

Bretonen Version 1.1

Charaktermodelle	Standard	Unterstützung	Elite	Seltene
Bretonischer Herzog	Fahrende Ritter	Berittene Bauern	Fußsoldaten	Gralsritter
Dame der Herrin des Sees	Ritter des Königs	Bogenschützen	Pegasusritter	Trebuchet
Paladin	Bogenschützen		Questritter	
Maid der Herrin des Sees	Landsknechte		Gralsrelique	
	Wehrbauern			

Regeländerungen

Lanzenformation: Im Angriff dürfen Würfelerggebnisse von 1 für die Angriffsdistanz einmal wiederholt werden, falls alle Modelle der Einheit auf einem Schlachtross reiten. Ein Glied gilt ab 3 Modelle als vollständig. Zusätzlich zu der Beschreibung im Armeebuch dürfen alle Ritter im zweiten Glied genau eine *Unterstützungsattacke* ausführen.

Segen der Herrin: Bretonen müssen nicht beten, um den Segen der Herrin zu erhalten; die Armee zählt immer so, als hätte sie gebetet. Es wird normal um den ersten Spielzug gewürfelt. Gegen Attacken ohne Stärkewert beträgt der Rettungswurf 6+.

Questgelübde: Das Modell ignoriert die Regel *Schlägt immer zuletzt zu*, die es von Zweihandwaffen erhält. Außerdem darf es zu Beginn jedes Nahkampfes entscheiden, ob es die Zweihandwaffe nutzt oder mit Handwaffe und Schild kämpft. Ein Charaktermodell mit dem Questgelübde, das sich einer Einheit Questritter anschließt, profitiert ebenfalls von deren Sonderregeln, solange es sich in der Einheit befindet. Modelle mit dem Questgelübde wiederholen nicht alle *Psychologietests*, sondern nur *Angst-* und *Entsetzenstests*.

Fliegen: Alle fliegenden Einheiten folgen nicht den Regeln aus dem Armeebuch, sondern den Regeln für *Fliegen* bzw. *Fliegende Kavallerie* aus dem Grundregelbuch.

Kommandomodelle: Kosten armeeweit 10P (außer Champions von Rittereinheiten).

Des Bauern Pflicht: Standarten von Bauereinheiten geben im Szenario Für *Ruhm und Ehre* ganz normal Siegpunkte für den Mitspieler, falls sie erobert werden.

Tugenden: Werden nicht mehr aus dem Budget für magische Gegenstände bezahlt. Beachte, dass ein Modell weiterhin jeweils nur eine Tugend erhalten darf. Paladine dürfen nur Tugenden im Punktwert bis zu maximal 50P erhalten.

Charaktermodelle:

Bretonischer Herzog: Darf auf einem Hippogreif reiten (siehe unten). Muss nicht beritten sein. Das Gralsgelübde kostet 10P, das Questgelübde 5P.

Dame der Herrin des Sees: Zusätzlich Zugriff auf Lehre des Lichts.

Paladin: Muss nicht beritten sein, in Spielen bis zu 1500 Punkten entfällt die Pflicht, eine Armeestandarte zu stellen. Darf auch als Armeestandartenträger alle gewöhnlichen Ausrüstungsgegenstände tragen. Das Gralsgelübde kostet 10P, das Questgelübde 5P.

Maid der Herrin des Sees: Zusätzlich Zugriff auf Lehre des Lichts und des Himmels

Reittiere:

Hippogreif (Siehe Sturm der Magie): 5 Lebenspunkte

Königspegasus: Charaktermodelle auf Königspegasus erhalten die Sonderregel *fliegende Kavallerie*.

Bretonisches Schlachtross

Standard:

Fahrende Ritter: Der Champion darf für 25P zu einem Gralsritter aufgewertet werden. Solange sich ein Modell mit dem Gralsgelübde der Einheit angeschlossen hat, muss sie nie für *Heißblütig* testen.

Ritter des Königs: Keine 1+ Auswahl mehr.

Bogenschützen: Können nicht mehr zu *Plänklern* aufgewertet werden.

Landsknechte: Kosten: 5P/Modell mit Speeren, KG 3, MW 6, dürfen für 1P/Modell ihren Speer gegen eine Hellebarde tauschen.

Wehrbauern: Kosten: 2P/Modell, Base 20X20, Einheitengröße 20+

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
4	2	3	3	3	1	3	1	4

- Ausrüstung: Handwaffe
- Des Bauern Pflicht
- Dürfen für 10P einen Musiker erhalten
- Unorganisiert: Wehrbauern müssen *Angst-*, *Entsetzens-* und *Paniktests* mit 3W6 durchführen und den niedrigsten Würfel ignorieren. Außerdem wird der Moralwert, den sie durch *Des Bauern Pflicht* benutzen dürfen, um 1 reduziert.

Unterstützung

Berittene Bauern (umbenannt von berittene Knappen)

Plänkelnde Bogenschützen: 7P/Modell

Elite

Fußsoldaten: Kosten 8P/Modell, Base 20X20, Einheitengröße 10+

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
4	4	3	4	3	1	4	1	8

- Rittergelübde
- Schwere Rüstung, Schild, Handwaffe
- Die Einheit hat automatisch einen Champion. Zusätzlich dürfen für je 10P ein Modell zu einem Musiker und einem Standartenträger aufgewertet werden. Darf ein magisches Banner bis 25P tragen.
- Dürfen für +1P pro Modell einen Morgenstern erhalten.
- Dürfen für +3P eine Zweihandwaffe und das Questgelübde erhalten. Dürfen in dem Fall ein magisches Banner bis 50P tragen.
- Pro Herzog zu Fuß zählt eine Einheit Fußsoldaten als Standardauswahl

Pegasusritter: +1LP, Beschränkung auf max. eine Einheit ist aufgehoben, dürfen ein magisches Banner bis 25P erhalten

Questritter: Dürfen sich vor der Schlacht zwei der folgenden Sonderregeln aussuchen (auf Armeeliste notieren):

- Ungestüm: Vorhut
- Monstertöter: **Erhalten +1 auf den Trefferwurf gegen monströse Bestien / monströse Kavallerie und Monster**
- Der Herrin ergeben: *Magieresistenz (2)*
- Kampferfahren: +1 KG
- Unerschrocken: Moralwerttests werden mit einem Würfel mehr ausgeführt und dabei der höchste Wert ignoriert.

Gralsreliquie: 0-1 Auswahl. 120P inklusive 6 Pilgern, Pilger kosten 6P und haben KG 3. Zusätzliche Regeln zu denen im Armeebuch:

- Die Gralsreliquie zählt auch für Szenarien als Standarte.
- *Des Bauern Pflicht*
- Einheiten innerhalb von 12 Zoll mit der Sonderregel *Des Bauern Pflicht* dürfen den Moralwert der Gralsreliquie nutzen, als wäre sie ein Ritter. Diese Einheiten sind zusätzlich *vom Segen der Herrin* betroffen, solange sie sich in Reichweite befinden und nicht auf der Flucht sind. Falls eine Einheit während des Spiels eine Herausforderung abgelehnt hat oder geflohen ist, verliert sie den Segen sofort und kann den Segen auf diese Weise nicht nochmals erhalten.

Seltene

Gralsritter: Beschränkung auf max. eine Einheit ist aufgehoben, 2 Lebenspunkte pro Modell.

Trebuchet: Hat Stärke 4 (10) und Moralwert 6, Zimmermann hat Moralwert 7 und kostet 5P.

Magische Gegenstände und Tugenden

(allgemeine magische Gegenstände wie im Grundregelbuch)

Tugenden

Tugend des Ritterlichen Zorns: 40P, im Angriff erhält der Träger für jeden verursachten Lebenspunktverlust eine zusätzliche Attacke. Diese Bonusattacken erzeugen keine weiteren Attacken.

Tugend des ungestümen Ritters: 30P, falls der Träger beritten ist, erhöht diese Tugend die Angriffsreichweite des ersten Angriffs seiner Einheit um +W3 Zoll. Falls der Angriff misslingt, hat diese Tugend keine Wirkung.

Tugend des Ritterlichen Ideals: 25P, der Ritter erhält +2 KG, +1 Ini und +1 A. Andere Rittereinheiten innerhalb von 6 Zoll erhalten einen Malus von -1 auf alle Moralwerttests, die sie ablegen müssen.

Tugend der Pflicht: 25P, (alle Einschränkungen entfallen) diese Tugend verleiht +1 auf das Kampfergebnis.

Tugend der Reinheit: 25P, der Segen der Herrin verbessert den Rettungswurf des Ritters auf 5+ und gegen Treffer der Stärke 5 oder mehr sogar auf 4+.

Tugend der Ritterlichen Verachtung: 20P, alle Rittermodelle in der Einheit des Trägers *hassen* alle Modelle, die in der Schussphase Schaden verursachen können (inklusive Kriegsmaschinen und deren Besatzungen). Zusätzlich legt die Einheit des Trägers niemals *Paniktest* wegen *schwerer Verluste* ab.

Tugend der Disziplin: 20P, der Ritter und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, dürfen beim Angriffswurf einen beliebigen W6 wiederholen, wenn der Angriff fehlschlägt.

Tugend der Tjoste: 20P, falls der Träger eine Lanze nutzt, darf er im Angriff alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.

Tugend der Sturheit: 15P, der Ritter und seine Einheit dürfen misslungene *Aufriebstests* wiederholen.

Tugend der Barmherzigkeit: 5P, die Reichweite, in der Modelle mit *des Bauern Pflicht* den MW des Ritters nutzen können, wird auf 12 Zoll erhöht. Falls der Ritter zu Fuß kämpft, ist diese Tugend kostenlos.

Magische Waffen

Alle „Lanzen“ werden als solche klassifiziert und zählen im Spiel auch als Lanze.

Die Gesegnete Silberlanze: 50P, Lanze. Solange das Modell den Segen der Herrin des Sees besitzt, treffen alle seine Attacken automatisch.

Klinge des Zusammenhaltes 40 P. Handwaffe. Die Klinge gibt dem Träger einen Bonus von +1 auf die Stärke und die *Magieresistenz* (sollte er vorher über keine verfügt haben, erhält er die Sonderregel *Magieresistenz (6+)*, die sich wie beschrieben weiter verbessern lässt) für jedes Glied seiner Einheit nach dem ersten, das aus fünf oder mehr Modellen besteht, bis zu einem Maximum von +3.

Das Schwert des Champions: 25P, die Stärke des Trägers ist immer so hoch, dass er sein Ziel auf die 3+ verwundet, *rüstungsbrechend (1)*.

Die Lanze von Artois: 20P, Lanze. Diese Lanze verleiht im Angriff *Todesstoß*.

Magische Rüstungen

Kürass der Beständigkeit 50 P. Nur für Modelle zu Fuß. Der Träger erhält einen Rüstungswurf von 2+, der nicht weiter verbessert werden kann. Zusätzlich unterliegen er und seine Einheit der Sonderregel *Unnachgiebigkeit*.

Rüstung der Mittsommersonne: 40P, verleiht einen 4+ Rüstungswurf. Alle Trefferwürfe im Nah- und Fernkampf gegen den Träger und sein Reittier erleiden einen Abzug von -1.

Güldener Kürass: 35P, schwere Rüstung. Darf nur von Modellen mit dem Gralsgelübde getragen werden. Der Träger darf alle misslungenen Rettungswürfe, die er durch den Segen der Herrin des Sees ablegt, wiederholen.

Verzauberter Schild: 5P

Talismane

Der Zopf von Bordeleaux: 25P, der Träger hat +1 MW. Zusätzlich darf der Träger einmal pro Schlacht zu Beginn des eigenen Spielerzuges allen Modellen seiner Einheit *Geländeerfahren (Gewässer & Fluss)* verleihen.

Die Gunst der Maid: 10P, darf nur von Herzögen und Paladinen getragen werden. Verleiht einen 2+ Rettungswurf gegen die erste Verwundung, die der Träger erleidet.

Die Drachenklaue: Der Träger ist nicht immun gegen *Flammenattacken*, er hat dagegen einen Rettungswurf von 2+.

Verzauberte Gegenstände

Trophäen der großen Jagd: Der Träger und seine Einheit werfen beim Verfolgen einen zusätzlichen Würfel, die beiden höchsten Würfe gelten.

Arkane Artefakte

Herz des Lebens: 20P, der Träger kennt den Spruch *Erweckung des Waldes* zusätzlich zu seinen anderen Sprüchen, selbst wenn er nicht die Lehre des Lebens verwendet. Das Gelände gilt als *gefährliches Gelände*.

Hostien der Herrin des Sees: Werden gestrichen.

Magische Standarten

Banner des Schutzes: 25P, alle Modelle der Einheit verbessern ihre Rettungswürfe, die sie durch den *Segen der Herrin* erhalten, um +1, sofern die Verwundung durch eine Schusswaffe verursacht wurde.

Gobelin der Heldentaten: 25P, darf nicht von der *Armeestandarte* getragen werden. Sage deinem Mitspieler vor Beginn der Aufstellung, welche Einheit dieses magische Banner trägt. Falls diese Standarte am Ende des Spiels nicht erobert wurde, der Standartenträger noch auf dem Spielfeld steht und der Standartenträger während des gesamten Spiels nie auf der Flucht war, erhalten die Bretonen 1 Siegpunkt. In allen anderen Fällen erhält der Gegenspieler 2 Siegpunkte. Dieses Banner darf nicht von einer Einheit getragen werden, die besonderen Aufstellungsregeln wie *Vorhut* unterliegt. Ignoriere die Regeln aus dem Armeebuch.

Standarte der Herrin des Sees: Einheiten in Kontakt gelten als *bedrängt*, Skaven können zusätzlich nicht *Macht durch Masse* benutzen.