

Kampfeigenschaften von Bretonia

Glaube an die Herrin

Schon alleine der unerschütterliche Glaube an die Herrin des Sees gewährt einem bretonischen Ritter die Fähigkeit Verwundungen zu ignorieren, die einen geringeren Menschen getötet hätten.

Wenn eine Einheit der Bretonen mit dem Schlüsselwort „Nobility“ eine unverhinderte Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet, wirf einen Würfel. Bei einer 6+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert. Dieser Effekt zählt zusätzlich zu der Wirkung des Zaubers „Göttlicher Segen“.

Die Banner hoch erhoben

Die Banner der Bretonen sind vererbte Artefakte die die stolze Geschichte der Einheit in ihrer kunstvollen Heraldik erzählen und die Kämpfer der Einheit zu immer neuen Heldentaten anspornen.

Wirf zu Beginn deiner Heldenphase einen Würfel für jede Einheit der Bretonen, die einen oder mehrere Standartenträger enthält. Für jede 6 erhältst du 1 zusätzlichen Befehlspunkt.

Unter dem Blick der Herrin

Ein Ritter Bretonias könnte die Schande nicht ertragen, in Gegenwart einer Repräsentantin der Herrin des Sees, Feigheit zu zeigen.

Addiere für Einheiten mit dem Schlüsselwort „Nobility“ 2 zu ihrem Mutwert hinzu, wenn sie sich vollständig innerhalb von 6“ um ein Modell mit dem Schlüsselwort „Damsel“ befinden. Erhöhe die Distanz auf 12“, wenn das Modell mit dem Schlüsselwort „Damsel“ gleichzeitig der General der Armee ist.

Befehlsfähigkeit

Für die Herrin!

Ein Schlachtruf zur rechten Zeit und eine Anrufung der Herrin kann eine Bretonische Einheit mit neuen Mut und Stärke versorgen.

Du kannst diese Befehlsfähigkeit am Ende der Nahkampfphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete Einheit der Bretonen, die sich vollständig in feindlichen Territorium, vollständig innerhalb von 12“ um einen befreundeten Helden von Bretonia und innerhalb von 3“ um eine feindliche Einheit befindet. Die gewählte befreundete Einheit kann sofort kämpfen. Eine Einheit kann nicht öfter als einmal pro Phase von dieser Befehlsfähigkeit profitieren.

Generalseigenschaften von Bretonia

Nur wenn der General NICHT das Schlüsselwort „Damsel“ besitzt

W3 Generalseigenschaften:

1 Erfahrener Kämpfer

Dieser Krieger ist ein kampferprobter Veteran vieler Schlachten.

Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen dieses Generals. Außerdem erhältst du zu Beginn der Schlacht 1 zusätzlichen Befehlspunkt.

2 Ruhmreiche Vorfahren

Dieser General stammt von einer heroischen Adelslinie ab, was seine Krieger zusätzlich motiviert.

Du kannst Verwundungswürfe von 1 für Attacken mit den Nahkampfwaffen befreundeter Einheiten von Bretonia wiederholen, wenn sie sich vollständig innerhalb von 12“ um diesen General befinden.

3 Offensiver General

Dieser Befehlshaber strebt nach Ruhm auf dem Schlachtfeld und führt jeden Angriff selbst aus.

Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten Einheiten von Bretonia, die sich vollständig innerhalb von 12“ um diesen General befinden, wenn dieser General im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Nur wenn der General das Schlüsselwort „Damsel“ besitzt

W3 Generalseigenschaften:

1 Weise Repräsentantin

Diese Repräsentantin der Herrin des Sees hat ein besonders ausgeprägtes Wissen im Bereich der Magie erworben.

Diese Generalin kennt alle Zauber aus der magischen Lehre von Bretonia.

2 Talentierte Zauberin

Diese Zauberin hat selbst unter ihresgleichen ein auffallendes Talent für Magie bewiesen.

Addiere auf alle Zauber-, Bann- und Auflösungsversuche dieser Zauberin 1 hinzu.

3 Scharfsinnige Generalin

Der scharfe Geist dieser Dame ist auf allen Schlachtfeldern eine effektive Waffe, egal ob es sich um Diplomatie oder den Krieg handelt.

Wirf in deiner Heldenphase einen Würfel. Bei einer 4+ erhält diese Generalin einen zusätzlichen Befehlspunkt.

Artefakte der Macht von Bretonia

Nur wenn der Held NICHT das Schlüsselwort „Damsel“ besitzt

W3 Artefakt der Macht:

1 Gesegnete Rüstung

Angeblich hatte die Herrin selbst diese Rüstung gesegnet.

Addiere 1 zu Schutzwürfen für Attacken, deren Ziel der Träger ist.

2 Klinge der Herrin

Eine uralte magische Klinge, die dem Träger die Kraft verleiht, denen Feind der Herrin mit gerechtem Zorn niederstrecken.

Wähle 1 der Nahkampfwaffen des Trägers. Verbessere den Wuchtwert dieser Waffe um 1. Solange sich der Träger innerhalb von 6“ um einen Zielmarker befindet, addierst du zusätzlich 1 zum Schaden, den Attacken mit dieser Waffe verursachen.

3 Windtalisman

Es scheint, dass der Träger dieses Talismans von unnatürlichen Winden umweht wird.

Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit Fernkampfwaffen gegen den Träger ab.

Nur wenn der Held das Schlüsselwort „Damsel“ besitzt

W3 Artefakt der Macht:

1 Gesegneter Umhang

Die Zauber die in diesen seidenen Umhang gewoben sind, schützen die Trägerin so sicher wie eine Rüstung.

Addiere 1 zu Schutzwürfen für Attacken, deren Ziel der Träger ist.

2 Nebelschatulle

Diese Schatulle beherbergt einen dichten Nebel, der Verbündete vor den Augen des Feindes verbirgt.

Einmal pro Schlacht kannst du in deiner Heldenphase die Nebelschatulle öffnen. Alle verbündeten Einheiten die sich vollständig innerhalb von 6“ um den Träger befinden, werden von Attacken mit Nah- und Fernwaffen um 1 schlechter getroffen. Dieser Effekt hält bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase an.

3 Der Heilstein

Dieser Stein pulsiert mit dem grünlichen Schimmer der Lebensmagie.

Du kannst in deiner Heldenphase für jede Einheit, die sich vollständig innerhalb von 12“ um den Träger des Artefakts befindet, einen Würfel werfen. Bei einer 4+ kannst du W3 Verwundungen heilen, die dieser Einheit zugewiesen sind.

Magische Lehren von Bretonia

Du kannst für jeden Zauberer in einer bretonischen Armee einen der folgenden Zauber wählen oder erwürfeln.

1 Aura der Herrin

Die Zauberin wirkt eine strahlende Aura, welche die Umstehenden zu großen Taten inspiriert.

Aura der Herrin hat einen Zauberwert von 7. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, addiere bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase 1 zum Attackenwert von Nahkampfwaffen, die von befreundeten Einheiten Bretonias verwendet werden, solange sie sich vollständig innerhalb von 12“ um die Zaubernde befinden.

2 Visionen der Herrin

Manchmal gewährt die Herrin des Sees einem treuen Anhänger einen kurzen Blick in die Zukunft.

Visionen der Herrin hat einen Zauberwert von 7. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, erhältst du 1 zusätzlichen Befehlspunkt.

3 Stahlhaut

Mit einer kurzen Anrufung dieser Zauberin genügt, um die Haut von Verbündeten zu festen Stahl werden zu lassen.

Stahlhaut hat einen Zauberwert von 6. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle 1 befreundete Einheit innerhalb von 18“ um die Zaubernde, die für sie sichtbar ist. Ziehe bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase 1 von Verwundungswürfen für Attacken ab, deren Ziel die gewählte Einheit ist.