

# DAS KÖNIGREICH BRETONIA



Dieses Dokument enthält Regeln und Hintergrund für ausgewählte neue Charaktermodelle, Einheiten und Magische Gegenstände aus Warhammer: The Old World – Arcane Journal – Kingdom of Bretonia. Diese Regeln können zusätzlich zu jenen in der Armeeliste des Königreichs Bretonia in Strahlende Heere eingesetzt werden.



# DAS KÖNIGREICH BRETONIA

## BRETONISCHE EXILANTEN

**D**iese Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste wurde entworfen, um zusammen mit der Armeeliste des Königreichs Bretonia aus Warhammer: The Old World – Strahlende Heere und den Abschnitten „Einheiten bilden“ und „Warhammer-Armeen“ aus dem Regelbuch für Warhammer: The Old World verwendet zu werden.



Wenn du eine Armee der Bretonischen Exilanten in Warhammer: The Old World einsetzen möchtest, kannst du beim Schreiben deiner Aufmarschliste die Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste unten statt der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste in Strahlende Heere verwenden. Auf den folgenden Seiten findest du neue Profile und Regeln für bestimmte Modelle deiner Armee, die die einzigartigen Einheiten einer Armee der Bretonischen Exilanten darstellen:

### Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste

#### Charaktermodelle

Bis zu 50 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 0-1 Baron pro 1.000 Punkte
- 0-1 Maid
- Paladine, Ausgestoßene Zauberer und Korporale

#### Kern

Mindestens 25 % des Punktwerts deiner Armee müssen ausgegeben werden für:

- 1+ Einheiten Ritter des Königs zu Fuß und/oder Berittene Ritter des Königs
- 1+ Einheiten Freisassengarde und/oder Bogenschützen
- 0-1 Einheit Fahrende Ritter pro 1.000 Punkte
- Landsknechte und Berittene Freisassen

#### Elite

Bis zu 33 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Knappen und Pegasusritter
- 0-1 Einheit Gralspilger pro 1.000 Punkte



#### Selten

Bis zu 33 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Questritter und Briganten der Grenzgrafschaften
- 0-1 Feldtrebuchet pro 1.000 Punkte
- 0-1 Bombe der Grenzgrafschaften pro 1.000 Punkte

#### Söldner

Bis zu 25 % des Punktwerts deiner Armee können für Söldner ausgegeben werden, darunter:

- Freischärler-Milizen und Imperiale Bogenschützen (siehe die Armeeliste des Imperiums der Menschen auf Seite 59 in Strahlende Heere)

*Beachte, dass Söldner-Einheiten aus anderen Armeelisten die Sonderregel Söldner erhalten und sie den Regeln für Rüpelhafte Söldner auf Seite 279 des Regelbuchs von Warhammer: The Old World unterliegen.*

#### Armeestandartenträger

Ein einzelner Paladin deiner Armee kann ohne zusätzliche Kosten zu deinem Armeestandartenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den Punkten, die er für gewöhnlich für Magische Gegenstände ausgeben kann, kann ein Armeestandartenträger eine einzelne Magische Standarte ohne Punktebegrenzung erwerben.

#### Magische Gegenstände

Jedes Modell in dieser Armee, das die Option hat, Magische Gegenstände zu erwerben, kann Magische Gegenstände von der Liste der allgemeinen Magischen Gegenstände oder von der Liste der Magischen Gegenstände des Königreichs Bretonia erwerben.



# SONDERREGELN DER BRETONISCHEN EXILANTEN

Auf dieser Seite findest du eine vollständige Beschreibung aller Armeesonderregeln, die für eine Armee gelten, für deren Zusammenstellung die Berühmte-Armee-Zusammenstellungsliste der Bretonischen Exilanten verwendet wurde. Diese gelten zusätzlich zu den Sonderregeln des Königreichs Bretonia auf Seite 108 in Strahlende Heere. Im Falle von Widersprüchen haben die Sonderregeln unten Vorrang gegenüber den Sonderregeln des Königreichs Bretonia.

## Verbannte Herren

Obwohl diese einst vornehmen Ritter und Fürsten aus den Ländern Bretonias verbannt wurden, streben viele danach, ihr Exil zu beenden und ins Licht der Herrin zurückzukehren.

Barone und Paladine in einer Armee der Bretonischen Exilanten können kein Gralsgelübde haben. Allerdings können die folgenden Charaktermodelle und Einheiten das Rittergelübde kostenlos durch das Exilantengelübde ersetzen:

- Baron oder Paladin
- Ritter des Königs zu Fuß
- Fahrender Ritter
- Berittener Ritter des Königs
- Pegasusritter

## Das Exilantengelübde

„... Auch wenn meine Zeit in den Ländern der Herrin zu Ende geht, endet mein Dienst an ihr nicht. Durch meine Hand und ihre Gnade soll meine Ehre wiederhergestellt werden, selbst wenn dies meine letzte Queste in diesem Leben sein sollte...“

Das Exilantengelübde ist ein ritterliches Gelübde, wie auf Seite 108 von Strahlende Heere beschrieben. Ein Modell mit diesem ritterlichen Gelübde hat die Sonderregeln *Unnachgiebig* und *Veteranen*. Außerdem muss ein Modell mit diesem ritterlichen Gelübde keinen Paniktest ausführen, wenn eine befreundete Einheit mit der Sonderregel *Gesindel* oder *Bauernvolk* innerhalb von 6 Zoll zerstört wird oder wenn eine befreundete Einheit mit der Sonderregel *Gesindel* oder *Bauernvolk* durch es flieht.



## Wiedererlangte Ehre

Die aus Bretonia Verbannten wissen, dass sie durch Taten und nicht durch Gebete wieder die Gunst der Herrin erlangen können.

Eine Armee der Bretonischen Exilanten kann zu Beginn des Spiels nicht um den Segen der Herrin beten. Wenn jedoch eine Einheit mit der Sonderregel *Segen der Herrin* eine Durchbrechenbewegung ausführt oder während einer Angriffsbewegung oder Verfolgungsbewegung in Kontakt mit einer fliehenden Einheit kommt, erhält jene Einheit sofort die Vorteile der Sonderregel *Segen der Herrin*, als hätte sie zu Beginn des Spiels gebetet. Außerdem erhält ein Charaktermodell mit der Sonderregel *Segen der Herrin*, sollte es ein feindliches Charaktermodell in einer Herausforderung töten, sofort die Vorteile der Sonderregel *Segen der Herrin*.

Sollten jedoch die Vorteile der Sonderregel *Segen der Herrin* während eines Spiels verloren gehen, können sie auf diese Art nicht wiedererlangt werden.



„Kommt das Böse an diesem schönen Tag? Wenn dem so ist, kommt es durch raue Länder, aber es sind Länder, die ich für mich beanspruche, und ich heiße es hier nicht willkommen! Wenn dieses Böse denkt, wir wären an diesem kargen Ort schwach, wird es entdecken, dass die Blume Bretonias, wenn sie in ausgedorrter Erde wächst, Dornen trägt!“

Sir Cecil Gastonne,  
der Wyrmtöter



# DAS KÖNIGREICH BRETONIA

## HEILIGE KREUZRITTER

**D**iese Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste wurde entworfen, um zusammen mit der Armeeliste des Königreichs Bretonia aus Warhammer: The Old World – Strahlende Heere und den Abschnitten „Einheiten bilden“ und „Warhammer-Armeen“ aus dem Regelbuch für Warhammer: The Old World verwendet zu werden.



Wenn du eine Armee der Heiligen Kreuzritter in Warhammer: The Old World einsetzen möchtest, kannst du beim Schreiben deiner Aufmarschliste die Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste unten statt der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste in Strahlende Heere verwenden. Auf den folgenden Seiten findest du neue Profile und Regeln für bestimmte Modelle deiner Armee, die die einzigartigen Einheiten einer Armee der Heiligen Kreuzritter darstellen:

### Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste

#### Charaktermodelle

Bis zu 50 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 0-1 Herzog
- 0-1 Baron oder Dame pro 1.000 Punkte
- 1+ Paladin
- Maiden und Korporale

#### Kern

Mindestens 33 % des Punktwerts deiner Armee müssen ausgegeben werden für:

- 1+ Einheiten Fahrender Ritter pro 1.000 Punkte
- 0-1 Einheit Gralspilger kann als Kern-Auswahl gewählt werden
- Ritter des Königs zu Fuß, Knappen und Berittene Ritter des Königs

#### Elite

Bis zu 50 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Landsknechte, Bogenschützen, Gralspilger, Questritter und Pegasusritter



#### Selten

Bis zu 33 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Gralsritter und Berittene Freisassen
- 0-1 Feldtrebuchet

#### Söldner

Bis zu 25 % des Punktwerts deiner Armee können für Söldner ausgegeben werden, darunter:

- Ritter des Imperiums und Ritter des Inneren Zirkels (siehe die Armeeliste des Imperiums der Menschen auf Seite 64 & 65 in Strahlende Heere)

*Beachte, dass Söldner-Einheiten aus anderen Armeelisten die Sonderregel Söldner erhalten und sie den Regeln für Rüpelhafte Söldner auf Seite 279 des Regelbuchs von Warhammer: The Old World unterliegen.*

#### Armeestandartenträger

Ein einzelner Paladin deiner Armee kann ohne zusätzliche Kosten zu deinem Armeestandartenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den Punkten, die er für gewöhnlich für Magische Gegenstände ausgeben kann, kann ein Armeestandartenträger eine einzelne Magische Standarte ohne Punktebegrenzung erwerben.

#### Magische Gegenstände

Jedes Modell in dieser Armee, das die Option hat, Magische Gegenstände zu erwerben, kann Magische Gegenstände von der Liste der allgemeinen Magischen Gegenstände oder von der Liste der Magischen Gegenstände des Königreichs Bretonia erwerben.



# SONDERREGELN DER HEILIGEN KREUZRITTER

**A**uf dieser Seite findest du eine vollständige Beschreibung aller Armeesonderregeln, die für eine Armee gelten, für deren Zusammenstellung die Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste der Heiligen Kreuzritter verwendet wurde. Diese gelten zusätzlich zu den Sonderregeln des Königreichs Bretonia auf Seite 108 von Strahlende Heere. Im Falle von Widersprüchen haben die Sonderregeln unten Vorrang gegenüber den Sonderregeln des Königreichs Bretonia.

## Ritter auf Kreuzzug

*Wenn sich edle Ritter in großer Zahl versammeln, um einen Kreuzzug oder Heiligen Krieg zu führen, werden sie von einem religiösen Eifer erfasst und legen der Herrin des Sees gegenüber neue Gelübde ab.*

In einer Armee der Heiligen Kreuzritter erhalten die folgenden Charaktermodelle und Einheiten die Sonderregel *Eifer des Kreuzritters*. Außerdem können die folgenden Charaktermodelle und Einheiten, die das Rittergelübde haben, jenes kostenlos durch das Kreuzrittergelübde ersetzen:

- Baron oder Paladin
- Ritter des Königs zu Fuß
- Gralspilger
- Fahrende Ritter
- Berittene Ritter des Königs
- Questritter
- Gralsritter
- Pegasusritter
- Berittene Freisassen

## Eifer des Kreuzritters

*Die tapferen Verteidiger Bretonias stürmen, erfüllt von einem brennenden Eifer, auf den Feind zu und ihre Kampfeslust lässt sie große Strecken zurücklegen.*

Eine Einheit mit dieser Sonderregel erhöht ihre maximal mögliche Angriffsreichweite um 1 Zoll und wenn sie einen Angriffswurf ausführt, kannst du einen Modifikator von +1 auf das Ergebnis anwenden. Außerdem erhält eine Einheit mit dieser Sonderregel die Sonderregel *Ungestüm*.

## Kreuzrittergelübde

*„... weit über die Grenzen des schönen Bretonias hinaus in das Nest meines Feindes zu ziehen. Den Kampf zu den Feinden der Herrin des Sees zu tragen, gleich wo sie lauern mögen. Dies ist mein heiliges Gelübde ...“*

Das Kreuzrittergelübde ist ein ritterliches Gelübde, wie auf Seite 108 in Strahlende Heere beschrieben. Ein Modell mit diesem ritterlichen Gelübde hat die Sonderregel *Veteranen*. Außerdem muss ein Modell mit diesem ritterlichen Gelübde keinen Paniktest ausführen, wenn eine befreundete Einheit mit der Sonderregel *Bauernvolk* innerhalb von 6 Zoll zerstört wird oder wenn eine befreundete Einheit mit der Sonderregel *Bauernvolk* durch es flieht.

Einer Einheit mit diesem ritterlichen Gelübde kann sich kein Charaktermodell mit der Sonderregel *Bauernvolk* anschließen. Ein Charaktermodell mit diesem ritterlichen Gelübde kann sich keiner Einheit mit der Sonderregel *Bauernvolk* anschließen.

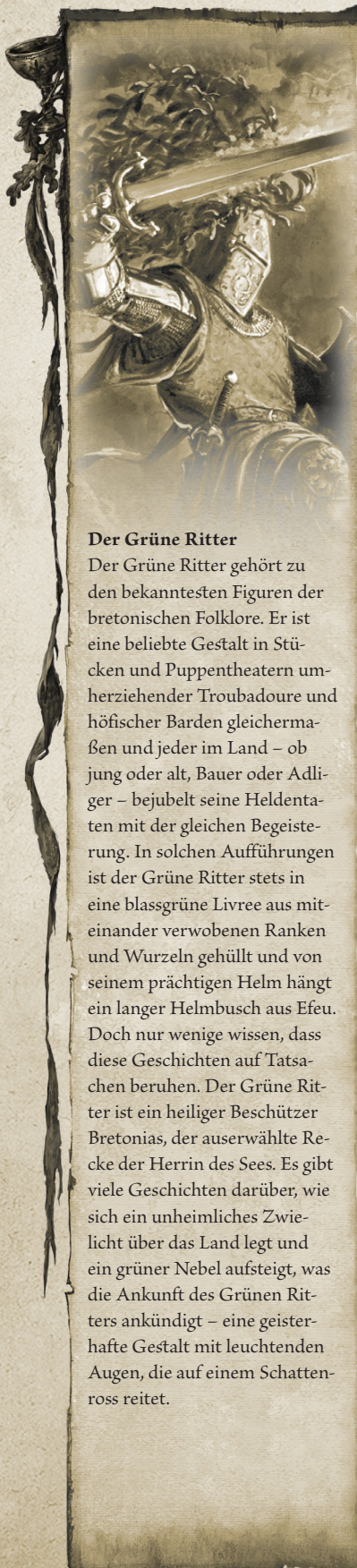
## Die Sporen verdienen

*Während eines Heiligen Kreuzzugs verfolgen fahrende Ritter den Feind mit großem Eifer, denn sie wollen Trophäen sammeln, die ihre ritterliche Macht zeigen und ihre Heldentaten bezeugen.*

Jede feindliche Standarte, die durch eine Einheit Fahrender Ritter beansprucht wird, ist als Kriegstrophäe 100 Siegespunkte wert. Zusätzlich darf eine Einheit Fahrender Ritter, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um ein befreundetes Modell mit einem Gralsgelübde oder mindestens einem Fürsten von Bretonia befindet, alle Trefferwürfe mit einer natürlichen 1 als Ergebnis wiederholen.







### Der Grüne Ritter

Der Grüne Ritter gehört zu den bekanntesten Figuren der bretonischen Folklore. Er ist eine beliebte Gestalt in Stücken und Puppentheatern umherziehender Troubadoure und höfischer Barden gleichermaßen und jeder im Land – ob jung oder alt, Bauer oder Adliger – bejubelt seine Heldentaten mit der gleichen Begeisterung. In solchen Aufführungen ist der Grüne Ritter stets in eine blassgrüne Livree aus miteinander verwobenen Ranken und Wurzeln gehüllt und von seinem prächtigen Helm hängt ein langer Helmbusch aus Efeu. Doch nur wenige wissen, dass diese Geschichten auf Tatsachen beruhen. Der Grüne Ritter ist ein heiliger Beschützer Bretonias, der auserwählte Recke der Herrin des Sees. Es gibt viele Geschichten darüber, wie sich ein unheimliches Zwielicht über das Land legt und ein grüner Nebel aufsteigt, was die Ankunft des Grünen Ritters ankündigt – eine geisterhafte Gestalt mit leuchtenden Augen, die auf einem Schattenross reitet.

## Der Grüne Ritter

Der Grüne Ritter darf in jede Armee des Königreichs Bretonia aufgenommen werden, die mit einer beliebigen Armeezusammenstellungsliste zusammengestellt wurde. Er muss wie hier angegeben eingesetzt werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Der Grüne Ritter	-	7	3	4	4	4	6	4	9	275
Das Schattenross	8	4	-	4	-	-	4	1	-	-

**Truppentyp:** Schwere Kavallerie (Charaktermodell mit Eigenname)

**Basegröße:** 30 x 60 mm

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung:**

- **Der Grüne Ritter:** Die Klinge des Leids (siehe gegenüber), Schwere Rüstung und Schild
- **Das Schattenross:** Eisenbeschlagene Hufe (zählt als eine Handwaffe) und Rossharnisch

**Sonderregeln:** Durch Deckung bewegen, Einzelgänger, Entsetzen, Gesegneter Ritter, Hüter der Heiligen Stätten, Immun gegen Psychologie, Instabil, Körperlos, Sammelruf, Unerschütterlich, Unsterblich

### Unsterblich

*Der Grüne Ritter ist ein übernatürliches Wesen von großer Macht. Sollte er von einem Feind besiegt werden, löst er sich in Luft auf, um ein weiteres Mal aufzutauchen und in die Schlacht zurückzukehren.*

Wenn der Grüne Ritter seinen letzten Lebenspunkt verliert, wird er wie üblich aus dem Spiel entfernt, aber nicht getötet. Der ihn kontrollierende Spieler kann während einer beliebigen seiner Unterphasen „Beginn des Zuges“, in denen er sich nicht auf dem Schlachtfeld befindet, versuchen, ihn mit der Sonderregel *Hüter der Heiligen Stätten* zu erwecken (wie gegenüber beschrieben). Aber jedes Mal, wenn der Grüne Ritter getötet wird, wird er geschwächt und erleidet einen Modifikator von -1 auf den Würfelwurf, mit dem versucht wird, ihn zu erwecken, und einen Modifikator von -1 auf seinen Lebenspunktwert (bis zu einem Minimum von 1).

*Beachte, dass der gegnerische Spieler nur Siegespunkte für den Grünen Ritter erzielen kann, wenn er sich am Ende des Spiels nicht auf dem Schlachtfeld befindet.*





## Gesegneter Ritter

Der Grüne Ritter ist der ewige Champion der Herrin des Sees und ihr Segen schützt ihn unaufhörlich vor den Waffen ihrer Feinde.

Der Grüne Ritter hat 5+ Rettung gegen alle erlittenen Verwundungen.

## Hüter der Heiligen Stätten

Der Grüne Ritter taucht überraschend vor seinen Feinden auf, indem er aus dem Stamm uralter Bäume hervorbricht oder stürmisch aus stillen Seen oder tosenden Wasserfällen hervorgaloppiert.

Der Grüne Ritter wird nicht während der Aufstellung auf dem Schlachtfeld platziert – er ruht, bis er während des Spiels erweckt wird. Während einer beliebigen deiner Unterphasen „Beginn des Zuges“, in der sich der Grüne Ritter nicht auf dem Schlachtfeld befindet (selbst wenn er während des vorherigen Zuges als Verlust aus dem Spiel entfernt wurde), kannst du versuchen, ihn zu erwecken, indem du einen W6 wirfst. Bei einem Ergebnis von 1-2 ruht er weiterhin mindestens bis zu deinem nächsten Zug. Bei einem Ergebnis von 3+ erwacht der Grüne Ritter. Wenn der Grüne Ritter bis zu Beginn von Runde 5 noch nicht erweckt wurde, erwacht er automatisch.

Wenn der Grüne Ritter erwacht, kann er vollständig innerhalb eines beliebigen „natürlichen“ Geländestücks irgendwo auf dem Schlachtfeld platziert werden. Für die Zwecke dieser Regel zählen jeder Wald und jedes schwierige oder gefährliche Gelände (wie auf Seite 269 des Regelbuchs von Warhammer: The Old World beschrieben) als „natürliches“ Geländestück. Bauwerke wie zum Beispiel Mauern oder Gebäude zählen nicht als „natürlich“. Bevor das Spiel beginnt, sollten sich die Spieler darauf einigen, welche Geländestücke natürlich sind und welche nicht.

Zusätzlich kannst du den Grünen Ritter, wenn er sich vollständig in einem natürlichen Geländestück befindet und nicht in den Nahkampf verwickelt ist, während der Unterphase „Restliche Bewegungen“, anstatt ihn normal zu bewegen, vom Schlachtfeld entfernen und so wieder aufstellen, dass er sich vollständig in einem anderen natürlichen Geländestück irgendwo auf dem Schlachtfeld befindet. Der Grüne Ritter kann sich während dieser Bewegungsphase nicht erneut bewegen.

Beachte, dass der Grüne Ritter die 1-Zoll-Regel einhalten muss, wenn er in einem natürlichen Geländestück erscheint. Der Grüne Ritter kann also nicht innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit platziert werden.

## Die Klinge des Leids

Die Klinge des Leids ist ein Schwert von großem Gewicht, das unheimlich leuchtet. In der Schlacht führt der Grüne Ritter sie mit erstaunlicher Kraft und großem Geschick.

Die Klinge des Leids	R	S	DS	Sonderregeln
Schnelle Schläge	Nahkampf	S	-1	Magische Attacken, Zusatzattacken (W6)
Tödliche Hiebe	Nahkampf	S+2	-1	Magische Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (2), Rüstungsfluch (1)

**Anmerkung:** Die Klinge des Leids hat zwei Profile. Du musst zu Beginn jeder Nahkampfrunde wählen, welches der Träger verwendet.

## Charaktermodell mit Eigenname



### Der Champion der Herrin

Der Grüne Ritter ist der auserwählte Champion der Herrin des Sees und der geschworene Beschützer ihrer heiligen Stätten. Er erscheint oft einsamen Questrittern, die sich in den tiefen Wäldern Bretonias verirrt haben, und fordert sie im Namen der Herrin heraus und prüft ihren Wert. Jene, die seiner geisterhaften Gestalt einen tödlichen Treffer versetzen können, berichten davon, dass sich sein Körper wie Nebel im Wind auflöst und sich die Landschaft selbst verändert, um einen Pfad freizugeben, der sie zum Abschluss ihrer Queste und zu einer Audienz mit der Herrin selbst führt.

Zu anderen Zeiten erscheint er mitten in einer Schlacht, wobei er aus einem Hain hervorbricht oder wild aus dem Nebel hervorgaloppiert, der noch über einem stillen See liegt. In solchen Zeiten eilt er den Verteidigern Bretonias zur Hilfe und kämpft erbittert an der Seite der Ritter des Königs, nur um nach gewonnener Schlacht zu verschwinden.



## Sir Cecil Gastonne, Der Wyrmtöter

Sir Cecil Gastonne ist ein Baron. Er darf in jede Armee des Königreichs Bretonia aufgenommen werden, die mit einer beliebigen Armeezusammenstellungsliste zusammengestellt wurde, die diese Option enthält. Er muss wie hier angegeben eingesetzt werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Sir Cecil Gastonne	4	7	3	4	4	3	5	4	9	165

- Truppentyp:** Reguläre Infanterie (Charaktermodell mit Eigenname)  
**Basegröße:** 25 x 25 mm  
**Einheitengröße:** 1  
**Ausrüstung:** Ende der Trauer (siehe unten), Drachenhautmantel (siehe unten), Schwere Rüstung und Schild  
**Sonderregeln:** Der Wyrmtöter, Das Exilantengelübde, Sammelruf, Segen der Herrin

### Der Wyrmtöter

*Die Taten des Wyrmtöters sind nicht nur in den Ländern Bretonias bekannt, sondern auch unter seinen Feinden.*

Wenn Sir Cecil Gastonne während einer beliebigen Nahkampfphase ein feindliches Modell mit dem Truppentyp „Monströse Infanterie“, „Monströse Kavallerie“, „Monströse Kreatur“ oder „Kampfkoloss“ tötet, erhält er für den Rest des Spiels die Sonderregel *Entsetzen*.

### Drachenhautmantel

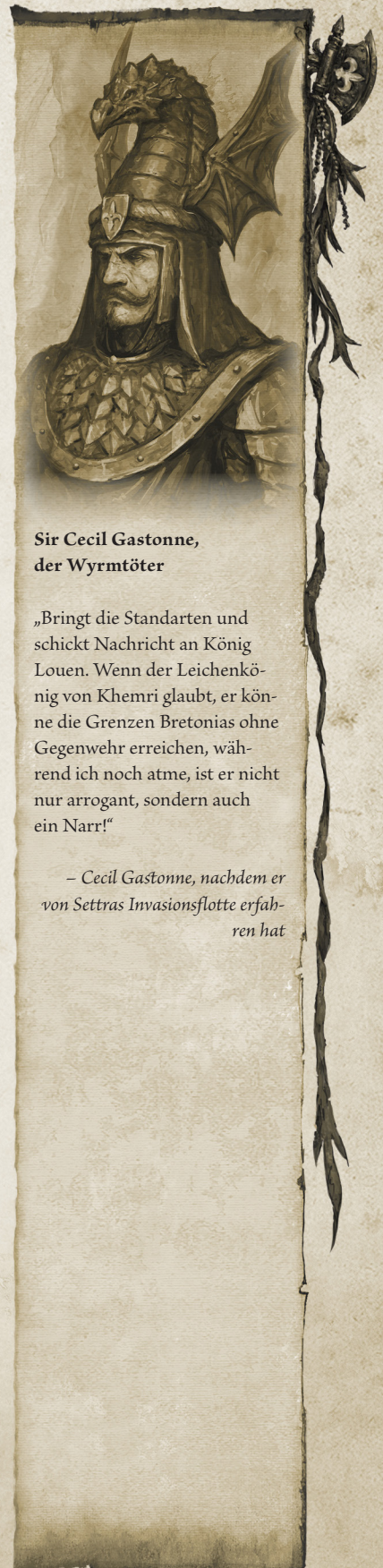
*Nachdem er den Drachen Norndrak den Tyrannen getötet hatte, ließ er aus der Haut der Kreatur einen Mantel fertigen, der für gewöhnliche Waffen angeblich beinahe undurchdringlich ist und selbst starke Flammen abhalten kann.*

Der Durchschlagswert von sämtlichen nicht-magischen Waffen, mit denen Sir Cecil attackiert wird, wird um 2 verschlechtert. Zusätzlich ist Sir Cecil immun gegen die Sonderregeln *Todesstoß* und *Multiple Lebenspunktverluste (X)*. Wenn er eine nicht verhinderte Verwundung durch eine Attacke mit einer dieser Sonderregeln erleidet, verliert er einen einzelnen Lebenspunkt. Außerdem hat Sir Cecil 3+ Rettung gegen alle erlittenen Verwundungen, die durch eine Attacke mit der Sonderregel *Flammenattacken* verursacht wurde.

### Ende der Trauer

*Diese magische Axt hat allen Arten von Monstern das Ende gebracht, egal ob Mensch oder Tier.*

	R	S	DS	Sonderregeln
Ende der Trauer	Nahkampf	S+1	-1	Magische Attacken, Monsterjäger, Multiple Lebenspunktverluste (2)



### Sir Cecil Gastonne, der Wyrmtöter

„Bringt die Standarten und schickt Nachricht an König Louen. Wenn der Leichenkönig von Khemri glaubt, er könne die Grenzen Bretonias ohne Gegenwehr erreichen, während ich noch atme, ist er nicht nur arrogant, sondern auch ein Narr!“

– Cecil Gastonne, nachdem er von Settras Invasionsflotte erfahren hat



## Lady Élisse Duchaard

Lady Élisse Duchaard ist eine Dame. Sie darf in jede Armee des Königreichs Bretonia aufgenommen werden, die mit einer beliebigen Armeezusammenstellungsliste zusammengestellt wurde, die diese Option enthält. Sie muss wie hier angegeben eingesetzt werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Lady Élisse Duchaard	-	4	3	3	4	5	3	2	8	225
Ariandir	10	4	-	4	-	-	5	2	-	-

**Truppentyp:** Monströse Kavallerie (Charaktermodell mit Eigennamen)

**Basegröße:** 40 x 60 mm

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung:**

- **Lady Élisse Duchaard:** Handwaffe, Kelch von Brionne (siehe unten) und der Stab der Elemente (siehe unten)
- **Ariandir:** Hufe und Horn (zählt als eine Handwaffe)

**Magic:** Lady Élisse Duchaard ist eine Zauberin der Stufe 3. Sie kennt Zauber aus der Lehre des Elementarismus.

**Sonderregeln:** Arkane Rückkopplung, Aura der Herrin, Bezaubernde Aura, Gegenangriff, Lehre der Herrin, Magische Attacken, Magieresistenz (-2), Rüstungsfluch (2, nur Ariandir), Schild der Herrin, Schnelle Bewegung, Segen der Herrin, Stampfattacken (1), Zähne Haut(1)

### Arkane Rückkopplung

Lady Élisse ist bewandert in der Kunst der Schutzmagie und kann schädliche Zauber mit Leichtigkeit auf jene zurückwerfen, die ihren Verbündeten schaden wollen.

Lady Élisse kann einen Modifikator von +1 auf alle ihre Bannwürfe anwenden. Zusätzlich wird der Zauber, wenn sie bei einem Bannwurf einen natürlichen Pasch würfelt (mit Ausnahme eines 1er-Paschs), aufgelöst und der Zaubernde verliert sofort einen einzelnen Lebenspunkt.

### Kelch von Brionne

Dieses goldene Relikt raubt jenen Kraft, die den Dienern der Herrin schaden wollen.

Solange sich feindliche Charaktermodelle in Befehlsreichweite dieses Modells befinden, erleiden sie einen Modifikator von -2 auf ihren Moralwert (bis zu einem Minimum von 2), wenn sie versuchen, eine Sonderregel oder einen Magischen Gegenstand zu verwenden, für die ein Moralwerttest erforderlich ist (zum Beispiel *Sammelruf*).

### Der Stab der Elemente

Dieser knorrige Stab aus Holz dient zur Kanalisierung der Winde der Magie und ermöglicht Lady Élisse, die Macht der Elemente besser herbeizurufen.

Wenn du möchtest, kann Lady Élisse zwei ihrer zufällig ermittelten Zauber ablegen (statt wie üblich einen) und stattdessen zwei Grundzauber aus der Lehre des Elementarismus und/oder der Lehre der Herrin erhalten.



Lady Élisse Duchaard

„Solange Euer Glaube an die Herrin stark bleibt, habt ihr keinen Grund zur Sorge. Und nun geht und streckt jene nieder, die das schöne Bretonia verheeren wollen!“

–Lady Élisse bei der Schlacht um die Zitadelle Bouelia



## Charaktermodell



### Ausgestoßene Zauberer

Überall in der Alten Welt gibt es jene, die die mystischen Künste im Geheimen praktizieren und ihr magisches Können und arkanes Wissen vor ihren Nachbarn verborgen halten und vorgeben, weise Gelehrte oder studierte Mediziner zu sein. Solche Vorsicht ist klug, denn in vielen Regionen ist das Ausüben von Magie verboten und Zauberer werden oft von ignoranten Amtsrichtern verurteilt oder von fanatischen Priestern verfolgt. Daher finden sich viele Ausgestoßene Zauberer an den Rändern der Zivilisation wieder, da sie vom wütenden Pöbel aus ihrer Heimat vertrieben wurden. Solche Flüchtlingen suchen oft an den Höfen von aus fernen Ländern ins Exil gegangenen Adligen Zuflucht und bieten ihnen ihre Dienste als Berater an. Diese Zauberer werden oft freudig aufgenommen, denn sie verfügen über wertvolles Wissen über die seltsamen und fremden Lande, in denen sich solch verstoßene Adlige notgedrungen niederlassen müssen.

## Ausgestoßene Zauberer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Ausgestoßener Zauberer	4	3	3	3	3	2	3	1	7	45

**Truppentyp:** Reguläre Infanterie (Charaktermodell)

**Basegröße:** 25 x 25 mm

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung:** Handwaffe

**Magie:** Ein Ausgestoßener Zauberer ist ein Zauberer der Stufe 1. Jeder Ausgestoßene Magier kennt Zauber aus einer der folgenden Magielehren:

- Dämonologie
- Elementarismus
- Illusion
- Kampfmagie
- Nekromantie
- Schwarze Magie

### Optionen:

- Kann beritten sein (mit einem Schlachtross als Reittier).....+12 Punkte
- Ein Ausgestoßener Zauberer kann:
  - ein Zauberer der Stufe 2 sein.....+30 Punkte
  - ein Zauberer der Stufe 3 sein.....+60 Punkte
- Magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von.....75 Punkten

**Sonderregeln:** Magische Attacken, Magieresistenz (-1), Ungelernter Arkanist

### Ungelernter Arkanist

*Viele Ausgestoßene Zauberer sind in den arkanen Künsten nur unzureichend ausgebildet. Daher droht ihnen große Gefahr, wenn ihre Zauber fehlschlagen.*

Wenn ein Zauberer mit dieser Sonderregel auf der Kontrollverlusttabelle würfeln muss, muss er einen zusätzlichen W6 werfen und das höchste Ergebnis ablegen.

## Schlachtross

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Schlachtross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	+12

**Truppentyp:** Leichte Kavallerie

**Basegröße:** 25 x 50 mm

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung:** Eisenbeschlagene Hufe (zählt als eine Handwaffe)

**Sonderregeln:** Schnelle Bewegung, Wendige Kavallerie





## Freisassengarde

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Freisassengardist	4	3	3	3	3	1	3	1	6	5
Voigt	4	3	3	3	3	1	3	2	6	+6
Gralsmönch	4	3	2	3	3	1	2	2	6	+7

**Truppentyp:** Reguläre Infanterie

**Basegröße:** 25 x 25 mm

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Handwaffen, Leichte Rüstung und Schilde

### Optionen:

- Die gesamte Einheit muss eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Hellebarden .....kostenlos
  - Stangenwaffen (siehe unten).....+1 Punkt pro Modell
  - Stoßspeere.....kostenlos
- Jede Einheit kann:
  - ein Modell zu einem Voigt (Champion) aufwerten.....+6 Punkte pro Einheit
  - ein Modell zu einem Gralsmönch aufwerten (siehe unten).....+7 Punkte pro Einheit
  - ein Modell zu einem Standartenträger aufwerten.....+6 Punkte pro Einheit
  - ein Modell zu einem Musiker aufwerten.....+6 Punkte pro Einheit
  - eine Magische Standarte erwerben im Wert von bis zu.....25 Punkten
- Ein Gralsmönch kann mit einem Heiligen Triptychon ausgerüstet sein.....+25 Punkte

**Sonderregeln:** Bauernvolk, Geschlossene Ränge, Horde, Kriegerschar, Schildwall, Veteranen

### Gralsmönch

*Für jene Diener der Herrin, die fern von Bretonia im Exil leben, ist der Anblick eines Gralsmönchs in ihren Reihen mehr als willkommen.*

Ein Gralsmönch ist ein Kommandoabteilungsmodell, das allen Regeln für einen Champion folgt. In anderen Worten: Eine Einheit, die sowohl einen Voigt als auch einen Gralsmönch enthält, enthält zwei Champions.

### Heiliges Triptychon

*Selbst fernab ihrer Heimat schöpfen die einfachen Soldaten Bretonias in der Gegenwart heiliger Reliquien großen Mut.*

Eine Einheit, die ein mit Heiligem Triptychon ausgerüstetes Modell enthält, erhält die Sonderregel *Unnachgiebig*.

Stangenwaffe	R	S	DS	Sonderregeln
Einhandig	Nahkampf	S	-	Tiefgestaffelter Kampf
Beidhändig	Nahkampf	S+1	-1	Zweihändig geführt

**Anmerkung:** Eine Stangenwaffe hat zwei Profile. Du musst zu Beginn der ersten Nahkampfrunde entscheiden, welches Profil die Einheit verwendet (also in der ersten Runde des Nahkampfes, die nach einem Angriff ausgetragen wird). Ein Modell mit einer Stangenwaffe kann in einem Zug, in dem es angegriffen hat, keine Unterstützungsangriffe ausführen.

### Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Bretonische Landsknechte, die in den farbenprächtigen Uniformen ihres Herrn bemalt sind statt in den Lumpen des Bauernvolks oder mit Teilen aus anderen Bausätzen aufgepeppt sind, sind ideal, um die Freisassengarde darzustellen.

## Infanterie



### Freisassengarde

Auch wenn er verbannt wurde, kann ein Baron sein Leben im Exil in Begleitung vieler treuer Ritter beginnen. Doch der Zahn der Zeit, stete Mühsal und tödliche Konflikte, die ein Exilant ertragen muss, können ihren Tribut fordern. Daher verlassen sich ausgestoßene Adlige immer mehr auf Soldaten von niederer Geburt, um die Reihen ihres Gefolges zu füllen. Von den bäuerlichen Landsknechte, die einen verbannten Fürsten in neue Länder begleiten, können jene, die durchhalten, Notlagen überleben und im Krieg ihre Treue und ihren Mut beweisen, mit dem Rang eines Freisassengardisten belohnt werden. Diese erfahrenen Soldaten haben das erhalten, was beim bretonischen Bauernvolk den höchsten Wert hat – ein gewisses Maß an Respekt von ihrem Herrn und den Rittern, an deren Seite sie kämpfen.



## Infanterie



### Gesetzlose & Briganten

Die Grenzgrafschaften sind ein wildes und gesetzloses Land und Heimat für Ausgestoßene und Exilanten, gefallene Adlige und gescheiterte Politiker aus allen Winkeln der Alten Welt. Diese unbedeutenden Herrscher kommen in der Hoffnung, ein neues Leben zu beginnen und das wiederzuerlangen, was sie verloren haben – Macht, Reichtum, Einfluss –, in dieses Gebiet am Rand der Zivilisation.

Aber es kommen nicht nur die Großen und Guten in Schande in die Grenzgrafschaften; Geächtete und Briganten strömen hierher, um die Gesetzlosigkeit in dieser Region auszunutzen, die vor allem für ihre stets wechselnden Herrscher und Regierungen bekannt ist. Diese Diebe und Vagabunden blühen in solch einer instabilen Umgebung auf, lauern den Schwachen und Gebrechlichen auf und verdingen sich als Söldner für die Reichen und Starken.

## Briganten der Grenzgrafschaften

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Brigant	4	3	3	3	3	1	3	1	6	4
Rädelsführer	4	3	3	3	3	1	3	2	7	+7

**Truppentyp:** Reguläre Infanterie  
**Basegröße:** 25 x 25 mm  
**Einheitengröße:** 10+  
**Ausrüstung:** Handwaffen und Leichte Rüstung

### Optionen:

- Jedes Modell in der Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
  - zusätzliche Handwaffe .....+2 Punkte pro Modell
  - Schild.....+1 Punkt pro Modell
- Jedes Modell in der Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Pistole.....+2 Punkte pro Modell
  - Donnerbüchse (siehe unten).....+4 Punkte pro Modell
  - Armbrust.....+3 Punkte pro Modell
- Jede Einheit kann:
  - ein Modell zu einem Rädelsführer aufwerten (Champion) .....+7 Punkte pro Einheit
  - ein Modell zu einem Standartenträger aufwerten.....+5 Punkte pro Einheit
  - ein Modell zu einem Musiker aufwerten.....+5 Punkte pro Einheit
- Ein Rädelsführer kann Magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von 50 Punkten
- 0-1 Einheit pro 1.000 Punkte kann:
  - die Sonderregel *Offene Ränge* durch *Geschlossene Ränge* ersetzen.....kostenlos
  - die Sonderregel *Offene Ränge* durch *Plänkler* ersetzen.....kostenlos
- Eine Einheit Plänkler kann eine der folgenden Sonderregeln erhalten:
  - *Überfall* .....+2 Punkte pro Modell
  - *Kundschafter* .....+1 Punkt pro Modell

**Sonderregeln:** Gesindel, Horde, Kriegerschar, Offene Ränge, Ungestüm, Zusammengewürfelter Haufen

	R	S	DS	Sonderregeln
Donnerbüchse	12"	3	-1	Mehrfache Schüsse (W3), Salvenfeuer

**Anmerkung:** Ein mit einer Donnerbüchse bewaffnetes Modell erleidet keine negativen Modifikatoren für das Schießen auf lange Reichweite, für das Verwenden der Sonderregel *Mehrfache Schüsse (W3)* oder während der *Angriffsreaktion Stehen und Schießen*.

### Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Sowohl Bretonische Landsknechte als auch Milizionäre des Imperiums, die in den heraldischen Farben ihres Auftraggebers bemalt sind oder mit Teilen aus anderen Bausätzen aufgepeppt sind, sind ideal, um die Briganten der Grenzgrafschaften darzustellen.





## Bombarde der Grenzgrafschaften

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Bombarde	-	-	-	-	7	3	-	-	-	100
Besatzung	4	3	3	3	3	3	3	3	7	-

**Truppentyp:** Kriegsmaschine  
**Basegröße:** 50 x 50 (Kriegsmaschine), 25 x 25 (Besatzung)  
**Einheitengröße:** 1  
**Ausrüstung:** Bombarde (siehe unten), Handwaffen und Leichte Rüstung  
**Sonderregeln:** Gesindel, Plänkler

	R	S	DS	Sonderregeln
Bombarde	48"	8	-3	Bewegen oder Schießen, Kanonenbeschuss, Multiple Lebenspunktverluste (W3+1), Rüstungsfluch (2), Unhandlich

**Anmerkung:** Diese Waffe schießt wie eine Kanone, gemäß der Sonderregel Kanonenbeschuss. Diese Waffe verwendet die Fehlfunktionstabelle für Bombarden.

### Fehlfunktionstabelle für Bombarden

#### W6 Ergebnis

- 1 **Zerstört:** Mit lautem Getöse explodiert die Waffe und hinterlässt nicht viel mehr als einen Krater im Boden, über dem schwarzer Rauch aufsteigt. Das Modell wird zerstört und sofort aus dem Spiel entfernt.
- 2-3 **Fehlfunktion:** Die Ladung geht – sehr zum Leidwesen eines Besatzungsmitglieds – hoch und die Kriegsmaschine kippt um. Sie kann aufgerichtet werden, aber das braucht Zeit. Die Besatzung verliert sofort einen Lebenspunkt und das Modell schießt in diesem Zug nicht.
- 4-5 **Pffft:** Die Zündschnur ist erloschen. Was Fehlfunktionen angeht, ist dies nicht allzu ernst, aber die Besatzung kommt sich etwas dämlich vor! Das Modell schießt in diesem Zug nicht.
- 6 **Bum!** Die Bombarde feuert mit einem ohrenbetäubenden Donnern und der gewaltige Rückstoß wirft das Geschütz von seinem Gestell. Diese Waffe schießt in diesem Zug, als wäre eine „2“ auf dem Artilleriewürfel gewürfelt worden statt einer Fehlfunktion. Allerdings braucht es Zeit, die Waffe wieder aufzurichten. Diese Waffe kann während der nächsten Runde nicht schießen.

#### Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Sowohl Kanonen des Imperiums als auch der Zwerge mit Besatzungsmodellen von Imperium-Kriegsmaschinen sind ideal, um Söldner-Kriegsmaschinen darzustellen.



## Kriegsmaschine



### Söldner-Kriegsmaschinen

In den gesetzlosen Weiten der Grenzgrafschaften sind fortschrittliche Waffen Mangelware. Während die Armeen der zivilisierteren Länder in großem Umfang verheerende Artillerie einsetzen, die von genialen Konstrukteuren entworfen und von meisterhaften Schmieden und Handwerkern hergestellt wurden, müssen die zusammengewürfelten Armeen der vielen Banditenprinzen und Raubritter der Region auf archaischere Kriegsmaschinen zurückgreifen. Jene Söldner, die primitive Bombarden und Feldgeschütze zur Verfügung haben, sind äußerst gefragt und obwohl sie sich ihre Dienste gut bezahlen lassen, gibt es keinen Mangel an potenziellen Auftraggebern. Selbst die exilierten Adligen Bretonias haben solche Söldner-Geschützmannschaften angeheuert, denn sie ziehen es vor, solch schändliche Waffen gegen ihre Feinde einzusetzen, statt sie für ihre Feinde kämpfen zu lassen.



## Magische Gegenstände



### Schätze der Wildnis

In bester Tradition der frommen Bretonen gelten Artefakte und Erbstücke, die von großen Helden vergangener Tage in der Schlacht geführt oder von vornehmen Dienern der Herrin getragen wurden, bei mutigen Kreuzrittern und ehrlosen Ausgestoßenen gleichermaßen als gesegnet und magisch. Für jene, die sich Kreuzzügen in ferne Länder verschrieben haben, sind die Waffen und Rüstungen von ähnlich gesinteten Vorgängern von besonderer Bedeutung, denn ihre bloße Existenz erinnert ihre Träger an jene, die vor ihnen in das Unbekannte ausgezogen und siegreich zurückgekehrt sind. Im Gegensatz dazu werden in den rauen und gesetzbefreien Reichen exilierter Fürsten Waffen von zweifelhaftem Ruhm bevorzugt, denn wenn die Ehre eines Ritters in Zweifel gezogen wurde, hält er es oft für gerechtfertigt, sich entsprechend zu verhalten.

# MAGISCHE GEGENSTÄNDE DES KÖNIGREICHS BRETONIA

Die folgenden Seiten sind eine Ergänzung der Magischen Gegenstände des Königreichs Bretonia in Strahlende Heere. Diese Magischen Gegenstände gibt es nur in Armeen des Königreichs Bretonias und können auf genau die gleiche Weise wie gewöhnliche Magische Gegenstände erworben werden, wie im Regelbuch von Warhammer: The Old World beschrieben.

**Besonders häufige Magische Gegenstände:** Jeder Magische Gegenstand, der mit einem Sternchen (\*) gekennzeichnet ist, gilt als besonders häufig, wie im Regelbuch von Warhammer: The Old World beschrieben.

## Magische Waffen

### Lanze des Kreuzritters .....60 Punkte

In den Händen junger bretonischer Helden hat diese scharfe Lanze in den vielen Heiligen Kriegen des Königreichs unzählige Orks, Goblins und Tiernischen niedergestreckt.

	R	S	DS	Sonderregeln
Lanze des Kreuzritters	Nahkampf	S+2	-2	Hass (alle Feinde), Magische Attacken, Rasender Angriff, Rüstungsfluch (2)

**Anmerkung:** Die Lanze des Kreuzritters kann nur von einem Modell in einer Berühmten Armee der Heiligen Kreuzritter mit dem Truppentyp „Kavallerie“ oder „Monster“ gewählt werden. Die Lanze des Kreuzritters kann nur während eines Zuges verwendet werden, in dem der Träger angegriffen hat. In nachfolgenden Zügen (oder wenn der Träger nicht angegriffen hat), muss das Modell stattdessen seine Handwaffen verwenden.

### Grenzlandaxt .....30 Punkte

Dieses Werkzeug wurde verzaubert, damit es beim Holzfällen niemals seine rasiermesserscharfe Schneide verliert, und kann im Kampf mit einem einzigen Hieb Gliedmaßen abtrennen und Rüstungen spalten.

	R	S	DS	Sonderregeln
Grenzlandaxt	Nahkampf	S+2	-3	Magische Attacken, Multiple Lebenspunktverluste(2), Zweihändig geführt

**Anmerkung:** Die Grenzlandaxt kann nur von einem Modell in einer Berühmten Armee der Bretonischen Exilanten gewählt werden.

### Schwert des tapferen Herzens .....25 Punkte

Dieses Schwert ist vom Mut Gilles le Bretons selbst erfüllt und verleiht dem Träger die Kraft, sich jedem Feind zu stellen.

	R	S	DS	Sonderregeln
Schwert des tapferen Herzens	Nahkampf	S+2	-1	Immun gegen Psychologie, Magische Attacken, Rüstungsfluch (1), Zweihändig geführt

### Feindbrecher .....20 Punkte

Selbst wer einen Treffer durch diesen mächtigen Kriegshammer überlebt, wird durch seine schwingvollen Hiebe wie betäubt, gerät ins Schwanken und wird so verwundbar für weitere Angriffe.

	R	S	DS	Sonderregeln
Feindbrecher	Nahkampf	S+1	-	Magische Attacken

**Anmerkung:** Jedes Modell, das durch den Feindbrecher mindestens eine nicht verhinderte Verwundung erleidet, muss sofort einen Widerstandstest ausführen. Wenn der Test misslingt, erleidet das verwundete Modell bis zum Ende der nächsten Nahkampfphase einen Modifikator von -1 auf sein Kampfgeschick und seinen Attackenwert (bis zu einem Minimum von 1).



## Magische Rüstung

**Gesalbte Rüstung** ..... 45 Punkte  
*Solange der Glaube des Trägers an die Herrin des Sees Bestand hat, hat auch der Schutzzauber auf dieser Rüstung Bestand.*

Nur für Modelle mit dem Gralsgelübde und dem Truppentyp „Infanterie“ oder „Kavallerie“. Die Gesalbte Rüstung ist eine Schwere Rüstung. Zusätzlich ist der Träger, solange er den Segen der Herrin hat, immun gegen die Sonderregeln *Todesstoß* und *Multiple Lebenspunktverluste (X)*. Wenn der Träger eine nicht verhindernde Verwundung durch eine Attacke mit einer dieser Sonderregeln erleidet, verliert er einen einzelnen Lebenspunkt. Sollte der Träger jemals den Segen der Herrin verlieren, geht dieser Effekt verloren.

**Eisenstachelschild** ..... 20 Punkte  
*Dieser tödlich aussehende Schild ist von großen, spitzen Stacheln bedeckt und ist so gefährlich wie ein Streitkolben.*

Der Eisenstachelschild kann nur von einem Modell in einer Berühmten Armee der Bretonischen Exilanten gewählt werden. Der Eisenstachelschild ist ein Schild. Immer, wenn ein Gegner im Nahkampf gegen den Träger bei einem Trefferwurf oder Verwundungswurf eine natürliche 1 wirft, erleidet er sofort einen Treffer der Stärke 3 mit DS -1.

## Talismane

**Gralsanhänger** ..... 40 Punkte  
*Die Macht der Herrin fließt durch ihre ergebensten Krieger und verleiht ihnen die Kraft, selbst die schrecklichsten Wunden zu ertragen.*

Nur für Modelle mit dem Gralsgelübde. Beschränkt. Wenn der Träger des Gralsanhängers seinen letzten Lebenspunkt verliert, wirft einen W6. Bei einem Ergebnis von 2+ verliert er den Lebenspunkt nicht.

**Glücksbringendes Erbstück\*** ..... 25 Punkte  
*Einige Krieger wagen sich nicht ohne eine Art von Glücksbringer in die Schlacht, den sie trugen, als sie das erste Mal dem Tod entronnen sind.*

Ein Glücksbringendes Erbstück kann nur von einem Modell in einer Berühmten Armee der Bretonischen Exilanten gewählt werden. Einmal pro Runde kann der Träger des Glücksbringenden Erbstücks einen einzelnen misslungenen Trefferwurf, Verwundungswurf, Rüstungswurf oder Rettungswurf wiederholen.

## Magische Standarten

**Banner der Anmut der Herrin** ..... 75 Punkte  
*Diese hervorragend gearbeitete Standarte zeigt das erste Aufeinandertreffen zwischen der Herrin und Gilles le Breton, dem ersten König von Bretonia, und erfüllt alle mit Mut und Tapferkeit, die an seiner Seite kämpfen.*

Eine Einheit, die das Banner der Anmut der Herrin trägt, ignoriert alle negativen Modifikatoren auf seinen Moralwert.

**Gobelin des Kreuzritters** ..... 40 Punkte  
*Jene, die unter diesem seidenen Banner kämpfen, werden zu größeren Heldentaten inspiriert, denn sie hoffen, dass ihre eigenen Taten vielleicht in seine reiche Geschichte eingewoben werden.*

Der Gobelin des Kreuzritters kann nur von einem Modell in einer Berühmten Armee der Heiligen Kreuzritter gewählt werden. Eine Einheit, die den Gobelin des Kreuzritters trägt, erhält die Sonderregel *Raserei*.

**Banner des frommen Ritters** ..... 25 Punkte  
*Jene, die unter dieser beeindruckenden Standarte in die Schlacht reiten, werden von religiösem Eifer erfüllt und sind begierig darauf, so schnell wie möglich zum Gegner aufzuschließen.*

Das Banner des frommen Ritters kann nur von einem Modell in einer Berühmten Armee der Bretonischen Exilanten gewählt werden. Eine Einheit, die das Banner des frommen Ritters trägt, erhält die Sonderregel *Vorhut*.

**Banner der ehrenhaften Kriegsführung** ..... 25 Punkte  
*Obwohl kein Ritter je mit Bogen oder Schleuder in den Kampf ziehen würde, verfolgen jene, die unter diesem Banner kämpfen, alle, die dies tun, mit äußerster Entschlossenheit.*

Eine Einheit, die das Banner der ehrenhaften Kriegsführung trägt, muss alle misslungenen Trefferwürfe während der ersten Nahkampfrunde wiederholen, wenn sie mit einem Feind in den Nahkampf verwickelt ist, der mit mindestens eine Fernkampfwaffe ausgerüstet ist.





## Verzauberte Gegenstände

### Das Siegel von Parravon..... 35 Punkte

*Jene, die geschickt genug im Umgang mit Waffen sind, dass sie das berühmte Turnier von Parravon gewinnen, sind Meister der von ihnen erwählten Waffen und tragen das Siegel von Parravon als Zeichen ihres Sieges.*

Wenn der Träger des Sieges von Parravon einen Trefferwurf ausführt, ist ein Ergebnis von 3+ immer ein Erfolg, unabhängig vom Kampfgeschick des Ziels.

### Fanfare des Kreuzritters..... 25 Punkte

*Wenn die Schlachtrosse unter den galanten Rittern Bretonias den Klang dieser goldenen Fanfare hören, donnern sie mit frischer Kraft und voller Elan in die Schlacht.*

Die Fanfare des Kreuzritters kann nur von einem Modell in einer Berühmten Armee der Heiligen Kreuzritter gewählt werden, das ein Bretonisches Schlachtross als Reittier hat. In einem Zug, in dem der Träger der Fanfare des Kreuzritters angegriffen hat, haben sein Reittier und alle Reittiere der Einheit, der er sich angeschlossen hat, einen Modifikator von +1 auf ihren Stärkewert.

### Wyrmatem-Fläschchen..... 20 Punkte

*Wer die dunkelrote Flüssigkeit in diesem Fläschchen trinkt, kann, so heißt es, den Zorn der großen Drachen heraufbeschwören, die in den Gebirgsketten rund um die Grenzgrafschaften hausen.*

Ein Wyrmatem-Fläschchen kann nur von einem Modell in einer Berühmten Armee der Bretonischen Exilanten gewählt werden. Beschränkt. Das Wyrmatem-Fläschchen ist eine Atemwaffe mit folgendem Profil:

R	S	DS	Sonderregeln
-	4	-1	Atemwaffe, Flammenattacken, Magische Attacken

## Arkane Artefakte

### Herz der Wildnis..... 40 Punkte

*Dieser summe, mit Moos bewachsene Stein wurde der Maid Elliea von den Waldelfen von Athel Loren geschenkt. Er nutzt die Stärke der Natur, um die arkanen Bemühungen seines Trägers zu unterstützen.*

Der Träger des Herzens der Wildnis kann auf jeden seiner Zauberwürfe einen Modifikator von +1 anwenden, solange er sich in einem „natürlichen“ Geländestück befindet. Für die Zwecke dieser Regel zählen jeder Wald und jedes schwierige oder gefährliche Gelände (wie auf Seite 269 des Regelbuchs von Warhammer: The Old World beschrieben) als „natürliche“ Geländestücke. Bauwerke wie zum Beispiel Mauern oder Gebäude zählen nicht als „natürlich“. Bevor das Spiel beginnt, sollten sich die Spieler darauf einig sein, welche Geländestücke natürlich sind und welche nicht.

### Diadem der Macht..... 35 Punkte

*Wenn sie die Ritter ihres Barons in die Schlacht begleiten, setzen die Maiden und Damen diesen Reif auf, der ihnen hilft, ihre zerstörerischen Kräfte zu kanalisieren, um die Feinde der Herrin zu vernichten.*

Das Diadem der Macht kann nur von einem Modell in einer Berühmten Armee der Heiligen Kreuzritter gewählt werden. Beschränkt. Wenn der Träger des Diadems der Macht versucht, einen Zauber der Kategorie Magiewirbel, Geschosszauber oder Verheerung zu wirken, erhält er einen Modifikator von +1 auf seinen Zauberwurf.

### Flammenschlag-Zauberstab..... 15 Punkte

*Mit diesem Zauberstab aus dem verkohlten Ast einer alten Eiche, die beinahe vollständig von einem Waldbrand vernichtet wurde, kann sein Träger jenes verheerende Inferno herbeibeschwören.*

Der Flammenschlag-Zauberstab kann nur von einem Modell in einer Berühmten Armee der Bretonischen Exilanten gewählt werden. Beschränkt. Der Träger des Flammenschlag-Zauberstabs kann den Zauber Feuerball aus der Lehre der Kampfmagie (siehe Seite 321 im Regelbuch von Warhammer: The Old World) als Gebundenen Zauber mit einer Energiestufe von 3 wirken.







Darf zum ausschließlich persönlichen Gebrauch  
heruntergeladen/ausgedruckt werden.  
© Copyright Games Workshop Limited 2023  
[www.forgeworld.co.uk](http://www.forgeworld.co.uk)

**CITADEL**  
MINIATURES

**forge World**  
MINIATURES



WARHAMMER.COM