

Bretonnen

ARMEESONDERREGELN

LANZENFORMATION

Ritter in einer Lanzenformation bilden Glieder aus, die nur 3 Modelle breit sind. Wo andere Kavallerieeinheiten 5 Modelle für ein Glied brauchen, reichen bei den bretonischen Rittern 3 Modelle aus. Wenn in einer Regel der Terminus „ein Glied von 5 oder mehr Modellen“ benutzt wird, behandle die Regel so, als würde da „ein Glied von 3 Modellen“ stehen.

Einheiten in Lanzenformation bewegen sich ganz normal und verfügen ebenso über Flanke und Rücken. Während des Spieles dürfen sich Ritter zu einer Lanzenformation umformieren. Behandle alle Rittereinheiten, die aus Gliedern von nur 3 Modellen bestehen, als Einheiten in Lanzenformation.

Charakter-Modelle müssen immer im ersten Gleis positioniert werden. Unter Umständen müssen der Einheiten-Champion, der Musiker und der Standartenträger in das zweite Glied ausweichen. Dies hat aber keine Auswirkungen auf deren Funktion.

Maiden und Prophetinnen dürfen in die Mitte des zweiten Gliedes positioniert werden, um von den Rittern geschützt zu werden. Sie darf weiterhin vollständig genutzt werden (für Moralwerttest, Zauberei etc.) Lediglich Zauber die eine direkte Sichtlinie erfordern, sind nicht mehr möglich. Weitere Damen werden ebenfalls in die Mitte der darauffolgenden Glieder gestellt.

Die Lanze im Gefecht

Wenn die Einheit angreift, kämpft das erste Glied wie normal. Zusätzlich dürfen alle Ritter in der Flanke auch angreifen, solange sie hinter einen Ritter stehen, der sich im Nahkampf befindet. Für alle Ritter im Kampf trifft die Sonderregel Verheerender Angriff (Devastating Charge/ +1 A beim ersten Angriff) zu.

Der Gegner kann nur Modelle im direkten Basekontakt angreifen. Beachte, dass jeder Ritter, der zwar angreifen kann, sich aber nicht in direkten Basekontakt befindet, keine speziellen Ziele (Modelle) angreifen kann. Unterstützungsattacken von Modellen aus der Mitte werden normal abgehandelt.

Verluste werden immer zuerst aus der Mitte entfernt, um die Formation so lange wie möglich so effektiv wie möglich zu halten.

DIE GELÜBDE BRETONNIAS

Deine Armee muss immer von einem Modell angeführt werden, welches entweder das *Gelübde des Ritters*, das *Gelübde des Strebens* oder das *Gelübde des Grals* abgelegt hat.

Des Bauerns Pflicht

Modelle mit diesen Gelübde dürfen den Moralwert eines nichtfliehenden Ritters im 6“ Umkreis nutzen. Einheitenstandarten jener Einheiten bringen keine zusätzliche Siegespunkte.

Das Gelübde des Ritters

Ritter mit diesen Gelübde dürfen Panik, die durch Modelle mit dem Gelübde „Des Bauens Pflicht“ verursacht worden sind, ignorieren.

Das Gelübde des Strebens

Ritter mit diesen Gelübde dürfen Panik, die durch Modelle mit dem Gelübde „Des Bauens Pflicht“ und „Das Gelübde des Ritters“ verursacht worden sind, ignorieren. Zusätzlich dürfen sie verpatzte Angst- und Panik-Tests wiederholen und ihnen dürfen sich keine Modelle mit dem Gelübde des Ritters anschließen.

Modelle mit dem Gelübde des Strebens ignorieren die Sonderregel „Schlägt immer zuletzt zu“ wenn sie mit Zweihandwaffen angreifen. Jedoch dürfen sie keine Lanzen jeglicher Art benutzen.

Das Gelübde des Grals

Ritter mit dem Gelübde des Grals sind Immun gegen Psychologie und ihnen dürfen sich keine Modelle mit dem Gelübde des Ritters und des Strebens anschließen. Jedes Modell mit diesen Gelübde beginnt das Spiel mit einen Segensspruch von der Dame, unabhängig davon, ob die Armee betet oder nicht. Alle Ritter haben magischen Attacken. Charakter-Modelle mit diesen Gelübde erhöhen ihren Moralwert um +1.

DIE SEGENSSPRÜCHE DER HERRIN

Der bretonnische Spieler darf um den Segen der Herrin beten, bevor das Spiel beginnt, aber nachdem alle Einheiten aufgestellt worden sind. Der Gegner darf sich dann aussuchen, ob er oder du das Spiel beginnst, da die gesamte bretonische Armee niederknien muss, um zu beten.

Die Segenssprüche betreffen alle Einheiten, die das Gelübde des Ritters, des Strebens und des Grales abgelegt haben. Prophetinnen und Maiden sind ebenfalls betroffen. Auch werden die Reittiere durch die Segenssprüche beeinflusst (Beim Hippogreif nur solange der Reiter lebt)

Die Effekte sind wie folgt:

6+ Rettungswurf

5+ Rettungswurf bei Attacken von S5+

Das Verlieren der Segenssprüche

Charaktere und Einheiten können Segenssprüche auch wieder verlieren. Und wenn einmal verloren, können die Segenssprüche nicht wieder zurückgewonnen werden.

Das passiert, wenn...

... die Einheit oder das Modell aus irgendeinen Grund flieht.

... der Bretonische Spieler eine Herausforderung ablehnt, die ein Ritter-Charakter (inkl. Champion) hätte bestreiten können.

HELDEN & KOMMANDANTEN

Bretonische Kommandanten

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Lord	4	6	5	4	4	3	6	4	9	110P
Paladin (Held)	4	5	5	4	4	2	5	3	8	60P

Einheitentyp

Infanterie (Charakter)

Sonderregeln

Das Gelübde des Ritters

Ausrüstung

Handwaffe

schw. Rüstung

Optionen

Waffen

Morgenstern 3P 3P

Lanze 7P 7P

Zweihandwaffe 6P 6P

Schild 4P 2P

Reittier

Streitross 24P 16P

Königlicher Pegasus 45P 45P

Hippogreif 160P

Reißende Klauen 10P

Gezählter Schlund 10P

Sturzflug 25P

Blutzorn 40P

Gelübde

des Strebens 15P 10P

des Grals 30P 20P

Magische Gegenstände/ Tugenden bis 100P 50P

Armeebandarte 25P (darf eine magische sein, ohne Punktelimit)

Maiden der Dame

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Prophetin	4	3	3	3	3	3	3	1	8	200P
Maid (Heldin)	4	3	3	3	3	2	3	1	7	80P

Einheitentyp

Infanterie (Charakter)

Sonderregeln

Aura der Herrin

Aura der Herrin

Maiden habe eine Magieresistenz von 1, Prophetinnen von 2

Ausrüstung

Zauberin Stufe 3 **Stufe 1**

(Leben, Wildnis, Himmel, Licht, Dame)

Handwaffe

Optionen

Magie

Stufe 4 **2** 35P **35P**

Reittier

Pferd 18P **12P**

gepanzert 6P **4P**

Königlicher Pegasus 45P

Sakrosanktum 120P

Magische Gegenstände/ Tugenden bis 100P **50P**

Tempelritter (Templar Crusaders)

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Templer (Held)	4	4	3	4	4	2	4	2	8	55P

Einheitentyp

Infanterie (Charakter)

Sonderregeln

Das Gelübde des Ritters, Feuriger Eifer

Feuriger Eifer

Wenn beritten, dürfen Templer und die Einheit, die sich ihnen angeschlossen hat, Einsen noch einmal würfeln, um die Angriffsentfernung zu bestimmen. Wenn zu Fuß, haben sie die Sonderregel Hass

Ausrüstung

Handwaffe

schw. Rüstung

Optionen

Waffen

Morgenstern 3P

Lanze 7P

Zweihandwaffe 6P

Schild 2P

Reittier

Streitross 16P

Magische Gegenstände/ Tugenden bis 50P

Priesterinnen Shallyas

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Priesterin (Heldin)	4	2	2	3	3	2	3	1	7	35P

Einheitentyp
Infanterie (Charakter)

Sonderregeln
Die Segen Shallyas

Die Segen Shallyas: Die Priesterinnen kennen folgende 4 Gebete. Diese Gebete sind gebundene Zaubersprüche mit den Energielevel von 3. Alle Gebete sind augmentierende Zaubersprüche (Dürfen im Nahkampf und auf freundliche Einheiten im Nahkampf gesprochen werden). Zudem kann eine Priesterin einen Energiewürfel und Bannwürfel kanalisieren, wie ein normaler Zauberer.

Segenssprüche Shallyas

Heilende Hände: Wenn gebetet, erhält die Einheit, in der sich die Priesterin befindet (Nicht aber die Priesterin) einen 6+ Regenerationswurf und ist immun gegen Gift bis zum Start der nächsten Magiephase.

Geduld Shallyas: Wenn gebetet, steigt der Widerstand der Einheit (Nicht aber der der Priesterin) um 1 bis zum Beginn der nächsten Magiephase.

Märtyrerin: Bestimme ein Modell im 12" Umkreis der Priesterin. Jede Verwundung, die dieses Modell erleidet, wird ignoriert. Dafür bekommt die Priesterin einen Treffer der S3 gegen den keine Schutzwürfe erlaubt sind. Bleibt im Spiel

Reinigung: Alle Hex- Zaubersprüche (Bleiben- im- Spiel- Zaubersprüche) im Umkreis von 12" werden automatisch gebannt. Zudem bekommen Untote und Dämonen im Basekontakt mit der Priesterin W6 S5 Treffer.

Ausrüstung
Handwaffe

Optionen

Magische Gegenstände/ Tugenden bis 25P

Vogt (Yeoman Serjants)

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Vogt (Held)	4	4	4	4	3	2	4	2	7	12P

Einheitentyp
Infanterie (Charakter)

Sonderregeln
Des Bauern's Pflicht

Ausrüstung

Handwaffe

leichte Rüstung

Optionen

Waffen

Hellebarde 5P

Speer 3P

Zusätzliche Handwaffe 3P

Bogen 5P

Schild 2P

Reittier

Pferd 12P

KERN

Fahrende Ritter

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Fahrender Ritter	4	3	3	3	3	1	3	1	7	21P
Kavalier	4	3	3	3	3	1	3	2	7	
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp

Kavallerie

Sonderregeln

Das Gelübde des Ritters, Ungestüm, Banner der Abenteuerlust (optional)

Ungestüm

Nachdem alle Angriffe angesagt worden sind, muss eine ungestüme Einheit, die keinen Angriff angesagt hat, sich aber in Angriffsentfernung zu einer gegnerischen Einheit befindet, einen Moralwerttest ablegen: Misslingt der Test, muss die Einheit angreifen.

Wenn sie angreifen sind sie Immun gegen Psychologie und dürfen einen Würfel für die Bestimmung der Angriffsbewegung wiederholen.

Banner der Abenteuerlust

Alle fahrenden Ritter in der Einheit bekommen +1 S für die Zeit in der sie angreifen. Jedoch wird ihr Moralwerttest für Ungestüm um -2 erschwert

Einheitengröße

5+

Ausrüstung

Handwaffe

Lanze

Schild

Rossharnisch

schw. Rüstung

Optionen

Ein Fahrender Ritter muss zum Kavalier werden	gratis
Musiker	10P
Standarte	10P
Magische Standarte bis zu	25P

Ritter des Königs

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Ritter des Königs	4	4	3	3	3	1	3	1	8	25P
Gallant	4	4	3	3	3	1	3	2	8	
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp

Kavallerie

Sonderregeln

Das Gelübde des Ritters

Einheitengröße

5+

Ausrüstung

Handwaffe

Lanze

Schild

Rossharnisch

schw. Rüstung

Optionen

Ein Fahrender Ritter muss zum Gallant werden	gratis
Musiker	10P
Standarte	10P
Magische Standarte bis zu	25P

Landsknechte

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Landsknecht	4	3	2	3	3	1	3	1	5	6P
Freibauer	4	3	3	3	3	1	3	2	6	

Einheitentyp

Infanterie

Sonderregeln

Des Bauern's Pflicht

Einheitengröße

10+

Ausrüstung

Handwaffe

Stangenwaffe*

leichte Rüstung

Schild

Optionen

Freibauer

10P

Musiker

10P

Standarte

10P

Trüffelhunde

10P/ Trüffelhund

*Stangenwaffen können als Speere oder Hellebarden eingesetzt werden. Entscheide zu Beginn jeder Nahkampfphase

Bogenschützen

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Bogenschütze	4	2	3	3	3	1	3	1	5	6P
Leibeigener	4	2	4	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp

Infanterie

Sonderregeln

Des Bauern's Pflicht, Verteidigungspfähle

Verteidigungspfähle

Stelle die Verteidigungspfähle zusammen mit der betroffenen Einheit auf. Vor jedem Modell im ersten Gleis müssen Verteidigungspfähle stehen. Verteidigungspfähle werden als verteidigte Hindernisse behandelt und bleiben das ganze Spiel über auf dem Tisch. Alle Einheiten, außer Infanterie und Einzelne Modelle, erleiden W6 S4 Treffer, wenn sie die Einheit hinter den Pfählen angreifen. Zusätzlich wird der Trefferwurf um -1 erschwert für alle gegnerischen Einheiten in der ersten Nahkampfphase. Diese Regeln treffen nur zu, wenn die Einheit frontal angegriffen wird.

Einheitengröße

10+

Ausrüstung

Handwaffe

Langbogen

Optionen

Leibeigener

10P

Musiker

10P

Standarte

10P

Feuertöpfe (Flammenattacken)

0,5P/ Modell

leichte Rüstung

0,5P/ Modell

Trüffelhunde

10P/ Trüffelhund

Bauernmob

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Bauer	4	2	2	3	3	1	3	1	4	2P
Aufrührer	4	2	2	3	3	1	3	2	4	

Einheitentyp

Infanterie

Sonderregeln

Des Bauern's Pflicht, Unorganisierter Haufen, Feldwerkzeuge

Unorganisierter Haufen

Moralwerttests müssen mit 3W6 abgelegt werden, wobei das niedrigste Ergebnis nicht gezählt wird.

Feldwerkzeuge

Aufgrund ihrer Ausrüstung, die hauptsächlich aus Werkzeugen vom Acker besteht, ergibt sich folgendes Nahkampfprofil:

+1 S, Zweihandwaffe, schlägt immer zuletzt zu.

Einheitengröße

20+

Ausrüstung

Feldwerkzeuge

Optionen

Aufrührer	10P
Musiker	10P
Schleudern	1P
bis zu 3 Trüffelhunde	10P/ Modell

Trüffelhunde

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Trüffelhund	7	3	0	3	3	1	3	1	3	10P

Einheitentyp

Biest

Sonderregeln

Trüffelwahnsinn

Trüffelwahnsinn

Trüffelhunde werden nicht auf dem Spielfeld platziert, sondern befinden sich in vorher bestimmten Bauereinheiten. Werden diese Einheiten ausgeschaltet oder fliehen vom Schlachtfeld, bevor die Hunde losgelassen worden sind, sind auch die Hunde vernichtet. Die Hunde werden losgelassen, sobald sich eine feindliche Einheit im 8" Umkreis der eigenen Einheit befindet. Sobald das geschieht, muss ein Trüffelhund den Angriff auf die nächste feindliche Einheit ansagen. Jeder

Hund der in Basekontakt mit einer feindlichen Einheit kommt, verursacht W3 +1 Aufpralltreffer der Stärke 3. Danach ist der Trüffelhund vernichtet.

Wenn ein Trüffelhund versagt einen Angriff durchzuführen, muss er der nächst gelegenen feindlichen Einheit in der nächsten Runde den Angriff ansagen.

ELITE

Questritter

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Questritter	4	4	3	4	3	1	4	1	8	28P
Paragon	4	4	3	4	3	1	4	2	8	
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp

Kavallerie

Sonderregeln

Das Gelübde des Strebens

Einheitengröße

5+

Ausrüstung

Handwaffe

Zweihandwaffe

Schild

Rossharnisch

schw. Rüstung

Optionen

Ein Fahrender Ritter muss zum Paragon werden gratis

 Musiker 10P

 Standarte 10P

 Magische Standarte bis zu 50P

Abgesessene Ritter

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Abgesessener Ritter	4	4	3	3	3	1	3	1	8	10P
Gallant	4	4	3	3	3	1	3	2	8	

Einheitentyp

Infanterie

Sonderregeln

Das Gelübde des Ritters

Einheitengröße

10- 30

Ausrüstung

Handwaffe

Schild

schw. Rüstung

Optionen

Ein Führender Ritter muss zum Galant werden	gratis
Musiker	10P
Standarte	10P
Magische Standarte bis zu	25P

Die gesamte Einheit kann zudem bewaffnet sein:

Morgenstern	gratis
Zweihandwaffen	2P/ Modell
Hellebarde	1P/ Modell

Pegasusritter

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Pegasusritter	4	4	3	3	3	1	4	1	8	50P
Gallant	4	4	3	3	3	1	4	2	8	
Pegasus	8	3	0	4	4	2	4	2	7	

Einheitentyp

Monströse Kavallerie

Sonderregeln

Das Gelübde des Ritters, Fliegende Kavallerie

Einheitengröße

3- 10

Ausrüstung

Handwaffe

Lanze

Schild

Rossharnisch

schw. Rüstung

Optionen

Ein Führender Ritter muss zum Galant werden	gratis
Musiker	10P
Standarte	10P
Magische Standarte bis zu	50P

Freibauern

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Freibauer	4	3	3	3	3	1	3	1	6	13P
Wächter	4	3	3	3	3	1	3	2	6	
Pferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp
Kavallerie

Sonderregeln
Des Bauern's Pflicht, Leichte Kavallerie

Einheitengröße
5+

Ausrüstung
Handwaffe
Speer
Bogen

Optionen

Wächter	10P
Musiker	10P
Standarte	10P
Schild*	1P/ Modell
Leichte Rüstung*	1P/ Modell

*zählt nicht mehr als leichte Kavallerie, wenn beides ausgewählt worden ist.

Schlachtenpilger und Gralsreliquie

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Grals Reliquie	4	3	3	3	3	6	3	4	8	60P
Schlachtenpilger	4	3	3	3	3	1	3	1	8	7P

Einheitentyp
Infanterie

Sonderregeln
Des Bauern's Pflicht, Hass, Unnachgiebig, Gralsreliquie

Gralsreliquie
Dieser heilige Schrein muss immer in die Mitte des ersten Gliedes platziert werden. Sie zählt als Standarte und Musiker gleichzeitig. Sie besitzt zudem einen 5+ Rüstungswurf und in Nahkampf die Sonderregel Parieren.
Jede Verwundung die der Reliquie zugefügt wird, fängt ein Pilger ab, solange bis keine Pilger mehr am Leben sind. Die Reliquie nimmt erst Schaden, sobald alle Pilger der Einheit vernichtet worden sind. Zudem profitiert die Einheit von den Segenssprüchen der Herrin, solange in der ersten Runde gebetet worden ist.

Einheitengröße

1 Gralsreliquie & 6+ Schlachtenpilger

Ausrüstung

Handwaffe

Leichte Rüstung

Schild

Wegelagerer

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Wegelagerer	4	3	3	3	3	1	3	1	6	8P
Gesetzloser	4	4	4	4	3	1	4	2	8	

Einheitentyp

Infanterie

Sonderregeln

Plängler, Scouts

Einheitengröße

5- 20

Ausrüstung

Handwaffe

Langbogen

Optionen

Gesetzloser

15P

Musiker

10P

Leichte Rüstung

1P/ Modell

SELTEN

Gralsritter

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Gralsritter	4	5	3	4	4	1	5	2	9	42P
Streitross	8	0	3	3	3	1	3	3	5	

Einheitentyp

Infanterie (Charakter)

Sonderregeln

Das Gelübde des Grals, Lebende Heilige

Lebende Heilige

Jedes Modell der Einheit kann Herausforderungen aussprechen und annehmen, wie ein normaler Einheitenchampion.

Einheitengröße

3+

Ausrüstung

Handwaffe

Zweihandwaffe

Schild

Rossharnisch

schw. Rüstung

Optionen

Musiker 10P

Standarte 10P

Magische Standarte bis zu 50P

Hippogreifritter

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Hippogreifritter	4	4	3	4	3	1	4	1	8	75P
Chevalier	4	4	3	4	3	1	4	2	8	
Hippogreif	8	4	0	5	4	3	4	3	7	

Einheitentyp

Monströse Kavallerie

Sonderregeln

Das Gelübde des Ritters, Flieger, Angst

Einheitengröße

5+

Ausrüstung

Handwaffe

Zweihandwaffe

Schild

schw. Rüstung

Optionen

Ein Fahrender Ritter muss zum Chevalier werden gratis

Musiker 10P

Standarte 10P

Magische Standarte bis zu 50P

Feld-Trebuchet

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Feld- Trebuchet	-	-	-	-	7	3	-	-	-	125P
Bauern	4	2	2	3	3	1	3	1	5	
Steinmetz	4	3	3	3	3	1	3	1	6	

Einheitentyp
Kriegsmaschine (Steinschleuder)

Sonderregeln
Feld-Trebuchet

Feld-Trebuchet
Der Feld-Trebuchet folgt allen Regel der Steinschleuder mit den folgenden Ausnahmen: Die Reichweite des Trebuchet ist 12“- 60“ und seine Stärke 4(10). Zusätzlich kann es niemals im Spiel bewegt, dafür aber gedreht werden.

Einheitengröße
1 (4 Bauern Besatzung)

Ausrüstung
Handwaffe

Optionen
Steinmetz 10P

Die Geister der Todgeweihten (Spirits of the Fey)

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Geist der Todgeweihten	4	4	3	3	3	4	3	4	10	60P

Einheitentyp
Schwarm

Sonderregeln
Körperlos, Angst, Segenssprüche der Dame (Beten nicht Notwendig, immer 5+ Rettungswurf), Wächter der heiligen Stätten

Wächter der heiligen Stätten
Die Geister der Todgeweihten werden nicht mit dem Rest der Armee aufgestellt, sondern folgen den Regeln für Hinterhalt.

Wenn sie auftauchen müssen sie entweder in einem Wald oder Wassergelände aufgestellt werden. Wenn solch ein Geländestück nicht zur Verfügung steht, betreten sie das Spielfeld über die Kanten, wie normal.

Solange die Geister in dem Gelände verweilen, können sie bis zu W3 Lebenspunktverlust nach jeden Nahkampf regenerieren.

Einheitengröße

2- 10

Ausrüstung

Handwaffe

Schild

schw. Rüstung

Sakrosanktum der Dame (Sacrosanctum of the Lady)

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Sakrosanktum	-	-	-	4	5	5	-	-	-	125P
Maid	-	2	2	3	-	-	3	1	7	
Streitross	8	3	0	3	-	-	3	1	5	

Einheitentyp

Streitwagen

Sonderregeln

Immun gegen Psychologie, Magieresistenz (2), Segenssprüche der Herrin (Beten nicht notwendig, immer 5+ Rettungswurf), Gesegnetes Heiligtum

Gesegnetes Heiligtum

Zu Beginn eines jeden bretonnischen Spielzuges, darfst du dir einen der folgenden Segenssprüche aussuchen. Die Sprüche mehrere Sakrosancti addieren sich nicht.

Schild des Glaubens

Alle bretonischen Modelle im 12" Umkreis bekommen ihren Rettungswurf von den Segenssprüchen der Herrin auf 5+ erhöht. Gilt bis zum nächsten Spielzug.

Strahlendes Licht

Alle feindlichen Einheiten im Umkreis von 12" erleiden einen Malus von -1 auf ihr KG und BF bis zum nächsten Spielzug

Erneuerte Tapferkeit

Alle fliehende Ritter im Umkreis von 12" sammeln sich automatisch und erhalten die Segen der Herrin zurück.

Einheitengröße

1 (1 Maid als Besatzung)

Ausrüstung

Handwaffe

Rüstungswurf 5+

Zugtiere

2 Pferde

TIERE

Trüffelhunde

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Trüffelhund	7	3	0	3	3	1	3	1	3	10P

Einheitentyp
Biest

Sonderregeln
Trüffelwahnsinn

Trüffelwahnsinn

Trüffelhunde werden nicht auf dem Spielfeld platziert, sondern befinden sich in vorher bestimmten Bauerneinheiten. Werden diese Einheiten ausgeschaltet oder fliehen vom Schlachtfeld, bevor die Hunde losgelassen worden sind, sind auch die Hunde vernichtet. Die Hunde werden losgelassen, sobald sich eine feindliche Einheit im 8" Umkreis der eigenen Einheit befindet. Sobald das geschieht, muss ein Trüffelhund den Angriff auf die nächste feindliche Einheit ansagen. Jeder Hund der in Basekontakt mit einer feindlichen Einheit kommt, verursacht W3 +1 Aufpralltreffer der Stärke 3. Danach ist der Trüffelhund vernichtet.

Wenn ein Trüffelhund versagt einen Angriff durchzuführen, muss er der nächst gelegenen feindlichen Einheit in der nächsten Runde den Angriff ansagen.

Bretonnische Streitrösser

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp
Biest

Sonderregeln
Hochgezüchtetes Streitross

Hochgezüchtetes Streitross

Bretonnische Streitrösser erleiden keinen Nachteil in der Bewegung, wenn sie Rüstung tragen.

Königlicher Pegasus

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Königlicher Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	7	

Einheitentyp
Biest

Sonderregeln
Flieger

Königlicher Hippogreif

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Königlicher Hippogreif	8	5	0	5	5	5	4	4	8	

Einheitentyp
Monster

Sonderregeln
Flieger, Panik, Großes Ziel

Ausrüstung

Reißende Klauen: Panzerbrechend

Gezahnter Schlund: +1 Beißattacke, mehrfach Verwundung (2)

Sturzflug: Verheerender Angriff (s. Lanzenangriff)

Blutorn: Raserei und Hass

HELDEN

König Louen Leoncoeur

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
König Louen	4	7	5	4	4	3	7	5	10	375
Beaquis	8	5	0	5	5	5	6	5	8	175

Einheitentyp
Infanterie (Besonderes Charaktermodell)
Beaquis (Monster): Wenn der Hippogreif Beaquis getötet wird, ist er 180 Siegespunkte wert

Sonderregeln
(Louen) Gelübde des Grals, Tugend des Löwenherzes, Champion der Herrin,
(Beaquis) Flieger, Panik, Großes Ziel, Treues Reittier

Tugend des Löwenherzes
Würfle zu Beginn einer jeden Nahkampfphase einen W3 und addiere das Ergebnis zu der Stärke Louens.

Champion der Herrin
Louen erhält einen 5+ Rettungswurf und 4+ Regeneration. Sollte er aber die Segnungen der Dame verlieren, erleidet er auch einen Lebenspunktverlust.

Treues Reittier

Wenn Louen fällt, dann verhält sich Beaquis immer so, als wenn du eine 3-4 auf der Monster Reaktionstabelle gewürfelt hättest.

Ausrüstung

Schwert von Couronne, Schimmernde Rüstung, Das Schild des Löwen, Die Krone Bretonnias

Schwert von Couronne

Du darfst vermässelte Trefferwürfe wiederholen. Zudem muss jedes Modell in Basekontakt mit Louen einen Initiativetest durchführen. Versagt es dabei, darf es diese Runde nicht angreifen und wird automatisch getroffen.

Schimmernde Rüstung

Schwere Rüstung, Gegner erleiden einen Malus von -1 auf all ihre Versuche zu treffen (Fern- sowie Nahkampf)

Das Schild des Löwen

Schild, Das Schild gibt ihn eine Magieresistenz in der selben Höhe der Menge an Würfel, die zum Wirken des Spruches benutzt worden sind.

Die Krone Bretonnias

Die Reichweite von Louens Moralwert beträgt 18 Zoll. Zudem sind alle Einheiten in diesem Umkreis immun gegenüber Panik.

Muss beritten sein

Schlachtross + 24P

königlicher Pegasus + 45P

Beaquis +175P

Die Feenzauberin

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Feenzauberin	5	4	4	3	3	3	5	1	9	510
Silvaron	10	5	0	4	4	3	5	2	8	

Einheitentyp

Monströse Kavallerie (Besonderes Charaktermodell)

Sonderregeln

(Die Feenzauberin) Oberste Aura der Herrin, Favorit der Zauberin, Segen der Dame,
(Silvaron) Einhorn

Oberste Aura der Herrin

Sie hat eine Magieresistenz von 3 und verursacht Angst. Gegen Skaven, Orks & Goblins sowie Tiermenschen Panik. Zudem erhält sie einen Bonus von 2+ um Sprüche aus der Lehre des Lebens und der Herrin zu wirken.

Favorit der Zauberin

Du darfst ein Modell deiner Armee (Es muss ein Einheitenchampion einer Rittereinheit sein) zum Favoriten der Zauberin erklären. Dies muss vor dem Spiel geschehen, spätestens nach der Aufstellungsphase. Dieses Modell bekommt +1 auf all seine Trefferwürfe im Nahkampf. Wenn das

Modell aber im Laufe des Spiels seine Segen der Herrin verlieren sollte, erhalten das Modell, sowie die Zauberin einen Lebenspunktverlust.

Segen der Herrin

Die Armee braucht nicht zu beten, sondern starten sofort mit den Segen der Herrin. Zudem wird der Rettungswurf auf 5+ angehoben, wenn sich die Zauberin einer Einheit mit entsprechenden Segen anschließt.

Einhorn

Silvaron hat 2+ Stärke, wenn es angreift und magische Attacken.

Ausrüstung

Der Kelch der Tränke, Der goldene Gürtel, Verzauberter Frosch

Der Kelch der Tränke

Während der Magiephase kannst du den Kelch benutzen. Würfle einen W6. Das Ergebnis bestimmt welcher Zauberspruch aus der Lehre der Herrin als gebundener Zauberspruch gewirkt werden kann (Das Energielevel wird durch die jeweiligen minimalen Wirkungskosten bestimmt). Wenn aber eine 6 gewürfelt wird, ist der Kelch nach dem Zauberspruch ausgeschöpft und kann nicht weiter genutzt werden.

Der goldene Gürtel

4+ Rettungswurf

Verzauberter Frosch

Der verzauberte Frosch fügt in jeder Magiephase dem Bann- und Zauberpool jeweils einen Würfel hinzu.

Der Grüne Ritter

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Grüner Ritter	4	7	3	4	4	3	6	4	10	275
Schatten Ross	9	4	0	4	3	1	4	2	6	

Einheitentyp

Kavallerie (Besonderes Charaktermodell)

Sonderregeln

Körperlos, Panik, Unerschütterlich, Instabil, Wächter der heiligen Stätten, Aura der Todgeweihten, Segen der Herrin

Wächter der heiligen Stätten

Der Grüne Ritter wird nicht zusammen mit der Armee aufgestellt. Stattdessen unterliegt er den Regeln für Hinterhalt, nur dass er schon im ersten Zug erscheinen kann. Zudem muss er in einem Wald- oder Wassergeländestück platziert werden. Ist keines vorhanden, betritt er das Spielfeld von den Tischkanten aus, wie in den Hinterhalt-Regeln erläutert.

Aura der Todgeweihten

Der Grüne Ritter kann nie wirklich getötet werden. Falls seine Lebenspunkte dennoch einmal verbraucht sein sollten, kannst du ihn in der nächsten eigenen Bewegungsphase versuchen wieder zu erwecken. Nur dass der Erweckungsversuch nun um +1 erschwert ist. Dies zieht sich fort bis der

Grüne Ritter nicht mehr wieder erweckt werden kann. Der Gegner bekommt nur dann Siegespunkte für den Grünen Ritter, wenn er am Ende des Spiels nicht auf dem Tisch ist.

Segen der Herrin

Der Grüne Ritter hat immer einen 5+ Rettungswurf, egal was passiert.

Ausrüstung

Klinge der Schmerzen

Klinge der Schmerzen

Magische Waffe. In jeder Nahkampfphase kannst du entscheiden, ob die Klinge W6 Attacken generiert oder 2+ Stärke.

Bohemond 'Schlächter der Bestien', Herzog von Bastonne

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Bohemond	4	6	3	4	4	3	6	4	10	290
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp

Kavallerie (Besonderes Charaktermodell)

Sonderregeln

Gelübde des Grals, Tugend des Heldenmuts, Schlächter der Bestien,

Schlächter der Bestien

Bohemond hasst Orks & Goblins, Tiermenschen und Skaven

Ausrüstung

Der Bestien-Streitkolben von Bastonne, Bohemonds Schild

Der Bestien-Streitkolben von Bastonne

Fügt +2 auf Bohemonds Stärke zu und verursacht mehr Verwundungen (2)

Bohemonds Schild

Schild. Wenn dich ein Gegner mit einer magischen Waffe attackieren sollte, würfle einen W6 für jeden Treffer. Bei einer 6 ist die Attacke pariert und die gegnerische Waffe zerstört. Behandle die restlichen Treffer, die nicht pariert worden sind normal, aber sobald die Waffe zerstört worden ist, werden weitere Treffer von der Waffe ignoriert.

Tancred II, Herzog von Quenelles

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Tancred II	4	6	3	4	4	3	6	4	10	240
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp

Kavallerie (Besonderes Charaktermodell)

Sonderregeln

Gelübde des Grals, Tugend der Reinheit

Ausrüstung

Die Klinge der Verbannung, Gralsschild, Gesegneter Trunk

Die Klinge der Verbannung

Magische Waffe. Alle untoten Modell im Basekontakt mit dem Träger verlieren am Ende der Nahkampfphase einen Lebenspunkt. Keine Rüstungswürfe erlaubt. Zudem ist der Träger und seine Einheit immun gegen Angst und Panik, die durch Untote verursacht werden.

Gralsschild

Schild. Der Rettungswurf, der durch die Segen der Herrin generiert wird beträgt nun immer 4+.

Gesegneter Trunk

Einmal im Spiel darfst du diesen Gegenstand einsetzen, um die Stärke Trencard II um W6 zu erhöhen.

Repanse de Lyonesse

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Repanse	4	4	3	3	3	2	4	2	8	230
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp

Kavallerie (Besonderes Charaktermodell)

Sonderregeln

Gelübde des Ritters, Armeestandardtenträger, Heiligenschein jungfräulichen Zorns

Heiligenschein jungfräulichen Zorns

Sie verursacht Panik und hat eine Magieresistenz von 3.

Ausrüstung

Schwert von Lyonesse, Fleur de Lys - Banner

Schwert von Lyonesse

Alle magischen Waffen des Gegners, deren Träger sich in Basekontakt befinden, verlieren ihre magischen Eigenschaften.

Fleur de Lys - Banner

In der Magiephase, darfst du einen Energiewürfel von deinen Energiewürfel-Pool in den Bannwürfel-Pool bewegen.

Marschall Roland

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Roland	4	5	3	4	4	2	5	3	8	180
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp

Kavallerie (Besonderes Charaktermodell)

Sonderregeln

Gelübde des Ritters, Tugend des Gleichmuts, Marschall

Marschall

Alle Einheiten im Umkreis von 12“ dürfen ihre Versuche sich zu sammeln wiederholen. Zudem zählt Roland als Musiker in jeder Einheit, der er sich anschließt.

Ausrüstung

Agilulfs Rüstung, Mantel der Jungfer Elena, Falken-Horn des Fredemund

Agilulfs Rüstung

Schwere Rüstung und Schild. Der Träger erhält ein Kampfgeschick von 10.

Mantel der Jungfer Elena

Der Träger ist immun gegen die Auswirkungen von Gift und Todesstoß.

Falken-Horn des Fredemund

Während des Spiels kannst du diesen Gegenstand einmal zu Beginn deines Spielzuges nutzen. Bis zu deinem nächsten Zug dürfen Flieger des Gegners nicht fliegen. Sie müssen sich auf den Boden fortbewegen.

Armand d'Aquitaine

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Armand	4	6	3	4	4	2	6	3	9	220
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp

Kavallerie (Besonderes Charaktermodell)

Sonderregeln

Gelübde des Grals, Armeestandardenträger, Tugend der ritterlichen Begeisterung

Tugend der ritterlichen Begeisterung

Armand und seine Einheit dürfen auf einen Angriff des Gegners mit einem Gegenangriff reagieren, wenn er einen Initiative- Test besteht und ein höheres Ergebnis als der Gegner für die

Angriffsdistanz würfelt. Hat er erfolg, schlägt der Angriff des Gegners fehl (Als hätte der Armand nicht erreicht). Stattdessen hat Armand ihn erfolgreich angegriffen.

Ausrüstung

Banner der Herrin

Banner der Herrin

Alle feindlichen Einheiten im Basekontakt mit den Träger des Banners, verlieren ihren Gliederbonus. Zudem wird ihr Moralwert um die Anzahl ihrer Glieder reduziert.

Odo d'Outremer & Suliman, der Saracene

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Odo	4	6	3	4	4	2	5	3	8	135
Suliman	5	5	3	4	4	2	6	3	8	85
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp

Kavallerie (Besonderes Charaktermodell)

Sonderregeln

(Odo) Gelübde des Ritters, Tugend der Zuversicht

(Suliman) Krieger des Sandes

Krieger des Sandes

Odo und Suliman kämpfen immer zusammen und können sich zusammen einer Einheit anschließen. Suliman verursacht Angst, wenn sie angreifen.

Ausrüstung

Morgenstern von Fracasse, Fehdehandschuh

Morgenstern von Farcasse

+2 Stärke in der ersten Nahkampfphase. Für jeden Treffer mit der Waffe, wirf einen W6. Bei einer 4+ ist eine magische Waffe des Gegners zerstört.

Fehdehandschuh

Jeder Herausforderung, die durch den Träger ausgesprochen wird, kann nicht verweigert werden.

Der Ritter der gefährlichen Lanze

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Der Ritter	4	6	3	4	4	2	6	3	8	190
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp

Kavallerie (Besonderes Charaktermodell)

Sonderregeln

Gelübde des Ritters, Tugend des Tjost, Die gefährliche Lanze, Das Parrierschild

Die gefährliche Lanze

Wenn der Ritter attackiert, werden Rüstungswürfe des Gegners ignoriert.

Das Parrierschild

Das Schild hat parieren- Sonderregel, auch wenn er beritten ist. Er darf es zusammen mit den Segen der Herrin nutzen, um den Rettungswurf um +1 zu erhöhen.

Ausrüstung

Herzholz Lanze, Großhelm des Gromril, Zeichen der Jungfer

Herzholz Lanze

Magische Waffe. Lanze. Verfehlte Verwundungswürfe dürfen wiederholt werden.

Großhelm des Gromril

Der Helm erlaubt einen 6+ Rüstungswurf und darf mit anderer Rüstung kombiniert werden. Zudem dürfen vermasselte Rüstungswürfe wiederholt werden.

Zeichen der Jungfer

Nur einmal verwenden. Gegen die erste Verwundung erhält der Ritter einen 2+ Rettungswurf.

Tristan, der Troubadour & Jules, der Jongleur

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Tristan	4	5	3	4	4	2	5	3	8	145
Jules	4	2	2	3	3	1	4	1	6	30
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp

Kavallerie (Besonderes Charaktermodell)

Jules (Infanterie)

Sonderregeln

(Jules) Des Bauern Pflicht, einmal getrampelt - doppelt so scheu, akrobatisch, Ich will dich noch einmal boshaft verhöhnen

(Tristan) Das Gelübde des Strebens, Tugend der noblen Missachtung, tapfere Balladen

einmal getrampelt - doppelt scheu

Tristan muss im 6“ Umkreis von Tristan aufgestellt werden. Er darf sich frei bewegen und sich Einheiten mit der Regel Des Bauern Pflicht anschließen, jedoch keinen Einheiten, die ein Gelübde abgelegt haben.

akrobatisch

Jules hat einen 2+ Rettungswurf gegen alle nicht-magischen Attacken.

Ich will dich noch einmal boshaft verhöhnen

Alle feindlichen Einheiten im Umkreis von 6“ um Jules erleiden einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe.

Tapfere Balladen

Zu Beginn deines Zuges darfst du Tristan ein Lied singen lassen:

Schlachthyme von Quenelles

Du darfst einen W3 werfen und das Ergebnis zu dem Kampfergebnis hinzunehmen, indem sich Tristan befindet.

Grals Chorus

Der Rettungswurf, der durch den Segen der Herrin generiert wird, ist nun auf 4+ angehoben.

Loblied auf den Einiger

Tristan und seine Einheit sind unnachgiebig

Jasperre, der Gerechte

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Jasperre	4	6	3	4	4	2	5	3	8	185
Schlachtross	8	3	0	4	4	3	4	2	7	

Einheitentyp

Monströse Kavallerie (Besonderes Charaktermodell)

Sonderregeln

Gelübde des Strebens, Tugend des Mutes

Ausrüstung

Die tugendhafte Lanze, Helm des Drachentöters, Klaue des Malgrimace

Die tugendhafte Lanze

Lanze. Die Lanze fügt 3+ auf Jasperres Stärke hinzu, wenn er angreift. Zudem verursacht sie W3 Wunden. Wenn du gegen Monster kämpfst, dann wirf noch einen zusätzlichen W6 und füge das Ergebnis zu der bereits festgestellten Anzahl von Verwundungen hinzu. Wenn du so 6 oder mehr Verwundungen zufügen kannst, hast du das Herz des Monster durchbohrt und es ist tot. Bedenke aber, dass Jasperre zu Beginn eine Verwundung verursacht haben muss, damit die Regel greift. Er darf die Lanze auch verwenden, auch wenn er das Gelübde des Strebens abgelegt hat.

Der Helm des Drachentöters

Der Helm gibt dem Träger einen 6+ Rüstungswurf und darf mit anderen Rüstungen kombiniert werden. Der Rettungswurf, der durch die Segen der Dame generiert wird, ist durch den Helm bei 5+. Zudem hat der Träger einen 2+ Rettungswurf gegen Flamm-Attacken.

Klaue des Malgrimace

Wenn er gegen Monster kämpft, darf er die Attacken des Monsters um W3 auf ein Minimum von 1 reduzieren.

Reynard, der Jäger

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Reynard	4	5	3	4	4	2	5	3	8	175
Groffe	8	4	0	4	3	1	4	1	5	
Griffe	8	4	0	4	3	1	4	1	5	
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Einheitentyp

Kavallerie (Besonderes Charaktermodell)

Sonderregeln

Gelübde des Ritters, Tugend des Mutes, Groffe & Griffe, Reynard's Habicht, Jagdfest

Groffe & Griffe

Seine beiden Wolfshunde. Sie bleiben immer an seiner Seite. Wenn Reynard fällt, dann laufen die beiden Amok. Sie unterliegen dann Raserei. Falls Reynard seine beiden Hunde verliert, bekommt er die Sonderregel Hass.

Reynard's Habicht

Eine zusätzliche S3 Attacke im Nahkampf und eine S3 Fernkampfattacke in der Schussphase. Such dir dafür ein Ziel in Sichtlinie von Reynard aus und nutze seine Ballistische Fähigkeit, um zu treffen.

Jagdfest

Wenn er einer Einheit Freibauern angeschlossen ist, nimmt sich die Einheit ein Beispiel an ihm und übernimmt sein Gelübde.

Ausrüstung

Reynards Wildscheinfeder, Das Geweih der großen Jagd

Reynards Wildschweinfeder

Speer. Wenn ein Gegner durch diesen Speer verwundet worden ist, darf er in dieser Runde nicht mehr zurück attackieren. Zudem wird die Sonderregel Schuppenhaut ignoriert.

Geweih der großen Jagd

Reynard darf einen Würfel mehr würfeln, um einen Gegner zu verfolgen. Nutze die beiden höchsten Ergebnisse.

Bertrand, der Bandit

Name	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Bertrand	4	5	6	4	4	2	6	3	8	140
Hugo le Petit	4	4	4	5	4	1	4	2	7	
Gui le Gros	4	2	2	3	3	1	4	1	6	

Einheitentyp

Infanterie (Besonderes Charaktermodell)

Sonderregeln

Plänkler, Scouts, Bogenschützen von Bergerac

Bertrand (Scharfschütze)

Scharfschütze

Bertrand darf Trefferwürfe wiederholen. Zudem hat er die Sonderregel Sniper. Die besagt, dass der Schütze auf ein anderes Ziel, als seine Einheit zielen darf. Er darf auch auf Charaktermodelle in Einheiten oder auf Monstern, Streitwagen und Kriegsmaschinen schießen. „Achtung, Sir!“ tritt dabei nicht in Kraft. Ein Sniper- Schuss ist erschwert um 1.

Bogenschützen von Bergerac

Die Bogenschützen folgen den Regeln der Wegelagerer, aber mit einer BF von 4.

Hugo le Petit

Treffer mit seinem Bogen haben S5 anstatt von S3

Gui le Gros

Solange Gui le Gros am Leben ist, darf die Einheit ihre Moralwert-Tests wiederholen.

Ausrüstung

Der Schwarze Pfeil

Der Schwarze Pfeil

Nur einmal benutzen. Der Pfeil verwundet immer, wenn er trifft. Keine Rüstungswürfe erlaubt.

DIE LEHRE DER HERRIN DES SEES

Favorit der Herrin (Lehrenattribut)

Wenn ein Zauberspruch aus der Lehre der Herrin erfolgreich gewirkt worden ist, darfst du alle 1, die bei den Rettungswürfen, die auf die Segen der Herrin zurückgehen, geworfen worden sind, noch einmal würfeln (bis zur nächsten eigenen Magiephase).

Gestüt der Herrin (Grundzauber) 5+

Das Gestüt der Herrin ist ein Hilfszauber mit einer Reichweite von 18“. Das Ziel bekommt die Bewegung von 10 und gilt als körperlos, was Bewegung betrifft, bis zur nächsten Magiephase der Bretonnen. Dieser Zauberspruch kann nur auf aufgesessene Ritter angewendet werden. Wenn du magst kannst du die Reichweite auf 16“ erhöhen, dann stiegen die Kosten allerdings auf 8+.

1. Die Nebel Châlons 6+

Die Nebel Châlons sind ein Hilfszauber, der alle freundlichen Einheiten in der Reichweite von 8“ betrifft. Feindliche Einheiten, die versuchen jene Einheiten zu treffen bekommen einen Malus von -1 auf alle Fernkampfwaffen. Du kannst die Reichweite auf 12“ erhöhen, aber dadurch steigen die Kosten auf 9+. Der Zauber bleibt im Spiel.

2. Dol's Verderben 7+

Dol's Verderben ist ein Fluchzauber mit einer Reichweite von 18“. Benenne ein feindliches Modell und ein freundliches Modell (Charaktermodell oder Champion) innerhalb dieser Reichweite. Solange dieser Zauber aktiv ist, wird der ausgewählte Ritter das feindliche Modell mit einer 2+ verwunden, ohne das Rüstungswürfe erlaubt sind. Du kannst die Reichweite auf 36“ erhöhen, aber dadurch steigen die Kosten auf 10+. Der Zauber bleibt im Spiel.

3. Die Täuschung Blondels 9+

Die Täuschung Blondes ist ein Fluchzauber mit der Reichweite von 12“ und betrifft alle feindlichen Einheiten in diesen Umkreis. Alle betroffenen Einheiten müssen einen Moralwert-Test ablegen. Wenn vermasselt, verhält sich die Einheit so, als hätte sie einen Blödschits-Test nicht bestanden. Wenn sie sich im Nahkampf befinden, verringert sich deren Kampfgeschick um 1. Solange dieser Zauber aktiv ist, müssen diese Einheiten zu Beginn eines jeden Zuges (Freund und Feind) diesen Test wiederholen. Du kannst die Reichweite auf 18“ erhöhen, aber dadurch steigen die Kosten auf 14+. Der Zauber bleibt im Spiel.

4. Tückischer Blick 10+

Tückischer Blick ist ein Fluchzauber mit der Reichweite von 12“. Der Zauber kann versuchen ein feindliches Modell in Sichtlinie in einen Frosch zu verwandeln. Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt worden ist, muss das betroffene Modell einen Initiativ-Test ablegen, um die Verwandlung aufzuhalten. Wenn er versagt, wird er zum Frosch und das Modell wird als Verlust entfernt. Wenn das Modell der Reiter eines Monster war, muss der Gegner auf der Monster- Reaktionstabelle würfeln, um zu schauen, wie sich das Monster verhält. Du kannst die Reichweite auf 18“ erhöhen, aber dadurch steigen die Kosten auf 15+.

5. Rechtschaffender Zorn 11+

Rechtschaffender Zorn ist ein direkter Zauberspruch, der alle feindlichen Einheiten in 12“ Umkreis um den Zauberer betrifft. Alle feindlichen Einheiten erleiden einen W6 Treffer (Panzerbrechend, S4). Du kannst die Anzahl der Treffer auf 2W6 erhöhen, aber dadurch steigen die Kosten auf 19+.

6. Der Herrin Tugend der Tapferkeit 12+

Der Herrin Tugend der Tapferkeit ist ein Hilfszauber mit der Reichweite von 12“. Würfle einen W6 für jede Rittereinheit im Umkreis. Das Ergebnis gibt die Anzahl der Profilwerte an, die um 1 erhöht werden und zwar in dieser Reihenfolge: KG, I, S, W, A, MW. Dieser Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase an. Du kannst auch alle Einheiten im Umkreis von 12“ verzaubern, aber dadurch steigen die Kosten auf 24+.

Die Tugenden der galanten Ritter

Jedes Charactermodell darf mehr als eine Tugend haben. Um aber zu zeigen, wie selten und wertvoll sie sind, muss ein Modell, welches eine Tugend haben möchte, die schon vergeben ist, das doppelte dafür bezahlen. Ein drittes Modell das dreifache und so weiter.

Tugend des Heldenmuts **50P**

Der Ritter hat heldenhaften Todesstoß

Tugend der Disziplin **35P**

Der Ritter und seine Einheit sind immer standfest, solange noch ein komplettes Glied existiert.

Tugend des Gleichmuts **35P**

Der Ritter und seine Einheiten benutzen 3W6 für Moralwert- Test und nehmen die beiden niedrigsten Ergebnisse.

Tugend des ritterlichen Gemüts **35P**

Für jede Verwundung die der Ritter dem Gegner während eines Angriffs zufügt, bekommt er eine zusätzliche Attacke. Diese können keine weiteren Attacks verursachen.

Tugend des ungestümen Ritters **30P**

Der Ritter und seine berittene Einheit fügen W3“ zu ihrer Angriffsentfernung hinzu

Tugend der Vervollkommnung **30P**

Der Ritter erhält folgende Boni: +2 KG, +1 I, +1 A. Er darf nicht der der Armeegeneral sein und jede freundliche Einheit im Umkreis von 6“ erleidet einen Malus von -1 auf ihren Moralwert- Test.

Tugend des Mutes **30P**

Gegen Gegner mit einer höheren Grundstärke als er, darf der Ritter Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.

Tugend der Bußfertigkeit **25P**

Der Ritter ist unnachgiebig, darf sich aber keinen freundlichen Einheiten anschließen.

Tugend der Pflicht **25P**

Solange der General lebt, darf der Ritter sein Nahkampfergebnis um 1 erhöhen. Darf nicht vom General genommen werden.

Tugend der Zuversicht **25P**

Der Ritter muss immer Herausforderungen aussprechen und annehmen. Er darf in Herausforderungen Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.

Tugend des Tjost **20P**

Der Ritter darf Trefferwürfe bei Angriffen und Attacks mit einer Lanze wiederholen

Tugend der Reinheit **15P**

Der Ritter beginnt das Spiel immer mit den Segen der Herrin, auch wenn die Armee nicht gebetet haben sollte. Zusätzlich ist der Rettungswurf immer 5+.

Tugend der noblen Missachtung **15P**

Der Ritter hasst alle Fernkämpfer inkl. den Besatzungen von Kriegsmaschinen. Zusätzlich muss die Einheit, der er sich anschließt, keinen Paniktest bei 25% Verlust durch Beschuss oder Magie bestehen.

Tugend des Mitgefühls **10P**

Der Ritter darf abgesessen aufgestellt werden. Wenn der Ritter nicht der Armeegeneral ist, dürfen Bauereinheiten seinen Moralwert im Umkreis von 12“ nutzen. Wenn er der Armeegeneral ist, wirkt sein Moralwert auf einen 18“ Umkreis.

Die gesegneten Erbstücke Bretonnias

Kommandanten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
König Louen	4	7	5	4	4	2	5	3	8
Beaquis	8	5	0	5	5	5	6	5	8
Die Feenzauberin	5	4	3	3	3	3	5	1	9
Silvaron	10	5	0	4	4	3	5	2	8
Der Grüne Ritter	4	7	3	4	4	3	6	4	10
Schattenross	9	4	0	4	3	1	4	2	6
Bohemond	4	6	3	4	4	3	6	4	10
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Tancred II	4	6	3	4	4	3	6	4	10
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
General	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Prophetin	4	3	3	3	3	3	3	1	8

Helden	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Armand d'Aquitaine	4	6	3	4	4	2	6	3	9
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Bertrand, der Bandit	4	5	6	4	4	2	6	3	8
Hugo le Petit	4	4	4	5	4	2	4	2	7
Gui le Gros	4	2	2	3	4	1	3	1	6
Maid	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Jasperre, der Gerechte	4	5	5	4	4	2	5	3	8
königlicher Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	7
Der Ritter der gefährlichen Lanze	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Odo	4	6	5	4	4	2	5	3	8
Suliman	4	5	5	4	4	2	6	3	8
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Paladin	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Priesterin Shallyas	4	2	2	3	3	2	3	1	7
Repanse de Lyonesse	4	4	3	3	3	2	4	2	8
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Reynard, der Jäger	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Groffe	8	4	0	4	3	1	4	1	5
Griffe	8	4	0	4	3	1	4	1	5
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Roland	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Helden	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Tempelritter	4	4	3	4	4	2	4	2	8
Tristan	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Jules	4	2	2	3	3	1	4	1	6
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Vogt	4	4	4	4	4	2	4	2	7

Kern	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Fahrende Ritter	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Kavalier	4	3	3	3	3	1	3	2	7
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Ritter des Königs	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Gallant	4	4	3	3	3	1	3	2	8
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Landsknechte	4	3	2	3	3	1	3	1	5
Freibauer	4	3	3	3	3	1	3	2	6
Bogenschützen	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Leibeigener	4	2	4	3	3	1	3	1	5
Bauernmob	4	2	2	3	3	1	3	1	4
Aufruhrer	4	2	2	3	3	1	3	2	4
Trüffelhund	7	3	0	3	3	1	3	1	3

Elite	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Abgesessener Ritter	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Gallant	4	4	3	3	3	1	3	2	8
Gralsreliquie	4	3	3	3	3	6	3	4	8
Schlachtenpilgerr	4	3	3	3	3	1	3	1	8
Wegelagerer	4	3	3	3	3	1	3	1	6
Gesetzloser	4	4	4	4	4	1	4	2	8
Freibauern	3	3	3	3	3	1	3	1	6
Wächter	3	3	3	3	3	1	3	1	6
Pferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Pegasusritter	4	4	3	3	3	1	4	1	8
Gallant	4	4	3	3	3	1	4	2	8
Pegasus	8	3	0	4	4	2	4	2	7
Questritter	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Paragon	4	4	3	4	3	1	4	2	8
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Kern	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Fahrende Ritter	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Kavalier	4	3	3	3	3	1	3	2	7
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Ritter des Königs	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Gallant	4	4	3	3	3	1	3	2	8
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Landsknechte	4	3	2	3	3	1	3	1	5
Freibauer	4	3	3	3	3	1	3	2	6
Bogenschützen	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Leibeigener	4	2	4	3	3	1	3	1	5
Bauernmob	4	2	2	3	3	1	3	1	4
Aufrührer	4	2	2	3	3	1	3	2	4

Reittiere	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
königlicher Hippogreif	8	5	0	5	5	5	6	5	8
königlicher Pegasus	8	4	0	4	4	3	4	2	7
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Die Silberlanze der Gesegneten

70P

Magische Waffe. Lanze. Wenn das Modell die Segen der Herrin hat, treffen alle Attacken mit der Lanze automatisch. Zusätzlich müssen alle erfolgreichen Rüstungs- und Rettungswürfe des Gegners wiederholt werden. Jedoch, falls der Träger jemals fliehen sollte, erleidet er W6 Flammenattacken der S4, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Das Schwert der Helden

40P

Magische Waffe. Gegen Gegner, die einen Widerstand von 5 oder höher haben, bekommt der Träger S 2+ und Mehrfache Verwundungen (W3).

Das Schwert des Helden der Herrin

30P

Magische Waffe. Nur für Charaktermodelle mit dem Gelübde des Grals. Die Stärke ist immer um 1 höher als der Widerstand des Ziels, es sei denn die Stärke wäre auch so höher.

Der Kürass des Schicksals

25P

Magische Rüstung. Schwere Rüstung. Der Ritter darf Treffer-, Verwundungs- und Rüstungswürfe wiederholen, wenn deren Ergebnis eine 1 war.

Das Medaillon der Sirienne

35P

Nur für Kommandanten und Paladine. Ein Ritter mit diesen Medaillon kann nie mehr als eine Verwundung pro Zug durch nicht-magische Waffen erleiden. Wenn er mehr erleiden sollte, ignoriert er die restlichen einfach. Er kann aber immer noch auf der Flucht überrannt und durch Todesstoß getötet werden.

Der Silberne Spiegel

45P

Arkane Artefakt. Kann nur einmal benutzt werden. Der Träger kann damit ein auf ihn, oder seine Einheit gewirkten Zauber auf den Zauberer zurückwerfen. Dieser darf ihn versuchen zu bannen. Der Zauber kann nicht zurückgeworfen werden, wenn er mit totaler Energie gewirkt worden ist oder nicht direkt auf die Einheit gerichtet ist.

Der Kelch von Malfleur

20P

Arkaner Gegenstand. Zu Beginn der gegnerischen Magiephase, darf die Trägerin aus dem Kelch trinken. Wenn sie das macht, würfle einen W6. Bei einer 1 erleidet sie einen Lebenspunktverlust, gegen den keine Schutzwürfe erlaubt sind. Bei einer 2-6 erhältst du einen extra Bannwürfel.

Der Rubinbecher

25P

Verzauberter Gegenstand. Dieser Gegenstand fängt an zu wirken, nachdem sein Träger oder seine Einheit ihre erste Verwundung erlitten haben. Von diesem Moment an kann der Träger und seine Einheit höchstens von einer 3+ von nicht-magischen Waffen verendet werden.

Die Gebetsikone von Quenelles

25P

Verzauberter Gegenstand. Nur einmal benutzen. Die Ikone kann jederzeit enthüllt werden. Der Träger und seine Einheit bekommen sofort die Segen der Herrin. Einheiten, die ihre Segen verloren haben, können dadurch sie ebenfalls wiedererhalten.

Das Banner der Verteidigung

25P

Solange die Segen der Herrin bei der Einheit wirken, erhält sie einen 4+ Rettungswurf gegen Fernkampf inkl. magische Geschosse mit der Stärke 5 oder mehr. Wenn der Segen verloren wird, verliert auch das Banner seine Kraft.

Werte

