## **Take and Hold**

**1:** Mumakilla ei voi vallata kohdetta, koska sen alusta ei mahdu kokonaan alueelle. Myös mumakin kyydissä olevat hahmot ovat liian kaukana vallatakseen kohdetta.

## **Storm the Camp**

**1:** Vain ne miniatyyrit, joiden alustat ovat kokonaan valtausalueen sisäpuolella, otetaan huomioon, kun tarkastellaan, onko alue vallattu.

**2:** Miniatyyrit, joiden voima on 6 tai enemmän, lasketaan kolmeksi miniatyyriksi, kun tarkastellaan, onko alue vallattu.

**3:** Mumakin kyydissä olevat hahmot eivät voi täyttää tehtävän objektiiveja.

## **Reconnoitre**

**1:** Peli pelataan siihen asti, kunnes toinen armeija pienenee kolmannekseen alkuperäisestä lukumäärästään (ei neljännekseen, kuten alkuperäisissä säännöissä).

**2:** Jos mumak poistuu kentältä vastustajan päädyistä, lasketaan itse norsun, Commanderin/Mahudin ja kaikkien kyydissä olevien hahmojen täyttäneen tehtävän objektiivit.

**3:** Vastustajan päädyistä poistuneet miniatyyrit lasketaan kuolleiksi, kun lasketaan onko armeija Broken tai pienentynyt kolmannekseen.

## **To Kill a King**

**1:** Jos armeijan Leader on mumak, pitää itse norsu tappaa. Howdahiin tai Commanderiin/Mahudiin tulleilla vammoilla ei ole merkitystä.

**2:** Legolas ei voi käyttää Deadly Shot –erikoissääntöään osuakseen automaattisesti vastustajan armeijan Leaderiin. Kolmen laukauksen käyttäminen vastustajan armeijan Leaderiin ei kuitenkaan ole kiellettyä.

## Turnauksen pisteytys

Pelikiirroksia pelataan ennalta määrätty määrä, joista jokaisella pelataan yksi peli. Jokaisesta pelistä saa pelipisteitä, maalaus pisteitä ja teemapisteitä alla olevien ohjeiden mukaan. Jokaisen pelikiirroksen jälkeen pelaajat tuovat turnauksen alussa saamansa kaavakkeet tuomarille, joka päivittää tulokset.

Turnauksen voittaa se pelaaja, joka saa eniten pisteitä alla olevista kategorioista. Turnauksen jälkeen kaikki pelaajan saamat pisteet lasketaan yhteen, ja se pelaaja, jolla on eniten pisteitä, on turnauksen voittaja. Tasapelin sattuessa voittaja on se pelaaja, kummalla on enemmän pelipisteitä. Jos tilanne on vieläkin tasan, ratkaistaan voittaja teemapisteiden perusteella. Jos tilanne on edelleen tasan, tämän jälkeen katsotaan maalaus pisteitä, ja jos tilanne on vieläkin tasan, ratkaistaan pelaajien sijoitus arvalla, mikäli tarkalla sijainnilla on merkitystä palkintojen kannalta.

### Pelipisteet (0, 5, 10, 15 tai 20 jokaisesta pelistä)

Pelin lopputuloksen perusteella jaetaan pisteitä seuraavasti:

**Merkittävä voitto 20-0**

**Marginaalinen voitto 15-5**

**Tasapeli 10-10**

**Luovutus 20-0**

Voiton taso määräytyy skenaariossa esitettyjen vaatimusten mukaisesti.

### Maalaus pisteet (0, 1, 2, 3 tai 4 jokaisesta pelistä)

Maalaus pisteitä jaetaan siten, että jokainen pelaaja antaa *ennen peliä* vastustajansa armeijalle maalaus pisteitä seuraavan ohjeen mukaan:

**3 pistettä:** Koko armeija on maalattu ja alustat on viimeistelty. Maalaus jälki on yksityiskohtaista ja hienoa.

**2 pistettä:** Koko armeija on maalattu käyttäen vähintään neljää eri väriä ja alustat on viimeistelty. Maalaus jälki on kohtalaista.

**1 piste:** Armeijan maalaus ja alustojen viimeistely on kohtalaista. Yli 3/4 armeijan miniatyyreista on maalattu käyttäen vähintään neljää eri väriä ja näiden alustat viimeisteltyjä.

**0 pistettä:** Enemmän kuin 1/4 armeijasta on maalaamatta tai selvästi kesken.

**Kuvaavuusbonus (+1 piste):** Vastustajan armeijalle tulee antaa ylimääräinen maalaus piste, jos se täyttää seuraavat kriteerit:

Armeija on täysin kuvaava. Jokaisella miniatyyrillä tulee näkyä samat varusteet, jotka sille on armeijalistassakin merkitty. Miniatyyrin ajatellaan aina kantavan profiilinsa standardivarusteita, mutta ylimääräiset aseet ja muut optiot tulee olla näkyvissä niin, että vastustaja voi päätellä miniatyyrin varustuksen sen ulkonäön perusteella.

Konversiot ovat sallittuja, kunhan ne ovat kuvaavia. Niiden tulee olla oikean kokoisella alustalla ja karkeasti ottaen samankokoisia kuin vastaava oikea miniatyyri. Esimerkiksi Cave Trollista konvertoitu Mordor Troll on sallittu, koska ei ole huomattavasti pienempi, kunhan alusta on halkaisijaltaan 60mm (sama kuin Mordor Trollilla), ja miniatyyriä on muuten konvertoitu Mordor Trollin oloiseksi.

## Teemapisteet (0, 2, 4, tai 6 jokaisesta pelistä)

Teemapisteitä jaetaan siten, että jokainen pelaaja antaa *ennen peliä* vastustajansa armeijalle teemapisteitä seuraavien ohjeiden mukaan:

**4 pistettä:** Hyvä teema. Armeija sopii hyvin LOTR-elokuvien, Tolkienin kirjallisuuden tai GW:n lähdeteosten esittämään kuvaan Keskimaasta.

**2 pistettä:** Hieman ontuva teema. Teemassa on jokseenkin järkevä pohja, mutta siinä on jotain, mikä ei oikein tunnu sopivan LOTR-elokuvien, Tolkienin kirjallisuuden tai GW:n lähdeteosten esittämään kuvaan Keskimaasta.

**0 pistettä:** Huono teema. Teemaa ei pysty mitenkään järkevästi perustelemaan LOTR-elokuvien, Tolkienin kirjallisuuden tai GW:n lähdeteosten avulla.

**Persoonallisuusbonus (+2 pistettä):** Vastustajan armeijalle tulee antaa kaksi ylimääräistä teemapistettä, jos se täyttää seuraavat kriteerit:

Armeijan teema on erityisen mielenkiintoinen ja persoonallinen. Armeija on turnauskokoontanoksi hieman yllättävä, ja tyyliä on selkeästi ajateltu ensin, ja tehokkuutta vasta sen jälkeen. Juuri tällaisia armeijoita haluat nähdä lisää turnauksissa.

## Ruokatauko

Ruokailuun on varattu 40 minuuttia aikaa, ja lisäksi pelaajat voivat hyödyntää kierrokselta 2 jääneen ylimääräisen ajan tähän. Lähistöllä on ruokakauppoja, grillejä, Hesburger, Kotipizza, Rosso jne.

Tauon aikana pelaajat voivat myös tehdä ostoksia ja hyödyntää mitä tahansa vapaata pelitilaa haluamallaan tavalla.

# Lord of the Rings

## Army list Errata

Unofficial, made by Tommi Ojala (Garoth)

This errata indicates the most up to date source for any given LOTR Skirmish game armylist, and possible changes, corrections and updates for it.

Note that any warrior that is either elf, man, orc, uruk-hai or dwarf can be upgraded to hornblower as detailed in WD 353

### The Armies of Good

#### The Fellowship (LoME)

##### Arnor (Ruin of Arnor)

*In LoME, there is a mistake in Captain of Arnor entry.*

##### Grey Company (Ruin of Arnor/LoME)

*Corrections: Elladan and Elrohir: Option for Armour should read Heavy Armour instead.*

*Additions: Aragorn, Heir of Isildur (WD 345)*

#### The Shire (Ruin of Arnor/LoME)

##### Rivendell (LoME)

*Corrections: Elven Captain: Horse should cost 10pts*

*Allies: Rivendell may ally with Khazad-dum.*

*Additions: Elrond, Master of Rivendell (WD 345)*

*Stormcaller (WD 355)*

##### The Grey Havens (LoME)

*Note that the Guardians of the Havens, Elf Knights and Elf Rangers do not currently have rules.*

*Additions: Stormcaller (WD 355)*

##### Eregion (LoME)

*Note that Celebrimbor, Elf Chariots, Elf Knights, Elf Rangers and Elf War Catapult do not currently have rules. Also Armoured Horse option for Gil-galad is not found in the current rules.*

*Additions: Stormcaller (WD 355)*

##### Lothlorien (WD 355)

*This army list replaces the one presented in LoME, and it has major updates.*

##### Thranduil's Halls (LoME)

##### Fangorn (LoME)

*Note that Quickbeam, Beechbone and Hourns do not currently have rules.*

##### Eorl's Riders (LoME)

*Note that bow option for Rohan Royal Guard is not found in the current rules.*

*Additions: Sons of Eorl (WD 353)*



### **Host of the Helm Hammerhand (LoME)**

*Note that Helm Hammerhand and Helms Guard do not currently have rules. Also bow option for Rohan Royal Guard is not found in the current rules.*

*Additions:*   **Sons of Eorl (WD 353)**

### **Theoden's Host (LoME)**

*Note that bow option for Rohan Royal Guard is not found in the current rules.*

*Corrections:*   **Eowyn:** *Remove the option for Bow. Add option for Armour (5pts)*

**Theodred:** *Add options for: Throwing spears, Bow, Shield (5tps each)*

*Additions:*   **Sons of Eorl (WD 353)**

**Grimbold of Grimsdale (WD 363)**

**Eomer, Knight of Pelennor (WD 363)**

### **The Tower of Ecthelion (Gondor in Flames/LoME)**

#### **Minas Tirith (Gondor in Flames/LoME)**

#### **Army of the High King (Gondor in Flames/LoME)**

#### **The Rangers of Ithilien (Gondor in Flames/LoME)**

### **The Fiefdoms (Gondor in Flames)**

*In LoME, there are a mistakes in Men-at-arms of Dol Amroth, Axemen of Lossarnach and Clansmen of Lamedon entries.*

*Corrections:*   **Allies:** *The Fiefdoms may ally with Rivendell*

### **The Dead of Dunharrow (Gondor in Flames/LoME)**

*Corrections:*   **Warriors of the Dead:** *May take a Banner (+25pts)*

### **Khazad-dum (Khazad-dum/LoME)**

#### **Erebor (Khazad-dum/LoME)**

#### **Durin's Folk (Khazad-dum/LoME)**

*Additions:*   **Dwarf Shieldbearer (WD 353)**

### **Wild Men of Druadan Forest (LoME)**

#### **Wanderers in the Wild (LoME)**

#### **The Wizards (LoME)**

### **The Eagles of the Misty Mountains (LoME)**

*Note that Landrovar and Meneldor do not currently have rules.*

### **The Wizards (LoME)**

*Note that Grimbeorn and Beornings do not currently have rules.*

# The Armies of Evil

## Moria (Khazad-dum)

*In LoME, there is a mistake in Bat Swarm entry.*

**Additions:** Durzhag the Beastcaller(WD 353)

## Angmar (Ruin of Arnor/LoME)

**Additions:** Durzhag the Beastcaller(WD 353)

## The Dwellers Below (Khazad-dum/LoME)

**Additions:** Durzhag the Beastcaller(WD 353)

## Isengard Raiders (LoME)

**Corrections:** Ugluk: Correct points cost is 60 pts.

Feral Uruk-hai: Correct points cost is 12 pts.

## The Legions of the White Hand (LoME)

**Corrections:** Isengard Troll: Correct points cost is 105 pts. Add option for spear (+1pt).

## Dunland (LoME)

*Note that Royalblood Chieftain of Dunland, Royalblood Huscarls, Dunlending Berserkers and Dunlending Horsemen do not currently have rules.*

**Corrections:** Dunlending Warrior: Correct points cost is 6 pts.

**Allies:** Dunland may ally with Moria

**Additions:** Thrydan Wolfsbane (WD 363)

## Sharkey's Rogues (LoME)

*Note that Bil Ferny does not currently have rules.*

## Cirith Ungol (Mordor)

### The Black Gate (Mordor)

*Cirith Ungol and the Black Gate armylists have several additions in Mordor compared to the original LoME list.*

**Additions:** Captain of the Black Guard (WD 359)

Black Guard Drummer (WD 359)

Black Guard of Barad-dur (WD 359)

## Minas Morgul (Mordor)

*Minas Morgul armylist has several additions in Mordor compared to the original LoME list.*

**Additions:** Khardush the Firecaller (WD 359)

## Barad-dur (Mordor)

*Barad-dur armylist has several additions in Mordor compared to the original LoME list.*

**Additions:** Khardush the Firecaller (WD 359)

Captain of the Black Guard (WD 359)

Black Guard Drummer (WD 359)

Black Guard of Barad-dur (WD 359)

### **Dol Guldur (LoME)**

*Note that Werewolves and Black-Hearted Trees do not currently have rules.*

*Corrections: **Bat Swarms:** Correct points cost is 35 pts.*

*Additions: **Captain of the Black Guard (WD 359)***

**Black Guard Drummer (WD 359)**

**Black Guard of Barad-dur (WD 359)**

### **The Easterlings (LoME)**

*Note that Easterling King, Dragon Guard and the Easterling Siege Bow do not currently have rules.*

*Corrections: **Easterling Captain:** Armoured Horse should cost 15 pts*

*Additions: **Amdur, Lord of Blades (WD 353)***

**Easterling Dragon Guard (WD 359)**

**Easterling War Priest (WD 359)**

### **The Variags of Khand (LoME)**

*Note that Keiseimu, Ravager of Ithilien does not currently have rules.*

*Corrections: **Khandish King** Remove the option for Two-handed weapon.*

*Add option for Horse (10pts)*

### **Khandish Mercenaries (LoME)**

*Corrections: **Allies:** Khandish Mercenaries may not ally with Sharkey's Rogues*

### **The Serpent Horde (Harad)**

#### **Harad (Harad)**

*The Serpent Horde and Harad armylists have some changes in Harad compared to the original LoME list.*

*Additions: **Haradrim Taskmaster (WD 359)***

**Golden King of Abrakhan (WD 359)**

**Abrakhan Guard (WD 359)**

#### **Far Harad (Harad)**

*Far Harad armylist has several changes in Harad compared to the original LoME list.*

*Corrections: **Mahud King:** Warspear should cost 5 pts. Add option for spear (+1pt).*

**Mahud Tribe master:** Warspear should cost 5 pts. Add option for spear (+1pt).

#### **The Corsair Fleets (Harad)**

*The Corsair Fleets armylist has some minor changes in Harad compared to the original LoME list. Note that Corsair Ballista does not currently have rules.*

#### **Umbar (Harad)**

*Umbar armylist has some minor changes in Harad compared to the original LoME list.*

*Corrections: **Allies:** Umbar may ally with the Corsair Fleets*

*Additions: **Haradrim Taskmaster (WD 359)***

### **The Monsters of Middle-earth (LoME)**

*Note that Cave Drakes and Stone Giants do not currently have rules.*

#### **The Nazgul (Mordor)**

*The Nazgul armylist has several additions in Mordor compared to the original LoME list*

*Additions: **The Betrayer (WD359)***

**The Knight of Umbar (WD 359)**