

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

BRETONNIA



**WARSCROLLS
KOMPENDIUM**

EINLEITUNG

Im schönen Sigmaron versammeln sich die freien Völker der Menschheit und bewahren dort die Heraldik, Kultur und Traditionen vieler Zivilisationen, die den endlosen Kriegen zum Opfer gefallen sind. Der Himmel ist erfüllt vom Lärm der vielen mutigen, kriegerischen Seelen, die sich in

Sigmars Namen zusammengefunden haben. Einige dieser verlorenen Stämme wurden aus ihren Heimatländern vertrieben, andere wurden durch die Strömungen der Zeit an diesem Ort angespült, doch jede einzelne Seele unter ihnen träumt davon, an den Mächten des Chaos blutige Rache zu üben.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfaffen) und Missile Weapons (Fernkampfaffen) sind.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
- 4. Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
- 5. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt.
- 6. Damage Table:** Bei einigen Modellen werden bestimmte Profilwerte durch eine Damage Table (Schadenstabelle) vorgegeben. Um den aktuellen Wert der fraglichen Profilwerte zu ermitteln, siehst du in der Zeile nach, die der Anzahl der erlittenen Verwundungen des Modells entspricht.

1 SACRED PROTECTOR

2 MOV 12" 5+ 3+ 9+ REACT

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Glowing Blade	1"	4	3+	3+	-	1
Shadow Staff	1"	2	4+	3+	-	1

3 BESCHREIBUNG
Das Sacred Protector ist ein einzelnes Modell, das sich mit dem Schwert und dem Schattenstab bewaffnen kann. Es ist ein Mitglied der Schattenbrüder, die die Schattenbrüder sind, die die Schattenbrüder sind, die die Schattenbrüder sind...

4 FÄHIGKEITEN
Körperbau: Werte, die für diese Einheit...
Schild der wahren Wälder: Wenn jedes Mal ein Wurf...
FLIEGEN
Dieses Modell bewegt sich durch physische Flügel...
Aus dem Nicht beschworen: Anstatt dieses Modells auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du...
KEYWORDS ORDER, HUMAN, BRETONNIA, NOBILITY, SACRED PROTECTOR

BRETONNIAN LORD

5 MOV 12" 5+ 3+ 9+ REACT

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Dual Sword and Dragoon's Lance	2"	5	3+	4+	-	D3
Steel's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG
Ein Bretonnian Lord ist ein einzelnes Modell...
FÄHIGKEITEN
Dreiwaffen: Adressiere...
BEFEHLSFÄHIGKEIT
Fürs das Bretonnian...
KEYWORDS ORDER, HUMAN, BRETONNIA, NOBILITY, HERO, KING ON HIPPOGRYPH

KING AUF HIPPOGRYPH

6 MOV 10" 5+ 3+ 9+ REACT

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Sword of the King	2"	6	3+	3+	-	D3
Hippogryph's Talons	2"	5	4+	4+	-	1
Hippogryph's Razor-sharp Beak	2"	1	4+	3+	-	D6

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

BESCHREIBUNG
Ein King auf Hippogryph ist ein einzelnes Modell...
FÄHIGKEITEN
König auf Hippogryph: Fürs das Bretonnian...
BEFEHLSFÄHIGKEIT
Fürs das Bretonnian...
KEYWORDS ORDER, HUMAN, BRETONNIA, NOBILITY, HERO, KING ON HIPPOGRYPH

KING AUF HIPPOGRYPH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sword of the King	2"	6	3+	3+	-1	D3
Hippogryph's Talons	2"	5	4+	*	-1	1
Hippogryph's 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

Ein King auf Hippogryph ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Sword of the King bewaffnet und trägt einen Löwenschild und eine Regal Crown. Er reitet auf einem edlen Hippogryph, der mit Talons und einem Razor-sharp Beak attackiert.

FLIEGEN

Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Königskrone: Für befreundete **BRETONNIA**-Einheiten legst du keine Kampfschocktests ab, solange sie sich innerhalb von 24" um dieses Modell befinden.

Löwenschild: Dieses Modell kann in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Außerdem wiederholst du für dieses Modell in der Nahkampfphase Schutzwürfe von 1, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Sword of the King: Wiederhole für das Sword of the King misslungene Trefferwürfe, wenn das Ziel ein **HERO** oder **MONSTER** ist.

Held des Volkes: Heile zu Beginn deiner Heldenphase D3 Verwundungen, die diesem Modell zugewiesen wurden.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

König des Reiches: Wenn dieses Modell diese Fähigkeit einsetzt, addierst du in deiner nächsten Nahkampfphase 1 zu den Trefferwürfen für befreundete **NOBILITY**-Einheiten innerhalb von 24" um dieses Modell, die im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt haben.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, NOBILITY, HERO, KING ON HIPPOGRYPH

ENCHANTRESS



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

BESCHREIBUNG

Eine Enchantress ist ein einzelnes Modell. Sie reitet auf einem anmutigen Unicorn in die Schlacht und führt eine Blessed Blade. Das Unicorn verteidigt seine Herrin mit seinem Enchanted Horn und seinen Silvershod Hooves.

FÄHIGKEITEN

Kelch der Zaubetränke: In deiner Heldenphase darfst du für dieses Modell einen misslungenen Zauberwurf wiederholen. Wenn du dies tust und der Zauberwurf vor Modifikatoren 2 beträgt, darfst du diese Fähigkeit für den Rest der Schlacht nicht mehr einsetzen.

Fromme Wächter: Wiederhole in der Nahkampfphase misslungene Trefferwürfe für befreundete **GRAIL-KNIGHTS**-Einheiten, solange sich diese innerhalb von 10" um dieses Modell befinden.

Strafender Blick: Wähle zu Beginn der Nahkampfphase eine feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell und wirf 2D6. Die feindliche Einheit erleidet eine tödliche Verwundung, falls das Wurf Ergebnis gleich hoch oder höher ist als ihr Bravery-Wert.

Gesegnet: Heile in deiner Heldenphase D3 Verwundungen, die diesem Modell zugewiesen wurden.

MAGIE

Eine Enchantress ist ein Wizard. Sie kann in jeder deiner Heldenphasen zwei Zauber zu wirken und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Göttliche Gunst*.

GÖTTLICHE GUNST

Göttliche Gunst hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle eine befreundete **BRETONNIA**-Einheit, die die Zaubernde sehen kann und die sich innerhalb von 16" um sie befindet. Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu den Trefferwürfen für die Nahkampfaffen (Melee Weapons) der gewählten Einheit.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, NOBILITY, HERO, WIZARD, DAMSEL, ENCHANTRESS

SACRED PROTECTOR



MELEE WEAPONS

Glowing Blade
Shadow Steed

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	3+	3+	-1	2
1"	2	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Sacred Protector ist ein einzelnes Modell. Er erscheint auf dem Schlachtfeld auf seinem geisterhaften Shadow Steed, ist mit einer Glowing Blade bewaffnet und trägt einen Schild der uralten Wälder.

FLIEGEN

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

FÄHIGKEITEN

Körperlos: Wenn du für diese Einheit Schutzwürfe ablegst, ignorierst du den Rend-Wert der attackierenden Waffe.

Schild der uralten Wälder: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 6+ wird die Verwundung ignoriert und hat keinerlei Wirkung.

Aus dem Nebel beschworen: Anstatt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, musst du ihn zur Seite stellen und ansagen, dass er im Nebel aufgestellt ist. Wirf in jeder deiner Bewegungsphasen einen Würfel für dieses Modell. bei 3 oder weniger bleibt das Modell im Nebel – du musst in deiner nächsten Bewegungsphase erneut würfeln. Bei 4+ stelle dieses Modell beliebig auf dem Schlachtfeld auf, aber mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt. Dies zählt als seine Bewegung in dieser Bewegungsphase.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, NOBILITY, SACRED PROTECTOR

BRETONNIAN LORD



MELEE WEAPONS

Ducal Sword and Dragonbane Lance
Steed's Hooves

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	5	3+	4+	-1	D3
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 Bretonnian Lord ist mit Ducal Sword and Dragonbane Lance bewaffnet und trägt einen Herzogsschild.

PEGASUS

Manche Bretonnian Lords reiten einen Pegasus; ein solches Modell hat einen Move-Wert von 16" statt 12".

FLIEGEN

Ein Bretonnian Lord auf Pegasus kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Drachensfluch: Addiere 1 zu den Trefferwürfen von Ducal Sword and Dragonbane Lance, wenn dieses Modell im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat. Wiederhole außerdem misslungene Trefferwürfe für Ducal Sword and Dragonbane Lance, wenn das Ziel ein **MONSTER** ist.

Herzogsschild: Wiederhole für dieses Modell in der Nahkampfphase Schutzwürfe von 1, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Fürst des Reiches: Wenn dieses Modell diese Fähigkeit einsetzt, wiederholst du bis zu deiner nächsten Heldenphase misslungene Angriffswürfe für befreundete **NOBILITY**-Einheiten, die sich innerhalb von 15" um dieses Modell befinden, wenn der Angriffswurf durchgeführt wird.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, NOBILITY, HERO, BRETONNIAN LORD

NOBLE CHAMPION



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Relic Weapon	1"	4	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Noble Champion ist ein einzelnes Modell. Er zieht mit einer Relic Weapon in den Krieg und trägt einen Champion-Schild.

FÄHIGKEITEN

Relic Weapon: Addiere 1 zum Damage-Wert der Relic Weapon, wenn das Ziel eine **DAEMON**- oder **DEATH**-Einheit ist.

Tugend der Barmherzigkeit: In der Kampfschockphase dürfen befreundete **PEASANTRY**-Einheiten den Bravery-Wert dieses Modells benutzen, wenn sie einen Kampfschocktest ablegen und sich dabei innerhalb von 6" um dieses Modell befinden.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, NOBILITY, HERO, NOBLE CHAMPION

NOBLE STANDARD BEARER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Relic Weapon	1"	4	3+	3+	-1	1
Destrier's Iron-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Noble Standard Bearer ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Relic Weapon bewaffnet und trägt ein Banner der Tapferkeit. Er reitet auf einem Streitross, das mit seinen Destrier's Iron-shod Hooves attackiert.

FÄHIGKEITEN

Relic Weapon: Addiere 1 zum Damage-Wert der Relic Weapon, wenn das Ziel eine **DAEMON**- oder **DEATH**-Einheit ist.

Banner der Tapferkeit: In der Kampfschockphase darfst du Kampfschocktests für befreundete **NOBILITY**-Einheiten wiederholen, wenn sich diese zum Zeitpunkt des Tests innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, NOBILITY, HERO, TOTEM, NOBLE STANDARD BEARER

DAMSEL



MELEE WEAPONS

Staff of Purity
Mount's Hooves

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	3+	-1	D3
1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

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

PUREBRED HORSE ODER PEGASUS

Eine Damsel kann ein Purebred Horse reiten; tut sie dies, so hat sie einen Move-Wert von 12". Alternativ kann sie einen Pegasus reiten; tut sie dies, so hat sie einen Move-Wert von 16". Jedes dieser Reittiere attackiert mit seinen Mount's Hooves.

FLIEGEN

Eine Damsel auf Pegasus kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Aura der Linderung: In deiner Heldenphase kannst du 1 Verwundung heilen, die einem befreundeten **BRETONNIA**-Modell zugewiesen wurde, das sich innerhalb von 6" um dieses Modell befindet.

MAGIE

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

GÖTTLICHER SEGEN

Göttlicher Segen hat einen Zauberwert von 5. Würde der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle eine befreundete **BRETONNIA**-Einheit innerhalb von 16" um die Zaubernde. Würf bis zu deiner nächsten Heldenphase jedes Mal einen Würfel, wenn du dieser Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Addiere 1 zu dem Wurf, wenn die Einheit das Schlüsselwort (Keyword) **NOBILITY** hat. Bei 6+ wird die Verwundung ignoriert und hat keinerlei Wirkung.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, NOBILITY, HERO, WIZARD, DAMSEL

KNIGHTS ERRANT



MELEE WEAPONS

Pendant Lance and Blade
Warhorse's Hooves

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	1	4+	4+	-	1
1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Knights Errant besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie ziehen auf mächtigen Warhorses in die Schlacht, die den Feind mit donnernden Warhorse's Hooves zertrampeln, und attackieren ihre Feinde mit Pendant Lances and Blades. Dazu tragen sie Ritterschilde am linken Arm.

CAVALIER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Cavalier. Addiere 1 zum Attacks-Wert von Pendant Lance and Blade des Cavaliers.

BANNERTRÄGER

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

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit können Trompeter sein. Wenn du für eine Einheit mit mindestens einem Trompeter einen Angriffswurf durchführst, wirf 3D6 statt 2D6 und wähle dann zwei der Würfel, um das Würfergebnis zu ermitteln.

FÄHIGKEITEN

Begierig, sich zu bewähren: Wiederhole in der Nahkampfphase Trefferwürfe von 1 für diese Einheit, wenn sie sich zu Beginn der Phase innerhalb von 18" um eine **DAMSEL** befand.

Pendant Lances: Addiere 1 zu den Verwundungswürfen und zum Damage-Wert der Pendant Lances and Blades dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Ritterschild: Wiederhole für diese Einheit in der Nahkampfphase Schutzwürfe von 1, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIAN, 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
Warhorse's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Knights of the Realm besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie ziehen in den Krieg bewaffnet mit Pendant Lances and Blades und tragen Ritterschilde. Sie reiten Warhorses, die dazu ausgebildet sind, dem Feind mit ihren Hooves den Schädel einzuschlagen.

GALLANT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Gallant. Addiere 1 zum Attacks-Wert von Pendant Lance and Blade des Gallants.

BANNERTRÄGER

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

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit können Trompeter sein. Wenn du für eine Einheit mit mindestens einem Trompeter einen Angriffswurf durchführst, wirf 3D6 statt 2D6 und wähle dann zwei der Würfel, um das Wurfresultat zu ermitteln.

FÄHIGKEITEN

Massierte Kavallerie: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für diese Einheit, wenn sie zum Zeitpunkt des Trefferwurfs aus 10 oder mehr Modellen besteht.

Pendant Lances: Addiere 1 zu den Verwundungswürfen und zum Damage-Wert der Pendant Lances and Blades dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Ritterschild: Wiederhole für diese Einheit in der Nahkampfphase Schutzwürfe von 1, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, 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

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Questing Knights besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie reiten Bretonnian Chargers, die den Feind mit ihren Charger's Hooves zertrampeln und führen Knightly Greatblades und Ritterschilde.

PARAGON

Der Anführer dieser Einheit ist ein Paragon. Addiere 1 zum Attacks-Wert der Knightly Greatblade des Paragons.

BANNERTRÄGER

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

LAUTENSPIELER

Modelle in dieser Einheit können Lautenspieler sein. Wenn du für eine Einheit mit mindestens einem Lautenspieler einen Angriffswurf durchführst, wirf 3D6 statt 2D6 und wähle dann zwei der Würfel, um das Wurfresultat zu ermitteln.

FÄHIGKEITEN

Questgelübde: Addiere 1 zum Damage-Wert einer Knightly Greatblade, wenn das Ziel das Schlüsselwort (Keyword) **MONSTER** hat. Außerdem darfst du Angriffswürfe für diese Einheit wiederholen, wenn sich zum Zeitpunkt des Angriffswurfs eine feindliche Einheit mit dem Schlüsselwort **MONSTER** innerhalb von 12" um diese sie befindet.

Ritterschild: Wiederhole für diese Einheit in der Nahkampfphase Schutzwürfe von 1, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIAN, 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. Sie sind mit Swords and Sacred Lances bewaffnet und tragen Ritterschilde. Sie reiten auf mächtigen Destriers in die Schlacht, die den Feind mit ihren Iron-shod Hooves zertrampeln.

GRALSbannerTRÄGER

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

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit können Trompeter sein. Wenn du für eine Einheit mit mindestens einem Trompeter einen Angriffswurf durchführst, wirf 3D6 statt 2D6 und wähle dann zwei der Würfel, um das Wurfresultat zu ermitteln.

FÄHIGKEITEN

Sacred Lances: Addiere 1 zum Damage-Wert der Swords and Sacred Lances dieser Einheit, wenn das Ziel eine **DAEMON-** oder **DEATH-**Einheit ist. Addiere außerdem 1 zu Verwundungswürfen und zum Damage-Wert der Swords and Sacred Lances dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Ritterschild: Wiederhole für diese Einheit in der Nahkampfphase Schutzwürfe von 1, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, 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. Sie sind mit Lances and Blades bewaffnet und tragen Ritterschilde. Jeder von ihnen reitet einen Pegasus, der den Feind mit seinen Hooves attackiert.

FLIEGEN

Pegasus Knights können fliegen.

GALLANT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Gallant. Addiere 1 zum Attacks-Wert von Lance and Blade des Gallants.

BANNER BEARER

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

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit können Trompeter sein. Wenn du für eine Einheit mit mindestens einem Trompeter einen Angriffswurf durchführst, wirf 3D6 statt 2D6 und wähle dann zwei der Würfel, um das Wurfresultat zu ermitteln.

FÄHIGKEITEN

Sturzflugangriff: Addiere 1 zu den Verwundungswürfen und zum Damage-Wert der Lances and Blades dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Ritterschild: Wiederhole für diese Einheit in der Nahkampfphase Schutzwürfe von 1, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, NOBILITY, PEGASUS KNIGHTS

BATTLE PILGRIMS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reliquary Sword	1"	1	5+	4+	-	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 darf bis zu ein Gralsreliquiar enthalten. Ein Gralsreliquiar hat einen Wounds-Wert von 3 statt 1. Addiere 2 zum Attacks-Wert des Reliquary Swords des Gralreliquiars.

FÄHIGKEITEN

Inspirierter Eifer: Addiere 1 zu den Trefferwürfen dieser Einheit, wenn sie zum Zeitpunkt des Trefferwurfs ein Gralsreliquiar enthält. Addiere außerdem 1 zu den Verwundungswürfen der Einheit, wenn sie zum Zeitpunkt des Verwundungswurfs aus 10 oder mehr Modellen besteht.

Pilgerschild: Wiederhole für diese Einheit Schutzwürfe von 1. Wiederhole stattdessen Schutzwürfe von 1 oder 2 für diese Einheit, wenn die Einheit zum Zeitpunkt des Schutzwurfs ein Gralsreliquiar enthält.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, PEASANTRY, BATTLE PILGRIMS

MEN-AT-ARMS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Polearm	2"	1	5+	4+	-	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. Addiere 1 zum Attacks-Wert der Polearm eines Wardens.

TROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trommler sein. Addiere 1 zu Angriffswürfen dieser Einheit, wenn sie mindestens einen Trommler enthält.

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trompeter sein. Addiere 1 zu Rennen-Würfen dieser Einheit, wenn sie mindestens einen Trompeter enthält.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Du darfst für diese Einheit Kampfschocktests wiederholen, wenn sie zum Zeitpunkt des Tests mindestens einen Standartenträger enthält.

FÄHIGKEITEN

Gewalttätiger Haufen: Addiere 1 zu den Trefferwürfen dieser Einheit, wenn sie zum Zeitpunkt des Trefferwurfs aus 20 oder mehr Modellen besteht. Addiere stattdessen 2, wenn sie zum Zeitpunkt des Trefferwurfs aus 30 oder mehr Modellen besteht.

Turmschild: Addiere 1 zu den Schutzwürfen dieser Einheit, wenn sie nicht im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, 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. Addiere 1 zum Attacks-Wert des Longbows des Villeins.

TROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trommler sein. Addiere 1 zu Angriffswürfen dieser Einheit, wenn sie mindestens einen Trommler enthält.

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trompeter sein. Addiere 1 zu Rennen-Würfen dieser Einheit, wenn sie mindestens einen Trompeter enthält.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Du darfst für diese Einheit Kampfschocktests wiederholen, wenn sie zum Zeitpunkt des Tests mindestens einen Standartenträger enthält.

FÄHIGKEITEN

Pfeilhagel: Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn deiner Fernkampfphase ansagen, dass diese Einheit einen Pfeilhagel verschießt. Wenn du dies tust, addierst du bis zum Ende der Phase 2 zum Attacks-Wert der Longbows dieser Einheit. Besteht die Einheit aus 20 oder mehr Modellen, wenn du den Pfeilhagel ansagst, addierst du stattdessen 3 zum Attacks-Wert. Eine Einheit kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn sie sich zu Beginn ihrer Fernkampfphase innerhalb von 3" um feindliche Einheiten befindet.

Pfähle: Wenn du diese Einheit aufstellst, kannst du ansagen, dass sie sich durch eine Barrikade aus angespitzten Pfählen schützt (um dies deutlich darzustellen, kannst du die Pfähle des Bauesatzes benutzen). Eine feindliche Einheit, die eine Angriffsbewegung innerhalb von 3" um eine durch Pfähle geschützte Einheit beendet, erleidet D3 tödliche Verwundungen. Wenn sich diese Einheit bewegt oder wenn sie in der Nahkampfphase durch eine feindliche Einheit attackiert wird, geht der Schutz durch die Pfähle für den Rest der Schlacht verloren.

Feuerbecken: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für die Longbows einer Einheit mit Feuerbecken. Wenn sich diese Einheit bewegt oder wenn sie in der Nahkampfphase durch eine feindliche Einheit attackiert wird, profitiert sie für den Rest der Schlacht nicht mehr von den Feuerbecken.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, 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 den Feind mit ihren Palfrey's Sharp Teeth beißen.

WARDEN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Warden. Addiere 1 zum Attacks-Wert des Hunting Spears des Wardens.

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trompeter sein. Addiere 1 zu Rennen-Würfeln dieser Einheit, wenn sie mindestens einen Trompeter enthält.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Du darfst für diese Einheit Kampfschocktests wiederholen, wenn sie zum Zeitpunkt des Tests mindestens einen Standartenträger enthält.

FÄHIGKEITEN

Kundschafter: Nach der Aufstellung, aber vor der ersten Schlachtrunde, kann diese Einheit eine Bewegung durchführen, als wäre die Bewegungsphase (sie kann jedoch nicht rennen).

Holzschild: Wiederhole für diese Einheit in der Nahkampfphase Schutzwürfe von 1, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, PEASANTRY, MOUNTED YEOMEN

FIELD TREBUCHET

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Rocks and Masonry

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

WAR MACHINE CREW TABLE	
Crew within 1"	
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	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Field Trebuchet besteht aus einem Trebuchet und einer Einheit aus 5 Crew. Das Trebuchet kann Rocks and Masonry auf den Feind schleudern, die Besatzung (Crew) verteidigt sich im Nahkampf mit ihren diversen Crew's Tools.

FÄHIGKEITEN

Schwere Artillerie: Dieses Modell kann sich nur bewegen, wenn sich seine **CREW** zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" befindet. Wenn sich seine Besatzung (Crew) in der Fernkampfphase innerhalb von 1" um das Trebuchet befindet, kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keinen Attacken oder Fähigkeiten betroffen, die Bravery benutzen. Solange sich die Besatzung innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine befindet, ist sie in Deckung.

Ballistischer Schuss: Diese Einheit kann feindliche Einheiten beschießen, die für sie nicht sichtbar sind. Wenn sie dies tut, ziehe 1 vom Trefferwurf für die Attacken mit Rocks and Masonry der Einheit ab.

Schwerer Einschlag: Wirf einen Würfel, bevor du den Trefferwurf für eine Attacke mit Rocks and Masonry durchführst. Ist das Wurf Ergebnis kleiner als die Anzahl der Modelle in der Zieleinheit, so erzielt die Attacke einen Treffer, ohne dass ein Trefferwurf nötig ist.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, FIELD TREBUCHET

CREW

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, BRETONNIA, PEASANTRY, CREW

ERSATZ-WARSCROLLS

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

Einheit	Warscroll
Bretonnian Lord zu Fuß	Noble Champion
Bretonnian Lord auf Hippogryph	King auf Hippogryph
Die Fay Enchantress	Enchantress
Der Green Knight	Sacred Protector
Louen Leoncouer	King auf Hippogryph
Paladin auf Pegasus	Bretonnian Lord auf Pegasus
Paladin auf Warhorse	Bretonnian Lord
Prophetess of the Lady	Damsel

PROFILE FÜR OFFENE FELDSCHLACHTEN

EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	ROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
Field Trebuchet	1	1	220	Artillerie	
Knights Errant	8	24	200	Linientruppen	
Knights of the Realm	8	24	220	Linientruppen	
Men-at-Arms	16	48	120	Linientruppen	
Bretonnian Lord	1	1	140	Anführer	
Damsel	1	1	100	Anführer	
King auf Hippogryph	1	1	400	Anführer	
Noble Champion	1	1	80	Anführer	
Noble Standard Bearer	1	1	80	Anführer	
Enchantress	1	1	160	Anführer	
Sacred Protector	1	1	200	Anführer	
Battle Pilgrims	6	30	80		
Grail Knights	5	20	180		
Mounted Yeomen	5	20	100		
Peasant Bowmen	16	48	200		
Pegasus Knights	3	12	200		
Questing Knights	5	20	180		