

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

BRETONNIA



**WARSCROLLS
KOMPENDIUM**

KING LOUEN LEONCOEUR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Sword of Couronne	2"	6	3+	3+	-1	D3
Beaquis' Talons	2"	5	4+	*	-1	1
Beaquis' Razor-sharp Beak	2"	1	*	3+	-2	D6

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Hippogryph's Talons	Razor-sharp Beak
0-2	14"	3+	3+
3-4	12"	3+	4+
5-6	10"	4+	4+
7-8	8"	4+	5+
9+	6"	5+	5+

BESCHREIBUNG

King Louen Leoncoeur ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Sword of Couronne und dem Löwenschild bewaffnet und trägt eine Königskrone. Er reitet auf dem edlen Hippogryph Beaquis, der mit seinem Razor-sharp Beak kämpft.

FLIEGEN

King Louen Leoncoeur kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Erwählter der Herrin: In jeder deiner Heldenphasen heilt King Louen Leoncoeur D3 Verwundungen.

Königskrone: Solange sich Louen Leoncoeur auf dem Schlachtfeld befindet, müssen weder er noch **FREE-PEOPLE**-Einheiten deiner Armee Kampfschocktests ablegen.

Löwenschild: Wenn King Louen Leoncoeur im selben Zug angegriffen hat, kannst du für ihn in der Nahkampfphase Schutzwürfe von 1 wiederholen. Außerdem kann er in der gegnerischen Heldenphase wie ein Wizard einen Zauber zu bannen versuchen.

Tugend der Macht: Wenn das Ziel ein **HERO** oder **MONSTER** ist, kannst du für das Sword of Couronne misslungene Trefferwürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

König des Reiches: In deiner nächsten Nahkampfphase darfst du zu allen Trefferwürfen von **NOBILITY**-Einheiten deiner Armee 1 addieren, wenn sie in diesem Zug angegriffen haben.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, KING LOUEN LEONCOEUR

THE FAY ENCHANTRESS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fay Enchantress' Blessed Blade	1"	3	4+	4+	-1	1
Silvaron's Enchanted Horn	1"	1	4+	3+	-1	2
Silvaron's Silvershod Hooves	1"	3	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Die Fay Enchantress ist ein einzelnes Modell. Sie reitet auf dem Einhorn Silvaron und führt eine Blessed Blade. Silvaron verteidigt seine Herrin mit seinem Horn und seinen Hooves.

FÄHIGKEITEN

Kelch der Zaubertränke: Einmal in jeder deiner Heldenphasen kann die Fay Enchantress in den Kelch blicken und ihn benutzen, um die magische Kraft zu erzeugen, die sie für einen ihrer Zauber benötigt. Wenn sie dies tut, wirfst du einen Würfel, anstatt einen Zauberwurf durchzuführen. Bei 2 oder mehr wird der Zauber gewirkt und kann nicht gebannt werden. Bei einer 1 schlägt der Zauberwunsch fehl und der Kelch kann für den Rest der Schlacht nicht mehr benutzt werden.

Gralshüter: Einheiten aus **GRAIL KNIGHTS** deiner Armee, die sich in der Nahkampfphase innerhalb von 10" um die Fay Enchantress befinden, dürfen misslungene Trefferwürfe wiederholen.

Strafender Blick: Bevor die Fay Enchantress in der Nahkampfphase attackiert, kannst du ein Modell innerhalb von 3" wählen, zwei Würfel werfen und die Augenzahlen addieren. Ist die Summe höher als der Bravery-Wert des Modells, so erleidet die Einheit des Modells eine tödliche Verwundung.

Präsenz der Herrin: Wähle in deiner Heldenphase entweder die Fay Enchantress oder ein **FREE-PEOPLE**-Modell innerhalb von 6" um sie; das gewählte Modell heilt D3 Verwundungen.

MAGIE

Die Fay Enchantress ist ein mächtiger Wizard. Sie kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Gunst der Feenzauberin*.

GUNST DER FEENZAUBERIN

Die Fay Enchantress schürt in den Herzen ihrer Gefolgsleute die Feuer des Edelmutes und der Tapferkeit und verleiht ihnen die Macht, ihre Feinde zu zerschmettern. *Gunst der Feenzauberin* hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine **FREE-PEOPLE**-Einheit innerhalb von 16". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du zu den Trefferwürfen aller Nahkampfwaffen (Melee Weapons) der Einheit 1 addieren. Ist die Einheit **NOBILITY**, so kannst du stattdessen 2 hinzuaddieren.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, WIZARD, DAMSEL OF THE LADY, FAY ENCHANTRESS

THE GREEN KNIGHT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Dolorous Blade	1"	4	3+	3+	-1	2
Shadow Steed	1"	2	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Der Green Knight ist ein einzelnes Modell. Er erscheint auf dem Schlachtfeld auf seinem geisterhaften Shadow Steed, ist mit der mächtigen Dolorous Blade bewaffnet und trägt den Blatterschild.

FLIEGEN

Der Green Knight bewegt sich durch physische Hindernisse, als existierten diese überhaupt nicht. Er bewegt sich daher genau wie ein Modell, das fliegen kann.

FÄHIGKEITEN

Körperlos: Wenn du Schutzwürfe für den Green Knight durchführst, ignorierst du den Rend-Wert des Gegners.

Blatterschild: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn dieses Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wird die Verwundung oder tödliche Verwundung vom Blatterschild abgefangen und ignoriert.

Aus den Nebeln beschworen: Stelle den Green Knight nicht zu Beginn der Schlacht auf. Wirf stattdessen in deiner Heldenphase einen Würfel. Bei 4 oder mehr stellst du den Green Knight beliebig auf, mit mehr als 9" Abstand zu allen feindlichen Modellen; dies zählt als seine Bewegung in diesem Zug. Bei 3 oder weniger erscheint der Green Knight nicht, aber du kannst in deiner nächsten Heldenphase erneut würfeln. Wenn der Green Knight getötet wird, kehrt er in die Nebel zurück und du kannst erneut wie oben beschrieben prüfen, ob er zurückkommt. Jedes Mal wenn er zurückkommt, sind alle seine Verwundungen geheilt.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, GREEN KNIGHT

BRETONNIAN LORD



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ducal Sword and Dragonbane Lance	2"	5	3+	4+	-1	D3
Steed's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Bretonnian Lord ist ein einzelnes Modell. Er reitet auf seinem treuen Ross, das ihn bereits in zahllose Schlachten getragen hat. Der Lord ist mit Ducal Sword and Dragonbane Lance bewaffnet und trägt einen Herzogsschild.

PEGASUS

Einige Bretonnian Lords reiten Pegasi; diese Lords haben einen Move-Wert von 16" statt 12".

FLIEGEN

Ein Bretonnian Lord auf Pegasus kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Mut der Bretonni: Wann immer ein **NOBILITY**-Modell deiner Armee innerhalb von 10" um dieses Modell flieht, wirf einen Würfel. Bei 4 oder mehr kehrt das Modell in den Kampf zurück und flieht nicht.

Dragonbane Lance: Wenn der Lord im selben Zug angegriffen hat, darfst du 1 zu den Verwundungswürfen und zum Damage-Wert von Ducal Sword and Dragonbane Lance addieren. Wenn die Waffe ein **MONSTER** zum Ziel hat, darfst du zusätzlich alle misslungenen Trefferwürfe mit ihr wiederholen.

Herzogsschild: Wenn der Lord im selben Zug angegriffen hat, darfst du für ihn in der Nahkampfphase Schutzwürfe von 1 wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Fürst des Reiches: In deiner nächsten Angriffsphase kannst du für dieses Modell und alle **NOBILITY**-Einheiten deiner Armee den Angriffswurf wiederholen, wenn sie sich innerhalb von 15" um den Lord befinden, wenn sie ihre Angriffsreichweite ermitteln.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, BRETONNIAN LORD

PALADIN



MELEE WEAPONS

Relic Weapon

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

BESCHREIBUNG

Ein Paladin ist ein einzelnes Modell. Er zieht mit einer Relic Weapon in den Krieg und trägt einen Paladinschild.

FÄHIGKEITEN

Paladinschild: Addiere 1 zu den Schutzwürfen des Paladins, sofern er nicht im selben Zug angegriffen hat.

Heroischer Hieb: Anstatt seine normalen Attacken durchzuführen, kann ein Paladin versuchen, seinen Feind mit einem einzigen mächtigen Hieb seiner Relic Weapon zu töten. Wenn er dies tut, wählst du normal ein Ziel, führst aber nur 1 Attacke durch statt 4. Trifft die Attacke, so verursacht die Relic Weapon beim Ziel D6 tödliche Verwundungen. Für diese Attacke musst du keinen Verwundungswurf durchführen, und dem Gegner steht dagegen kein Schutzwurf zu.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, PALADIN

PALADIN STANDARD BEARER



MELEE WEAPONS

Master-forged Sword

Destrier's Iron-shod Hooves

Range

1"

1"

Attacks

5

2

To Hit

3+

4+

To Wound

3+

4+

Rend

-1

-

Damage

1

1

BESCHREIBUNG

Ein Paladin Standard Bearer ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Master-forged Sword bewaffnet und trägt das Gralsbanner. Er reitet auf einem furchteinflößenden Streitross, das Feinde mit seinen Destrier's Iron-shod Hooves attackiert.

FÄHIGKEITEN

Gralsbanner: Addiere 1 zum Bravery-Wert aller PEASANTRY- und NOBILITY-Einheiten deiner Armee innerhalb von 15" um mindestens ein Gralsbanner. Zusätzlich gilt: Wenn der Paladin Standard Bearer ein MONSTER oder einen HERO tötet, müssen von diesem Zeitpunkt an PEASANTRY- und NOBILITY-Einheiten deiner Armee innerhalb von 15" um ihn keine Kampfschocktests mehr ablegen.

Folgt mir zum Ruhm! Wenn ein Paladin Standard Bearer erfolgreich angreift, kannst du in derselben Angriffsphase für alle NOBILITY-Einheiten deiner Armee Angriffswürfe wiederholen, sofern sie das Gralsbanner sehen können.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, TOTEM, PALADIN, PALADIN STANDARD BEARER

DAMSEL OF THE LADY



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Purity	1"	1	4+	3+	-1	D3
Steed's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Damsel of the Lady ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit einem Staff of Purity bewaffnet.

VOLLBLÜTER ODER PEGASUS

Manche Damsels reiten Vollblüter, was ihnen einen Move-Wert von 12" verleiht, andere Pegasus, wodurch sie einen Move-Wert von 16" erhalten. Beide Rosse attackieren mit ihren Steed's Hooves.

FLIEGEN

Eine Damsel of the Lady auf Pegasus kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Aura der Herrin: In deiner Heldenphase wählst du entweder die Damsel oder ein **FREE-PEOPLE**-Modell innerhalb von 6" um sie; das gewählte Modell heilt eine Verwundung.

MAGIE

Eine Damsel of the Lady ist ein Wizard. Sie kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Segen der Herrin*.

SEGEN DER HERRIN

Die Damsel kann die Herrin des Sees bitten, ihre Gefolgsleute zu segnen und die Tugendhaften vor Schaden zu schützen. *Segen der Herrin* hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine **FREE-PEOPLE**-Einheit innerhalb von 16". Bis zu deiner nächsten Heldenphase wirfst du jedes Mal einen Würfel, wenn die Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Addiere 1 zu dem Wurf, wenn es sich um eine **NOBILITY**-Einheit handelt. Bei 6 oder mehr wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, WIZARD, DAMSEL OF THE LADY

KNIGHTS ERRANT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pendant Lance and Blade	2"	1	4+	4+	-	1
Charger's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Knights Errant besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie ziehen auf Streitrossen in die Schlacht, die den Feind mit ihren Charger's Hooves zertrampeln, und attackieren ihre Feinde mit Pendant Lances and Blades. Dazu tragen sie Wappenschilde.

CAVALIER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Cavalier. Ein Cavalier führt mit Pendant Lance and Blade 2 Attacken durch statt 1.

BANNERTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Bannerträger sein. Wenn eine Einheit mit mindestens einem

Bannerträger im selben Zug angegriffen hat, darfst du für sie Kampfschocktests wiederholen.

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit können Trompeter sein. Wenn eine Einheit mindestens einen Trompeter enthält und angreift, wirfst du bei der Ermittlung der Angriffsreichweite drei Würfel statt zwei Würfeln und benutzt die beiden höchsten Augenzahlen.

um eine **DAMSEL OF THE LADY** befindet, darfst du für sie misslungene Trefferwürfe von 1 wiederholen. Besteht die Einheit zusätzlich aus 10 oder mehr Modellen, darfst du stattdessen alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.

Lanzen: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du 1 zu Verwundungswürfen und Damage-Wert von Pendant Lance and Blade addieren.

Wappenschilde: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du in der Nahkampfphase 1 zu ihren Schutzwürfen addieren.

FÄHIGKEITEN

Begierig, sich zu bewähren: Wenn diese Einheit attackiert und sich dabei innerhalb von 18"

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, KNIGHTS ERRANT

KNIGHTS OF THE REALM



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pendant Lance and Blade	2"	1	3+	4+	-	1
Charger's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Knights of the Realm besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie ziehen mit Pendant Lances and Blades in den Krieg und tragen Wappenschilde. Sie reiten Streittrosse, die darauf trainiert wurden, mit ihren Charger's Hooves dem Feind den Schädel einzuschlagen.

GALLANT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Gallant. Ein Gallant führt mit Pendant Lance and Blade 2 Attacken durch statt 1.

BANNERTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Bannerträger sein. Wenn eine Einheit mit mindestens einem Bannerträger im selben Zug angegriffen hat, darfst du für sie Kampfschocktests wiederholen.

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit können Trompeter sein. Wenn eine Einheit mindestens einen Trompeter enthält und angreift, wirfst du bei der Ermittlung der Angriffreichweite drei Würfel statt zwei Würfeln und benutzt die beiden höchsten Augenzahlen.

FÄHIGKEITEN

Tugend des ritterlichen Zorns: Solange sich diese Einheit innerhalb von 8" um einen **FREE PEOPLE HERO** deiner Armee befindet, addierst du 1 zu ihrem Bravery-Wert.

Massierte Kavallerie: Ein Knight of the Realm führt mit Pendant Lance and Blade 1 zusätzliche Attacke durch, wenn die Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht.

Lanzen: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du 1 zu Verwundungswürfeln und Damage-Wert von Pendant Lance and Blade addieren.

Wappenschilde: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du in der Nahkampfphase 1 zu ihren Schutzwürfen addieren.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, KNIGHTS OF THE REALM

QUESTING KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Knightly Greatblade	1"	2	3+	3+	-1	1
Charger's Hooves	1"	2	4+	4+	1	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Questing Knights besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie reiten Schlachtrosse, die den Feind unter ihren Charger's Hooves zertrampeln und führen Knightly Greatblades und Wappenschilde.

PARAGON

Der Anführer dieser Einheit ist ein Paragon. Ein führt mit seiner Knightly Greatblade 3 Attacken durch statt 2.

BANNERTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Bannerträger sein. Wenn eine Einheit mit mindestens einem Bannerträger im selben Zug angegriffen hat, darfst du für sie Kampfschocktests wiederholen.

LAUTENSPIELER

Modelle in dieser Einheit können Lautenspieler sein. Wenn eine Einheit mindestens einen Lautenspieler enthält und angreift, wirfst du bei der Ermittlung der Angriffreichweite drei Würfel statt zwei Würfeln und benutzt die beiden höchsten Augenzahlen. Du darfst den Wurf wiederholen, wenn sich ein feindliches **MONSTER** innerhalb von 12" befindet.

FÄHIGKEITEN

Questgelübde: Die Knightly Greatblade verdoppelt ihren Damage-Wert, wenn ihr Ziel ein **MONSTER** ist.

Wappenschilde: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du in der Nahkampfphase 1 zu ihren Schutzwürfen addieren.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, QUESTING KNIGHTS

GRAIL KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sword and Sacred Lance	1"	2	3+	4+	-1	1
Destrier's Iron-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Grail Knights besteht aus 5 oder mehr Modellen. Diese frommen Ritter sind mit Swords and Sacred Lances bewaffnet und tragen Gralsschilde mit stolzen Wappen darauf. Sie reiten auf mächtigen Streitrossen in die Schlacht, die ihre Feinde unter ihren Destrier's Iron-shod Hooves zertrampeln.

GRALSbannerTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Gralsbannerträger sein. Wenn eine Einheit mit mindestens einem Gralsbannerträger im selben Zug angegriffen hat, darfst du für sie Kampfschocktests wiederholen.

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit können Trompeter sein. Wenn eine Einheit mindestens einen Trompeter enthält und angreift, wirfst du bei der Ermittlung der Angriffsreichweite drei Würfel statt zwei Würfeln und benutzt die beiden höchsten Augenzahlen.

FÄHIGKEITEN

Gralsschilde: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du in der Nahkampfphase 1 zu ihren Schutzwürfen addieren.

Lanzen: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du 1 zu Verwundungswürfen und Damage-Wert von Sword and Sacred Lance addieren.

Gralsgelübde: Du darfst für diese Einheit alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen, wenn du, bevor du die Würfel wirfst, einen Gral, Kelch oder Becher in die Höhe hältst und mit heroischer Stimme „Für die Herrin!“ rufst.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, GRAIL KNIGHTS

PEGASUS KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lance and Blade	2"	2	3+	4+	-	1
Pegasus' Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Pegasus Knights besteht aus 3 oder mehr Modellen. Jeder Ritter ist mit Lance and Blade bewaffnet und trägt einen Wappenschild. Die Pegasus Knights reiten Pegasi, die mit ihren Pegasus' Hooves attackieren.

FLIEGEN

Pegasus Knights können fliegen.

GALLANT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Gallant. Ein Gallant führt mit Lance and Blade 3 Attacken durchs tatt 2.

BANNERTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Bannerträger sein. Wenn eine Einheit mit mindestens einem Bannerträger im selben Zug angegriffen hat, darfst du für sie Kampfschocktests wiederholen.

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit können Trompeter sein. Wenn eine Einheit mindestens einen Trompeter enthält und angreift, wirfst du bei der Ermittlung der Angriffsreichweite drei Würfel statt zwei Würfeln und benutzt die beiden höchsten Augenzahlen.

FÄHIGKEITEN

Lanzen: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du 1 zu Verwundungswürfen und Damage-Wert von Lance and Blade addieren.

Wappenschild: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du in der Nahkampfphase 1 zu ihren Schutzwürfen addieren.

Sturzflugangriff: Eine Einheit Pegasus Knights darf in einem Zug, in dem sie angegriffen hat, zweimal statt einmal gewählt werden, um nachzurücken und zu attackieren.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, PEGASUS KNIGHTS

BATTLE PILGRIMS



MELEE WEAPONS

Reliquary Sword

Range

1"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Battle Pilgrims besteht aus 6 oder mehr Modellen. Die Battle Pilgrims sind mit Reliquary Swords bewaffnet und tragen Pilgerschilde.

GRALSRELIQUIAR

Eine Einheit Battle Pilgrims kann bis zu ein Gralsreliquiar enthalten. Ein Gralsreliquiar hat einen Wounds-Wert von 3 statt 1 und einen Attacks-Wert von 3 statt 1. Solange eine Einheit Battle Pilgrims ein Gralsreliquiar enthält, hat sie das Schlüsselwort (Keyword) **NOBILITY**.

FÄHIGKEITEN

Inspirierter Eifer: Sofern sie ein Gralsreliquiar enthält, darfst du zu allen Trefferwürfen einer Einheit Battle Pilgrims 1 addieren. Besteht die Einheit auch noch aus 10 oder mehr Modellen, darfst du zusätzlich 1 zu Verwundungswürfen addieren.

Pilgerschilde: Du darfst für diese Einheit Schutzwürfe von 1 wiederholen oder Schutzwürfe von 1 und 2, wenn die Einheit ein Gralsreliquiar enthält.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, BATTLE PILGRIMS

MEN-AT-ARMS



MELEE WEAPONS

Polearm

Range

2"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Men-at-arms besteht aus 10 oder mehr Modellen. Die Einheit ist mit Polearms und Turmschilden ausgerüstet.

WARDEN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Warden. Ein Warden führt 2 Attacks durch statt 1.

TROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trommler sein. Addiere 1 zum Angriffswurf einer Einheit, die mindestens einen Trommler enthält.

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trompeter sein. Addiere 1 zum Rennenwurf einer Einheit, die mindestens einen Trompeter enthält.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Addiere 1 zum Bravery-Wert aller Modelle in einer Einheit, die mindestens einen Standartenträger enthält; addiere 2, falls sich ein **NOBILITY-HERO** deiner Armee innerhalb von 15" um die Einheit befindet.

RELIQUIENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Reliquienträger sein. Solange noch mindestens ein Reliquienträger in dieser Einheit am Leben ist, kann die Einheit wie ein Wizard in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen.

FÄHIGKEITEN

Gewalttätiger Haufen: Wenn diese Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du 1 zu ihren Trefferwürfen addieren; besteht die Einheit aus 30 oder mehr Modellen, darfst du stattdessen 2 addieren.

Turmschilde: Wenn diese Einheit im selben Zug nicht angegriffen hat, darfst du 1 zu den Schutzwürfen dieser Einheit addieren.

Tugend der Barmherzigkeit: Du darfst 1 zu den Trefferwürfen dieser Einheit addieren, wenn sie sich innerhalb von 8" um einen **PALADIN** deiner Armee befindet.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, MEN-AT-ARMS

PEASANT BOWMEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Longbow	20"	1	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skinning Knife	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Peasant Bowmen besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie sind mit Longbows und Skinning Knives bewaffnet. Einige Peasant Bowmen bereiten Pfähle vor, um sich vor feindlichen Angriffen zu schützen, oder Feuerbecken, um ihre Pfeile in Brand zu setzen.

VILLEIN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Villein. Ein Villein führt mit seinem Longbow 2 Attacken durch statt 1.

TROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trommler sein. Addiere 1 zum Angriffswurf einer Einheit, die mindestens einen Trommler enthält.

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trompeter sein. Addiere 1 zum Rennenwurf einer Einheit, die mindestens einen Trompeter enthält.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Addiere 1 zum Bravery-Wert aller Modelle in einer Einheit, die mindestens einen Standartenträger enthält; addiere 2, falls sich ein **NOBILITY-HERO** deiner Armee innerhalb von 15" um die Einheit befindet.

RELIQUIENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Reliquienträger sein. Solange noch mindestens ein Reliquienträger in dieser Einheit am Leben ist, kann die Einheit wie ein Wizard in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen.

FÄHIGKEITEN

Pfeilhagel: Einmal pro Schlacht kann diese Einheit in ihrer Fernkampfphase einen Pfeilhagel verschießen. Wenn sie dies tut, verdreifachst du die Anzahl der Attacken durch ihre Longbows. Besteht die Einheit aus 20 oder mehr Modellen, vervierfachst du die Anzahl der At-

tacken stattdessen. Peasant Bowmen können keinen Pfeilhagel verschießen, wenn sich feindliche Modelle innerhalb von 3" um die Einheit befinden.

Pfähle: Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, kannst du eine Linie Pfähle vor jeder Einheit Peasant Bowmen in deiner Armee platzieren. Die Pfähle müssen innerhalb von 1" um die Einheit platziert werden. Wirf für jedes feindliche Modell, das eine Angriffsbewegung innerhalb von 1" um die Pfähle beendet, einen Würfel. Bei einer 6 erleidet die Einheit des Modells eine tödliche Verwundung.

Feuerbecken: Wenn eine Einheit Feuerbecken hat, darfst du für ihre Longbows Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Tugend der Barmherzigkeit: Du darfst 1 zu den Trefferwürfen dieser Einheit addieren, wenn sie sich innerhalb von 8" um einen **PALADIN** deiner Armee befindet.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, PEASANT BOWMEN

MOUNTED YEOMEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Yeoman's Bow	18"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hunting Spear	2"	1	4+	4+	-	1
Palfrey's Sharp Teeth	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Mounted Yeomen besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Sie sind mit Yeoman's Bows und Hunting Spears bewaffnet und tragen manchmal kleine Holzschilde. Sie reiten auf leichten Zeltern, die mit ihren Palfrey's Sharp Teeth nach den Feinden beißen.

WARDEN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Warden. Ein Warden führt mit seinem Hunting Spear 2 Attacken durch statt 1.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Addiere 1 zum Bravery-Wert aller Modelle in einer Einheit, die mindestens einen Standartenträger enthält; addiere 2, falls sich ein **NOBILITY-HERO** deiner Armee innerhalb von 15" um die Einheit befindet.

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trompeter sein. Addiere 2 zum Rennenwurf einer Einheit, die mindestens einen Trompeter enthält.

FÄHIGKEITEN

Kundschafter: Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, darf eine Einheit Mounted Yeomen eine Bewegung wie in ihrer Bewegungsphase durchführen. Die Einheit darf dabei rennen.

Holzschilde: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du in der Nahkampfphase 1 zu ihren Schutzwürfen addieren.

Tugend der Barmherzigkeit: Du darfst 1 zu den Trefferwürfen dieser Einheit addieren, wenn sie sich innerhalb von 8" um einen **PALADIN** deiner Armee befindet.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, MOUNTED YEOMEN

FIELD TREBUCHET

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Rocks and Masonry

Range 12"-48" Attacks * To Hit 4+ To Wound 3+ Rend -2 Damage D6

Crew within 1"	WAR MACHINE CREW TABLE	
	Move	Rocks and Masonry
4 models	4"	2
3 models	3"	2
2 models	2"	1
1 model	1"	1
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range 1" Attacks 1 To Hit 5+ To Wound 5+ Rend - Damage 1

BESCHREIBUNG

Ein Field Trebuchet besteht aus einer Trebuchet War Machine (Kriegsmaschine), die Rocks and Masonry auf den Feind schleudert, und einer Besatzung (Crew) aus 5 Peasants, die sich mit diesen Crew's Tools verteidigen.

FÄHIGKEITEN

Belagerungsartillerie: Ein Field Trebuchet kann sich nur bewegen, wenn sich seine **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" befindet. Befindet sich seine **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1", so kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die **CREW** Deckung.

Ballistischer Schuss: Diese Kriegsmaschine (War Machine) kann auf feindliche Einheiten schießen, die sie nicht sehen kann.

Kaum zu verfehlen: Bevor du eine Attacke mit Rocks and Masonry durchführst, wirf einen Würfel. Ist das Wurfresultat niedriger als die Anzahl der Modelle der Zieleinheit, so trifft die Attacke, ohne dass ein Trefferwurf nötig ist.

Tugend des Mutes: **PEASANT-CREW** muss keine Kampfschocktests ablegen, solange sich ein **PALADIN** deiner Armee innerhalb von 8" befindet.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, FIELD TREBUCHET

CREW

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, CREW

BRETONNIA

DEFENDERS OF THE REALM

ORGANISATION

Ein Warscroll Battalion Defenders of the Realm besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Bretonnian Lord
- 1 Paladin Standard Bearer
- 1 Damsel of the Lady
- 3 Einheiten Knights of the Realm
- 1 Einheit Knights Errant
- 1 Einheit Questing Knights, Grail Knights oder Pegasus Knights

FÄHIGKEITEN

Formiert euch zur Lanze: Nur wenige Feinde können darauf hoffen, vor den Defenders of the Realm zu bestehen, wenn diese mit voller Geschwindigkeit in ihrer charakteristischen Lanzenformation heranstürmen. Du darfst für Modelle der Defenders of the Realm Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn sie im selben Zug angegriffen haben.

Tugend der Sturheit: Die Defenders of the Realm sind nie mutiger, als wenn sie den Feind angreifen. Du darfst für jede Einheit der Defenders of the Realm Kampfschocktests wiederholen, wenn die Einheit im selben Zug angegriffen hat.

BRETONNIA

PEASANT MILITIA

ORGANISATION

Ein Warscroll Battalion Peasant Militia besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Paladin
- 2 Einheiten Men-at-Arms
- 2 Einheiten Peasant Bowmen
- 1 Einheit Battle Pilgrims oder 1 Field Trebuchet

FÄHIGKEITEN

Des Bauern Pflicht: Es ist sein Lebtage lang das Los des Gemeinen, sich dem Feind stellen und das Land seines Herrn verteidigen zu müssen, während dieser auf fernen Schlachtfeldern Ruhm zu erlangen sucht. Wenn sich Modelle der Peasant Militia in ihrer vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt haben, dürfen sie Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Gemeinsames Leid: Es ist ein schwacher Trost für die Bauern, zu wissen, dass sie in ihrem Leid nicht alleine sind, wenn sie an der Seite ihrer Landsleute von niedriger Geburt stehen, und das flößt ihnen auch ein wenig Mut ein. Addiere 1 zum Bravery-Wert aller Modelle einer Einheit der Peasant Militia, solange sie sich innerhalb von 6" um eine andere Einheit des Warscroll Battalions befindet.

ERSATZ-WARSCROLLS

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Ersatz-Warscroll
Bretonnian Lord zu Fuß	Paladin
Bretonnian Lord auf Hippogryph	King Louen Leoncoeur
Prophetess of the Lady	Damsel of the Lady
Paladin auf Warhorse	Bretonnian Lord auf Ross
Paladin auf Pegasus	Bretonnian Lord auf Pegasus